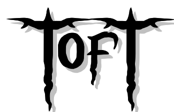

WARHAMMER

WARHAMMER



THEATRE OF TRAGEDY EDITION

WARHAMMER

EDYCJA POLSKA

REDAKTOR NACZELNY:
THEATRE OF TRAGEDY

KOREKTA:
THEATRE OF TRAGEDY

KONTAKT:
mailto:
WH_TOFT_ED@POCZTA.FM

WERSJA:
0.045 (AD2009.VI.09)

Przybywali z zachodu i ze wschodu, z południa i z północy.
Przybywali ze wszystkich zakątków Imperium,
z każdej krainy Starego Świata i z poza jego granic.
Wielu z nich było ludźmi, albo było nimi kiedyś; wielu nigdy ludźmi nie było.
Niemal wszyscy byli śmiertelnymi wrogami. W każdych innych okolicznościach spotkanie takie
przemieniło by się natychmiast w krwawą rzeź, każdy Wojownik instynktownie skoczyłby do
gardła swoim odwiecznym nieprzyjaciołom i zaciekłym rywalom.
Lecz nie ściągali tu bynajmniej w pokojowych zamiarach. Nikt tu nie znał takiego pojęcia.
Za nim noc zapadnie, zaspokoją swoją rządzę krwi. Ale to nie wśród tych,
którzy łączyli się teraz w tak nienaturalnym przymierzu,
śmierć i zniszczenie będzie zbierać żniwo. Przynajmniej do czasu.
To oni wkrótce staną się siewcami śmierci, krzewicielami destrukcji.
Łączyło ich jedno: Wszyscy, i każdy z osobna, byli sługami Chaosu.
Swoich czcicieli miała wśród nich każda siła Chaosu: Khorne i Slaanesh,
Tzeentch i Nurgle, i wszelkie inne demoniczne bóstwa.
Zjednoczyli się dla tej jednej bezecnej misji. Misji grabieży i mordu, destrukcji i masakry.
Po raz pierwszy w dziejach sprzymierzeni... Wypadki tego dnia powinny znaleźć swoje
odzwierciedlenie w annałach historii – gdyby tylko żyw pozostał, ktoś, kto mógłby je spisać.
Kiedy nad podłościami tego dnia zajdzie w końcu słońce, słońce czerwone jak krew plamiące pola i uprawy,
gumna i chaty we wsi, kiedy długie cienie nocy wpełzną na zwęgloną ziemię i dymiące ruiny,
w dolinie nie pozostanie ślad życia.
Będzie tak, jakby to miejsce nigdy nie istniało, a jego mieszkańcy nigdy się nie narodzili i nigdy nie żyli.
Pokonani nigdy nie rozpowiedzą, co tu się wydarzyło,
zwycięzcy również tego nie uczynią – bowiem nawet oni nie dotrwają świtu.
Po wycięciu w pień wspólnego wroga, wiedzeni zaciekłą nienawiścią nieuchronnie zwrócą się przeciwko sobie.
A wtedy krew popłynie jeszcze większą rzeką, jeszcze bardziej szkarłatną,
kładąc się mrocznym cieniem na nocny krajobraz,
oni zaś będą się wyżynać i poświęcać jeden drugiego, każdy swemu panu Chaosu.
I tak prawda o tym, co tu się stanie, nigdy nie wyjdzie na jaw, wiedza o wydarzeniach tego dnia
zostanie wytarta w powierzchni ziemi tak skrupulatnie, jak ta wioska.
Nikt się nigdy nie dowie, co zaszło – ani co mogło zajść.
Przyszłość całego świata to kombinacja mało znaczących składników, z których wszystkie,
jeśli porównać je z całością, wydają się jeszcze bardziej trywialne.
Ale każdy z tych drobnych elementów wnosi swój niewielki wkład w
kształtowanie ogólnej kolei rzeczy, a trudno przewidzieć,

który z nich w nadchodzących stuleciach okaże się bardziej od innych znaczący.
Kiedy w przeszłość odejdzie ten dzień, świat podążać będzie dalej wytyczoną mu drogą,
ku ostatecznemu tryumfowi Chaosu. Kolejna przeszkoda na tym chlubnym szlaku usunięta zostanie
tak samo skrupulatnie, jak skrupulatnie starta zostanie z ziemi wioska.
Większość napastników ani nie zdawała sobie sprawy, jakie będą konsekwencje ich najazdu
i czemu ma on służyć, ani ich to obchodziło. Dla ogromnej większości liczył się
tylko sam udział w konflikcie – nadciągająca bitwa.
Nie robiło im różnicy, że nie miała to być bitwa w ścisłym tego słowa znaczeniu,
lecz coś bardziej przypominającego krwawą robotę rzeźnika w ubojni.
Wszak sprowadzało się to do tego samego: do orgii bólu i cierpienia, męki i śmierci.
Śmierć wrogów, sprzymierzeńców, własna,
wszystko to były aspekty tej samej odwiecznej wojny.
Jedynym pewnikiem życia jest śmierć, i tu brutalni najeźdźcy się nie zawiodą. Żyli, by umrzeć – i muszą
umrzeć. Dzisiaj umrzeć musi każdy i wszystko. Sprzymierzeniec obróci się przeciwko sprzymierzeńcowi,
i zwycięscy staną się ofiarami.
Nie wolno dopuścić do błędu, który został popełniony dwa i pół tysiąca lat wcześniej.
Tamtego dnia ostał się jeden niedobitek, i przeoczenie owo opóźniło nastanie zbliżającego się nieuchronnie
Chaosu. Ten jedyny, który uszedł wówczas z życiem, zwał się Sigmar – Sigmar Młotodzierżca,
późniejszy założyciel Imperium.
Pod koniec tego dnia pole bitwy również opuści tylko jeden jedyny pozostały przy życiu,
nawet niedraśnięty jej uczestnik.
I tym razem stanie się tak, jak stać się powinno.
Owym jedynym ocalałym będzie ten, który kontemplował teraz scenerię nadciągającej rzezi, ten,
który intrygował i knuł, by doprowadzić do nadejście tego prześwietnego dnia, ten,
którego krecia robota skończy się dopiero wówczas, kiedy jego dotychczasowi sprzymierzeńcy,
co do jednego legną trupem na krwawym pobojowisku pośród swoich niedawnych przeciwników,
których pokonali i wyrżnęli w pień.
Nie był już człowiekiem, ale nie stał się jeszcze demonem,
choć przewodził jednym i drugim – a po dzisiejszym nieuchronnym tryumfie nagrodzony zostanie
najwyższą godnością w panteonie Chaosu.
Delektując się myślą o absolutnym zwycięstwie i całkowitym unicestwieniu, patrząc na wioskę,
rozpostartą u jego stóp niczym gotowa do złożenia ofiara, uśmiechał się.
W uśmiechu tym nie było śladu zatraconego dawno człowieczeństwa.
Ludzie z wioski w dolinie czcili Sigmara jak boga i w tym dniu obchodzili jego święto.
Mogą zanosić modły do swojego Sigmara. On ich nie ocali. Nic ich nie ocali.

- Tu były gobliny - powiedział Muenchbek. - Na Mannana, czuję je!
- Czujesz? - Vukotich, młodszy towarzysz Muenchbeka, wzdrygnął się i rozejrzał na wszystkie strony. - Jak można czuć gobliny? Czym one śmierdzą?
- Ty na pewno nic nie zwęszysz - Muenchbek wpatrywał się w przestrzeń między drzewami. Wyglądał niezgrabnie w grubym skórzanym kubraku i spłaszczonym hełmie, nabijanym miedzianymi ćwiekami.
- Hmmm - mruknął. - Coś tu rzeczywiście śmierdzi.
Ścieżka była niewyraźna, las gęsty. Chociaż rano świeciło mocne słońce, teraz mgła zaczynała gęstnieć i w zaroślach otaczających wędrowców robiło się ponuro i coraz ciemniej.
- Nie myślałem, że tak daleko na południe natkniemy się na te bydlaki - powiedział marienburgczyk. - No cóż, lepiej się nie zatrzymujmy. Vukotichowi wszystko to się bardzo nie podobało. Zawahał się i przystanął. Umilkło tupanie jego stóp, obutych w sandały o grubych podeszwach. Idący przed nim Muenchbek, zaniepokojony nagłą ciszą, odwrócił się i mocno ścisnął w dłoniach wielki topór, który przedtem niósł na ramieniu. Na jego twarzy pojawił się niezbyt przyjazny grymas, a białe zęby błysnęły w gęstym zaroście.
- Coś nie tak? Strach cię obleciał? - uniósł rękę i wskazał na ścieżką za nimi. - No to szybko, z powrotem do Middenheim. Żebrać w rynsztoku. Albo jeszcze lepiej poszukaj szczęścia w Bretonni czy innej podobnej dziurze. Taplaj się w błocie na jakiejś farmie, doglądaj świń albo kurczaków, do takiego życia przywykłeś.
Odwrócił się i ruszył torując sobie drogę w gąszczu.
Po kilku chwilach Vukotich ruszył za nim. Uwagi Muenchbeka rozwścieczyły go. Nigdy nie opowiadał mu zbyt wiele o swej przeszłości, a jedyne o czym mu wspominał to pobyt w Kislevie. Mimo całej złości, nie chciał ryzykować samotnej wędrówki przez las pełen goblinów.
Kiedy los ich zetknął, Vukotich właśnie błąkał się po ulicach Middenheim oferując usługi najemnego wojownika. Miał to szczęście albo nieszczęście, jak coraz częściej mu się wydawało, że spotkał marienburgczyka. Muenchbek, również najemnik, po jakiś tajemniczych awanturach został również bez pracy. Szanse znalezienia pracy w Middenheim były praktycznie żadne. Na wieść że w Kislevie przygotowywana jest kampania przeciw wschodowi, Muenchbek postanowił niezwłocznie się tam udać i szukać szczęścia. Pomyślał, że warto wziąć ze sobą Vukoticha który dobrze znał tamte strony. Sam Vukotich odniósł się do planu niechętnie. Niedawno opuścił Kislev i nie miał ochoty tam wracać, ale Muenchbekowi udało się go przekonać.
Podczas wędrówki jadali o wiele lepiej niż w Middenheim. Las obfitował w zwierzynę, a obaj mężczyźni byli doświadczonymi myśliwymi. Mimo pełnego żołądka, Vukotich, kroczący teraz za Muenchbekiem, odczuwał dziwne ssanie w dołku. Na wszelki wypadek poprawił cięciwę łuku.
Ścieżka skręcała na północ, wiła się między głazami i skalnymi rumowiskami. Muenchbek przystanął. Uniósł głowę i poruszył nozdrzami.
- Byli tutaj syknął. - A skoro ja ich czuję, to i oni mogą nas wywąchać. W tym momencie coś potoczyło się po skalistym stoku.
Napastnicy byli zieloni niczym mech i liście, jak roślinny pasożyt w tkance lasu. Byli nieforemni, z kwadratowymi szczękami, z kłami w odrażających pyskach. Pod ropuszą skórą rysowały się jednak zwoje mocnych mięśni. Uzbrojeni byli w krótkie miecze i maczugi nabijane ostrymi ćwiekami.
Było ich trzech. Vukotich opuścił łuk i wyciągnął z pochwy miecz. Pewnie nie robił tego zbyt sprawnie, gdyż Muenchbek wysforował się już znacznie i daleko w przedzie wywijał wielkim toporem. Toporzysko raz błysnęło w powietrzu i już tkwiło w barku pierwszego goblina. Stwór upadł, zwijając się z bólu, śluzowata krew trysnęła strumieniem. Ranny goblin przetoczył się na bok, zostawił Muenchbeka towarzyszom, a sam niespodziewanie pozbierał się z ziemi, przerzucił straszliwą maczugę w lewą rękę i zamierzył się na Vukoticha.
Vukotich zamarł na krótką chwilę. Zrozumiał, co Muenchbek miał na myśli, kiedy mówił o tym, jak się wyczuwa gobliny. Krew i pot napastnika wydzielała mdlący zapach, jak pudding z rozdeptanych mrówek, skisłych pikli melonowych i żrącego kwasu. Ten odór wiercił w nozdrzach i zmuszał do wstrzymania oddechu. Vukotich usunął się poza zasięg kolczastej maczugi, a sam mieczem zamierzył w lewę ramię napastnika. Chciał je odrąbać, ale udało mu się jedynie zadrasnąć biceps twardy jak drewno. Z rany popłynęła cienka strużka ciemnej krwi. Usłyszał wściekły charkot, wielka morda rozdziawiła się tuż przed nim, a koniec kolczastej maczugi poleciał prosto w kierunku jego twarzy.
Odruchowo uniósł miecz i pochylił głowę. Maczuga świsnęła mu przy samym uchu, ale za maczugą sam goblin rzucił się na niego skutecznie nadrabiając niecelność obucha. Ciężkie, śliskie i cuchnące cielsko przygniotło go do ziemi.
Dopiero po chwili Vukotich zorientował się, że goblin leży bezwładnie. Napastnik był martwy i tylko krew, spływająca z rozciętego ramienia, kapała Vukotichowi na kubrak. Z wysiłkiem wyswobodził się z pod trupa. Kiedy wstał, stwierdził, że z pleców goblina sterczy długa, zielona strzała.
Nie miał czasu rozglądać się za nieoczekiwanym sprzymierzeńcem, gdyż Muenchbek najwyraźniej ciągnął resztką sił. Jeszcze jego topór trzymał przeciwników na dystans, a ich ciosy mariengburczyk parował małą tarczą, lecz coraz trudniej było mu tak manewrować, żeby go nie wzięli w dwa ognie. Gobliny też potrafiły walczyć. Nagle jeden z nich znalazł się za Muenchbekiem i wzniósł broń do śmiertelnego ciosu. Vukotich chwycił maczugę martwego goblina i z całej siły trzasnął nią w płaski, zielony łeb napastnika.
Bolce z chrzęstem zagłębiły się w czaszkę. Vukotich wypuścił z dłoni trzon maczugi. Goblin znieruchomiał. Jego broń zawisła w powietrzu. Ta, którą wypuścił z ręki Vukotich mocno tkwiła w jego łbie. W tej chwili ostrze szerokiego miecza Muenchbeka wysunęło się niczym język węża i goblin zwalił się jak podcięty pień.
Muenchbek wyszczerzył się radośnie.
- Nie tak łatwo zabić goblina ciosem w głowę - powiedział. - Czasami walczą nawet wtedy, gdy zostanie im tylko pół mózgu. Dzięki za pomoc.
Trzeci goblin leżał na ziemi, z tułowiem w kilku miejscach rozpłatanym ciosami miecza. Na wszelki wypadek Muenchbek podszedł do niego i odrąbał mu głowę.
- Ktoś nam pomógł - Vukotich wskazał strzałę, która uratowała mu życie.
Muenchbek przyjrzał się dokładnie drzewcowi strzały.
- Strzała elfów... nikt nie wie, skąd oni biorą drewno na takie strzały.
Obydwaj popatrzyli w tę stronę ścieżki, skąd prawdopodobnie nadleciał pocisk. Na pierwszy rzut oka nie było tam nic godnego uwagi. Nagle wątły cień pojawił się w zaroślach, przeniknął przez gałęzie jak

obłok mgły. Wreszcie zmaterializowana postać ruszyła niedbałym krokiem w ich kierunku. Kiedy nieznajomy zbliżył się, Vukotich zauważył w jego ręku łuk, a nad ramieniem kołczan długich strzał. Przybysz miał szpiczaste uszy, a skóra jego twarzy i rąk miała charakterystyczny miodowy odcień.
Elf spojrzał na zwłoki goblinów.
- Dobra robota - powiedział chłodno. - Nie wydaje mi się, żebyście ukatrupili je wszystkie.
Muenchbek najwyraźniej nie wiedział, jak się zachować.
- Mamy u ciebie dług wdzięczności - powiedział niezręcznie. - Ale skąd się tu wziąłeś?
- Idę za wami już ponad dzień.
- Po co?
- Ciekawość. Instynkt mi podszepnął, że szykuje się dobra zabawa.
Elf posługiwał się reikspielem, wspólnym dialektem Imperium, ale poprawny akcent nie brzmiał naturalnie. Muenchbek odchrząknął. Nim zdążył coś powiedzieć zza zwietrzałej skały, u podnóża której rozegrała się cała potyczka, rozległo się jakieś pojękiwanie. Muenchbek gestem nakazał Vukotichowi milczenie.
- Nie bójcie się - pełnym głosem odezwał się Elf. - Tak stękać może jedynie przedstawiciel waszej rasy.
Muenchbek i Vukotich przedarli się przez krzaki na stok po przeciwnej stronie skalnego rumowiska. Związany i zakneblowany mężczyzna leżał tam na ziemi i patrzył na nich błagalnie.
Pierwszą myślą Vukoticha było to, że gość jest w wieku Muenchbeka, tylko włosy miał bardzo przerzedzone, a siwa, potargane broda bynajmniej nie ujmowała mu lat. Jako wierzchnie ubranie służył mu szary, ściągnięty płaszcz. Na ziemi obok walał się kapelusz z szerokim rondem. Gobliny nie zadały sobie trudu zdarcia ubrania z jeńca.
Mężczyzna usilnie próbował coś powiedzieć mimo knebla w ustach.
- Mój syn! - wyszeptał, gdy Muenchbek wyciągnął gałgan tamujący mu dech. - Błagam pomóżcie mi go odzyskać!
- Uspokój się - Muenchbek stał i patrzył, jak Vukotich przecina nożem sznury.
Mężczyzna wstał niepewnie. Rozcierał obolałe nadgarstki. Był wysoki, chudy i lekko przygarbiony.
- Porwały go gobliny. Nie mamy czasu do stracenia. Ratujcie go, panowie, błagam was!
- Powiedz nam, kim jesteś i co się wydarzyło - Muenchbek uciął całe to biadolenie.
- Nazywam się Rodrick Semperphilius, do usług szanownych panów. Podróżowaliśmy z Kisleva do naszego domu w Talabheim, kiedy napadły nas gobliny. A mówiono, że lasy są takie bezpieczne! - bolesny grymas przemknął mu po twarzy. - Mnie chyba postanowili zabrać jako niewolnika, ale z moim chłopcem chcieli się zabawić... Pomóżcie zanim będzie za późno!
Trząsł się ze strachu i niepokoju o syna. Jego wyblakłe oczy z niesamowitą siłą wczepiły się w twarz Muenchbeka:
- Musicie mi pomóc, musicie pomóc, musicie mi pomóc...
W oczy Muenchbeka wkradła się dziwna pustka, a słowa mężczyzny wciąż brzmiały niczym refren żałobnej pieśni. Vukotich poczuł chłód w piersi. Jego towarzysz ocknął się nagle, potrząsnął głową, jakby z głębokiego snu wrócił do rzeczywistości. Chwilę rozglądał się, po czym jego wzrok spoczął na twarzy Semperphiliusa. Teraz w jego oczach pojawił się prawdziwy płomień. Taką przemianę w oczach człowieka Vukotich widział pierwszy raz w życiu. Strach, jaki poczuł w czasie walki z goblinami, powrócił ze zwielokrotnioną mocą. Wydało mu się, że oto rzeczy znane i bezpieczne stają się nagle obce i nieprzewidywalne.
Muenchbek z wściekłością potrząsnął toporem.
- Próbowałeś mnie zahipnotyzować! - wrzasnął. - Jesteś czarnoksiężnikiem?!
Semperphilius wydawał się zaskoczony reakcją Muenchbeka, ale nie dał się wyprowadzić z równowagi.
- Jak widzę, też znasz się na magii.
- Dosyć gadania! - Muenchbek uciął dyskusję, zanim Vukotich zorientował się, o co w niej w ogóle chodzi.
- Jak sobie życzysz - odparł Semperphilius. - W takim razie zapłacę wam złotem. Dobrej próby. Na łzy Shallyi, musicie mi pomóc! Zaklinam was na wszystkich bogów, nie zostawiajcie dziecka w rękach tych... potworów!
Muenchbek przyglądał mu się uważnie.
- Cóż, w porządku - powiedział wreszcie. - Szkoda dzieciaka... Ilu więc i dokąd poszli?
Semperphilius westchnął z ulgą.
- Wystarczy jechać dalej tam gdzie zdążaliście. Myślę, że jest ich prawie tuzin.
Muenchbek z dezaprobatą potrząsnął głową.
- Zbyt wielu, jak na nas.
- Nie możecie stać się niewidzialni?
- Przeceniasz mnie czarnoksiężniku. Nie mam takiej mocy.
- W mojej sakwie jest szczypta odpowiednich ingredientów... Nie, sakwę zabrały gobliny.
- Vukotich i ja nie zabijemy tak wielu goblinów. To jedno jest pewne.
Vukotich pokiwał głową, zanim zdał sobie sprawę, że robi to zbyt pochopnie.
Czarnoksiężnik przygryzł wargi.
- W Talabheim mam złoto, dużo złota - próbował nęcić.
- Złoto ich nie pozabija - wtrącił się Vukotich. - Zwłaszcza gdy jest w Talabheim.
Nieoczekiwanie Semperphilius padł na kolana i złożył ręce jak do modlitwy.
- Uratujcie mi syna, na pewno potraficie coś wymyślić.
Wszyscy równocześnie spojrzeli na elfa, który stał nieruchomo na szczycie skały i patrzył na nich z góry.
- Pomogę wam - rzekł cicho.
- To może wyrównać nasze siły - zgodził się Vukotich.
- Tak - westchnął Muenchbek. - Tylko nie zapomnij wziąć ze sobą swojego kołczanu, elfie.
- Nie sądzę... - Elf wyciągnął jedną ze strzał i okręcił ją w palcach. Wydawała się długa jak włócznia.
- Prawdziwe zabójczynie goblinów.
- Nie poskąpię złota - obiecał Semperphilius.
- Złota? - zaśmiał się elf. - O prawdziwej zapłacie porozmawiamy później.
- Tak, na to przyjdzie czas - powiedział Muenchbek. - Ruszajmy w drogę z nadzieją, że twój syn jeszcze żyje.

Mimo pośpiechu, jaki towarzyszył przygotowaniom do pościgu za goblinami, Vukotich i Muenchbek znaleźli jednak czas, a przede wszystkim chęci, żeby omówić z czarnoksiężnikiem sprawę zapłaty. Uzgodnili, że otrzymają sto pięćdziesiąt złotych koron plus dwieście złotych orłów - waluta Kisleva. Trzecia część tej sumy miała być wypłacona, gdy tylko odzyskają sakwę Semperphiliusa, reszta po tym, gdy czarnoksiężnik z synem bezpiecznie dotrą do Talabheim. Elf podał im swoje imię, które, przynajmniej dla ucha Vukoticha, brzmiało jak Cuolsh-an-Eshain. Vukotich co pewien czas zerkał w stronę nowego towarzysza i zastanawiał się, jakiego rodzaju zapłaty zażąda on za swoją pomoc.
Zapach tlącego się ogniska, jaki owionął ich niespodziewanie, ucieszył Muenchbeka. Dym tłumi woń człowieka. Semperphilius także z aprobatą pokiwał głową.

Teraz ze zdwojoną ostrożnością przedzierali się przez gęstwinę, aż pojawiła się przed nimi płytka dolinka, w której gobliny rozpaliły ognisko. Wkrótce dostrzegli też dziecko. Chłopiec miał około siedmiu lat. Był nagi. Stał, a raczej wisiał na rusztowaniu skleconym z gałęzi. Płakał z bólu i strachu. Dwa gobliny nacierały go garściami gliny i błota.
- Chcą twojego syna upiec żywcem, czarnoksiężniku - wyszeptał Vukotich. - Właśnie szykują kolację.
Jęk wyrwał się z piersi Semperphiliusa.
Cuolsh-an-Eshain pochylił się i zaczął cicho szeptać:
- Oto mój plan. Wy dwaj zejdziecie do dolinki i zaatakujecie spoza tego wielkiego dębu. Ściągniecie na siebie ich uwagę, żeby nie pouciekali. Chcę ich mieć jak na dłoni, kiedy zacznę strzelać z łuku. Szybko, ruszajcie.
Muenchbekowi i Vukotichowi plan wydawał się sensowny. Ostrożnie zaczęli przekradać się przez gęste poszycie lasu porastającego stok. W drodze docierały do nich pochrząkiwania i warknięcia, a czasem jakieś słowo w bełkotliwym języku goblinów. Po kilku chwilach prześwity w gałęziach upewniły ich, że dotarli do skraju lasu.
- W porządku - wyszeptał Muenchbek. - Ja prowadzę. Trzymaj się blisko i osłaniaj mi plecy. I, na bogów, tnij mieczem zanim oni mnie zdzielą maczugą!
Vukotich skinął głową. Przez swąd z ogniska czuł już szczególny odór goblinów.
Ruszyli z impetem.
Na początku Vukotich miał przed sobą tylko szerokie plecy Muenchbeka. Nagle dostrzegł wznoszący się wielki topór, a zaraz potem potknął się na głowie pierwszego goblina, związanej z tułowiem ledwie pasmem skóry.
W pierwszej chwili gobliny gapiły się na nacierających z komicznym zdumieniem. Jednego z nich Vukotich ciął w biegu. Przed drugim ciosem stwór zasłonił się skrwawionymi pazurami. Vukotich bez namysłu odrąbał mu ramię.
Muenchbek tymczasem ruszył prosto w stronę związanego chłopca. Niewiele brakowało, aby celnie rzucona włócznia rozpłatała mu czaszkę. W ostatnim momencie Vukotich prawie zbił z nóg towarzysza i żelazny grot po drzewce zarył w ziemię. Gobliny już otrząsnęły się ze zdumienia. Zwarły swój szereg i palisada długich włóczni pochyliła się na przyjęcie nacierających, a zakrzywione noże odzyskały ochotę do prucia brzuchów. Los dwóch najemników był przesądzony, gdy nagle w powietrzu świsnęła pierwsza strzała. Po niej druga wbiła się w grupę zielonych cielsk.
Tylko w jednym przypadku zawiódł łuk Cuolsh-an-Eshaina i wielki goblin z rozpostartymi ramionami skoczył w stronę dwóch mężczyzn, chociaż jego czaszkę strzała przeszła na wylot. Atakujący wył jak potępiony. Muenchbek akurat zajęty był innym pojedynkiem, więc Vukotich stanął na drodze szarżującego napastnika. Nie zdążył się nawet zamachnąć mieczem, kiedy trafił prosto w objęcia goblina. Żółte kły dotknęły jego szyi, a mocne łapy wczepiły się w miecz, nie bacząc na ostrze. Vukotich szybko zrezygnował ze zmagań o miecz. Błyskawicznie uniósł ramiona do poziomu uszu goblina i oburącz chwycił brzeszczot strzały, która tuż nad uszami przeszyła płaski, skrwawiony łeb.
Vukotich szarpnął z całych sił, próbując skręcić kark bestii, skoro nie przeszkadzały jej drzewce strzały przeszywające mózg. Szybko zrozumiał, że równie dobrze mógłby próbować złamać kark byka. Może jego wysiłek nie poszedł na marne, a może strzała przecięła jakiś bardziej wrażliwy nerw, w każdym bądź razie potwór zachwiał się wreszcie i osunął bezwładnie. Vukotich odruchowo sięgnął po upuszczony miecz po czym wbił go w sam środek zwalonej na ziemię góry mięsa. Potem musiał nogą zaprzeć się na padlinie i wyszarpywać miecz zakleszczony między jakimiś gnatami.
Kiedy znowu stanął z krwawym mieczem w ręku zrozumiał, że to koniec gwałtownego, lecz krótkiego starcia. Śmierć dowódcy pewnie przeraziła pozostałe gobliny, gdyż czmychnęły między drzewa. Oddalające się trzaski w głębi lasu świadczyły, że któryś z nich jednak ocalił życie. Siedem trupów lub zdychających potworów zostało w dolince. Czterech z nich zabiły strzały z łuku elfa.
Pewien czas dwaj mężczyźni chodzili pośród zwłok, na wszelki wypadek dziurawiąc je mieczami.
Czarnoksiężnik Semperphilius staczał się przez gęste zarośla stoku z radosnym okrzykiem na ustach:
- Reiner! Reiner!
Vukotich ochłonął dopiero wtedy, gdy ostatni goblin został przedziurawiony. Patrzył jak, Muenchbek uwalnia chłopca. Semperphilius chwycił syna w objęcia. Miał łzy w oczach.
- Wszystko w porządku. Jesteś bezpieczny - szeptał i ścierał glinę z ciała chłopca.
Dziecko milczało, pewnie wciąż oszołomione niedawnym przeżyciem.
Vukotich zachwiał się kiedy, Muenchbek walnął go ciężką łapą w plecy.
- Nieźle sobie radzimy - powiedział Muenchbek. - Dwie potyczki w jeden dzień i jeszcze żyjemy. Więcej szczęścia niż rozumu. Jak ci się to podoba?
- Cóż, zaczynam podzielać twoje upodobanie - odparł sztywno Vukotich.
Muenchbek zaśmiał się krótko.
- Z czasem można nawet polubić to rzemiosło. Myśl o śmierci dość szybko przestaje robić wrażenie - ściszył głos i gestem wskazał chłopca. - Dzieciak zniósł to znacznie gorzej. Trzeba się nim zająć.
- Masz rację - odpowiedział Vukotich, chociaż myślami był gdzie indziej. Patrzył jak Cuolsh-an-Eshain schodzi do dolinki.
- Nie bałeś się zaufać elfowi? - spytał towarzysza. - Mógł przecież spokojnie patrzeć, jak nas zarzynają.
Muenchbek wzruszył ramionami.
- Elfy zazwyczaj dotrzymują słowa. Prawdziwe ryzyko tkwi gdzie indziej. Nasz przyjaciel czarnoksiężnik domagał się pomocy, jak na mój gust, zbyt natarczywie.
Nim Vukotich zdążył poprosić o wyjaśnienie tych słów, Muenchbek odszedł w kierunku Semperphiliusa. Podał mu bukłak z wodą by ten mógł obmyć chłopca.
Szybko przeszukali dolinkę. Znaleźli sakwę czarnoksiężnika oraz strzępy stroju, który gobliny zdarły z Reinera. Muenchbek usiadł ze skrzyżowanymi nogami. Z niezbędnika, który, ku uciesze Vukoticha, nazywał *gosposią*, a z którym, jak na profesjonalnego żołnierza przystało, nigdy się nie rozstawał, wyciągnął igłę z nitką. W milczeniu zszywał ubranie chłopca.
Po jakimś czasie można było okryć czymś Reinera. Ten cały czas nie odezwał się ani słowem, ale wracający na twarz rumieniec świadczył, że jego samopoczucie znacznie się poprawiło.
- Nie sądzę, żeby dobrym pomysłem było rozbijanie tu obozowiska - powiedział Muenchbek i podniósł się z ziemi. - Nasze gobliny mogą znaleźć paru kumpli swojego pokroju, chociaż nie wydaje mi się by zbyt wielu z nich kręciło się po okolicy. Jak poczują się mocni, to wrócą wyrównać rachunek. Rozsądniej będzie przespacerować się jeszcze parę mil.
- Chwileczkę - odezwał się Cuolsh-an-Eshain, który cały czas trzymał się na uboczu. - Mamy jeszcze coś do uzgodnienia.
Odpowiedziały mu zdziwione spojrzenia.
- Wysokość mojej zapłaty oczywiście - uzupełnił.

- Oczywiście - nerwowo przytaknął Semperphilius. - Co mogę ci dać za twoje usługi?
- Biorę chłopca.
Semperphilius przytulił do siebie chłopca i z niezrozumieniem popatrzył na elfa.
- To uczciwa wymiana - tłumaczył Cuolsh-an-Eshain. - Ocaliłem go do przed wczesnej śmierci... I to bardzo bolesnej... Teraz jego życie należy do mnie. Takie jest prawo elfów. Po za tym nie będziesz musiał się o niego troszczyć. Pod moją opieką nic złego nigdy go nie spotka.
Semperphilius energicznie potrząsnął głową.
- Nie. Proś o wszystko. Tylko nie o to.
- Nie chcę nic więcej. Swoim pobratymcom możesz zapłacić złotem, ale elfa nie kupisz bogactwem. Ludzkie dzieci nie są dla nas zbyt cenne, żyją przecież niezwykle krótko. Niemniej w tym chłopcu wyczuwam pewne zdolności. Zapewnię mu opiekę i przekażę tyle własnych umiejętności, ile ludzkie dziecko zdoła przyswoić.
- Nie! - Semperphilius zasłonił chłopca swym ciałem. - Nie dostaniesz go. Jest mój! Idź precz elfie, precz!
Rzucił napastliwe spojrzenie w stronę najemników.
- Wynająłem was, brońcie mnie!
Vukotich zmarszczył brwi. Muenchbek wyraźnie się wahał.
- Elfa także wynająłeś - powiedział wreszcie Muenchbek i założył ręce za pas. - Umowa jest umową. Nie widzę powodu, dla którego mielibyśmy się wtrącać.
Reiner nie wytrzymał i wybuchnął głośnym płaczem.
Vukotich spojrzał pytająco na Muenchbeka. Najemnik wzruszył ramionami.
- Chłopcu będzie dobrze wśród elfów - powiedział
Vukotich nie mógł zrozumieć niekonsekwencji w postępowaniu przyjaciela. Najpierw Muenchbek ryzykuje życie i ratuje chłopca, a teraz przestaje się nim interesować? Przypomniał sobie niesamowite spojrzenia, jakie Muenchbek rzucał kilka chwil przedtem. Czyżby był kimś innym, niż o sobie mówił? A może po prostu bał się Cuolsh-an-Eshaina? Co by było, gdyby on, Vukotich, sprzeciwił się elfowi? Czy Muenchbek poparłby go, czy po prostu odszedł na bok?
- Chłopiec wystarczająco dużo przeszedł - powiedział Vukotich, myśląc o reszcie pieniędzy jakie obiecał im czarnoksiężnik. - Powinien zostać z ojcem.
Coulsh-an-Eshain popatrzył na niego chłodno. Elfie oczy były tak obce i nieobecne, tak różne od oczu ludzkich, że Vukotich poczuł się nieswojo.
- To już nie twoja sprawa - powiedział elf. - To sprawa pomiędzy mną i człowiekiem, który nas wynajął.
- Vukotich, nie mieszaj się - ostrzegł go cicho Muenchbek. - Jak dla mnie, elf może sobie zabierać chłopaka.
Vukotich odsunął się ostrożnie o krok, niemal oczekując jakiej reakcji ze strony elfa. Nie zdziwiłby się, gdyby ten sięgnął po smukłe ostrze które nosił w delikatnie inkrustowanej pochwie przewieszonej przez plecy.
Ale elf uśmiechnął się leciutko.
- Być może i tak jest odrobinę za stary - drwina zabrzmiała w jego głosie. - Może niewiele w nim pozostało prawdziwej młodości...
Bez słowa odszedł w stronę północnego krańca dolinki. Niepostrzeżenie minął skraj lasu i zniknął wśród drzew.
Semperphilius przymknął oczy. Westchnął głęboko i z wyraźną ulgą. Między Vukoticha i jego towarzysza wkradło się jednak jakieś nowe i niezbyt miłe uczucie.

W sakwie czarnoksiężnika znalazło się około osiemdziesięciu kislevickich orłów i kilka złotych koron. Vukotich dostrzegł tam też zwoje pergaminu oraz jakieś dziwne buteleczki i słoiczki, jak się domyślił - czarnoksięski ekwipunek. Muenchbek dał mu połowę pieniędzy, swoją część włożył do woreczka z grubej skóry, który nosił pod ubraniem. Potem niechętnie oddał Semperphiliusowi sakwę z tym, co jeszcze w niej zostało.
Dopiero wtedy czarnoksiężnik wyjawił im, którędy należy iść do jego domu. Dzień marszu miał zaprowadzić ich do wiodącej na południe ścieżki, która zmierzała prosto w dorzecze Reiku. Czarnoksiężnik znał nadbrzeżne osady, gdzie podobno można bez kłopotu wypożyczyć łódź. Dalsza droga, według Semperphiliusa, nie powinna być uciążliwa - chyba że napadli by ich rzeczni piraci.
Tak jak postanowiono porzucili obozowisko goblinów i maszerowali aż do zmroku, żeby jak najdalej zostawić za sobą miejsce, gdzie kilka trupów udało się na wieczny odpoczynek.
Po pewnym czasie Muenchbek odkrył przy ścieżce źródło osłonięte niskimi konarami starych, płaczących wierzb. W ich cieniu rozpalili ognisko i wyciągnęli przeznaczone na kolację paski suszonego mięsa. Kiedy wszystko było gotowe, Vukotich poczuł napięcie między Muenchbekiem a Semperphiliusem. Musiało narastać od dłuższego czasu, ale w drodze jakoś nie zwrócił na to uwagi.
Początkowo sądził, że podłożem konfliktu było zachowanie Muenchbeka w czasie sprzeczki z elfem, kiedy nie bronił Reinera. Wkrótce okazało się jednak, że powodów było znacznie więcej.
Prawdziwa kłótnia zaczęła się od niewinnego pytania Muenchbeka, czy Semperphilius jest rodowitym Kislevitą.
- Niezupełnie, pochodzę z Imperium - wyjaśnił czarnoksiężnik. - Do Kisleva przeniosłem się ze względów bezpieczeństwa. W Imperium co chwila wybuchały zamieszki, a ja muszę troszczyć się o syna.
Popatrzył czule w kierunku Reinera, który spał nieopodal zupełnie wyczerpany. Płomienie ognia lśniły w jego blond lokach.
- Ale teraz, kiedy powstanie wygasło - ciągnął Semperphilius - postanowiłem wrócić do domu. Tym bardziej, że Kislev zaczyna się zbroić. Kto wie, do czego to doprowadzi? Dlaczego ci, posiadają władzę, tak często zapominają o swoich korzeniach? Doprawdy nie mogę tego zrozumieć. Och, wybaczcie, zapomniałem, że wy dwaj żyjecie z wojen.
- Nie poznaję twojego akcentu - powiedział Muenchbek lekkim tonem jakby sprawa zupełnie nie miała znaczenia. - Wydaje mi się, że to czysty reikspiel, ale z której prowincji? Nie znam tego dialektu, a chyba wszystkie udało mi się poznać podczas mojego krótkiego życia z wojen.
Semperphilius popychał kijem płonące głownie. Wyraźnie zależało mu, żeby wyglądać na człowieka bardzo znudzonego.
- Kiedy byłem mały, moja rodzina bez przerwy przenosiła się z miejsca na miejsce. Rodzice należeli do trupy wędrownych muzykantów, więc nigdzie nie zagrzali miejsca wystarczająco długo, żebym przyswoił jakiś szczególny akcent. Natomiast twój dialekt nie budzi żadnych wątpliwości.
- To prawda, trudno nie rozpoznać rodowitego marienburgczyka.
Obydwaj zamilkli i Vukotich postanowił wykorzystać ten moment, żeby zaspokoić własną ciekawość.
- Nigdy wcześniej nie spotkałem czarnoksiężnika - powiedział do Semperphiliusa. - Długo trzeba uczyć się tego fachu? Czy twoja magia posiada jakieś źródło albo specjalne właściwości?
- Nigdy przedtem nie spotkałeś czarnoksiężnika? - oczy Semperphiliusa rozszerzyły się ze zdumienia.

Po chwili kpiąco powiódł wzrokiem po Vukotichu, potem Muenchbeku.
- Jaką magią władam? Czyżby twój... mistrz nie nauczył cię żadnych sztuczek? - słowem *mistrz* posłużył się jak by to było przezwisko.
- Źle nas oceniasz - wtrącił Muenchbek, zanim sam Vukotich zdążył zareagować. - Jedyne, czego Vukotich może się nauczyć ode mnie, to sztuka wojenna. Nic więcej. Nie jestem adeptem magii. Nie zaliczam się nawet do jej czeladników jak, sugerujesz.
- W takim razie jest gorzej, niż się spodziewałem - jakby do siebie powiedział czarnoksiężnik. - Na ślepo eksperymentujesz z ciemnymi mocami i, jak wielu innych głupców, bierzesz je za siły światła i życia.
Pewnie Muenchbek dostrzegł niewyraźną minę Vukoticha, gdyż uznał za konieczne pomóc mu w skomplikowanej układance.
- Uważaj, Vukotich! - zwrócił się do najemnika, zupełnie ignorując Semperphilius. - Mówię ci, uważaj! Nasz przyjaciel próbuje ci wmówić, że istnieją dwa rodzaje magii. Jeden jest dobry, oparty na sprzyjających nam prawach natury i prawomyślnych bogów. Drugi natomiast wykorzystuje wrogie moce z zaświatów, demony i potęgę drzemiącą w tym, co nazywamy Chaosem. Semperphilius chce, byśmy uwierzyli, że sam para się magią jedynie pierwszego rodzaju, taką magią, której wyuczyć się nie jest łatwo. Magia rodzaju drugiego, jest wedle niego, prostsza, ale niebywale niebezpieczna. A tak naprawdę...
- Za którym rodzajem magii ty się opowiadasz, Muenchbek? - wszedł mu w słowo Vukotich. - Tym niebezpiecznym? To dlatego potrafisz wyczuwać gobliny, prawda?
Odpowiedź Muenchbeka była krótka, wyraźnie nie chciał rozwodzić się nad swoimi ewentualnymi umiejętnościami.
- Kiedy byłem bardzo młody, przez krótki czas uczestniczyłem w obrzędach jednego z tajnych kultów w Marienburgu. Szybko zrozumiałem grożące mi niebezpieczeństwo i zaprzestałem wszelkich praktyk... Coś jednak zostało, niewielki ślad dawnego kontaktu z siłami Chaosu... wyostrzone zmysły na przykład. Sam nie potrafię rzucać zaklęć, moje umiejętności są naprawdę raczej żałosne...
Sama ewentualność podobnych zdolności wyraźnie zaintrygowała Vukoticha, co dało się zauważyć, bowiem Semperphilius wycelował w niego palcem i powiedział szorstkim, ostrzegawczym tonem:
- Młody człowieku, jesteś w poważnym niebezpieczeństwie. Moce Chaosu przynoszą tylko zło i zniszczenie. Twój towarzysz przyznaje, że jest nim skażony i najwyraźniej wiedzie cię ku zagładzie...
- Wystarczy! - Muenchbek przestał panować nad głosem. - Nasza umowa nie zobowiązuje cię do robienia z siebie świętoszka!
Vukotich ze swojej strony też poczuł się zobowiązany do pewnej lojalności wobec towarzysza, poza tym chciał jakoś odpowiedzieć Semperphiliusowi.
- Cóż, czarowniku - powiedział w końcu, chociaż jego przywiązanie do Muenchbeka wyraźnie słabło. - Nie pamiętam, żebyś miał mu za złe jego umiejętności, kiedy razem z Muenchbekiem ratowaliśmy twojego syna przed goblinami.
Nikt nie miał ochoty na dalsze rozmowy. Nocne ptaki pohukiwały, a oni w milczeniu i nie najlepszych nastrojach ułożyli się do snu.

Następnego dnia, skoro świt. Muenchbek zniknął na godzinę. Zabrał ze sobą łuk Vukoticha i kołczan strzał, a kiedy wrócił, niósł świeżo ustrzelonego jelonka. Oprawił go sprawnie, a paski najsmakowitszego mięsa uwędził nad roznieconym na nowo ogniem. Zjedli śniadanie, resztki dobytku spakowali do sakw i ruszyli w dalszą drogę.
Sen przyniósł Reinerowi wyraźną ulgę. Takie przynajmniej sprawiał wrażenie. Vukotich stwierdził, że chłopiec jest dzieckiem żywym i miłym, chociaż wykazuje prawdziwą dziecinną naiwność i brak doświadczenia. Zapewne wychowano go pod kloszem. Dzień wstał słoneczny, szli gęsiego, a Reiner paplał wesoło i bezmyślnie; wkrótce wysforował się znacznie przed wszystkich, aż Semperphilius musiał przywołać go do siebie. Doświadczenie nauczyło go pewnie, żeby nie spuszczać oka z chłopca.
Pod koniec dnia dotarli do szlaku prowadzącego na południe. Noc spędzili w zacisznej kotlince. Następnego dnia, po krótkim marszu usłyszeli szum wody, a wkrótce ujrzeli przed sobą powierzchnie rzeczki, którą Semperphilius nazywał Kleiflusch. Kolejny zmierzał zastał was w przybrzeżnej osadzie, gdzie wedle planu czarnoksiężnika mieli wynająć łódź.
Osada była opuszczona. Chaty sprawiały wrażenie, że dawno ich nikt nie odwiedzał. Rozczarowany czarnoksiężnik mruczał coś gniewnie pod nosem, ale humor mu się poprawił, gdy buszujący po okolicy Reiner odkrył łódź schowaną w trzcinie. Była wystarczająca, by utrzymać na wodzie czterech pasażerów, ale brakowało jej wiosła. Muenchbek wybrał odpowiedniej długości konar jednego z rosnących w pobliżu drzew, odrąbał go, a następne pół godziny spędził w roli cieśli, za pomocą myśliwskiego noża zamieniał drąg w prowizoryczne wiosło.
- Lepiej zostańmy tu na noc - zaproponował jeszcze przed ukończeniem pracy.
- Dla odmiany można przespać się pod dachem - chętnie poparł go Vukotich.
Teren wokół osady porastał las o niezbyt gęstym poszyciu.
Po raz drugi, odkąd się spotkali, czarnoksiężnik dał dowody rzeczywistych umiejętności w posługiwaniu się magią. W pewnym momencie w promieniach zachodzącego słońca Vukotich dostrzegł parę tłustych, nakrapianych ptaków, które przysiadły na konarze odległego drzewa. Były raczej poza zasięgiem strzału, ale nie znał gatunku, do jakiego należały te ptaki, może dlatego postanowił spróbować sił. Stąpając ostrożnie w ich kierunku Vukotich wybrał z kołczanu strzałę i napiął łuk.
Nagle Semperphilius podszedł z boku i klepnął go w ramię. Potem gestem kazał mu odejść na bok i dotknął palcem warg, wyraźnie prosząc o ciszę. Sam wyciągnął w stronę ptaków prawe ramię i szeroko rozstawił palce. W twarzy i ciele czarnoksiężnika dało się wyczuć napięcie, a szaleństwo ocknęło się w jego oczach. Chociaż tego Vukotich nie był pewien, zaczął coś mamrotać pod nosem.
Chwila tej kontemplacji dłużyła się pewnie nie tylko Vukotichowi, gdyż ptaki machnęły wreszcie skrzydłami i poderwały się z gałęzi. I to by było na tyle, pomyślał Vukotich. A jednak ptaki nie przepadły w głębi ciemniejącego lasu. Ku zdumieniu Vukoticha, ptaki bez lęku podleciały do czarnoksiężnika i wylądowały u jego stóp. Semperphilius pochylił się i złapał je za szyję, każdego w jedną rękę. Potem wyprostował się i z dumą zaprezentował zdobycz.
- Smaczne danie na kolację!
Nagle zastygł w zupełnym bezruchu. Jego oczy zwęziły się, kiedy czegoś szukał wzrokiem w leśnej gęstwinie.
- Elf na śledzi - szepnął. - Chce Reinera.
- Skąd wiesz? - zapytał Vukotich.
- Wiem.

Po wspólnej kolacji, kiedy nawet najbliższe drzewa ostatecznie pogrążyły się w mroku, Semperphilius wziął ze sobą Reinera i poszedł przed chatę, w której

postanowił spędzić noc. Następnie kilka minut odprawiał wokół domostwa sobie wiadome gusła, po zakończeniu których stwierdził, że wyszła mu całkiem niezła bariera ochronna. Muenchbek, gdy dowiedział się o niepokojach czarnoksiężnika, nie sprawiał wrażenia specjalnie poruszonego.
- Już ci mówiłem, według mnie elf może zabrać dzieciaka - powiedział.
Vukotich nic nie odpowiedział, chociaż zupełnie nie rozumiał towarzysza. Na wszelki wypadek zmienił temat.
- Czy to prawda, że istnieją rozmaite barwy magii?
Muenchbek pokiwał głową, chociaż myślami błądził wyraźnie gdzie indziej.
- Według tego, co wiem, istnieje osiem Kolegiów Magii. Każde posiada swoje barwy. Przynależność czarnoksiężników do danego kolegium można rozpoznać po kolorze ich ubrań i szczególnych totemach. Tylko noszący właściwą barwę mag dysponuje mocą swojego kolegium. Myślę, że nasz przyjaciel należy do Kolegium Cienia. Sztylet i strzałki zdobiące jego płaszcz to symbolika Szarych Magów. Szarzy dużo podróżują i należy szanować ich rady. Ale mówi się, że równie dobrze kłamią...
Zamilkł na chwilę, po czym dodał w zamyśleniu:
- Słuchaj, Vukotich, to dotyczy tak samo zdarzeń z ostatniej nocy, jak i rodzajów magii, o których ci wspominałem... Tak naprawdę cała magia wywodzi się z Chaosu i żaden jej rodzaj nie jest odrobinę lepszy ani gorszy od innych. Czarnoksiężnicy z gatunku Semperphiliusa, którzy złorzeczę demonom i bogom Chaosu, mają świętą rację. Mają rację... Niemniej jednak cała magia jest równie niebezpieczna. Rozumiesz? Zabija duszę.
W rym momencie Semperphilius z synem wrócili do chaty. Wyczerpany czarnoksiężnik wycierał pot z czoła. Nikt już nie miał ochoty do rozmowy.

Tej nocy Vukotichowi śniło się, że jest łownym ptakiem. Wyglądał zupełnie tak samo, jak te, które upiekli na kolację. Miał nakrapiany puch na piersi, brunatne skrzydła i słyszał w locie, jak jego ogon łopocze zielono - brązowymi piórami. We śnie ujrzał też napiętą twarz czarnoksiężnika. Wyglądała jak maska wyrzeźbiona w drewnie. Poczuł na sobie jego szkliste spojrzenie i usłyszał głos rozkazujący - Fruń! Fruń! Posłuszny rozkazowi poleciał przez korytarze w gałęziach drzew. Kiedy głos umilkł, silna dłoń chwyciła Vukoticha za szyję i zdławiła mu gardło, aż martwy zwisł bezwładnie. Dłoń nie należała do Semperphiliusa. To był Muenchbek! Jego towarzysz śmiał się, a jego oczy wypełniło purpurowe światło, zupełnie jak podczas spotkań z czarnoksiężnikiem. Śmiał się z Vukoticha, z jego naiwności, śmiał się tryumfalnie, a potem odrzucił jego martwe ciało.
Vukotich przebudził się raptownie. Był w chacie. Słońce stało wysoko, promienie przeświecały przez szpary, z których wypadł mech uszczelniający belki.
Jak to się stało, że spał tak długo? Obok Muenchbek nie podzielał problemów Vukoticha i chrapał w najlepsze. Vukotich rozejrzał się po izbie. Reinera już nie było, zniknął także jego ojciec.
- Zaspaliśmy. Czarnoksiężnik i chłopak odeszli.
- Coo?!
Muenchbek poderwał się na równe nogi i wnętrze chaty wydało nagle się dziwnie małe. Szybko zorientował się, jak późna jest godzina i rozejrzał się rozkojarzony. Jego spojrzenie pobiegło ku ścianie, przy której spali. Poprzedniego dnia oparli o nią broń, w razie zagrożenia była w zasięgu ręki. Wielki bojowy, łuk i strzały Vukoticha, dwa miecze - wszystko zniknęło.
Krzyknął coś niezrozumiale i wybiegł na zewnątrz. Vukotich trochę wolniej podążył za nim.
- Łodzi też nie ma - sucho obwieścił Muenchbek. - Łatwo się domyślić, że naszych pracodawców też trafił szlag. Chodził chwilę w milczeniu.
- To ja przygotowałem jedzenie, więc raczej nie miał okazji czegoś tam dosypać. Nie. To co innego. Powiedz, śniła ci się twarz Semperphiliusa?
- Tak - Vukotich kiwnął głową. - Miałem sen, że zamienia mnie w ptaka.
- Więc to tak! Kiedy człowiek śpi, jego umysł jest bezradny jak dziecko. Zmusił nas do snu jeszcze głębszego i tak długiego, że kulawy zbiegłby bez kłopotu. Raz nie zdołał mnie zahipnotyzować, ale we śnie... czemu nie.
Vukotich tylko jęknął. Domyślił się wreszcie, że on i Muenchbek po prostu spełnili swoją rolę; dalsza podróż rzeką była już bezpieczna, daleko została banda goblinów. Czarnoksiężnik z synem wkrótce wypłyną na tereny Imperium, a tam już trudno o niespodzianki. Przy okazji Semperphilius może wykpić się z płaceniem reszty honorarium.
- Czy ukradł twoją część pieniędzy? - zapytał. Swoją miał, to zdążył już sprawdzić.
Muenchbek sięgnął za pazuchę i wydobył mieszek. Potrząsnął nim, a monety wydały czysty, kojący duszę dźwięk.
- Nie - odetchnął i schował trzos. - Chociaż zawsze jest szansa, że otumanił nas gruntownie; teraz widzimy i słyszymy bardziej pragnienia niż rzeczywistość. Taką magię jednak bym wyczuł nawet przez sen.
- Pewnie wolał stracić mniejszą część zapłaty, ale z gwarancją, że nas nie obudzi - głośno myślał Vukotich.
Muenchbek spuścił oczy, jakby wolał nie precyzować co ma powodzenia na ten temat. Wyraźnie myślał już o czymś innym.
- Pewnie tak - odparł obojętnie.
Chyba że nie chodziło o pieniądze - pomyślał Vukotich.
- Może po prostu Semperphilius chciał po prostu uciec od Muenchbeka i śladu Chaosu jaki zostawił za sobą...
Tymczasem Muenchbeka poniosła wściekłość.
- Dobry mi czarnoksiężnik! I ta jego gadka o prawie i odpowiedzialności! Zwykły złodziej i oszust!
Znów sięgnął za pazuchę i wydobył nóż o szerokim ostrzu.
- Jeszcze mu się dobiorę do gardła!
Zerknął na Vukoticha.
- Podróżujemy dalej w dół rzeki. Mamy jeszcze coś do załatwienia.
Po chwili Muenchbek pracował już w pocie czoła. Zadanie, jakie przed sobą postawił, nie należało do najłatwiejszych. Tym bardziej w ich sytuacji. Brakowało podstawowych narzędzi. Przynajmniej drewna było pod dostatkiem. Najpierw na skraju puszczy znalazł pień powalonego drzewa, które posłużyło im jako taran. Razem z Vukotichem rozwalili dwie chaty, a uzyskane w ten sposób belki zanieśli na brzeg rzeki. Potem Muenchbek bez słowa pobiegł do lasu i nie dawał znaku życia tak długo, aż Vukotich zaczął się niecierpliwić.
Kiedy pojawił się wreszcie, ciągnął za sobą zwoje jakiś pnączy. Pociął je tak, że z powodzeniem mogły zastąpić liny. Zaczęli wiązać ze sobą belki. Do południa sklecili tratwę, na której od biedy mieściło się dwóch ludzi. Zbudowana z dwóch warstw belek tratwa sprawiała solidne wrażenie, chociaż Vukotich miał wątpliwości czy wiązania zniosą kolizję z jakąkolwiek przeszkodą.
Po sprawnym wodowaniu Muenchbek wszedł na pokład, podskoczył kilka razy. Był wyraźnie zadowolony z wyporności tratwy, więc gestem zaprosił Vukoticha.
- Wskakuj. Odbijamy.
Vukotich z ociąganiem przestąpił z nogi z na nogę.
- Co zamierzasz? - zapytał

- Policzyć się z tym magiem, oczywiście I odzyskać nasze pieniądze.
- Myślisz, że warto? - Vukotich miał wątpliwości. - Dał nam sporą sumkę i tej części nawet nie odebrał. Może nie ma więcej złota? Wróćmy do Kisleva, a nawet…
Urwał. W głębi duszy też chciał dogonić Semperphiliusa, ale nagle zrozumiał, skąd się biorą jego rozterki. Miał dosyć Muenchbeka. Miał po uszy włóczenia się za tym najemnikiem. Kiedy się poznali, Muenchbek sprawiał wrażenie sympatycznego, gadatliwego pyszałka. Od tamtego czasu wiele wody upłynęło, choćby w tej rzece, na brzegu której teraz się zatrzymali. Muenchbek zrobił się nieobliczalny, a przede wszystkim, miał w sobie coś co Vukoticha przenikało chłodnym dreszczem.
Muenchbek krótko zastanowił się nad nową propozycją. Potem energicznie pokręcił głową.
- Płyniemy w dół rzeki.
- Nie. Ty płyniesz.
Muenchbek spojrzał groźnie.
- A ty zostajesz? Co ci, na Mannana, chodzi po głowie?!
- Jak się z kimś jest… potrzebne jest zaufanie - wypalił Vukotich. - Z tobą jest coś nie tak… Przy najmniej pod tym względem Semperphilius ma chyba rację. Pomogłem ci zbudować tratwę… możesz nawet zabrać moją część pieniędzy. Ale ja wracam do Kisleva.
Muenchbek zeskoczył z tratwy i stanęli na przeciw siebie. Nawet nie starali się ukrywać wzajemnej wrogości.
Nagle Muenchbek zaczął węszyć. Uniósł rękę.
- Gobliny - oświadczył. - Aż dziwne, że ten wietrzyk udźwignął taki smród.
Vukotich odwrócił się szybko i dostrzegł zielonkawy kształt, zaczajony wśród drzew.
- No? - ponaglił Muenchbek. - Nadal stawiasz na samodzielność?
Zamiast odpowiedzi Vukotich wskoczył na tratwę. Muenchbek odwiązał cumę i tak naparł na wiosło, że w mgnieniu oka wypchnął ich na sam środek nurtu.
Tymczasem przynajmniej dziesięć zziajanych, potrząsających maczugami, zielonoskórych bestii wypadło z lasu. Vukotich pomyślał, że muszą mieć głupie miny.

Tratwa dryfowała z biegiem rzeki. Smród po goblinach rozwiał się bez śladu. Kiedy odpłynęli poza zasięg ich wzroku, Muenchbek rzucił Vukotichowi groźne spojrzenie.
- Nadal zamierzam ścigać tego drania - powiedział.
Vukotich nie odrzekł ani słowa. Sam ton głosu Muenchbeka wystarczył, aby mu ciarki przeszły po plecach. Muenchbek odrzucił w tył głowę i zaśmiał się jak opętany. Vukotich przypomniał sobie sen o Muenchbeku i miał wrażenie, że znowu czuje jego palce na gardle.
Przykucnął na przeciwległym końcu tratwy.
Na drugim końcu Muenchbek złapał wiosło, wetknął w szczelinę między belkami, po czym naparł na dźwignię zaimprowizowanego steru i tratwa wyrównała bieg z rwącym nurtem rzeki.
Płynęli w milczeniu.
Po pewnym czasie Muenchbek rzucił Vukotichowi kilka pasków wędzonego mięsa. Zjedli i popili wodą z rzeki.
Późnym popołudniem Muenchbek krzyknął, żeby Vukotich przejął wiosło. Wypatrzył most rzecznej przystani, za którą przycupnęła schludna osada chat krytych strzechą. Vukotich zwrócił uwagę, że Semperphilius kierował się do Talabheim.
- Oczywiście - zgodził się Muenchbek. - Powiedział, że mieszka w Talabheim. Ale niby czemu mielibyśmy mu wierzyć?
Sporo wysiłku kosztowało ich, żeby podciągnąć tratwę pod omszałe bale, na których zawisł drewniany pomost. Kiedy wreszcie dobili do brzegu i przycumowali tratwę do dwóch belek, Muenchbek ruszył w stronę chat. Po chwili ociągania Vukotich powlókł się za nim. Ludzi było tu mało. Przed drzwiami domostw bawiły się dzieci. Podchodzili właśnie do jednej z solidniej wyglądających chat, przed którą bawiła się cała gromada beztroskiej dzieciarni, kiedy jakaś kobieta wystawiła głowę przez uchylone drzwi, rozejrzała się, zawołała swoje dzieci do środka i zatrzasnęła im drzwi przed samym nosem.
Muenchbek zagadnął małego chłopca, który zbliżył się do nich zaciekawiony.
- Czy mieszka tu mistrz Semperphilius? Czarnoksiężnik Semperphilius?
Chłopiec przyglądał mu się niezbyt pojętnie, Muenchbek spróbował jeszcze raz.
- Znasz chłopca o imieniu Reiner? - przynajmniej na to pytanie malec odpowiedział przeczący ruchem głowy.
- Nie ten adres - podsumował Muenchbek. - Płyńmy dalej!
Znowu znaleźli się na rzece. Wieczorem wpłynęli między dwa brzegi poczerniałe od starych pogorzelisk. Jeszcze w niebo sterczały zwęglone kikuty wielkich drzew, lecz między nimi już piętrzyły się zielone chaszcze. Dalej natrafili na ślady bitwy, która zapewne spowodowała pożar. Nawet na brzegu walały się pożółkłe szkielety koni, zardzewiała broń, brunatny piach po woli wchłaniał kilka porzuconych dział. Widok ten zastanowił Vukoticha. Przypomniało mu się, jak Semperphilius wspominał, że uciekł przed zamieszkami, które, o ile wiadomo Vukotichowi, nigdy nie zagroziły Talabheim. Jego zdziwienie wrosło jeszcze, gdy ujrzeli kolejną rzeczną przystań, przy której rozłożyła się osada znacznie większa od poprzedniej. Rząd rybackich łodzi, jakie przycumowały do pomostu, wykluczał bezpieczne podejście ich tratwy. Przybili więc do brzegu trochę dalej w dole rzeki.
Muenchbek przedzierał się już przez sitowie, gdy nagle przystanął i podniósł z ziemi kawałek drewna. Po chwili pochylił się jeszcze raz i dopasował do siebie dwa kawałki desek. Zbadał dokładnie teren nabrzeża, szczególną uwagę zwracając na wygniecione połacie trzciny.
- Ktoś rozbił się tutaj łodzią - oświadczył wreszcie. - Większość szczątków spłynęła rzeką.
Przebiegł wzrokiem łodzie przycumowane do pomostu. Tej należącej do czarnoksiężnika nie było między nimi. Może właśnie jej szczątki trzymał w ręku.
Muenchbek pomaszerował w kierunku osady. Vukotich znowu poszedł za nim, chociaż nie bardzo wiedział, co go to wszystko obchodzi.
Chaty z jednej strony osady wtapiały się w ścianę lasu. Między pasmami uprawnych pól można było dostrzec świeżo wykarczowane ugory. Z drugiej strony skupisko domostw sprawiało już wrażenie małego miasteczka, wiele domów wzniesiono z kamienia. Porządnie utrzymane płoty i mury ograniczały ciągi prostych ulic. Główny trakt, prowadzący od przystani, docierał do niewielkiego, brukowanego rynku. Szyld na ścianie narożnej kamienicy zapraszał do tawerny. Poszli w jej kierunku.
Cienie zaczęły się dopiero wydłużać, słońce przysiadło na dachach kamienic i jakoś nie mogło się zdecydować, kiedy wypada zakończyć pracowity dzień. Pora była zbyt wczesna na klientów najważniejszego, w każdej osadzie, ośrodka tubylczych rozrywek. Oberżysta w milczeniu polerował mosiężne kufle. Z niepokojem zerknął na wchodzących; goście pokroju Muenchbeka raczej stronią od cywilizacji.

- Witamy w Gladbeich - oberżysta podkreślił własną gościnność wobec każdego indywiduum, jakie się napatoczy od strony rzecznej przystani.
Bez pytania postawił przed każdym kufel ze wspaniale pieniący się piwem.
- Długo u nas zabawicie?
Muenchbek jednym haustem opróżnił swój kufel i otarł rękawem pianę z brody. Dopiero wtedy odpowiedział:
- Jesteśmy tu dzięki jednemu z waszych sąsiadów. Zaprosił nas mistrz Semperphilius. Bądź łaskaw i wskaż nam drogę do jego domu.
Oberżysta wyraźnie zamierzał wyprzeć się znajomości z kimkolwiek, ale Muenchbek spojrzał mu prosto w twarz. Drugi raz tego dnia Vukotich dostrzegł, jak wzrok jego towarzysza robi się dziwnie ciężki, jakby poza normalnym spojrzeniem odezwała się w mim moc nawykła do rozkazywania. W każdym bądź razie oberżysta zdecydował, że tym razem kłamstwo nie jest dobrym sposobem na życie.
- A, doktor Semperphilius, nasz uczony - westchnął. - Jego dom jest parę mil stąd. Można tam dotrzeć drogą przez las. Ale nie znajdziecie go. Rok temu wyruszył za granicę i dotychczas się nie pojawił.
Muenchbek niecierpliwie kazał Vukotichowi dopić albo zostawić swoje piwo. Sam pośpiesznie wyszedł z tawerny. Vukotich zastanawiał się przez chwilę. Jeśli zabrnął tak daleko, watro zaczekać i zobaczyć jak zakończy się ta nieszczęsna historia. Kislev może poczekać. Wysączył resztę piwa i ruszył za towarzyszem
Kiedy mało uczęszczaną ścieżką zmierzali w kierunku lasu, słońce zdecydowało się wreszcie i bez specjalnych pożegnań zanurkowało za horyzont. Szli w szybko zapadającym zmierzchu. Vukotich zastanawiał się, co czarnoksiężnik wymyśli, kiedy zobaczy nieproszonych gości. Może po prostu zapłaci, co jest winien. Tak byłoby najlepiej. Ale jeśli wywinie im kolejną magiczną sztuczkę.
Poza tym sprawa nadprzyrodzonej siły Muenchbeka. Czy może mu ufać?
Takie właśnie myśli kłębiły mu się w głowie, gdy dochodzili do wielkiego domostwa, głęboko ukrytego wśród drzew. Przypadkowy przechodzień, szczególnie po zmierzchu, mógłby go łatwo przegapić. Solidne ściany świadczyły, że właściciel był człowiekiem bardzo zamożnym. Nawet w półmroku dostrzegli, że w ciemne okna wprawiono kolorowe szkła, jak w witrażach.
Muenchbek poprowadził nie do frontu domostwa, ale wraz z Vukotichem zanurkował w znajdujące się nie opodal krzaki. Dłuższy czas obserwowali ścieżkę oraz pozamykane okna na piętrze i na parterze. Przeciągające się oczekiwanie irytowało Vukoticha, gdyż dom sprawiał wrażenie, że w istocie nie ma w nim żywej duszy. Domyślił się, że czekają na zupełny zmierzch, który pozwoli im niepostrzeżenie wślizgnąć się do środka.
Nagle ktoś zapalił światło na piętrze.
Muenchbek był gotów do akcji.
- Semperphilius dysponuje magią - szepnął Vukotich. - Czy może się zorientować, że nadchodzimy, jeżeli otoczył dom magiczną aurą?
- Myślę, że w tej chwili ma dużo ważniejsze zadanie - odparł enigmatycznie Muenchbek.
Szybko przemknęli przez stary sad i zbliżyli się do domostwa od strony zapuszczonego ogrodu. Odnaleźli masywne drzwi. Oczywiście były zamknięte od środka. Muenchbek podkradł się do okna zabezpieczonego solidnymi okiennicami i zaczął przy nim manipulować nożem. Robił to tak sprawnie, że Vukotich zaczął go podejrzewać o przeszłość zawodowego włamywacza. Okiennice ustąpiły bez większych problemów i Muenchbek dobrał się do prostego witraża, w jaki zaopatrzone było nawet to okno na zapleczu. Szybko wydłubał kilka szybek, wyskrobał łączącą je zaprawę, obluzował ramki, a na koniec pchnął okienne ramy i droga stała przed nim otworem.
Prawie bezszelestnie skoczyli w półmrok.
Znaleźli się w małym pokoju, przy którego trzech ścianach stały półki z książkami. W każdym kącie walały się zwoje pergaminów, ciężkie foliały leżały w wielkich stertach. Muenchbek otworzył drzwi. W przedpokoju było już jaśniej. W głębi korytarza chwiejnie tańczyły płomienie kaganków umocowanych na ścianach. Pewnie je zbudził przeciąg z otwartego w bibliotece okna.
Vukotich zawahał się. Przez chwilę próbował wyobrazić sobie plan domu.
Nagle ciszę przerwał przeciągły, pełen najczystszej rozpaczy jęk. Przejmujące łkanie dobiegało prawdopodobnie z pomieszczenia w przedniej części domu, najwyraźniej też z wyższej kondygnacji.
Vukotich wzdrygnął się. Rozpoznał głos. To płakał Reiner.
Skoczyli przed siebie. Pobiegli wzdłuż korytarza, a potem w górę szerokich schodów. Przeskakując po trzy - cztery stopnie w mgnieniu oka znaleźli się na galerii pierwszego piętra. Muenchbek gwałtownie pchnął wielkie dębowe drzwi.
Naprzeciw nich, w dużym, dobrze oświetlonym pokoju, rozgrywała się scena zaiste przerażająca.
Reiner leżał na niskim stole. Może to był ołtarz. Po jego obu stronach płonęły kadzidła. Świeca o dziwacznym kształcie ospale kołysała czerwonym promieniem tuż nad jego głową. Na twarzy chłopca zastygło przerażenie - musiał dobrze zapamiętać to uczucie będąc więźniem goblinów. Tym razem jednak ból i trwoga szły w parze z niedowierzaniem. Temu przynajmniej trudno się było dziwić - człowiek, który mierzył w jego serce trzymanym oburącz sztyletem był jego własnym ojcem.
Semperphilius miał na sobie płaszcz z ciemnego, szarego jedwabiu. Jego głowę wieńczyła żelazna korona, wysadzana krwistoczerwonymi kamieniami. W ogarniającym go natchnieniu nawet nie raczył zaszczycić uwagą nieproszonych gości. Jego twarz, pochylona nad synem, była nieruchoma, jakby natura gada wyparła z niej wszystkie ludzkie uczucia.
- Nie, ojcze! Nie! - błagał Reiner.
Vukotich krzyknął ze zgrozą, ale nie zdążył powstrzymać Muenchbeka. Ten nagle wyciągnął własny nóż i cisnął nim w chłopca.
Ostrze świsnęło w powietrzu, obróciło się i obuch rękojeści trzasnął go prosto w środek czoła, kiedy chłopiec na chwilę szarpnął głową. Vukotich jęknął, jakby to on przyjął ten cios. Plamy światła mąciły mu wzrok, ale to Reiner stracił przytomność.
Semperphilius lekko zatoczył się na ścianę. Był wyczerpany.
- Nie ma potrzeby - ledwie poruszał wargami, kiedy patrzył na Muenchbeka. - Zapłacę, ile chcesz.
- Nie potrzebuję złota - wycedził Muenchbek. - Chcę chłopca.
- Nie! - czarnoksiężnik potrząsnął głową. - Uczynię z ciebie człowieka bogatego. Będziesz żył jak książę. Nauczę cię wszystkich sekretów magii…
Vukotich nie dostrzegł większego sensu w przemowie czarnoksiężnika.
- Na Taala! - krzyknął. - Co on bełkocze?!
Zamiast odpowiedzi Muenchbek wskazał ma Semperphiliusa, a w jego głosie, kiedy się odezwał, kipiała wściekłość.
- Popatrz na tego człowieka, Vukotich. Widzisz kochającego ojca? Opowiem ci bajkę. Jak myślisz, ile on ma lat? Czterdzieści? Przypatrz się uważnie. Widzisz zmarszczki na jego twarzy? Może jest ich więcej niż przed paroma dniami? Cóż, nie ma on lat czterdziestu. Jest starszy… może o tysiąc lat.

Muenchbek ciągnął swoją opowieść, a twarz czarnoksiężnika stawała się coraz bardziej odpychająca.
- Różne są sposoby osiągnięcia nieśmiertelności. Można zostać jednym z Czempionów, którzy zamieszkują w Królestwie Chaosu. Oni jednak nie są już ludźmi. Można zostać wampirem albo nieumarłym. Lecz oni są jak chodząca śmierć. Nie, nasz przyjaciel chce na wieki cieszyć się zdrowiem normalnej ludzkiej istoty. On pokochał wieczną młodość. Istnieje pewien sposób, aby to osiągnąć. To sposób odrażający, nie powiem, ale czegóż nie robi się dla idei! Za każdym razem, gdy starość dopada nieśmiertelnego, musi on złożyć w ofierze życie dziecka. W tym rytuale wchłania młodość ofiary, odświeża własne ciało. Nie jest to jednak dziecko pierwsze z brzegu. Musi mieć sześć do dwunastu lat i płeć odpowiadającą nieśmiertelnemu. Ale, co najważniejsze, musi to być twój potomek! Tylko krew z krwi i kość kości! Inaczej nici z magii!
Oczy Muenchbeka zapłonęły, kiedy ciągnął, nie dając Semperphiliusowi dojść do głosu.
- To dlatego tak Semperphilius troszczył się o chłopca. Chronił własne życie! Zbliżał się czas, kiedy trzeba będzie odnowić energię młodości! Więc wrócił tu, do swojej twierdzy i ołtarza, do ziół i narkotyków potrzebnych by zainicjować rytuał. Nie tylko gobliny wyczuwam na odległość. Również w tej istocie wywąchałem coś, co próbował ukryć. To jego wiek. Zrozumiałem, że jest znacznie starszy, niż na to wygląda. Poza tym jego akcent! Wieki temu, kiedy uczył się mówić, język Imperium miał wymowę inną niż współczesna. Stąd jego archaiczny akcent!
Vukotich spojrzał na bezwładne ciało Reinera.
- Dlaczego ogłuszyłeś chłopca?
- Rytuał może zostać zainicjowany tylko wtedy, gdy ofiara jest w pełni świadoma. Naiwność dziecka to też składnik młodości. I to jest najbardziej odrażające... Nieprzytomny Reiner jest bezpieczny, gdyż Semperphilius nie miałby z jego śmierci żadnego pożytku. Aby przekazać komuś własną młodość trzeba do końca zachować świadomość...
Vukotich pomyślał, że mylił się przynajmniej co do Muenchbeka. Zresztą znów zwątpił gdyż ten bystro zerknął w jego stronę i już Vukotich nie miał pewności, czy jest panem własnej świadomości.
- Tak, tak, Vukotich - Muenchbek czytał jego myśli. - Żołnierz musi bezwzględnie ufać swoim towarzyszom. Taki już jego los. Nie wolno wierzyć wszystkim mądrym starcom, przypadkowo spotkanym w lesie. Zwłaszcza, gdy jest to Szary Czarnoksiężnik, któremu, jak wiadomo, w ogóle wierzyć nie należy.
Muenchbek z zaciśniętymi pięściami postąpił krok w stronę Semperphiliusa.
- Co dwadzieścia lat czarnoksiężnik płodzi syna. Czyni to wyłącznie z myślą o tym, żeby po dziewięciu, czy iluś tam latach rytualnie, jak świnię, zarżnąć własne dziecko. Ilu synów zabiłeś, czarnoksiężniku? Ilu matkom odebrałeś dziecko, być może jedyne?... Ale to koniec. Zabieramy chłopca. A ciebie zostawimy - Muenchbek zachichotał. - Czeka na ciebie starość... Zdechniesz, gdy przyjdzie po ciebie śmierć, jaką nam wszystkim przeznaczyli bogowie.
Czarnoksiężnik cały czas zaciskał w ręku ofiarny nóż. Jego oczy powędrowały ku ornamentowi, zdobiącemu portal drzwi. Była to ośmioramienna gwiazda.
- Oto znak Czystego Chaosu - odezwał się wreszcie. - Kiedy byłem adeptem magii nie wymyślono jeszcze podziału na kolegia barw. Istniała jedna magia. Ale to było tak dawno temu...
Kiedy wszyscy patrzyli na gwiazdę, czarnoksiężnik drugą ręką sięgnął na półkę, gdzie, obok kilku ksiąg, stała otwarta szkatułka. Nagle Semperphilius gwałtownie wyprostował ramię i sypnął garść popiołu prosto w twarz Muenchbeka. Szary pył zaczął się mienić wszystkimi barwami tęczy, żywą chmurą otoczył najemnika i nagle zdusił go żylastymi paluchami, które, jak kłębowisko węży, wgryzły się w każdy ułamek jego ciała.
Z jaką łatwością Semperphilius sobie poradził! Magiczne żmije rozwiały się po kilku sekundach, ale Muenchbek był kompletnie oszołomiony. Wielki mag wracał do formy. Zaintonował pieśń w dziwacznym języku, którego sylaby brzmiały jak uderzenie młotów. Straszliwy wysiłek obudził w oczach Muenchbeka prawdziwie piekielny ogień, ale Semperphiliusa już nie można było powstrzymać. Naprężył się, pochylony, i rozpostarł ramiona niczym straszliwe, archaiczne ptaszysko.
- GIŃ! - rozkazał chrapliwie.
Muenchbek zachwiał się.
Kątem oka Vukotich dostrzegł błysk ostrza na podłodze. Płomień świecy znalazł tam odbicie w szerokim ostrzu noża, którym Muenchbek ogłuszył Reinera. Vukotich pochylił się gwałtownie, po czym siłą całego ramienia pchnął tym nożem w pierś Semperphiliusa. Dwa noże zgrzytnęły o siebie, kiedy czarnoksiężnik zasłonił się ostrzem, które niedawno przymierzał do serca Reinera. Vukotichowi zakręciło się w głowie. Tuzin dwuręcznych mieczy zatańczył przed jego oczami, a jego własny nóż sparzył palce, jakby do czerwoności rozpalony w blasku magicznej świecy.
Vukotich z okrzykiem bólu odrzucił broń, a na gardle poczuł ostrze noża czarnoksiężnika. Śmierć litościwie przesłoniła mu oczy siwym całunem i tylko w uszach wciąż dźwięczał szyderczy śmiech Semperphiliusa.
Jak przez mgłę dostrzegł jeszcze jakiś cień w otwartych na oścież drzwiach komnaty. Cieniutki srebrny miecz wbił się głęboko w pierś czarnoksiężnika. Semperphilius wydał z siebie przeraźliwy skrzek i zwalił się na podłogę.
Szary magiczny całun bez bólu zsunął się z Vukoticha. Przejrzał znów i zrozumiał.
- Jednak szedłeś za nami - wyszeptał.
Elf niespiesznie wytarł ostrze miecza o szatę maga.
- Szedłem za wami? Przybyłem tu znacznie wcześniej! Elfy nie śpią tak długo, jak wy! Za wami wszedłem do tego domu, ale za to powinniście mi być tylko wdzięczni.
Muenchbek stanął wreszcie na własnych nogach.
- Podejrzewałem, że i ty przeczuwasz, co się dzieje - powiedział.
Coulsh-an-Eshain niedbale skinął głową.
- Przecież to widać, kto ile ma lat. Ten mag był zbyt stary, żeby być normalną ludzką istotą. Przypuszczałem, że znam sposób, w jaki się odmładza... Trudno było nie ratować chłopca... Teraz ocaliłem go po raz drugi i słusznie chyba twierdzę, że należy do mnie.
Vukotich przeniósł wzrok poza Coulsh-an-Eshaina. Czarnoksiężnik podnosił się tam z podłogi. Darł swoją szatę i zawodząc śpiewnie rozcierał na piersi ranę zadaną przez miecz elfa.
Krew znikła i nowa skóra zabliźniła ranę.
Z ust czarnoksiężnika tymczasem wypłynęła wielka, lśniąca bańka. Tchnienie prawdziwej magii. Pęcherz pochłonął Coulsh-an-Eshaina. Elf miotał się jeszcze, wierzgał cienkimi łydkami. Wreszcie zieleń jego kubraka zbladła w świetlistej aureoli.
Vukotich znów poczuł zawrót głowy. Tym razem na podłodze walał się ofiarny nóż Semperphiliusa. Muenchbek jeszcze nie doszedł do siebie. Za kilka sekund magia ostatecznie strawi wątłe ciało elfa. Na razie jednak czarnoksiężnik całą moc skupił w podtrzymaniu zaklęcia.

Jesteś sam, Vukotich! Sam! Sam! Tylko ta myśl jeszcze mu się kołatała w głowie.
Zatoczył się, chwycił nóż z podłogi. Poczuł, jak ostrze w jego ręku drży z niecierpliwości. Pomyślał jeszcze: oddaję ci twój nóż, czarnoksiężniku! Potem pchnął z rozpaczliwą siłą.
Kiedy odstępował od chwiejącego się Semperphiliusa, czas jakby się zatrzymał.
Czarnoksiężnik próbował jeszcze wykrztusić z siebie jakieś magiczne przekleństwo, lecz siły go opuściły. Jeszcze nie wierzył w to, co się stało. Osunął się na kolana, chwilę jeszcze łokciami odpychał od siebie podłogę. Wreszcie upadł na twarz. Jego własny płaszcz okrył go szczelnie.
Kiedy konał, magiczny pęcherz wokół elfa bladł stopniowo.
Vukotich, nie dowierzając jeszcze, nogą przewrócił na wznak ciało czarnoksiężnika.
Muenchbek podszedł z boku chwiejnym krokiem.
- Tym razem to już naprawdę koniec, Vukotich. Czuję to - roześmiał się niezbyt wesoło.
Martwa twarz Semperphiliusa postarzała się o jakieś pięćdziesiąt lat.
- Zapewne jest tu dużo złota - powiedział w zadumie Muenchbek. - W samym domu albo zakopane pod jakimś drzewem w sadzie. Nie wiadomo jednak, jakie magiczne zabezpieczenia pozostawił po sobie właściciel... Dajmy więc spokój poszukiwaniom.
Coulsh-an-Eshain siedział na podłodze z zamkniętymi oczami. Miał białą twarz, a głowa kołysała mu się, jakby zdecydowanie przesadził z piwem. Vukotich pomyślał, że skutki działania magicznej aureoli wywarły na nim spore wrażenie.
Trzeba wreszcie zdecydować co z Reinerem.
Muenchbek położył dłoń na ramieniu Vukoticha.
- Pozwólmy dzieciakowi iść z elfem. Tak będzie najlepiej. My przecież wybieramy się powalczyć do Kisleva.
Vukotich przeniósł spojrzenie z Muenchbeka na elfa i z powrotem. Wstrząsnął nim dreszcz.
- Oczywiście - zgodził się wreszcie. - Nam by tylko przeszkadzał.
Muenchbek mówił cicho.
- Dla większości ludzi Porządek jest dobry, a Chaos zły. Ale wszystko jest znacznie bardziej skomplikowane. Wyznawcy Porządku są często źli, a w Chaosie można czasem odnaleźć okruchy dobra. To z Chaosu pochodzi przecież cała magia, niezależnie od jej rodzaju. Chaos to pokusa, której należy się opierać. Pogrążysz się w nim, a będziesz stracony, bo żadna istota ludzka nie jest w stanie kontrolować tak wielkiej mocy. Chaos zabierze ci wszystko, nawet samo człowieczeństwo.
Zrobił przerwę, chyba sam zdziwiony swoim wykładem.
- Słuchaj, Vukotich. W twoim wieku byłem taki jak ty. Jest w tobie coś, co sprawi, że wcześniej czy później podejmiesz walkę z Chaosem. Musisz to zrozumieć, nim zaczniesz walczyć z własnym przeznaczeniem.
Vukotich nie był pewien czy to pochwała, czy nagana.
Niespodziewanie elf otworzył oczy i zwrócił w ich stronę spojrzenie wciąż jakby nie obecne. Te oczy mówiły, że Coulsh-an-Eshain usłyszał każde słowo.
- Wasz wybór jest mądry. Życie wśród elfów ma więcej uroku niż nudna egzystencja ludzi - powiedział. - Zajmę się chłopcem z wielką przyjemnością. Ludzkie dziecko jest dla nas jak kwiat, który kwitnie tak krótko. Najpierw jednak upewnię się, że nic mu nie jest.
Reiner poruszył się na ołtarzu. Vukotich dostrzegł na jego czole purpurowy siniak, ślad po uderzeniu rękojeścią noża. Elf zaczął rozplątywać krępujące chłopca sznury.
- Kiedy znajdzie się wśród nas, szybko zapomni o niezbyt udanym dzieciństwie - powiedział Coulsh-an-Eshain patrząc na swoją nagrodę.
Pomógł Reinerowi usiąść. Chłopiec uniósł twarz i spojrzał na nich.
- Dlaczego ojciec chciał mnie skrzywdzić? - zapytał z żalem w głosie.
Nikt nie miał serca mu odpowiedzieć.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY
☸ WPROWADZENIE ☸

Drogi Czytelniku!

Oto trzymasz przed sobą zasady gry Warhammer Fantasy Roleplay. Jest to kolejne, nieoficjalne wydanie tej gry w Polsce. Mam nadzieję, że spodoba się ona również Tobie, podobnie jak mnie kiedyś zafascynowała i zainspirowała do spisania i zredagowania tego podręcznika. Podręcznik jest kompletnym zbiorem zasad, które powinieneś poznać, nim na nowo rozpoczniesz rozgrywanie przygód w mrocznym świecie Warhammer.

KORZYSTANIE Z PODRĘCZNIKA:

Książka, którą Szanowny Czytelniku właśnie masz przed oczyma zawiera wszystkie informacje potrzebne do gry w **WARHAMMERA**. Brakuje tylko kostek i pewnych dodatkowych pomocy do gry darkfantasy **WARHAMMER**. **WARHAMMER FRP** jest grą, która toczy się głównie w wyobraźni graczy, jednak podczas samej rozgrywki mogą być potrzebne także przeróżne akcesoria. Gdy przeczytasz już reguły i rozegrasz swoje pierwsze przygody, zorientujesz się jak to wszystko działa i jakich dodatkowych materiałów będziesz potrzebował.

Podręcznik składa się z siedmiu głównych rozdziałów, z których każdy otwiera całostronicowa ilustracja i spis treści. Wszystkie rozdziały podzielono na podrozdziały, poprzedzone nagłówkiem i wymienione w spisie treści znajdującym się na poprzednich stronach. Dzięki temu bez trudności odnajdziesz każdą informację, której akurat potrzebujesz.

CO TO JEST GRA ROLEPLAYING?

Gra roleplaying (RPG), po polsku określana mianem *gry fabularnej*, to nowa wielka przygoda, w której już wkrótce i Ty, Drogi Czytelniku, będziesz mógł wziął udział. W sztuce teatralnej lub w filmie aktorzy odgrywają narzucone im role, grają bohaterów, postępujących ściśle według ustalonego scenariusza i wskazówek reżysera. W RPG każdy gracz również kreuje swojego własnego bohatera, przyjmuje pewną fikcyjną osobowość, która może się bardzo różnić od jego własnej. Jednak w przeciwieństwie do filmu czy sztuki teatralnej, gra roleplaying nie ma ustalonej fabuły. Gracze sami decydują o tym, jak zachowają się odgrywani przez nich awanturnicy, jak postąpią w określonej sytuacji. Podobnie jak do zrobienia filmu potrzebny jest reżyser, tak i tutaj musi być ktoś, kto wprowadzi kreowane przez graczy postaci w scenerię świata gry, zapozna z prawami rządzącymi tym światem i pokieruje ich poczynaniami. Ten ktoś nazywany jest Mistrzem Gry (MG).

Kierując się regułami gry, prawem związku przyczynowo - skutkowego oraz własną logiką i wyobraźnią, Mistrz Gry informuje graczy o wszystkim, co dotyczy odgrywanych przez nich bohaterów. To on kontroluje świat, przez który gracze, wcieleni w fikcyjne osobowości, wędrują i w którym przeżywają przygody. Opisuje rzeczywistość, w której żyją i działają prowadzone przez graczy postaci. Podaje wszystkie wymagane informacje na temat sytuacji, w której akurat się znajdują oraz określa skutki ich działań. MG jest ostatecznym sędzią, od którego decyzji nie ma odwołania. Musi zadbać o to, aby przygody wyglądały prawdopodobnie i realnie. Dlatego powinien kierować się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i w razie potrzeby zmieniać te z pośród

przedstawionych w podręczniku reguł, które według niego powinny być zmienione - zwłaszcza, jeśli wymaga tego zaistniała sytuacja. Gracz musi zaakceptować wszystko, co powie MG.

W grze bierze udział kilka osób, z których jedna musi pełnić rolę Mistrza Gry. **WARHAMMER** wymaga zatem co najmniej dwóch osób. Najlepiej jednak, jeśli w grze uczestniczy cztery do pięciu osób. Szybko dojdziecie do wniosku, że właśnie grupa czteroosobowa, nie licząc MG, jest optymalną i najbardziej sensowną. Oczywiście może być Was więcej, ale tylko wtedy, gdy przynajmniej niektórzy są graczami, posiadającymi już pewne doświadczenie.

OBSZAR GRY:

W przeciwieństwie do większości zwykłych gier, tutaj nie używa się planszy. Wszystkie potrzebne informacje gracze zapisują przed rozpoczęciem gry na kartce papieru lub na specjalnych **KARTACH BOHATERA**. Jedynym niezbędnym rekwizytem są kostki. W RPG używa się różnych kostek o niezwykłych kształtach i musisz je zakupić, zanim przystąpisz do gry. Posługiwanie się tymi kostkami zostało wyjaśnione trochę dalej.

Czasem awanturnicy będą musieli toczyć walki. Świat **WARHAMMERA** to brutalne miejsce, więc będzie się to zdarzać dosyć często. W takich przypadkach niezwykle cenną pomocą przy wyobrażaniu sobie scenerii (ustawienie postaci względem innych, specyfika i ukształtowanie terenu: drzwi, okna, ściany itp.) mogą być rozłożone na stole mapy i specjalne plany. Zaznacza się na nich pozycje bohaterów oraz wszelkie przeszkody terenowe. Jednak większość graczy korzysta z modeli reprezentujących ich bohaterów, które możesz lub będziesz mógł kupić w odpowiednich sklepach.

AKCJA:

Każdy gracz decyduje, co robi jego bohater. Nie jest to trudne. Gracze po prostu *wczuwają się w role* tych bohaterów, posługując się wyobraźnią postępują dokładnie tak, jakby naprawdę żyli w opisywanym przez MG świecie. Im lepiej gracze wczuwają się w swoje role, tym bardziej realne będą dla nich przygody przeżywane przez ich bohaterów, tym większą przyjemność będą czerpać z gry.

Musicie starać się zapomnieć o zasadach gry i kierować zachowaniem swoich bohaterów tak realistycznie, jak to tylko jest możliwe. Tak więc, jeśli zdecydujesz się grać marynarzem - narzekaj na szczury lądowe, mów o przyjaciołach jako o *marynarskiej braci*, do przełożonych zwracaj się per *kapitanie*, staraj się używać marynarskiego żargonu itd.

Zadanie kontrolowania graczy i prowadzonych przez nich bohaterów spada na barki MG. Jest to duża odpowiedzialność. MG powinien znać wszystkie zasady gry, a także umieć zastosować je we właściwy sposób. Powinien również wiedzieć, kiedy można odrzucić reguły i oprzeć się na własnym osądzie. Ta umiejętność jest cechą dobrego MG i zdobywa się ją wraz z doświadczeniem.

ŚWIAT FANTASY:

Bohaterowie żyją w świecie określonym konwencją Fantasy. W takim świecie zdarzają się rzeczy uznawane za dziwne i tajemnicze; magia jest realna, a siły ciemności tylko czekają na nieostrożnych. Większość krain pokrywają lasy, góry albo inne dzikie i niebezpieczne miejsca - są one siedzibą wszelkiego rodzaju groźnych istot, przerażających bestii, renegatów, bandytów albo wyznawców mrocznych kultów. Prowadzeni przez graczy bohaterowie szybko staną twarzą w twarz z tymi niebezpieczeństwami i będą zmuszeni do użycia podstępu, do walki lub ucieczki. Osady są nieliczne i małe, dlatego podróżuje się rzadko, mocno przy tym ryzykując. W głębokich lasach żyją elfy, starożytna rasa nie zawsze przyjazna wobec ludzi, zaś w górach mieszkają dumni potomkowie potężnego niegdyś narodu krasnoludów. Na szczęście większość mieszkańców Starego Świata to ludzie, posługujący się podobną mową i należący do tego samego kręgu kulturowego (filozofia, religia i sztuka, kodeks moralno-etyczny), co sami awanturnicy.

Na początku ta wiedza na temat świata powinna graczom wystarczyć. MG dokona wstępnego omówienia, zaś bardziej dokładne opisy ludów, geografii i historii będą przedstawiane w trakcie gry. Należy pamiętać, iż początkujący bohaterowie właściwie nie powinni zbyt dużo wiedzieć na temat otaczającego ich świata - wielu z nich to osoby niewykształcone i nieświadome jeszcze rządzących światem praw.

Bliższe informacje na temat Starego Świata znajdziesz w odpowiednim rozdziale podręcznika.

SCENARIUSZ:

Słowem *scenariusz* nazywa się tekst, opisujący fabułę przygody. Zawiera on wszystkie niezbędne informacje, dzięki którym MG może prowadzić grę. Scenariusz jest przeznaczony tylko dla oczu Mistrza Gry i czytanie go przez graczy może zepsuć całą zabawę. Opisuje on sytuacje, w których znajdą się bohaterowie, wyznacza im pewne zadania, które w trakcie gry muszą zostać rozwiązane i określa w przybliżeniu drogę, którą drużyna musi przebyć, aby wypełnić cel misji założonej przez fabułę. Określa również dość szczegółowo zdarzenia niezależne od postępowania bohaterów oraz zawiera, jeśli to konieczne, sporządzone zgodnie z zasadami gry charakterystyki przeciwników, których awanturnicy mogą napotkać na swej drodze. Często zawiera mapy terenu i mapki miejsc, które bohaterowie odwiedzą.

Scenariusz może rozpoczynać się w chwili, gdy drużyna np. odpoczywa, popijając wino lub piwo w miejscowej karczmie, albo wchodzi do małego miasta w poszukiwaniu noclegu. Celem przygody może być odnalezienie zaginionego magicznego miecza albo pokonanie złego czarnoksiężnika. Scenariusz to po prostu konspekt przygody, który MG musi przygotować przed rozpoczęciem gry. Jednak nawet najlepszy scenariusz nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych zachowań graczy, dlatego MG często będzie musiał wykazać się talentem *improwizacji*. Projektowanie scenariusza i prowadzenie gry zostało szczegółowo omówione w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

WYGRANA & PRZEGRANA:

W grach fabularnych, w odróżnieniu od większości gier polegających na współzawodnictwie, nie ma indywidualnych zwycięzców i pokonanych. Gracze działają wspólnie w celu rozwiązania problemów postawionych im przez MG. Tylko dzięki współpracy będą mogli pokonać napotkane niebezpieczeństwa. Celem gry jest jednak nie samo przetrwanie (w pewnych sytuacjach i tak niezwykle trudne), lecz dokonanie tego w pięknym stylu! Awanturnicy muszą jakoś zarabiać pieniądze na życie i posiadanie gotówki jest dla nich dość istotne. Jednak mogą postawić przed sobą inne cele niż tylko zdobycie bogactwa, zależnie od doświadczenia w grze i posiadanych umiejętności.

MG także nie może *wygrać* w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jego głównym celem jest poprowadzenie interesującej i ciekawej gry. Z racji swej wyjątkowej roli w grze, MG może w każdej chwili zabić bohaterów graczy, ale nie o to przecież w RPG chodzi.

ISTOTY SPOTYKANE PRZEZ AWANTURNIKÓW:

W trakcie przygód awanturnicy spotykają się z innymi istotami. Mogą to być zarówno ludzie, elfy, krasnoludy jak i inne inteligentne rasy. Te wszystkie stworzenia mogą być nastawione przyjaźnie lub wrogo, jednak niezależnie od tego, są one kontrolowane przez Mistrza Gry. Postaci, które nie są bohaterami prowadzonymi przez graczy określa się jako: *Bohaterów Niezależnych* (BN). Słowa *postać* używa się do określenia wszystkich istot, nawet takich, które w żaden sposób nie mogą być uważane za żywe, np. wampirów, duchów czy zombie.

KOSTKI:

Do gry **WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY** musisz posiadać zestaw specjalnych kostek. Każdy zna zwykłe sześcienne kostki, używane w większości gier planszowych. Stosuje się je i tutaj, ale oprócz nich będziesz również potrzebował kostek o innej liczbie ścian i oryginalnych kształtach. Te kości zostały omówione w dalszej części **WSTĘPU**. Jak zauważysz podczas przeglądania tekstu, istnieje standardowy sposób opisywania różnych typów kostek. Jest to litera **K** (od słowa *kostka*) poprzedzająca liczbę, określającą ilość jej ścian. Oto całkowity spis potrzebnych kostek:

K4 - ma kształt piramidy. Cyfry są zaznaczone przy krawędzi kostki.

K6 - jest zwykłą kostką. Wynik odczytaj z jej górnej ścianki.
K8 - jest ośmiościanem foremnym. Używa się jej w ten sam sposób, jak K6.
K10 - liczbę odczytuje się z górnej ścianki. Jednak większość K10 ma na jednej powierzchni 0 zamiast 10, tak więc musisz pamiętać, że 0 oznacza tutaj 10.
K12 - jest dwunastościanem foremnym, odczytuje się ją dokładnie tak, jak K6.
K20 - jest dwudziestościanem foremnym, wynik odczytuje się z górnej ścianki.
K100 - przyjmując, że raczej nie kupisz pojedynczej 100-ściennej kostki, będziesz musiał posługiwać się dwoma kostkami K10 lub dwa razy rzucać jedną K10. Pozwoli ci to na uzyskanie wyniku od 1 do 100. Rzuć najpierw K10 dla *dziesiątek* - wynik 4 = 40, 7 = 70 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza brak *dziesiątek*. Następnie rzuć kostką dla *jedności* - tak więc wynik 4 = 04, 7 = 07 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza brak *jedności* i mówi nam, że wynikiem rzutu jest pełna liczba dziesiętna. Jeżeli na obu kostkach wypadnie 0, będzie to oznaczać wynik 100.

PRZYKŁAD: *Wynik na kostce dziesiątek 5=50, wynik na kostce jedności 7=07-więc suma wynosi 57.*
Wynik na kostce dziesiątek 3=30, wynik na kostce jedności 0=00-więc suma wynosi 30.
Wynik na kostce dziesiątek 0=00, wynik na kostce jedności 9=09-więc suma wynosi 09.
K100 czasami używa się jako kostki procentowej, do określenia sukcesu w testach procentowych (%) np. pięćdziesięcioprocentowa szansa, siedemdziesięcioprocentowa szansa itd. Naszym celem jest wtedy wylosowanie liczby, która będzie równa lub mniejsza od wyżej wymienionej procentowej szansy.

PRZYKŁAD: *Dla 35% szansy, wynik rzutu mieszczący się pomiędzy 0 a 35 oznacza sukces, zaś pomiędzy 36 - 100 niepowodzenie. Dla 75% szansy, liczby 0 - 75 przynoszą sukces, zaś 76 - 100 porażkę.*
K2, K3, itp. - Można generować losowe wyniki i z takich zbiorów, posługując się jedną lub kilkoma kostkami. Na przykład, K3 uzyskuje się przez podzielenie na pół i zaokrąglenie wyniku z K6. otrzymujemy wówczas potencjalne wyniki 1, 1, 2, 2, 3, 3. K2 - wystarczy rzucić dowolną kostką i nieparzyste wyniki odczytać jako 1, zaś parzyste jako 2 (lub odwrotnie).

ZŁOŻONE RZUTY & MODYFIKATORY:


Czasami należy rzucić dwoma kostkami i zsumować otrzymane wyniki. Jest to zwykle oznaczone jako 2K6, 2K8, 2K10 itd., gdzie pierwsza liczna określa iloma kostkami należy rzucić. Często wynik na kostce będzie modyfikowany przez: +1, +2 albo -1, -2 itd., co zapisuje się jako K6+1, K6-1 itp. Czasami powinno się pomnożyć wynik na kostce przez określoną liczbę - co będzie zapisane jako: K6x10.
PRZYKŁAD: *K6+1 - na K6 wylosowano liczbę 4, więc wynik: 4+1=5;*
2K6+1 - dwiema kostkami wylosowano 2 i 6. 2+6=8, więc wynik 8+1=9;
2K6x10 - dwiema kostkami wylosowano 2 i 3. 2+3=5, więc wynik: 5x10=50

TA GRA JEST FIKCJĄ:


Akcja gry **WARHAMMER** ma miejsce wyłącznie w wyobraźni graczy. Podobnie jak aktorzy w filmie czy teatrze, gracze mówią czasami w taki sposób, jakby byli swoimi bohaterami. W rzeczywistości jednak gracze nie są postaciami, podobnie jak gracz nie jest królem grając w szachy.

Analogicznie, świat sugerowany przez te zasady jest wytworem wyobraźni.

I to właściwie już koniec wstępu. Redaktor życzy przyjemnej gry!

P.S. Jeszcze jedna sprawa - chciałbym naprawdę serdecznie przeprosić za wszelkie niedoróbki, niejasności, błędy, przeinaczenia, literówki, niedopatrzenia, przesunięcia, nierówności i tym podobne nieprzyjemne drobiazgi, od których ten podręcznik zapewne się roi. Przepraszam za kuriozalny miejscami język, przedziwną składnię i inne wynalazki gramatyczne. Gdybyście wiedzieli, jaką pracę musiałem w ten tekst włożyć, zapewne z ust Waszych nie padłoby ani jedno złe słowo. Mam tylko nadzieję, że i tak nie padnie. Jeszcze raz - przepraszam.

JESIENNA GAWĘDA
- BOHATEROWIE

Spoglądam w górę. Krople deszczu spadają na pokrytą bliznami twarz. Widzę szare, pokryte ciężkimi chmurami niebo. Rozglądam się wokół. Nieustannie siąpiący deszcz rozmywa kształty, niszczy barwy i piękno. Tam, w dole, widzę miasta, osady, lasy. Gdzieś daleko, na horyzoncie, dostrzegam pasmo Szarych Gór. Byłem tam. I w Szarych Górach, i w Altdorfie, i w Middenheim. Płynąłem Reikiem, penetrowałem ruiny Karak Osiem Szczytów. Byłem tam wszędzie. Jestem obywatelem Starego Świata. Jednym z jego bohaterów.

Elfi bohaterowie to nie tylko duża zręczność i umiejętności strzeleckie. To nie tylko wysoka siła woli, inteligencja czy charyzma… To także przerażenie i smutek. To dramat samotności i wyalienowania w obcym, ludzkim świecie. Tworząc nową postać, elfiego bohatera, powinniśmy poświęcić jej o wiele więcej czasu, niż w przypadku *zwykłego* człowieka. Musimy zwrócić uwagę na dziesiątki szczegółów, które dopiero połączone razem stworzą pełen obraz postaci. Spróbujmy zatem przyjrzeć się elfiemu poszukiwaczowi przygód. Samotnemu, zagubionemu, przerażonemu…

Elfi bohater nie pojawia się na bezdrożach Starego Świata tak po prostu. Nie przybywa znikąd, nie ucieka z brudnego, biednego domu, od okrutnych rodziców… Nasz bohater dorastał w doskonałych warunkach, z dala od brutalnego ludzkiego świata. Nie poznał kradzieży, zabójstwa, nie wie, kim jest dziwka, alfons, ani co to jest mafia. Żył niemal jak w magicznym królestwie, pod osłoną starszych w bezpiecznym lesie. Elfim lesie, w którym nie ma miejsca dla Chaosu, hord mutantów i szalonych magów. Nie ma tam też chorób, brudu ani głodu. Jego mieszkańcy zajmują się czytaniem wierszy, malowaniem obrazów i słuchaniem muzyki. Młody elf jest zupełnie nieprzygotowany na spotkanie świata ludzi. W porównaniu ze swymi młodszymi braćmi - śmiertelnikami, to zagubiony, nieprzystosowany do życia kaleka. Na nic jego inteligencja, zręczność, charyzma. Jego *rówieśnicy*, ludzkie dzieci, żyjące w ciasnych i śmierdzących miastach, w wieku pięciu czy sześciu lat poznają życie takim, jakim jest naprawdę. Są zmuszone do kradzieży i żebrania. Wiedzą, co to głód, awantura, doskonale rozpoznają krzyk i płacz swej matki… Ich rodzice umierają od chorób i głodu. Na skutek tajemniczych mutacji lub zabójstw. Czasami umierają też ze starości. Mając 43 lata.

Ludzie żyją w szalonym tempie. Nie znają dzieciństwa, nie mają czasu na młodość, a gdy już są dorośli wciąż muszą walczyć o przetrwanie, by w końcu umrzeć w jakimś ciemnym zaułku. W wieku szesnastu lat ludzki młodzieniec jest gotowy do życia - choć nie potrafi recytować wierszy, nigdy nie namalował żadnego obrazu i zna tylko kilka, za to niezwykle sprośnych piosenek… Jednak wie jak przetrwać w mieście, komu można ufać, z kim należy walczyć i jak strzec się Chaosu. Czy jest gotowy do życia? Tak, niczego więcej mu nie trzeba. W tym samym czasie, kiedy ludzkie dziecko walczyło o przetrwanie, młody elf uczył się dostrzegać piękno świata i czerpać radość z życia w harmonii z przyrodą… Słuchał pieśni, recytował wiersze, pielęgnował rośliny… Żyłby tak do końca swych dni, gdyby nie COŚ. COŚ, co sprawiło, że stał się poszukiwaczem przygód i opuścił swój dom. Tworząc bohatera musisz dobrze się zastanowić co TO było. Nie próbuj oszukiwać MG i siebie (głównie siebie), próbując twierdzić, że chęć przygody czy ciekawość świata sprawiły, że opuścił bezpieczny las. Porównanie rzeczywistości ludzkiego świata z zakorzenioną w umyśle elfa wizją krain śmiertelników jest takim szokiem, że po tygodniu Twojemu

bohaterowi odeszłaby chęć przygody. Wróciłby do lasu i już nigdy go nie opuścił. To COŚ musi być czymś prawdziwie przykrym i dramatycznym. Przecież skłoniło cię do opuszczenia rodzinnego domu raz na zawsze. Czy wyjechałbyś do Mozambiku, aby tam żyć, z chęci przygody? Przypuszczam, że nie. Ludzki świat jest dla Twego bohatera tym, czym dla ciebie Mozambik - pamiętaj o tym. Gdy już będziesz wiedział, dlaczego opuściłeś rodzinne strony, nie ograniczaj się do zapisania tej informacji na karcie postaci. Czy zdajesz sobie sprawę, że każdego wieczoru, gdy twój bohater będzie się kładł do zapluskwionego i zatęchłego łóżka, gdzieś w jakiejś brudnej karczmie, wciąż będzie pamiętał o tym CZYMŚ. Że będzie powtarzał w myśli: gdyby nie to… byłbym teraz z bliskimi, w swoim lesie, czystym, zielonym, przyjaznym… To coś, to wydarzenie, będzie tkwiło w bohaterze jak zadra, wciąż piekło nieustającym bólem.

Powróćmy jeszcze na chwilę do momentu opuszczenia rodzinnej osady. Bohater zaczyna wędrować po Starym Świecie. To jest szok. Zawsze. Porównanie swej dotychczasowej wiedzy o świecie z rzeczywistością dla wielu elfów jest niemal zabójcze. Bohaterowie długo nie potrafią się otrząsnąć i na nowo przystąpić do nauki świata. Nauki bez cenzury, bez kolorowania, bez osłony starszych i pomocy przyjaciół. Brutalnych lekcji, których niektórzy nie zdołają przetrwać. Czasami popadają w obłęd, czasem próbują popełnić samobójstwo… Dla Twojego bohatera będzie to niezwykle ciężka próba.

Przystępując do gry przygotuj się na to, że aby twa postać stała się wiarygodna, w jej udawanie będziesz musiał włożyć sporo niezwykłej pracy. Zwróć uwagę na to jak dziwny i przerażający dla elfa jest ludzki świat. Śmiertelnicy żyją w ciągłym pośpiechu, pędzie ku pieniądzom, majątkowi, wpływom. Twój bohater nigdy wcześniej nie korzystał z pieniędzy, nie musiał szukać pracy, walczyć o pożywienie. Gdy wkroczy do ludzkiego miasta, nie zobaczy wspaniałych kamienic, brukowanych ulic, olbrzymiego targu. Dostrzeże brud ulic, poczuje smród nie mytych ciał i strumieni ścieków. Zauważy płacz dzieci, ból i przemoc ciemnych zaułków… Otoczony przez tysiące nieznanych ludzi, pędzące powozy, popychany przez tłum, nagabywany przez żebraków… jest przerażony. Za pierwszym razem, drugim, za trzecim… zawsze będzie czuł lęk. Miasto będzie mu wiecznie obce i nieprzyjazne. Pamiętaj o tym, odgrywając postać elfa.

W tym miejscu zakończę opowieść o dramacie elfich awanturników. Czas, byś wyobraził sobie swego bohatera, zagubionego w obcej, prawdziwie ludzkiej rzeczywistości. Duże, bezbronne dziecko, które dopiero w wieku stu dwudziestu lat przystępuje do uczenia się świata.

Jednak dramat elfów zdaje się być niczym w porównaniu z tragedią krasnoludów. O ile niezwykła inteligencja i mądrość w końcu pozwalają elfom pogodzić się z rzeczywistym wizerunkiem świata, krasnoludy nigdy nie zdołały tego dokonać. Wciąż mają w pamięci chwile swej wielkości. Doskonale pamiętają świat takim, jakim był za ich panowania: wspaniały, bez ludzi i elfów. Zwycięskie bitwy z napływającymi z południa hordami Chaosu. Wtedy twierdze krasnoludzkie zdawały się być trwalsze od gór. Dziś góry nadal wzbijają się dumnie ku niebu, po warowniach zostały tylko zgliszcza.

Gracze rzadko przykładają się do wczuwania w postacie krasnoludów. Uważają, iż do odgrywania tej rasy nie trzeba się przygotowywać, że to łatwe - wszak wszyscy wiedzą, jak zachowują się te istoty. Są chamskie, grubiańskie i mają bardzo specyficzne poczucie humoru. To proste. Ale czy przypadkiem nie zbyt proste? Czy nigdy nie zastanawialiście się dlaczego krasnoludy stoczyły się na samo dno? Dlaczego całymi dniami przesiadują w knajpach, wciąż wszczynając bójki i rozróby?

Legendy i opowieści Starego Świata wspominają o wspaniałych kowalach run, o genialnych krasnoludzkich architektach i inżynierach. Jednak dziś to już tylko historia. Już nie stawia się wspaniałych katedr i khazadzkich twierdz. Sztuka kucia run odeszła w zapomnienie wieki temu. Wielkie kopalnie zostały opuszczone; stoją dziś osamotnione, strasząc pustką i ciemnościami. Gdzieś, w którymś momencie historii przerwała się nić, zaginęła wiedza przekazywana z pokolenia na pokolenie. Po świetności minionych dni pozostały tylko wspomnienia. Dziś ludzkość nie chce docenić wkładu krasnoludów w budowę świata. Zapomina, kto wymyślił to, bez czego nie mogłaby się dziś obejść: kanalizację, mosty, tunele… To niesprawiedliwe. Wykorzystano do cna możliwość khazadzkiego rodu, *zmuszono* go do ciężkiej pracy, do ciągłego tworzenia coraz wspanialszych i większych rzeczy. A gdy khazadowie stanęli do obrony granic Imperium, gdy odpierali hordy chaotycznych wojsk, kiedy własną krwią płacili za spokój wszystkich mieszkańców Starego Świata, zapomniano o nich, pozwalając wykrwawić się w okrutnym boju. Obronili ludzkie miasta i wsie, ochronili elfie osady i krainę niziołków. Jednak zapłacili za to straszną cenę. Zbyt dużo krwi zostało przelanej, zbyt wielu bohaterów zginęło walcząc na murach niezdobytych twierdz. Krasnoludy ocaliły Imperium, ale upadły na kolana. Już nigdy się nie podniosą.

Uświadommy sobie owe fakty, nim przystąpimy do gry krasnoludzkim bohaterem. Hulanki, zabawy, pijackie rozróby, topienie smutków w gorzałce… to wszystko z czegoś wynika. Tak dławi się smutek i tęsknotę za minionymi latami. Żal do świata za to, że pozwolił, by najdumniejszej z ras wyrządzono tyle zła. Przed wiekami to właśnie do krasnoludów należał Stary Świat. Dopiero później przybyły elfy i wszczęły wojny, a po nich pojawili się ludzie. I mimo początkowych sojuszy krasnoludy nie znalazły w nich oparcia, a jedynie kolejnych wrogów. Gdy przyszedł czas wielkich wojen, nie miały na kim się oprzeć. Mogły polegać tylko na własnym męstwie, dumie, nieustępliwości i ogromnym poświęceniu. To one sprawiły, że świat jeszcze istnieje. Nikt im za to nie podziękował. Słyszały tylko słowa pogardy i śmiech. Ludzkość drwi z krasnoludów i niweczy ich trud, sama sprowadzając na siebie zagładę. Poprzez dziesiątki sekt i kultów sama otwiera wrogowi bramy do Starego Świata. Czyny krasnoludów idą na marne. Pamiętaj o tym, tworząc bohatera wywodzącego się z tej najwspanialszej z ras - ludu, który poświęcił się dla dobra innych.

Mam nadzieję, że udało mi się zwrócić Twoją uwagę na fakt, iż odgrywanie bohaterów z innych ras niż ludzka nie sprowadza się tylko do zmiany współczynników. Każda z ras ma swoją historię, która tłumaczy jej dzisiejszy wizerunek. Niech Twoje postacie spoważnieją, niech będą świadome tradycji ludu, z którego się wywodzą. Przed Tobą dużo pracy, ale uwierz mi - warto. Zdobędziesz szacunek współgraczy, a więc także ich postaci; zapewne pomożesz także MG. Gdy przystąpisz do gry takim odnowionym bohaterem, Twemu Mistrzowie o wiele łatwiej będzie prowadzić mądre, jesienne opowieści.



PODRĘCZNIK GRACZA

ROZDZIAŁ

-1-



PODRĘCZNIK GRACZA:

CECHY:

Każdy gracz tworzy (losuje) bohatera, którego będzie prowadził w grze. Tworzący posiada pewną, chociaż dość ograniczoną, możliwość określania osobowości bohatera, jednak podstawowe jego cechy są ustalane przez rzuty kostkami. Dzięki tym cechom bohaterowie różnią się od siebie - jedni są szybsi, inni silniejsi, jedni bardziej inteligentni, inni wytrzymalsi. Dlatego też przed przystąpieniem do procesu tworzenia nowego awanturnika należy dokładnie przestudiować umieszczone niżej omówienie tych cech. Wszystkich bohaterów oraz inne, występujące w grze istoty opisano za pomocą zestawu takich samych cech. Każda z nich określa pewien aspekt osobowości postaci, a - wzięte razem - pozwalają stwierdzić, w jakich dziedzinach bohater będzie dobry, w jakich nieco gorszy, a gdzie zupełnie się nie sprawdzi.

CECHY GŁÓWNE:

WALKA WRĘCZ - Określa umiejętności, wykazywane w walce w bezpośrednim starciu. Odzwierciedla naturalną agresję, predyspozycje bojowe i trening. Wyrażona jest w procentach od 1 do 100. Im **WW** jest wyższa, tym łatwiej jest zadać cios albo odbić uderzenie przeciwnika. Przyjętym skrótem jest **WW**.

UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE - Określają zdolności bohatera w posługiwaniu się bronią strzelecką i w miotaniu przedmiotów lub (w odniesieniu do niektórych istot) w pluciu jadem. Tak samo jak **WW** określone jest w procentach. Wysokie **US** pozwalają łatwiej trafić w cel. Przyjętym i używanym skrótem jest **US**.

KRZEPA - Określa, jak mocny jest bohater i jak poważne obrażenia może zadać przeciwnikowi podczas walki. Istoty z wysoką **KRZEPĄ** ranią bardzo poważnie, natomiast z niską stosunkowo niegroźnie. **KRZEPA** jest wyrażana liczbą 1 lub większą. Przyjętym skrótem jest **K**.

ODPORNOŚĆ - Określa zdolność do wytrzymywania obrażeń fizycznych. Bohatera o dużej **ODP** trudno jest bardzo poważnie zranić. I odwrotnie - istota o małej **ODP** jest na obrażenia podatna znacznie bardziej. **ODPORNOŚĆ**, podobnie jak **KRZEPA**, jest wyrażana liczbą 1 lub większą. Używanym skrótem jest **ODP**.

ZRĘCZNOŚĆ - Jest odzwierciedleniem sprawności fizycznej, koordynacji i szybkości działania bohatera. W walce wyznacza, kto atakuje pierwszy. Określa także umiejętności, wykazywane przez bohatera podczas wykonywania skomplikowanych i delikatnych zadań, takich jak kuglarskie sztuczki, otwieranie zamków, okradanie kieszeni i inne - słowem zadań, które wymagają cierpliwości i zdolności manualnych. Cecha ta wyrażona jest w procentach od 1 do 100. Przyjętym i używanym skrótem jest **ZR**.

INTELIGENCJA - Określa zdolność bohatera do kreatywnego, przynoszącego wyniki myślenia i rozumienia tego, co się wokół niego dzieje. Może być uważana za odpowiednik ilorazu inteligencji. Jest wyrażona w procentach od 1 do 100. Przyjętym i używanym powszechnie skrótem jest **INT**.

SIŁA WOLI - Ta cecha określa umiejętność koncentracji i zachowania spokoju i zimnej krwi podczas najpoważniejszych nawet stresów psychicznych, które innych mogą doprowadzić do szaleństwa. Wysoka **SIŁA WOLI** jest szczególnie potrzebna bohaterom posługującym się magią, kiedy spotykają oni na przykład jakieś niebezpieczne stworzenia z innych światów, które zdolne są przenikać umysły i zmienić osobowość ofiary. **SIŁA WOLI** jest wyrażona w procentach od 1 do 100. Używanym skrótem jest **SW**.

CHARYZMA - Odzwierciedla umiejętność współżycia z innymi osobami, a także wygląd bohatera i sposób, w jaki jest przez tych innych postrzegany. Bohater z wysoką **CHARYZMĄ** łatwo nawiązuje znajomości i uzyskuje informacje dzięki umiejętności odpowiedniego prowadzenia rozmów. Postacie z niską **CHARYZMĄ** mają zadziwiający dar mówienia samych niestosownych rzeczy, są niewrażliwe na aluzje oraz kompletnie pozbawione taktu. **CHARYZMA** wyrażana jest w procentach od 1 do 100. Powszechnie używanym skrótem jest **CHA**.

CECHY DRUGORZĘDNE:

ATAKI - Mierzony jest liczbą ciosów, jakie bohater może zadać podczas jednej rundy walki. Im więcej ich wymierza, tym jest bardziej niebezpieczny. Większość istot dysponuje tylko jednym **ATAKIEM**, ale niektóre mają ich więcej. Liczba ataków wyrażona jest liczbą od 1 do 10. Przyjętym skrótem jest **A**.

ŻYWOTNOŚĆ - Pewne istoty mogą wytrzymać więcej obrażeń niż inne, gdyż mają większe siły życiowe lub są mało wrażliwe na ból. W grze takie predyspozycje wyrażone są liczbą **ŻYWOTNOŚCI**. Punkty te stanowią sumę obrażeń, które owa istota może odnieść, zanim spowodują one trwałe uszkodzenia jej ciała, a nawet śmierć. Postaci, których **ŻW** została zredukowana do 0, nie są martwe, jednakże wszelkie dalsze obrażenia mają już bardzo poważne konsekwencje zdrowotne. **ŻYWOTNOŚĆ** wyrażona jest liczbą 1 lub większą. Większość bohaterów - ludzi zaczyna z **ŻW** równą sześć. Przyjętym i używanym skrótem dla oznaczenia podstawowej wartości **ŻYWOTNOŚCI** jest **ŻW**.

SIŁA - Ta cecha, wynikająca z **KRZEPY**, określa liczbę obrażeń, jakie bohater zadaje w walce. Aby określić wartość **SIŁY** należy odciąć ostatnią cyfrę **KRZEPY**, na przykład krasnolud z **KRZEPĄ** 48 miałby **SIŁĘ** równą 4. Przyjętym skrótem jest **S**.

WYTRZYMAŁOŚĆ - Ta cecha, wynikająca z cechy **ODPORNOŚĆ**, określa zdolność bohatera do ignorowania części otrzymanych obrażeń. Analogicznie jak w przypadku **SIŁY**, aby otrzymać wartość **WT**, należy odciąć ostatnią cyfrę **ODPORNOŚCI**, na przykład człowiek z **ODPORNOŚCIĄ** 24 miałby **WYTRZYMAŁOŚĆ** równą 2. Używanym skrótem jest **WT**.

SZYBKOŚĆ - Jest to liczba używana do określenia szybkości istoty w konkretnej sytuacji. Przeciętna **SZYBKOŚĆ** ludzi wynosi 4, co pozwala im przejście spokojnym krokiem 8 metrów w ciągu 10 sekund. Dla porównania: **SZYBKOŚĆ** konia równa jest 8. Powszechnie przyjętym skrótem jest **SZ**.

MAGIA - Ta cecha określa magiczny potencjał bohatera i jego zdolność rzucania zaklęć. Przyjętym i używanym skrótem jest **MAG**.

PUNKTY OBŁĘDU - Ta cecha określa stan zdrowia psychicznego bohatera. BG zaczyna grę z liczbą *PO* równą 0, ale ta wartość może wzrosnąć w czasie gry, w następstwie przerażających wydarzeń i ciężkich ran. Szczegółowe zasady dotyczące przyznawania *Punktów Obłędu* zapisano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Używanym skrótem jest *PO*.

PUNKTY PRZEZNACZENIA - Ta cecha określa do pewnego stopnia przeznaczenie bohatera. *Punkty Przeznaczenia* mogą być wykorzystywane, by uniknąć nieuchronnej śmierci lub okaleczenia. Szczegółowe zasady dotyczące Punktów Przeznaczenia zapisano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**, choć nie powinno się ich czytać bez zgody MG.

Jestem z zawodu rzeźnikiem, ale bycie poszukiwaczem przygód niewiele się od tego różni.
Po prostu mięso, które teraz siekam tasakiem, trochę mocniej wierzga.
- Herman Frank, rzemieślnik z Nuln

CHARAKTERYSTYKA:

Wszystkie cechy, zebrane razem, tworzą charakterystykę. Każde stworzenie ma charakterystykę typową dla przeciętnego przedstawiciela swej rasy. Oczywiście poszczególne postacie mogą mieć punkty cech poniżej albo powyżej standardowej wartości, ale warto też znać charakterystykę przeciętną. Charakterystyka zapisywana jest w sposób podany w **TABELI CHARAKTERYSTYKA**.

Cechy bohaterów mogą być nieznacznie modyfikowane, aby dać wyraz ich indywidualnym zaletom i wadom. W czasie gry gracze będą mieć okazję do podniesienia poziomu cech awanturników, czasem nawet do wartości

maksymalnych, które podano w tabeli. Litery BO oznaczają, że cecha, którą opisuje nie ma ograniczeń.

CHARAKTERYSTYKA

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
100	100	BO	BO	100	100	100	100
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
10	BO	BO	BO	BO	BO	BO	BO

PIĘĆ RAS:



Na ziemiach Starego Świata żyje wiele inteligentnych ras. Gracze, tworząc swoich bohaterów mogą bez problemów kreować awanturników spośród ludzi, krasnoludów, niziołków, gnomów i Leśnych Elfów. Bardziej doświadczeni gracze, za zgodą MG mogą stworzyć poszukiwaczy przygód należących do innych ras, niż te wymienione powyżej.

Należy jednak pamiętać, że w zależności od rozgrywanych przygód nie każda rasa jest możliwa do wyboru. Ostateczna decyzja należy tutaj do Mistrza Gry, który powinien zastanowić się czy bohaterowie wywodzący się z danej rasy pasują do kampanii. Oraz czy możliwe jest istnienie drużyny składającej się z przedstawicieli ras wybranych przez graczy, trudno wyobrazić sobie drużynę składającą się z khazada, goblina i elfa.

LUDZIE:

Ludzie są najliczniejszą rasą w Starym Świecie i założycielami największego państwa, czyli Imperium. Chociaż nie są tak mądrzy jak elfy, ani równie wytrzymali jak krasnoludy, ludzie to rasa, która swoją ambicją i determinacją przewyższa wszystkie pozostałe.

Są wyjątkowo elastyczni, co jest zarówno ich wielką zaletą, jak i poważną słabością. Mimo iż wielu wsławiło się heroicznymi czynami w walce z siłami ciemności, to jednak smutną prawdą pozostaje fakt, że ludzie najłatwiej ze wszystkich ras poddają się wpływom Mrocznych Bóstw Chaosu.

HISTORIA:

W porównaniu do elfów czy krasnoludów ludzie są bardzo płodną rasą. Szybko rozprzestrzenili się po całym świecie, korzystając z powolnego wymierania Starszych Ras. Kilka tysięcy lat temu do Starego Świata przybyła z południa grupa ludzkich plemion, które stały się założycielami Imperium, a także pozostałych krain: Bretonni, Estalii, Kisleva i Tilei. Inne plemiona podążały na północ, aż do mroźnej Norski. Niektóre podążyły jeszcze dalej.

Obywatele Imperium są dumnymi ze swoich osiągnięć ludźmi. Ich głównym bóstwem jest Sigmar, założyciel Imperium. Ludzie wierzą, że Sigmar chroni ich przed hordami Chaosu i wszelkim złem. Imperium polega na potędze swoich armii, zakonów rycerskich, niszczącej sile maszyn oblężniczych i dział oraz mocy ośmiu Kolegiów Magii. Wszyscy obywatele Imperium - szlachta, mieszczanie i chłopstwo - znają swoje obowiązki i wiernie służą Imperatorowi. Imperium jest największym i najpotężniejszym państwem Starego Świata. Jego siłą jest siła ludzkości. Jego mocą - odwaga każdego z obywateli.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA:

Gracz nie powinien mieć większych problemów z odgrywaniem człowieka.

GNOMY:

Gnomy są małe i krępe, nieznacznie tylko wyższe od niziołków. Ich charakterystyczną cechą są bulwiaste nosy, kudłate włosy i sumiaste wąsy. Są mniejszymi kuzynami krasnoludów. Mają podobną kulturę i mówią swoim własnym dialektem *khazalidu*. Choć wydaje się to niemożliwe, gnomy są jeszcze mniej opanowane i mają trudniejszy charakter niż khazadzi. Jak tamci żyją przeważnie pod ziemią, wśród gór. Gnomy można spotkać prawie wyłącznie po zachodniej stronie Gór Krańca Świata oraz na Lustrzanych Pustkowiach. Ich populacja, choć zmniejsza się, wciąż jest porównywalna z populacją niziołków.

HISTORIA:

Gnomy są rasą równie starożytną jak krasnoludy. Największa populacja gnomów zamieszkuje region Imperium zwany Lustrzanymi Pustkowiami. Przed wiekami gnomy zamieszkiwały również tereny Czarnych Gór i Księstw Granicznych, jednak wieki wojen z elfami oraz inwazja goblinoidów znacznie zmniejszyła populację gnomów.

Obecnie gnomy, oprócz Imperium, zamieszkują także tereny położonej na południu Tilei oraz znajdującą się na zachodzie Bretonnię.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA:

Gnomy są jeszcze bardziej porywcze i drażliwsze niż krasnoludy, jednak w odróżnieniu od krasnoludów nie są tak ponure. Gnomy znane są głównie ze swoistego poczucia humoru, lubią płatać niewybredne i często bolesne żarty.

Posługują się językiem wywodzącym się z *khazalidu*, jednak w przeciwieństwie do krasnoludów, gnomy chętnie posługują się metaforami, przenośniami i aluzjami. Podobnie jak khazadzi, gnomy są biegłymi rzemieślnikami, lubującymi się we wszelkiego rodzaju wynalazkach, często zawodnych i niebezpiecznych dla użytkownika. Używają tych samych miar, którymi posługują się krasnoludy.

KHAZADZI:

Honor i stal to twoi jedyni sprzymierzeńcy.
- Stare krasnoludzkie powiedzenie

Krasnoludy są niskie, lecz krzepkie i wyjątkowo wytrzymałe. To znakomici wojownicy i zdolni rzemieślnicy. Większość krasnoludów mieszka w wielkich górskich warowniach i podziemnych twierdzach. Charakterystyczną cechą ich wyglądu są długie włosy i będące powodem dumy gęste brody. Z pozoru wydają się gburowaci i skorzy do gniewu, a ich pamiętliwość jest wprost legendarna. Jednakże krasnoludy w większości są wyjątkowo odważnym ludem, niezłomnie lojalnym wobec przyjaciół i sojuszników. Toczą niemal nieustanną wojnę z obronie swoich górskich królestw przed naporem orków, goblinów i innych stworów. Krasnoludy utrzymują silne więzy z Imperium, a wielu z nich na stałe mieszka w ludzkich miastach.

HISTORIA:

Krasnoludy są starożytną rasą, od wieków żyjącą na terenach wokół Gór Krańca Świata. Brodaci inżynierowie wznosili wielkie podziemne miasta na długo przedtem, nim ludzie osiedlili się w regionie znanym obecnie jako Imperium. Wspaniała cywilizacja dumnego ludu rozciągała się na cały Stary Świat. Szyby kopalni sięgały głębokich trzewi ziemi, dostarczając złóż metali i drogocennych kamieni. Rzemieślnicy krasnoludzcy wyrabiali potężne artefakty, tętniące od mocy wyrytych na nich runicznych znaków. Doskonale wyposażone armie gromiły siłą toporów i ogniem ciężkich dział kolejne inwazje Chaosu i zielonoskórych. Gwiazda ludu krasnoludzkiego świeciła jasnym blaskiem, ale to nie mogło trwać wiecznie.

Krasnoludy nieświadomie dały się wciągnąć w konflikt między Wysokimi Elfami i ich mrocznymi krewniakami. Krasnoludy i Wysokie Elfy, niegdyś sojusznicy w walce z siłami Chaosu, uwikłały się w długą i krwawą wojnę, nazwane przez krasnoludy *Wojną Zemsty*. W końcu szala zwycięstwa przechyliła się na stronę khazadów, ale ich radość była krótkotrwała. Górami Krańca Świata wstrząsnęła seria erupcji wulkanicznych. Siedziby krasnoludów, osłabione w wyniku działań wojennych, utraciły kontakt pomiędzy sobą. Kolejne twierdze padały pod zmasowanym atakiem orków, goblinów i trolli.

Od tego czasu rasa krasnoludów trwa w stanie ciągłej wojny. Brodaci wojownicy odnieśli wiele zwycięstw, szczególnie w czasie, gdy wraz z założycielem Imperium, Sigmarem Młotodzierżcą, rozniešli w pył hordę zielonoskórych w Bitwie o Przełęcz Czarnego Ognia. Jednak krasnoludzkie fortece w Górach Krańca Świata wciąż balansują na krawędzi zagłady. Nic zatem dziwnego, że wielu krasnoludów wybiera znacznie bezpieczniejsze życie w głębi Imperium, utrzymując sporadyczne kontakty handlowe z rodakami w górskich kopalniach.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA:

Krasnoludy są dość ponurymi osobnikami. Większość spraw traktują ze śmiertelną powagą. Wyjątkiem są dość częste przypadki (przynajmniej w Imperium), gdy krasnoludy są pijane. Mówią niskimi, basowymi głosami z charakterystycznym, gardłowym akcentem. Język krasnoludzki nie obfituje w metafory i rozbudowane figury stylistyczne, dlatego też krasnoludy często bywają nieco zakłopotane kwiecistą i potoczystą mową ludzi lub elfów. Krasnoludy są konkretne i mocno stąpają po ziemi, a w działaniu bywają bezpośrednie i wyjątkowo efektywne. Używają własnego systemu miar, różniącego się od powszechnie stosowanego w Imperium systemu metrycznego. Liczą odległość w milach, jardach i stopach. Do określenia ciężaru stosują miary typu uncja, funt i galon. Także ich system monetarny jest dość skomplikowany, a jego pozostałością jest system pieniężny stosowany w Imperium.

LEŚNE ELFY:

Elfy są rasą smukłych pełnych gracji istot z łatwością rozpoznawalnych dzięki ostrym rysom twarzy i spiczasto zakończonym uszom. Znane są z talentu do łucznictwa, zamiłowania do wiedzy i zdolności magicznych. To istoty blisko związane z naturą. Instynktownie wyczuwają wszelkie zmiany w przyrodzie,

szczególnie w ostępach leśnych, ale także na morzu. Nienawidzą wszystkich, którzy zakłócają harmonię natury, niezależnie od rasy. Z równą gwałtownością przeciwstawiają się działaniom złych ludzi i chciwości krasnoludów, co plugawych orków.

HISTORIA:

Historia elfów jest jednocześnie chwalebna i tragiczna. Pod koniec wojny z krasnoludami, zwanej przez elfy *Wojną o Brodę*, Wysokie Elfy odpłynęły do Ulthuanu, ich zamorskiej ojczyzny, by tam walczyć z najazdem Mrocznych Elfów. Byli wśród nich jednak tacy, którzy postanowili pozostać w Starym Świecie. Niektórzy wymówili posłuszeństwo Królowi Feniksowi i zajęli się budowaniem własnej przyszłości w leśnych królestwach. Inni, jak dawniej podróżowali po morzach, nawiązują handel z powoli rodzącymi się królestwami ludzi.

W wielu lasach i puszczach Starego Świata istnieją niewielkie enklawy elfów. Największa z nich znajduje się w Lesie Loren, na południu Bretonni. Nieco mniejsza, położona jest w należącym do Imperium Lesie Laurelorn. Mimo, iż ziemie te nominalnie należą do ludzkich królestw, elfy nie uznają ludzkich władców i nie czują się obywatelami ani Bretonni ani Imperium. Ludzie mają wystarczająco dużo problemów z innymi mieszkańcami lasów, na przykład z okrutnymi zwierzoludźmi, by przejmować się elfami. Zresztą i tak na niewiele zdałyby się ewentualne wysiłki by znaleźć elfie wioski. Elfy cenią sobie spokój i używają magii w celu ukrycia swych leśnych kryjówek. Choć rzadko opuszczają swoje wioski, świetnie orientują się w tym, co dzieje się na okolicznych ziemiach.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA:

Wszystkie elfy mówią spokojnym i zrównoważonym tonem. Doskonale władają językami ludzi, przemawiając z wystudiowaną precyzją. Elfy zazwyczaj żywo gestykulują w trakcie rozmowy, co często rozbawia przedstawicieli innych ras. Odmiennie od innych postrzegają czas i odległości. Często posługują się dość poetyckimi określeniami, odmierzając dystans zasięgiem wystrzelonej strzały lub dniami lotu jastrzębia. Czas dla elfów płynie nieco innym tempem. Są długowieczni, niemal nieśmiertelni i cierpliwi. Szanują wszelkie życie, ale nie mają litości dla swoich wrogów, zwłaszcza dla Mrocznych Elfów i sług Chaosu.

NIZIOŁKI:

Niziołki, mimo niewysokiego wzrostu, są bardzo zręczne i szybkie. Z pozoru przypominają ludzkie dzieci, a wrażenie to jest dodatkowo wzmocnione przez brak zarostu na ich twarzach. Z powodu swego niezwykle szybkiego metabolizmu, niziołki jedzą posiłki bardziej obfite i dwa razy częściej niż przedstawiciele innych ras. Mimo to, zazwyczaj są dosyć szczupłe i rzadko przybierają na wadze. Są przy tym bardzo zręczne i potrafią poruszać się bardzo cicho. W połączeniu z tradycyjną biegłością w posługiwaniu się procą powoduje to, że niziołki są wyjątkowo kłopotliwymi przeciwnikami. Większość niziołków preferuje proste i wygodne życie, dzieląc czas między uprawianie ziemi, jedzenie posiłków i palenie ziela fajkowego. Niziołki są ludkiem wyjątkowo rodzinnym i przywiązanym do tradycji. Większość potrafi wymienić swoich przodków do dziesiątego pokolenia wstecz.

HISTORIA:

Nieznane są początki rasy niziołków. Wiadomo jednak, że gdy na terenach późniejszego Imperium osiedlały się plemiona ludzkie, wśród nich były już klany niziołków. Niewielka liczebność nie pozwoliła im odegrać większej roli w wojnach, w wyniku których powstało Imperium. W rzeczy samej, niziołki nie pojawiają się w zapisach historycznych aż do AS1010, kiedy to Imperator nadał im ziemie w udzielne władanie. Legenda głosi, że była to nagroda za wkład niziołków w rozwój i udoskonalenie sztuki kulinarnej Imperium. Niezależnie od prawdziwego powodu tej decyzji, na mocy dekretu Imperatora niziołki otrzymały ziemie w okolicy górnego biegu rzeki Aver. Od tego czasu region ten znany jest jako Kraina Zgromadzenia. Choć rządzi nią Rada Starszych, formalnie pozostaje lennem Imperium. Starszy Krainy Zgromadzenia, jako jeden z piętnastu Elektorów, posiada realną władzę i wpływ na politykę Imperium.

Większość niziołków preferuje wygodne życie w Krainie Zgromadzenia. Cenią sobie dobrobyt i pragną jedynie tego, żeby zostawić ich w spokoju, by mogli się cieszyć dobrym jedzeniem i wonnym tytoniem. Bywają jednak wśród nich niespokojne duchy, które uznają życie w Zgromadzeniu za wyjątkowe nudne. W sytuacji gdy najbardziej ekscytującym wydarzeniem dnia jest zgadywanie, jakie ciasto będzie na podwieczorek niektóre niziołki czują potrzebę odmiany nudy codziennego życia. Porzucają Krainę Zgromadzenia i wyruszają na szlak, w poszukiwaniu przygód i łatwego łupu, zazwyczaj zdobywanego w niezbyt uczciwy sposób. Z tego powodu w Imperium niziołki cieszą się raczej wątpliwą reputacją złodziejaszków i lekkoduchów.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA:

Niziołki są entuzjastycznie nastawione do każdej przygody. Równie radośnie reagują na propozycję dobrego posiłku jak i zuchwałej kradzieży. Zawsze też są pierwsze do ucieczki z miejsca zagrożenia.

Niziołki mówią bardzo szybko i chętnie posługują się wyrazami zapożyczonymi z innych języków. Często łączą słowa w jedną zbitkę i odświeżają język lokalnej ludności, wzbogacając go o nowe określenia. Mają denerwujący nawyk przesadnego używania zasłyszanego zwrotu lub określenia, nazywając nim wszystko, co tylko się da. Trwa to zazwyczaj tak długo, dopóki nie wymyślą czegoś nowego. Gestykulują równie żywo jak elfy, ale ich gesty są zazwyczaj zbyt wulgarne, by je dokładniej opisywać. Posługują się własnym system miar i wag, niezrozumiałymi dla innych raz. Odległości mierzą w łokciach, wiorstach i stajach, a ciężar w cetnarach i korcach. Często też stosują dziwaczne określenia ilości towarów, takie jak kopy i mendle. Równie często łącza to z określeniami stosowanymi przez inne rasy, co pogłębia tylko nieufność kupców wobec *czystych intencji* niziołkowych kramarzy i kupców.

CZŁOWIEK:

Ludzie, są jedną z najstarszych ras Starego Świata. Choć jeszcze 3000 lat temu, wewnętrznie skłócone i zwaśnione prymitywne hordy myśliwskie podążały za krasnoludami na północ i zaczynały osiedlać się w lasach Starego Świata. Na początku żyli z myślistwa, rybactwa i zbieractwa. Jednak w ciągu krótkiego czasu zbudowali prymitywne siedziby (możliwe, że naśladując kamienne fortece krasnoludów) i rozpoczęli hodowlę bydła. Gdy zaczęli walczyć o swoje terytoria, wzajemne waśnie i rywalizacja, a także ataki goblinów, spowolniły rozwój. Oba te problemy zostały ostatecznie rozwiązane, gdy pojawił się silny przywódca - Sigmar Młotodzierżca, który zjednoczył plemiona ludzi z północnego zachodu Starego Świata i w sojuszu z krasnoludami ostatecznie pokonał armie goblinów wypędzając je aż do Mrocznych Krain. W ten sposób stworzył podstawy istniejącego dzisiaj Imperium.

Przez następne 500 lat ludzie zajmowali wciąż nowe tereny. Powodów tak gwałtownego rozwoju można poszukiwać w odległych czasach, gdy eksplodowały Bramy Pradawnych, wyrzucając na świat duże ilości pierwotnej materii Chaosu. Chociaż bowiem Chaos ma moc zniekształcania i niszczenia, niesie również agresję, zmienność i energię. Ludzkość odziedziczyła wiele z tych cech.

Ludzie tworzą rdzeń populacji Imperium i większość jego klasy rządzącej. Jest to rasa mnożąca się szybciej od pozostałych, ludzie zapełniają swoje miasta aż do granic możliwości. Lśniące powozy dzielą drogi z owrzodzonymi stopami zdesperowanych nędzarzy, a ubogie chaty stoją obok wspaniałych pałaców. Miejsce urodzenia wydaje się niezwykle ważnym czynnikiem określającym status człowieka, chociaż bywa, że nawet najniżej urodzeni osiągają wyżyny społeczne. Ludzie są zdolni do wielkich osiągnięć intelektualnych, chociaż równie często poddają się uprzedzeniom oraz pokusom złowrogich kultów.

To wszystko niezwykle zdumiewa przedstawicieli ras, które zastanawiają się, w jaki sposób słabo zorganizowana rasa zdołała osiągnąć aż tak znaczną przewagę. Ludzie podają różne powody, dla których Imperium powinno należeć do nich. Tłumaczą to łaską bogów, przeznaczeniem, ambicją, niezrównaną biegłością w walce, a nawet ślepym trafem. Większość rozumnych obserwatorów zgadza się jednak w jednej kwestii - ludzie posiadają zdumiewającą elastyczność i zdolność adaptacji. Jeśli coś im się nie powiedzie, nie załamują się, podchodzą do problemu z innej strony i próbują ponownie. Powtarzają to tak długo, aż osiągają zamierzony cel. Jak ujął to kiedyś z odrobiną zawiści ambasador Leśnych Elfów: *Ludzie są zbyt głupi, aby wiedzieć, kiedy ich przedsięwzięcie nie ma szans powodzenia, więc próbują tak czy inaczej i w końcu im się udaje.* Być może najdrobniejszy okruch Chaosu towarzyszący ich powstaniu zapewnia ludziom energię i kreatywność, która decyduje o życiu Imperium.

Dominująca pozycja w Imperium często sprawia, że przyjmują protekcjonalną postawę wobec innych ras. Życzliwa pobłażliwość wśród wyższych klas - *Niziołki to tacy doskonali kucharze!* - może zmienić się we wrogość i odrazę wśród niższych klas, skierowane wobec tych, których postrzegają jako zabierających to, co słusznie należy się ludziom. Gdy miejscowy krasnoludzki kowal jest znacznie zręczniejszy w swoim fachu i zbiera gros zamówień, ludzki rzemieślnik klnie pod nosem i z niesmakiem, bądź nawet z nieskrywaną nienawiścią pyta: *Dlaczego ten pokurcz nie siedzi u swoich*? Chociaż generalnie w miastach i miasteczkach wszystkie rasy żyją ze sobą we względnej zgodzie, urazy doprowadzają często do wybuchu gwałtownych rozruchów.

Krasnoludy i gnomy postrzegają ludzi jako swoich młodszych podopiecznych - rasę, której pomogli się rozwinąć i która będzie kontynuowała ich dzieło, gdy ostatecznie wymrą. W ich przekonaniu, wiele tajników sztuki budowania, wojny i rzemiosła zostało przekazanych właśnie przez nich dawnym barbarzyńskim pasterzom i myśliwym z ludzkich plemion. Chcąc przypomnieć o tym ludziom, krasnolud lub gnom zwykle nie przepuści okazji, aby wskazać na budowlę wzniesioną lub zaprojektowaną przez jego przodków, albo skrytykuje produkt ludzkiego mistrza rzemiosła, oceniając go jako nie mogący się równać z choćby przeciętnym wytworem krasnoludzkich czy gnomich rąk.

W oczach elfów ludzie są zadziwiający i niebezpieczni. Niewiele elfów żyje w Imperium, więc ich wiedza o ludziach pochodzi od tych, którzy ryzykują podróżą w tamte strony. Elfy zdumiewają się gwałtownymi zmianami w ludzkich społecznościach, szybką ewolucją mody i trendów. Nie

rozumieją też, jak te prymitywne stworzenia zdołały osiągnąć tak wielką potęgą. Elfy poniekąd postrzegają ludzi jako zagrożenie dla całego świata, ponieważ są oni niezwykle podatni na pokusy Chaosu. Właśnie pragnąc zapobiec konsekwencją tego zjawiska, elfy nauczyły magii kolorów, bardzo ograniczonej wersji praktykowanej prze elfy Wysokiej Magii. Jak powiedział Teclis: *To powinno powstrzymać ich przed nieopatrznym zniszczeniem świata.*

Niziołki zwykle postrzegają ludzi na dwa sposoby: albo jako wielkich, niezdarnych przygłupów, którzy mimo iż nie potrafią odróżnić rolady od piernika, są dobrym źródłem zatrudnienia, albo jako wielkich, niezdarnych głupców, którzy sami proszą się, aby uwolnić ich od ciężar sakiewki. Tak czy inaczej, niziołki uważają, że czerpią same korzyści ze swoich kontaktów z ludźmi. Korzystają z darmowej ochrony swojego terytorium, położonego pośrodku Imperium, a tylko czasami muszą brać udział w rzeczywistej walce.

Pomimo tego, uczestniczą w najważniejszej strukturze rządzącej Imperium - czyli w Radzie Elektorów.

Typowe współczesne miasto zamieszkuje kilka tysięcy ludzi. Stoi tu wiele pięknych - lecz zaniedbanych - budynków z kamienia lub niedawno wynalezionej cegły. Nauka, literatura, sztuka i wiedza wszelkiego rodzaju rozkwitają pod patronatem bardziej oświeconych jednostek, a wszyscy z nadzieją spoglądają w przyszłość. Ludzie już nie są uzależnieni wyłącznie od ziemi, wielu z nich utrzymuje się z rzemiosła. Trwa szybki rozwój wielu jego dziedzin: metalurgii, szklarstwa, drukarstwa, stolarstwa i tkactwa - wszystko to przewyższa obecnie nawet współczesne wyroby krasnoludów, z których wielu aktywnie współtworzy ten postęp. Najnowszym odkryciem jest proch strzelniczy i maszyna parowa, chociaż oba wynalazki bywają jeszcze zawodne i rzadko używane.

Ludzie to najbardziej liczna i różnorodna ze wszystkich ras humanoidalnych Starego Świata. Ludzie są istotami wszechstronnymi, żądnymi przygód, łatwo przyswajającymi sobie sztukę magiczną i wojenne rzemiosło. Są dobrymi czarodziejami i żołnierzami, jak również rolnikami, kupcami i rzemieślnikami. Dominują w Starym Świecie.

Zaleca się, aby początkujący gracze spośród ludzi wybierali swych bohaterów.

Ludzie są najliczniejszą ze wszystkich Ras Średnich. Jesteśmy dziećmi czystej selekcji naturalnej, próbki skamielin wyraźnie pokazują, że nasi przodkowie i wczesne krasnoludy rozdzieliły się na długo przed przybyciem Pradawnych oraz Slannów, i od tamtej pory obie linie krwi ewoluowały równolegle. Tak jak krasnoludy są przodkami gnomów, tak ludzie są żyjącym korzeniem z którego wyrosły takie myślące istoty jak elfy, giganci, ogry, a także ohydni zwierzoludzie, a według niektórych przesłanek także goblinoidy.

Może trudno jest zaakceptować tę prawdę, ale jest ona jedynym wyjaśnieniem pewnych niepodważalnych faktów. Po pierwsze nasze badania paleontologiczne potwierdziły, że ludzie w obecnym kształcie zamieszkują Stary Świat od ponad dwudziestu tysięcy lat. Po drugie, zarówno tkanki ludzi czystej krwi, jak i najstarsze skamieniałe szczątki naszej rasy nie zawierają żadnej magii. Jednak mimo całkowitego braku wewnętrznej i uniwersalnej magii w rasie ludzkiej, ludzie zawsze są zdolni do poczęcia niepłodnych hybryd z trzema zupełnie odrębnymi rasami, z których żadna nie może rozmnażać się z innymi: są to elfy, goblinoidy i ogry. Jeśli połączyć z danymi geologicznymi daty, które przyjmujemy za pojawienie się wszystkich trzech ras (a więc na długo po pojawieniu się pierwszych ludzi), jasne się staje, że ludzie są prekursorami, od których wywodzi się reszta ras powstałych w procesie Selekcji Nadnaturalnej, elfy, ogry i goblinoidy zostały stworzone z ludzi wskutek działania Magii!

Wzrost przeciętnego człowieka wynosi 175 centymetrów, waga bywa znacznie zróżnicowana, a długość życia wynosi około 80 lat, choć niektórzy dożywają i 100 (jednakże dłuższe życie musi być związane z działaniem Magii). Mimo braku natury magicznej, ludzie są czasem zdolni opanować Magię i osiągnąć niewielkie sukcesy w rzucaniu Zaklęć. Z drugiej strony - wrodzona inteligencja i ciekawość ludzi daje im najwspanialszą możliwość wykorzystania Prawa Naturalnego, dzięki czemu wytwarzają i kontrolują wiele urządzeń mechanicznych i przyswoili wiele z technologii Khazadów.

Charakter rasy ludzkiej jest bardzo zróżnicowany. Ludzie mają skłonność do łączenia się w grupy oparte na bliskiej rodzinie, darzą wielkim uczuciem swoich partnerów i dzieci. Są jedną z najliczniejszych ras Starego Świata, żyją także poza jego granicami i tolerują każdy klimat. Wykonują wszelkie profesje - ich upór jest tak wielki, że nie pozwalają się pozbawić lokum i pracy niezależnie od tego, jak bardzo muszą się do nich dostosowywać. Nie mają też żadnych wrodzonych uprzedzeń, choć większość ludzi boi się ogrów… I lęk ten dotyczy prawdopodobnie każdej istoty, która uważa ludzkie mięso za przysmak.

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

CHARAKTERYSTYKA CZŁOWIEKA:

Pierwszym etapem tworzenia bohatera po wybraniu *rasy* i *płci* bohatera jest określenie jego *charakterystyki*. Na **KARCIE BOHATERA** ta rubryka dzieli na *cechy główne* i *drugorzędne* a te na kolejne trzy wiersze. Pierwszy zawiera *charakterystykę początkową* losowaną zgodnie z podanymi poniżej zasadami. Wartości tu wpisane mogą być modyfikowane jedynie przez *cechy charakterystyczne* lub niektóre *umiejętności* nabyte podczas kompletowania *profesji początkowej* lub wylosowane w tabeli *umiejętności początkowych*. Drugi wiersz zawiera *schemat rozwoju*, gdzie wpisuje się schemat rozwoju aktualnie kompletowanej profesji, pokazujący potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech. Ostatni wiersz to *aktualna charakterystyka*, gdzie wpisuje się jego obecną *charakterystykę*. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech *charakterystyki początkowej* rozwinięć nabytych ze *schematu rozwoju*.

Aby dokładnie określić *charakterystykę*, należy dla każdej *cechy głównej* rzucić 2K10 i sprawdzić wynik w tabeli **CHARAKTERYSTYKA CZŁOWIEKA**. W tabeli znajdują się informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z trzech sposobów:

1) **WARTOŚĆ STAŁA:** niektóre cechy (np. **ATAKI**) mają z góry ustaloną wartość. Należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** odpowiednią wartość danej cechy. Bohater zaczyna grę z liczbą *Punktów Obłędu* równą 0.
2) **WARTOŚĆ LOSOWA:** wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu należy dodać wynik rzutu kostkami. Wszystkie *cechy główne* człowieka mają poziom bazowy równy 20, do którego należy dodać wynik rzutu 2K10. Aby ustalić wartość początkową cechy, należy wykonać rzut 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego dla danej cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy **KRZEPA**, należy rzucić 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 20. Jeśli wynik rzutu wyniósłby 3 i 8, **KRZEPA** bohatera wynosiłaby 20+3+8=31.
3) **WARTOŚĆ POCHODNA:** cechy **SIŁA** i **WYTRZYMAŁOŚĆ** różnią się od pozostałych tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy **SIŁA**, otrzymuje poprzez odcięcie ostatnie cyfry **KRZEPY**, podczas gdy wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**, otrzymuje się poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI**. Na przykład bohater z **KRZEPĄ** 31 miałby **SIŁĘ** równą 3.

Początkowa charakterystyka bohatera gracza powinna zostać wylosowana przy użyciu tabeli **CHARAKTERYSTYKA CZŁOWIEKA**.

TABELA: CHARAKTERYSTYKA CZŁOWIEKA

CECHA	WARTOŚĆ
WALKA WRĘCZ (WW)	**2K10 + 20**
UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE (US)	**2K10 + 20**
KRZEPA (K)	**2K10 + 20**
ODPORNOŚĆ (ODP)	**2K10 + 20**
ZRĘCZNOŚĆ (ZR)	**2K10 + 20**
INTELIGENCJA (INT)	**2K10 + 20**
SIŁA WOLI (SW)	**2K10 + 20**
CHARYZMA (CHA)	**2K10 + 20**
ATAKI (A)	**1**
ŻYWOTNOŚĆ (ŻW)	**K3 + 4**
SIŁA (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
WYTRZYMAŁOŚĆ (WT)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
SZYBKOŚĆ (SZ)	**K3 + 2**
MAGIA (MAG)	**0**
PUNKTY OBŁĘDU (PO)	**0**
PUNKTY PRZEZNACZENIA (PP)	**- K3 + 1**, zobacz **PRZEZNACZENIE** -

IMIONA & NAZWISKA LUDZI:

BRETONNIA:

IMIONA MĘSKIE: Aiden, Aigulf, Anton, Bernard, Bertelis, Bertrand, Blaise, Charles, Chevalier, Christophe, Dubois, Etiene, Ferragus, Fournier, Hrodbert, Hugo, Jacen, Jerome, Laurent, Lambert, Legrand, Louis, Mathias, Mathieu, Martin, Merovech, Montcalf, Nicolaus, Odo, Olivier, Orderyk, Oskar, Panteleon, Rademund, Roland, Rousseau, Simon, Suidbert, Teudis, Valdon, Vincent.

IMIONA ŻEŃSKIE: Armengilda, Adelaine, Beatrice, Chrodegarda, Claudia, Danielle, Eleanor, Eloise, Emilie, Florence, Franziska, Gabrielle, Genevieve, Isabelle, Izolda, Karoline, Katrina, Lisseut, Madeleine, Margaritha, Marguerite, Marie, Mathilde, Nimugilda, Perlesault, Radegunda, Rumengilda, Sirisgarda, Sophie, Tilda, Valerie, Veronica, Vermengarda.

ERIN:

IMIONA MĘSKIE: Aengus, Aindrais, Aran, Brain/Bran, Caoimh, Cinneide, Conall, Conchobar, Conn, Connor, Cormac, Deasun, Diarmuid, Donal, Dualta, Duncan, Eoghan, Eoin, Fergus, Finnegas, Fionn, Fursa, Liam, Micheal, Murdoc, Niall, Padraig/Padraig, Peadar, Prionsias, Riseard, Robeirt, Seamus, Sean, Seosaif, Tomas.

IMIONA ŻEŃSKIE: Aine, Aoife, Deidre, Eibhlin, Eilin, Eillis, Fiona, Grainne, Maire, Mairead, Muriel, Niamh, Padraigin, Socha, Una.

NAZWISKA: mieszkańcy Zielonej Wyspy zazwyczaj używają nazwisk pochodzących od imienia założyciela klanu (w takich przypadkach zaczynają się od litery O', co oznacza *potomek*). Niektóre nazwiska mają przedrostki Mc lub Mac (w języku *ghaelice* oznacza to *syn*). Inny eriński przedrostek to Fisz (jak Fitzpatrick lub FitzPatrick); pochodzi on FitzPatrick języka *norrańskiego*, ale oznacza to samo co O' i Mc.

A oto przykładowe nazwiska erińczyków (głównie w wersjach używanych podczas kontaktów z mieszkańcami Starego Świata): Brennan (lub O'Brennan, w *ghaelice* O Braonain, potomek prawnika - brehona). Buckley (lub O'Buckley, w *ghaelice* O Buachailla, potomek chłopca), Murphy (lub O'Murphy, w *ghaelice* O Muirchu, potomek Muirchu), O'Brien (w *ghaelice* O Brian, potomek Briana). O'Connor (w *ghaelice* O Callain, dziecko gromu). O'Neill (w *ghaelice* O Niall, potomek Niall). O'Canavan, Mac Cille, Mc Ken, Butler, Duane, itd.

KISLEV:

IMIONA MĘSKIE: Abrikosov, Alexander, Alexei, Alexis, Alexsander, Anatoli, Andrei, Asankul, Boris, Darok, Eldar, Emil, Georg, Georgiy, Giya, Gregor, Grigori, Igor, Innokenti, Ivan, Julius, Kolya, Larissa, Leko, Leonid, Lev, Levan. Mikhail, Mikola, Nicholas, Nikolai, Olog, Piotr, Pyotr, Radii, Sasha, Sergei, Seryozha, Soladya, Stanislav, Stephan, Vadim, Valentina, Vasya, Viktor, Vitautas, Vladimir, Vsevolod, Yuri, Yvevgeni.

IMIONA ŻEŃSKIE: Alexa, Anastasia, Andrei, Annya, Elena, Elza, Esther, Inna, Irina, Iya, Katya, Kira, Larisa, Lionella, Liudmilla, Magda, Marfa, Natalja, Nikita, Olga, Sofia, Stefaniya, Vera, Yelena, Zhannna.

NAZWISKA: Antonov, Antonova, Baranovskaya, Barsky, Bichkov, Bodrov, Bogdanov, Bortschova, Broninko, Bureyev, Busko, Buzenkov, Cherkassov, Chirgadze, Chistyakov, Chokin, Churkova, Chuvelyov, Dontsov, Dostal, Dovzhenko, Durov, Eisenstein, Gapon, Giorgobiani, Gomorrow, Gostjuchin, Grinko, Hertzen, Ivanovna, Kakhniashvili, Kalmikov, Kerimtaeva, Khrulev, Klepikov, Komarov, Kononov, Kozinstev, Kryuk, Kuleshov, Kuravlev, Kuryitsin, Kuttabaev, Kuznetsova, Kyriakin, Lapkina, Lavrov, Lementov, Liubshin, Maretskaya, Maximova, Mikhalkov, Muratova, Myahkov, Nademsky, Nazwanov, Nefedov, Nenascheva, Obolensky, Okhlopkov, Olvaga, Orlov, Petrenko, Petrovich, Plotnikov, Polyakova, Popov, Pyotrovich, Pyrieva, Sakvarelidze, Savvina, Shengelaya, Shepitko, Shkurat, Skirda, Slepov, Smoktunovsky, Smyonova, Sokolova, Stayuta, Steblov, Stragoff, Sudakevich, Svetlana, Tabakov, Telichkina, Tolubeyev, Trauberg, Ulianov, Uspenski, Vasiliev, Vetinskaya, Yakovenko, Yakovlev, Yegorchev, Zinoview, Zubkov.

IMPERIUM:

Poniżej znajduje się spis imion używanych w Imperium. Imiona oznaczone [1] mogą być mieszane w celu stworzenia imienia złożonego, np. Karl-Franz, Anne-Lise. Takie imiona powszechne są wśród szlachty. [2] przed imieniem oznacza, że są one archaiczne, ale od czasu do czasu wciąż można je spotkać. Są najbardziej popularne wśród szlachty i starszego pokolenia. Imiona poprzedzone [3] wykazują wpływy kislevickie, najpowszechniejsze są na północy i wschodzie Imperium. Natomiast wpływ Jałowej Krainy, można zauważyć przy imionach oznaczonych [4], najpowszechniejsze są one na północy Imperium. Imiona zaznaczone [5] wykazują wpływ Norski i najpowszechniejsze są na dalekiej północy Imperium. [6] oznacza, że dane imiona są powszechniejsze na południu Imperium. Zaś wpływy bretonnskie wykazują imiona poprzedzone [7].

IMIONA MĘSKIE: Adelbert[2], Adolf, Adolphus[2], Albert, Albrecht, Adhelm, Alex, Alexei[3], Alfred, Alfricht, Anders[4/5], Andreas, Anton[6/7], Arthur, Axel, Barthelm, Bengt[5], Bernhard(t), Berthold(t), Bogoslav[3], Boris, Bruno, Carolus[2], Karl[1], Klaus, Konrad, Diehl, Dieter, Dietrich, Eberhard(t), Eckhard(t), Edgar, Ehrhard(t), Ehrmann, Emmerich, Erich, Ernst[1], Erwin, Faustmann, Felix[2/6], Ferdinand, Franz[1], Friedrich, Fritz[1], Frederik, Gebhard(t), Georg[1/3], Gerhard(t), Gottfried, Gotthard(t), Gottlieb, Gregor[3], Gunnar, Gunther, Gustav, Gustavus[2], Hals, Hannes[1], Hans[1], Hartwig, Heinrich, Heinz[1], Hieronymus[2], Helmut, Hergard, Herman(n), Herpin, Hildebrand(t), Holger[5], Hugo[6/7], Hultz, Humfried, Jakob, Joachim[4], Johann[1], Johannes, Josef[1], Kaspar, Kastor, Knnud[5], Kurt, Lorenz[6], Leonard, Luitpold, Ludovicus[2], Ludwig, Lukas, Magnus[2], Mannfred, Mannricht, Mannsfried, Mannslieb, Martin, Matthias, Maximillian, Melched, Moritz[6], Nikolas, Nikolaus, Olaf[5], Oskar[7], Otto, Paul[1], Paulus[2], Peter[1], Pieter, Quintus[2], Ralf[5], Randolf, Ranelf, Rannalt, Rolf[1/5], Reinald, Reiner, Reinhard(t), Reinhold, Reinwald, Rudiger, Rutger, Rudolf, Ruprecht, Seiger, Siegfried, Sigismund, Sigmund, Stehmar, Stephan, Talecht, Thedosius[2/6], Theopilius[2/6], Thomas, Tobias[2/6], Udo, Uhler, Ulfred, Ulli, Ulrich, Ulrict, Viktor[3], Vorster, Waldemar, Walter, Werner[1], Wilhelm, Wolf, Wolfgang, Wolmar

IMIONA ŻEŃSKIE: Agnes[2], Agnetha[2/5], Alexa[3], Alfrida[5], Alice, Amalie, Andrea, Anika, Anna[1], Astrid[1/4/5], Barbara[2/6], Beatrix[2/6], Bertha, Bianka[6], Birgit[5], Bogoslava[3], Brigitte[4/5], Brita[5], Brunhild(e), Charlotte, Carina[6], Carmilla[2/3], Claudia[2/6/7], Dagmar, Elena[6], Elfrida[5], Elisabeth, Elsa, Emmanuelle, Emilie[7], Erika[5], Esther[6], Etelka, Eva, Franziska[7], Gabrielle[7], Gerda, Gertrud(e), Gilda, Greta[5], Gretel, Gretchen, Hanna, Hannath, Hedwig, Heidi, Helena[6], Hilda, Hildegard, Hunni, Ilsa, Ilse, Inga, Ingrid[4/5], Irene, Irina[6], Isolde, Johanna, Janna, Juliane[6], Karelia[5], Karin[5], Karoline[6/7], Katharine, Katrina[6/7], Kristen[5], Klara[2/6], Leonore, Ludmilla, Luise, Lise[1], Magdalene, Magda, Margaritha[6/7], Marianne, Marlene, Marthe, Marte, Martina, Marie[1/6/7], Mathilde, Tilda[6/7], Natasha[3], Ottilia, Petra, Regina, Renata, Renate, Selena[6], Sigismunda, Sigrid[5], Sigrun[5], Sigunda, Solma, Solveig[5], Sophia[6], Susanne[2/6], Talima,. Thedora, Theodosia, Theda[6], Therese[6], Thylda, Ulrica, Ulrike, Ulla, Ursula, Veronica[6/7], Wanda, Wertha, Wilhemina, Wolfhilda.

NAZWISKA: podobnie jak w średniowiecznej Europie, używa się najczęściej imienia, natomiast nazwisko pojawia się w przypadku, gdy nie wystarczy samo imię. Nazwiska, inaczej niż obecnie, nie zawsze są przekazywane z ojca na syna. Większość osób przybiera jakieś nazwisko, gdy opuszcza dom bądź osiąga dorosłość - robią to, by się wyróżnić. Często oznacza to użycie nazwiska rodowego, ale w wielu przypadkach dzieci otrzymują całkiem inne nazwisko.

Nazwiska mogą pochodzić z rozmaitych źródeł:

NAZWISKO POCHODZĄCE OD NAZWY MIEJSC: na przykład, Johan Dunkelburg - Johan z Dunkelburga. Nazwy rozmaitych miejsc, występujących w podręczniku można wykorzystać jako nazwiska. Szlachta przed nazwiskiem dodaje często sobie *von* lub *von der*, szczególnie jeśli nazwisko jest częścią tytułu.

ZAWÓD: na przykład, Johan Schmidt - Johan Kowal. Może być to często mylące, ponieważ bardzo często zdarza się, że osoba nosi nazwisko, związane z zawodem ojca lub dziadka, chociaż zajmuje się czymś zupełnie innym; Johan Kowal może być stolarzem albo przewoźnikiem. Oczywiście, jeśli chce, by znano go jako Johanna Zimmermana (Johanna Stolarza), wtedy nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienił sobie po prostu nazwisko - po prostu to robi! Słownik niemiecko - polski jest bardzo praktycznym źródłem tego typu nazwisk. Poniżej przedstawiono kilka, związanych z często spotykanymi zawodami: Piekarz - Bäcker; Kowal - Schmidt; Piwowar - Brauer; Przewoźnik - Bootman; Budowniczy - Bauer; Rzeźnik - Fleischer; Stolarz - Zimmermann; Szewc - Schuster; Bednarz - Küfer; Grawer - Graveur; Rolnik - Bauer; Szklarz - Glaser; Myśliwy - Jäger; Jubiler - Juwelier; Kupiec - Handler; Wędrowny kramarz - Hausier; Garncarz - Topfer; Drukarz - Drucker; Skryba - Schreiber; Szkutnik - Schliffbauer; Murarz - Maurer; Krawiec - Schneider; Garbarz - Garber.

PRZYDOMEK: na przykład, Johan Grosz, czyli Johan Gruby. Jeśli dana osoba ma jakąś szczególnie wyraźną cechę fizyczną można jej użyć jako nazwiska. Dzięki słownikowi polsko - niemieckiemu i liście cech fizycznych, uzyskasz wiele takich nazwisk. Poniżej podajemy kilka przykładów: Wielki nos - Nase; Szrama na twarzy - Narbe; Jedno oko - Einauge, Augenlos; Jedna ręka - Einarm, Armloss; Ładna twarz - Schön; Potężnie zbudowany - Grosz, Stark; Wielki brzuch - Grosz; Łysina - Karl; Silne owłosienie - Haarig; Długa broda - Bart, Grossbart; Garb - Bücker; Bardzo wysoki - Lang; Bardzo niski - Kurz; Śniada cera - Schonn; Bardzo blada cera - Blass, Bleich; Jąkała - Stotter; Donośny głos - Laut.

Ojciec bądź przodek: na przykład, Johann Hanson - Johann, syn Hansa. Przybranie nazwiska od imienia sławnego ojca bądź przodka - prawdziwego lub wyobrażonego - jest niezwykle powszechne. Jednym z najczęściej używanych w Imperium nazwisk może być, dajmy na to, Sigmarsson. Tego typu nazwiska są szczególnie powszechne w północnej części Imperium, być może jest to rezultat bliskości Norski i wpływ kultury tego kraju. By zaakcentować pochodzenie od sławnej osoby używa się czasem słówka *von* - na przykład, von der Magnus.

Poniżej znajduje się lista najczęściej używanych w Imperium nazwisk:

NAZWISKA: Adenauer, Armin, Ausstellen, Bach, Bachmann, Becker, Beier, Beinbruch, Bendow, Bennefeld/Bennefeldt, Berger, Bergmann, Bernecker, Bildt, Braun, Breitner, Breull, Bruckner, Bäcker, Dessau, Dietz, Dreschel, Drucker, Dudenbostel, Dunkelberg, Eberhauer, Eckhard, Eichheim, Engelhart, Engelmann, Errlich, Faustmann, Finck, Flaschmann, Fleischer, Flick, Fraunhofer, Fredersdorff, Ganghofer, Gebühr, Geldrecht, Geller, Genscher, Gerber, Gesner, Goebbels, Goffmann, Gruber, Grün, Grünberg, Gunzenhauser, Hackenbusch, Haffenheim, Haffmeister, Hannicke, Hardenberg, Hartmann, Haufmann, Heilborn, Heising, Hellbach, Herrscher, Heschendorf, Heuser, Hindenburg, Hockmann, Hohenberg, Holstweig, Hostettler, Huber, Hubergreiber, Höllmer, Hörbiger, Immelmann, Junkermann, Jäger, Kerzer, Kessler, Kesselmann, Kesselring, Kiefern, Kirchner, Kleemann, Kleist, Kleiter, Klipstein, Korff, Krause, Kreutzmann, Krüger, Kunz, Kupfer, Kurz, Körbitz, Köster, Lepr, Leibelt, Lentz, Leonhardt, Liebeneiner, Liebowitz, Lindenlaub, Lizt, Lohrentzen, Luchter, Meyer, Meinhard, Meissen, Merkwürdigliebe, Mierendorff, Müller, Nordberg, Osterwald, Platen, Prasch, Prunkvoll, Pöllnitz, Rabenfels, Regelsberg, Reitsmann, Retzer, Richsteiger, Riedmann, Rosenkrantz, Rupp, Schatzenheimer, Schicklgruber, Schiller, Schimmel, Schlichter, Schlichtkrull, Schmidhuber, Schmidt, Schmiedehammer, Schneider, Schröder, Schumacher, Schutzmann, Schwarz, Schwarzberg, Schwarzkopf, Schwensen, Schünzel, Schön, Seefeldt, Seydlitz, Sonnefeld, Stadtmüller, Steiger, Stein, Steinbocka, Steinmeyer, Sternheimer, Stiefel, Streckmann, Stüwe, Vespermann, Vogel, Völler, Wagner, Wassmeier, Geissbach, Wentzel, Westermeier, Winterstein, Wittmann, Ziegler, Zimmermann.

NORSKA:

IMIONA MĘSKIE: Adalsteinn, Bjorn, Egill, Falki, Fridrik, Hakon, Halfdane, Hallbjorn, Halldór, Haraldur, Hinrik, Hjortur, Hrafn, Hredric, Hrodgar, Larus, Ludvik, Oskar, Ragnheidr, Sindri, Pór, Pórir, Trygve, Ulfnir, Vilhjajmur.

IMIONA ŻEŃSKIE: Anna, Adalbjorg, Asdis, Astrid, Audr, Bera, Brynja, Drifa, Erika, Eydis, Finna, Fridr, Gudlaug, Gudrun, Halga, Hildr, Hjordis, Hygd, Lilja, Pala, Rahnhildur, Sigrun, Svanhildur, Valdis, Vigdis.

ŁASKA SHALLYI:

Może się zdarzyć, że Ranald, Bóg Szczęścia, nie czuwał nad bohaterem, który miał być wojownikiem, ale gracz wylosował **WW** na poziomie 22. A może miał być pełnym uroku hazardzistą, ale jego **CHARYZMA** wynosi zaledwie 25. W takim przypadku gracz w imieniu swojego bohatera, może poprosić o łaskę Shallyi, Bogini Miłosierdzia. Może zastąpić wylosowaną wartość jednej z *cech głównych* średnią wartością danej cechy. Należy (w tabeli powyżej) odnaleźć odpowiednią cechę, a następnie dodać do niej 11 (jest to średni wynik przy rzucie 2K10) do bazowego poziomu cechy. W ten sposób określa się nową wartość cechy bohatera.

BUDOWA CIAŁA & PSYCHIKA:

Kolejnym etapem kreowania bohatera jest określenie jego *wieku*, *budowy ciała*, *wyglądu* i *cech charakterystycznych* oraz *psychiki bohatera* i *znanych języków*.

WIEK:

Wiek bohatera można określić poprzez rzut 6K6 dla *młodych* awanturników i 6K10 dla *starszych*. Jeżeli rezultat jest mniejszy od 16 - należy rzucać dalej, dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku ludzi pomiędzy 16 a 30 lat.

WZROST:

MĘŻCZYŹNI	165 + 2K10 cm
KOBIETY	155 + 2K10 cm

WAGA:

MĘŻCZYŹNI	50 + 5K10 kg
KOBIETY	40 + 4K10 kg

KOLOR WŁOSÓW:

W tabeli opisano kolory włosów charakterystyczne dla bohaterów z Imperium, Jałowej Krainy, Bretonni, Albionu, Erinu i Kisleva. Jeśli bohater pochodzi z innych krain, niż wymienione, MG powinien pozwolić na pewne zmiany. Dla przykładu ludzie pochodzący z Norski powinni rzucać 3K20, a Tileańczycy lub osoby pochodzące z Estalii 3K10+70. Bohaterowie z Arabii mogą rzucać K6+94. Kolor włosów można wybrać lub wylosować używając do tego tabeli **KOLOR WŁOSÓW**.

Kolor biały nie jest koniecznie kolorem pierwotnym. Gracze, wcielający się w *starszych* bohaterów wykonują dwa rzuty. Pierwszy wskazuje *naturalny* kolor włosów. Jeżeli okaże się, że drugi rezultat wskazuje na kolor biały, oznacz to, że z biegiem czasu bohater osiwiał.

TABELA: KOLOR WŁOSÓW

K100	KOLOR
01-10	Biały
11-20	Siwy
21-25	Płowy
26-40	Jasny blond
41-45	Blond
46-55	Miedziany
56-60	Rudy
61-70	Jasny brąz
71-80	Brązowy
81-90	Ciemny brąz
91-95	Kasztanowy
96-00	Czarny

KOLOR OCZU:

Kolory oczu odpowiadają tym, które występują wśród ludzi pochodzących z Imperium, ale równie dobrze można ich użyć przy osobach, pochodzących z Jałowej Krainy, Bretonni, Albionu, Erinu i Kisleva. Jeśli bohater urodził się w innej krainie, MG może zastosować rozmaite modyfikatory. Na przykład gracze wcielający się w bohaterów pochodzących z Norski mogą rzucać 2K20 lub 3K20, a Tileańczycy, Estalijczycy i Arabowie mogą posługiwać się rzutem 3K10+70 lub nawet K10+90. Kolor oczu można wybrać lub wylosować używając do tego tabeli **KOLOR OCZU**.

Gracze mogą odrzucić niektóre kombinacje kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowoli on gracza

TABELA: KOLOR OCZU

K100	KOLOR
01-10	Jasnoszary
11-20	Szaroniebieski
21-35	Niebieski
36-40	Zielony
41-50	Orzechowy
51-70	Jasnobrązowy
71-85	Brązowy
86-95	Ciemnobrązowy
96-00	Purpurowy

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE:

Tabela zamieszczona poniżej zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech. MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość ludzi ma K4 *cechy charakterystyczne*. Jeśli gracz wylosuje dwie cechy, które wzajemnie się wykluczają, to należy zignorować cechę wylosowaną jako drugą i powtórzyć rzut.

TABELA: CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

K100	CECHA	MODYFIKATOR CHARAKTERYSTYKI
01-02	Wysoki	**SZ**+1, **CHA**+5%, wzrost i waga +10%
03-04	Łysy/Szerokie biodra	-
05-06	Szrama na twarzy	**CHA**±5%
07-08	Szeroka klatka piersiowa	**K**+5%
09-10	Wąsy/Duże piersi	-
11-12	Płaski nos	-
13-14	Brak brwi	-
15-16	Donośny głos	**CHA**±5%
17-18	Długie włosy	-
19-20	Zręczne dłonie	**ZR**+5%
21-22	Odstające uszy	-
23-24	Połamane zęby	**CHA**-5%
25-26	Chudy	**ŻW**-K2, waga -10%
27	Jedno oko	**US**x½
28-29	Krzaczaste brwi/Wąskie biodra	-
30-31	Atrakcyjna twarz	**CHA**+5%
32-33	Albinos	**ODP**-5% (min. 10)
34-35	Kolczyk w nosie	
36-37	Charyzmatyczne oczy	**CHA**+5%
38-39	Niezgrabne dłonie	**ZR**-5%
40-41	Krótkie włosy	-
42-43	Mizerna budowa ciała	**ODP**-5% (min. 10), waga -10%
44-45	Brak zęba	-
46-47	Znamię	25% szans na mutację
48-49	Haczykowaty nos	-
50-51	Bardzo białe zęby	**CHA**+5%
52-53	Niski	**SZ**-1, **CHA**-5%, wzrost i waga -10%
54-55	Broda/Małe piersi	-
56-57	Poszarpane ucho	-
58	Jedna ręka	**ZR**x½
59-60	Szpetny	**CHA**-10%
61-62	Blada cera	-
63-64	Duże uszy	-
65-66	Szyderczy wyraz twarzy	**CHA**±5%
67-68	Duży nos	-
69-70	Długie paznokcie	-
71-72	Złamany nos	-
73-74	Kręcone włosy	-
75-76	Szyderczy sposób bycia	**CHA**-5%
77-78	Piegi	-
79-80	Wystające zęby	-
81-82	Blizny po ospie	**CHA**-5%
83-84	Tatuaż	-
85-86	Oczy różnego koloru	-
87-88	Kolczyk w uchu	-
89-90	Potężna budowa ciała	**ODP**+5%, waga +10%
91-92	Dziwny zapach ciała	-
93-94	Kulawy	**SZ**-1 (min. 2)
95-96	Czysty głos	**CHA**+5%
97-98	Otyły	**ŻW**+K2, waga +10%
99-00	Blizna	-

PSYCHOLOGIA:

Ludzie nie mają specjalnych zasad psychologicznych

JĘZYK:

Bohater dość płynnie posługuje się dialektem charakterystycznym dla krainy, w której się urodził, nazwy większości języków pochodzą od nazw krain lub państw. Są to *albioński*, *bretonnski*, *estalijski*, *ghaelice* - język Erinu, *nors* - którym władają mieszkańcy Norski, *tileański*, *reikspiel* - którym posługują się mieszkańcy Imperium i Jałowej Krainy, oraz *słowiański* używany w Kislevie.

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w tym paragrafie są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów graczy - MG może zrezygnować z rezultatów, które mu nie odpowiadają lub je zmienić.

BRACIA & SIOSTRY:

Każde z rodzeństwa ma równe szanse, by być mężczyzną lub kobietą i równą szansę, by być młodszym lub starszym od bohatera. Jeśli różnica wieku wyniesie 0, bohater jest bliźniakiem. Bliźnięta, trojaczki mają 50% szans na to, że są identyczne.

TABELA: BRACIA & SIOSTRY

LICZBA RODZEŃSTWA	RÓŻNICA WIEKU
K6 - 1	3K4 - 3

RODZICE:

Aby dowiedzieć się czy rodzice bohatera wciąż żyją, należy rzucić K100, a wynik rzutu sprawdzić w tabeli **RODZICE**. Jeśli bohater ma więcej niż 29 lat do wyniku rzutu należy dodać +10% za każde pełne 10 lat ponad 20. Rodzice są 15+K6 lat starsi od najstarszego z dzieci.

TABELA: RODZICE

K100	WYNIK
01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

MĄŻ/ŻONA & DZIECI:

W celu sprawdzenia, czy bohater ma własną rodzinę należy posłużyć się tabelą **MĄŻ/ŻONA & DZIECI**. Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci należy wylosować przy pomocy tabeli **BRACIA & SIOSTRY**. Wiek najstarszego z dzieci można określić według tabeli, trzymając się wskazówek, przeznaczonych od określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. W podobny sposób można wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów itd.

Oczywiście MG, będzie musiał odrzucić wszelkie anomalie - powyższych informacji powinno używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera. Jednak nawet anomalie mogą zaszczepić jakiś pomysł, na przykład: człowiek mający 22 lata, matka nie żyje, nie ma ani sióstr, ani żony - ale ma czwórkę dzieci, z których najstarsze ma zaledwie rok. Okazuje się, że żadne z nich nie jest bliźniakami, więc prawdopodobnie wszystkie pochodzą z nieprawego łoża. MG może stwierdzić, że taki bohater odznacza się głęboką pogardą dla kobiet, używa ich wyłącznie dla przyjemności, ale poza tym nie ma z nimi żadnych kontaktów.

TABELA: MĄŻ/ŻONA & DZIECI

WIEK	SZANSA
16-20	30%/25%
21-30	60%/55%
31-40	80%/75%
41-50	65%/80%
51-60	30%/65%
61-70	10%/40%
71-80	5%/20%

ZNAK GWIEZDNY:

Znaki gwiezdne nie mają wpływu na cechy bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedź i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektóry nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

TABELA: ZNAK GWIEZDNY

K100	ZNAK GWIEZDNY	ZNACZENIE
01-05	Bębniarz	znak zabawy i radości
06-10	Dudy	znak oszustwa
11-15	Dwa Byki	znak płodności i rzemiosła
16-25	Głupiec Mummit	znak instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	znak magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	znak tajemnicy i iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	znak łaski, śmierci i tworzenia
41-45	Lancet	znak nauki i talentu
46-50	Mędrzec Mammit	znak mądrości
51-55	Pas Grungniego	znak sprawności wojennej
56-60	Rozbity Wóz	znak dumy
61-65	Smok Dragomas	znak odwagi
66-70	Sznur Limnera	znak dokładności
71-75	Tancerka	znak miłości i pożądania
76-80	Tłusty Kozioł	znak ukrytej namiętności
81-85	Vobist Ulotny	znak ciemności i niepewności
86-90	Wielki Krzyż	znak czystości
91-95	Wół Gnuthus	znak wiernej służby
96-98	Wymund Pustelnik	znak wytrzymałości
99-00	Złoty Kogut	znak kupców i bogactwa

MIEJSCE URODZENIA:

Aby dokładnie określić miejsce urodzenia bohatera, można skorzystać z tabeli **MIEJSCE URODZENIA**. Należy wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **POCHODZENIE**, by ustalić z jakiej części Starego Świata pochodzi bohater. Następnie, jeśli wynik wskazał na pochodzenie z Imperium, należy wykonać kolejny rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli dla odpowiedniej prowincji.

TABELA: MIEJSCE URODZENIA

K100	POCHODZENIE	K100	POCHODZENIE	K100	POCHODZENIE
01-70	Imperium	81-86	Kislev	91-96	Norska
71-72	Albion *lub* Erin	87	Kitaj	97	Południowe Krainy
73	Arabia	88	Księstwa Graniczne	98	Północne Pustkowia
74-79	Bretonnia	89	Lustria	99	Wschodnie Stepy
80	Estalia	90	Nippon	00	Tilea

Tabela: Imperium

K100		Prowincja Imperium
01-05		**Averland**
	K100	**Osada**
	01-25	Averheim (stolica)
	26-38	Grenzstadt (miasto)
	39-51	Hochsleben (miasto)
	52-64	Loningbruck (miasto)
	65-77	Wuppertal (wioska)
	78-90	Agbeiten (wioska)
	91-00	Siegienhausen (wioska)
06-10		**Hochland**
	K100	**Osada**
	01-25	Bergsburg (stolica)
	26-38	Hergig (miasto)
	39-51	Ahresdorf (wioska)
	52-64	Garssen (wioska)
	65-77	Hovelhof (wioska)
	78-90	Krudenwald (wioska)
	91-00	Vordf (wioska)
11-15		**Middenland**
	K100	**Osada**
	01-25	Carroburg (stolica)
	26-38	Delberz (miasto)
	39-51	Schoppendorf (miasto)
	52-64	Mittelmund (wioska)
	65-77	Schwarzmakt (wioska)
	78-90	Grubentreich (wioska)
	91-00	Pritzstock (wioska)
16-25		**Middenheim** (miasto-państwo)
	K100	**Osada**
	01-25	Middenheim (stolica)
	26-38	Warrenburg (miasto)
	39-51	Elsterweld (miasto)
	52-64	Schoninghagen (miasto)
	65-77	Grevenfeld (wioska)
	78-90	Lindenheim (wioska)
	91-00	Jagerhausen (wioska)
26-30		**Nordland**
	K100	**Osada**
	01-25	Salzenmund (stolica)
	26-38	Beeckerhoven (miasto)
	39-51	Grafenrich (wioska
	52-64	Oldenlitz (wioska)
	65-77	Kurtwallen (wioska)
	78-90	Grimmenhagen (wioska)
	91-00	Zweedorf (wioska)

K100		Prowincja Imperium
31-35		**Ostermark**
	K100	**Osada**
	01-25	Bechafen (stolica)
	26-38	Grunwald (miasto)
	39-51	Blutfurt (miasto)
	52-64	Biersalhof (wioska)
	65-77	Fichtetal (wioska)
	78-90	Taalfrache (wioska)
	91-00	Zeisholz (wioska)
36-40		**Ostland**
	K100	**Osada**
	01-25	Wolfenburg (stolica)
	26-38	Norden (miasto)
	39-51	Wendorf (miasto)
	52-64	Smallhof (wioska)
	65-77	Trillheim (wioska)
	78-90	Mierach (wioska)
	91-00	Zundap (wioska)
41-55		**Reikland**
	K100	**Osada**
	01-25	Altdorf (stolica Imperium)
	26-38	Bögenhafen (miasto)
	39-51	Auerswald (miasto)
	52-64	Ubersreik (miasto)
	65-77	Teufelfeuer (wioska)
	78-90	Gluckshalt (wioska)
	91-00	Messingen (wioska)
56-60		**Stirland**
	K100	**Osada**
	01-25	Wurtbad (stolica)
	26-38	Worden (miasto)
	39-51	Wolfsbach (miasto)
	52-64	Steinbechtal (wioska)
	65-77	Tarshof (wioska)
	78-90	Lochen (wioska)
	91-00	Pramet (wioska)
61-65		**Sudenland**
	K100	**Osada**
	01-25	Pfeildorf (stolica)
	26-38	Geschburg (miasto)
	39-51	Kroppenleben (miasto)
	52-64	Ummenbach (wioska)
	65-77	Sexau (wioska)
	78-90	Ballenhof (wioska)
	91-00	Staig (wioska)

K100		Prowincja Imperium
66-70		**Sylvania**
	K100	**Osada**
	01-25	Waldenhof (stolica)
	26-38	Swartzhafen (miasto)
	39-51	Siegfriedhof (miasto)
	52-64	Stirfähre (miasto)
	65-77	Hundham (wioska)
	78-90	Drakendorf (wioska)
	91-00	Rottfurt (wioska)
71-75		**Talabeckland**
	K100	**Osada**
	01-25	Schloss (stolica)
	26-38	Gostahof (miasto)
	39-51	Ravenstein (miasto)
	52-64	Hermsdorf (miasto)
	65-77	Wiedenbach (wioska)
	78-90	Radisch (wioska)
	91-00	Unterbaum (wioska)
76-85		**Talabheim** (miasto-państwo)
	K100	**Osada**
	01-25	Talabheim (stolica)
	26-38	Talagrad (miasto)
	39-51	Bad Dankerode (wioska)
	52-64	Bahra (wioska)
	65-77	Kutzleben (wioska)
	78-90	Sumpfrand (wioska)
	91-00	Waldfahrte (wioska)
86-90		**Wissenland**
	K100	**Osada**
	01-25	Wissenburg (stolica)
	26-38	Grissenwald (miasto)
	39-51	Wusterburg (miasto)
	52-64	Kreutzhofen (miasto)
	65-77	Augen (wioska)
	78-90	Rotenbach (wioska)
	91-00	Weilerberg (wioska)
91-00		**Nuln** (miasto-państwo)
	K100	**Osada**
	01-25	Nuln (stolica)
	26-38	Ultrechstadt (miasto)
	39-51	Ambosstein (wioska)
	52-64	Furtzhausen (wioska)
	65-77	Kotzenheim (wioska)
	78-90	Segeldorf (wioska)
	91-00	Wurstheim (wioska)

TABELA: BRETONNIA

K100	KSIĘSTWO BRETONNI		
01-07	**AKWITANIA**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Akwitania (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
08-15	**ARTOIS**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Artois (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
16-22	**BASTONNE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Bastonne (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
23-29	**BORDELEAUX**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Bordeleaux (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
30-36	**BRIONNE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Brionne (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
37-43	**CARCASSONNE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Carcassonne (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
44-50	**COURONNE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Couronne (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
51-56	**GISOREUX**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Gisoreux (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
57-64	**L'ANGUILLE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	L'Anguille (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
65-72	**LYONESSE**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Lyonesse (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
73-79	**MONTFORT**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Montfort (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
80-86	**MOUSILLON**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Mousillon (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
87-93	**PARRAVON**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Parravon (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)
94-00	**QUENELLES**		
		K100	**OSADA**
		01-25	Quenelles (stolica)
		26-38	XXX (miasto)
		39-51	XXX (miasto)
		52-64	XXX (miasto)
		65-77	XXX (wioska)
		78-90	XXX (wioska)
		91-00	XXX (wioska)

NATURA:

> ***Żaden elf, żaden Khazad,***
> ***nie ma w sobie tylu nieludzkich cech, co człowiek!***
> - Sigismund von Sonnenschein, Prezbiter Sigmara

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, których postaci mają tą samą *naturę*, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych *naturach* zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdej *natury* podana w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Ich nazwy mówią same za siebie: ZŁA istota jest z gruntu zła, a DOBRA jest z gruntu dobra. CHAOS oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy PRAWORZĄDNOŚĆ stabilną doskonałość, w której nic się nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o *naturze* NEUTRALNEJ myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, niewymuszającego jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy gracze nie wybierają *natury*, lecz posługują się typową dla wybranej przez siebie rasy.

CZŁOWIEK: NEUTRALNA

Dalsze szczegóły dotyczące *natury* podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

KLASY ZAWODOWE:

Teraz, po wylosowaniu charakterystyki bohatera, określeniu jego pochodzenia, historii życia nadszedł czas na poznanie jego pozycji społecznej i wykonywanej profesji. Przede wszystkim awanturnicy są prawdziwy istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, po ich wylosowaniu. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia, albo KLAS ZAWODOWYCH: WOJOWNIKA, RANGERA, ŁOTRA lub UCZONEGO. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Należy pamiętać, nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

WOJOWNICY: ich życie jest wypełnione walką, nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności przydatne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np. gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

RANGERZY: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrówka po lasach i górach. Do tej grupy należą, np. pasterze, gajowi albo traperzy.

ŁOTRZY: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

UCZENI: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w cechach rzemieślniczych. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kaplani, żacy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną *klasę zawodową* (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydują się na jakąś, zanotuj ją na **KARCIE BOHATERA**.

TABELA: OGRANICZENIA KLAS ZAWODOWYCH

KLASA	OGRANICZENIA
WOJOWNIK	Poszukiwacz przygód musi mieć **WW** co najmniej 30.
RANGER	Awanturnik musi mieć **US** co najmniej 30.
ŁOTR	**ZRĘCZNOŚĆ** bohatera musi mieć wartość przynajmniej 30.
UCZONY	Wartość **INT** i **SW** bohatera muszą mieć przynajmniej 30.

UMIEJĘTNOŚCI:

Kolejny krok to określenie początkowej liczby umiejętności, posiadanych przez poszukiwacza przygód przed wyborem jego pierwszej profesji. Należy rzucić K4 i zmodyfikuj wynik zgodnie z wiekiem bohatera. Tak jak pokazano to w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**.

Umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Dla każdej z nich należy wykonać rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotować na **KARCIE BOHATERA**. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana po raz drugi należy ją zignorować i powtórzyć rzut. Opis wszystkich umiejętności znajduje na końcu rozdziału.

UMIEJĘTNOŚCI MIESZKAŃCÓW WIELKICH PROWINCJI IMPERIUM (OPCJONALNIE):

W poniższym podrozdziale podano, w jaki sposób można wykorzystać cechy mieszkańców prowincji do zróżnicowania Bohaterów Graczy pod względem miejsca pochodzenia.

AVERLAND: bohater z Averlandu posiada zdolności *jeździectwo* lub *urok osobisty* oraz *opieka nad zwierzętami* lub *górnictwo*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

HOCHLAND: postać z prowincji Hochland posiada umiejętności *łowiectwo* oraz *ukrywanie się* lub *tropienie* oraz *sztuka przetrwania*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

MIDDENLAND & MIDDENHEIM: bohater z Middenheim lub Middenlandu posiada zdolności *urok osobisty* oraz *zastraszanie* lub *łowiectwo* oraz *pływanie*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

NORDLAND: bohater z prowincji Nordland posiada umiejętności *mocna głowa* oraz *znajomość języka obcego (nors)* lub *bardzo odporny* oraz *pływanie*. Wszystkie pozostałe zdolnośći losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

OSTERMARK: postać z Ligi Ostermarku posiada zdolność *mocna głowa* lub *znajomość języka obcego (słowiański)*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

OSTLAND: bohater z Ostlandu posiada umiejętność *sztuka przetrwania* lub *bardzo odporny*. Wszystkie pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

REIKLAND: postać z Reiklandu posiada zdolności *dowodzenie* oraz *urok osobisty* lub *błyskotliwość* oraz *uwodzenie*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

STIRLAND: bohater ze Stirlandu posiada umiejętność *opieka nad zwierzętami* lub *tresura*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

SUDENLAND: postać z Sudenlandu posiada umiejętność *górnictwo* lub *bardzo odporny*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

SYLVANIA: bohater z Sylvanii posiada zdolność *sztuka przetrwania* lub *bardzo odporny*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

TALABECKLAND & TALABHEIM: postać z Talabheim lub Talabecklandu posiada umiejętność *tropienie* lub *sztuka przetrwania*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

WISSENLAND & NULN: bohater z Wissenlandu lub Nuln posiada umiejętność *górnictwo* lub *opieka nad zwierzętami*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

UMIEJETNOŚCI MIESZKAŃCÓW KSIESTW BRETONNI (OPCJONALNIE):

Różnice między poszczególnymi księstwami, zarówno pod względem klimatu, ukształtowania terenu, jak i występujących zagrożeń, wywierają wpływ na zamieszkujących je ludzi. Żeglarz z L'Anguille z pewnością został inaczej wychowany niż pasterz z górskich kotlin Carcassonne.

AKWITANIA: bohater z Akwitani posiada zdolność *dowodzenie* lub *błyskotliwość*.. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

ARTOIS: postać z księstwa Artois posiada umiejętności *łowiectwo* oraz *ukrywanie się* lub *tropienie* oraz *sztuka przetrwania*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

BASTONNE: bohater z Bastonne posiada zdolności *dowodzenie* i *urok osobisty* lub *błyskotliwość* i *zastraszanie*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

BORDELEAUX: bohater z księstwa Bordeleaux posiada umiejętność *mocna głowa* oraz *pływanie*. Wszystkie pozostałe zdolnośći losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

BRIONNE: postać z księstwa Brionne posiada umiejętność *muzykalność* oraz *śpiew*. Wszystkie pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

CARCASSONNE: bohater z Carcassonne posiada umiejętność *specjalna broń (bojowa)* oraz *bardzo odporny*. Wszystkie pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

COURONNE: postać z Couronne posiada zdolność *jeździectwo* oraz *woltyżerka*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

GISOREUX: bohater z księstwa Gisoreux posiada umiejętności *błyskotliwość* oraz *urok osobisty* lub *sztuka przetrwania* oraz *łowiectwo*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

L'ANGUILLE: postać z L'Anguille posiada umiejętności *pływanie* oraz *żeglarstwo* lub *szacowanie* oraz *targowanie się*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

LYONESSE: bohater z Lyonesse posiada zdolności *błyskotliwość* oraz *urok osobisty* lub *uwodzenie* oraz *zastraszanie*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

MONTFORT: postać z Montfort posiada umiejętności *bardzo odporny* oraz *muzykalność* lub *mocna głowa* oraz *sztuka przetrwania*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

MOUSILLON: bohater z Mousillon posiada umiejętności *sztuka przetrwania* oraz *ukrywanie się* lub *bardzo odporny* oraz *szósty zmysł*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

PARRAVON: bohater z Parravon posiada umiejętność *sztuka przetrwania* oraz *szósty zmysł*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

QUENELLES: bohater z Quenelles posiada umiejętność *bardzo odporny* lub *sztuka przetrwania*. Pozostałe zdolności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

UMIEJĘTNOŚCI MIESZKAŃCÓW NORSKI (OPCJONALNIE):

Norsmeni posiadają następujące umiejętności.

NORSKA: Norsmeni posiadają zdolność *mocna głowa, sztuka przetrwania* oraz *żeglarstwo*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

Mutacja: istnieje 20% szans na to, że Norsmen zacznie grę z losowo wybranym atrybutem Chaosu. W takim wypadku ma ma 10% szans na bycie *przemieńcem* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

UMIEJĘTNOŚCI MIESZKAŃCÓW WSCHODNICH STEPÓW (OPCJONALNIE):

Kurganie to lud silny i agresywny. Kontakty z obcymi ograniczają się do zabijania ich i porywania jako niewolników. W rezultacie nigdy nie będą towarzyszami mieszkańców Imperium, chyba że jako władcy niewolników.

WSCHODNIE STEPY: nomadzi ze Wschodnich Stepów posiadają zdolność *bardzo krzepki* lub *bardzo odporny*, *jeździectwo*, *sztuka przetrwania* oraz *znajomość języka obcego (mroczna mowa)*. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

Mutacja: istnieje 25% szans na to, że nomad zacznie grę z losowo wybranym atrybutem Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Uodporniony na Chaos: Kurganie często obcujący z plugawymi mocami Chaosu otrzymują modyfikator +10% do każdego testu wykonywanego w celu odparcia działania Kamienia Przemian i uniknięcia mutacji.

TABELA: MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

WIEK	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
16 - 20	+1
21 - 30	+2
31 - 40	+1
41 - 50	-
51 - 60	-1
61 - 70	-2

TABELA: UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

KLASY ZAWODOWE				NAZWA	KLASY ZAWODOWE				NAZWA
WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI	WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI
-	01 - 05	-	01 - 05	Astronomia	41 - 45	51 - 55	-	66 - 70	Powożenie
01 - 05	-	01 - 05	-	Bardzo krzepki	-	-	46 - 50	-	Przekupstwo
06 - 10	06 - 10	06 - 10	06 - 10	Bardzo szybki	46 - 50	-	-	-	Rozbrojenie
11 - 15	11 - 15	-	11 - 15	Bardzo odporny	-	56 - 60	-	-	Rybołówstwo
-	-	11 - 15	-	Bijatyka	51 - 55	-	-	-	Specjalna broń egzotyczna
16 - 20	16 - 20	16 - 20	16 - 20	Bystry wzrok	56 - 60	61 - 65	51 - 56	71 - 75	Szczęście
-	21 - 25	21 - 25	21 - 25	Cichy chód	61 - 65	66 - 70	56 - 60	76 - 80	Szósty zmysł
21 - 25	26 - 30	26 - 30	26 - 30	Czuły słuch	-	71 - 75	-	-	Sztuka przetrwania
-	-	-	31 - 35	Czytanie/pisanie	66 - 70	76 - 80	61 - 65	81 - 85	Szybki refleks
-	-	-	36 - 40	Etykieta	71 - 75	81 - 85	66 - 70	86 - 90	Śpiew
-	-	31 - 35	41 - 45	Gadanina	76 - 80	-	71 - 75	91 - 95	Taniec
-	-	-	46 - 50	Geniusz arytmetyczny	-	-	76 - 80	-	Targowanie się
-	-	-	51 - 55	Heraldyka	-	-	81 - 85	-	Ucieczka
26 - 30	31 - 35	-	-	Jeździectwo	81 - 85	-	86 - 90	-	Uniki
-	-	-	56 - 60	Kryptografia	86 - 90	86 - 90	91 - 95	96 - 00	Uzdolnienia językowe
31 - 35	36 - 40	36 - 40	61 - 65	Oburęczność	91 - 95	91 - 95	96 - 00	-	Wspinaczka
36 - 40	41 - 45	41 - 45	-	Pływanie	-	96 - 00	-	-	Wyczucie kierunku
-	46 - 50	-	-	Posłuch u zwierząt	96 - 00	-	-	-	Zapasy

WYPOSAŻENIE:

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają nową karierę poszukiwaczy przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia awanturnika. Każda KLASA ZAWODOWA posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

WOJOWNICY: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem oraz wysokie skórzane buty. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: metalową flaszkę, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo, osełkę i oliwę do konserwacji broni oraz koc. Wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle miecz gilesowski, ale gracz może wybrać topór bojowy lub maczugę, jeżeli woli taki oręż. Wojownik ma nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W mieszku pobrzękuje 3K6 złotych koron.

RANGERZY: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróżach ubranie: kapelusz, płaszcz z kapturem oraz mocne, skórzane buty. Torba na rzemieniu albo plecak zawiera K3 koce, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo oraz mały, pięciolitrowy kociołek. Bukłak z wodą wisi na jednym z ramion, zaś ręczna broń zawieszona jest u pasa, to zwykle miecz gilesowski, ale jeśli gracz chce może wybrać topór bojowy. Myśliwski nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma mieszek albo pas na pieniądze zawierający 2K6 złotych koron.

ŁOTRZY: posiadają mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, wysokie buty lub kamasze, sztylet zatknięty za pas lub w cholewę i dobrze ukryty mieszek zawierającą 5K6 złotych koron.

UCZENI: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie i sandały lub miękkie buty. Za pasem mają sztylet oraz mieszek, w którym znajduje się 5K6 złotych koron.

OKREŚLENIE PROFESJI:

Każdą ogólną *klasę zawodową* podzielono na liczne indywidualne *profesje*, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Gracze nie wybierają profesji bohaterów, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Należy użyć tabeli **PROFESJA POCZĄTKOWA** do określenia profesji bohatera, a szczegóły sprawdzić w **OPISACH PODSTAWOWYCH PROFESJI**.

Po wylosowaniu *profesji początkowej* i znalezieniu jej w podrozdziale **PROFESJE PODSTAWOWE**, należy przepisać na **KARTĘ BOHATERA** wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach należy dokonać wyboru między dwoma lub więcej umiejętnościami, lub określić czy bohater posiada umiejętność która poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* Możliwe, że umiejętności otrzymane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. wylosował w tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Wówczas poziom umiejętności jest podnoszony o jeden, jeżeli po raz drugi zostanie wylosowana umiejętność, która posiada tylko jeden *Poziom Wyszkolenia*, nie wprowadza się żadnych zmian.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje należy zapisać na karcie. To ekwipunek podstawowy, z którym bohater rozpoczyna grę. Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK**.

Następnie należy zapisać na karcie *schemat rozwoju* profesji początkowej. Określa on możliwość rozwoju cech bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące *schematu rozwoju* znajdują się w podrozdziale **PROFESJE**.

DARMOWE ROZWINIĘCIE:

Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenie, można dokonać jednego *darmowego* rozwinięcia. Może to być:

1) Zwiększenie o +5% dowolnej *cechy głównej*, lub

2) Zwiększenie o +1 dowolnej *cechy drugorzędnej*.

Można dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w *schemacie rozwoju* profesji. Po wybraniu darmowego rozwinięcia należy postawić znaczek w odpowiednim miejscu *schematu rozwoju* lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinięte już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, można będzie dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać kolejne umiejętności.

TABELA: PROFESJA POCZĄTKOWA

	KLASY ZAWODOWE			PROFESJA		KLASY ZAWODOWE			PROFESJA
WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	POCZĄTKOWA	WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	POCZĄTKOWA
01-05	-	-	-	Banita	-	-	46-50	-	Podżegacz
06-15	-	-	-	Chłop	-	-	51-55	-	Porywacz zwłok
-	01-10	-	-	Drwal	-	-	-	41-50	Nowicjusz
-	11-15	-	-	Myśliwy	-	-	-	56-60	Poborca podatkowy
-	-	01-15	-	Bydłokrad	61-70	-	-	-	Robotnik
-	-	16-25	-	Cyrkowiec	71-75	-	-	-	Strażnik miejski
-	-	-	01-05	Aptekarz	-	56-65	-	-	Przewoźnik
-	-	-	06-15	Czeladnik	-	66-75	-	-	Rybak
16-20	-	-	-	Chłopiec okrętowy	-	-	56-60	-	Rajfur
21-25	-	-	-	Giermek	-	-	61-65	-	Strażnik więzienny
-	16-20	-	-	Łowca nagród	-	-	-	61-70	Skryba
-	21-30	-	-	Pasterz	-	-	-	71-75	Uczeń czarodzieja
-	-	26-30	-	Dziwka	76-80	-	-	-	Szlachcic
-	-	31-35	-	Gawędziarz	81-90	-	-	-	Sługa
-	-	-	16-20	Druid	-	76-80	-	-	Szczurołap
-	-	-	21-25	Guślarz	-	81-85	-	-	Traper
26-30	-	-	-	Gladiator	-	-	66-70	-	Szuler
31-40	-	-	-	Najemnik	-	-	71-80	-	Wędrowny kramarz
-	31-35	-	-	Pilot	-	-	-	76-80	Uczeń medyka
-	36-45	-	-	Poganiacz mułów	-	-	-	81-85	Wieszcz
-	-	36-40	-	Hiena cmentarna/Grabarz	91-95	-	-	-	Zabijaka
-	-	41-45	-	Oprych	96-00	-	-	-	Żeglarz
-	-	-	26-35	Handlarz	-	86-95	-	-	Węglarz
-	-	-	36-40	Mieszczanin	-	96-00	-	-	Woźnica
41-50	-	-	-	Ochroniarz	-	-	81-95	-	Złodziej
51-60	-	-	-	Paź	-	-	96-00	-	Żebrak
-	46-50	-	-	Przemytnik	-	-	-	86-95	Zielarz
-	51-55	-	-	Przepatrywacz	-	-	-	96-00	Żak

GNOM:



Gnomy cieszą się w Imperium opinią rasy, której przedstawiciele mają głowę na karku. Poza tym znane są z tego, że żyją w klanach. To prawda, że niezbyt często mieszają się z innymi rasami (oczywiście poszukiwacze przygód są tu wyjątkiem), ale pod tym względem nie można ich porównać choćby z Leśnymi Elfami z lasu Laurelorn. Gnomich wędrownych kramarzy spotyka się stosunkowo często, a gnomy kowale i inżynierowie są darzeni prawie takim samym szacunkiem, jak ich krasnoludzcy odpowiednich - a może nawet większym, z powodu wrodzonego sprytu i sarkazmu oraz ostrego języka. Właśnie te przymioty prawdopodobnie spowodowały mianowanie gnoma Błaznem Dworu Imperialnego już w AS1134. Od tej pory tego rodzaju nominacje stały się tradycją, którą podtrzymuje obecny Imperator - Karl-Franz I.

Mimo wszystko gnomy wolą żyć wśród innych gnomów, w samowystarczalnych, izolowanych wspólnotach. Są to oczywiście norki lub kompleksy jaskiń, ciągnące się pod licznie w Imperium występującymi wzgórzami z piaskowca. Gnomy są również znane ze swych pasji rybackich, które prawie dorównują ich zamiłowaniu do durnych żartów. Żadne osiedle gnomów nie zostanie wybudowane z dala od rybnego jeziora lub rzeki (najlepiej podziemnej). Umiejętności wędkarskie gnomów stały się legendarne. Gnomy zawsze pełniły rolę pośredników, pomiędzy krasnoludami a innymi rasami. Często kupowały, lub zdobywały surowe materiały krasnoludzkie, po czym pracowały nad nimi, czyniąc z nich rękodzieła, i sprzedawały ukończone wyroby elfom lub ludziom. Podczas wojny krasnoludzko-elfiej wiele gnomich społeczności próbowało pozostać neutralnymi, podczas gdy reszta była po stronie krasnoludów. Rezultatem było wiele siejących spustoszenie bitew, podczas których pro krasnoludzkie stronnictwa, które opowiedziały się po którejś ze stron, zostały zniszczone. Był to początek upadku gnomie cywilizacji. Ponad pięćset lat temu istniała pokaźna gnomia populacja w górach, na południe od Czarnych Gór, zwanych Górami Karpackimi.
W tym miejscu gnomie społeczności wytwarzały towary i handlowały nimi w Księstwach Granicznych. Przeszła tamtędy duża inwazja goblinoidów, lecz została odparta przez gnomy, które przypłaciły to zniszczeniem większości swych domów i śmiercią większości populacji. Największa gnomia społeczność liczy sobie teraz jedynie kilka setek. Ocaleni uciekli z dala od Księstw Granicznych. Ich ziemie stoją teraz puste i jałowe, okupowane przez kilka grup ludzi i goblinoidów. Utrzymuje się tylko jedna mała społeczność gnomów - *Blackbearing*.

Największa wspólnota gnomów w Imperium (Glimdwarrow) mieści się pod obszarem znanym jako Lustrzane Pustkowia i liczy sobie ponad tysiąc mieszkańców. Podobnie jak inne osiedla gnomów, rządzona jest według skomplikowanych powiązań hierarchicznych. Ponieważ każdy członek gnomiej społeczności piastuje kilka różnych funkcji, a w związku z tym ma różny status w zależności do tego, jaką rolę aktualnie pełni, dla innoplemieńców społeczeństwo to wydaje się straszliwie skomplikowane. Nawet kuzynom gnomów, krasnoludom, trudno jest zrozumieć owe niezliczone zwyczaje i etykietę.

W każdej społeczności gnomów jest sprawujący władzę przywódca klanów, przywódca religijny, który zajmuje się sprawami duchowymi, mistrz rzemieślników, mający pieczę nad sztuką górniczą i kowalską, oraz mędrzec. Ten ostatni strzeże tajemnic historii klanu, zajmuje się przekazywaniem wiedzy i przestrzeganiem dokładności przebiegu rozmaitych starożytnych zwyczajów i rytuałów, które wykonuje się ściśle według wskazań zegara (gnomometru). Niektóre z klanów mają również czarodzieja. Szkoli on w Tradycji Cienia tych nielicznych gnomów, którzy wydają się warci przyjęcia na uczniów. Poza tym, oczywiście, są jeszcze doskonale wyszkoleni wojownicy, wyznaczeni na strażników.

Gnomom nie ufa się w Imperium, lecz ich szeroko zakrojony handel, rękodzielnictwo i kupiectwo dają im znaczną, ekonomiczną i finansową, siłę przebicia, dlatego większość Gildii i szlachty boi się ograniczać ich działalność. Wszystkie społeczności utrzymują silną i dobrze uzbrojoną milicję, która chroni tą niewielką mniejszość przed ludźmi chcącymi wyładować nań swą frustrację. Gnomi wędrowni kramarze, z dala od swych społeczności, często padają ofiarami przestępstw, lub są nękani przez okoliczną ludność. Ich nadmierny wpływ w niektórych obszarach politycznych, pomimo ich liczebności, także budzi urazę.

W Bretonni jest bardzo niewiele gnomów. Ich społeczności są często w stanie konfliktu ze szlachtą Bretonni, która aby utrzymać swój dekadencki tryb życia, nieustannie nanosi nań ostre podatki, jako, że są jedynymi wydajnymi ośrodkami w okolicy. Konflikty te często zamieniają się w małe, krwawe konfrontacje, co sprawia, że pozycja gnomów w bretonnskiej społeczności szybko jest podkopywana za pomocą zbójectwa, zatargów ze szlachtą i popularnych podżegaczy atakujących *gnomią chciwość i przywileje*.

Gnomy w Tilei stanowią stabilny czynnik w niestabilnym regionie. Są bardziej wojownicze i liberalne niż inne gnomy; wiejskie zbójectwo, rywalizujące ze sobą domy kupieckie, oraz nakładająca podatki szlachta wymagają od gnomów wywierania wielkiego nacisku na społeczność. Tileańskie nory zamieszkiwane przez społeczeństwa gnomów stanowią bezpieczne schronienia dla nieludzi danego obszaru. Wiele takich społeczności stanowi mieszankę gnomów z niziołkami i krasnoludami, którzy nadpływają i odpływają, i pracują w gnomich osadach.

Gnomy - tak jak Khazadzi i niziołki - należą do Ras Mniejszych. Są spokrewnione z krasnoludami, a sądząc po odnalezionych skamielinach, pierwsze prawdziwe gnomy żyły na długo przed przybyciem Dawnych Slannów w rejonie, który dziś nazywamy Lustrzanymi Pustkowiami. Zdawać by się mogło, że podział na gnomy i krasnoludy nastąpił w wyniku selekcji naturalnej, a nie Magii. Tezę potwierdzają alchemiczne badania gnomiej tkanki, nie daje ona żadnego magicznego echa. W związku z tym - jak wszystkie wytwory selekcji naturalnej - gnomy nie posiadają uzdolnień magicznych, rzadko słyszy się też, aby używały Magii.

W przeciwieństwie do krasnoludów gnomy nie mają rozwiniętej muskulatury i wyjątkowej siły, ich cechy fizyczne odpowiadają niskiemu wzrostowi. Przeciętny wzrost gnomów to 120 centymetrów, nie ważą zwykle duża, są jednak wyjątkowo wytrzymałe i długowieczne. Długość życia gnoma-mężczyzny wynosi około 500 lat.

Gnomy można odróżnić od innych Ras Mniejszych po wyglądzie twarzy i stóp - w przeciwieństwie do krasnoludów nie noszą bród, nie mają też przerośniętych i owłosionych stóp jak niziołki. Charakterystyczną cechą gnoma jest jego nos, zwykle duży i mięsisty. Jak reszta Ras Mniejszych gnomy mają wyostrzone zmysły, a wielkość nosa wskazuje, że najlepiej rozwinięty jest bardzo czuły i precyzyjny węch. W tej dziedzinie gnomy nie mają sobie równych! Ich węch jest źródłem wielu sukcesów w dziedzinie chemii, a także w produkcji perfum.

Oprócz różnic w powierzchowności (rozpoznawalnych dla laików) główna różnica między gnomami a innymi Rasami Mniejszymi leży w charakterze. Tu wyraźnie widać kontrasty! Gnomy żyją w zamkniętych i tajemniczych społecznościach, unikają, jeśli to tylko możliwe, kontaktów z innymi rasami.

Krasnoludzkie oddanie dla klanu u gnomów przekłada się na absolutną lojalność wobec rodziny. Rodzeństwo, rodzice, dziadkowie i inni żyjący przodkowie, kuzyni, kuzyni stryjeczni… Każdy gnom odpowiada za zdrowie około stu osób, jeśli policzy się wszystkich jego krewnych. Nie jest to jednak rola przytłaczająca, ponieważ reszta pracuje równie ciężko, jak on sam, wkładając w to wiele energii. Wysiłkami tymi kieruje głowa rodziny - Don (lub Dona, jeśli to kobieta), który koordynuje starania każdego gnoma noszącego rodzinne nazwisko, przydzielając mu zadania i obowiązki.

Umiłowanie rodziny daje gnomom cel i kierunek w życiu oraz bezpieczeństwo, którego inne rasy mogą jedynie pozazdrościć. Jednak wszystko ma ciemną stroną - współzawodnictwo z rodziną może stać się niezdrowe, a gnomy znane są z okropnych i krwawych rozpraw z tymi, którzy skrzywdzili lub zagrozili członkowi ich społeczności. Podobnie jak krasnoludy, również gnomy żywią urazy bardzo długo! Gnomy pamiętają dokładnie każdą zniewagę i nie widzą różnicy między osobami, które się jej dopuściły, a ich żyjącymi 100 lub 200 lat później potomkami. Gnomie rodziny szczególnie dbają o dzieci, a ich kobiety, jeszcze rzadziej podróżują bądź nawet spacerują, chyba że pod silną eskortą.

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

CHARAKTERYSTYKA GNOMA:

Pierwszym etapem tworzenia bohatera po wybraniu *rasy* i *płci* bohatera jest określenie jego *charakterystyki*. Na **KARCIE BOHATERA** ta rubryka dzieli na *cechy główne* i *drugorzędne* a te na kolejne trzy wiersze. Pierwszy zawiera *charakterystykę początkową* losowaną zgodnie z podanymi poniżej zasadami. Wartości tu wpisane mogą być modyfikowane jedynie przez *cechy charakterystyczne* lub niektóre *umiejętności* nabyte podczas kompletowania *profesji początkowej* lub wylosowane w tabeli *umiejętności początkowych*. Drugi wiersz zawiera *schemat rozwoju*, gdzie wpisuje się schemat rozwoju aktualnie kompletowanej profesji, pokazujący potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech. Ostatni wiersz to *aktualna charakterystyka*, gdzie wpisuje się jego obecną *charakterystykę*. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech *charakterystyki początkowej* rozwinięć nabytych ze *schematu rozwoju*.

Aby dokładnie określić *charakterystykę*, należy dla każdej *cechy głównej* rzucić 2K10 i sprawdzić wynik w tabeli **CHARAKTERYSTYKA GNOMA**. W tabeli znajdują się informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z trzech sposobów:

1) **WARTOŚĆ STAŁA:** niektóre cechy (np. **ATAKI**) mają z góry ustaloną wartość. Należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** odpowiednią wartość danej cechy. Bohater zaczyna grę z liczbą *Punktów Obłędu* równą 0.

2) **WARTOŚĆ LOSOWA:** wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu należy dodać wynik rzutu kostkami. Wszystkie *cechy główne* gnoma mają poziom bazowy równy 10, 20 lub 30 do którego należy dodać wynik rzutu 2K10. Aby ustalić wartość początkową cechy, należy wykonać rzut 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego dla danej cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy **KRZEPA**, należy rzucić 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 20. Jeśli wynik rzutu wyniósłby 3 i 8, **KRZEPA** bohatera wynosiłaby 20+3+8=31.

3) **WARTOŚĆ POCHODNA:** cechy **SIŁA** i **WYTRZYMAŁOŚĆ** różnią się od pozostałych tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy **SIŁA**, otrzymuje poprzez odcięcie ostatnie cyfry **KRZEPY**, podczas gdy wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**, otrzymuje się poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI**. Na przykład bohater z **KRZEPĄ** 31 miałby **SIŁĘ** równą 3.

Początkowa charakterystyka bohatera gracza powinna zostać wylosowana przy użyciu tabeli **CHARAKTERYSTYKA GNOMA**.

TABELA: CHARAKTERYSTYKA GNOMA

CECHA	WARTOŚĆ
Walka Wręcz (WW)	**2K10 + 20**
Umiejętności Strzeleckie (US)	**2K10 + 20**
Krzepa (K)	**2K10 + 10**
Odporność (Odp)	**2K10 + 30**
Zręczność (Zr)	**2K10 + 20**
Inteligencja (Int)	**2K10 + 20**
Siła Woli (SW)	**2K10 + 30**
Charyzma (Cha)	**2K10 + 20**
Ataki (A)	**1**
Żywotność (Żw)	**K3 + 3**
Siła (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
Wytrzymałość (Wt)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
Szybkość (Sz)	**K3 + 2**
Magia (Mag)	**0**
Punkty Obłędu (PO)	**0**
Punkty Przeznaczenia (PP)	**- K3**, zobacz **PRZEZNACZENIE** -

IMIONA & NAZWISKA GNOMÓW:

Poniżej znajduje się lista przykładowych imion gnomów.

IMIONA MĘSKIE: Abren, Aelnor, Aindrais, Alfons, Aolor, Bachin, Balto, Banilor, Barley, Belwig, Biddle, Birzoon, Bramo, Bradshullio, Brieghton, Brolt, Brook, Cinneide, Cline, Cormac, Crayloon, Cuirboly, Dak, Danask, Davey, Davie, Donal, Dudoc, Durim, Eckel, Eoin, Ensu, Erb, Erkenwald, Fabian, Falcon, Farwall, Fasketel, Flan, Furduch, Fulsham, Furnak, Galeb, Gormadoc, Gostegotti, Grosko, Gundigoot, Gwaylar, Halanan, Hallap, Hardin, Hayes, Hensu, Hoch, Hoose, Hunard, Hymnir, Ikitur, Jarnak, Jaroo, Juutar, Kantelleki, Kenrold, Khyron, Kippler, Kittyhawk, Kutar, Kyri, Laarkshin, Lakajan, Larimo, Leighton, Lelmose, Lenzel, Leonidad, Liam, Liston, Lotch, Lucent, Lundor, Malesacar, Merren, Murdoc, Myroc, Myron, Nebin, Nessik, Noj, Norbor, Notar, Nuados, Osomo, Oyun, Pellin, Pello, Pernor, Piletti, Pinker, Poot, Puck, Quindal, Quonzar, Ranadal, Ramne, Redef, Rolo, Rustek, Rutvor, Sahir, Samoinan, Sasken, Seamus, Sean, Shasto, Skerrit, Soizic, Solomon, Spah, Spugnor, Starky, Suram, Tahir, Tamatar, Tamble, Tamoinen, Tebish, Tebs, Terrick, Thrang, Tiefling, Tobin, Travio, Turco, Uani, Uli, Unferth, Unqin, Urvor, Vandek, Verhoo, Veter, Vilio, Vlodge, Voynan, Walnir, Wilf, Yarol, Yimble, Yipwyg, Zupesh, Zygur.

IMIONA ŻEŃSKIE: Ahtva, Aine, Arn, Amoly, Annikko, Aoife, Apnee, Bitha, Cirilli, Eillis, Finla, Finola, Guntha, Hamarka, Hewett, Igsenki, Ipswitch, Irby, Kasma, Kati, Kellen, Kia, Kyliki, Little, Lucci, Lynen, Maire, Marsha, Marty, Mayrene, Miep, Miles, Mirge, Niamh, Nizam, Nora, Nydidia, Pandra, Paxilla, Penabwa, Poon, Prynne, Quiddle, Rassi, Reece, Sahtwyrn, Socha, Starlyn, Swa, Tamora, Ticha, Tiri, Treva, Una, Wilven.

NAZWISKA: gnomów zazwyczaj pochodzą od imienia założyciela klanu (w takich przypadkach zaczynają się od litery O', co oznacza *potomek*). Niektóre nazwiska mają przedrostki Mc lub Mac (oznacza to *syn*), np. O'Donal (potomek Donala), Mc Liam (syn Liama) itd.

BUDOWA CIAŁA & PSYCHIKA:

W Imperium gnomy często nazywane są małymi krasnoludami (lub *krasnoludkami*), ale nikt nie mówi im tego prosto w oczy. Niewątpliwie obie rasy są spokrewnione, jednak gnomy nie posiadają muskulatury i siły swych masywniejszych kuzynów, nie noszą także bród, są także niższe, na ogół o około 25 centymetrów i mają duże, bulwiaste nosy. Są również zręczniejsze i bardziej zwinne od swych większych krewniaków, co w połączeniu z ich dobrze znaną niechęcią do innych ras zaskarbiło im przydomek *złodziejskich pokurczy*. Gnomy są również znakomitymi rzemieślnikami i kowalami, zafascynowanymi wszelkimi mechanicznymi urządzeniami - wprost uwielbiają gadżety. Tylko nieliczni żyją w społeczeństwach ludzkich, lecz czerpią znaczne profity z handlu wytworami swej rasy.

Większość gnomów jest wspaniałymi żartownisiami; nie ma dla nich nic lepszego od śmiechu cudzym kosztem. Ktoś, kto spróbuje odpłacić gnomowi pięknym za nadobne naraża, się na kłopoty, szczególnie jeśli za cel obierze sobie mierną posturę adwersarza. Nie na darmo gnomy mają opinie trudnych we współżyciu i obdarzonych dużym temperamentem.

Ponieważ gnomy są osobami towarzyskimi, budują domy we wspólnych jaskiniach i norkach. Nigdy nie słyszano o gnomie, który spędziłby

dłuższy czas na otwartej przestrzeni jak to robią leśni RANGERZY. Nietrudno się zatem domyślić, że nie ma gnomów RANGERÓW. Mimo to bohaterowie-gnomy mogą być *szczurołapami* i *poszukiwaczami złota*, ponieważ te dwie profesje w społeczeństwie gnomów uważane są za profesje WOJOWNIKÓW.

Kolejnym etapem kreowania bohatera jest określenie jego *wieku*, *budowy ciała*, *wyglądu* i *cech charakterystycznych* oraz *psychiki bohatera* i *znanych języków*.

WIEK:

Wiek bohatera określa się poprzez rzut 8K10 dla *młodszych* bohaterów i 10K20 dla *starszych*. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 35 lat rzucaj dalej, dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku pomiędzy 35 a 120 lat.

WZROST:

MĘŻCZYŹNI	110 + 2K10 cm
KOBIETY	105 + 2K10 cm

WAGA:

MĘŻCZYŹNI	30 + 4K10 kg
KOBIETY	25 + 4K10 kg

KOLOR WŁOSÓW:

Kolor włosów można wybrać lub wylosować używając do tego poniższej tabeli **KOLOR WŁOSÓW**. Kolor biały nie jest koniecznie kolorem pierwotnym. Gracze, wcielający się w *starszych* bohaterów wykonują dwa rzuty. Pierwszy wskazuje *naturalny* kolor włosów. Jeżeli okaże się, że drugi rezultat wskazuje na kolor biały, oznacz to, że z biegiem czasu bohater osiwiał.

TABELA: KOLOR WŁOSÓW

K100	KOLOR
01-10	Biały
11-15	Siwy
16-20	Jasny blond
21-30	Blond
31-40	Rudy
41-55	Miedziany
56-60	Jasny brąz
61-70	Brązowy
71-80	Ciemny brąz
81-95	Granatowoczarny
96-00	Kruczoczarny

KOLOR OCZU:

Gracze mogą odrzucić niektóre kombinacje kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowoli on gracza. Dodatkowo, MG może zadecydować, że istnieje 1% szansa na to, że dana osoba ma oczy różnych kolorów; chociaż sprawia to, że taki bohater jest ciekawy i łatwo rozpoznawalny, w niektórych miejscach może być to poczytane za znak Chaosu…

TABELA: KOLOR OCZU

K100	KOLOR
01-10	Jasnoszary
11-20	Niebieski
21-25	Orzechowy
26-45	Jasnobrązowy
46-55	Miedziany
56-80	Brązowy
81-90	Ciemny brąz
91-95	Niebiesko purpurowy
96-00	Purpurowy

WIDZENIE W CIEMNOŚCI:

Gnomy widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE:

Tabela zamieszczona poniżej zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech. MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość gnomów ma K6-2 *cech charakterystycznych* (wynik 0 lub mniej traktuje się jako 0). Jeśli gracz wylosuje dwie cechy, które wzajemnie się wykluczają, to należy zignorować cechę wylosowaną jako drugą i powtórzyć rzut.

TABELA: CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

K100	CECHA	MODYFIKATOR CHARAKTERYSTYKI
01-02	Wysoki	**SZ**+1, **CHA**+5%, wzrost i waga +10%
03-05	Łysy/Szerokie biodra	-
06-07	Szrama na twarzy	**CHA**±5%
08-10	Szeroka klatka piersiowa	**K**+5%
11-12	Brak wąsów/Duże piersi	-
13-14	Płaski nos	-
15-16	Brak brwi	-
17-19	Donośny głos	**CHA**±5%
20-22	Długie włosy	-
23	Zręczne dłonie	**ZR**+5%
24-25	Odstające uszy	-
26-27	Połamane zęby	**CHA**-5%
28	Jedno oko	**US**x½
29-30	Krzaczaste brwi/Wąskie biodra	-
31-32	Atrakcyjna twarz	**CHA**+5%
33	Albinos	**ODP**-5% (min. 10)
34-36	Kolczyk w nosie	-
37-38	Charyzmatyczne oczy	**CHA**+5%
39	Niezgrabne dłonie	**ZR**-5%
40-41	Krótkie włosy	-
42	Mizerna budowa ciała	**ODP**-5% (min. 10), waga -10%
43-44	Brak zęba	-
45-46	Znamię	25% szans na mutację
47-48	Haczykowaty nos	-
49-50	Bardzo białe zęby	**CHA**+5%
51-52	Niski	**Sz**-1, **CHA**-5%, wzrost i waga -10%
53	Rzadka broda/Małe piersi	-
54-56	Poszarpane ucho	-
57	Jedna ręka	**ZR**x½
58-59	Szpetny	**CHA**-10%
60-61	Blada cera	-
62-63	Duże uszy	-
64	Szyderczy wyraz twarzy	**CHA**±5%
65-67	Duży nos	-
68-69	Długie paznokcie	-
70-72	Złamany nos	-
73-74	Kręcone włosy	-
75-77	Piegi	-
78	Wystające zęby	-
79-82	Tatuaż	-
83-84	Oczy różnego koloru	-
85-87	Kolczyk w uchu	-
88-92	Potężna budowa ciała	**ODP**+5%, waga +10%
93-94	Dziwny zapach ciała	-
95-96	Kulawy	**SZ**-1 (min. 2)
97	Czysty głos	**CHA**+5%
98-00	Blizna	-

PSYCHOLOGIA:

Gnomy, podobnie jak krasnoludy, nigdy nie zapomniały o zbrodniach popełnionych przez zielonoskórych. Wszystkie gnomy *nienawidzą* snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków i czarnych orków. Nie mogą zostać zmuszeni do wycofania się z walki z zielonoskórymi, a pojmani prędzej uduszą się odgryzionym językiem niż zdradzą jakiekolwiek informacje.

JĘZYK:

Gnomy posługują się własnym dialektem *khazalidu*, równocześnie niemal wszystkie płynnie posługują się dialektem żyjących w pobliżu ludzi.

RODZINA & HISTORIA:

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w tym paragrafie są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów graczy - MG może zrezygnować z rezultatów, które mu nie odpowiadają lub je zmienić.

BRACIA & SIOSTRY:

Każde z rodzeństwa ma równe szanse, by być mężczyzną lub kobietą i równą szansę, by być młodszym lub starszym od bohatera.

TABELA: BRACIA & SIOSTRY

LICZBA RODZEŃSTWA	RÓŻNICA WIEKU
K4 - 1	2K10

RODZICE:

Aby dowiedzieć się czy rodzice bohatera wciąż żyją, należy rzucić K100, a wynik rzutu sprawdzić w tabeli **RODZICE**. Jeśli bohater ma więcej niż 139 lat do wyniku rzutu należy dodać +10% za każde pełne 20 lat ponad 120. Rodzice są 40+2K10 lat starsi od najstarszego z dzieci.

TABELA: RODZICE

K100	WYNIK
01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

MĄŻ/ŻONA & DZIECI:

W celu sprawdzenia, czy bohater ma własną rodzinę należy posłużyć się tabelą **MĄŻ/ŻONA & DZIECI**. Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową

szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci należy wylosować przy pomocy tabeli **BRACIA & SIOSTRY**. Wiek najstarszego z dzieci można określić trzymając się wskazówek, przeznaczonych od określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. W podobny sposób można wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów itd.

Oczywiście, MG powinien odrzucić wszelkie anomalie, a powyższych informacji powinno używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera

TABELA: MĄŻ/ŻONA & DZIECI

WIEK	SZANSA
51-60	5%/0%
61-70	10%/5%
71-80	20%/10%
81-90	30%/15%
91-100	40%/20%
101-110	50%/25%
111-120	60%/30%
121-130	60%/35%
131-140	60%/30%
141-150	55%/25%
151-160	50%/20%
161-170	45%/20%
171-180	40%/20%
181-190	30%/10%

ZNAK GWIEZDNY:

Znaki gwiezdne nie mają wpływu na cechy bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedź i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektóry nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

TABELA: ZNAK GWIEZDNY

K100	ZNAK GWIEZDNY	ZNACZENIE
01-05	Bębniarz	znak zabawy i radości
06-10	Dudy	znak oszustwa
11-15	Dwa Byki	znak płodności i rzemiosła
16-25	Głupiec Mummit	znak instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	znak magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	znak tajemnicy i iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	znak łaski, śmierci i tworzenia
41-45	Lancet	znak nauki i talentu
46-50	Mędrzec Mammit	znak mądrości
51-55	Pas Grungniego	znak sprawności wojennej
56-60	Rozbity Wóz	znak dumy
61-65	Smok Dragomas	znak odwagi
66-70	Sznur Limnera	znak dokładności
71-75	Tancerka	znak miłości i pożądania
76-80	Tłusty Kozioł	znak ukrytej namiętności
81-85	Vobist Ulotny	znak ciemności i niepewności
86-90	Wielki Krzyż	znak czystości
91-95	Wół Gnuthus	znak wiernej służby
96-98	Wymund Pustelnik	znak wytrzymałości
99-00	Złoty Kogut	znak kupców i bogactwa

MIEJSCE URODZENIA:

Gnomy nie są zbyt dobrze zintegrowane ze społeczeństwem ludzkim, rzadko mieszkają tam, gdzie osiedlają się ludzie. Aby określić miejsce pochodzenia bohatera-gnoma należy rzucić kością, a rezultat odczytać z tabeli **MIEJSCE URODZENIA**.

TABELA: MIEJSCE URODZENIA

K100	POCHODZENIE
01-30	Bohater urodził się w którymś z miast Imperium, skorzystaj z tabeli **POCHODZENIE** człowieka
31-75	Lustrzane Pustkowia
76-00	Blackbearing

NATURA:

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, których postaci mają tą samą *naturę*, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych *naturach* zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdej *natury* podana w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Ich nazwy mówią same za siebie: ZŁA istota jest z gruntu zła, a DOBRA jest z gruntu dobra. CHAOS oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy PRAWORZĄDNOŚĆ stabilną doskonałość, w której nic się nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o *naturze* NEUTRALNEJ myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, niewymuszającego jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata.

GNOMY: NEUTRALNA *lub* DOBRA

Dalsze szczegóły dotyczące *natury* podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

KLASY ZAWODOWE:

Po wylosowaniu charakterystyki bohatera, określenie jego pochodzenia i historii życia nadszedł czas na poznanie jego pozycji społecznej i wykonywanej profesji. Przede wszystkim awanturnicy są prawdziwy istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, gdy zostali wylosowani. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać dla swojego bohatera jeden z trzech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia, albo KLAS ZAWODOWYCH: WOJOWNIKA, ŁOTRA lub UCZONEGO. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Należy pamiętać, że nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

WOJOWNICY: ich życie jest wypełnione walką, nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności przydatne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np. gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

ŁOTRZY: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

UCZENI: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w cechach rzemieślniczych. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kapłani, żacy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną *klasę zawodową* (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydują się na jakąś, należy zanotować to na **KARCIE BOHATERA**.

TABELA: OGRANICZENIA KLAS ZAWODOWYCH

KLASA	OGRANICZENIA
WOJOWNIK	Poszukiwacz przygód musi mieć **WW** co najmniej 30.
ŁOTR	**ZRĘCZNOŚĆ** bohatera musi mieć wartość przynajmniej 30.
UCZONY	Wartość **INT** i **SW** bohatera muszą mieć przynajmniej 30.

CECHY RASOWE:

W przypadku gnomów mają zastosowanie poniższe zasady specjalne dotyczące cech rasowych:

Dzieci gór: mniejsi kuzyni krasnoludów poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mistrz fachu: gnomy, podobnie jak ich masywniejsi kuzyni krasnoludowie, są urodzonymi rzemieślnikami, dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Nienawiść: gnomy nienawidzą wszystkich snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków i czarnych orków (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Widzenie w ciemności: gnomy widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

UMIEJĘTNOŚCI:

Kolejny krok to określenie początkowej liczby umiejętności, posiadanych przez poszukiwacza przygód przed wyborem jego pierwszej profesji. Należy rzucić K4 i rezultat zmodyfikować zgodnie z wiekiem bohatera. Tak jak pokazano to w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**.

Umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Dla każdej z nich należy wykonać rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotować na **KARCIE BOHATERA**. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana po raz drugi, należy ją zignorować i rzucić po raz drugi.

Opis wszystkich umiejętności znajduje na końcu rozdziału.

UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE:

Wszystkie gnomy posiadają umiejętność *czuły słuch*, *czuły węch* i *kowalstwo*. Jeżeli bohater ma cztery lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *szyderstwo*, *górnictwo* lub *kamieniarstwo* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

TABELA: MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

WIEK	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
41 - 70	+2
71 - 100	+3
101 - 200	+4
201-250	+3
251-400	+2
401+	+1

TABELA: UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

KLASY ZAWODOWE			NAZWA	KLASY ZAWODOWE			NAZWA
WOJOWNIK	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI	WOJOWNIK	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI
01 - 05	01 - 05	-	Bardzo szybki	46 - 50	-	-	Specjalna broń egzotyczna
06 - 15	06 - 10	01 - 05	Bardzo odporny	-	41 - 45	56 - 60	Szczęście
16 - 20	11 - 15	06 - 10	Cichy chód	51 - 55	46 - 50	61 - 65	Szósty zmysł
-	-	11 - 15	Czytanie/pisanie	56 - 60	51 - 55	66 - 70	Szybki refleks
-	-	16 - 20	Etykieta	61 - 65	56 - 60	71 - 75	Szyderstwo
-	16 - 20	21 - 25	Gadanina	66 - 70	61 - 65	76 - 80	Śpiew
-	-	26 - 30	Geniusz arytmetyczny	71 - 75	66 - 70	81 - 85	Taniec
-	-	31 - 35	Jubilerstwo	-	71 - 75	86 - 90	Targowanie się
-	-	36 - 40	Kryptografia	76 - 80	76 - 80	-	Ucieczka
21 - 25	21 - 25	41 - 45	Oburęczność	81 - 85	81 - 85	-	Uniki
26 - 30	26 - 30	46 - 50	Pływanie	86 - 90	86 - 90	91 - 95	Uzdolnienia językowe
31 - 35	-	-	Rozbrojenie	91 - 95	91 - 95	-	Wspinaczka
36 - 45	31 - 40	51 - 55	Rybołówstwo	96 - 00	96 - 00	96 - 00	Zwinne palce

WYPOSAŻENIE:

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają nową karierę poszukiwaczy przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia awanturnika. Każda KLASA ZAWODOWA posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

WOJOWNICY: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: cynową flaszkę, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo, osełkę i oliwę do konserwacji broni oraz koc. Wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle ciężki nadziak. Wojownik ma nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W mieszku pobrzękuje 4K6 złotych koron.

ŁOTRZY: posiadają mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, sztylet zatknięty za pas lub w cholewę i dobrze ukryty mieszek zawierający 5K6 złotych koron.

UCZENI: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie. Za pasem mają sztylet oraz mieszek, w którym znajduje się 5K6 złotych koron.

OKREŚLENIE PROFESJI:

Każdą ogólną klasę zawodową podzielono na liczne indywidualne *profesje*, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Gracze nie wybierają profesji bohaterów, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Należy użyć tabeli **PROFESJA POCZĄTKOWA** do określenia profesji bohatera, a szczegóły sprawdzić w **OPISACH PODSTAWOWYCH PROFESJI**.

Po wylosowaniu *profesji początkowej* i znalezieniu jej w podrozdziale **PROFESJE PODSTAWOWE**, należy przepisać na **KARTĘ BOHATERA** wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach należy dokonać wyboru między dwoma lub więcej umiejętnościami, lub określić czy bohater posiada umiejętność która poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* Możliwe, że umiejętności otrzymane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. wylosował w tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Wówczas poziom umiejętności jest podnoszony o jeden, jeżeli po raz drugi zostanie wylosowana umiejętność, która posiada tylko jeden *Poziom Wyszkolenia*, nie wprowadza się żadnych zmian.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje należy zapisać na karcie. To ekwipunek podstawowy, z którym bohater rozpoczyna grę. Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK**.

Następnie należy zapisać na karcie *schemat rozwoju* profesji początkowej. Określa on możliwość rozwoju cech bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące *schematu rozwoju* znajdują się w podrozdziale **PROFESJE**.

DARMOWE ROZWINIĘCIE:

Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenie, można dokonać jednego *darmowego* rozwinięcia. Może to być:

1) Zwiększenie o +5% dowolnej *cechy głównej*, lub

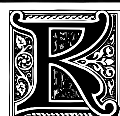
2) Zwiększenie o +1 dowolnej *cechy drugorzędnej.*

Można dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w *schemacie rozwoju* profesji. Po wybraniu darmowego rozwinięcia należy postawić znaczek w odpowiednim miejscu *schematu rozwoju* lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinięte już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, można będzie dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać kolejne umiejętności.

TABELA: PROFESJA POCZĄTKOWA

KLASY ZAWODOWE			PROFESJA	KLASY ZAWODOWE			PROFESJA
WOJOWNIK	ŁOTR	UCZONY	POCZĄTKOWA	WOJOWNIK	ŁOTR	UCZONY	POCZĄTKOWA
01-05	-	-	Banita	51-55	-	-	Ochroniarz
06-10	-	-	Gladiator	56-60	-	-	Przemytnik
-	01-20	-	Cyrkowiec	-	51-60	-	Rajfur
-	21-30	-	Gawędziarz	-	61-70	-	Szuler
-	-	01-15	Błazen	-	-	56-65	Nowicjusz
-	-	16-35	Czeladnik	-	-	66-80	Skryba
11-20	-	-	Drwal	61-70	-	-	Szczurołap
21-50	-	-	Górnik	71-00	-	-	Wojownik podziemny
-	31-40	-	Hiena cmentarna/Grabarz	-	71-90	-	Wędrowny kramarz
-	41-50	-	Porywacz zwłok	-	91-00	-	Złodziej
-	-	36-45	Handlarz	-	-	81-90	Uczeń czarodzieja
-	-	46-55	Inżynier krasnoludzki	-	-	91-00	Uczeń medyka

KHAZAD:



Khazadzi to *drugi lud* Imperium. Jednak jest to lud powoli wymierający i tracący na znaczeniu. To już nie są krasnoludy z Karaz Ankor, pradawnego królestwa z Gór Krańca Świata. To uchodźcy - potomkowie uciekinierów z upadających twierdz krasnoludzkich lub wygnańców, którzy uwierzyli, że sprawa krasnoludów jest stracona, i postanowi rozpocząć nowe życie wśród ludzi.

Te napływowe krasnoludy odczuwają szczególną więź z Imperium, ponieważ jego założyciel, Sigmar, powiódł armię, która zmasakrowała hordę zielonoskórych i ocaliła państwo krasnoludzkie podczas bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia. Chociaż wydarzyło się to ponad 2500 lat temu, krasnoludy twierdzą, że zaciągnęły niespłacalny dług wobec Sigmara i jego dziedziców. A zatem pracują tak ciężko, jak potrafią żeby usprawnić funkcjonowanie Imperium, najczęściej wykorzystując swoje talenty do pomnażania jego bogactw lub służąc w Imperialnej Armii.

Krasnoludy można spotkać w miastach i miasteczkach Imperium, gdzie czasami stanowią nawet dziesiątą część populacji. Chociaż organizują się we wspólne gildie i handlują przede wszystkim między sobą, krasnoludy to podpora imperialnej gospodarki. Dostarczają doskonałej jakości towarów i

usług tym, którzy mogą sobie pozwolić na pokrycie wysokich kosztów oraz pożyczają tym, których nie zniechęcają wygórowane odsetki.

Krasnoludy są także kluczową siłą Armii Imperialnej na polu bitwy. Zgodnie z pradawnym porozumieniem, oddają swoje usługi jedynie Imperatorowi, chociaż naturalnie biorą udział w obronie miast, w których mieszkają, a niektóre wynajmują się miejscowym władcom jako najemnicy. W Armii Imperialnej krasnoludy formują własne jednostki pikinierów i oporników, a także wspomagają wojsko swoimi umiejętnościami inżynieryjnymi oraz wiedzą dotyczącą taktyk oblężniczych.

Niestety, krasnoludy nigdy nie poczują się w pełni komfortowo w Imperium. Nigdy nie pozbędą się wrażenia, że to nie jest ich miejsce, albo że nie są tu mile widziane. Jako rasa z natury klanowa i zamknięta w sobie, skupiają się we własnych dzielnicach albo we własnych miasteczkach odgrodzonych murami, co oczywiście nie sprzyja skutecznej integracji z innymi rasami. Niektórzy ludzie odbierają tego rodzaju zachowania jako przejaw snobizmu i dumy, chociaż krasnoludy tradycyjnie odczuwają potrzebę trzymania się razem. Przyczyną takiej ostrożności stała się również potrzeba wzajemnej obrony przed przypadkami wyładowania na krasnoludach ludzkich frustracji, spowodowanych biedą i niedolą.

Uczucia ludzi wobec krasnoludów są mieszane. Niewielka liczba ludzi, szczególnie spośród Sigmarytów, oddaje im niemal religijną cześć, pamiętając o kluczowej roli krasnoludów w historii Imperium. Inni są tak przyzwyczajeni do ich widoku i prowadzenia z nimi interesów, że wydają się im niczym innym jak niskimi ludźmi. Inni - przeważnie ci, którym nie wiedzie się w życiu - gardzą krasnoludami i są przekonani, że musiały one dopuścić się jakiegoś oszustwa, aby zdobyć miejsce, jakie obecnie zajmują w społeczeństwie. Jednakże wszyscy, poza najbardziej zażartymi rasistami, przyznają, że krasnoludy stanowią nieodłączną część Imperium.

Elfy przejawiają powszechnie znaną niechęć wobec krasnoludów, której źródłem jest ich klęka sprzed tysięcy lat w tak zwanej *Wojnie o Brodę*. Podczas podróży przez Imperium, Leśny Elf będzie skłonny nadłożyć drogi, byle tylko uniknąć spotkania z krasnoludem. Jeśli jednak wymienią ze sobą kilka słów, elf nie omieszka w jakiś sposób urazić krasnoluda, najczęściej wspominając, że krasnoludy są w gruncie rzeczy zaledwie wyrzutkami i żebrakami żyjącymi na łasce ludzi.

Niziołki postrzegają krasnoludy jako istotne niewiele różniące się od ludzi, ze względu na podobieństwo kontaktów, jakie z nimi utrzymują - krasnoludy to ich partnerzy handlowi, pracodawcy, albo potencjalne ofiary kradzieży. Wiele niziołków uważa także, że krasnoludy z Imperium nie okazują im szacunku, na jaki zasługują - w końcu, jedynym nie-ludzkim elektorem jest niziołek!

Khazadzi są nielicznym, kochającym góry ludem. Mimo że żyją bardzo długo, rozmnażają się bardzo powoli. Tworzą klany, często mieszkające w niedostępnych górskich zamkach lub podziemnych twierdzach, jednak przyswajają sobie wiele z kultury regionu, w którym żyją. Stąd też khazadzi z Norski mają zdecydowanie więcej wspólnego z ludźmi z Norski niż ze swymi kuzynami z Gór Krańca Świata. Od najstarszych wieków uchodzą za wspaniałych, honorowych, wytrzymałych wojowników, cenionych za niespotykaną odwagę i determinację. Po upadku Dawnych Slannów, khazadzi dostrzegając gromadzące się na północy i wschodzie mroczne chmury, stworzyli silne, ufortyfikowane wśród szczytów Gór Krańca Świata Imperium. Powstały wówczas najwspanialsze z khazadzkich twierdz: Karak Varn, Zhufbar, Karak Ungor, Karak Azul, czy w końcu siedziba Najwyższego Króla - Karaz-a-Karak. Góry Krańca Świata stały się egidą, murem nie do przebicia wzmocnionym licznymi bastionami, połączony ze sobą podziemnymi szlakami - *Poddrogami*.

Krasnoludy są wyjątkowo powściągliwe, dumne oraz oszczędne w pochwałach i często deprecjonują osiągnięcia innych ras. Każdy khazad będzie zawsze gotowy do snucia opowieści o tym, że ich rasa jest ze wszystkich najstarsza, że ich przodkowie zgromadzili niewyobrażalne skarby oraz o tym, że krasnoludy są najzdolniejszymi budowniczymi i kowalami w całym świecie. Nie chodzi tu o wynoszenie się, czy próżność, ale po prostu stwierdzenie faktu. Krasnoludowie, pomimo pozornego spokoju są bardzo dumni i bardzo porywczy. Historia krasnoludzka jest pełna przypadków, gdy niewielka zniewaga doprowadzała do wojny lub wielopokoleniowej waśni rasowej. Jednym z takich właśnie konfliktów była legendarna już batalia przeciw elfom Starego Świata, zwana *Wojną o Brodę* lub *Wojną Zemsty*. Ostatecznie elfy wycofały się do swej ojczyzny w Elfich Królestwach, podczas gdy osłabieni krasnoludowie stanęli twarzą w twarz z inwazją goblinów. Konflikty, które nastąpiły później, znane jako *Wojny Goblińskie*, doprowadziły do tego, że Imperium Krasnoludzkie Starego Świata zmniejszyło swój obszar do jedynie kilku twierdz w Górach Krańca Świata. Krasnoludowie z Norski ucierpieli najmniej, chociaż w późniejszym czasie zostali zaatakowani przez Inwazję Chaosu i wielu z nich uciekło na zachód przez morza w stronę nowych lądów Lustrii i osad wybrzeża Południowych Krain.

Krasnoludy są nieprawdopodobnie silne i wytrwałe. Mają szerokie bary, potężne klatki piersiowe i ogromne dłonie. Są przy tym uparci i praktyczni. Jeśli nie zginą w bitwie, albo nie dotknie ich jakieś życiowe nieszczęście, khazadzi dożywają bardzo sędziwego wieku. Ponad wszystko cenią trzy rzeczy: wiek, dobrobyt i doświadczenie. Wiek krasnoluda można poznać pod długości jego brody. Najstarsi i najmądrzejsi posiadają długie, srebrne brody, często owinięte wokół pasa; krasnoludy są niezwykle dumne ze swoich bród i nigdy ich nie przycinają. Jeżeli działają w grupie, a nie są pewni jak należy postąpić, zawsze szukają krasnoluda z najdłuższą brodą, aby zadecydował, co należy robić. I nieodmiennie okazuje się, że jest to najmądrzejsze rozwiązanie. Krasnoludy darzą wielkim szacunkiem rzeczy stare, ceniąc je za wspomnienia i skojarzenia, jakie mogą budzić. Gdy umiera krasnoludzki mistrz kowalstwa, jego prace żyją dalej i tworzą namacalne połączenie z przeszłością. Także przetrwanie pewnych starożytnych urządzeń i to, że ciągle są w użyciu, jest formą respektu i czci dla ich twórcy. Khazadzcy mistrzowie rzemiosła są biegli w przekuwaniu starodawnych broni lub umiejętnym włączaniu wiekowych reliktów w swe nowe prace.

Inną wielką pasją krasnoludów jest gromadzenie bogactw, a z racji swej natury, zawsze ciężko pracują na własny majątek. Gdy krasnolud umiera, materialny dorobek jego życia dzielony jest pomiędzy krewnych, przechodząc w ten sposób z pokolenia na pokolenie. Rodzinne skarby przechowywane są niezwykle pieczołowicie, ponieważ stanowią one o zamożności rodu, jak również są pomostem łączącym zmarłych i żyjących. Żaden krasnolud nie może czuć się bezpiecznie, jeśli stos jego skarbów nie jest na tyle wysoki, aby można było na nim wygodnie usiąść. Ilość skarbów zgromadzonych przez niektórych krasnoludów przed wiekami przechodzi najśmielsze wyobrażenia. Nawet dzisiaj, skarbce pozostałych krasnoludzkich twierdz są nie lada gratką dla orków, goblinów i innych niedoszłych zdobywców. Krasnoludy są jednak naprawdę twardym ludem i ich budowle przetrwały w większości próbę czasu. Wszelako, przez tysiąclecia kilka potężnych i dumnych twierdz uległo i wpadło w łapska orków albo innych najeźdźców: ich populacja rozproszyła się i została wybita, a stosy złota i magicznych przedmiotów rozgrabiono i rozprowadzono po całym świecie.

Wszystkie krasnoludy mają sztywny kodeks honorowy, skoncentrowany wokół wszelkiego rodzaju zobowiązań i obietnic. Gdy krasnolud zobowiązuje się do czegoś, będzie o tym pamiętać i postara się dotrzymać wszelkich warunków umowy, nawet jeśli miałoby go to kosztować życie. Krasnolud honorować będzie każde słowo dane komuś przez jego przodków, nawet jeżeli uczynili to całe stulecia wcześniej. W zamian za to, oczekiwać będzie od innych, aby dotrzymywali obietnic, a za niedotrzymanie takowych, rekompensaty szukać będzie u rodzin krzywoprzysięzców.

Najgorszą zniewagą dla krasnoluda jest złamanie danego mu słowa lub po prostu zawiedzenie jego zaufania; takie postępowanie jest także, bardzo poważnym błędem. Niedotrzymanie obietnicy będzie zapamiętane na wieki i nieuchronnie pomszczone któregoś dnia. Szczególnie perfidne występki i najpoważniejsze zbrodnie przeciw krasnoludom, zapisywane są w *Księdze Żalu*, która przechowywana jest w Karaz-a-Karak. Żadne zobowiązania wobec kogokolwiek nie są podejmowane, bez uprzedniego odniesienia się do tej księgi, która stała się niemal kroniką krasnoludzkiej historii. Jest ona częścią narodowego folkloru, a wielu zna na pamięć ogniste wersety opisujące najdotkliwsze krzywdy uczynione ich przodkom.

W dziedzinie magii wiedza krasnoludów jest ograniczona i nie jest praktykowana w taki sposób, jaki czynią to ludzie, czy elfy. Tym samym, krasnoludy nie mają czarodziejów jako takich. Krasnoludzka dziedzina magii jest ściśle związana z rzemiosłem, najczęściej jest to płatnerstwo lub wyrób broni, choć nie musi być to ścisłą regułą. Kowale Run tworzą wiele magicznych przedmiotów, włącznie z najwspanialszymi zbrojami i broniami. Kowale Run są mistrzami sekretnej wiedzy o runach, czyli sztuki użycia run do związywania magii i nasycania przedmiotów tą tajemną siłą. Wiedza Kowali przekazywana jest z pokolenia na pokolenie od czasów praprzodków, a sztuka tworzenia najpotężniejszych run jest bardzo potężnym sekretem znanym jedynie kilku najbieglejszym w swym fachu Kowalom Run. Krasnoludy są najznakomitszymi górnikami na świecie, a podziemne prace inżynieryjne to ich specjalność. Poniżej swych siedzib, prowadzą poszukiwania cennych kruszców, rud szlachetnych metali, drogich kamieni i innych bogactw mineralnych. Z surowców tych wytwarzają wszelkie rodzaje drogocennych przedmiotów: broń, zbroje, wspaniałe naczynia i biżuterię, a wszystkie wykonane z nieprawdopodobną zręcznością. Pod każdą krasnoludzką twierdzą znajdują się labirynty jaskiń i tuneli tworzone przez stulecia i ciągle rozbudowywane, gdyż Krasnoludy kopią wciąż głębiej i dalej, po nowe bogactwa.

Krasnoludy to szczególnie uzdolnieni rzemieślnicy, dumni ze wszystkiego co robią i bardzo szanujący swoją pracę. Trudno sobie wyobrazić, aby któryś z nich spieszył się podczas pracy, a już z pewnością żaden z nich, nigdy nie stworzy czegoś tandetnego lub niestarannie wykonanego. Czy będzie on wykuwał broń albo zbroję, czy będzie wznosił fortyfikacje, czy też konstruował mechaniczne wynalazki słynnej Gildii Inżynierów, pomysłowość i techniczne zdolności Krasnoludów są niedoścignione w Starym Świecie. Żadna inna rasa, nawet wielcy mistrzowie rzemiosła Wyniosłych Elfów, nie są w stanie rywalizować z ich kunsztem. Krasnoludy otrzymują wszystko, co jest im niezbędne do życia, prowadząc handel surowcami i gotowymi produktami, z okolicznymi społecznościami ludzi. W obrębie twierdz uprawia się jedynie kilka podstawowych zbóż, a i hodowla nie jest rozwinięta na tych wysokogórskich pastwiskach. Żyzna gleba jest rzadkością, a Krasnoludy nie są dobrymi farmerami. Dużym zamiłowaniem darzą za to myślistwo; potrafią znaleźć zwierzynę i futra nawet pośród najwyższych szczytów. Zboże i owoce są dostarczane do warowni przez kupców i wymieniane w na wyroby z metalu i złoto. W sytuacji, gdy wojna paraliżuje szlaki handlowe, uparte krasnoludy zaciskają pasa i żyją tylko o twardym krasnoludzkim chlebie, wypiekanym z mieszaniny dzikich zbóż i sproszkowanej skały. Popity dobrym, krasnoludzkim piwem *ale* jest prawie jadalny! Ten szlachetny trunek jest z kolei tak pożywny, że krasnoludy potrafią przeżyć całe tygodnie tylko dzięki niemu. W każdej twierdzy znajdują się ogromne składy beczek z *ale*, a mieszkańcy są niezwykle dumni z wyrazistości i unikalności smaku ich piwa.

Krasnoludy przykładają ogromną wagę do więzów krwi i bardzo poważnie podchodzą do spraw zobowiązań rodzinnych. Obrazić krasnoluda, oznacza obrażenie całej jego rodziny; jest to zniewaga uczyniona nie tylko

współcześnie żyjącym, ale także wszystkim przodkom oraz nienarodzonym jeszcze potomkom. Krasnoludy są także bardzo zaborcze, a kwestie terytorialne są tutaj zarówno istotne jak i drażliwe. Krasnoludzkie ziemie podzielone są na wiele krain, uważanych przez klany za ich ojczyste siedziby. Klan to szeroko rozumiana rodzina, czyli grupa krasnoludów, której drzewo genealogiczne wywodzi się od wspólnego przodka. Jest to najczęściej osoba, która w przeszłości osiedliła się jako pierwsza w danej dolinie, wybudowała pierwszą warownie, albo rozpoczęła prace górnicze w jakiejś szczególnej kopalni. Krasnoludzkie rodziny tworzące klan mają zawsze wspólna ojczyznę, ale mieszkać i żyć mogą w różnych miejscach. W rzeczywistości ich ojczyste ziemie mogą być z dawien dawna utracone, ale klan wciąż trwa w poczuciu odrębności i śni o dniu, w którym powróci, aby odbudować swoja historyczną siedzibę. Jednym z obowiązków każdego krasnoluda jest oddawać należną cześć jego przodkom. Pośród innych działań obejmuje to odbudowe i opiekę nad grobowcami oraz śpiewanie długich, rodowych sag ku pamięci.

Wiele klanów praktykuje wyjątkowe umiejętności, które są ściśle strzeżone przed światem zewnętrznym, a nawet przed innymi klanami. W efekcie tego, gildie, które przechowują sekrety krasnoludzkiego rzemiosła, także są klanami, które wywodzą swe pochodzenie od jakiegoś starożytnego rzemieślnika. Ta naturalna skłonność do utrzymywania umiejętności zawodowych w rodzinie oznacza, że profesje są dziedziczne, a młodzi przejmują zawody i role swych ojców. Krasnoludy należące do gildii posiadają klanową ojczyznę, tak samo jak inni, ale ponieważ ich umiejętności są powszechnie poszukiwane, to rozproszeni są szeroko po królestwach krasnoludzkich oraz w tych krajach ludzkich, gdzie osiedlają się Krasnoludy.

Członkowie gildii spotykają się tylko okazjonalnie, aby opiewać w pieśniach osiągnięcia swych przodków, albo spienionym piwem wznosić toasty za dokonania żyjących.

Skomplikowana sieć zobowiązań, która utworzyła się pomiędzy klanami, gildiami i twierdzami na przestrzeni tysiącleci oznacza, że krasnoludy zawsze okazują wielką solidarność w obliczu obcych oraz wrogów. Dzięki tym tradycjom, dawne wielkie Krasnoludzkie Imperium wciąż istnieje, jeśli nie w fizycznej rzeczywistości, to na pewno w duszach krasnoludów.

Ze wszystkich Ras Mniejszych to właśnie krasnoludy są bezsprzecznie wzorem doskonałości. Większe i lepiej zbudowani, niż ich mniejsi kuzyni gnomy i niziołki, żyją także dłużej od nich; naturalna długość życia krasnoludzkiego mężczyzny wynosi prawie 600 lat. Ich wzrost waha się od 130 do 150 centymetrów, są tędzy i przysadziści, a wszystko to mięśnie. Niewiele chorób się ich ima, niezwykła odporność pozwala im - lepiej niż innym znanym rasom - znosić ekstremalne warunki pogodowe i brak pożywienia. Są też inteligencji i wysoko rozwinięci, posiadają wielką wrażliwość artystyczną, mają wyczulone zmysły smaku, węchu i słuchu - jest to wspólna cecha wszystkich Ras Mniejszych. Odróżniając krasnoludy od innych ras, należy zwrócić uwagę na ich zarost, ani gnomy, ani niziołki nie posiadają tak bujnych i okazałych bród.

Nasze eksperymenty z krasnoludzką tkanką wykazały prawie całkowity brak mistycznych wibracji, a ich kości znajdowano w najstarszych skamielinach. Stąd wniosek, iż nie powstały za sprawą jakiegokolwiek czynnika magicznego, lecz są dziećmi selekcji naturalnej, tak jak ludzie. Ze skąpych dowodów, które obecnie posiadamy, wynika, że rozejście się dróg naszej Rasy Średniej i Ras Mniejszych miało miejsce długo przed przybyciem Dawnych Slannów, wiele dziesiątek tysięcy lat temu i od tej pory nasza ewolucja posuwa się równolegle. Z tego powodu ludzi i przedstawiciele Ras Mniejszych nie mogą wydawać na świat wspólnego potomstwa; więzy krwi między nami są na to zbyt słabe.

Jako dzieci selekcji naturalnej krasnoludy - tak jak ludzie - nie wykazują predyspozycji do Magii i muszą szukać siły w stosowaniu Prawa Naturalnego. Są wyśmienitymi matematykami, doskonale radzą sobie w profesjach wywodzących się z tej Nauki, np. jako architekci i inżynierowie. Przodują w wydobyciu, przerobie i formowaniu metali - z tego są najbardziej znani, ale ich garbarze, stolarze i kamieniarze także nie mają sobie równych. Aby ocenić piękno ich rzeźb i stolarki, trzeba je zobaczyć, jednak niewielu nie-krasnoludów ma okazje obejrzeć ich warownie, a jeszcze mniej widziało ich skarby. Krasnoludy to nacja tajemnicza, przywiązana do wielu zakazów i tabu, których nie wolno im złamać pod karą wygnania bądź nawet śmierci.

Krasnoludy zamieszkują tereny górskie, żyjąc w potężnych, osadzonych w zboczach gór warowniach. Ich naturalnymi wrogami są goblinoidy, ponieważ obie rasy walczą o przestrzeń życiową. Osobliwości krasnoludzkiego społeczeństwa stały się inspiracją wielu mitów i mylnych ocen ich rasy, a sami Khazadzi nie wykazują zbytniej chęci sprostowywania i wyjaśniania. Niektórzy teologowie utrzymują, że krasnoludy się Dziećmi Ziemi uformowanymi z pierwotnej gliny, wybrani do życia pod ziemią od samego początku. Nie ma wątpliwości, że ich rasa jest stara, prawdą jest też, że od tysiącleci budują swe warownie w górach.

Wiele osób zastanawia się, dlaczego tak niewielu z zewnątrz miało okazję zobaczyć krasnoludzką kobietę, zagadką jest też fakt, że nie pracują one w kopalniach, kamieniołomach, hutach i kuźniach, czyli miejscach dla ich rasy typowych. Usiłując znaleźć jakieś wyjaśnienie tego ogólnie znanego zjawiska, przebadałem wiele innych długowiecznych organizmów i doszedłem do wniosku, że przy długim cyklu życiowym krasnoludów, także ciąża krasnoludzkich kobiet musi trwać bardzo długo (z moich doświadczeń wynika, że ponad 5 lat), a w tym czasie jej zdrowie jest bardzo słabe i dlatego cały klan o bezpieczeństwo, samopoczucie i wygodę przyszłej matki.

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

CHARAKTERYSTYKA KHAZADA:

Pierwszym etapem tworzenia bohatera po wybraniu *rasy* i *płci* bohatera jest określenie jego *charakterystyki*. Na **KARCIE BOHATERA** ta rubryka dzieli na *cechy główne* i *drugorzędne* a te na kolejne trzy wiersze. Pierwszy zawiera *charakterystykę początkową* losowaną zgodnie z podanymi poniżej zasadami. Wartości tu wpisane mogą być modyfikowane jedynie przez *cechy charakterystyczne* lub niektóre *umiejętności* nabyte podczas kompletowania *profesji początkowej* lub wylosowane w tabeli *umiejętności początkowych*. Drugi wiersz zawiera *schemat rozwoju*, gdzie wpisuje się schemat rozwoju aktualnie kompletowanej profesji, pokazujący potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech. Ostatni wiersz to *aktualna charakterystyka*, gdzie wpisuje się jego obecną *charakterystykę*. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech *charakterystyki początkowej* rozwinięć nabytych ze *schematu rozwoju*.

Aby dokładnie określić *charakterystykę*, należy dla każdej *cechy głównej* rzucić 2K10 i sprawdzić wynik w tabeli **CHARAKTERYSTYKA KHAZADA**. W tabeli znajdują się informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z trzech sposobów:

1) **WARTOŚĆ STAŁA:** niektóre cechy (np. **ATAKI**) mają z góry ustaloną wartość. Należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** odpowiednią wartość danej cechy. Bohater zaczyna grę z liczbą *Punktów Obłędu* równą 0.
2) **WARTOŚĆ LOSOWA:** wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu należy dodać wynik rzutu kostkami. Wszystkie *cechy główne* krasnoluda mają poziom bazowy równy 10, 20 *lub* 30 do którego należy dodać wynik rzutu 2K10. Aby ustalić wartość początkową cechy, należy wykonać rzut 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego dla danej cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy **KRZEPA**, należy rzucić 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 20. Jeśli wynik rzutu wyniósłby 3 i 8, **KRZEPA** bohatera wynosiłaby 30+3+8=41.
3) **WARTOŚĆ POCHODNA:** cechy **SIŁA** i **WYTRZYMAŁOŚĆ** różnią się od pozostałych tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy **SIŁA**, otrzymuje poprzez odcięcie ostatnie cyfry **KRZEPY**, podczas gdy wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**, otrzymuje się poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI**. Na przykład bohater z **KRZEPĄ** 41 miałby **SIŁĘ** równą 4.

Początkowa charakterystyka bohatera - gracza powinna zostać wylosowana przy użyciu tabeli **CHARAKTERYSTYKA KHAZADA**:

TABELA: CHARAKTERYSTYKA KHAZADA

CECHA	WARTOŚĆ
WALKA WRĘCZ (WW)	**2K10 + 30**
UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE (US)	**2K10 + 10**
KRZEPA (K)	**2K10 + 30**
ODPORNOŚĆ (ODP)	**2K10 + 30**
ZRĘCZNOŚĆ (ZR)	**2K10 + 10**
INTELIGENCJA (INT)	**2K10 + 20**
SIŁA WOLI (SW)	**2K10 + 40**
CHARYZMA (CHA)	**2K10 + 10**
ATAKI (A)	**1**
ŻYWOTNOŚĆ (ŻW)	**K4 + 5**
SIŁA (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
WYTRZYMAŁOŚĆ (WT)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
SZYBKOŚĆ (SZ)	**K2 + 2**
MAGIA (MAG)	**0**
PUNKTY OBŁĘDU (PO)	**0**
PUNKTY PRZEZNACZENIA (PP)	- **K3**, zobacz **PRZEZNACZENIE** -

IMIONA & NAZWISKA KRASNOLUDÓW:

IMIONA MĘSKIE: krasnoludzkie imiona są z reguły dość krótkie - nie dłuższe niż dwie sylaby - i *zgrzytające*. Jeśli krasnoludom podoba się brzmienie imion ludzkich, często zapożyczają je od swych sąsiadów - stąd wśród khazadów z Imperium tak dużo imion pochodzących z Norski (a wśród krasnoludów z Norski są one jeszcze powszechniejsze), a nawet imion z Imperium, takich jak Joseph czy Tom (np. Joseph Bugman i jego porucznik Tom Thyksson).

Poniżej podano przykłady krasnoludzkich imion męskich: Agnar, Alaryk, Aldin, Algrim, Alrik, Arik, Argam, Asgrim, Aylor, Azaghal, Azram, Balik, Balin, Balmek, Balzud, Baragor, Bardin, Barik, Barin, Belgar, Belegar,

Belegol, Belgond, Belegond, Belvar, Blame, Blon, Bohdi, Bombur, Borgo, Borin, Borri, Bothvar, Brand, Brokk, Brokki, Brond, Bronn, Budrik, Burlok, Cardon, Carduel, Dammin, Dared, Darek, Dimgol, Dimrond, Dimzad, Dorag, Dorin, Dormar, Dorn, Dorri, Drakki, Drokki, Drong, Drumin, Dumni, Dumin, Durak, Durbar, Durifer, Drugim, Durim, Durin, Durrag, Duwas, Dwimbar, Dyall, Enton, Esgir, Gadrin, Garaz, Ghart, Gharth, Gerar, Glim, Gorazin, Gorek, Gothrom, Gotrek, Gorim, Gorem, Gorm, Gorrin, Gotrek, Gottri, Grim, Grimli, Grimm, Grimnir, Gnimnyr, Grodrik, Grogan, Grom, Grond, Groth, Gruff, Grum, Grumdi, Grun, Grundi, Grung, Guddi, Gudrun, Guirod, Gulnyr, Gumli, Gurni, Gottri, Gymir, Haakon, Hadrin, Haki, Haiprek, Halco, Hamnyr, Harakaz, Harek, Hargin, Harkaz, Harvarr, Hedrieks, Heganbor, Heimyr, Heliap, Helcar, Hergar, Heth, Hleid, Hluahl, Hodd, Hoff, Hrif, Holgar, Horgar, Hugen, Kadrin, Karrli, Kaz, Kazi, Kazador, Kazrik, Ketil, Kimril, Kirii, Korgan, Krudd, Krung, Kurgan, Kurgaz, Logan, Loki, Mordin, Morgrim, Morngrim, Ogmi, Ogmore, Ragni, Ragnar, Rannos, Raynor, Reaf, Relmar, Rostenoc, Rukh, Ruth, Sadoc, Sanarn, Sargen, Skalf, Skalli, Skorri, Skudd, Snorri, Tarran, Tarrgorn, Taudoc, Telvar, Tenjon, Theneus, Therlan, Thialfi, Thingrim, Thoas, Thorbal, Thorek, Thori, Thorin, Thorlek, Thorgrim, Throbbi, Throbin, Thrung, Thurdev, Tordek, Toreck, Torq, Tron, Trygg, Turan, Turquin, Ubron, U1f, Ulfar, Ulther, Yorri.

IMIONA ŻEŃSKIE: przedstawiciele innych ras rzadko spotykają krasnoludzkie kobiety, zatem o ich imionach wiadomo stosunkowo niewiele. Podobnie jak ich mężczyźni, krasnoludki od czasu do czasu używają imion ludzkich, takich jak pochodzące z Norski - Sigrun, Astrid, Asta i Sigrid lub Imperialne Gerda, Berta i Ulla.
Wiele krasnoludek używana któregoś z poniższych imion: Asabelle, Auda, Balzora, Batava, Beyla, Bhatra, Brodika, Dagmar, Dokina, Dora, Droka, Dunhilda, Eena, Eja, Ela, Ella, Elda, Era, Ermina, Fara, Fogga, Fyra, Fysa, Gaffa, Gamma, Gana, Gerta, Gertruda, Grondella, Grotha, Gruma, Grunda, Grimella, Gromina, Gundina, Gwenelyn, Hega, Helga, Herga, Hilda, Ina, Ira, Isa, Kata, Katlin, Kaza, Kragella, Latha, Letha, Lina, Lotta, Luda, Luna, Lurca, Mina, Merla, Mola, Mora, Naga, Nella, Nema, Netha, Olla, Othra, Pippa, Ragina, Riella, Risa, Ritha, Runella, Rysa, Sara, Satha, Shera, Sigrid, Sitha, Skalla, Skinella, Skora, Snora, Sora, Svava, Tara, Thea, Thia, Thura, Toffa, Tosta, Tryna, Ulla, Utha, Vala, Vara, Zaka, Zara, Zama, Zina, Zora lub imion utworzonych poprzez zastąpienie męskiej końcówki -i, końcówką -a - stąd Grunna, Kettra, Sindra, itd.

PRZYDOMEK: niektóre krasnoludy otrzymują przydomki, pochodzące najczęściej od charakterystycznych cech wyglądu, na przykład *Ognistobrody*, lub związane z jakimś zapamiętanym, nie zawsze chwalebnym czynem, na przykład *Złamany Nos* czy *Dwie Lewe Ręce*.

OJCOSTWO: krasnoludy wysoko cenią swoich przodków, każdy z nich przedstawiając się oficjalnie podaje także imię swojego ojca, synowie dodają końcówkę *-sson* lub *-son*, córki dodają do imienia ojca końcówkę *-sdottir* (np. Gotrek Gurnisson, Grunna Ragnisdottir).

NAZWISKO: każdy krasnolud posiada nazwisko, wywodzące się od wspólnych cech wyglądu czy charakteru występujących w rodzinie lub po prostu pochodzące od nazwy rodzinnego domu, na przykład z domu Tuk-Dong (Dwóch Kowadel) lub z domu Dum-Gorr (Kruczowłosi).

NAZWA KLANU: społeczność krasnoludzka składa się z klanów, z których każdy posiada nazwę, najczęściej związaną ze swoją specjalizacją, na przykład *Płatnerze* lub pochodzącą od imienia założyciela klanu, wówczas do imienia przodka dodaje się końcówkę *-ling*, na przykład Thrundling.

POCHODZENIE: na końcu oficjalnego przedstawienia swego imienia, krasnoludy podają nazwę twierdzy, warowni lub kopalni w której się urodzili, rzadziej podają nazwę fortecy w której się wychowali.

Tak więc pełne imię krasnoluda może brzmieć następująco: Horgar *Ognistobrody* z domu Tuk-Dong, członek klanu Thrundling z twierdzy Karak-Kadrin.

BUDOWA CIAŁA & PSYCHIKA:

Kolejnym etapem kreowania bohatera jest określenie jego *wieku*, *budowy ciała*, *wyglądu* i *cech charakterystycznych* oraz *psychiki bohatera* i *znanych języków*.

WIEK:

Wiek bohatera można określić poprzez rzut 9K10 dla *młodych* poszukiwaczy przygód i 25K20 dla *starszych*. Jeżeli rezultat jest mniejszy od 41 - rzucaj dalej, dodają nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku krasnoludów pomiędzy 41 a 250 lat.

WZROST:

MĘŻCZYŹNI	135 + 2K10 cm
KOBIETY	130 + 2K10 cm

WAGA:

MĘŻCZYŹNI	40 + 5K10 kg
KOBIETY	30 + 5K10 kg

KOLOR WŁOSÓW:

Kolor włosów bohatera można wybrać lub wylosować używając do tego tabeli **KOLOR WŁOSÓW**. Kolor biały nie jest koniecznie kolorem pierwotnym. Gracze, wcielający się w *starszych* bohaterów wykonują dwa rzuty. Pierwszy wskazuje *naturalny* kolor włosów. Jeżeli okaże się, że drugi rezultat wskazuje na kolor biały, oznacz to, że z biegiem czasu bohater osiwiał.

TABELA: KOLOR WŁOSÓW

K100	KOLOR
01-10	Biały
11-20	Płowy
21-35	Blond
36-45	Rudy
46-55	Miedziany
56-65	Jasny brąz
66-75	Brąz
76-90	Ciemny brąz
91-95	Granatowoczarny
96-00	Kruczoczarny

KOLOR OCZU:

Gracze mogą odrzucić niektóre kombinacje kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowoli on gracza. Dodatkowo, MG może zadecydować, że istnieje 1% szansa na to, że dana osoba ma oczy różnych kolorów; chociaż sprawia to, że taki bohater jest ciekawy i łatwo rozpoznawalny, w niektórych miejscach może być to poczytane za znak Chaosu…

TABELA: KOLOR OCZU

K100	KOLOR
01-10	Jasnoszary
11-20	Niebieski
21-25	Orzechowy
26-45	Jasnobrązowy
46-55	Miedziany
56-80	Brązowy
81-90	Ciemny brąz
91-95	Niebiesko purpurowy
96-00	Purpurowy

WIDZENIE W CIEMNOŚCI:

Krasnoludy widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE:

Tabela zamieszczona poniżej zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech. MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość krasnoludów ma K6-2 *cech charakterystycznych* (wynik 0 lub mniej traktuje się jako 0). Jeśli gracz wylosuje dwie cechy, które wzajemnie się wykluczają, to należy zignorować cechę wylosowaną jako drugą i powtórzyć rzut.

TABELA: CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

K100	CECHA	MODYFIKATOR CHARAKTERYSTYKI
01-02	Wysoki	**SZ**+1, **CHA**+5%, wzrost i waga +10%
03-05	Łysy/Szerokie biodra	-
06-07	Szrama na twarzy	**CHA**±5%
08-10	Szeroka klatka piersiowa	**K**+5%
11-12	Brak wąsów/Duże piersi	-
13-14	Płaski nos	-
15-16	Brak brwi	-
17-19	Donośny głos	**CHA**±5%
20-22	Długie włosy	-
23	Zręczne dłonie	**ZR**+5%
24-25	Odstające uszy	-
26-27	Połamane zęby	**CHA**-5%
28	Jedno oko	**US**x½
29-30	Krzaczaste brwi/Wąskie biodra	-
31-32	Atrakcyjna twarz	**CHA**+5%
33	Albinos	**ODP**-5% (min. 10)
34-36	Kolczyk w nosie	-
37-38	Charyzmatyczne oczy	**CHA**+5%
39	Niezgrabne dłonie	**ZR**-5%
40-41	Krótkie włosy	-
42	Mizerna budowa ciała	**ODP**-5% (min. 10), waga -10%
43-44	Brak zęba	-
45-46	Znamię	25% szans na mutację
47-48	Haczykowaty nos	-
49-50	Bardzo białe zęby	**CHA**+5%
51-52	Niski	**SZ**-1, **CHA**-5%, wzrost i waga -10%
53	Rzadka broda/Małe piersi	-
54-56	Poszarpane ucho	-
57	Jedna ręka	**ZR**x½
58-59	Szpetny	**CHA**-10%
60-61	Blada cera	-
62-63	Duże uszy	-
64	Szyderczy wyraz twarzy	**CHA**±5%
65-67	Duży nos	-
68-69	Długie paznokcie	-
70-72	Złamany nos	-
73-74	Kręcone włosy	-
75-77	Piegi	-
78	Wystające zęby	-
79-82	Tatuaż	-
83-84	Oczy różnego koloru	-
85-87	Kolczyk w uchu	-
88-92	Potężna budowa ciała	**ODP**+5%, waga +10%
93-94	Dziwny zapach ciała	-
95-96	Kulawy	**SZ**-1 (min. 2)
97	Czysty głos	**CHA**+5%
98-00	Blizna	-

PSYCHOLOGIA:

Wśród ludzi powszechna jest opinia, jakoby krasnoludy długo, bardzo długo chowały w swych sercach wszelkie urazy i zniewagi. Ale nie jest to prawda, khazadzi *nigdy* nie zapominają doznanych krzywd, złamanych przysiąg i niedotrzymanych obietnic, a wszystkie zapisują w starożytnej księdze Damnaz Kron, co znaczy *Księga Żalu*.

Szczególnie głęboko w serca krasnoludów wryła się pamięć o krzywdach i zbrodniach popełnionych przez zielonoskórych. Krasnoludy nigdy nie zapomną goblinoidom wieków wojen i zniszczenia, widoku padających twierdz, zbezczeszczonych grobowców oraz splugawionych świątyń Przodków.

Wszystkie krasnoludy *nienawidzą* snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków, czarnych orków i półorków. Nie mogą zostać zmuszeni do wycofania się z walki z zielonoskórymi, a pojmani do niewoli prędzej uduszą się odgryzionym językiem niż zdradzą jakiekolwiek informacje.

Podobnie, wciąż mając w pamięci zdradę i wieloletnią krwawą wojnę z elfami krasnoludy są *podatne na niechęć* do elfów.

Krasnoludowie z Norski mają podobne poglądy jak tamtejsi ludzie. W ich społecznościach żyje wielu *berserkerów* - gwałtownych khazadów podatnych na *furię* i *alkoholizm*.

Choć krasnoludy znane są ze swej niespotykanej odwagi, istnieje coś, co budzi w nich niemal zabobonny lęk. Krasnoludy, istoty z gruntu praktyczne i twardo stąpające po ziemi, nie mogąc pojąć natury egzystencji, oraz, co gorsza, nie mogąc przegnać zagrożenia ostrzem topora są *podatne na grozę*, jaką wywołują w nich istoty eteryczne.

JĘZYK:

Krasnoludy mówią jednym z dialektów ludzi Starego Świata lub Norski, jak również *khazalidem* - własnym, sekretnym językiem, którego nie uczą nikogo obcego.

RODZINA & HISTORIA:

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w tym paragrafie są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów graczy - jako MG możesz zrezygnować z rezultatów, które ci nie odpowiadają lub je zmienić.

BRACIA & SIOSTRY:

Każde z rodzeństwa ma równe szanse, by być mężczyzną lub kobietą i równą szansę, by być młodszym lub starszym od bohatera.

TABELA: BRACIA & SIOSTRY

LICZBA RODZEŃSTWA	RÓŻNICA WIEKU
K4 - 1	3K10

RODZICE:

Aby dowiedzieć się czy rodzice bohatera wciąż żyją, należy rzucić K100, a wynik rzutu sprawdzić w tabeli **RODZICE**. Jeśli bohater ma więcej niż 189 lat do wyniku rzutu należy dodać +10% za każde pełne 30 lat ponad 190. Rodzice są 50+2K10 lat starsi od najstarszego z dzieci.

TABELA: RODZICE

K100	WYNIK
01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

MĄŻ/ŻONA & DZIECI:

Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci należy wylosować przy pomocy tabeli **BRACIA & SIOSTRY**. Wiek najstarszego z dzieci można określić trzymając się wskazówek, przeznaczonych do określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. W podobny sposób można wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów itd.

Oczywiście, należy odrzucić wszelkie anomalie - a powyższych informacji powinno używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera.

TABELA: MĄŻ/ŻONA & DZIECI

WIEK	SZANSA
61-70	5%/0%
71-80	10%/5%
81-90	20%/10%
91-100	30%/15%
101-110	40%/20%
111-120	50%/25%
121-130	60%/30%
131-140	60%/35%
141-150	55%/30%
151-160	55%/25%
161-170	50%/20%
171-180	45%/20%
181-190	40%/20%
191-200	30%/10%

ZNAK GWIEZDNY:

Znaki gwiezdne nie mają wpływu na cechy bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedź i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektóry nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

TABELA: ZNAK GWIEZDNY

K100	ZNAK GWIEZDNY	ZNACZENIE
01-05	Bębniarz	znak zabawy i radości
06-10	Dudy	znak oszustwa
11-15	Dwa Byki	znak płodności i rzemiosła
16-25	Głupiec Mummit	znak instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	znak magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	znak tajemnicy i iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	znak łaski, śmierci i tworzenia
41-45	Lancet	znak nauki i talentu
46-50	Mędrzec Mammit	znak mądrości
51-55	Pas Grungniego	znak sprawności wojennej
56-60	Rozbity Wóz	znak dumy
61-65	Smok Dragomas	znak odwagi
66-70	Sznur Limnera	znak dokładności
71-75	Tancerka	znak miłości i pożądania
76-80	Tłusty Kozioł	znak ukrytej namiętności
81-85	Vobist Ulotny	znak ciemności i niepewności
86-90	Wielki Krzyż	znak czystości
91-95	Wół Gnuthus	znak wiernej służby
96-98	Wymund Pustelnik	znak wytrzymałości
99-00	Złoty Kogut	znak kupców i bogactwa

MIEJSCE URODZENIA:

Krasnoludy są dość dobrze zintegrowane ze społeczeństwem ludzkim i często mieszkają tam, gdzie osiedlają się ludzie. Aby określić miejsce pochodzenia krasnoluda należy rzucić kostką, a rezultat odczytaj z tabeli **MIEJSCE URODZENIA**

TABELA: MIEJSCE URODZENIA

K100	POCHODZENIE
01-50	Bohater urodził się w którymś z miast Imperium, skorzystaj z tabeli **POCHODZENIE** człowieka
51-65	Norska
66-70	Karak Norn (Góry Szare)
71-75	Karak Izor (Przeskok)
76-80	Karak Hirn (Góry Czarne)
81-85	Karak Kadrin (Góry Krańca Świata)
86-90	Karaz-a-Karak (Góry Krańca Świata)
91-95	Zhufbar (Góry Krańca Świata)
96-00	Barak Varr (Czarna Zatoka)

NATURA:

Nic nie zostanie zapomniane,
Nic nie zostanie wybaczone.
- Księga Żalu I,1

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, których postaci mają tą samą *naturę*, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych *naturach* zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdej *natury* podana w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Ich nazwy mówią same za siebie: ZŁA istota jest z gruntu zła, a DOBRA jest z gruntu dobra. CHAOS oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy PRAWORZĄDNOŚĆ stabilną doskonałość, w której nic się nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o *naturze* NEUTRALNEJ myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, nie wymuszającego jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy gracze nie wybierają *natury*, lecz posługują się typową dla wybranej przez siebie rasy.

KHAZADZI: NEUTRALNĄ

Dalsze szczegóły dotyczące *natury* podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

KLASY ZAWODOWE:

Po wylosowaniu charakterystyki bohatera, określeniu jego pochodzenia, historii życia nadszedł czas na poznanie jego pozycji społecznej i wykonywanej profesji. Przede wszystkim awanturnicy są prawdziwy istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, po ich wylosowaniu. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia, albo KLAS ZAWODOWYCH: WOJOWNIKA, RANGERA, ŁOTRA lub UCZONEGO. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Należy pamiętać, że nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

WOJOWNICY: ich życie jest wypełnione walką, nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności przydatne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np. gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

RANGERZY: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrówka po lasach i górach. Do tej grupy należą, np. pasterze, gajowi albo traperzy.

ŁOTRZY: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

UCZENI: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w cechach rzemieślniczych. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kapłani, żacy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną *klasę zawodową* (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydują się na jakąś, należy zanotować to na **KARCIE BOHATERA**.

TABELA: OGRANICZENIA KLAS ZAWODOWYCH

KLASA	OGRANICZENIA
WOJOWNIK	Poszukiwacz przygód musi mieć **WW** co najmniej 30.
RANGER	Awanturnik musi mieć **US** co najmniej 30.
ŁOTR	**ZRĘCZNOŚĆ** bohatera musi mieć wartość przynajmniej 30.
UCZONY	Wartość **INT** i **SW** bohatera muszą mieć przynajmniej 30.

CECHY RASOWE:

W przypadku krasnoludów mają zastosowanie poniższe zasady specjalne dotyczące cech rasowych:

Dziecię gór: krasnoludy poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mocne plecy: dzięki swej krępej budowie i dużej sile, krasnoludy mogą nosić dwa razy więcej ekwipunku niż wynikałoby to z ich rozmiaru (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

Mistrz fachu: krasnoludowie są urodzonymi rzemieślnikami, dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Niechęć: krasnoludy darzą niechęcią wszystkie elfy (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Nienawiść: krasnoludy nienawidzą wszystkich snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków i czarnych orków (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Północna krew: krasnoludowie z Norski mają podobne poglądy jak tamtejsi ludzie. W ich społecznościach żyje wielu *berserkerów* - gwałtownych khazadów podatnych na *furię* i *alkoholizm* (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Uodporniony na Chaos: krasnoludy z natury odporniejsze na pokusy Chaosu otrzymują modyfikator +10% do każdego testu wykonywanego w celu odparcia działania Kamienia Przemian i uniknięcia mutacji.

Zabobonny lęk: krasnoludy są *podatne na grozę*, jaką wywołują w nich istoty eteryczne (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Widzenie w ciemności: krasnoludy widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

UMIEJĘTNOŚCI:

Kolejny krok to określenie początkowej liczby umiejętności, posiadanych przez poszukiwacza przygód przed wyborem jego pierwszej profesji. Rzuć K4 i rezultat zmodyfikuj zgodnie z wiekiem bohatera. Tak jak pokazano to w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**.

Umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Dla każdej z nich należy wykonać rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotować na **KARCIE BOHATERA**. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana po raz drugi, należy powtórzyć rzut.

Opis wszystkich umiejętności znajduje na końcu rozdziału.

UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE:

Wszystkie krasnoludy posiadają umiejętność *czuły słuch*, *czuły węch* i *górnictwo*. Jeżeli bohater ma cztery lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *kowalstwo* lub *metalurgia* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**.

TABELA: MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

WIEK	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
41 - 70	+2
71 - 100	+3
101 - 200	+4
201-300	+3
301-450	+2
451+	+1

TABELA: UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

KLASY ZAWODOWE				NAZWA	KLASY ZAWODOWE				NAZWA
WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI	WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI
01 - 10	01 - 10	01 - 10	01 - 05	Bardzo krzepki	41 - 45	-	-	-	Rozbrojenie
11 - 15	11 - 15	11 - 15	06 - 10	Bardzo szybki	46 - 50	-	-	-	Specjalna broń egzotyczna
16 - 25	16 - 25	16 - 30	11 - 25	Bardzo odporny	51 - 55	-	-	-	Szaleńczy atak
-	-	31 - 35	-	Bijatyka	56 - 60	56 - 60	61 - 65	61 - 65	Szósty zmysł
-	26 - 30	36 - 40	-	Cichy chód	-	61 - 65	-	-	Sztuka przetrwania
-	-	-	26 - 30	Czytanie/pisanie	61 - 65	66 - 70	66 - 70	66 - 70	Szybki refleks
-	-	41 - 45	31 - 35	Gadanina	66 - 70	71 - 75	71 - 75	71 - 75	Śpiew
-	-	-	36 - 40	Geniusz arytmetyczny	71 - 75	76 - 80	76 - 80	76 - 80	Targowanie się
-	-	-	41 - 45	Heraldyka	-	-	81 - 85	-	Ucieczka
-	-	-	46 - 50	Kryptografia	76 - 80	-	86 - 90	-	Uniki
26 - 30	31 - 35	46 - 50	51 - 55	Oburęczność	81 - 85	81 - 85	91 - 95	81 - 85	Uzdolnienia językowe
31 - 35	36 - 45	-	-	Pływanie	-	-	-	86 - 90	Wróżenie
-	46 - 50	-	-	Posłuch u zwierząt	86 - 90	86 - 90	96 - 00	91 - 00	Wspinaczka
36 - 40	51 - 55	51 - 55	56 - 60	Powożenie	-	91 - 00	-	-	Wyczucie kierunku
-	-	56 - 60	-	Przekupstwo	91 - 00	-	-	-	Zapasy

WYPOSAŻENIE:

Bohaterowie rozpoczynają życie awanturników, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia bohatera. Każda KLASA ZAWODOWA posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

WOJOWNICY: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem oraz podkute skórzane buty. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu albo plecak: metalową flaszkę, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo, osełkę i oliwę do konserwacji broni oraz koc. Krasnoludzcy wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle topór bojowy, ale gracz może wybrać młot bojowy lub miecz gilesowski, jeżeli woli taki oręż. Wojownik ma nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W mieszku pobrzękuje 4K6 złotych koron.

RANGERZY: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróżach ubranie: skórzany kaptur, płaszcz oraz mocne, skórzane buty. Torba na rzemieniu albo plecak zawiera K3 koce, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo oraz mały kociołek. Manierka z wodą wisi na jednym z ramion, zaś ręczna broń zawieszona jest u pasa, to zwykle topór bojowy, ale jeśli gracz chce może wybrać miecz gilesowski. Myśliwski nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma mieszek albo pas na pieniądze zawierający 3K6 złotych koron.

ŁOTRZY: posiadają mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, wysokie buty lub kamasze, sztylet zatknięty za pas lub w cholewę i dobrze ukryty mieszek zawierający 5K6 złotych koron.

UCZENI: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie i sandały lub miękkie buty. Za pasem mają sztylet oraz mieszek, w którym znajduje się 5K6 złotych koron.

Snorri powoli zbliżył się do skrzyżowania, czujnie wypatrując i nasłuchując jakichkolwiek oznak zasadzki. Droga naprzód wydawała się wolna, ale z pobocznego tunelu, zza zakrętu, słychać było jakieś głosy. Oczywiście, każdy porządny krasnolud powinien to sprawdzić. Ostrożnie wystawiając głowę zza załomu ściany, Snorri utwierdził się w podejrzeniach. Gobliny! Wyglądało na to, że było ich przynajmniej pół tuzina. Krasnolud rozważał możliwe wyjścia z tej sytuacji. Mógłby spróbować przedrzeć się między nimi, ale prawdopodobnie odniósłby rany, a wciąż miał wiele mil do przebiegnięcia. Zresztą, walka z goblinami nie była jego zadaniem. Musiał przekazać ważną wiadomość królowi Alricowi z Karak-Hirn. Jego obowiązkiem, jako krasnoludzkiego gońca było dostarczenie jej za wszelką cenę.
Rozejrzał się uważnie. Jakieś dwadzieścia metrów za skrzyżowaniem widać było obszar zasypany luźnymi odłamkami skalnymi. Wyglądało to jak część starego krasnoludzkiego tunelu, który zawalił się w tym miejscu. Snorri po cichu napiął kuszę i starannie wycelował. Wystrzelił, kierując bełt prosto w porytą szczelinami ścianę. Efekt był dokładnie taki, o jaki mu chodziło. Siła pocisku nadwerężyła i tak już osłabioną ścianę. Na kamienistą podłogę posypał się deszcz skalnych odłamków. Huk podniósł się echem wzdłuż korytarzy.
Snorri błyskawicznie przeładował kuszę i przywarł plecami do ściany. Usłyszał tupot. Zielonoskórzy połknęli przynętę. Po chwili kilka krzywonogich goblinów wyłoniło się zza załomu. Biegły w stronę skrzyżowania. Chwilę później Snorri podkradł się do zakrętu i spojrzał w głąb korytarza. Najwyraźniej wszystkie gobliny dały się nabrać.
Goniec pomknął korytarzem. Po przebiegnięciu ćwierci mili zatrzymał się. Ściany w tej części korytarza wyglądały zupełnie normalnie. Jednak Snorri znał to miejsce. Słysząc ścigające go gobliny, szybko dotknął ściany w trzech miejscach. Część skały odsunęła się, otwierając tajne przejście. Wszedł do korytarza i zamknął za sobą ukryte drzwi. Uśmiechnął się. Gobliny być może kontrolowały te tunele, ale z pewnością nie poznały ich wszystkich sekretów.
Snorri biegł dalej. Musiał dotrzeć do Karak-Hirn przed upływem następnego dnia. W mrokach Poddróg czyhało na niego wiele innych niebezpieczeństw. Goniec pomodlił się do Valayi o łaskę i przyspieszył kroku.

OKREŚLENIE PROFESJI:

Każdą ogólną *klasę zawodową* podzielono na liczne indywidualne *profesje*, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Gracze nie wybierają profesji bohaterów, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Należy użyć tabeli **PROFESJA POCZĄTKOWA** do określenia profesji bohatera, a szczegóły sprawdzić w **OPISACH PODSTAWOWYCH PROFESJI**.

Po wylosowaniu *profesji początkowej* i znalezieniu jej w podrozdziale **PROFESJE PODSTAWOWE**, należy przepisać na **KARTĘ BOHATERA** wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach należy dokonać wyboru między dwoma lub więcej umiejętnościami, lub określić czy bohater posiada umiejętność która poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* Możliwe, że umiejętności otrzymane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. wylosował w tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Wówczas poziom umiejętności jest podnoszony o jeden, jeżeli po raz drugi zostanie wylosowana umiejętność, która posiada tylko jeden *Poziom Wyszkolenia*, nie wprowadza się żadnych zmian.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje należy zapisać na karcie. To ekwipunek podstawowy, z którym bohater rozpoczyna grę. Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK**.

Następnie należy zapisać na karcie *schemat rozwoju* profesji początkowej. Określa on możliwość rozwoju cech bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące *schematu rozwoju* znajdują się w podrozdziale **PROFESJE**.

DARMOWE ROZWINIĘCIE:

Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenie, można dokonać jednego *darmowego* rozwinięcia. Może to być:

1) Zwiększenie o +5% dowolnej *cechy głównej*, lub

2) Zwiększenie o +1 dowolnej *cechy drugorzędnej*.

Można dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w *schemacie rozwoju* profesji. Po wybraniu darmowego rozwinięcia należy postawić znaczek w odpowiednim miejscu *schematu rozwoju* lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinięte już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, można będzie dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać kolejne umiejętności.

TABELA: PROFESJA POCZĄTKOWA

Klasy zawodowe				Profesja	Klasy zawodowe				Profesja
Wojownik	Ranger	Łotr	Uczony	początkowa	Wojownik	Ranger	Łotr	Uczony	początkowa
01-10	-	-	-	Gladiator	56-60	-	-	-	Ochroniarz
11-25	-	-	-	Goniec	61-70	-	-	-	Pogromca trolli
-	01-15	-	-	Drwal	-	51-55	-	-	Szczurołap
-	16-30	-	-	Pasterz	-	56-70	-	-	Traper
-	-	01-20	-	Cyrkowiec	-	-	51-60	-	Porywacz zwłok
-	-	21-30	-	Gawędziarz	-	-	61-75	-	Wędrowny kramarz
-	-	-	01-15	Aptekarz	-	-	-	61-70	Nowicjusz
-	-	-	16-30	Czeladnik	-	-	-	71-80	Skryba
26-50	-	-	-	Górnik	71-80	-	-	-	Robotnik
51-55	-	-	-	Najemnik	81-00	-	-	-	Wojownik podziemny
-	31-35	-	-	Poganiacz mułów	-	71-80	-	-	Węglarz
-	36-50	-	-	Poszukiwacz złota	-	81-00	-	-	Woźnica
-	-	31-40	-	Hiena cmentarna/Grabarz	-	-	76-85	-	Szuler
-	-	41-50	-	Oprych	-	-	86-00	-	Złodziej
-	-	-	31-40	Handlarz	-	-	-	81-90	Terminator
-	-	-	41-60	Inżynier khazadzki	-	-	-	91-00	Uczeń medyka

LEŚNY ELF:



W odróżnieniu od ludzi, niziołków, krasnoludów i gnomów, elfy nie uważają się za obywateli Imperium. Żyły w tych lasach i na tych polach na długo przedtem, zanim ze Wschodu nadeszły barbarzyńskie plemiona, a nawet nim jeszcze krasnoludy zeszły ze swych gór, aby handlować i wszczynać wojny. Gdy ich rodacy z Ulthuanu porzucili pole walki, Leśne Elfy postanowiły zostać i bronić ukochanego Laurelorn. Strzegły lasu i chroniły jego serce przed zbezczeszczeniem przez krasnoludy, orki, ludzi, a niekiedy przed napaściami korsarzy Mrocznych Elfów. Ludzcy władcy z Nordlandu i Middenlandu mogą głosić swoje prawa do lasu, ale po kilku kosztownych lekcjach nauczyli się, że lepiej pohamować ambicje. Nawet gdy zechcą zapolować w cieniu drzew, władcy ludzi muszą uzyskać najpierw zgodę na ustrzelenie choćby królika.

Tak przynajmniej każe wierzyć Leśnym Elfom ich duma i poczucie wyższości. Jednakże za tą hardą i nonszalancką fasadą kryje się świadomość, że znajdują się w Imperium i ich los jest z nim związany. W swoich sercach i umysłach, w chwilach cichej zadumy dostrzegają, że są ludem wymierającym i potrzebują obrony Imperium oraz jego nieprzeliczonych rzesz ludzi. Przyjmując do wiadomości tę nieprzyjemną prawdę, niektóre Leśne Elfy postanowiły przerwać izolację i wyruszyć do Imperium, choćby po to, aby upewnić się, że ludzie niczego nie zepsują.

Ponieważ elfy nie są dość liczne, aby tworzyć własne dzielnice w miastach i osadach Imperium, zwykle spotyka się je pojedynczo, jako wędrownych cyrkowców lub awanturników. Elfi eksperci są mile witani w domach szlachty i możnych, gdzie służą jako nauczyciele, trenerzy szermierki, instruktorzy łucznictwa, myśliwi oraz dworzanie *na pokaz*. Napotkana w mieście grupa Leśnych Elfów to zapewne ambasador z orszakiem w drodze na spotkanie z jakimś imperialnym władyką, pragnący omówić sprawy handlowe lub dotyczące bezpieczeństwa, albo zamierzający przedstawić dowody na niegodziwości, jakich Leśne Elfy doświadczają z rąk ludzi i krasnoludów!

Opinia ludzi o elfach to połączenie podziwu, zazdrości, strachu i pewnej irytacji. Magowie z Ulthuanu znają zaklęcia niedostępne innym, zaś ich wojownicy dysponują zabójczymi umiejętnościami, którymi z powodzeniem nadrabiają swoją niewielką liczebność, a ich skrytość sprawia, że wszyscy zastanawiają się, co takiego elfy ukrywają w cieniu drzew Laurelorn. Wszystko to pogarsza jeszcze typowa postawa Leśnych Elfów, którą ludzie i krasnoludy uznają za wywyższanie się i protekcjonalizm. Elfy postrzegają tę sprawę nieco inaczej. Uważają, że muszą podchodzić z cierpliwością do bardziej ograniczonych od siebie ras i starają się traktować ludzi jak dzieci, przekazując im subtelne koncepcje ubrane w słowa zrozumiałe dla potomków barbarzyńców.

Krasnoludy dokładają starań, aby mieć jak najmniej do czynienia z elfami, nadal wypominają im krzywdy doznane podczas *Wojny Zemsty*, którą te *bezczelne elfy nazywają Wojną o Brodę*. Krasnoludy i ludzie doskonale radzą sobie z rządzeniem Imperium i nie ma potrzeby, by do ich spraw wtrącała się *gromada zakichanych miłośników drzew*. Gdy jednak dojdzie do spotkania krasnoluda z elfem, ci pierwsi często wychodzą z siebie, by obrazić lub zawstydzić elfa, choćby po to, aby *utrzeć mu trochę uszu*.

Pomijając spotkania z osobnikami wędrującymi po Imperium, niziołki raczej nie utrzymują kontaktów z elfami. Ich podejście do mieszkańców Laurelorn przypomina stosunek przejawiany przez ludzi, chociaż niziołki są być może mniej skore do okazywania służalczego uwielbienia albo otwartej wrogości.

Elfy wierzą, że istnieją od zarania dziejów, odkąd zasiano pierwsze drzewo, a melodia wiatru wzbiła się ponad ziemię. Na próżno szukać elfich imion w historii czy w starych księgach ludzi czy innych im podobnych. Dziś tylko *oni* pamiętają początek. A *oni* to wiatr, drzewa, woda i kamienie. Zawsze starali się wieść życie w pokoju i harmonii, zawsze starali się uchronić siebie i swoje siedziby przed Chaosem i występkiem, który upodobali sobie im podobni. Niestety i *oni* nie są idealni, przyznają się do słabości. Szczerze. Elfie siedziby zawsze były dla innych miejscem dziwnym i tajemniczym. Często kojarzyły się z ciemnymi mocami i niebezpieczeństwem. Znaleźli się tacy, którzy, chcąc odkryć tajemnice owych miejsc, zagłębiali się w nie, lecz nigdy nie powracali. Ciekawość prowadziła ich do śmierci. Zapewne po świecie krąży wiele legend o mrocznych puszczach i kniejach zamieszkałych przez złe stwory polujące na zbłąkanych wędrowców. Zapewne wiele powstało opowieści o awanturnikach, którzy w poszukiwaniu przygód znaleźli śmierć w ostępach elfich krain, a ich ciała nigdy nie zostały odnalezione. Cóż, elfy również płacą wielką cenę za utrzymanie swych osad w spokoju. Zabijanie nie przychodzi im łatwo i choćby bardzo chcieli tego uniknąć, bywa tak, że czyjaś śmierć jest jedynym sposobem na utrzymanie położenia elfich osad w tajemnicy. Wielu intruzów, ku ich szczęściu, udaje się wywabić poza granice lasów. Elfy nie muszą sobie w tym pomagać magią. Wystarczy, że przybysze nie mają pojęcia o lesie i prawach nim rządzących. Mnóstwo ludzi wycinających lasy zostało przestraszonych wyciem wilków albo leśnymi duchami i dziwnymi odgłosami dobiegającymi z nocnych ciemności. Elfy są szczęśliwe z powodu nieświadomości o ich istnieniu. Zdecydowanie wolą znajdować się pośród baśni i legend.

W lesie widzą więcej niż niejeden człowiek widział w swoim życiu. Nie goni ich śmierć i strach przed nią, więc w ciszy i spokoju zgłębiają naturę oraz jej skarby, prawa i zwyczaje. Dla elfów piękno zawiera się w codzienności, jego tajemnica kryje się w najprostszych czynnościach, takich jak spacer po zielonych łąkach czy zbieranie kwiatów, jesienią zaś kolorowych liści. Dzięki nam elfie domy są piękne i barwne, nigdy nie panuje w nich smutek. Elfie dzieci dorastają spokojnie, wychowywane na dobrych strażników lasu i uczone elfich wartości. Już od małego poznają puszczę i jej zakątki, uczą się o zwierzętach i ich zwyczajach. Dziedziczą całą elfią wiedzę, by mogli ją dobrze wykorzystać w przyszłości. Tylko nieliczni z poza elfów poznali tajemnice tego ludu. Są to istoty godne zaufania, które wielokrotnie tego dowiodły. Można policzyć ich na płatkach jednego kwiatu.

Wielu im podobnych szuka dziwnych mocy i magicznego uroku w naturze. To głupcy, którzy w prostocie nie potrafią dostrzec piękna ani prawdziwego uroku dzikich części lasu. Doszukują się nieistniejących rzeczy lub zjawisk. Owszem, istnieje magia drzew, kamieni czy powietrza, jednak tylko wybrani są w stanie odkryć ich tajemnicę, i to poświęcając temu całe życie. Niestety, inni nie są w stanie zgłębiać wiedzy przez tak długo czas. Prędzej dopadnie ich śmierć, niż poznają choćby namiastkę dzikiej magii. Lasy i puszcze są schronieniem elfów, one zaś są ich częścią, ich dziećmi. To dziewicze knieje chronią przed deszczem, zimnem, upałem i zwierzętami. Są piękne pomimo chłodu, który przenika nas zimą i gorąca lejącego się czasem z nieba. W tych obrazach elfy dostrzegają nieustające piękno natury, która nas otacza i doświadcza w najtrudniejszej próbie - życiu. W lesie znajduje się wszystko, co konieczne do przetrwania. Elfy nie pragną nic więcej, by później nie chcieć jeszcze więcej. Nie zgubią się pod szatą zachłanności i żądzy władzy. Nie wyniosą się ponad innych, każdy ma bowiem swoje miejsce w naturze, pomimo tego, że wielu je zagubiło. Elfom przyszło zachować równowagę natury i jej piękne, ale surowe prawa. Kochają piękno i grację zwierząt, one są elfom równe, leśny lud ma dla nich wiele respektu. Zwierzęta dają elfom pożywienie. Z kości i rogów zwierząt elfy wykonują groty i noże. W tych przedmiotach zachowuje się część ducha pokonanego. Gdy elfy polują tymi przedmiotami, polują z nimi zabite przez nich zwierzęta. Znają mowę zwierząt jednak nie w taki sposób, że potrafią wyć jak wilki czy śpiewać podobnie jak ptaki. Po prostu żyją obok nich, a dzięki temu z czasem uczą się rozpoznawać, czy zwierzę jest głodne, cierpi czy jest zmęczone. One również z czasem uczą się elfie mowy i znaczenia słów. Mają czas na taką naukę, a jej końca nigdy nie widać. Uczą się zwyczajów i praw zwierząt, a przede wszystkim je szanują. Przykładem tego może być fakt, iż żaden elf nie podniesie ręki na ciężarne stworzenie, żaden nie przeszkodzi zwierzęciu w zjedzeniu właśnie upolowanego posiłku. Zwierzęta wiedzą, kiedy elfy polują, a kiedy mogą omijać je bez obaw. Tak po prostu. Często pomagają elfom w obronie ich siedzib.

Pośród drzew i roślin elfy poruszają się niebywale cicho. Nie jest to jednak magia, gdyż wystarczy dobrze znać las i skradać się po wystających korzeniach otaczających cię drzew. Na szczęście żaden z ludzkich myśliwych nie wpadł na tak prosty pomysł. Korony drzew również dają elfom schronienie, a wiatr zamiast z nich strącać, pomaga utrzymać równowagę. Znają rośliny, które innym wydawałyby się tylko roślinami. Dzięki nim elfom

udaje się uniknąć wielu chorób, leczą nimi również rany. Wiedzą, gdzie rosną kwiaty, których nie oglądały żadne oczy prócz elfich, znają miejsca, które niejednego z im podobnych oślepiłyby swym blaskiem. Dla nich byłyby to pewnie źródła mocy. Głupota…

Metal nie jest tutaj niczym nowym. I elfy potrafią wykorzystywać go do tworzenia przedmiotów czy broni. Jest jednak rzadko używany. Przedmioty z metalu są zawsze skrupulatnie i bogato zdobione. Co prawda zabiera to więcej czasu, jednak elfy mają go pod dostatkiem. Rzadko robią coś w pośpiechu. Cenią dokładność i piękno swych dzieł. Na przedmiotach z metalu często zapisują swoją historię, przygody i wydarzenia. Znaleźć można broń na której zapisano więcej niż w niejednej księdze. Przedmioty takie często mają imiona i są silnie związane z właścicielem. Jeśli ktoś taki ma przedmiot bardzo długo i szanuje go, dba o niego, może posiąść magiczne właściwości i niezwykłe zdolności. Zdarzały się przedmioty, które przemawiały do swego pana, bowiem zamieszkały w nich leśne duchy.

Wszyscy jesteśmy sobie równi. Nie ma lepszych i gorszych. Jedyną miarę wartości stanowi doświadczenie i wiedza Te cechy budzą największy szacunek i poważanie. Mędrzec wspomoże mniej doświadczonego, nikt wszak nie pragnie z nikim konkurować. Niedoświadczony nie będzie się obawiał prosić o pomoc. Nikt nie musi nikomu niczego udowadniać. Nie ma prób wojownika czy myśliwego. Każdy ma prawo do prowadzenia życia, jakie wydaje mu się odpowiednie. Każdy jest równy wobec natury i ma takie same szanse jak inni. Elfy mają wiele czasu na kształtowanie charakteru, a życie pokaże, w czym są dobrzy.

Elfy nigdy nie stanęły do otwartej walki. Zapewne nie mieliby w niej większych szans. Na szczęście pośród drzew nie znaleziono jeszcze lepszego od nich wojownika. Las walczy u ich boku, gdy zajdzie taka potrzeba. Tutaj są niedoścignieni i nikt, kto wejdzie pomiędzy drzewa, nie opuści lasu bez ich zgody. Jeśli zechcą, zginą wszyscy, którzy ośmielili się naruszyć granice elfiego lasu i zakłócić jego spokój. Elfie łuki noszą wówczas imiona śmierci. Zabijają bez cienia wątpliwości, wierząc w słuszność tego czynu. Zrobią to cicho i skutecznie, intruzi będą się bać i uciekać - elfy będą ich gonić i szeptać im do ucha pieśń zapomnienia. Wiatr zagłuszy kroki elfów, puszcza okryje swym cieniem, będą obok, lecz oni się o tym nie dowiedzą. Ktoś przeżyje, by inni usłyszeli o duchach puszczy i ich gniewie. Niech myślą tak, jak chcą elfy.

Ludzie…
…to takie tam krople na wietrze,
topią się w deszczu…

Nigdy nie chcieli mieć do czynienia z ludźmi, jednak nazywają ich podobnymi. Ludzi są doskonałym przykładem jak można zniszczyć i upodlić otaczający świat, zapomniawszy o prawdziwych wartościach oraz prawach natury. Ich siedziby to ostoja wszelkiego zła i występku. Pełno tam chorób i zniszczenia. Rodzą się niechciane dzieci, by dorastać w wypaczonym środowisku na złych ludzi. Potrafią tylko brać, nie dając nic w zamian. Nie mają dla siebie szacunku, nie mówiąc już o innych im podobnym. Niszczą wokół siebie wszystko, by potem przenieść się w inne miejsce i po latach również doprowadzić je do ruiny. Naprawdę tylko nieliczni z nich są czegoś warci. Niestety, coraz trudniej elfom spotkać takich na swej drodze. Ludzie sami sobie stoją na przeszkodzie, będą przyczyną własnego upadku. Elfy im w tym nie przeszkodzą.

Stanęli murem - jak jeden mąż,
unieśli tarcze do góry,
błysnęły topory w świetle gwiazd,
rozległ się wrzask wichury.
Polegli wszyscy - jak jeden mąż,
zbroje zalśniły purpurą,
unieśli wzrok ostatni raz,
ku bladym szczytom, ku górom.
- pieśń o Obrońcach Helmbandu

Elfy niewiele mogą powiedzieć o narodzie khazadów. Nie znają ich zbyt dobrze i nie chcą wyciągać pochopnych wniosków. Pomimo tego, że wydają się im aroganccy i gburowaci, a zachowanie tej rasy świadczy o prostocie, mają w sobie coś, co w pewnym stopniu upodabnia ich do elfów. To coś zostało zawarte w starej krasnoludzkiej pieśni o obrońcach Helmbandu. Oni bowiem, tak jak elfy bronią swych włości i domów. Wydaje się, że krasnoludy widzą w górach to, co elfy dostrzegają w lesie. Dla nich również ważny jest honor i poświęcenie w walce o swoje prawa i ziemię. Oto co elfy w nich cenią, co im się podoba. Poza tym niewiele się różnią od ludzi. Nie nasza to jednak sprawa.

Wiele elfów wybrało drogę wędrowca i rusza w świat, by zgłębić jego tajemnice. Nie pokazują się jednak otwarcie, nie chwalą się swym doświadczeniem czy wiedzą. Są niepozorni, dostrzec ich trudniej niż w lesie. Skryci pod prostymi szatami i kapturami wędrują, szukając marzeń. Nikt nie będzie podejrzewać, że ten starzec w łachmanach, z kosturem w ręku, może być pięknym i młodym elfem. Poły jego płaszcza mogą skrywać broń, a stara torba dobre jedzenie i inne skarby.

Moja teoria pochodzenia elfiej rasy spotka się z wrogością wielu różnych środowisk. Do dziś powszechnie uważano, że elfy są najstarszą rasą - nie potwierdzają tego jednak próbki skamielin: krasnoludy, gnomy i ludzie to najstarsze rasy Starego Świata, ale elfy nie są daleko w tyle. Pierwsze elfy pojawiły się w Starym Świecie niespełna dziesięć tysięcy lat temu. Są wytworem Selekcji Nadnaturalnej, tak jak niziołki i inne magiczne gatunki.

Pierwsze szczątki elfów zostały odnalezione na zachodnim wybrzeżu Bretonni, były rozrzucone w pasie ziemi, w którym znajdowały się także kości Żmija. Między zębami tego starożytnego potwora odkryłem strzępy mithrilowej kolczugi i napierśnika, zbroi charakterystycznej dla elfich wojowników. Ponieważ wiek tego znaleziska został określony na ponad dziewięć tysięcy lat, możemy wnioskować, że w tym okresie elfy posiadały już rozwiniętą cywilizację.

Elfy można odróżnić od innych Ras Średnich po proporcjach ciała, szczegółach twarzy, barwie włosów, oczu i skóry. Są nieco wyższe od ludzi, średnia wzrostu wynosi 180 centymetrów, choć mają raczej filigranową budowę. Ramiona i nogi są u nich proporcjonalnie dłuższe od tułowia, niż obserwujemy to u ludzi, a ich palce u rąk i nóg są zwykle długie i cienkie. Mają wydłużone szpiczaste uszy, oczy w kształcie migdałów i małe, lekko zarysowane nosy. Ich skóra jest blada, o odcieniu od kremowobeżowego przez kredowobiały do delikatnego odcienia mlecznooliwkowego. Ich włosy także mają delikatną barwę, mogą być nawet złote lub srebrne. Rzadkie okazy mają wspaniałe ognistoczerwone lub czarne jak węgiel warkocze. Elfy zdają się szczególnie lubić te dwa kolory, uznają nawet za atrakcyjnych ludzi o tym kolorze włosów. Ich oczy są srebrnobiałe, niebieskie, zielone, szare lub bursztynowe.

Kolor oczu elfa często zmienia się w zależności od jego nastroju, przechodząc z jednego odcienia w drugi. Kolor to nie jedyna szczególna cecha oczu elfa - ich wzrok jest tak wyjątkowy, że pozwala im widzieć w ciemnościach na duże odległości, co czyni ich najlepszymi strzelcami ze wszystkich Ras Średnich.

Elfy to lud przesiąknięty magią. Ich mistyczne wibracje są tak silne, że trudno jest wyizolować uniwersalną częstotliwość ich tkanek, można to jednak osiągnąć w procesie destylacji. Ponieważ wypełnia je magiczna energia, elfy posiadają naturalne predyspozycje do używania Magii i wydały na świat niezliczone pokolenia magów. Z tego samego powodu nie mają naturalnych zdolności do studiowania Prawa Naturalnego i wielki problem sprawia im opanowanie nawet najprostszych dziedzin inżynierii.

Ludziom trudno zrozumieć charakter elfów, gdyż jest on czasem pełen paradoksów. Ogólnie rzecz biorąc, to lud pokojowy, uprzejmy, dobrotliwy, uwielbiający żarty i szaleństwa. Śmiertelnie poważnie podchodzą przy tym do spraw subiektywnie pojętego honoru, a sprowokowane - będą się pojedynkować na śmierć i życie, nawet za rzeczy, które człowiekowi mogą wydać się bez znaczenia. Uwielbiają biesiady, festyny i święta, wiele czasu spędzają ucztując, rzadko też zaprzątają sobie głowy takimi rzeczami jak praca. Mimo to często oskarżają inne rasy o marnowanie czasu na frywolności, przez które rozumieją dbanie o pieniądze i wygodne życie! Elfy są wylewne, czarujące, pobłażliwe i dostojne, ale czasem ich arogancja może być dokuczliwa. Uważają się za rasę lepszą od innych, może poza niziołkami, które bardzo lubią.

Elfy do wielu spraw podchodzą z filozoficznym dystansem, a klasyczna elfia arogancja często objawia się jako łagodna odraza do innych ras i ich towarzystwa. Niechęć ta rzadko urasta do rozmiarów nienawiści. Poza goblinoidami, które elfy zabijają, kiedy tylko je zobaczą, a także ogrami, które postrzegają jako szczyt wszystkiego, co wielkie, głupie i nieokrzesane, elfy po prostu gardzą takimi uczuciami. Ludzie nie rozumieją, że spotykane przez nich elfy są bardzo młode. Przez pierwsze stulecia swojego życia elfie dzieci mają się wyszaleć. Włóczą się więc w poszukiwaniu przeżyć i przygód, a w tym okresie życia najczęściej nawiązują kontakty z ludźmi, zarówno elfie kobiety, jak i elfi mężczyźni (wśród ludzi mogą się lepiej wyszumieć).

Po osiągnięciu dorosłości uspokajają się i poważnieją; być może z powodu pochowaniu kilku pokoleń krótko żyjących przyjaciół i towarzyszy tracą ochotę na ludzkie towarzystwo.

Są ludem terytorialnym - tworzą grupy w różnych regionach, dlatego elfy z Lasu Laurelom uważają się za odmienne plemię od elfów z Lasu Loren. Wyjaśnia to odczuwana przez nie głęboka jedność z Naturą, w szczególności z lasami, które są ich ojczyzną. Niektórzy twierdzą, że widzieli elfy posługujące się mową zwierząt, rozkazujące bestiom w ich języku, inni przysięgali, że elfy słyszą krzyki drzew, gdy te padają pod ciosami toporów drwali. Niezależnie od prawdziwości tych twierdzeń, elfy rzeczywiście bardzo kochają i szanują wszystko, co żyje. Mimo dumy odczuwanej z umiejętności łuczniczych i łowieckich, myśliwi elfów zabijają w potrzebie lub w samoobronie, nigdy dla przyjemności, nienawidzą też tych, którzy wyruszają na łowy, aby zdobyć trofea.

Nie sposób ustalić jak długo żyją elfy. Możemy zgadywać, że niezagrożone ranami i chorobami mogłyby żyć wiecznie, elfy nawet nie starzeją się naturalnie. Dlatego nie wypada pytać ich o wiek, a w szczególności nie pyta się o to kobiety. Elfia kobieta wyglądająca na siedemnastolatkę mogła widzieć, jak pięć pokoleń ludzi obróciło się w pył. Jeśli będziecie mieli okazję odwiedzenia elfiej osady, to korzystajcie ze sposobności przyglądania się innym elfom, zwykle wyczuwają one wiek współziomków i zwracają się nich z szacunkiem. Jeśli spotykają się elfy z tego samego regionu, mówią do siebie Bracie lub Siostro. Jeśli spotkany elf jest nieznajomym z innego regionu, nazywany jest Kuzynem lub Kuzynką. Elf mający kilkaset lat jest nazywany Matką lub Ojcem. Elfy mające ponad tysiąc lat zwane są Ciotkami lub Wujami, co dowodzi umiłowania i szacunku. Naprawdę stare elfy nazywa się Dziadkami lub Babkami. Byłem obecny przy Srebrnej Pani Laurelom i słyszałem, jak bardzo stare elfy zwracały się do niej Starsza, nie mogą jednak powiedzieć jak niewyobrażalny wiek określany jest tym zwrotem.

- fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

CHARAKTERYSTYKA LEŚNEGO ELFA:

Pierwszym etapem tworzenia bohatera po wybraniu *rasy* i *płci* bohatera jest określenie jego *charakterystyki*. Na **KARCIE BOHATERA** ta rubryka dzieli na *cechy główne* i *drugorzędne* a te na kolejne trzy wiersze. Pierwszy zawiera *charakterystykę początkową* losowaną zgodnie z podanymi poniżej zasadami. Wartości tu wpisane mogą być modyfikowane jedynie przez *cechy charakterystyczne* lub niektóre *umiejętności* nabyte podczas kompletowania *profesji początkowej* lub wylosowane w tabeli *umiejętności początkowych*. Drugi wiersz zawiera *schemat rozwoju*, gdzie wpisuje się schemat rozwoju aktualnie kompletowanej profesji, pokazujący potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech. Ostatni wiersz to *aktualna charakterystyka*, gdzie wpisuje się jego obecną *charakterystykę*. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech *charakterystyki początkowej* rozwinięć nabytych ze *schematu rozwoju*.

Aby dokładnie określić *charakterystykę*, należy dla każdej *cechy głównej* rzucić 2K10 i sprawdzić wynik w tabeli **CHARAKTERYSTYKA ELFA**. W tabeli znajdują się informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z trzech sposobów:

1) **WARTOŚĆ STAŁA:** niektóre cechy (np. **ATAKI**) mają z góry ustaloną wartość. Należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** odpowiednią wartość danej cechy. Bohater zaczyna grę z liczbą *Punktów Obłędu* równą 0.

2) **WARTOŚĆ LOSOWA:** wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu należy dodać wynik rzutu kostkami. Wszystkie *cechy główne* elfa mają poziom bazowy równy 10, 20 lub 30 do którego należy dodać wynik rzutu 2K10. Aby ustalić wartość początkową cechy, należy wykonać rzut 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego dla danej cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy **KRZEPA**, należy rzucić 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 20. Jeśli wynik rzutu wyniósłby 3 i 8, **KRZEPA** bohatera wynosiłaby 20+3+8=31.

3) **WARTOŚĆ POCHODNA:** cechy **SIŁA** i **WYTRZYMAŁOŚĆ** różnią się od pozostałych tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy **SIŁA**, otrzymuje poprzez odcięcie ostatnie cyfry **KRZEPY**, podczas gdy wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**, otrzymuje się poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI**. Na przykład bohater z **KRZEPĄ** 31 miałby **SIŁĘ** równą 3.

Początkowa charakterystyka bohatera gracza powinna zostać wylosowana przy użyciu tabeli **CHARAKTERYSTYKA ELFA**:

TABELA: CHARAKTERYSTYKA ELFA

CECHA	WARTOŚĆ
Walka Wręcz (WW)	**2K10 + 20**
Umiejętności Strzeleckie (US)	**2K10 + 30**
Krzepa (K)	**2K10 + 20**
Odporność (Odp)	**2K10 + 10**
Zręczność (Zr)	**2K10 + 30**
Inteligencja (Int)	**2K10 + 30**
Siła Woli (SW)	**2K10 + 30**
Charyzma (Cha)	**2K10 + 30**
Ataki (A)	**1**
Żywotność (Żw)	**K3 + 3**
Siła (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
Wytrzymałość (Wt)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
Szybkość (Sz)	**K2** + 3
Magia (Mag)	**0**
Punkty Obłędu (PO)	**0**
Punkty Przeznaczenia (PP)	**- K2**, zobacz **PRZEZNACZENIE** -

IMIONA & NAZWISKA ELFÓW:

Elfy - jak zwykle niepojęte - używają całego systemu imion, zwykle całkowicie niezrozumiałych dla obcych. Imię musi pięknie brzmieć (*l* i *r* są szczególnie ładnymi sylabami) i mieć równie ładne znaczenie. Jednak najczęściej znaczenie imienia jest uzależnione od tego, co chce osiągnąć nosząca je osoba - krasnoludy uwielbiają opowiadać historię elfiego księcia, który nalegał, by jego

imię tłumaczyć jako *Wielewiedzący*, ale słowa, z których imię się składało, można było równie dobrze przetłumaczyć jako *Wyłupiastooki*.

Elfie imiona nie poddają się analizie. Równie popularne jak użycie jednego imienia, jest użycie dwóch, bądź nawet trzech. Zwykle imię składa się z dwóch części, a każda z nich dodaje coś do ogólnego znaczenia. Od czasu do czasu elf, żyjący wśród ludzi przybiera jedno bądź kilka imion, wywodzących się z jednego z języków ludzi. Imiona takie są zwykle związane z przyrodą i kontynuują elfią tradycję kultu piękna i szlachetnych uczuć. Typowymi imionami tego typu są Goldleaf (Złoty Liść), Dewgatherer (Zbieracz Rosy), Airwarmth (Ciepłe Powietrze) i Greenlight (Zielone Światło).

Pomiędzy imionami żeńskimi, a męskimi praktycznie nie ma różnic (przynajmniej dla nie-elfów) - krasnoludy i niektórzy ludzie uważają, że jest tak, gdyż elfy i elfki niczym się od siebie nie różnią.

Poniżej znajduje się lista najczęściej używanych imion: Aeriyn, Aiaruen, Aiwyn, Alane, Aluthol, Amlaith, Amyr, Aneiryn, Anwyn, Aravar, Ancalinte, Arden, Ardis, Arlanna, Artigol, Arundel, Arwaine, Arwyl, Auruewyn, Benrodyr, Berethani, Bethal, Branwyn, Bnisaine, Britomar, Caedrus, Caendun, Caeradwyn, Caercarwyn, Caiahir, Caledor, Carados, Carrick, Catbbar, Cavindel, Cea, Cerene, Charivar, Corbesont, Damaera, Davandrel, Deruwyn, Doiartu, Dolven, Dydd, Ehangwyn, Elenwyd, Elferin, Eldillor, Ernerwen, Ernrys, Enuren, Etbren, Evaryan, Falandar, Fallon, Fanriel, Feiwyn, Filamir, Florimel, Gallina, Gennal, Gildiril, Guiomart, Halion, Harrond, Heilyn, Illudil, Imhol, Jaheel, Jelanen, Jelenneth, Jelifer, Jocelyn, Karasin, Kessa, Killian, Kyrian, Laith, Lareth, Laurl, Lavayn, Lorrim, Maeve, Maidel, Mahnagor, Marlys, Melias, Melimae, Merissa, Mialee, Moenna, Morgan, Myrdivar, Myrrath, Narwain, Ninafer, Nyatar, Olmas, Olwain, Oreth, Panwyr, Parlee, Parwyn, Peiltar, Peren, Raede, Rahasia, Raniel, Ravandil, Remaelde, Rentar, Reuel, Rhaine, Rianneth, Rinya, Roedyn, Runir, Selcar, Seledra, Selwyn, Seriade, Shanna, Sharlea, Shay, Silenna, Silevran, Soveliss, Talerred, Tallana, Tarbenay, Taratar, Taulured, Telmar, Terari, Thaniel, Thaedras, Torendil, Twyll, Uel, Ulliana, Urdithane, Vadania, Veasse, Venye, Verraine, Vivandrel, Wendelain, Yavandir, Ysberyl, Yslar, Yuviel, Zelmar.

BUDOWA CIAŁA & PSYCHIKA:

Wszystkie elfy wyglądają podobnie do ludzi. Mają około 180 cm wzrostu oraz smukłą proporcjonalną budowę ciała. Leśne Elfy są zwinne i zgrabne, mają pociągłe twarze i zwracają na siebie uwagę dużymi oczami oraz pełnymi wargami. Ich uszy mogą być dość duże i przeważnie są szpiczaste. Nielicznym elfom wyrastają brody, a ich włosy mają różny kolor - od czarnego przez srebrny, aż do całkowicie białego. Brązowe i blond włosy nie są rzadkością, choć rude prawie się nie zdarzają. Wiele elfów farbuje włosy, a makijaż jest stosowany przez obie płci.

Kolejnym etapem kreowania bohatera jest określenie jego *wieku*, *budowy ciała*, *wyglądu* i *cech charakterystycznych* oraz *psychiki bohatera* i *znanych języków*.

WIEK:

Wiek bohatera można określić poprzez rzut 10K20 dla *młodych* awanturników i 20K20 dla *starszych*. Jeżeli rezultat jest mniejszy od 51 - rzucaj dalej, dodają nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku ludzi pomiędzy 51 a 200 lat.

WZROST:

MĘŻCZYŹNI	170 + 2K10 cm
KOBIETY	165 + 2K10 cm

WAGA:

MĘŻCZYŹNI	40 + 4K10 kg
KOBIETY	30 + 4K10 kg

KOLOR WŁOSÓW:

Kolor włosów można wybrać lub wylosować używając do tego tabeli **KOLOR WŁOSÓW**.

TABELA: KOLOR WŁOSÓW

K100	KOLOR
01-05	Biały
06-15	Siwy
16-25	Płowy
26-35	Jasny blond
36-45	Blond
46-50	Miedziany
51-60	Jasny brąz
61-70	Brązowy
71-80	Ciemny brąz
81-85	Kasztanowy
86-90	Granatowoczarny
91-00	Czarny

KOLOR OCZU:

Gracze mogą odrzucić niektóre kombinacje kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowoli on gracza. Dodatkowo, MG może zadecydować, że istnieje 1% szansa na to, że dana osoba ma oczy różnych kolorów; chociaż sprawia to, że taki bohater jest ciekawy i łatwo rozpoznawalny, w niektórych miejscach może być to poczytane za znak Chaosu…

TABELA: KOLOR OCZU

K100	KOLOR
01-05	Jasnoszary
06-15	Szaroniebieski
16-25	Niebieski
26-35	Zielony
36-45	Jasno brązowy
46-50	Miedziany
51-70	Brązowy
71-80	Ciemny brąz
81-85	Srebrny
86-90	Niebiesko purpurowy
91-95	Srebrno zielony
96-00	Czarny

WIDZENIE W CIEMNOŚCI:

Leśne Elfy *widzą w ciemności* do 30 metrów.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE:

Tabela zamieszczona poniżej zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech. MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość Leśnych Elfów ma K6-2 *cech charakterystycznych* (wynik 0 lub mniej traktuje się jako 0) Jeśli gracz wylosuje dwie cechy, które wzajemnie się wykluczają, należy zignorować wynik i powtórzyć rzut.

TABELA: CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

K100	CECHA	MODYFIKATOR CHARAKTERYSTYKI
01-10	Wysoki	**SZ**+1, **CHA**+5%, wzrost i waga +10%
11-12	Krótkie paznokcie	-
13-14	Szrama na twarzy	**CHA±5%**
15	Szeroka klatka piersiowa	**K**+5%
16-17	Płaski nos	-
18	Otyły	ŻW+K2, waga +10%
19-20	Donośny głos	**CHA±5%**
21-22	Długie włosy	-
23-25	Zręczne dłonie	**ZR**+5%
26-27	Odstające uszy	-
28	Połamane zęby	**CHA**-5%
29-30	Chudy	**ŻW**-K2, waga -10%
31-32	Jedno oko	**US**x½
33-42	Atrakcyjna twarz	**CHA**+5%
43-44	Albinos	**ODP**-5% (min. 10)
45-46	Kulawy	**SZ**-1 (min. 2)
47-56	Charyzmatyczne oczy	**CHA**+5%
57	Niezgrabne dłonie	**ZR**-5%
58-59	Krótkie włosy	-
60-61	Znamię	25% szans na mutację
62	Haczykowaty nos	-
63-72	Bardzo białe zęby	**CHA**+5%
73	Niski	**SZ**-1, **CHA** -5%, wzrost i waga -10%
74-75	Jedna ręka	**ZR**x½
76-85	Czysty głos	**CHA**+5%
86-87	Duże uszy	-
88-89	Szyderczy wyraz twarzy	**CHA±5%**
90-91	Duży nos	-
92-93	Długie paznokcie	-
94-95	Złamany nos	-
96-97	Kręcone włosy	-
98-00	Szyderczy sposób bycia	**CHA**-5%

PSYCHOLOGIA:

Leśne Elfy odczuwają *niechęć* do wszystkich goblinoidów i ogrów. Te pierwsze uważają za niszczycielskie i okrutne, ogry zaś za głupie i nieokrzesane.

JĘZYK:

Leśny Elfy posługują się własnym dialektem elfiego języka *fan - eltharinem*, ponadto znają mowę lokalnej ludności.

RODZINA & HISTORIA:

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w

tym paragrafie są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów graczy - jako MG możesz zrezygnować z rezultatów, które ci nie odpowiadają lub je zmienić.

BRACIA & SIOSTRY:

Każde z rodzeństwa ma równe szanse, by być mężczyzną lub kobietą i równą szansę, by być młodszym lub starszym od bohatera.

TABELA: BRACIA & SIOSTRY

LICZBA RODZEŃSTWA	RÓŻNICA WIEKU
K6-1	5K10

RODZICE:

Aby dowiedzieć się czy rodzice bohatera wciąż żyją, należy rzucić K100, a wynik rzutu sprawdzić w tabeli **RODZICE**. Jeśli bohater ma więcej niż 279 lat do wyniku rzutu należy dodać +5% za każde pełne 100 lat ponad 260. Rodzice są 80+K20 lat starsi od najstarszego z dzieci.

TABELA: RODZICE

K100	WYNIK
01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

MĄŻ/ŻONA & DZIECI:

Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci należy wylosować przy pomocy tabeli **BRACIA & SIOSTRY**. Wiek najstarszego z dzieci można określić według tabeli, trzymając się wskazówek, przeznaczonych od określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. W podobny sposób można wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów itd.

Oczywiście, należy odrzucić wszelkie anomalie - powyższych informacji powinno używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera.

TABELA: MĄŻ/ŻONA & DZIECI

WIEK	SZANSA
51-60	10%/0%
61-70	25%/0%
71-80	40%/0%
81-90	60%/5%
91-100	70%/10%
101-110	80%/15%
111-120	85%/20%
121-130	90%/25%
131-140	90%/30%
141-150	95%/35%
151+	95%/40%

ZNAK GWIEZDNY:

Znaki gwiezdne nie mają wpływu na cechy bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedź i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektóry nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

TABELA: ZNAK GWIEZDNY

K100	ZNAK GWIEZDNY	ZNACZENIE
01-05	Bębniarz	znak zabawy i radości
06-10	Dudy	znak oszustwa
11-15	Dwa Byki	znak płodności i rzemiosła
16-25	Głupiec Mummit	znak instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	znak magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	znak tajemnicy i iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	znak łaski, śmierci i tworzenia
41-45	Lancet	znak nauki i talentu
46-50	Mędrzec Mammit	znak mądrości
51-55	Pas Grungniego	znak sprawności wojennej
56-60	Rozbity Wóz	znak dumy
61-65	Smok Dragomas	znak odwagi
66-70	Sznur Limnera	znak dokładności
71-75	Tancerka	znak miłości i pożądania
76-80	Tłusty Kozioł	znak ukrytej namiętności
81-85	Vobist Ulotny	znak ciemności i niepewności
86-90	Wielki Krzyż	znak czystości
91-95	Wół Gnuthus	znak wiernej służby
96-98	Wymund Pustelnik	znak wytrzymałości
99-00	Złoty Kogut	znak kupców i bogactwa

MIEJSCE URODZENIA:

Zwykle elfy nie pochodzą z tych samych miejsc, co przedstawiciele innych ras. Poza tym elfy nie mówią o tym, skąd pochodzą, gdyż obawiają się, że takie informacje mogą zostać wykorzystane przez ich wrogów. Dlatego właśnie większość z nich określa swoje rodzinne strony jako *Las*. Jeśli ufają osobie pytającej - mogą wskazać konkretny las, ale nie powiedzą nazwy samej osady.

TABELA: MIEJSCE URODZENIA

K100	POCHODZENIE
01-10	Drakwald
11-25	Wielki Las
26-35	Las Reikwald
36-70	Las Laurelorn
71-75	Lustrzane Pustkowia
76-90	Las Loren
91-95	Altdorf
96-00	Marienburg

Osady w Laurelorn to pozostałości po koloniach Ulthuanu w Starym Świecie. Tysiące lat przed wojną z khazadami, elfy kontrolowały większość wybrzeży i nizin, które potem stały się Imperium, Bretonnią, Estalią, Tileą i Kislevem. Zwycięstwo Khazadów w tej wojnie, choć okupione wielkimi stratami, doprowadziło do wyparcia elfów z prawie całego Starego Świata. Wyjątkiem okazało się kilka enklaw zamieszkałych przez elfy, które nie zdecydowały się na ucieczkę. Zakochane w swoich lasach, nie były w stanie ich porzucić, tym samym pozostawiając je krasnoludom. W konsekwencji zignorowały wydany przez Króla Feniksa rozkaz ewakuacji i odmówiły ucieczki ze swoich lasów. Były nieliczne i słabe, a większość z nich nie miała wątpliwości, że wkrótce nadejdzie ich zagłada.

Ale wojna srodze osłabiła także krasnoludy, a katastrofy, jakie niedługo później spadły na ich imperium sprawiły, że khazadzi mieli większe zmartwienia niż kilka wrogich osad. Elfy zyskały zatem czas, aby odzyskać siły i umocnić się w nielicznych małych koloniach wokół środka Starego Świata. Najważniejszymi z nich były Królestwa Lasów Laurelorn i Loren, w których zamieszkuje ponad 80% elfiej populacji w Starym Świecie. Te dwa skupiska stały się miejscami krytycznymi dla przetrwania elfów, a wszystkie pozostałe klany i plemiona uznają ich zwierzchnictwo. Chociaż Imperium i Bretonnia roszczą sobie prawa do tych dwóch lasów, mieszczące się w nich elfie królestwa niezłomnie bronią niepodległości

Mieszkańcy Imperium powszechnie nazywają elfy z Laurelorn i Loren Leśnymi Elfami, aby odróżnić je od Morskich Elfów, które żeglują na wielkich statkach kupieckich i zamieszkują Dzielnicę Elfów w Marienburgu, oraz od Wysokich Elfów, czyli tych, które żyją na Ulthuanie. Jednak jest to mylne rozróżnienie, gdyż nie istnieją fizyczne różnice między tymi grupami, chociaż występują pewne zróżnicowania kulturowe.

Leśne Elfy pragną, aby pozostawiono je w spokoju w pięknych lasach, które uznały za swój dom. W odróżnieniu od ludzi, starających się ujarzmić ziemię, na której żyją, elfy z Laurelorn traktują las i jego okolice jak żywą istotę, z którą pragną żyć w harmonii i której chcą bronić. Przyznają jednak, że ludzkość stanowi mur chroniący ich krainę przez zielonoskórymi i Chaosem, więc starają się nie drażnić ludzkich władców okolicznych ziem, o ile nie spróbują oni zapanować nad samym lasem Laurelorn.

Spotykani w Imperium elfi poszukiwacze przygód prawie zawsze pochodzą z Laurelorn. Być może wyruszyli na wielkie zwiedzanie *świata na zewnątrz*, a może podążają z jakąś ważną misją lub nie pasowali do własnej społeczności i teraz szukają swojego miejsca gdzie indziej. Bez względu na powód, elfy są traktowane w Imperium jako obcy, bowiem ich wynikające z dalekosiężnej perspektywy poglądy jawią się poważnie myślącym ludziom Imperium jako *nonszalanckie* i *nieczułe*. Prawdą jest także, iż z elfami wiążą się liczne ludzkie przesądy, które również niekorzystnie wpływają na wzajemne relacje obu ras.

NATURA:

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, których postaci mają tą samą *naturę*, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych *naturach* zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdej *natury* podana w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Ich nazwy mówią same za siebie: ZŁA istota jest z gruntu zła, a DOBRA jest z gruntu dobra. CHAOS oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy PRAWORZĄDNOŚĆ stabilną doskonałość, w której nic się nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o *naturze* NEUTRALNEJ myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, nie wymuszającego jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy gracze nie wybierają *natury*, lecz posługują się typową dla wybranej przez siebie rasy.

LEŚNE ELFY: NEUTRALNA, rzadziej PRAWORZĄDNA

Dalsze szczegóły dotyczące *natury* podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

KLASY ZAWODOWE:

Teraz, po wylosowaniu charakterystyki bohatera, określeniu jego pochodzenia, historii życia nadszedł czas na poznanie jego pozycji społecznej i wykonywanej profesji. Przede wszystkim awanturnicy są prawdziwy istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, po ich wylosowaniu. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia, albo KLAS ZAWODOWYCH: WOJOWNIKA, RANGERA, ŁOTRA lub UCZONEGO. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Należy pamiętać, że nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

WOJOWNICY: ich życie jest wypełnione walką, nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności przydatne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np. gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

RANGERZY: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrówka po lasach i górach. Do tej grupy należą, np. pasterze, gajowi albo traperzy.

ŁOTRZY: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

UCZENI: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w cechach rzemieślniczych. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kapłani, żacy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną *klasę zawodową* (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydujesz się na jakąś, zanotuj ją na **KARCIE BOHATERA**.

TABELA: OGRANICZENIA KLAS ZAWODOWYCH

KLASA	OGRANICZENIA
WOJOWNIK	Poszukiwacz przygód musi mieć **WW** co najmniej 30.
RANGER	Awanturnik musi mieć **US** co najmniej 30.
ŁOTR	**ZRĘCZNOŚĆ** bohatera musi mieć wartość przynajmniej 30.
UCZONY	Wartość **INT** i **SW** bohatera muszą mieć przynajmniej 30.

CECHY RASOWE:

W przypadku Leśnych Elfów mają zastosowanie poniższe zasady specjalne dotyczące cech rasowych:

Dziecię lasu: Leśne Elfy, podobnie jak drzewce poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Niechęć: Leśne Elfy czuję niechęć do snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków i czarnych orków oraz ogrów (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Pogromcy zielonoskórych: elfy wzbudzają *strach* w goblinach i mniejszych goblinach, jeżeli ci nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2 do 1 (to znaczy 10 elfów wzbudza *strach* w 1-19 goblinach).

Widzenie w ciemności: Leśne Elfy widzą w ciemności do 30 metrów.

UMIEJĘTNOŚCI:

Kolejny krok to określenie początkowej liczby umiejętności, posiadanych przez poszukiwacza przygód przed wyborem jego pierwszej profesji. Należy rzucić K4 a rezultat zmodyfikować zgodnie z wiekiem bohatera. Tak jak pokazano to w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**.

Umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Dla każdej z nich należy wykonać rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotować na **KARCIE BOHATERA**. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana po raz drugi, należy zignorować wynik i powtórzyć rzut. Opis wszystkich umiejętności znajduje na końcu rozdziału.

UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE:

Wszystkie Leśne Elfy posiadają umiejętność *bystry wzrok* i *sztuka przetrwania*. Jeżeli bohater ma dwie trzy więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *muzykalność*, *taniec* lub *śpiew* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli poniżej.

TABELA: MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

WIEK	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
51 - 90	+1
91 - 190	+2
191- 300	+3
301-400	+4
401+	+5

TABELA: UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

KLASY ZAWODOWE				NAZWA
WOJOWNIK	RANGER	ŁOTR	UCZONY	UMIEJĘTNOŚCI
-	01 - 05	-	01 - 05	Astronomia
01 - 05	06 - 10	01 - 10	06 - 10	Bardzo szybki
06 - 10	11 - 15	11 - 15	11 - 15	Bardzo odporny
-	-	16 - 20	-	Bijatyka
11 - 15	16 - 20	21 - 25	16 - 20	Cichy chód
16 - 20	21 - 25	26 - 30	21 - 25	Czuły słuch
21 - 25	26 - 30	31 - 35	26 - 30	Czytanie/pisanie
-	-	-	31 - 35	Geniusz arytmetyczny
26 - 30	31 - 35	36 - 40	36 - 40	Jeździectwo
-	-	-	41 - 45	Kryptografia
-	36 - 40	-	-	Łowiectwo
31 - 35	41 - 45	41 - 45	46 - 50	Oburęczność
36 - 40	46 - 50	46 - 50	51 - 55	Pływanie
41 - 45	51 - 55	51 - 55	56 - 60	Posłuch u zwierząt
46 - 50	-	-	-	Rozbrojenie
51 - 55	-	-	-	Specjalna broń egzotyczna
56 - 60	56 - 60	56 - 60	61 - 65	Szósty zmysł
-	61 - 65	-	-	Sztuka przetrwania
61 - 65	66 - 70	61 - 65	66 - 70	Szybki refleks
66 - 70	71 - 75	66 - 70	71 - 75	Śpiew
71 - 75	76 - 80	71 - 75	76 - 80	Taniec
-	-	76 - 80	81 - 85	Ucieczka
76 - 80	-	81 - 85	-	Uniki
81 - 85	81 - 85	86 - 90	86 - 90	Uzdolnienia językowe
86 - 90	86 - 90	91 - 95	91 - 95	Widzenie w ciemności
91 - 95	91 - 95	96 - 00	96 - 00	Wspinaczka
-	96 - 00	-	-	Wyczucie kierunku
96 - 00	-	-	-	Zapasy

WYPOSAŻENIE:

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają nową karierę poszukiwaczy przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia awanturnika. Każda KLASA ZAWODOWA posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

WOJOWNICY: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem oraz wysokie skórzane buty. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: cynową flaszkę, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo, oselkę i oliwę do konserwacji broni oraz koc. Elfi wojownicy noszą broń ręczną, zwykle miecz gilesowski lub rapier, oraz elfi łuk i 2K10 strzał. Wojownik ma nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W mieszku pobrzękuje 2K6 złotych koron.

RANGERZY: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróżach ubranie: kapelusz, płaszcz z kapturem oraz mocne, skórzane buty. Torba na rzemieniu albo plecak zawiera K3 koce, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo oraz mały kociołek. Manierka z wodą wisi na jednym z ramion, na drugim znajduje się elfi łuk a w kołczanie znajduje się 2K10 strzał. Zaś ręczna broń zawieszona jest u pasa, to zwykle miecz gilesowski. Myśliwski nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma mieszek albo pas na pieniądze zawierający K6 złotych koron.

ŁOTRZY: posiadają mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, wysokie buty lub kamasze, sztylet zatknięty za pas lub w cholewę i dobrze ukryty mieszek zawierający 4K6 złotych koron.

UCZENI: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie i sandały lub miękkie buty. Za pasem mają sztylet oraz mieszek, w którym znajduje się 5K6 złotych koron.

OKREŚLENIE PROFESJI:

Każdą ogólną *klasę zawodową* podzielono na liczne indywidualne *profesje*, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Gracze nie wybierają profesji bohaterów, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Należy użyć tabeli **PROFESJA POCZĄTKOWA** do określenia profesji bohatera, a szczegóły sprawdź w **OPISACH PODSTAWOWYCH PROFESJI**.

Po wylosowaniu *profesji początkowej* i znalezieniu jej w podrozdziale **PROFESJE PODSTAWOWE**, należy przepisać na **KARTĘ BOHATERA** wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach

należy dokonać wyboru między dwoma lub więcej umiejętnościami, lub określić czy bohater posiada umiejętność która poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* Możliwe, że umiejętności otrzymane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. wylosował w tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Wówczas poziom umiejętności jest podnoszony o jeden, jeżeli po raz drugi zostanie wylosowana umiejętność, która posiada tylko jeden *Poziom Wyszkolenia*, nie wprowadza się żadnych zmian.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje należy zapisać na karcie. To ekwipunek podstawowy, z którym bohater rozpoczyna grę. Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK**.

Następnie należy zapisać na karcie *schemat rozwoju* profesji początkowej. Określa on możliwość rozwoju cech bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące *schematu rozwoju* znajdują się w podrozdziale **PROFESJE**.

DARMOWE ROZWINIĘCIE:

Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenie, można dokonać jednego *darmowego* rozwinięcia. Może to być:

1) Zwiększenie o +5% dowolnej *cechy głównej*, lub

2) Zwiększenie o +1 dowolnej *cechy drugorzędnej*.

Można dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w *schemacie rozwoju* profesji. Po wybraniu darmowego rozwinięcia należy postawić znaczek w odpowiednim miejscu *schematu rozwoju* lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinięte już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, można będzie dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać kolejne umiejętności.

TABELA: PROFESJA POCZĄTKOWA

KLASY ZAWODOWE				PROFESJA	KLASY ZAWODOWE				PROFESJA
WOJOWNIK	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**POCZĄTKOWA**	**WOJOWNIK**	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**POCZĄTKOWA**
01-25	-	-	-	Banita	51-75	-	-	-	Najemnik
26-50	-	-	-	Gladiator	76-00	-	-	-	Ochroniarz
-	01-25	-	-	Drwal	-	51-75	-	-	Myśliwy
-	26-50	-	-	Łowca nagród	-	76-00	-	-	Pasterz
-	-	01-25	-	Cyrkowiec	-	-	51-75	-	Minstrel
-	-	26-50	-	Gawędziarz	-	-	76-00	-	Wędrowny kramarz
-	-	-	01-25	Handlarz	-	-	-	51-75	Uczeń czarodzieja
-	-	-	26-50	Nowicjusz	-	-	-	76-00	Zielarz

NIZIOŁEK:

Niziołki od tak dawna stanowiły część Imperium, że ich pochodzenie zostało zapomniane. Nawet najstarsze zapiski i legendy są pełne sprzeczności. Niektóre źródła twierdzą, że niziołki zawędrowały wraz z ludźmi na przyszłe ziemie Imperium, inne zaś sugerują, że były już tam wcześniej. To nie sprawia wielkiej różnicy samym zainteresowanym, ponieważ niziołki wiedzą, że są niczym lukier na cieście - bez ludzi nie przetrwałyby na tym świecie.

To jednak nie znaczy, że niziołki są tylko biernymi obserwatorami uczepionymi poły Imperium. Wprost przeciwnie, mają swój udział w jego życiu - jako kusznicy i procarze w Armii Imperialnej, kucharze u możnych, niańki dla dzieci elit lub twórcy najsłynniejszych ogrodów w Starym Świecie. Niziołki odegrały kluczową rolę w zapewnieniu dobrobytu państwa. Jeśli wystarczająco zezłościć niziołka, ten przypomni (a potem jeszcze raz… i jeszcze raz), że od nich pochodzi jedyny nie-ludzki elektor w Imperium oraz że zasłużyły na ten zaszczyt za całe dobrodziejstwo, jakie wyświadczyły ludziom. Z drugiej strony, ludzie lekceważą Elektora Krainy Zgromadzenia jako kolejny z dziwacznych dekretów Imperatora Ludwiga Grubego.

Jednakże niziołki żyjące w Imperium mają także swoją mroczniejszą stronę. Ze względu na popularne nieporozumienie związane z ich dziecięcym wyglądem, który sprawia, że ludzie traktują przedstawicieli tej rasy jako całkiem nieszkodliwych, niziołki mogą skutecznie służyć różnym frakcjom (czasami kilku jednocześnie) jako szpiedzy, szarlatani, a nawet skrytobójcy Bardziej chciwe niziołki często wykorzystują łatwowierność głupców, działając jako zręczni kieszonkowcy lub naciągacze. Niejedna z przestępczych band zatrudnia niziołkowych ekspertów.

Niziołki służą także w wojsku i to nie tylko w oddziałach kwatermistrzowskich. Ich zwiadowcy okazują się bezcenni na terenach zalesionych, natomiast procarze i łucznicy stanowią świetne jednostki partyzanckie.

Ludzie, krasnoludy, gnomy i elfy rzadko poważnie traktują niziołki. Nie potrafią brać na serio osób, które bardziej przejmują się chwastami w swoich ogródkach niż sprawami kraju. Zgodnie z powszechnie panującą opinią panującą pośród tych ras, niziołki mogą być dobrymi służącymi, a elfy traktują je czasem jak swoje ulubione zwierzątka domowe. Jednak w czasach kryzysu, pozostałe rasy szybko przekonują się, że pomimo pucołowatych buź, leniwego usposobienia i zamiłowania do wygody, w niziołkach drzemie hardy i niezłomny duch.

Niziołki są rasą niewielką, zarówno liczebnie, jak i pod względem wzrostu. Te z nich, które nie stały się integralną częścią ludzkiego społeczeństwa zamieszkują niezależny kraj pasterski, zwany Krainą Zgromadzenia, leżąc w całości na terenie Imperium i żyjący pod jego osłoną.

Pochodzenie niziołków jest równie starożytne, co ludzi. Obecnie jednak ich liczebność maleje, co jest częściowo spowodowane ich spokojną, pokojową naturą.

Niziołki to aż nadto syty i pokojowy naród, bardziej zainteresowany urodzajem na polach i pastwiskach czy porą następnego posiłku, niż wojskowością. Są wspaniałymi, serdecznymi i ufnymi gospodarzami, szczęśliwymi, jeżeli mogą zaproponować podróżnym posiłek i schronienie. Pomimo to, są upartą, a nawet zaciętą rasą i będą bronić swoich domów i majątków z dużym wigorem, choć nie są najlepszymi wojownikami. W obliczu niebezpieczeństwa mogą szybko zorganizować oddziały do obrony.

Społeczności niziołków to przede wszystkim małe wioski, nominalnie zarządzane przez Starszego. Starsi gromadzą się okazyjnie, aby przedyskutować wspólne sprawy na dużym przyjęciu, ale ogólna organizacja tej społeczności jest bardzo luźna, zaś sformalizowana władza jest nikła lub wcale jej nie ma. Religia i folklor niziołków wiąże się ze sposobem życia, a ich główni bogowie powiązani są z naturą i płodnością. Legendarni bohaterowie to przede wszystkim niziołki mające rekordowe plony albo organizujące duże przyjęcia w czasie głodu, a nie wielcy wojownicy, czy odkrywcy. Szukanie przygód nie znajduje u nich aprobaty, ale niektórzy mogą podróżować po krainach ludzi, wynajmując się jako kucharze, lub do podobnej pracy.

Niziołki są seksualnie purytańska rasą, uważającą rozwiązłe zachowanie za odrażające. Najsilniejszym uczuciem w sercu niziołka jest przywiązanie do rodziny, co czyni z nich najbardziej oddanych i kochających rodziców na świecie. Większość niziołków wiąże się ze swymi ukochanymi z okresu dzieciństwa.

Ciąża trwa 9 miesięcy i jest centralnym punktem zainteresowania całej społeczności. Przy porodzie, przebiegającym tak zróżnicowanie jak u ludzi, pomaga zwykle akuszerka Esmeraldy czy Rhyi. Przyjaciele i rodzina zbierają się razem by uczcić narodziny zabawą i zasypują matkę prezentami urodzinowymi.

Wychowanie dzieci jest sprawą należącą tylko i wyłącznie do rodziny. Dzieci spędzają większość swego czasu na bieganiu dookoła, zabawie, wspinaniu się na drzewa i przeszkadzaniu innym. Niziołki są bardzo cierpliwe w stosunku do swych dzieci, a karanie ich jest tabu w ich kulturze. Rodzić musi poświęcić dziecku czas, by wytłumaczyć mu naturę problemu, co sprawia, że dzieci niziołków nie są uparte ani samolubne, w przeciwieństwie do ludzkich.

Niziołki postrzegają śmierć jako naturalną kolej rzeczy w świecie natury, co nie zmienia faktu, że ceremonie pogrzebowe są smutnymi wydarzeniami. Niziołki są do siebie silnie przywiązane, a śmierć bliskich sprawia im głęboki ból. Na pogrzebie społeczność zbiera się by opowiadać swe ulubione historie związane ze zmarłym, a dobytek zmarłego jest rozdawany zgodnie z jego ostatnia wolą. Warto zauważyć, iż gdy tylko są do tego zdolne, niziołki piszą testament; są zawsze przygotowane. Po zakończeniu obrządku ciało zostaje wyniesione do dziczy i tam zakopane.

Wszystkie rządy niziołków polegają na walnym zebraniu, lub na tzw. Zgromadzeniu. Głową każdej wioski jest Starszy, lecz nie oznacza to koniecznie podeszłego wieku. Starszy jest zwykle najpopularniejszym, najinteligentniejszym i najmądrzejszym niziołkiem. Społeczeństwo wybiera Starszego poprzez głosowanie, i głosują ponownie jedynie jeśli wybrany sprawia jakieś problemy. Wszyscy Starsi gromadzą się na Walnym Zgromadzeniu by rozwiązać większe problemy i, jeśli to niezbędne, wybrać spośród siebie przewodniczącego. Przewodniczący jest obdarzony głosem, który może oddać podczas wyboru nowego Imperatora. Istnieją niziołki-szlachcice w ludzkich społecznościach, lecz większość niziołków myśli o nich jako o głupcach i tak samo ich traktuje.

Niziołki są bardzo pobłażliwe w stosunku do pomniejszych wykroczeń, jeśli tylko te nie spowodują rozmaitych krzywd. Prawdziwe czy brutalne przestępstwo jest czymś rzadkim w ich społeczeństwie. Nie ma żadnych Gildii Złodziei na ich ziemiach. Kary wahają się od ograniczenia żywności do wygnania za poważne lub powtarzające się przestępstwa (nawet cierpliwość niziołków ma swe granice). Wszystkie sprawy są rozsądzane przez Starszego i wykonywane przez milicje. Żaden niziołek nie jest sądzony na podstawie swego urodzenia czy posiadanych dóbr. Nie istnieje kara śmierci. W takich wypadkach wykonanie wyroku pozostawia się ludzkim władzom. Wśród niziołków mordercy występują rzadko, są to zwykle osobnicy szaleni.

Niziołki mają bardzo swobodne i tolerancyjne podejście do religii. Nawet ich duchowni są niezwykle tolerancyjni w stosunku do innych wyznań. Tylko kilku niziołków ogranicza się do jednego bóstwa, większość wierzy w tylu, ilu potrzebuje. Największy kult dotyczy Esmeraldy i jej męża Merrilla. Rhya nie ma aż tak powszechnej rzeszy wyznawców. Ranald jest tak naprawdę

czczony jedynie przez niziołki mieszkające w miastach. Każdy wyznawca Esmeraldy czy Merrilla może także wyznawać innych członków boskiej rodziny.

Niziołki są bardzo odporne na magię, co stanowi dla nich dużą przeszkodę przy praktykowaniu sztuki magicznej. Wciąż jednak jest ona dla nich czymś fascynującym, więc każdy czarodziej przebywający wśród niziołków będzie męczony przez ich dzieci, dopóki nie zaprezentuje swych umiejętności.

Istnieje jedynie kilku wojowników, a ci podążający tą ścieżką preferują zwykle walkę na odległość. Jest to sensowna decyzja, zważając na ich fizyczne niedoskonałości. Większość ras widzi w niziołkach jedynie tchórzy, lecz jest to nieprawda. Przeciwnicy często nie doceniają tego małego, lecz zdeterminowanego ludu, i nie dożywają nawet by tego pożałować. Większość wojowników należy do milicji, i w czasach niepokoju walczą bardzo spójnie, zwykle pod dowództwem duchownego Merrilla.

Chociaż niziołki są często przedstawiane jako leniwe przez ignoranckich obcych, w rzeczywistości są oni zdeterminowani i nieustępliwi. Jako że ich społeczność jest oparta na rolnictwie i hodowli, muszą pracować ciężko i nieustannie. Niziołek z przyjemnością będzie tyrał od świtu do zmierzchu, korzystając jedynie z kilku krótkich przerw na jedzenie, po czym wróci uśmiechnięty do domu. Ciężka praca poprawia apetyt i gwarantuje dobry sen. Najlepiej podsumowuje to stare przysłowie: *Najlepiej smakuje jedzenie będące owocem własnych rąk*. Niziołki są najlepszymi istniejącymi kucharzami, i wszyscy uczą się gotować jeszcze jako dzieci.

Chociaż sztuka i rzemiosło niziołków nie jest tak poważana jak krasnoludzka, elfia czy gnomia, wciąż są znakomici w tym, co robią. Ich zwinne palce umożliwiają im tworzenie szczegółów, jakim nie dorówna żaden człowiek, krasnolud czy gnom. Są to bez wątpienia najlepsi tkacze, krawce i rymarze.

Niziołki uwielbiają zabawy. Urządzają je na Polu Zabaw od południa do następnego świtu; obecne są ogromne ilości jedzenia, opowiada się historie i urządza gry. Strzelanie z procy, zapasy, taniec oraz gra na skrzypcach są najlepsze podczas umiarkowanej pogody. W zimie popularne jest narciarstwo, łyżwiarstwo oraz saneczkarstwo. Obok każdego Placu Zabawy znajduje się staw, jeśli nie naturalny to utworzony poprzez nawadnianie. Zabawy są urządzane podczas równonocy, letniego przesilenia, ostatniego dnia zbóż, w dzień urodzin, rocznicę założenia wioski, oraz Tygodnia Ciast.

Niziołki są jedną z mniejszych ras Starego Świata. Przeciętny niziołek nie przekracza 110 centymetrów i często wyposażony jest w wydatny brzuszek, znane są bowiem ze skłonności do obżarstwa. Ich zmysły są równie rozwinięte jak u reszty Ras Mniejszych, ale najczulszy jest zmysł smaku, dlatego wiele niziołków pracuje w kuchni - dla własnych zysków i ku przyjemności innych. Prawie wszyscy sławni szefowie kuchni to niziołki, najniższa z cywilizowanych ras produkuje także cenione wina, piwa i jabłeczniki.

Zewnętrznie niziołki można odróżnić od innych Ras Mniejszych po kilku szczegółach: są niższe niż krasnoludy i nie noszą gęstych bród, choć inne części ich ciał pokryte są włoskami przypominającymi zwierzęcą sierść (szczególnie dotyczy to nóg i stóp). Nie mają dużych i mięsistych nosów jak gnomy i są nieco od niż tęższe. Najbardziej widoczną częścią ciała niziołków są stopy - nieproporcjonalnie duże i bardzo owłosione, o grubej i elastycznej skórze na podeszwach, co zapewnia im wygodę chodzenia. Zwykle nie noszą obuwia, ponieważ uważają je za niewygodne i niezgrabne, a do tego hałaśliwe.

Oprócz powierzchownych różnic w wyglądzie istnieją głębsze, bardziej skomplikowane rozbieżności między niziołkami a przedstawicielami innych Ras Mniejszych. W przeciwieństwie do krasnoludów i gnomów, wytworów selekcji naturalnej, ewolucja niziołków została wywołana przez Magię. Można to zaobserwować, poddając tkankę niziołka badaniom alchemicznym: po wyeliminowaniu w procesie destylacji innych wibracji, każda jego tkanka i kość będzie rezonować z pewną tajemniczą częstotliwością. Jest ona właściwa tylko tej rasie, nie wykryto jej u przedstawicieli innych gatunków, a wszystkie niziołki rezonują z tą częstotliwością nawet długo po śmierci (badaliśmy wielowiekowe szczątki i wykazywały one identyczny rezonans rasowy).

Pierwsze niziołki pojawiły się niedługo po przybyciu Slannów, na łagodnych wzgórzach Krainy Zgromadzenia. Prawdopodobnie ich przodkami byli ludzie, chociaż - jak we wszystkim, co dotyczy selekcji nadnaturalnej - nie możemy tego stwierdzić na pewno. Nie się również określić czynnika magicznego, który spowodował ich oderwanie od ludzkiej rasy, nie wiadomo też w jakim celu się pojawiły. Rezultatem działania magii było wydłużenie długości ich życia do 400 lat (w porównaniu z 80-100 latami życia ludzi). Może to także wyjaśniać różnice fizyczne między niziołkami a gnomami i krasnoludami oraz wiele unikalnych cech charakteru tych pierwszych.

Mimo, że emanują magicznym rezonansem, niziołki nie wykazują predyspozycji do bycia czarodziejami; ich magiczna natura objawia się bardziej subtelnie, bo w głębszym połączeniu tej rasy z Naturą, szczególnie ze zwierzętami i roślinami domowymi. Większość niziołków zamieszkuje tereny wiejskie i nie wykazuje poważniejszych ambicji nad proste i spokojne życie w domowym ognisku - są dobrymi rolnikami i winiarzami, są też o wiele cierpliwsze, pasywniejsze (oraz uprzejmiejsze) niż gnomy i krasnoludy, kochają wygodę i spokój, nie lubią angażować się w sprawy innych ras. Niezależnie od profesji, niziołka zawsze ciągnie do spokojnych i zielonych miejsc; nawet gdy mieszka w miastach, odczuwa potrzebę posiadania ogrodu, a podwórko jego domu często zdobi wiele ziół i kwiatów, uli i grządek z warzywami.

Niziołki zwykle mieszkają w małych, zamkniętych społecznościach. Żyjące na wsi budują wioski, a domy wznoszą pod kopcami ziemi, które następnie pokrywają darnią i kwiatami - taka izolacja czyni ich domostwa wygodnymi, ciepłymi w czasie zimy, a chłodnymi w lecie. Jeśli idzie o niziołki zamieszkujące miasta, to mogą one tworzyć więcej niż jedną społeczność, grypy te utrzymują przyjazne stosunki, chociaż każda z podtrzymuje własne obyczaje i tradycje.

W przeciwieństwie do kobiet gnomów i krasnoludów kobiety-niziołki mają dużą swobodę działania i przemieszczania się. Żaden żonaty niziołek nie poważyłby się trzymać małżonki w domu! Prawdopodobnie nie zniosłaby tego, chociaż małe kobiety-niziołki mają ognisty temperament i dużo mówią. Często pracują ze swymi mężami w polu lub pomagają im w prowadzeniu interesów, czasem są nawet właścicielkami farm i małych zajazdów. Opuszczają jednak domy tylko wtedy, gdy jest to absolutnie niezbędne. Mężczyźni niezbyt lubią podróże, kobiety lubią je jeszcze mniej. Rzadko widzi się więc podróżujące niziołki.

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

CHARAKTERYSTYKA NIZIOŁKA:

Pierwszym etapem tworzenia bohatera po wybraniu *rasy* i *płci* bohatera jest określenie jego *charakterystyki*. Na **KARCIE BOHATERA** ta rubryka dzieli na *cechy główne* i *drugorzędne* a te na kolejne trzy wiersze. Pierwszy zawiera *charakterystykę początkową* losowaną zgodnie z podanymi poniżej zasadami. Wartości tu wpisane mogą być modyfikowane jedynie przez *cechy charakterystyczne* lub niektóre *umiejętności* nabyte podczas kompletowania *profesji początkowej* lub wylosowane w tabeli *umiejętności początkowych*. Drugi wiersz zawiera *schemat rozwoju*, gdzie wpisuje się schemat rozwoju aktualnie kompletowanej profesji, pokazujący potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech. Ostatni wiersz to *aktualna charakterystyka*, gdzie wpisuje się jego obecną *charakterystykę*. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech *charakterystyki początkowej* rozwinięć nabytych ze *schematu rozwoju*.

Aby dokładnie określić *charakterystykę*, należy dla każdej *cechy głównej* rzucić 2K10 i sprawdzić wynik w tabeli **CHARAKTERYSTYKA NIZIOŁKA**. W tabeli znajdują się informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z trzech sposobów:

1) **WARTOŚĆ STAŁA:** niektóre cechy (np. **ATAKI**) mają z góry ustaloną wartość. Należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** odpowiednią wartość danej cechy. Bohater zaczyna grę z liczbą *Punktów Obłędu* równą 0.
2) **WARTOŚĆ LOSOWA:** wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu należy dodać wynik rzutu kostkami. Wszystkie *cechy główne* niziołka mają poziom bazowy równy 10, 20 lub 30 do którego należy dodać wynik rzutu 2K10. Aby ustalić wartość początkową cechy, należy wykonać rzut 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego dla danej cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy **KRZEPA**, należy rzucić 2K10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 10. Jeśli wynik rzutu wyniósłby 3 i 8, **KRZEPA** bohatera wynosiłaby 10+3+8=21.
3) **WARTOŚĆ POCHODNA:** cechy **SIŁA** i **WYTRZYMAŁOŚĆ** różnią się od pozostałych tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy **SIŁA**, otrzymuje poprzez odcięcie ostatnie cyfry **KRZEPY**, podczas gdy wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**, otrzymuje się poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI**. Na przykład bohater z **KRZEPĄ** 21 miałby **SIŁĘ** równą 2.

Początkowa charakterystyka bohatera gracza powinna zostać wylosowana przy użyciu tabeli **CHARAKTERYSTYKA NIZIOŁKA**:

TABELA: CHARAKTERYSTYKA NIZIOŁKA

CECHA	WARTOŚĆ
Walka Wręcz (WW)	**2K10 + 10**
Umiejętności Strzeleckie (US)	**2K10 + 30**
Krzepa (K)	**2K10 + 10**
Odporność (Odp)	**2K10 + 10**
Zręczność (Zr)	**2K10 + 30**
Inteligencja (Int)	**2K10 + 20**
Siła Woli (SW)	**2K10 + 30**
Charyzma (Cha)	**2K10 + 20**
Ataki (A)	**1**
Żywotność (Żw)	**K3 + 3**
Siła (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **Krzepy** -
Wytrzymałość (Wt)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **Odporności** -
Szybkość (Sz)	**K2 + 2**
Magia (Mag)	**0**
Punkty Obłędu (PO)	**0**
Punkty Przeznaczenia (PP)	- **K4**, zobacz **Przeznaczenie** -

IMIONA & NAZWISKA NIZIOŁKÓW:

Ze wszystkich ras nieludzkich niziołki są najbardziej zbliżone do człowieka, najczęściej używają imion pochodzących z któregoś z języków ludzi. Te, które mieszkają w Krainie Zgromadzenia, używają tych imperialnych imion, które się im podobają - choć w swych genealogiach kochają długie i wspaniale brzmiące imiona, podobają się im również te, które w codziennym użytku można łatwo skrócić. Z tego powodu wśród niziołków popularne są imiona takie jak Maximillian - skracany do Maxa, Ludwig - skracany do Ludo, Thomas, Hugo, Adam, Albert, Eva i Frida.

Ogólnie, jeśli ludzkie imię ma *ciepłe* brzmienie (lub jeszcze lepiej - wspaniale brzmi, a ich zdrobnienie brzmi *ciepło*), to będzie się podobać niziołkowi.

Powszechne jest również użycie przydomków i przezwisk. Niziołek ma zawsze imię *właściwe*, którego używa w swoim drzewie genealogicznym i w sytuacjach oficjalnych, ale Heironymus Greenhill może być wśród swych przyjaciół znany jako Hiro, lub nawet Kręciołek, a nie-niziołki mogą znać go pod tym imieniem przez długie lata, nie mając pojęcia o *właściwym* imieniu.

Niziołki mogą posiadać jedno z następujących imion:

Imiona męskie: Achim, Adam, Albert, Albie, Alfred, Alton, Asham, Ashford, Astin, Axel, Bertik, Bertrad, Blasco, Bredon, Burgis, Burke, Carruthers, Carl, Chibald, Cibber, Cottington, Dekker, Dobb, Drayton, Dugal, Dyer, Edgar, Eldren, Ellyot, Eucken, Fashi, Fenton, Fenwark, Gascoyn, Gues, Googe, Gosson, Hesselwhite, Hobb, Hobbin, Hodkin, Hoiquiss, Hugo, Jacob, Jaq, Jenkin, Joop, Joost, Kelsoe, Kemble, Kent, Linton, Lodge, Lollard, Ludo, Ludwedge, Lynwerd, Map, Marlow, Marston, Martobee, Max, Mendel, Merrick, Merridee, Moss, Murr, Nashe, Niklaus, Niles, Nivers, Norbe, Nython, Orlane, Oscar, Otem, Parse, Paul, Pence, Penge, Plunkett, Pomme, Pons, Poole, Quillan, Quince, Quinn, Ralf, Reene, Reeve, Reswald, Rudi, Ruskin, Seldon, Sime, Spence, Syler, Talbot, Tananger, Taqi, Tarquin, Tasse, Taum, Tavi, Tew, Thame, Theo, Thomas, Thorne, Tibbs, Tichbourne, Tillyard, Tobus, Tolquist, Tuck, Tyldan, Tyman, Tyndal, Udo, Valens, Vaughn, Vicars, Victor, Wade, Walter, Warwyck, Wat, Watters, Wim, Wyatt.

Imiona żeńskie: Agnes, Alice, Amabelle, Barthony, Beasley, Beaswell, Bree, Briley, Canty, Crowley, Cubbardy, Dee, Dendy, Dudney, Dunleary, Elena, Eva, Frida, Gentry, Greta, Hanna, Heidi, Hilda, Hoby, Janna, Karin, Ketta, Lane, Leese, Leni, Lidda, Linshey, Lyly, Maere, Marie, Misha, Mosely, Petra, Quettery, Silma, Sophia, Susi, Tarby, Tella, Theda, Tilbury, Tish, Ulla, Wanda.

Nazwiska: Niziołki lubią wyraźne i miło brzmiące nazwiska. Jeśli dwóch niziołków ma to samo nazwisko, wtedy z pewnością są ze sobą jakoś spokrewnieni. Pokrewieństwo może być odległe o kilkadziesiąt pokoleń (oraz o taką samą ilość ciastek i kufli grzanego piwa), ale z pewnością istnieje i w końcu zostanie odnalezione.

Powszechne nazwiska to Haleberry (Zdrowa Jagoda), Greenhill (Zielone Wzgórze), Furfoot (Włochata Stopa), Greendale (Zielona Dolina), Warmfeet (Ciepła Nóżka) i Brandysnap (Brandyżłop). Wyraźnie widać, że niziołki kochają jedzenie i picie, a ich owłosione stopy są przedmiotem wielkiej dumy.

BUDOWA CIAŁA & PSYCHIKA:

Niziołki osiągają około metra wzrostu. Są drobni i zazwyczaj szczupli. Nie mają zarostu na twarzach innego niż bokobrody, noszone przez starszych i zamożnych mężczyzn. Ich ręce i stopy, nadspodziewanie wielkie, jak na tak małe istoty, pokryte są włosami. Owłosienie na stopach jest stałym źródłem dumy wszystkich niziołków, więc przeważnie chodzą boso.

Kolejnym etapem kreowania bohatera jest określenie jego *wieku*, *budowy ciała*, *wyglądu* i *cech charakterystycznych* oraz *psychiki bohatera* i *znanych języków*.

WIEK:

Wiek bohatera można określić poprzez rzut 6K10 dla *młodych* poszukiwaczy przygód i 20K12 dla *starszych*. Jeżeli rezultat jest mniejszy od 31 - rzucaj dalej, dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku niziołków pomiędzy 31 a 120 lat.

WZROST:

Mężczyźni	100 + 2K10 cm
Kobiety	95 + 2K10 cm

WAGA:

Mężczyźni	15 + 5K10 kg
Kobiety	10 + 5K10 kg

KOLOR WŁOSÓW:

Kolor włosów można wybrać lub wylosować używając do tego tabeli **Kolor włosów**. Kolor biały nie jest koniecznie kolorem pierwotnym. Gracze, wcielający się w *starszych* bohaterów wykonują dwa rzuty. Pierwszy wskazuje *naturalny* kolor włosów. Jeżeli okaże się, że drugi rezultat wskazuje na kolor biały, oznacz to, że z biegiem czasu bohater osiwiał.

TABELA: KOLOR WŁOSÓW

K100	Kolor
01-05	Biały
06-15	Płowy
16-30	Jasny blond
31-40	Blond
41-45	Miedziany
46-50	Czerwony
51-65	Jasny brąz
66-80	Brązowy
81-90	Ciemny brąz
91-95	Kasztanowy
96-00	Kruczoczarny

KOLOR OCZU:

Gracze mogą odrzucić niektóre kombinacje kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowoli on gracza. Dodatkowo, MG może zadecydować, że istnieje 1% szansa na to, że dana osoba ma oczy różnych kolorów; chociaż sprawia to, że taki bohater jest ciekawy i łatwo rozpoznawalny, w niektórych miejscach może być to poczytane za znak Chaosu…

TABELA: KOLOR OCZU

K100	Kolor
01-05	Jasnoszary
06-15	Niebieski
16-30	Orzechowy
31-40	Jasnobrązowy
41-45	Miedziany
46-80	Brązowy
81-00	Ciemny brąz

WIDZENIE W CIEMNOŚCI:

Niziołki *widzą w ciemności* do 20 metrów.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE:

Tabela zamieszczona poniżej zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy

niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech. MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość niziołków ma K6-2 *cech charakterystycznych* (wynik 0 lub mniej traktuje się jako 0).

Jeśli gracz wylosuje dwie cechy, które wzajemnie się wykluczają, to ignorujemy cechę wylosowaną jako drugą i powtarzamy rzut.

TABELA: CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

K100	CECHA	MODYFIKATOR CHARAKTERYSTYKI
01-10	Wysoki	**SZ**+1, **CHA**+5%, wzrost i waga +10%
11-12	Krótkie paznokcie	-
13-14	Szrama na twarzy	**CHA±5%**
15	Szeroka klatka piersiowa	**K**+5%
16-17	Płaski nos	-
18	Otyły	**ŻW**+K2, waga +10%
19-20	Donośny głos	**CHA±5%**
21-22	Długie włosy	-
23-25	Zręczne dłonie	**ZR**+5%
26-27	Odstające uszy	-
28	Połamane zęby	**CHA**-5%
29-30	Chudy	**ŻW**-K2, waga -10%
31-32	Jedno oko	**US**x½
33-42	Atrakcyjna twarz	**CHA**+5%
43-44	Albinos	**ODP**-5% (min. 10)
45-46	Kulawy	**SZ**-1 (min. 2)
47-56	Charyzmatyczne oczy	**CHA**+5%
57	Niezgrabne dłonie	**ZR**-5%
58-59	Krótkie włosy	-
60-61	Znamię	-
62	Haczykowaty nos	-
63-72	Bardzo białe zęby	**CHA**+5%
73	Niski	**SZ**-1, **CHA** -5%, wzrost i waga -10%
74-75	Jedna ręka	**ZR**x½
76-85	Czysty głos	**CHA**+5%
86-87	Duże uszy	-
88-89	Szyderczy wyraz twarzy	**CHA±5%**
90-91	Duży nos	-
92-93	Długie paznokcie	-
94-95	Złamany nos	-
96-97	Kręcone włosy	-
98-00	Szyderczy sposób bycia	**CHA**-5%

PSYCHOLOGIA:

Niziołki należą do płochliwych i strachliwych stworzeń, dlatego do wszystkich testów *strachu* i *grozy*, wykonywanych na podstawie **SW**, otrzymują ujemny modyfikator równy -20%.

JĘZYK:

Niziołki posługują się językiem ludzi - *reikspielem*

RODZINA & HISTORIA:

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w tym paragrafie są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów graczy - jako MG możesz zrezygnować z rezultatów, które ci nie odpowiadają lub je zmienić.

BRACIA & SIOSTRY:

TABELA: BRACIA & SIOSTRY

LICZBA RODZEŃSTWA	RÓŻNICA WIEKU
2K4 - 2*	2K6-2

*Jeśli rezultaty obu rzutów wyniosą 4, należy rzucić powtórnie i do rezultatu dodaj 3. Jeśli wynik tych rzutów będzie znowu w obu wypadkach równy 4, należy rzucić po raz trzeci a do wyniku dodać 6.

RODZICE:

Aby dowiedzieć się czy rodzice bohatera wciąż żyją, należy rzucić K100, a wynik rzutu sprawdzić w tabeli **RODZICE**. Jeśli bohater ma więcej niż 59 lat do wyniku rzutu należy dodać +10% za każde pełne 10 lat ponad 150. Rodzice są 30+3K10 lat starsi od najstarszego z dzieci.

TABELA: RODZICE

K100	WYNIK
01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

MĄŻ/ŻONA & DZIECI:

Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci wylosuj przy pomocy tabeli **BRACIA & SIOSTRY**. Wiek najstarszego z dzieci można określić trzymając się wskazówek, przeznaczonych od określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. W podobny sposób można wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów itd.

Oczywiście, należy odrzucić wszelkie anomalie - powyższych informacji powinno używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera.

Niziołki szczególnie dumne są ze swego pochodzenia, a wiedza o takiej ilości przodków może dostarczyć bardzo ciekawego tła każdemu bohaterowi.

TABELA: MĄŻ/ŻONA & DZIECI

WIEK	SZANSA
41-50	20%/15%
51-60	50%/45%
61-70	65%/60%
71-80	80%/75%
81-90	80%/75%
91-100	80%/80%
101-110	75%/80%
111-120	65%/75%
121-130	55%/70%
131+	30%/50%

ZNAK GWIEZDNY:

Znaki gwiezdne nie mają wpływu na cechy bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedź i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektóry nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

TABELA: ZNAK GWIEZDNY

K100	ZNAK GWIEZDNY	ZNACZENIE
01-05	Bębniarz	znak zabawy i radości
06-10	Dudy	znak oszustwa
11-15	Dwa Byki	znak płodności i rzemiosła
16-25	Głupiec Mummit	znak instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	znak magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	znak tajemnicy i iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	znak łaski, śmierci i tworzenia
41-45	Lancet	znak nauki i talentu
46-50	Mędrzec Mammit	znak mądrości
51-55	Pas Grungniego	znak sprawności wojennej
56-60	Rozbity Wóz	znak dumy
61-65	Smok Dragomas	znak odwagi
66-70	Sznur Limnera	znak dokładności
71-75	Tancerka	znak miłości i pożądania
76-80	Tłusty Kozioł	znak ukrytej namiętności
81-85	Vobist Ulotny	znak ciemności i niepewności
86-90	Wielki Krzyż	znak czystości
91-95	Wół Gnuthus	znak wiernej służby
96-98	Wymund Pustelnik	znak wytrzymałości
99-00	Złoty Kogut	znak kupców i bogactwa

MIEJSCE URODZENIA:

Niziołki są bardzo dobrze zintegrowane ze społeczeństwem ludzkim, dlatego można je spotkać prawie wszędzie tam, gdzie osiedlają się ludzie. Nie można jednak nie doceniać Krainy Zgromadzenia. Aby określić miejsce pochodzenia bohatera-niziołka należy rzucić kością, a rezultat odczytać z tabeli **MIEJSCE URODZENIA**.

TABELA: MIEJSCE URODZENIA

K100	POCHODZENIE
01-50	Bohater urodził się w którymś z miast Imperium, skorzystaj z tabeli **POCHODZENIE** człowieka
51-00	Kraina Zgromadzenia

Jeśli bohater urodził się w Krainie Zgromadzenia, w celu ustalenia miejsca narodzenia należy skorzystać z poniższej tabeli.

K100	KRAINA ZGROMADZENIA
01-25	Eicheschatten (miasto)
26-40	Saverapfel (miasto)
41-52	Fallenblatt (miasto)
53-67	Dreiflussen (miasto)
67-87	Barliton (wioska)
88-00	Gipfel (wioska)

NATURA:

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, których postaci mają tą samą *naturę*, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych *naturach* zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdej *natury* podana w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**. Ich nazwy mówią same za siebie: ZŁA istota jest z gruntu zła, a DOBRA jest z gruntu dobra. CHAOS oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy PRAWORZĄDNOŚĆ stabilną doskonałość, w której nic się nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o *naturze* neutralnej myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, niewymuszającego jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy gracze nie wybierają *natury*, lecz posługują się typową dla wybranej przez siebie rasy.

NIZIOŁKI: NEUTRALNA

Dalsze szczegóły dotyczące *natury* podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**.

KLASY ZAWODOWE:

Po wylosowaniu charakterystyki bohatera, określeniu jego pochodzenia, historii życia nadszedł czas na poznanie jego pozycji społecznej i wykonywanej profesji. Przede wszystkim awanturnicy są prawdziwy istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, po ich wylosowaniu. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia, albo KLAS ZAWODOWYCH: WOJOWNIKA, RANGERA, ŁOTRA lub UCZONEGO. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Należy pamiętać, nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

WOJOWNICY: ich życie jest wypełnione walką, nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności przydatne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np. gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

RANGERZY: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrówka po lasach i górach. Do tej grupy należą, np. pasterze, gajowi albo traperzy.

ŁOTRZY: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

UCZENI: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w cechach rzemieślniczych. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kapłani, żacy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną *klasę zawodową* (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydujesz się na jakąś, zanotuj ją na **KARCIE BOHATERA**.

TABELA: OGRANICZENIA KLAS ZAWODOWYCH

KLASA	OGRANICZENIA
WOJOWNIK	Poszukiwacz przygód musi mieć **WW** co najmniej 30.
RANGER	Awanturnik musi mieć **US** co najmniej 30.
ŁOTR	**ZRĘCZNOŚĆ** bohatera musi mieć wartość przynajmniej 30.
UCZONY	Wartość **INT** i **SW** bohatera muszą mieć przynajmniej 30.

CECHY RASOWE:

W przypadku niziołków mają zastosowanie poniższe zasady specjalne dotyczące cech rasowych:

Bojaźliwy: niziołki, jako istoty z natury strachliwe otrzymują ujemny modyfikator -20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy* (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Odporność na Chaos: niziołki zostały obdarzone przez Pradawnych odpornością na wpływ Chaosu, są całkowicie niepodatne na mutacje Chaosu. Jednakże, niziołki nigdy nie będą mogły rzucać czarów.

Szybka rekonwalescencja: ze względu na niezwykle szybki metabolizm niziołki odzyskują dwa razy więcej punktów **ŻW** niż inne rasy (patrz **RODZIAŁ III: WALKA** paragraf **RANY & REKONWALESCENCJA**).

Widzenie w ciemności: niziołki widzą w ciemności do 20 metrów.

UMIEJĘTNOŚCI:

Kolejny krok to określenie początkowej liczby umiejętności, posiadanych przez poszukiwacza przygód przed wyborem jego pierwszej profesji. Należy rzucić K4 i rezultat zmodyfikuj zgodnie z wiekiem bohatera. Tak jak pokazano to w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**.

Umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Dla każdej z nich należy wykonać rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotować na **KARCIE BOHATERA**. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana po raz drugi, należy zignoruj wynik i powtórz rzut. Opis wszystkich umiejętności znajduje na końcu rozdziału.

UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE:

Wszystkie niziołki posiadają umiejętność *czuły słuch*, *czuły węch* i *gotowanie*. Jeżeli bohater ma trzy lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *celny strzał (proca)*, *historia*, *zielarstwo* lub *cichy chód* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z tabeli poniżej.

TABELA: MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

WIEK	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
31 - 70	+2
71 - 100	+3
101 - 120	+4
121 - 150	+3
151 - 170	+2
171+	+1

TABELA: UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

KLASY ZAWODOWE				NAZWA	KLASY ZAWODOWE				NAZWA
WOJOWNIK	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**UMIEJĘTNOŚCI**	**WOJOWNIK**	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**UMIEJĘTNOŚCI**
-	01 - 05	-	01 - 05	Astronomia	41 - 45	46 - 50	36 - 40	-	Rybołówstwo
01 - 05	06 - 10	01 - 05	06 - 10	Bardzo szybki	46 - 50	-	-	-	Specjalna broń
06 - 10	11 - 15	-	-	Bardzo odporny	51 - 55	51 - 55	41 - 45	61 - 65	Szczęście
11 - 15	16 - 20	06 - 10	11 - 15	Bystry wzrok	56 - 60	56 - 60	46 - 50	66 - 70	Szósty zmysł
16 - 20	21 - 25	11 - 15	16 - 20	Cichy chód	-	61 - 65	-	-	Sztuka przetrwania
-	-	-	21 - 25	Czytanie/pisanie	61 - 65	66 - 70	51 - 60	71 - 75	Szybki refleks
-	-	-	26 - 30	Etykieta	66 - 70	71 - 75	61 - 65	76 - 80	Śpiew
-	-	16 - 20	31 - 35	Gadanina	-	76 - 80	66 - 70	81 - 85	Taniec
-	-	-	36 - 40	Geniusz arytmetyczny	71 - 75	-	71 - 75	86 - 90	Ucieczka
-	-	-	41 - 45	Heraldyka	76 - 80	-	76 - 80	-	Uniki
-	-	-	46 - 50	Kryptografia	81 - 85	81 - 85	81 - 85	91 - 95	Uzdolnienia językowe
21 - 25	26 - 30	21 - 25	51 - 55	Oburęczność	86 - 90	86 - 90	86 - 90	96 - 00	Widzenie w ciemności
26 - 30	31 - 35	26 - 30	56 - 60	Pływanie	91 - 95	91 - 95	91 - 95	-	Wspinaczka
-	36 - 40	-	-	Posłuch u zwierząt	-	96 - 00	-	-	Wyczucie kierunku
31 - 35	41 - 45	31 - 35	-	Powożenie	96 - 00	-	-	-	Zapasy
36 - 40	-	-	-	Rozbrojenie	-	-	96 - 00	-	Zwinne palce

WYPOSAŻENIE:

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają nową karierę poszukiwaczy przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia awanturnika. Każda KLASA ZAWODOWA posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

WOJOWNICY: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: paczkę z zapasem jedzenia i przypraw na kilka dni, cynową flaszkę, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo, osełkę i oliwę do konserwacji broni oraz koc. Wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle krótki miecz. Wojownik ma nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W mieszku pobrzękuje 4K6 złotych koron.

RANGERZY: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróżach ubranie: kapelusz i płaszcz z kapturem. Torba na rzemieniu albo plecak zawiera paczkę z zapasem jedzenia i przypraw na kilka dni, K3 koce, drewnianą łyżkę i miskę, hubkę i krzesiwo oraz mały kociołek. Manierka z wodą wisi na jednym z ramion, zaś ręczna broń zawieszona jest u pasa, to zwykle krótki miecz. Myśliwski nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma mieszek albo pas na pieniądze zawierający 3K6 złotych koron.

ŁOTRZY: posiadają mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, sztylet zatknięty za pas lub w cholewę i dobrze ukryty mieszek zawierający 5K6 złotych koron.

UCZENI: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie. Za pasem mają sztylet oraz mieszek, w którym znajduje się 5K6 złotych koron.

OKREŚLENIE PROFESJI:

Każdą ogólną klasę zawodową podzielono na liczne indywidualne *profesje*, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Gracze nie wybierają profesji bohaterów, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Należy użyć tabeli **PROFESJA POCZĄTKOWA** do określenia profesji bohatera, a szczegóły sprawdź w **OPISACH PODSTAWOWYCH PROFESJI**.

Po wylosowaniu *profesji początkowej* i znalezieniu jej w podrozdziale **PROFESJE PODSTAWOWE**, należy przepisać na **KARTĘ BOHATERA** wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach należy dokonać wyboru między dwoma lub więcej umiejętnościami, lub określić czy bohater posiada umiejętność która poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* Możliwe, że umiejętności otrzymane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. wylosował w tabeli **UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE**. Wówczas poziom umiejętności jest podnoszony o jeden, jeżeli po raz drugi zostanie wylosowana umiejętność, która posiada tylko jeden *Poziom Wyszkolenia*, nie wprowadza się żadnych zmian.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje należy zapisać na karcie. To ekwipunek podstawowy, z którym bohater rozpoczyna grę. Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK**.

Następnie należy zapisać na karcie *schemat rozwoju* profesji początkowej. Określa on możliwość rozwoju cech bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące *schematu rozwoju* znajdują się w podrozdziale **PROFESJE**.

DARMOWE ROZWINIĘCIE:

Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenie, można dokonać jednego *darmowego* rozwinięcia. Może to być:

1) Zwiększenie o +5% dowolnej *cechy głównej*, lub

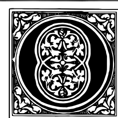
2) Zwiększenie o +1 dowolnej *cechy drugorzędnej*.

Można dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w *schemacie rozwoju* profesji. Po wybraniu darmowego rozwinięcia należy postawić znaczek w odpowiednim miejscu *schematu rozwoju* lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinięte już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, można będzie dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać kolejne umiejętności.

TABELA: PROFESJA POCZĄTKOWA

KLASY ZAWODOWE				PROFESJA	KLASY ZAWODOWE				PROFESJA
WOJOWNIK	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**POCZĄTKOWA**	**WOJOWNIK**	**RANGER**	**ŁOTR**	**UCZONY**	**POCZĄTKOWA**
01-25	-	-	-	Banita	51-75	-	-	-	Ochroniarz
26-50	-	-	-	Milicjant	76-00	-	-	-	Sługa
-	01-25	-	-	Myśliwy	-	51-75	-	-	Poganiacz mułów
-	26-50	-	-	Pasterz	-	76-00	-	-	Szczurołap
-	-	01-25	-	Cyrkowiec	-	-	51-75	-	Wędrowny kramarz
-	-	26-50	-	Gawędziarz	-	-	76-00	-	Złodziej
-	-	-	01-25	Aptekarz	-	-	-	51-75	Nowicjusz
-	-	-	26-50	Czeladnik	-	-	-	76-00	Zielarz

KIM JEST TWÓJ BOHATER?



pisany powyżej proces tworzenia bohatera gracza zapewnia tylko podstawowe informacje o nim. Do gracza, należy wymyślenie dodatkowych informacji, które zapewnią ciekawszy i bogatszy obraz Bohatera. Gracz może określić jego cechy osobowości, a nawet opisać dotychczasowe życie i pochodzenie bohatera. Niektórzy gracze wolą ukształtować obraz BG w trakcie gry, co jest dość rozsądnym rozwiązaniem. Zaczynając grę, wystarczy, że gracz będzie wiedział, iż jego Bohater niziołek to łowca nagród, który opuścił Krainę Zgromadzenia i wyruszył na poszukiwanie sławy i bogactwa. Jednakże wielu graczy woli określić pochodzenie i osobowość swojego BG jeszcze przed rozpoczęciem gry. Zamieszczone poniżej informacje podsuwają pewne podpowiedzi, jak można to zrobić. Podane niżej wskazówki umożliwiają szybkie określenie miejsca pochodzenia oraz dostarczają cennych wskazówek dla mieszkańców Starego Świata.

DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ:

Odpowiedzi na poniższe pytania pozwolą lepiej określić pochodzenie i najważniejsze cechy osobowości bohatera gracza.

Mistrzowie Gry i gracze, którzy chcą wzbogacić historię i osobowość bohaterów niezależnych i bohaterów graczy mogą posłużyć się podanymi poniżej tabelami.

Ilość szczegółów losowanych z tabeli **DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ** dotyczących bohatera można ustalić za pomocą rzutu K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**. lub, jeśli tak ustali MG, wykonać osobny rzut dla każdego pytania.

TABELA: DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ

K100	WYNIK
01-10	Skąd pochodzi bohater? Pochodzenie bohatera
11-20	Czy ma rodzinę? Rodzina & dziedzictwo
21-30	Jaka jest jego pozycja społeczna? Poziom społeczny
31-40	Kim był bohater zanim został awanturnikiem? Historia
41-50	Dlaczego wyruszył na szlak? Osobowość
51-60	Czy jest religijny? Religijność
61-70	Kim są jego przyjaciele & wrogowie? Przyjaciele & wrogowie
71-80	Czy bohater ma jakieś ulubione przedmioty? Szczególny dobytek
81-90	Czy bohater komuś służy? Służba
91-00	Czy kogoś kocha lub nienawidzi? Miłość & nienawiść

01-10 *SKĄD POCHODZI BOHATER? POCHODZENIE BOHATERA*

Jest to najważniejsza kwestia dla każdego bohatera. W większości przypadków miejscem urodzenia bohatera gracza będzie Imperium. Oczywiście Imperium jest rozległe, a poszczególne prowincje mogą bardzo się od siebie różnić. Więcej informacji na temat Imperium zamieszczono w **ROZDZIALE VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE**, lecz gracz może zapoznać się z nim tylko wtedy, gdy zgodzi się na to Mistrz Gry.

Aby określić ilość szczegółów dotyczących dzieciństwa bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **DZIECIŃSTWO** należy wylosować ustaloną wcześniej liczbę detali, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: DZIECIŃSTWO

K10	WYNIK
1	Nieszczęśliwe dzieciństwo: bohater…
2	Jako dziecko, bohater…
3	Bohater, gdy dorastał…
4	Przodkowie & rodzina postaci
5	Rodzina
6	Bohater mówi z akcentem…
7	Postać spędziła K10 miesięcy w…
8	Bohater marzy o…
9	Bohater lubi przebywać…
0	Należy użyć punktu 9 do określenia…

1 *NIESZCZĘŚLIWE DZIECIŃSTWO: BOHATER...*

Jako dziecko bohater przeżył nieszczęśliwe zdarzenia które wpłynęły na jego dalsze życie. Aby ustalić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	NIESZCZĘŚLIWE DZIECIŃSTWO: BOHATER…
1	był molestowany w dzieciństwie
2	jest sierotą, którą wychowali krewni
3	był bardzo chorowitym i słabym dzieckiem
4	w dzieciństwie był obiektem kpin i obelg
5	wiele podróżował, często zmieniając miejsce zamieszkania
6	chowa urazę do rodziców za krzywdy, których doznał w dzieciństwie
7	czuł się odrzucony
8	był bity przez ojczyma
9	uważany był za dziwaka
0	czuje urazę do kapłana lub bakałarza, za krzywdy doznane w przykościelnej szkole

2 *JAKO DZIECKO, BOHATER...*

Jako dziecko bohater wyróżniał się wśród lokalnej społeczności pewnymi szczególnymi cechami. Według uznania MG cechy te mogły utrwalić się w psychice bohatera lub zatracić pod wpływem późniejszych przeżyć. Aby określić cechy wyróżniające bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	JAKO DZIECKO, BOHATER…
1	znany był jako marzyciel
2	dobrze radził sobie w przykościelnej szkole
3	był opanowany i spokojny
4	znany był z dobrych manier
5	znikał na całe dnie
6	był sumienny i dojrzały
7	był biegły w sportach lub sztuce
8	był nieposłuszny i nieuprzejmy
9	był dobrym, pomocnym, kochającym i czułym dzieckiem
0	bardzo wcześnie dojrzał duchowo i odkrył swój cel

3 *BOHATER, GDY DORASTAŁ...*

Aby określić niektóre szczegóły dotyczące życia dorastającego bohatera należy wykonać rzut K10 a wynik odczytać z tabeli poniżej.

K10	BOHATER, GDY DORASTAŁ…
1	spędzał lato na farmie u krewnych
2	spędzał zimy u przyjaciół w mieście
3	pracował w odległych miastach
4	pracował w pobliskiej wsi przy żniwach
5	starał się zaimponować, niestety z niepowodzeniem, swoim sąsiadom
6	spędzał wieczory w gospodach
7	często odwiedzał sąsiednią wieś
8	często ukrywał się przed matką - czasami przez wiele dni
9	uważany był za opóźnionego w rozwoju
0	nie potrafił rozmawiać z rodzicami

4 *PRZODKOWIE & RODZINA POSTACI*

Aby określić szczegóły dotyczące krewnych bohatera należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	PRZODKOWIE & RODZINA POSTACI
1	Bohater opuścił rodzinny dom 2K10 miesięcy temu
2	Bohater często podróżował
3	Bohater zamieszkał wśród lokalnej społeczności K10 lat temu
4	Rodzina bohatera żyje wśród lokalnej społeczności od K10 pokoleń.
5	Krewni bohatera żyją w innym mieście lub osadzie położonej w tej samej prowincji
6	Najbliższa rodzina bohatera żyje w granicach innej prowincji
7	Krewni bohatera żyją w tej samej społeczności
8	Najbliżsi krewni bohatera powrócili niedawno do rodzinnego majątku
9	Rodzice bohatera zamieszkują na przemian w dwóch posiadłościach
0	Rodzina bohatera nigdy nie posiadała własnego domu

5 *RODZINA*

Aby określić szczegóły dotyczące rodziny i relacji pomiędzy krewnymi bohatera należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	RELACJE W RODZINIE
1	Krewni bohatera chętnie pomagają sobie w kłopotach
2	Wszelkimi działaniami krewnych bohatera kieruje honor i prestiż rodziny
3	Krewni bohatera nie utrzymują ze sobą kontaktów
4	Krewni bohatera tworzą powściągliwą, pruderyjną znaną z pobożności rodzinę
5	Krewni bohatera pomagają sobie, choć działania te rzadko są bezinteresowne
6	Rodzina bohatera popiera i służy okrutnemu arystokracie
7	Rodzina bohatera ukrywa mroczny, niebezpieczny sekret
8	Rodzina bohatera utraciła poparcie i popadła w niełaskę
9	Rodzina bohatera nigdy nie stała się częścią lokalnej społeczności
0	Rodzina bohatera cieszy się szacunkiem lokalnej społeczności

6 *BOHATER MÓWI Z AKCENTEM...*

Bohater mówi z silnym miejscowym akcentem lub przeciwnie, wiele podróżował w dzieciństwie lub posiadał opiekuna od którego przejął dziwny, wyróżniający go spośród lokalnej społeczności sposób mówienia. Aby ustalić rodzaj akcentu, z jakim mówi bohater należy wykonać rzut K10, a wynik odczytać z poniższej tabeli.

K10	BOHATER MÓWI Z AKCENTEM…
1	averlandzkim
2	hochlandzkim
3	middenlandzkim
4	nordlandzkim
5	ostermarkdzkim
6	ostlandzkim
7	reiklandzkim
8	stirlandzkim
9	talabecklandzkim
0	wissenlandzkim

7 *POSTAĆ SPĘDZIŁA K10 MIESIĘCY W...*

W młodości bohater spędził kilka pamiętnych miesięcy w odległych rejonach Starego Świata. Aby ustalić miejsce i przyczynę pobytu należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	POSTAĆ SPĘDZIŁA K10 MIESIĘCY W…
1	innej prowincji Imperium
2	Bretonni, odwiedzając daleką rodzinę
3	Kislevie, podróżując z karawaną kupiecką lub trupą cyrkową
4	Tilei, tropiąc zbiega
5	Księstwach Granicznych, ukrywając się przed niebezpiecznym wrogiem
6	Estalii, odwiedzając Świątynię Myrmidii
7	Marienburgu, odpracowując dług
8	Nuln, studiując na uniwersytecie
9	Altdorfie, na audiencji u Imperatora
0	więzieniu, przytułku dla obłąkanych lub w niewoli

8 *BOHATER MARZY O...*

Aby określić marzenie, które od dzieciństwa kieruje działaniami bohatera należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	BOHATER MARZY O…
1	życiu w innym kraju
2	małżeństwie z przedstawicielem wyższej klasy społecznej
3	podróży do innego miasta lub prowincji
4	życiu na morzu/w górach
5	podjęciu się innej profesji
6	zakupie farmy
7	odzyskaniu rodzinnego majątku lub rodowej pamiątki
8	odwiedzeniu żyjących daleko przyjaciół
9	odwiedzeniu osady elfów, krasnoludów lub niziołków
0	przeproszeniu skrzywdzonej dawno temu osoby

9 *BOHATER LUBI PRZEBYWAĆ...*

Bohater posiada szczególne miejsce w którym spędza czas, odpoczywa lub ukrywa się przed niebezpieczeństwami. Aby określić

jakie to miejsce należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Bohater lubi przebywać…

1 nad jeziorem
2 nad rzeką
3 w miasteczku
4 na wsi
5 w lesie
6 na farmie
7 pośród pobliskich ruin
8 na polu
9 w świątyni
0 w kaplicy

0 ***Należy użyć punktu 9 do określenia...***

Należy użyć tabeli z punktu 9 do ustalenia szczególnego miejsca, związanego z przeszłością bohatera. Aby określić z czym związane jest miejsce należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Należy użyć punktu 9 do określenia…

1 miejsca, z którym wiążą się złe wspomnienia bohatera
2 miejsca gdzie urodził się bohater
3 miejsca gdzie postać ukrywała się przed niebezpieczeństwami
4 miejsca z którym wiąże się ważne dla bohatera przeżycie
5 miejsca, w którym bohater po raz pierwszy doświadczył śmierci bliskiej osoby
6 miejsca, w którym bohater doświadczył *strachu*
7 miejsca, do którego bohater powraca w snach lub koszmarach
8 miejsca gdzie bohater doświadczył miłości
9 miejsca w którym bohater omal nie zginął K10 lat temu
0 miejsca gdzie bohater stracił dziewictwo

11-20 *Czy ma rodzinę? Rodzina & dziedzictwo*

Czy bohater jest jedynakiem, czy może ma rodzeństwo? Jak wygląda jego pozycja w rodzinie? Czy jest najstarszym dzieckiem i dziedzicem majątku? A może wydziedziczonym z domu najmłodszym potomkiem? Czy jego rodzice wciąż żyją? Jeśli nie, to jak umarli? Niewielu ludzi w Imperium umiera się ze starości. Zarazy, głód i wojna są znacznie bardziej prawdopodobnymi przyczynami śmierci. A może rodzice udali się na pielgrzymkę i nigdy z niej nie wrócili?

Aby wyznaczyć ilość detali dotyczących rodziny & dziedzictwa postaci należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **Modyfikator ilości umiejętności**, a następnie korzystając z umieszczonej poniższej tabeli **Rodzina & dziedzictwo** należy określić ustaloną wcześniej liczbę szczegółów, ignorując powtarzające się wyniki lub sprzeczne wyniki.

Tabela: Rodzina & dziedzictwo

K10	Wynik
1	Bohater jest silnie związany z…
2	Należy użyć punktu 1 do ustalenia kto…
3	Należy użyć punktu 1 do określenia…
4	Należy użyć punktu 1 do określenia krewnego, który…
5	Krewni bohatera
6	Rodzina & dziedzictwo: bohater…
7	Relacje z krewnymi: bohater…
8	Opinia o rodzinie: bohater…
9	Narodziny & wychowanie: bohater uważa, że…
0	Nadzieja rodu: bohater musi…

1 ***Bohater jest silnie związany z...***

W dzieciństwie i okresie dorastania bohater szczególnie związał się z jednym z krewnych. Aby określić z którym członkiem rodziny wiążą bohatera szczególne więzi należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Bohater jest silnie związany z…

1 matką
2 ojcem
3 babcią
4 dziadkiem
5 siostrą
6 bratem
7 ciotką
8 wujkiem
9 siostrzenicą
0 bratankiem

2 ***Należy użyć punktu 1 do ustalenia kto...***

Z jednym z krewnym bohatera (określanym za pomocą rzutu według tabeli z punktu 1) wiążą się szczególne wydarzenia. Aby ustalić rodzaj wydarzeń należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Należy użyć punktu 1 do ustalenia kto…

1 został zabity i zjedzony przez zwierzoludzi
2 został pochwycony w przez mutantów
3 został obrabowany i zabity przez banitów
4 prowadzi interesy z przemytnikami
5 został zgwałcony i pobity
6 natknął się na kryjówkę goblinów
7 twierdzi, że widział ducha
8 przeżył atak orków
9 widział trolla, szukające pożywienia niebezpiecznie blisko domu
0 lubi opowieści o smokach

3 ***Należy użyć punktu 1 do określenia...***

Jeden z krewnych bohatera (określany za pomocą rzutu K10 według tabeli z punktu 1) odgrywa szczególną rolę w życiu postaci i/lub całej rodziny. Aby ustalić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Należy użyć punktu 1 do określenia…

1 krewnego, z którym bohater toczy wieloletni i zacięty spór
2 krewnego, z którym bohater nigdy nie potrafił rozmawiać
3 krewnego, którego rodzina uważała za słabego, a który zaskoczył wszystkich dokonując jakiegoś ważnego czynu
4 krewnego, który posiada wpływową pozycję w lokalnej społeczności
5 krewnego, który jest ważną osobistością w innym mieście
6 krewnego, który jest znanym artystą
7 krewnego, któremu bohater chce szczególnie zaimponować
8 krewnego, który jest głową rodziny
9 krewnego, który odniósł duże sukcesy w zawodach sportowych (np. turnieju łuczniczym, snotballu)
0 krewnego, który jest powszechnie znany ze swojej znakomitej kuchni

4 ***Należy użyć punktu 1 do określenie krewnego, który...***

Z jednym z krewnych postaci (ustalanym za pomocą rzutu K10 według tabeli z punktu 1) wiążą się szczególnie dramatyczne wydarzenia. Aby określić rodzaj wydarzeń należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Należy użyć punktu 1 do określenia krewnego, który…

1 uciekł oskarżony o czarnoksięstwo
2 zmarł K10 tygodni temu
3 jest podżegaczem, ściągającym kłopoty na całą rodzinę
4 zginął zabity przez Wojowników Chaosu
5 został zamordowany K10 miesięcy temu
6 został ukarany chłostą przez lokalnego arystokratę za nieposłuszeństwo
7 jest czarną owcą w rodzinie
8 powrócił odmieniony z wyprawy do Kisleva
9 cierpi na skutek nieuleczalnej choroby
0 wprowadził bohatera na drogę poszukiwacza przygód

5 ***Krewni bohatera...***

Aby ustalić szczegóły związane z krewnymi bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Krewni bohatera…

1 pochodzą z innej prowincji Imperium
2 często zwracają się do bohatera z prośbami o rady i pomoc
3 są nieznani wśród lokalnej społeczności
4 często są odwiedzani przez przyjaciół
5 od pokoleń znani są z pobożności
6 są winni pieniądze różnym ludziom
7 są lubiani wśród lokalnej społeczności
8 są uważani za samolubnych gburów
9 cierpią na skutek zdarzeń mających miejsce K10 lat temu
0 żyją z oszczędności pozostawionych przez bogatych przodków

6 ***Rodzina & dziedzictwo: bohater...***

Korzystając z poniższych informacji można ustalić rodzaj więzi łączących bohatera z rodziną, w tym celu należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Rodzina & dziedzictwo: bohater…

1 wstydzi się swojej rodziny
2 jest tylko cieniem swych przodków
3 zna dobrze historię swoich przodków
4 chełpi się swoim pochodzeniem
5 uważa, że najlepsze dni rodu minęły
6 uważa, że rodzina zasługuje na lepszą pozycję społeczną
7 przysiągł, że zapewni swoim dzieciom lepszy start w życiu
8 często odwiedza grobowiec rodziny okazując szacunek zmarłym
9 marzy o zostaniu rycerzem
0 nielegalnie używa tytułu lub herbu

7 ***Relacje z krewnymi: bohater...***

Bohatera i jednego z krewnych łączą pewne szczególne wydarzenia, które wpłynęły na późniejsze życie postaci. Aby ustalić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Relacje z krewnymi: bohater…

1 był bardzo młody gdy zmarła matka
2 zawsze bał się ojca
3 nigdy nie spotkał swojego ojca, jednak dużo o nim myślał
4 K10 miesięcy temu odkrył kto jest jego prawdziwym ojcem
5 jest spokrewniony z lokalnym arystokratą
6 często zwraca się z prośbą o radę do wujostwa
7 bardzo kocha starsze rodzeństwo
8 przyjaźni się z kuzynem
9 czci pamięć swoich przodków
0 jest zastraszony lub szantażowany przez dalekiego krewnego

8 ***Opinia o rodzinie: bohater...***

Aby określić opinie, jakie bohater posiada o swojej rodzinie należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 OPINIA O RODZINIE: BOHATER…
1 nigdy nie rozmawia o swojej rodzinie
2 nie mówi prawdy o swojej rodzinie
3 jest ulubionym dzieckiem
4 jest czarną owcą w rodzinie
5 jest kochany przez rodzeństwo
6 jest dumny ze swojej rodziny i otrzymanego wychowania
7 zna wiele opowieści o swoich przodkach
8 utrzymuje dobre relacje z krewnymi
9 pamięta o wszelkich rocznicach i uroczystościach rodzinnych
0 cieszy się przychylnością krewnych

9 ***NARODZINY & WYCHOWANIE: BOHATER UWAŻA, ŻE...***

Aby określić opinie bohatera dotyczące narodzin & wychowania należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 NARODZINY & WYCHOWANIE: BOHATER UWAŻA, ŻE…
1 wychowanie jest obowiązkiem ojca, do którego nikt inny nie powinien się wtrącać
2 ciąża jest stanem błogosławionym, a brzemienna kobieta powinna cieszyć się wszelkimi przywilejami
3 więź łącząca matkę i córkę jest święta
4 dzieci powinny być kształcone w przykościelnej szkole przez Prezbitera Sigmara
5 rodzice są zawsze odpowiedzialni za czyny swoich dzieci
6 spłodzenie męskiego potomka jest najważniejszym zadaniem w życiu każdego mężczyzny i każdej kobiety
7 imiona dzieci mówią dużo o rodzicach
8 *wróżba losu* jest bardzo ważnym rytuałem, który nie może zostać pominięty (patrz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA**, paragraf **WIERZENIA LUDOWE**)
9 kary cielesne są istotnym narzędziem wychowawczym: *kto dorasta bez kary, umiera bez sławy*
0 życie jest brutalne, a dzieci powinny od wczesnej młodości uczyć się tej prawdy

0 ***NADZIEJA RODU: BOHATER MUSI...***

Bohater jest nadzieją rodziny, a wykonanie powierzonego mu zadania może wpłynąć na losy wielu krewnych. Aby ustalić zadanie postawione przed bohaterem należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 NADZIEJA RODU: BOHATER MUSI…
1 zdobyć środki potrzebne do przeżycia
2 odnaleźć lekarstwo dla chorych rodziców (lub innych krewnych)
3 odszukać zaginione rodzeństwo
4 odzyskać pamiątki rodowe skradzione K10 miesięcy temu
5 odnaleźć zaginionego ojca
6 odnaleźć zaginionych przyjaciół
7 zdobyć, w ciągu K10 tygodni, K100 *zk* potrzebnych do spłaty długu
8 zdobyć poparcie arystokraty
9 uzyskać zgodę arystokracji na wykonanie pewnego przedsięwzięcia
0 odzyskać dobre imię rodziny

21-30 *JAKA JEST JEGO POZYCJA SPOŁECZNA? POZIOM SPOŁECZNY*

Niektóre profesje, przede wszystkich szlachcic czy sługa są wyraźnie związane z pozycją społeczną bohatera. Inne mogą być związane z różnymi klasami społecznymi. Mimo iż pochodzenie społeczne nie przekreśla szans bohatera na wybór pewnych profesji, to jednak prawdą jest, że wyższe sfery mają lepszą pozycję wyjściową. Jakie jest miejsce w hierarchii społecznej zajmuje ród bohatera? Czy jego rodzice byli prostymi chłopami, rybakami lub rzemieślnikami? Może nadludzkim wysiłkiem wyrwali się z ubóstwa i stali się zamożną, mieszczańską rodziną? A może bohater pochodzi ze szlacheckiego rodu, który podupadł i obecnie znajduje się na skraju zapomnienia?

Aby określić ilość szczegółów dotyczących poglądów bohatera na porządek społeczny Imperium należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z poniższej tabeli **POZIOM SPOŁECZNY** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę detali, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: POZIOM SPOŁECZNY

K10	WYNIK
1	Imperator musi wprowadzić porządek w…
2	System społeczny: bohater uważa, że…
3	Bohater uważa, że Imperator…
4	Niechęć: bohater nie ufa…
5	Bohater *nienawidzi* ludzi, którzy dopuścili się…
6	Bohater gardzi…
7	Magia & czarodzieje: bohater uważa, że…
8	Władza w Imperium powinna…
9	Małżeństwo: bohater uważa, że…
0	Nawyki & dziwactwa: bohater…

1 ***IMPERATOR MUSI WPROWADZIĆ PORZĄDEK W...***

Bohater darzy szczególną niechęcią obywateli wybranej prowincji Imperium i uważa, że Imperator powinien wprowadzić tam porządek. Aby określić nie lubianą przez bohatera prowincję należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 IMPERATOR MUSI WPROWADZIĆ PORZĄDEK W…
1 Wielkim Hrabstwie Averlandu
2 Baronii Hochlandu
3 Wielkim Hrabstwie Middenlandu
4 Baronii Nordlandu
5 Lidze Ostermarku
6 Wielkim Księstwie Ostlandu
7 Wielkim Hrabstwie Stirlandu
8 Hrabstwie Sylvanii
9 Wielkim Księstwie Talabecklandu
0 Hrabstwie Wissenlandu

2 ***SYSTEM SPOŁECZNY: BOHATER UWAŻA, ŻE...***

Aby określić poglądy bohatera na temat panującego systemu społecznego należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 SYSTEM SPOŁECZNY: BOHATER UWAŻA, ŻE…
1 urodzenie określa miejsce w społeczeństwie
2 szlachta istnieje by pomagać i chronić
3 jego rodzice uczciwie zdobyli wyższą pozycję w systemie społecznym
4 jego rodzice niesprawiedliwie stracili majątek i wpływy
5 niższa klasa istnieje by służyć
6 chłopi są siłą i trzonem Imperium
7 to mieszczanie są prawdziwymi władcami Imperium
8 gildie i mieszczanie muszą być kontrolowane przez szlachtę
9 kulty religijne są zbyt wpływowe
0 Imperium potrzebuje rewolucji społecznej i moralnej

3 ***BOHATER UWAŻA, ŻE IMPERATOR...***

Bohater posiada jasno określone i wyraziste poglądy na temat panującego Imperatora, które rzadko kiedy pozostawiają słuchaczy obojętnymi. Aby określić szczegóły należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER UWAŻA, ŻE IMPERATOR…
1 traci władzę na rzecz Elektorów
2 powinien zwrócić uwagę na potrzeby niższych klas społecznych
3 jest bóstwem, które należy czcić
4 zupełnie nie dba o potrzeby niższych klas społecznych
5 musi zjednoczyć Imperium przed zewnętrznym zagrożeniem
6 powinien być bardziej bezwzględny i surowy wobec Elektorów
7 jest celem spisku zawistnych Elektorów
8 powinien spłodzić potomka
9 powinien ustąpić na rzecz Wielkiego Teogonisty
0 powinien pomyśleć dwa razy zanim wsiądzie na tego piekielnego gryfona

4 ***NIECHĘĆ: BOHATER NIE UFA...***

Bohater, czy to na skutek osobistych przeżyć, czy też na skutek doświadczeń, które dotknęły bliskich krewnych nabył silnych uprzedzeń wobec przedstawicieli pewnej grupy społecznej. Aby określić grupę społeczną, którą bohater darzy *niechęcią* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**) należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 NIECHĘĆ: BOHATER NIE UFA…
1 medykom (ale nie cyrulikom)
2 kupcom
3 podżegaczom & demagogom
4 prawnikom & urzędnikom
5 mieszczanom
6 żebrakom
7 kapłanom & nowicjuszom
8 bakałarzom, żakom & skrybom
9 strażnikom miejskim
0 chłopom

5 ***BOHATER NIENAWIDZI LUDZI, KTÓRZY DOPUŚCILI SIĘ...***

Na skutek własnych doświadczeń, przeżyć które dotknęły bliskich krewnych, a może w efekcie otrzymanego wychowania bohater darzy szczególną *nienawiścią* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**) ludzi (oraz elfów, krasnoludów i innych istot) którzy dopuścili się określonych przestępstw. Aby określić szczegóły należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER NIENAWIDZI LUDZI, KTÓRZY DOPUŚCILI SIĘ…
1 podpaleń
2 szantaży & wymuszeń
3 defraudacji & oszustw
4 morderstw
5 gwałtów & wszelkich przestępstw których ofiarą są kobiety
6 nadużywania władzy & korupcji
7 kradzieży
8 zdrady
9 nieuzasadnionej przemocy & fizycznego znęcania
0 oddawania czci Mrocznym Bóstwom

6 ***BOHATER GARDZI...***

W ciągu swojego życia bohater poznał wyłącznie przekupnych, niesolidnych lub po prostu głupich przedstawicieli określonej klasy społecznej, w skutek czego zaczął odczuwać względem nich *niechęć* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**). Aby określić klasę społeczną, którą bohater gardzi należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER GARDZI…

1 arystokracją
2 kupcami
3 żołnierzami
4 chłopami
5 mieszczanami
6 awanturnikami
7 żeglarzami & rybakami
8 rangerami
9 wieśniakami, awanturnikami & rangerami
0 arystokracją, kupcami & mieszczanami

7 *MAGIA & CZARODZIEJE: BOHATER UWAŻA, ŻE...*

Bohater, czy to na skutek zasłyszanych plotek, otrzymanego wychowania czy też osobistych przeżyć wyrobił w sobie jasne i wyraziste poglądy na temat magii. Aby określić co bohater sądzi o magii należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 MAGIA & CZARODZIEJE: BOHATER UWAŻA, ŻE…

1 …bohater został kiedyś uratowany przez czarodzieja
2 magowie to heretycy i kultyści - należy ich spalić na stosie
3 magia to przerażający żywioł, który powinien zostać zdelegalizowany
4 magia powinna być kontrolowana przez kulty religijne
5 Kolegium Magii przyciąga kultystów Chaosu, powinno zostać zamknięte
6 magowie powinni złożyć swe życie w walce z Chaosem
7 …bliski bohatera został oskarżony o czarnoksięstwo i spalony na stosie
8 wszyscy czarodzieje są niebezpieczni
9 nie powinno patrzeć się w oczy maga
0 czarodzieje boją się czosnku i srebra

8 *WŁADZA W IMPERIUM POWINNA...*

Aby określić opinię bohatera na temat władzy należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 WŁADZA W IMPERIUM POWINNA…

1 trafić w ręce płacących podatki mieszczan
2 być proporcjonalna do bogactwa
3 wywodzić się z osad i miasteczek
4 należeć do wszystkich obywateli
5 mniej zależeć od bogactwa
6 zostać odebrana Świątyni Sigmara
7 należeć wyłącznie do Imperatora
8 należeć wyłącznie do Elektorów
9 należeć do głównych kultów religijnych
0 należeć do właścicieli ziemskich w całym Imperium

9 *MAŁŻEŃSTWO: BOHATER UWAŻA, ŻE...*

Aby określić opinię bohatera na temat małżeństwa należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 MAŁŻEŃSTWO: BOHATER UWAŻA, ŻE…

1 małżeństwo to tylko umowa prawna pomiędzy kobietą i mężczyzną
2 małżeństwo jest formą niewolnictwa
3 monogamia jest szkodliwa dla zdrowia
4 jego małżeństwo będzie szczęśliwe
5 jeszcze nie spotkał tej jedynej
6 o małżeństwie nie powinna decydować rodzina
7 jest zbyt młody na małżeństwo
8 nieślubne dzieci to nic niewarte bękarty
9 posag jest najważniejszy w małżeństwie
0 małżeństwo to niepotrzebna formalizacja miłości

0 *NAWYKI & DZIWACTWA: BOHATER...*

Aby określić nawyki i dziwactwa bohatera należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 NAWYKI & DZIWACTWA: BOHATER…

1 wtyka nos w nie swoje sprawy
2 mógłby częściej zmieniać ubranie
3 nieustannie martwi się o swoje włosy
4 ciągle drapie się po tyłku
5 jest hipochondrykiem - uskarża się na wyimaginowane choroby
6 wydaje… osobliwy zapach
7 bardzo głośno mówi
8 ciągle zdrapuje strupy
9 koloryzuje opowieści
0 przesadnie dba o czystość

31-40 *KIM BYŁ BOHATER ZANIM ZOSTAŁ AWANTURNIKIEM? HISTORIA*

To jest bardzo ważne pytanie. Profesja początkowa zapewnia jedynie podstawowe informacje, które gracz powinien *obudować* informacjami uzupełniającymi. Wiele profesji ma charakter ogólny i może zawierać w sobie różnorakie, konkretne zawody. Gracz powinien dokładnie określić, czym zajmował się jego BG, zanim został awanturnikiem. Mogą w tym pomóc wiadomości zdobyte w trakcie tworzenia bohatera gracza oraz wybrane umiejętności.

Aby określić ilość szczegółów dotyczących historii bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **HISTORIA** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę detali, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: HISTORIA

K10	WYNIK
1	Bohater posiada złe wspomnienia związane…
2	Zdrowie bohatera: obecnie
3	Drobne dolegliwości psychiczne. Bohater…
4	Bohater niecierpliwie oczekuje…
5	Ostatnie sny bohatera
6	Zdrowie psychiczne bohatera: obecnie
7	Ostatnie przyrzeczenie bohatera: nigdy więcej…
8	Ostatnim pracodawcą bohatera był…
9	Bohater spotkał się z BG…
0	Bohater podkreśla przynależność do profesji…

1 *BOHATER POSIADA ZŁE WSPOMNIENIA ZWIĄZANE...*

Bohater przeżył bardzo silny wstrząs, który odcisnął swe piętno na jego psychice. Aby określić szczegóły dotyczące miejsca, w którym rozegrały się nieszczęśliwe wydarzenia należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER POSIADA ZŁE WSPOMNIENIA ZWIĄZANE…

1 z gospodą
2 z domem publicznym
3 z targowiskiem
4 z garnizonem straży miejskiej
5 z sądem
6 z rogatkami
7 ze świątynią
8 z bramami miejskimi
9 z cmentarzem
0 z budynkiem gildii

2 *ZDROWIE BOHATERA: OBECNIE*

Bohater cierpi na skutek choroby lub ran odniesionych w ostatnim czasie. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 ZDROWIE BOHATERA: OBECNIE

1 Bohater cierpi z powodu *infekcji ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **CHOROBY**). Korzystając z tabeli **LOKACJA TRAFIENIA** należy ustalić miejsce zranienia, a za pomocą rzutu K3 określić liczbę posiadanych **PŻW** na danej lokacji.
2 Bohater cierpi z powodu *dolegliwości skóry* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **OBŁĘD**).
3 Bohater cierpi z powodu *grypy* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **CHOROBY**).
4 Bohater nie dba o higienę, a wśród jego włosów żyją wszy lub pchły.
5 Bohater cierpi z powodu *drgawek* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **OBŁĘD**).
6 Bohater cierpi z powodu *nudności* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **TRUCIZNY**).
7 Bohater K10 miesięcy temu przeszedł bardzo ciężkie zapalenia płuc
8 Bohater kuleje na skutek wypadku. **SZ** -1 (min 2).
9 Bohater cierpi z powodu kaca. Patrz *śmierdzący ochlapus* (**ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **STANDARDOWE TESTY**).
0 Bohater cierpi z powodu ran. Wykonując rzut K6 należy ustalić liczbę zranionych lokacji, następnie korzystając z tabeli **LOKACJA TRAFIENIA** należy ustalić miejsce zranienia, a za pomocą rzutu K3 określić liczbę posiadanych **PŻW** na danej lokacji.

3 *DROBNE DOLEGLIWOŚCI PSYCHICZNE. BOHATER...*

Bohater, na skutek dramatycznych przeżyć, których doświadczył w przeszłości nabawił się drobnych dolegliwości psychicznych. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli. Dolegliwości opisane są w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OBŁĘD**.

K10 DROBNE DOLEGLIWOŚCI PSYCHICZNE. BOHATER…

1 cierpi z powodu *alergii*
2 cierpi z powodu *bólu głowy*
3 jest bardzo *roztargniony*
4 cierpi z powodu *drgawek*
5 ma problemy z mówieniem z powodu *jąkania się*
6 nie wysypia się z powodu *koszmarów*
7 *mówi do siebie*
8 *mówi przez sen*
9 jest *narcyzem*
0 *obgryza paznokcie*

4 *BOHATER NIECIERPLIWIE OCZEKUJE...*

Bohater przeżył ważne dla niego wydarzenie, lub wierzy, że takie wydarzenie dopiero będzie miało miejsce w jednym, konkretnym dniu roku. Aby określić na jaki dzień roku bohater oczekuje z niecierpliwością należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER NIECIERPLIWIE OCZEKUJE…

1 Nocy Wiedźm (Hexensnacht)
2 Noworocznego błogosławieństwa
3 Pierwszego dnia wiosny
4 Rozkwitania
5 Pierwszego dnia lata
6 Dnia Słońca
7 Nocy Tajemnicy (Geheimnisnacht)
8 Przekwitania (Mittherbst)
9 Uśpienia (Mondstille)
0 na inny dzień

5 *OSTATNIE SNY BOHATERA*

Aby określić czego dotyczyły ostatnie sny bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 OSTATNIE SNY BOHATERA
1 Bohater śnił o końcu świata
2 Bohater śnił o dzieciństwie
3 Bohater widział we śnie złowróżbny znak nad nieznanym jeszcze miejscem
4 Bohater spał głębokim snem
5 Bohater budził się często, cierpiąc z powodu duszności lub szczególnie niewygodnego łóżka
6 Bohater śnił koszmar
7 Bohater śnił o własnej śmierci
8 Bohater śnił szalone, bluźniercze sny
9 Bohater budził się rankiem niespokojny, nie pamiętając snu
0 Bohater od K10+1 nocy dręczony jest powtarzającym się koszmarem

6 ***ZDROWIE PSYCHICZNE BOHATERA: OBECNIE***

Bohater doświadczył ostatnio wstrząsających przeżyć, które wpłynęły na jego kondycję psychiczną. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 ZDROWIE PSYCHICZNE BOHATERA: OBECNIE
1 Bohater cierpi z powodu poniesionej niedawno straty
2 Bohater czuje się wyjątkowo wypoczęty i odświeżony
3 Bohater jest kapryśny i rozdrażniony
4 Bohater doświadczył niedawno kruchości własnego istnienia
5 Bohater doświadczył na własnej skórze jak bezwzględny i okrutny bywa świat
6 Bohater doświadczył pokusy jednej z czterech Potęg Chaosu
7 Bohater pogrążony jest melancholii jednak nikt nie wie dlaczego
8 Bohater, bardzo cierpi ponieważ K10 tygodni temu stracił najbliższą rodzinę
9 Bohater rozważa przemijalność ludzkiego istnienia
0 Bohater, w ciągu ostatnich K10 godzin doświadczył silnego uczucia *strachu* i wciąż jest nieco roztrzęsiony

7 ***OSTATNIE PRZYRZECZENIE BOHATERA: NIGDY WIĘCEJ...***

Bohater przeżył ostatnio niebezpieczną lub związaną z nieprzyjemnymi konsekwencjami sytuację, po której złożył pewną obietnicę. Aby określić przyrzeczenie należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 OSTATNIE PRZYRZECZENIE BOHATERA: NIGDY WIĘCEJ…
1 nie zaufam zdradzieckim elfom
2 nie zaufam śmierdzącym krasnoludom
3 nie zaufam złośliwym niziołkom
4 nie napiję się alkoholu
5 nie zapłacę przed otrzymaniem towaru
6 nie ulegnę wdziękom nieznajomej kobiety
7 nie odezwę się nie pytany
8 nie zaufam magom
9 moja noga nie stanie w tym mieście/osadzie
0 nie dam zaaresztować się straży miejskiej

8 ***OSTATNIM PRACODAWCĄ BOHATERA BYŁ...***

Bohater wykonał ostatnio trochę niebezpieczną pracę, dzięki której zarobił 3K10 *zk*. Aby określić kto był pracodawcą należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 OSTATNIM PRACODAWCĄ BOHATERA BYŁ…
1 lokalny arystokrata
2 przyjaciel rodziny
3 karczmarz
4 kupiec
5 przedstawiciel gildii kupców
6 przedstawiciel gildii najemników
7 kapłan jednego z kultów religijnych
8 sierżant straży miejskiej
9 przedstawiciel kompanii przewozowej
0 przedstawiciel gildii złodziei/przewoźników

9 ***BOHATER SPOTKAŁ SIĘ Z BG...***

Bohater spotkał się już z BG. Aby określić szczegóły dotyczące okoliczności spotkania należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER SPOTKAŁ SIĘ Z BG…
1 gdy BG pracował dla wroga rodziny
2 gdy wynajmował usługi przyjaciela jednego z BG
3 zmierzając w tym samym kierunku co BG K10 dni temu
4 gdy został ranny w wypadku spowodowanym przez BG
5 gdy przebywał K10 tygodni w więzieniu
6 podczas dużej uczty mającej miejsce K10 miesięcy temu
7 w dzieciństwie
8 kiedy BG pracował dla bohatera
9 chociaż nie przypomina sobie kiedy
0 gdy bohater nosił inne imię

0 ***BOHATER PODKREŚLA PRZYNALEŻNOŚĆ DO PROFESJI...***

Bohater jest bardzo dumny z profesji którą wykonuje. Aby określić sposób w jaki bohater podkreśla swoją profesję należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER PODKREŚLA PRZYNALEŻNOŚĆ DO PROFESJI…
1 poprzez charakterystyczny ubiór
2 poprzez maniery i sposób bycia
3 posługując się specjalistycznym żargonem
4 wybierając zamożnych lub wpływowych pracodawców
5 okazując szczególny szacunek bóstwu opiekuńczemu
6 żyjąc według zawodowego kodeksu
7 podkreślając znaczenie własnej klasy zawodowej
8 preferując dzielnice związane z wykonywanym rzemiosłem
9 dużą wagę przykładając do noszonej broni, pancerza i ubioru
0 używając nazwy rzemiosła/profesji jako nazwiska

41-50 *DLACZEGO WYRUSZYŁ NA SZLAK? OSOBOWOŚĆ*

Życie poszukiwacza przygód jest wyjątkowo niebezpieczne. Samo podróżowanie po Imperium jest groźne dla życia i zdrowia obywateli. Z tego powodu większość chłopów nie rusza się dalej niż na kilka kilometrów od swojej rodzinnej wioski. Na drogach grasują rozbójnicy, bandy goblinów i zwierzoludzi. Na rzekach piraci napadają na łodzie i barki. Dlaczego więc bohater wybrał tak niebezpieczne życie? Czy wypełnia jakąś życiową lub polityczną misję? Może chce zemścić się na tych, którzy wymordowali lub zniszczyli jego rodzinę? A może nęci go żądza przygód lub perspektywa łatwego łupu?

Aby określić ilość detali dotyczących osobowości bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **OSOBOWOŚĆ** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę szczegółów, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: OSOBOWOŚĆ

K10	WYNIK
1	Filozofia, moralność lub postawa
2	Bohatera wyróżnia się…
3	Bohater znany jest w lokalnej społeczności jako…
4	Przyzwyczajenia żywieniowe: bohater…
5	Sposób działania: bohater…
6	Motywacja: bohater…
7	Bohater ma słabość do…
8	Wobec przedstawicieli płci przeciwnej bohater jest…
9	Słabości
0	Pijany bohater…

1 ***FILOZOFIA, MORALNOŚĆ LUB POSTAWA***

Bohater cechuje się szczególną postawą moralną lub praktykowaną filozofią. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 FILOZOFIA, MORALNOŚĆ, POSTAWA
1 Bohater jest zarozumiały
2 Bohater jest *praworządny* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
3 Bohater jest konserwatystą
4 Bohater jest bardzo ciekawy i posiada otwarty umysł
5 Bohater jest buntownikiem
6 Bohater jest DOBRY (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
7 Bohater jest liberalny
8 Bohater jest bardzo honorowy
9 Bohater jest bardzo wyrozumiały i wspaniałomyślny
0 Bohater jest marzycielem

2 ***BOHATERA WYRÓŻNIA SIĘ...***

Bohater charakteryzuje się jedną szczególną cechą osobowości, która wyróżnia go spośród innych. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATERA WYRÓŻNIA SIĘ…
1 szaleńczą odwagą, co często sprowadza na niego duże kłopoty. Bohater cierpi na *głupotę heroiczną* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **OBŁĘD**)
2 przedsiębiorczością
3 ciekawością
4 entuzjazmem
5 optymizmem
6 zdolnościami organizacyjnymi
7 pesymizmem
8 introwertyzmem
9 ekstrawertyzmem
0 tajemniczością. Bohater skrywa mroczny sekret

3 ***BOHATER ZNANY JEST W LOKALNEJ SPOŁECZNOŚCI JAKO...***

Bohater znany jest w lokalnej społeczności jako osoba wyróżniająca się szczególną cechą osobowości. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER ZNANY JEST W LOKALNEJ SPOŁECZNOŚCI JAKO…
1 człowiek kompromisowy
2 osoba dumna
3 osobnik pompatyczny
4 osoba uparty
5 niezwykle dociekliwy
6 bardzo skromny
7 człowiek pewny siebie
8 osobnik bardzo niezdecydowany
9 bardzo współczujący
0 niezwykle przebiegły

4 ***PRZYZWYCZAJENIA ŻYWIENIOWE: BOHATER...***

Bohater, pod wpływem wyjątkowych warunków życia, uprawianej profesji czy też wyznawanej religii praktykuje szczególne zwyczaje żywieniowe. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 PRZYZWYCZAJENIA ŻYWIENIOWE: BOHATER…

1 jest wegetarianinem
2 posila się niechlujnie i obrzydliwie
3 nie lubi jeść publicznie
4 pije alkohol wyłącznie *dobrej* lub *najlepszej* jakości
5 je wszystko, niezależnie od jakości i smaku
6 nie pije alkoholu
7 zawsze narzeka na posiłki
8 uważa że owoce i warzywa są dla bab!
9 nie je nieznanych/egzotycznych potraw
0 lubi gorące posiłki

5 ***SPOSÓB DZIAŁANIA: BOHATER...***

Bohater wyróżnia się charakterystycznym, często schematycznym i przewidywalnym sposobem działania. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 SPOSÓB DZIAŁANIA: BOHATER…

1 dla osiągnięcia własnych celów używa kłamstwa i intrygi
2 jest miłosierny i skromny
3 jest uczciwy, godny zaufania, prawy
4 jest niestabilny umysłowo, gwałtowny i agresywny
5 jest bezwzględnym sadystą
6 nie lubi brudnej roboty
7 jest uczciwy
8 zawsze chce dokonywać rzeczy w wielkim stylu
9 wysługuje się innymi
0 uważa, że jeśli coś ma zostać zrobione dobrze, należy zrobić to osobiście

6 ***MOTYWACJA: BOHATER...***

Działaniami bohatera kierują jasno określone wartości i cele. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 MOTYWACJA: BOHATER…

1 jest chciwy i skąpy
2 kieruje się w swoim życiu honorem
3 za najważniejszy cel swojego życia, uważa ochronę krewnych i bliskich
4 dąży do bezkrwawego rozwiązywania wszelkich spraw
5 dąży do osiągnięcia mistrzostwa w swojej profesji
6 dąży do wprowadzenia anarchii
7 jest hazardzistą i ryzykantem
8 jest szowinistycznym patriotą
9 jest romantykiem i marzycielem
0 żyje dla zemsty

7 ***BOHATER MA SŁABOŚĆ DO...***

Bohater posiada, powszechnie znaną lub nie, słabość do określonych grup społecznych lub istot. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER MA SŁABOŚĆ DO…

1 puszystych, małych zwierząt
2 dzieci
3 przeciwnej płci
4 artystów & muzyków
5 do osób starszych
6 wyrzutków & żebraków
7 weteranów & inwalidów wojennych
8 krasnoludów, i wszystkiego co związane z tą honorową rasą
9 elfów, i wszystkiego co powiązane jest z tą szlachetną i długowieczną rasą…
0 niziołków, i wszystkiego co związane jest z tą pogodną i wesołą rasą

8 ***WOBEC PRZEDSTAWICIELI PŁCI PRZECIWNEJ BOHATER JEST...***

Bohater wyróżnia się szczególnym zachowaniem względem przedstawicieli płci przeciwnej. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 WOBEC PRZEDSTAWICIELI PŁCI PRZECIWNEJ BOHATER JEST…

1 pruderyjny & konserwatywny
2 wytworny, dworski & rycerski. Bohater ma 75% szans na posiadanie *etykiety*
3 uwodzicielski & czarujący. Bohater ma 75% szans na *uwodzenie*
4 obojętny. Bohater uważa, że płeć nie ma znaczenia
5 niespokojny, niedoświadczony i niewinny
6 beznadziejnie zakochany w szczególnej osobie
7 rozwiązły
8 romantyczny
9 uwodzicielski, często cytuje poematy i śpiewa romantyczne pieśni. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *śpiew* i 50% szans na *uwodzenie*
0 chorobliwie nieśmiały i nieelokwentny

9 ***SŁABOŚCI***

Bohater posiada pewną słabość, która utrudnia mu życie i często sprowadza na niego kłopoty. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 SŁABOŚCI: BOHATER

1 jest rozrzutny, za każdym razem gdy będzie miał okazję kupić jakiś efektowny przedmiot musi wykonać udany test **SW**, by nie ulec pokusie
2 wychował się w innej części prowincji lub kraju. Nie potrafi dostosować się do panujących w lokalnym społeczeństwie zwyczajów, co często jest przyczyną konfliktów
3 jest uczciwy do bólu - nie potrafi kłamać i zawsze mówi prawdę. Bohater jest DOBRY (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
4 jest gadułą - nie potrafi trzymać języka za zębami. Bohater posiada *gadaninę*
5 jest skryty i tajemniczy, lubi niedopowiedzenia, dwuznaczności i często mówi zagadkami
6 jest fałszywy, samolubny, knuje intrygi i często kłamie. Bohater ma ZŁĄ *naturę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
7 jest skromny i miłosierny. Bohater posiada DOBRĄ *naturę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
8 jest uczciwy i godny zaufania
9 jest bezwzględny i bezlitosny. Posiada ZŁĄ *naturę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**, paragraf **NATURA**)
0 jest *bojaźliwy*. Bohater do wszystkich testów *strachu* i *grozy* otrzymuje ujemny modyfikator -20%

0 ***PIJANY BOHATER ...***

Aby określić szczegóły dotyczące zachowania bohater znajdującego się pod wpływem alkoholu należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 PIJANY BOHATER …

1 jest uczuciowy i sentymentalny
2 jest agresywny i despotyczny
3 jest zdezorientowany
4 zachowuje się głośno
5 jest cichy i melancholijny
6 jest chełpliwy i lekkomyślny
7 jest zamyślony
8 jest bardzo gadatliwy i wylewny
9 jest chamski i nieuprzejmy
0 często traci przytomność (należy wykonać test **ODP**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10% za każdą wypitą kolejkę ponad limit. Nieudany rezultat oznacza że bohater traci *przytomność* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**)

51-60 *CZY JEST RELIGIJNY? RELIGIJNOŚĆ*

Mieszkańcy Imperium czczą wielu bogów i rzadko są na tyle nierozważni, by zaniedbywać ich tylko dla jednego. Przed wejściem na statek, nawet Prezbiter Sigmara pomodli się o błogosławieństwo Mannana, boga mórz. Ludzie modlący się o zdrowie swoich bliskich, proszą o łaskę Shallyi, Bogini Uzdrawiania. Myśliwi część każdej zdobyczy oddają Taalowi, bogu natury. Mimo to niektórzy ludzie są bardziej religijni od innych. Czy bohater jest naprawdę pobożny? Jeśli tak, to czy któregoś z bogów obdarza szczególną czcią? Najemnik mógłby wielbić Myrmidię lub Ulryka, bogów wojny, ponieważ ich łaski będzie najczęściej potrzebował na polu walki. Oczywiście, nowicjusze i kapłani muszą odpowiedzieć na to pytanie na samym początku.

Aby określić ilość detali dotyczących religijności bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **RELIGIJNOŚĆ** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę szczegółów, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: RELIGIJNOŚĆ

K10	WYNIK
1	Bohater darzy szczególną czcią…
2	Religijność: bohater…
3	Bohater modli się…
4	Przeznaczenie & zabobony: bohater…
5	Powiązanie z kultami
6	Bohater odbył pielgrzymkę…
7	Akt skruchy
8	Bohater darzy niechęcią kult…
9	Bohater miał styczność z…
0	Bohater ściśle przestrzega przykazań…

1 ***BOHATER DARZY SZCZEGÓLNĄ CZCIĄ...***

Czy to w wyniku otrzymanego wychowania, uprawianej profesji, czy też przeżyć bohater szczególną cześć oddaje jednemu bóstwu. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER DARZY SZCZEGÓLNĄ CZCIĄ…

1 Verenę
2 Ulryka
3 Morra
4 Myrmidię
5 Mannana
6 Sigmara
7 Ranalda
8 Shallyę
9 Taala
0 Rhyę

2 ***RELIGIJNOŚĆ: BOHATER...***

Aby określić religijność, charakteryzującą bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 RELIGIJNOŚĆ: BOHATER…

1 jest pobożny - sumiennie przestrzega przykazań i oddaje cześć bóstwom
2 jest religijny - wierzy w bogów i oddaje im cześć
3 jest konformistą - przyjmuje dominującą w danym regionie wiarę
4 jest monoteistą - oddaje cześć tylko jednemu bóstwu, uznając inne wyznania za heretyckie i bluźniercze
5 zwraca się do sił wyższych jedynie w potrzebie
6 jest liberalny - wybiera z praktykowanej wiary tylko to co mu pasuje
7 jest obłudny - okazuje jedynie zewnętrzny szacunek i wykorzystuję wiarę do swych własnych celów
8 wierzy w bogów, ale uważa że nie odgrywają oni większej roli w jego życiu
9 kieruje się wyłącznie swoimi zachciankami, nie przestrzegając przykazań żadnego kultu
0 jest heretykiem, należy do zakazanego kultu, lub wyznaje prawdę potępioną przez hierarchów kultu

3 ***BOHATER MODLI SIĘ...***

Modlitwa, choć w różnej formie, jest obecna w życiu bohatera. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER MODLI SIĘ…
1 przed każdym posiłkiem
2 wstając rano
3 tylko wtedy gdy nakazuje zwyczaj
4 przed snem
5 regularnie, modlitwa wyznacza rytm dnia
6 w czasie nabożeństw
7 gdy nie przeszkadza to w pracy
8 przed i po walce
9 gdy ktoś umiera
0 w samotności

4 ***PRZEZNACZENIE & ZABOBONY: BOHATER...***

Wróżby, przesądy i przepowiednie odgrywają ważną rolę w życiu bohatera. MG może zdecydować, że postać która wierzy w zabobony ma 50% szans na posiada umiejętności *wróżenie*. Aby określić, który z przesądów odgrywa szczególną rolę w życiu bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 PRZEZNACZENIE & ZABOBONY: BOHATER…
1 podejmując ważne decyzje kieruje się wróżbami i przepowiedniami. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *wróżenie*
2 uważa, że gwiazdy są kluczem do ludzkiej osobowości. Bohater ma 25% szans na posiadanie *astrologii*
3 zgubił swoją *urodzinową monetę*
4 nigdy nie przekroczy bieżącej wody
5 nigdy nie mija kaplicy bez złożenia ofiary
6 uważa, że zabicie osoby której imię się znało przynosi pecha
7 uważa, że nagła śmierć bliskiej osoby zapowiada nieszczęście całej rodziny
8 uważa, że czarne koty są zwiastunami nieszczęścia
9 wierzy, że kobieta cierpiąca na miesięczne krwawienie przynosi pecha
0 uważa, że patrzenie obcym w oczy przynosi pecha

5 ***POWIĄZANIE Z KULTEM***

Aby określić sposób w jaki bohater powiązany jest z jednym z religijnych kultów Imperium należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 POWIĄZANIE Z KULTEM
1 Bohater zna osobę, która opiekuje się pobliską kaplicą
2 Bohater przyjaźni się z kapłanem służącym w pobliskiej świątyni
3 Przyjaciel bohatera z dzieciństwa został flagelantem
4 Przyjaciel bohatera został nowicjuszem
5 Bohater przyjaźni się z druidem
6 Krewny bohatera jest kapłanem
7 Bohater chciał zostać kiedyś nowicjuszem
8 Bohater pomagał w budowie pobliskiej kaplicy
9 Bohater często odwiedza groby kapłanów i lokalnych bohaterów
0 Bohater znajduje się pod wpływem liberalnych kapłanów

6 ***BOHATER ODBYŁ PIELGRZYMKĘ***

Bohater, czy to odbywając pokutę, wypełniając wymogi kultu czy też szukając pocieszenia duchowego odbył pielgrzymkę do jednej ze świątyń Starego Świata. Aby określić cel pielgrzymki należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER ODBYŁ PIELGRZYMKĘ
1 by odpokutować grzechy
2 by chełpić się swoją pobożnością
3 by odnaleźć pocieszenie
4 podczas której pogłębił swą wiarę
5 wierząc, że odnajdzie spokój
6 do Katedry Sigmara w Altdorfie
7 do świątynia Mannana w Marienburgu
8 do świątyni Ulryka w Middenheim
9 do świątyni Myrmidii w Magritcie
0 do świątyni Shallyi w Couronne

7 ***AKT SKRUCHY***

Bohater popełnił w przeszłości ciężki grzech za który odpokutował. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli. Większość aktów skruchy opisanych jest w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **GNIEW BOŻY**.

K10 AKT SKRUCHY
1 Biczowanie
2 Danina krwi
3 Kowadło
4 Odpust
5 Pijawki
6 Post
7 Worek pokutny
8 Dyby
9 Pielgrzymka
0 Inne

8 ***BOHATER DARZY NIECHĘCIĄ KULT...***

W wyniku przeżytych doświadczeń, bohater zniechęcił się do kultu wybranego bóstwa. Aby określić przedstawicieli którego kultu bohater darzy *niechęcią* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**) należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER DARZY NIECHĘCIĄ KULT…
1 Vereny
2 Ulryka
3 Morra
4 Myrmidii
5 Mannana
6 Sigmara
7 Ranalda
8 Shallyi
9 Taala & Rhyi
0 Innych (pomniejszych/lokalnych kultów lub wcieleń głównych bóstw

9 ***BOHATER MIAŁ STYCZNOŚĆ Z...***

Bohater w przeszłości miał styczność z jednym z zakazanych w Imperium kultów. Aby określić rodzaj kultu należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER MIAŁ STYCZNOŚĆ Z…
1 kultem sztuki
2 kultem krwi
3 kultem zepsucia
4 kultem śmierci
5 kultem przyjemności
6 kultem demonicznym
7 kultem Khorna
8 kultem Tzeentcha
9 kultem Slaanesha
0 kultem Nurgla

0 ***BOHATER ŚCIŚLE PRZESTRZEGA PRZYKAZAŃ...***

Czy to na skutek otrzymanego wychowania, czy też w wyniku osobistych przeżyć, bohater ze szczególną surowością przestrzega przykazań związanych z wybraną dziedziną życia. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER ŚCIŚLE PRZESTRZEGA PRZYKAZAŃ DOTYCZĄCYCH…
1 jedzenia i picia
2 roli mężczyzn i kobiet
3 składania ofiar
4 nabożeństw i świąt religijnych
5 ubioru
6 relacji z innymi kultami
7 zachowania względem *zła* i *Chaosu*
8 obowiązków kapłanów
9 roli klasy społecznej w kulcie
0 użycia siły

61-70 *KIM SĄ JEGO PRZYJACIELE & WROGOWIE?*

PRZYJACIELE & WROGOWIE

Bohaterowie graczy mogą stanowić grupę wypróbowanych przyjaciół, lecz nie zawsze tak musi być. Członkowie drużyny mogą się nie znać przed rozpoczęciem przygody. Czy bohater ma przyjaciół? Gdzie mieszkają i kim są? Czy utrzymuje z nimi serdeczne stosunki, czy może się pokłócili? To samo dotyczy wrogów. Jeśli bohater ich ma, to w jaki sposób do tego doszło? Te kwestie gracz powinien omówić z MG, który może wpleść takie wątki w rozwój przygody. Przyjaciele mogą pomóc bohaterowi w potrzebie lub stać się jego najbardziej zaciekłymi wrogami. Mistrz Gry, który chce umieścić w przygodzie motywy bardziej osobiste, zawsze może wykorzystać jednego z wrogów bohatera.

Aby określić ilość szczegółów dotyczących znajomości bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **PRZYJACIELE & WROGOWIE** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę detali, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: PRZYJACIELE & WROGOWIE

K10	WYNIK
1	Bohater posiada kontakty w…
2	Bohater pomógł ostatnio…
3	Przyjaciel bohatera…
4	Bohater posiada kryjówkę…
5	Przyjaźń
6	Bohater jest rasistą, gardzi i prześladuje…
7	Bohater żywi uprzedzenia do…
8	Rywal z dzieciństwa jest…
9	Bohater obraził ostatnio…
0	Względem wrogów: bohater…

1 ***BOHATER POSIADA KONTAKTY W...***

Bohater należy, pracował kiedyś lub przyjaźni się z kimś kto należy do jednej z głównych gildii rzemieślniczych. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER POSIADA KONTAKTY W…
1 gildii kupców
2 gildii dokerów
3 gildii piwowarów
4 gildii stolarzy
5 gildii woźniców
6 gildii garbarzy
7 gildii kowali
8 gildii drukarzy
9 gildii robotników
0 gildii kamieniarzy

2 ***BOHATER POMÓGŁ OSTATNIO...***

Aby określić komu bohater pomógł ostatnio należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER POMÓGŁ OSTATNIO…
1 kurierowi z pobliskiego miasta
2 grubemu i brudnemu cyrulikowi
3 porywczemu ochroniarzowi
4 strażnikowi miejskiemu
5 naprawić powóz woźnicy
6 bezwzględnemu najemnikowi
7 krasnoludowi z Gór Szarych
8 tajemniczemu nieznajomemu
9 młodemu skrybie
0 skorumpowanemu zarządcy

3 ***PRZYJACIEL BOHATERA...***

Bohater przyjaźni się z osobą, z którą związane są szczególne wydarzenia. Aby

określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Przyjaciel bohatera…
1 został schwytany i oskarżony o kradzież
2 jest zakochany w towarzyszce z dzieciństwa
3 jest kupą popiołu i zwęglonych kości
4 jest banitą
5 jest przywódcą uliczników w pobliskim mieście
6 jest ukochaną bohatera
7 jest ważną osobistością w pobliskim mieście
8 jest pacjentem przytułku dla obłąkanych
9 jest nowicjuszem
0 jest szwagrem bohatera

4 ***Bohater posiada kryjówkę...***

Bohater posiada miejsce, w którym ukrywał się, lub wciąż ukrywa przed grożącymi mu niebezpieczeństwami. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Bohater posiada kryjówkę…
1 w pobliskiej gospodzie lub zajeździe, należącej do zaprzyjaźnionego karczmarza
2 w pobliskiej świątyni, w której służy sprzyjający bohaterowi kapłan
3 w opuszczonym lub przeznaczonym do rozbiórki domu
4 na dworze lokalnego szlachcica, gdzie pracuje zaprzyjaźniony kucharz
5 na farmie, należącej do przyjaciół rodziny
6 w leśnym szałasie
7 w domku lub chacie ukrytym pośród pobliskich wzgórz
8 w stajni gdzie pracuje zaprzyjaźniony stajenny
9 w burdelu, prowadzonym przez zaprzyjaźnioną kurtyzanę
0 w mieście, w domu należącym do krewnego

5 ***Przyjaźń***

Aby określić czym dla bohatera jest przyjaźń należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Przyjaźń
1 Bohater wykorzystuje przyjaciół
2 Bohater jest lojalnym przyjacielem
3 Bohater szybko zdobywa nowe i zapomina o starych przyjaźniach
4 Bohater bardzo uważnie i ostrożnie dobiera swoich towarzyszy
5 Bohater jest oddanym przyjacielem
6 Bohater nigdy nie zapomina o przyjaciołach
7 Bohater uważa że przyjaźń jest niepotrzebnym przywiązaniem
8 Przyjaźń bohatera zarezerwowana jest wyłącznie dla ludzi, którzy wcześniej dowiedli własnego oddania
9 Bohater jest serdecznym, ciepłym i radosnym przyjacielem
0 Przyjaźń bohatera jest zimna i beznamiętna

6 ***Bohater jest rasistą, gardzi & prześladuje...***

Bohater, czy to w wyniku osobistych przeżyć, czy też na skutek doświadczeń bliskich mu osób, a może w wyniku otrzymanego wychowania nabrał uprzedzeń do wybranej grupy istot. Aby określić kogo bohater darzy *niechęcią* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Obłęd**) należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Bohater jest rasistą, gardzi & prześladuje…
1 elfami, szczególnie leśnymi
2 krasnoludami, zwłaszcza tymi, które pochodzą z poza Imperium
3 niziołkami, szczególnie tymi, które zamieszkują Krainę Zgromadzenia
4 gnomami
5 ludźmi z Księstw Granicznych
6 Bretonnczykami
7 Kislevitami
8 obywatelami Jałowej Krainy
9 Norsmenami
0 wszystkimi nieludźmi i obywatelami innych państw niż jego własne

7 ***Bohater żywi uprzedzenia do...***

Czy to skutek otrzymanego wychowania, osobistych doświadczeń, czy też przeżyć krewnych, bohater nabrał uprzedzeń w stosunku do mieszkańców jednej z prowincji Imperium Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Bohater żywi uprzedzenia do…
1 Averlandczyków, uważając ich za głupich i nieokrzesanych wieśniaków
2 Sudenlandczyków, którzy według bohatera nie mają szacunku dla prawa i porządku
3 Middenlandczyków, których uważa za słabych i tchórzliwych
4 Nordlanczyków, których nawet nie uważa za obywateli Imperium
5 Ostermaczyków, którzy pozwalają zielonoskórym bezkarnie grasować po całej prowincji
6 Ostlandczyków, których nazywa ciemnymi wieśniakami
7 Reiklandczyków, których uważa za zniewieściałych i głupich
8 Stirlandczyków, którzy pozwalają okradać się niziołkom
9 Talabecklandczyków, uważając ich za zachłannych ważniaków
0 Wissenlandczyków, zbyt słabych by sprzeciwić się dominacji Nuln

8 ***Rywal z dzieciństwa jest...***

Aby określić kim obecnie jest największy rywal i zaciekły nieprzyjaciel bohatera z czasów dzieciństwa należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Rywal z dzieciństwa jest…
1 sierżantem milicji
2 hieną cmentarną
3 żołnierzem
4 banitą
5 przywódcą lokalnego buntu lub powstania
6 plotkarzem i gadułą
7 gajowym
8 …zmarł na nieuleczalną chorobę
9 znanym artystą, pisarzem lub poetą
0 oskarżony o czarnoksięstwo lub oddawanie czci Mrocznym Bóstwom

9 ***Bohater obraził ostatnio...***

Ostatnimi działaniami, bohater zrobił sobie zajadłego wroga. Aby określić osobę z którą łączą bohatera wrogie stosunki należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Bohater obraził ostatnio…
1 zastraszonego gajowego
2 łagodnego poborcę podatkowego
3 skorumpowanego zarządcę
4 pobłażliwego strażnika więziennego
5 pijanego prawnika
6 emerytowanego sierżanta straży miejskiej
7 miejscowego rzemieślnika
8 handlarza
9 pracującego dla lokalnych władz skrybę
0 rozrzutnego arystokratę

0 ***Względem wrogów: bohater...***

Aby określić zachowanie bohatera względem wrogów należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 Względem wrogów: bohater…
1 swych wrogów traktuje z pogardą
2 podsyca swą nienawiść i gniew, nie okazując tych uczuć na zewnątrz
3 traktuje swych wrogów z szacunkiem i wyrachowaną uprzejmością
4 okazuje otwarcie swą nienawiść
5 boi się silniejszych od siebie i gardzi słabszymi
6 wspaniałomyślnie znosi głupotę innych
7 wybacza swym wrogom
8 modli się za swych wrogów
9 unika zarówno spotkań ze swymi wrogami jak również jakichkolwiek myśli o nich
0 okazuje swą nienawiść na polu bitwy

71-80 *Czy bohater ma jakieś ulubione przedmioty? Szczególny dobytek*

Czy ma sentyment do jakichś rzeczy? Nie muszą to być drogocenne przedmioty, mogą nawet nie przedstawiać żadnej wartości dla nikogo poza nim samym. Zardzewiały miecz, jedyna pamiątka po ojcu. Miedziany pierścień zdjęty z palca zamordowanego męża. Stara szkapa, pierwszy koń ujeżdżony przez bohatera. Gracz może też omówić z Mistrzem Gry listę utraconych skarbów, które bohater chciałby odzyskać za wszelką cenę.

Aby określić ilość szczegółów dotyczących ulubionych przedmiotów bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **Modyfikator ilości umiejętności**, a następnie korzystając z tabeli **Szczególny dobytek** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę detali, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

Tabela: Szczególny dobytek

K10	Wynik
1	Żywność: bohater posiada…
2	Majątek: bohater…
3	Zwierzęta: bohater posiada…
4	Księgi & dokumenty: bohater posiada…
5	Broń & pancerz: bohater posiada…
6	Dewocjonalia: bohater posiada…
7	Ubranie (inne niż noszone przez bohatera): bohater posiada…
8	Podróże & usługi: bohater…
9	Lokum: bohater…
0	Inne: bohater posiada…

1 ***Żywność: bohater posiada...***

Bohater posiada kilka dodatkowych porcji żywności. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 Żywność: bohater posiada…
1 worek zawierający 2K10 jabłek
2 K10 żelaznych racji
3 dwa pęta ostrej kiełbasy
4 beczułkę rozwodnionego piwa
5 K10 kanapek (z szynką i musztardą) zapakowaną w impregnowane płótno
6 worek ziemniaków
7 pół butelki kiepskiej jakości spirytusu
8 dwa bochenki żytniego chleba
9 butelkę *dobrego* wina
0 K4 gomułki śmierdzącego ale smacznego sera

2 ***Majątek: bohater...***

Aby określić szczegóły dotyczące majątku bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 MAJĄTEK: BOHATER…
1 posiada równowartość K10 *zk* w obcej walucie
2 posiada K10 fałszywych szylingów
3 posiada K10 pensów, monety wyglądają na bardzo stare
4 pożyczył, na K10 tygodni, 2K10 *zk*
5 wygrał w karty K10 *zk*
6 pożyczył od krewnego lub przyjaciela 4K10 szylingów
7 posiada stały dochód 2K10 *zk*/miesiąc
8 posiada dług K10 szylingów do zapłaty w barze lub burdelu
9 bohater znalazł wczoraj K10 *zk*
0 został okradziony K10 dni temu, stracił K10 szylingów

3 ***ZWIERZĘTA: BOHATER POSIADA...***

Aby określić jakim zwierzęciem opiekuje się bohater należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *opieka nad zwierzętami*.

K10 ZWIERZĘTA: BOHATER POSIADA…
1 małego ale zajadłego psa
2 oswojonego kanarka, który nie potrafi latać
3 dumnego, cichego i grubego kocura
4 nieprawdopodobnie wielkiego szczura
5 głuchego, śmierdzącego i starego barana
6 dwa małe ptaszki w ozdobnej klatce
7 obroże lub smycz - pamiątkę po zmarłym psie
8 krowę, K2 owce, K2 świnie lub K6 królików w zagrodzie na podwórku
9 starego i wyliniałego kuca lub konia
0 siodło, uprząż i parę juków (*dobrej* jakości)

4 ***KSIĘGI & DOKUMENTY: BOHATER POSIADA...***

Aby określić jakie dokumenty posiada przy sobie bohater należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 KSIĘGI & DOKUMENTY: BOHATER POSIADA…
1 list polecający napisany przez byłego pracodawcę
2 zezwolenie na noszenie broni, potrzebne w miastach, gdzie zabrania tego prawo
3 umowę handlową z kupcem (K10% zysków)
4 list polecający wydany przez władze rodzinnego miasta bohatera
5 zaproszenie na targ lub festiwal
6 list gończy
7 K10 listów od ukochanej, krewnych lub przyjaciela. Bohater ma 25% szans na posiadanie umiejętności *czytanie/pisanie*
8 książkę poezji (*kiepskiej* jakości). Bohater ma 50% szans na posiadanie umiejętności *czytanie/pisanie*
9 księgę kucharską: *101 ciast i placków*. Bohater ma 50% szans na posiadanie umiejętności *czytanie/pisanie*, 10% szans na *gotowanie* (jeśli posiada *czytanie/pisanie*)
0 księga z historią rodzinnej prowincji. Bohater ma 50% szans na posiadanie umiejętności *czytanie/pisanie*, 10% szans na *historię* (jeśli posiada *czytanie/pisanie*)

5 ***BROŃ & PANCERZ: BOHATER POSIADA...***

Bohater posiada broń lub pancerz którą zdobył w ostatnim czasie lub stanowi jego rodzinną pamiątkę. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BROŃ & PANCERZ: BOHATER POSIADA…
1 stary, zardzewiały wielki miecz. Bohater ma 50% szans na posiadanie umiejętności *specjalna broń (bojowa)*
2 krótki łuk i K10 strzał. Bohater ma 50% szans na posiadanie umiejętności *specjalna broń (bojowa)*
3 zdobiony, wyważony i ostry sztylet (*dobrej* jakości)
4 znoszoną skórzaną kurtkę
5 zardzewiały i poobijany hełm pełny
6 piękną, choć pustą pochwę dla miecza gilesowkiego
7 stary młot bojowy
8 starą, drewnianą tarczę z wyblakłym herbem
9 zardzewiałą i podartą koszulkę kolczą (*kiepskiej* jakości)
0 kule i proch wystarczający na K10 strzałów

6 ***DEWOCJONALIA: BOHATER POSIADA...***

Aby określić jakie przedmioty związane z kultem religijnym posiada bohater należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 DEWOCJONALIA: BOHATER POSIADA…
1 symbol religijny wart K10 szylingów
2 ikonę wartą K10 *zk*
3 medalion przedstawiający wizerunek lokalnego świętego lub bohatera
4 symbol religijny wyszyty na ubraniu
5 symbol egzotycznego bóstwa
6 piękny symbol religijny warty K10 *zk*
7 relikwię
8 starannie wykonane szaty kapłańskie
9 księgę kultu. Bohater posiada 50% szans na *czytanie/pisanie* oraz 10% szans na *teologię* (jeśli posiada *czytanie/pisanie*)
0 *Talizman szczęścia* (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **EKWIPUNEK SPECJALNY**)

7 ***UBRANIE (INNE NIŻ NOSZONE PRZEZ POSTAĆ): BOHATER POSIADA...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 UBRANIE (INNE NIŻ NOSZONE PRZEZ POSTAĆ): BOHATER POSIADA…
1 dwie koszule (*dobrej* jakości) zapakowane w impregnowane płótno
2 skórzane buty
3 komplet ubrania (*dobrej* jakości)
4 komplet porwanego i zakrwawionego ubrania (*kiepskiej* jakości)
5 brudny, wymięty i znoszony komplet ubrania (*kiepskiej* jakości)
6 ubranie charakterystyczne dla innej profesji (wedle wybory MG)
7 stary mundur, który nie pasuje na bohatera
8 ciepły i mocny ale wytarty skórzany płaszcz
9 bogato haftowaną opończę
0 śmierdzące ale mocne buty

8 ***PODRÓŻE & USŁUGI: BOHATER...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 PODRÓŻE & USŁUGI: BOHATER…
1 opłacił podróż łodzią lub powozem
2 opłacił wizytę w łaźni
3 zna rzemieślnik który za darmo naprawi jeden z przedmiotów bohatera
4 zna robotnika, który jest winien bohaterowi przysługę
5 zna cyrulika, który jest winien bohaterowie przysługę
6 pomógł kiedyś artyście
7 zdobył zaufanie sługi lokalnego kupca
8 posiada K10x5% zniżki u utalentowanego rzemieślnika
9 zna przedsiębiorczego handlarza
0 zna handlarza, który prowadzi nielegalne interesy

9 ***LOKUM: BOHATER...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 LOKUM: BOHATER…
1 wynajął pokój na K6 dni
2 wynajął dormitorium na K10 dni
3 posiada mały domek myśliwski
4 wynajął pokój na K10 tygodni
5 wynajął pokój na dwa miesiące
6 posiada mały, zniszczony domek w pobliskim miasteczku
7 posiada chatkę poza miastem
8 zamieszkał u krewnych na K10 tygodni
9 mieszka w szałasie od K10 dni
0 może liczyć na darmowe piwo w pobliskiej karczmie

0 ***INNE: BOHATER POSIADA...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 INNE: BOHATER POSIADA…
1 2K10 metrów liny (*dobrej* jakości)
2 K10 świeczek
3 latarnię i K3 litry oleju
4 K10 kart papieru
5 ciepły, haftowany koc (*dobrej* jakości)
6 hubkę i krzesiwo
7 metalową flaszkę (*dobrej* jakości)
8 stary, cynowy kufel
9 K10 zapałek
0 trzy pochodnie

81-90 *CZY BOHATER KOMUŚ SŁUŻY? SŁUŻBA*

Prawdziwi samotnicy są w Imperium rzadkością. To zbyt niebezpieczny świat, by poradzić sobie bez sojuszników albo opiekunów. Czy bohater należy do jakiejś organizacji lub grupy? A może burmistrz rodzinnego miasta uratował jego siostrę od zarazy, więc teraz służy mu z wdzięczności? Być może mistrz lub mentor pomógł bohaterowi wydostać się z ubóstwa i teraz jest on wdzięczny nie tylko swojemu dobroczyńcy, ale także całej gildii? Bohater może też być wiernym sługą którejś ze Świątyń.

Aby określić ilość szczegółów dotyczących służby bohatera należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **SŁUŻBA** należy ustalić wylosowaną wcześniej liczbę szczegółów, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: SŁUŻBA

K10	WYNIK
1	Bohater służy…
2	Bohater jest oddany…
3	Bohater jest lojalny…
4	Bohater jest lojalny lokalnej…
5	Bohater został zdradzony przez…
6	Bohater zdradził…
7	Bohater jest szantażowany przez…
8	Bohater posiada pewną władzę…
9	Zdradzony bohater prawdopodobnie…
0	Bohater chętnie zdradzi…

1 ***BOHATER SŁUŻY...***

Czy bohater jest patriotą służącym swemu krajowi, a może najemnikiem, gotowym sprzedać swe usługi każdemu, kto zapłaci odpowiednio wysoką cenę. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER SŁUŻY…
1 każdemu, kto zapłaci za jego usługi
2 sobie
3 rodzinie
4 krajowi
5 przyjaciołom
6 ludziom posiadającym władzę
7 arystokracji
8 obcym mocodawcom
9 gildii
0 armii

2 ***BOHATER JEST ODDANY...***

Bohater jest patriotą, oddanym ojczystej prowincji. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER JEST ODDANY…
1 Wielkiemu Hrabstwu Averlandu
2 Baronii Hochlandu
3 Wielkiemu Hrabstwu Middenlandu
4 Baronii Nordlandu
5 Lidze Ostermarku
6 Wielkiemu Księstwu Ostlandu
7 Wielkiemu Hrabstwu Stirlandu
8 Hrabstwu Sylvanii
9 Wielkiemu Księstwu Talabecklandu
0 Hrabstwu Wissenlandu

3 ***BOHATER JEST LOJALNY...***

Bohater jest lojalny wobec jednej z gildii. Być może sam jest członkiem cechu, a może krewni bohatera należą do gildii. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER JEST LOJALNY…
1 gildii kupców
2 gildii dokerów
3 gildii piwowarów
4 gildii stolarzy
5 gildii woźniców
6 gildii garbarzy
7 gildii kowali
8 gildii drukarzy
9 gildii robotników
0 gildii kamieniarzy

4 ***BOHATER JEST LOJALNY LOKALNEJ...***

Być może bohater przyjaźni się z kapłanem służącym w lokalnej świątyni, może otrzymał kiedyś pomoc od duchownych kultu, a może szczególną czcią darzy patronujące świątyni bóstwo. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER JEST LOJALNY LOKALNEJ…
1 Świątyni Vereny
2 Świątyni Ulryka
3 Świątyni Morra
4 Świątyni Myrmidii
5 Świątyni Mannana
6 Świątyni Sigmara
7 Świątyni Ranalda
8 Świątyni Shallyi
9 Świątyni Taala & Rhyi
0 innej świątyni

5 ***BOHATERA ZOSTAŁ ZDRADZONY PRZEZ...***

Bohater został zdradzony przez bliską lub ważną osobę. Aby określić przez kogo bohater został zdradzony należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER ZOSTAŁ ZDRADZONY PRZEZ…
1 osobę, w której prawdomówność wierzył
2 członka bliskiej rodziny
3 byłego pracodawcę, który nie wypłacił należnego wynagrodzenia
4 nieznajomego, który wiele obiecał
5 duchownego, któremu powierzył swoje tajemnice
6 demagoga, który wykorzystał naiwność postaci
7 ukochanego, który uciekł z majątkiem
8 osobę, która zdradziła już kiedyś
9 świadka, który wycofał się ze złożonych wcześniej zeznań
0 wspólnika, który obiecał połowę zysków

6 ***BOHATER ZDRADZIŁ...***

Bohater dopuścił się zdrady. Być może był szantażowany, może został przekupiony a może kierowała nim zawiść. Aby określić kogo zdradził bohater należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER ZDRADZIŁ…
1 kult religijny
2 ojczystą prowincję, miasto lub wieś
3 bliską rodzinę
4 pracodawcę lub wspólnika
5 przyjaciela
6 kochankę, narzeczoną lub małżonkę
7 kraj
8 osobę próbującą nakłonić bohatera do zdrady kogoś innego
9 przodków
0 siebie, własne plany na przyszłość, oczekiwania, życzenia

7 ***BOHATER JEST SZANTAŻOWANY PRZEZ...***

Bohater popełnił w przeszłości haniebny czyn, którego świadkiem były szantażujące go teraz osoby. Aby określić kto szantażuje bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER JEST SZANTAŻOWANY PRZEZ…
1 strażników dróg lub straż miejską
2 kupca, dla którego wykonał brudną robotę
3 chłopa, który widział coś co zrobił bohater
4 łowcę czarownic za prawdziwe lub wyimaginowane przewinienia
5 mieszczanina który widział coś co zrobił bohater
6 mistrza gildii złodziei, któremu bohater zdradza informacje
7 bliską osobę wykorzystującą bohatera do swoich celów
8 kapłana, który dowiedział się o przeszłości bohatera
9 szlachcica używającego wpływów dla zabawy
0 obcych mocodawców używającego bohatera jako szpiega

8 ***BOHATER POSIADA PEWNĄ WŁADZĘ...***

Bohater posiada pewną władzę. Być może jest przywódcą uliczników, a może sołtysem. Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 BOHATER POSIADA PEWNĄ WŁADZĘ…
1 którą sprawuje niechętnie
2 którą sprawuje za pomocą manipulacji i intryg
3 zdobytą dzięki ciężkiej pracy i charyzmie
4 zdobytą i sprawowaną dzięki sile fizycznej
5 …bohater chciałby posiadać władzę
6 zdobytą i sprawowaną dzięki bezwzględności
7 która opiera się na szarży (wojsko, szlachta, inne)
8 której nie sprawuje bezpośrednio
9 która jest kontynuacją władzy rodziców
0 …bohater jest pionkiem w rękach potężniejszej osoby

9 ***ZDRADZONY BOHATER PRAWDOPODOBNIE...***

Aby określić jak najprawdopodobniej zachowa się zdradzony bohater należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10 ZDRADZONY BOHATER, PRAWDOPODOBNIE…
1 będzie planował zemstę
2 zemści się, fizycznie lub werbalnie
3 będzie tłumił w sobie gniew, lecz nie zapomni o krzywdzie
4 użyje wszelkich możliwych środków by pomścić swe krzywdy
5 odreaguje na bliskich
6 wyruszy by odnaleźć i ukarać zdrajcę oraz jego pomocników
7 będzie żył dalej
8 upije się
9 ukryje się w swoim domu
0 poskarży się bliskim

0 ***BOHATER CHĘTNIE ZDRADZI...***

Być może bohater jest *zły*, a może został oszukany, zdradzony lub wykorzystany przez przedstawicieli określonej instytucji. Doznana krzywda pozostała w nim jak zadra, jątrząc się i ropiejąc. Aby określić kogo bohater gotów jest zdradzić bez żadnych skrupułów należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10 BOHATER CHĘTNIE ZDRADZI…
1 należy użyć tabeli 1
2 należy użyć tabeli 2
3 należy użyć tabeli 3
4 należy użyć tabeli 4
5 należy użyć tabeli 1 z paragrafu Rodzina & dziedzictwo
6 handlarzy & kupców
7 przedstawicieli wybranej klasy zawodowej
8 ludzi z innej klasy zawodowej
9 ludzi z tej samej klasy zawodowej
0 wszystkich

91-00 *CZY KOGOŚ KOCHA LUB NIENAWIDZI? MIŁOŚĆ & NIENAWIŚĆ*

Miłość i nienawiść są uczuciami najsilniej wpływającymi na zachowanie poszczególnych osób. Jaką rolę odgrywają w życiu bohatera? Czy kogoś kocha? Czy to przelotny romans, nieodwzajemniona miłość, a może rzeczywiście łączą go silne więzy uczuciowe z kimś innym? Z drugiej strony, czy bohater kogoś nienawidzi? A jeśli tak, to za co? Chęć zemsty jest silną motywacją, często powiązaną z nienawiścią. Bohater może nienawidzić pojedyncze osoby lub też całe organizacje, a nawet rasy. Jeśli zwierzoludzie zabili jego żonę, będzie nienawidził ich ponad wszystko. A może przekupiony prawnik pozbawił rodzinę bohatera całego majątku, więc teraz jest przeświadczony, że wszyscy prawnicy to pozbawieni skrupułów oszuści?

Aby określić ilość detali dotyczących miłości & nienawiści należy rzucić K4 + wartość podana w tabeli **MODYFIKATOR ILOŚCI UMIEJĘTNOŚCI**, a następnie korzystając z tabeli **MIŁOŚĆ & NIENAWIŚĆ** należy wylosować ustaloną wcześniej liczbę szczegółów, ignorując powtarzające się lub sprzeczne wyniki.

TABELA: MIŁOŚĆ & NIENAWIŚĆ

K10 WYNIK
1 Fobia: bohater cierpi na…
2 Bohater unika…
3 Ulubione jedzenie: bohater preferuje…
4 Ulubiona rozrywka: bohater lubi…
5 Ulubiona pora roku, dnia lub zjawisko: bohater…
6 Bohater fascynuje się…
7 Bohater przyjaźni się…
8 Nienawiść: bohater nienawidzi…
9 Bohater znajduje wewnętrzny spokój/harmonię…
0 Miłość: bohater…

1 ***FOBIA: BOHATER CIERPI NA...***

Na skutek dramatycznych i silnych przeżyć bohater cierpi na fobię. Aby ustalić bodziec, który wywołuje strach należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli. Wymienione poniżej choroby psychiczne opisane są w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OBŁĘD**.

K10 FOBIA: BOHATER CIERPI NA…
1 akrofobię
2 agorafobię
3 klaustrofobię
4 fobię: przed duchami i ożywieńcami
5 fobię: przed banitami (i obrabowaniem)
6 fobię: przed błyskawicami i grzmotami
7 skotofobię
8 fobię: przez zimnem, śniegiem & lodem
9 fobię: przed społecznymi i kulturowymi przemianami
0 arachnofobię

2 ***BOHATER UNIKA...***

Czy to na skutek osobistych doświadczeń, czy też przeżyć bliskich i krewnych bohater będzie starał się unikać, o ile będzie taka możliwość, pewnych charakterystycznych miejsc. Aby określić miejsca wywołujące niechęć bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10	BOHATER UNIKA…
1	bagien i trzęsawisk
2	cmentarzy i kurhanów
3	zatłoczonych ulic i placów
4	głębokich lasów
5	jezior i mórz
6	gór
7	otwartych i rozległych przestrzeni
8	rzek i brodów rzecznych
9	przebywania poza zabudowaniami po zmroku i w nocy
0	podziemnych lokacji (kopalń, piwnic)

3 ***ULUBIONE JEDZENIE: BOHATER PREFERUJE...***

Bohater dużym upodobaniem darzy kuchnię lub wybraną potrawę. Aby ustalić ulubioną przez bohatera potrawa należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	ULUBIONE JEDZENIE: BOHATER PREFERUJE…
1	wszystkie rodzaje ryb
2	soczyste steki
3	ciasta i placki
4	pieczenie i wędliny
5	pieczeń jagnięcą
6	gulasz grzybowy
7	świeże sałatki i owoce
8	egzotyczną kuchnię (ogólnie lub wybraną potrawę)
9	ostre i gorące posiłki
0	wszystko co nadaje się do jedzenia

4 ***ULUBIONA ROZRYWKA: BOHATER LUBI...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	ULUBIONA ROZRYWKA: BOHATER LUBI…
1	oglądać żonglerów i błaznów. Bohater ma 25% szans na posiadanie *żonglowania* lub *błaznowania* z równą szansą dla każdej
2	dobrą karczemną bijatykę. Bohater ma 75% szans na posiadanie *bijatyki* lub *zapasów* z równą szansą dla każdej
3	oglądać publiczne egzekucje i kary. Bohater ma 10% szans na posiadanie umiejętności *prawo*
4	hazard. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *hazard*
5	wypić piwo w dobrym towarzystwie. Bohater ma 25% szans na posiadanie umiejętności *mocna głowa*
6	podróże i obozowanie pod gołym niebem. Bohater ma 50% szans na posiadanie *sztuki przetrwania*
7	najeść się do pełna. Bohater ma 75% szans na posiadanie *gotowania*
8	ciekawe opowieści. Bohater ma 50% szans na posiadanie *gawędziarstwa*
9	muzykę (ogólnie lub wybrany rodzaj). Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *muzykalność*
0	taniec. Bohater posiada 75% szans na posiadanie umiejętności *taniec*

5 ***ULUBIONE PORA ROKU, DNIA LUB ZJAWISKO: BOHATER...***

Aby ustalić porę roku lub dnia preferowaną przez bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	ULUBIONA PORA ROKU, DNIA LUB ZJAWISKO: BOHATER LUBI…
1	zimę, śnieg i lód
2	wiosnę
3	jesień
4	burze
5	pełnię Mannslieb
6	noc i mrok
7	spędzać poranki w łóżku
8	wygrzewać się na słońcu
9	wieczory, gdy ludzie zbierają się razem
0	deszcz

6 ***BOHATER FASCYNUJE SIĘ...***

Aby określić przedmiot fascynacji bohatera należy rzucić K10 i odczytać wynik z tabeli.

K10	BOHATER FASCYNUJE SIĘ…
1	mechanizmami zegarów. Bohater ma 75% szans na posiadanie *inżynierii*
2	wznoszeniem mostów i kopuł. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *inżyniera* lub *kamieniarstwo* z równą szansą dla każdej
3	prochem i bronią palną. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *specjalna broń (prochowa)*
4	fortami, zamkami i twierdzami. Bohater ma 75% szans posiadanie *inżynierii* lub *kamieniarstwa* z równą szansą dla każdej
5	machinami oblężniczymi. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *specjalna broń (artyleria - balista* lub *artyleria - bombarda* lub *artyleria - katapulta* z równą szansą dla każdej
6	zamkami i kłódkami. Bohater ma 75% szans na posiadanie *otwierania zamków*
7	garncarstwem, kamieniarstwem i porcelaną. Bohater ma 75% szans na posiadanie umiejętności *kamieniarstwo*
8	drukowanymi książkami. Bohater ma 75% szans na posiadanie *czytania/pisania*
9	malarstwem (szczególnym tematem, okresem, lub malarzem). Bohater ma 75% szans na posiadanie *sztuki*
0	magią. Bohater ma 75% szans na posiadanie *wykrywania magii*

7 ***BOHATER PRZYJAŹNI SIĘ...***

Aby określić szczegóły należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	BOHATER PRZYJAŹNI SIĘ…
1	ze zdolnym i cenionym stolarzem
2	z utalentowanym kamieniarzem
3	z doświadczonym prawnikiem
4	z pełnym zapału agitatorem
5	z pobożnym kapłanem
6	z pomysłowym inżynierem
7	z pracowitym robotnikiem, piekarzem, kucharzem lub piwowarem
8	ze zręcznym iluminatorem i drukarzem
9	z przedsiębiorczym karczmarzem
0	z uzdolnionym cyrkowcem

8 ***NIENAWIŚĆ: BOHATER NIENAWIDZI...***

W wyniku osobistych doświadczeń lub pod wpływem przeżyć bliskich osób bohater zraził się do pewnej instytucji. Aby określić instytucję, przedstawicieli której bohater *nienawidzi* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**) należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	NIENAWIŚĆ: BOHATER NIENAWIDZI…
1	bankierów i lichwiarzy
2	kupców
3	hierarchów kultów religijnych
4	urzędników i biurokratów
5	zarządców i poborców podatkowych
6	handlarzy
7	żołnierzy i najemników
8	strażników dróg i/lub rzek
9	strażników miejskich
0	czarodziejów

9 ***BOHATER ZNAJDUJE WEWNĘTRZNY SPOKÓJ/HARMONIĘ...***

Aby określić miejsce lub okoliczności w których bohater znajduje spokój lub ukojenie należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	BOHATER ZNAJDUJE WEWNĘTRZNY SPOKÓJ/HARMONIĘ…
1	w samotności
2	pośród drzew i krzewów
3	w deszczu
4	ciesząc się słonecznymi promieniami
5	śpiąc
6	w zachodzie słońca
7	w pijaństwie
8	w ciepłym łóżku, najlepiej w miłym towarzystwie
9	spacerując
0	medytując

0 ***MIŁOŚĆ: BOHATER...***

Aby ustalić kogo bohater darzy silnym uczuciem należy rzucić K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	MIŁOŚĆ: BOHATER…
1	kocha osobę, którą zna przez całe życie
2	często zmienia partnerów
3	zakochał się w osobie z którą spędził przygodną noc w gospodzie
4	kocha kogoś, kto został duchownym
5	kocha swego małżonka
6	kocha osobę, należącą do wrogiego rodu
7	nie może poślubić ukochanej osoby dopóki nie zdobędzie K10x100 *zk*
8	wciąż kocha osobę, która zmarła K10 lat temu
9	kocha znaną osobę, która nie zdaje sobie sprawy z uczucia bohatera
0	kocha osobę, która nawet nie wie o istnieniu postaci

PROFESJE:



Bohaterowie Graczy to awanturnicy i poszukiwacze przygód, którzy różnią się od zwykłych obywateli Starego Świata. Nie ograniczają ich normy prawne i przynależność do określonej warstwy społecznej. W pewnym momencie swojego życia opuścili rodzinny dom i wyruszyli na poszukiwanie sławy i bogactwa. Większość ludzi nie oddala się od miejsca zamieszkania o więcej niż kilka kilometrów. Jednak ta niewielka grupa, do której należą Bohaterowie Graczy, zdecydowała się na pełną niebezpieczeństw podróż po drogach i rzekach Starego Świata. Ale nie zawsze byli awanturnikami. Wcześniej wiedli normalne, spokojne życie. Część szczegółów dotyczących pochodzenia BG wynika z wyboru rasy. Resztę określa profesja początkowa.

Profesja początkowa opisuje jakie życie wiódł bohater, nim zdecydował się zostać poszukiwaczem przygód. Awanturnik będzie miał okazję gromadzić nowe doświadczenie i zająć się czymś innym. W ten sposób będzie mógł zdobywać nowe profesje.

Wybór profesji decyduje o umiejętnościach bohatera, jego reputacji, oraz o wyzwaniach, z jakimi będzie musiał się zmierzyć. Każda profesja otwiera nowe możliwości rozwoju i stawia przed awanturnikiem coraz ambitniejsze cele.

Istnieją dwa rodzaje profesji - podstawowe i zaawansowane. Profesje podstawowe to zawody najczęściej wykonywane w Starym Świecie, natomiast profesje zaawansowane są dostępne jedynie dla tych bohaterów, którzy nauczyli się wyjątkowych rzeczy i zdobyli dostatecznie dużo doświadczenia życiowego. Są również znaczne bardziej prestiżowe, zapewniają większą władzę i odpowiedzialność niż profesje podstawowe.

PROFESJA POCZĄTKOWA:

Po wylosowanie (lub wybraniu) profesji początkowej należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** umiejętności i przedmioty związane z daną profesją. Niektóre umiejętności mogą być poprzedzone określeniem *XX% szans na…*, należy wówczas wykonać rzut K100, by sprawdzić czy bohater poznał daną umiejętność (*starzy* bohaterowie posiadają +25% szans więcej na posiadanie danej umiejętności). Pozytywny wynik oznacza, że bohater poznał daną umiejętność. Natomiast nieudany rzut oznacza, że choć bohater odbył już potrzebne szkolenie, to potrzebuje jeszcze 100 *PD* na wykup umiejętności. Więcej na temat nabywania i rozwijania umiejętności znajduje się w paragrafie **UMIEJĘTNOŚCI**.

Po zanotowaniu przedmiotów i umiejętności, należy zapisać na **KARCIE BOHATERA** schemat rozwoju danej profesji. Przedstawia on wszystkie możliwości rozwoju cech, jakie oferuje dana profesja. Na przykład żołnierz może rozwinąć **WALKĘ WRĘCZ**, natomiast skryba **INTELIGENCJĘ**. W odróżnieniu od przedmiotów i umiejętności pochodzących z profesji początkowej, cechy nie podlegają automatycznemu rozwinięciu, gracz na początku może wykonać tylko jedno darmowe rozwinięcie, na pozostałe bohater musi się ciężko napracować.

NABYWANIE ROZWINIĘĆ:

W miarę rozwoju kampanii Mistrz Gry będzie nagradzał gracza *Punktami Doświadczenia* (*PD*). Jest to nagroda za sprytne rozwiązanie problemu, dobre pomysły i właściwe odgrywanie bohatera. Rozwój bohatera polega na wydawaniu zdobytych *PD* na zwiększanie wartości cech (lub też wykupywaniu i podnoszeniu poziomu umiejętności). Zwiększenie wartości cechy nazywa się rozwinięciem. Schemat wskazuje te cechy, które mogą ulec rozwinięciu w tym czasie, w którym bohater poświęca się określonej profesji. Każdy *awans* to zawsze +1 punkt lub +5%, dodawanej do wskazanej przez niego cechy. Maksymalny stopień rozwoju dozwolony dla każdej z cech pokazany jest na schemacie jako +1, +2, +5%, +10% itd.

Rozwój dokonuje się zawsze w oparciu o charakterystykę początkową. Tak więc, bohater o początkowej **WALCE WRĘCZ**, równej 30, może rozwinąć ją o +5% do 35, +10% do 40 itd. Jeżeli *schemat rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji zawiera takie awanse, które bohater już wcześniej nabył, to są one ignorowane. Jeżeli więc bohater miał na początku **WW** równe 30, a pierwsza profesja zawierała możliwość rozwoju, podnoszącego **WW** do 40, to awans +10% w *schemacie rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji jest ignorowany. Aby postać mogła rozwinąć **WW** potrzebuje profesji, która zawiera awans +15% lub więcej.

Przed pierwszą przygodą każdy bohater otrzymuje jedno wolne rozwinięcie dla jednej z cech zaznaczonych w *schemacie rozwoju*. Oprócz tego jednego, wszystkie inne rozwinięcia można zdobyć jedynie poprzez wydanie *Punktów Doświadczenia* (*PD*).

KUPOWANIE ROZWINIĘĆ:

Bohaterowie, którzy mają 100 *PD* mogą wymienić je za rozwinięcie jednej określonej cechy. Wzrost wynosi +5% w cechach głównych (**WW**, **US**, **ZR**, **CHA**, **INT**, **SW**, **CHA**) i +1 punkt w cechach drugorzędnych (**A**, **ŻW**, **SZ**, **MAG**).

Jeżeli bohater rozwinął już jakąś cechę o odpowiednio +5% lub +1 punktów, a *schemat rozwoju* pozwala mu na podniesie cechy o +10% lub +2, to gracz musi zgromadzić 200 *Punktów Doświadczenia*, które będzie mógł wydać na zakupienie tego rozwinięcia.

Analogicznie wygląda sytuacja, gdy gracz chce kupić rozwinięcie +15% lub +3 punkty dla swojego bohatera. Gracz musi wykupić wcześniej rozwinięcia +5% lub +1 za 100 *PD*, +10% lub +2 za 200 *PD*, następnie zgromadzić 300 *PD*, które wyda na zakup rozwinięcia +15% lub +3. Tak więc, na skompletowanie rozwinięcia +15% lub +3 potrzeba w sumie 600 *PD*, a na skompletowanie rozwinięcia +20% lub +4 potrzeba w sumie 1000 *PD*.

Należy pamiętać, że za jednym razem można podnieść cechę tylko o +5% lub +1 punktów, tzn. że jeżeli gracz podniósł cechę o +5% lub +1, to zanim wykupi rozwinięcie +15% lub +3, musi wcześniej wydać 200 *PD* na podniesienie cechy o +10% lub +2.

Z chwilą wykorzystania przez bohatera wszystkich rozwinięć, dostępnych w obecnym *schemacie rozwoju*, nie będzie on zdolny do dalszego zwiększania swych cech, aż przejdzie do następnej profesji oferującej wyższe rozwinięcia.

Po wykorzystaniu rozwinięcia najlepiej odnotować to w odpowiednim miejscu na **KARCIE BOHATERA**. Za każdym razem, gdy gracz podnosi daną cechę, powinien zaznaczyć ten fakt, stawiając obok kropkę. Ten zapis musi być trwały, gracz musi do końca gry wiedzieć jak wiele rozwinięć bohater nabył we wszystkich swych przeszłych profesjach, więc najlepiej używać do tego celu długopisu, a nie ołówka. Po wykupieniu wszystkich rozwinięć profesja jest uznawana za ukończoną.

ZMIANA PROFESJI:

Każda z profesji zawiera pozycję *Profesje wyjściowe*. Jest to następny krok na drodze rozwoju bohatera. Zmiana profesji dostarcza bohaterom wielu motywacji i celów innych niż zazwyczaj związane z poszukiwaniem przygód. W większości przypadków bohaterowie muszą szukać nauczyciela bądź pracodawcy, którzy umożliwią im zdobycie nowej profesji. Awanturnik nie może zostać *uczniem czarodzieja*, tylko dla tego, że taka profesja widnieje wśród innych profesji wyjściowych, a on akurat ma wolnych 100 *PD*. Bohater najpierw musi odnaleźć *czarodzieja*, który akurat poszukuje ucznia, a następnie przekonać go, że jest odpowiednim (albo odpowiednio bogatym) kandydatem do nauki. Później konieczny jest okres nauki lub praktyki, niezbędny do zgromadzenie ekwipunku - jeśli takowy jest wymagany, zapoznawania się z umiejętnościami i nauczenie się czarów. Dopiero pod koniec bohater będzie mógł wydać *PD* na naukę umiejętności i po ich nabyciu na wykupienie rozwinięć ze *schematu rozwoju*.

Podobnie bez wcześniejszego wstąpienia do wojska nie można zostać *najemnikiem*, *żołnierzem* czy *bombardierem*. Zwykłe stwierdzenie, że posiada się którąś z tych profesji nie pozwala ani na nabycie umiejętności, ani później związanego z nimi *schematu rozwoju*. Tych rzeczy trzeba się najpierw nauczyć, a później przez krótki okres czasu praktykować.

Odnajdywanie nauczycieli może wplątać bohaterów w ciekawe przygody, podczas których będą starali się znaleźć kogoś, kto może ich nauczyć odpowiednich umiejętności albo dać pracę umożliwiającą zdobycie nowej profesji, którą są szczególnie zainteresowani. Równie niedobrze jest bowiem podawać się za *strażnika dróg*, jeżeli ci nie zaakceptują delikwenta, tym bardziej, że podszywanie się pod stróża prawa może wpędzić bohatera w poważne kłopoty! Raz odnaleziony ewentualny pracodawca lub nauczyciel niekoniecznie musi przyjąć kogoś tylko dlatego, że ten życzy sobie rozpocząć nową profesję. Taka osoba ma często swoje własne powody, aby przyjąć nowego ucznia czy pracownika - może ma akurat wiele ciężkiej pracy fizycznej dla ucznia lub też chce przyjąć osiłka do służby wojskowej.

Kampania może skorzystać również wtedy, gdy niektóre profesję będą niedostępne dla bohaterów do momentu zrealizowania pewnych elementów fabuły lub rozegrania jakiejś przygody. MG może postanowić, że jego rozgrywki będą miały miejsce w szeregu miast, w których bohaterowie będą spędzać czas jako normalni, uczciwi obywatele, wykorzeniający Kulty Chaosu i ich zajmujących eksponowane stanowiska zwolenników. Tego rodzaju przygody najlepiej rozgrywać przy wykorzystaniu niewielkiej liczby bohaterów, mających powiązania z organizacjami miejskimi - cechami, stowarzyszeniami kupców itp. *Oficer*, dowodzący dwudziestoma zahartowanymi w boju weteranami nie najlepiej nadaje się do tego rodzaju przygód. Jednak później, w dalszym ciągu kampanii bohaterowie mogą zaangażować się w obronę jakiejś baronii przed szalejącymi mutantami i zwierzoludźmi - osoby, mające doświadczenia i wyszkolenie wojskowe będą mogły tu zaprezentować swoją wartość. Z drugiej jednak strony, *uczeń medyka* postawiony w takiej sytuacji najprawdopodobniej zginie straszliwą śmiercią, albo grający bardzo szybko się znudzi. MG może wprowadzić bohaterów graczy do tego rodzaju przygody, umieszczając w widocznym miejscu ogłoszenie z informacją *Ochotnicy - oficerowie, podoficerowie i żołnierze - poszukiwani do Kompanii Pieszej barona Ottona*, albo doprowadzając do spotkania werbownika tegoż barona z bohaterem - *oficerem*. Poprzez fakt, że nie każda profesja jest dostępna dla bohaterów przez cały czas, rozwój bohaterów można wpleść w samą kampanię.

Nie sposób jednak uniknąć sytuacji, w której niektórzy z bohaterów będą chcieli kompletować profesję, które nie została przewidziana w tej kampanii. W przypadku niektórych profesji problem ten nie powinien być trudny do rozwiązania. Na przykład łatwo zostać *ochroniarzem* - potrzebne jest tylko odpowiednie wyposażenie i ktoś (choćby inny bohater) do chronienia. Podobnie stosunkowo łatwo jest zostać *zabijaką*, należy znaleźć jedynie kogoś, kto zechce znaleźć cię w nowej roli lub znaleźć powód, dla którego ktoś miałby ci płacić za *ochronę*. W obu przypadkach nie jest wymagana jakaś wiedza specjalistyczna i nie trzeba praktykować - po prostu idzie się tam gdzie trzeba i robi co należy.

Zawód *woźnicy* wymaga już jednak, by bohater zatrudnił się w jakimś przedsiębiorstwie przewozowym albo przynajmniej by posiadał odpowiednie środki, pozwalające mu na zakup dyliżansu i koni, dzięki którym może samodzielnie prowadzić interes. Pełnienie zawodu *woźnicy* bez koni jest raczej bezsensowne.

Zdobycie *ekwipunku* wymienionego w opisie profesji jest pierwszym i niezbędnym krokiem, który trzeba wykonać, aby w ogóle myśleć o przejściu na daną profesję.

Bohaterowie mogą również zdecydować się na znalezienie pracodawcy dzięki fabule samej kampanii. Na przykład, jeżeli bohater postanowił zostać *medykiem*, może zgłosić się do miejscowej gildii medyków, albo do jakiegoś praktykującego lekarza. W tym wypadku bohater powinien najpierw wykonać pomyślny test **CHARYZMY** (który pozwoli mu na nawiązanie przyjacielskich kontaktów z cechem bądź z *medykiem*), a następnie test *zatrudnienia* (sprawdzając, czy zostanie przyjęty). Może się również zdarzyć, że bohater będzie musiał wykonać najpierw jakieś niewielkie zadanie. Zanim *medyk* zgodzi się przyjąć *ucznia*, może zażądać, aby kandydat znalazł mu jakieś niezbędne do przyrządzenia leku składniki, albo może wysłać go lub ją do rejonu ogarniętego zarazą, by w ten sposób sprawdzić zaangażowanie tej osoby w dzieło ratowania innych. Może z tego wyniknąć dowolnie dużo przygód. Z drugiej jednak strony MG może uznać, że na tym etapie kampanii bohater nie powinien zostać *medykiem* i może stwierdzić, że w cechu nie ma wakatów.

Mamy wymaganą przez cech liczbę praktykantów i studentów, ale dziękujemy za zainteresowanie albo *Bardzo mi przykro, ale mam już trzech uczniów. Po prostu nie mam czasu na zajmowanie się kimś jeszcze*. W interesie gry leży, aby, o ile to możliwe, gracze rozwijali profesje bohaterów. Jeżeli wiąże się to z jakimś wysiłkiem ze strony ich bohaterów, cała sprawa staje się jeszcze bardziej godna uwagi.

Jak już wspomniano, odnalezienie możliwości rozwoju w ramach własnej profesji może przyczynić się do całego szeregu przygód - czarodziej może zażądać zdobycia jakichś ksiąg albo odnalezienia niezbędnych mu do odprawienia rytuałów składników, postać wstępująca do wojska może zostać wysłana z zadaniem takim jak na przykład poprowadzenie patrolu do odległej wioski albo przekazanie wiadomości dla oficera, który znajduje się obecnie w odległości wielu kilometrów. Takie i podobne przygody mogą zmusić bohaterów do przebijania się przez wrogie terytorium albo doprowadzić do odkrycia, iż jeden z członków ich drużyny jest *szpiegiem* lub pracującym dla przeciwnika *skrytobójcą*.

Bohaterowie muszą wydawać *Punkty Doświadczenia*, aby przejść do innej profesji. Do wyboru są następujące opcje:

- Gracz, za zgodą MG, może wybrać którąś z profesji z listy *profesji wyjściowych*, zamieszczonych w opisie obecnej profesji bohatera. Kosztuje to 100 *PD*.
- Gracz, za zgodą MG, może wybrać którąś z *profesji podstawowych* przedstawionych w **TABELI PROFESJI** dla danej klasy. Dla przykładu *żebrak* może wybrać dowolną z podstawowych karier łotrowskich, takich jak *podżegacz*, *złodziej* czy *oprych*. Kosztuje to 100 *PD*.
- Gracz, za zgodą MG, może wybrać którąś z *profesji podstawowych* z **TABELI PROFESJI** dla innych KLAS ZAWODOWYCH. Kosztuje to 200 *PD*.

NOWY SCHEMAT ROZWOJU:

Nowy *schemat rozwoju* przedstawia graczowi nowy poziom cech. Które może rozwinąć. Nowy schemat *nie jest kumulatywny* ze starym, poprzedni staje się zbędny z chwilą zmiany profesji. Jak napisano wyżej, bohaterowie, którzy w jednej profesji rozwinęli którąś z cech o +1 lub +5%, nie mogą w nowej profesji rozwinąć jej powtórnie o +1 lub +5%. Jej rozwinięcie jest możliwe tylko wtedy, gdy w nowym *schemacie rozwoju* będzie zaznaczony wzrost o +2 lub +10% albo +3/+15%. Na miejscu starego *schematu rozwoju* należy na **KARCIE BOHATERA** wpisać nowy.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI JAKO NAUCZYCIELE:

MG sprawiając, że każdy ewentualny pracodawca lub nauczyciel będzie postacią z krwi i kości, w szybkim tempie stworzy szereg barwnych i ciekawych bohaterów niezależnych, z którymi będą współdziałali gracze. Bohaterowie niezależni tego typu mogą się przydać w dalszym ciągu kampanii, można ich wykorzystać na przykład do wprowadzenia do gry nowych awanturników. W miarę, jak bohaterowie stają się coraz bardziej doświadczeni, będą mieli coraz szerszy krąg przyjaciół i znajomych, których poznali w czasie przygód.

Tacy BN mogą również oszukiwać awanturników. Udając, że proponuje im naukę taki nieuczciwy BN może podstępnie skłonić bohaterów do wykonania dla niego za darmo jakiegoś nielegalnego zadania! *Ależ wasza miłość! Skąd mogłem wiedzieć, że on jest paserem? Uważałem go za uczciwego kupca. Przysięgam, że nie miałem pojęcia co się znajduje w pudełku…*

ZMIANA PROFESJI BEZ WYKORZYSTANIA SCHEMATU ROZWOJU:

Czasami, bohater będzie mógł przejść do profesji, której *schemat rozwoju* nie będzie ofiarował mu żadnych dodatkowych bonusów do cech ani dodatkowych umiejętności, jednak będzie ona zawierała *profesje wyjściowe*, które gracz chciałby osiągnąć dla swojego bohatera. Bohaterowie przechodzą do takiej profesji w normalny sposób, uzyskują zgodę MG i gromadzą 100 *PD* koniecznych do zmiany.

TWORZENIE DOŚWIADCZONYCH BOHATERÓW:

Bohaterowie w czasie swych przygód będą zdobywać wiele różnych profesji, można ich będzie określać jako bohaterów dwu-, trzyprofesyjnych. Czasami MG chce stworzyć doświadczonego bohatera, który ma za sobą więcej niż jedną profesję. W takim przypadku należy stworzyć bohatera w normalny sposób, ale przyjąć po prostu, że przechodzi on po kolei do nowych profesji. Należy odpowiednio uzupełnić jego wyposażenie dodać nowe umiejętności i charakterystykę.

Później MG może dać nowemu bohaterowi tyle pieniędzy i dodatkowych przedmiotów, ile uzna za stosowne.

ZASTRZEŻENIA DOTYCZĄCE RASY & CHARAKTERU:

Nie wszystkie profesje są dostępne dla każdej istoty lub dla pewnych bohaterów - na przykład większość bohaterów PRAWORZĄDNYCH nie jest *Łotrami*. Mistrz Gry powinien zachęcić graczy do upewnienia się, że profesje bohaterów nie kłócą się z ich rasą i *naturą*. Na graczy którzy odmawiają współpracy należy nałożyć pewne restrykcje. **TABELE PROFESJI** do pewnego stopnia odzwierciedlają powyższą regułę, ale przy zmianie profesji również trzeba o niej pamiętać.

KOMPLETOWANIE PROFESJI PODSTAWOWEJ:

Profesja, wylosowana dla bohaterów na początku rozgrywki była ich *profesją początkową* - tą, którą mieli przed poświęceniem się poszukiwaniu przygód. Przez skompletowanie *schematu rozwoju*, bohater w pełni wykorzystał bieżącą profesję, czyli osiągnął punkt, w którym dalsze poświęcanie się jej nie daje mu już żadnych korzyści.

Gdy wykorzystano już wszystkie możliwości rozwoju w danej profesji, można przyjąć, że bohater skompletował profesję i za zgodą MG, może wybrać jedną tych, które ma wypisane pod *profesjami wyjściowymi* (patrz powyżej - **ZMIANA PROFESJI**). Nowa profesja może być *profesją zaawansowaną* lub inną z *profesji podstawowych*, ale nie ma to żadnego znaczenia dla przebiegu gry. Ponieważ bohater jest teraz poszukiwaczem przygód, powinno wpłynąć to na jego zachowanie się, postępowanie. Po pierwszej, początkowej profesji, każdą następną, obojętnie czy to podstawową, czy zaawansowaną można traktować jako *profesję przygodową*.

PROFESJE PRZYGODOWE:

Pokazano tutaj przykład zmiany profesji. Franz jest bohaterem, stworzonym jako *poszukiwacz złota*. Natychmiast po rozpoczęciu życia jako awanturnik, Franz porzuca swoją profesję początkową. W toku dalszych przygód może znaleźć się w sytuacji, w której będzie zmuszony lub będzie chciał szukać cennych metali w dzikich ostępach Starego Świata, lecz główna działalność będzie się wiązała ze zwalczanie Inwazji Chaosu, zapewniając mu, miejmy nadzieję, nie tylko ekscytujące, ale i przynoszące profity życie.

Profesja *poszukiwacza złota* ma kilka rozwinięć. Jednak w każdej chwili Franz ma możliwość przejścia do następnej profesji. Patrząc na *profesje wyjściowe*, gracz, za zgodą MG, decyduje się na zrobienie z niego *zwiadowcy*. Ta *profesja zaawansowana* doskonale współgra z wędrownym stylem życia Franza. Nie zmusza go do poświęcanie się jej cały czas, wypełniając za to przerwy pomiędzy przygodami. Franz kupuje wyposażenie i szuka kogoś, kto może go nauczyć tej profesji. W *schemacie rozwoju* nowej profesji kolejne rozwinięcia, których Franz nie wykorzystał jako *poszukiwacz złota*, tak więc ta praca zajmie mu trochę czasu.

Później Franz zostaje *najemnikiem*. Ta *profesja podstawowa* nie dostarcza mu już żadnych nowych rozwinięć, ale dostarcza kilka dodatkowych umiejętności. Dzięki niej może też stać się *sierżantem*, a później *oficerem*. Za każdym wyszukuje sobie nowe wyposażenie, rozgląda się za nową pracą i zaczyna nabywać nowe umiejętności i później dodatkowe rozwinięcia oferowane mu przez profesję.

Gdy bohater ukończy profesję, a gracz stwierdzi, że chce rozpocząć nową Mistrz Gry musi zdecydować czy, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności prowadzonej kampanii, wszystkie z profesji wyjściowych są w danej chwili dostępne.

Bardzo rzadko którąś z *profesji podstawowych* nie będzie dostępna jako kariera przygodowa. Przy niektórych profesjach, takich jak *gajowy*, w których trzeba znaleźć pracodawcę Mistrz Gry może zażądać wykonania testu *zatrudnienia*. *Profesje zaawansowane* są zwykle profesjami, w których pracuje się na własną rękę, więc MG musi zdecydować, czy istnieje akurat zapotrzebowanie na taki rodzaj pracy. Opis profesji pomoże podjąć decyzję.

Bohaterowie nie muszą porzucić swych starych profesji gdy tylko skorzystają z wszystkich możliwych rozwinięć; za *Punkty Doświadczenia* mogą kupować dodatkowe umiejętności albo mogą je zachowywać na przyszłość.

Bohaterowie niezależni mogą mieć profesje zaawansowane, oraz podobnie jak bohaterowie graczy, mogą zdobywać wiele profesji. Jednak w Starym Świecie tylko nieliczne jednostki są aż tak ambitne i większość pozostaje przez całe życie *rybakami*, *szkutnikami* czy *żebrakami*…

A co cię obchodzi, ile mam lat! Sam nie wiem, a nie chcę liczyć… Każdy mój skończony rok to jedna klęska, każdy ten najświętszy dzień w roku był krwawą jatką, urządzoną przez bogów. Nie wiem, czym się naraziłem, nie wiem, czym urazili bogów moi rodzice. Po prostu jestem przeklęty. Tylko że takiego przekleństwa świat jeszcze nie widział…

Ja niczym nie zawiniłem. To znaczy… chyba niczym… Z początku uważano, że to tylko potworny zbieg okoliczności - akurat w dniu moich narodzin banda zielonoskórych wycięła moją wieś. Dokładnie rok później oszalała hydra rozniosła karawanę, w której jechałem wraz z ojcem. Dziwnie na mnie patrzono, kiedy w dniu moich drugich urodzin osadę, w której zamieszkaliśmy, zaatakowali giganci. W rok później już nikt nie miał złudzeń - wszyscy byli gotowi na najgorsze, nawet oddział najemników zatrudniono. Mój biedny ojciec już myślał, iż wszyscy się mylili, kiedy po zmroku wieś zaatakowała chmara szarańczy. Zżarła wszystko i tylko kilku biedaków przeżyło zimę.

No i nas wygnano. Rzecz jasna, ojciec zginął dokładnie rok później, na moich oczach przywalony przez drzewo. Pierwszą nauką, jaką wniosłem w dorosłe życie, była świadomość własnego przekleństwa. Co rok, w dniu moich urodzin, działo się coś straszliwego wśród ludzi wokół mnie, spadała na nich najgorsza z klątw. Ach, dobrze pamiętam każde ze swoich przyjęć urodzinowych… Pamiętam jak byłem żebrakiem na ulicach Delberz, miasta którego nienawidziłem, miasta które częściowo spłonęło, kiedy skończyłem dwanaście lat… Pamiętam swą służbę w Czarnych Sowach, dumnym oddziale toporników - cóż za rzeź sprawiły nam trolle w dniu moich dziewiętnastych urodzin… Nigdy nie zapomnę pomoru jaki szalał w Norderingen i kilku okolicznych wsiach, kiedy siedziałem samotnie w wymarłej karczmie i zapijałem gorycz dwudziestych trzecich urodzin. A nie powiedziałem jeszcze o tych strasznych urodzinach…

Od dłuższego czasu próbuję uciekać, choć niezbyt mi się to udaje. W dniu moich dwudziestych szóstych urodzin zaszyłem się w górach. Wyłem bezgłośnie na widok tej karawany, zmiatanej przez lawinę… W tym roku pójdę na bagna. To dobre miejsce, by uczcić czterdzieste urodziny.

OPIS PROFESJI:

Wszystkie profesje opisane są w następujący sposób:

Nazwa: krótki opis profesji pozwala na ogólne określenie pozycji bohatera w społeczeństwie Starego Świata i związanych z nią obowiązków.

Umiejętności: jeśli jest to profesja początkowa bohatera, otrzymuje wszystkie wymienione w tym miejscu umiejętności. Jeżeli nazwa umiejętności poprzedzona jest zapisem *XX% szans na…* należy wykonać rzut K100, wynik równy lub mniejszy oznacza, że bohater poznał daną umiejętność (dotyczy to jedynie przypadków, gdy jest to profesja początkowa). W przypadku umiejętności do wyboru, należy wybrać jedną z umiejętności lub jeden zestaw umiejętności.

Wyposażenie: jeśli jest to profesja początkowa bohatera, otrzymuje on wszystkie wymienione w tym miejscu przedmioty. W przypadku każdej kolejnej profesji, bohater musi zebrać wszystkie wymienione przedmioty przed rozpoczęciem nowej profesji.

Profesje wejściowe: w tym miejscu wymieniono profesje, które umożliwiają przejście na daną profesję. Dzięki temu łatwiej będzie można zaplanować ścieżkę rozwoju bohatera.

Profesje wyjściowe: po ukończeniu opisywanej profesji, gracz może wydać 100 *PD* i wybrać (za zgodą MG) dowolną z wymienionych w tym miejscu profesji.

Bardziej doświadczeni gracze wolą wybrać profesję, niż zdawać się na ślepy los. Nie jest to tak szybki i łatwy sposób tworzenia bohatera gracza, jak opisany powyżej, jednakże niektórzy gracze mają już gotową wizję BG - nawet przed rozpoczęciem jego tworzenia. Jeśli Mistrz Gry na to pozwoli, gracz może wybrać profesję początkową swojego bohatera. Decyzja MG w tej kwestii jest ostateczna.
Są Mistrzowie Gry, którzy nie pozwalają graczom na wybór profesji początkowej, ponieważ cenią sobie *przypadkowość klasy społecznej*, jaką stwarza możliwość losowego wyboru profesji początkowej. Los może zdecydować, że gracz rozpocznie grę jako szlachcic, ale może również *zdegradować* bohatera do roli żyjącego w kanałach ściekowych szczurołapa. Tak czy inaczej prawdziwy bohater musi wznieść się ponad swoje powołanie i pokonać przeciwności losu, jakie postawi przed nim Mistrz Gry!

PROFESJE PODSTAWOWE:



Ta część zawiera pełne informacje o profesjach podstawowych. Opisano w nim wszystko, co jest potrzebne, aby zrozumieć rolę bohatera w grze. Jednak należy pamiętać, że obecna profesja wcale nie musi być tą, którą trzeba grać, są to bowiem wiadomości dla gracza, który chce wiedzieć, kim był jego bohater, skąd ma pewne umiejętności i wyposażenie. Odtąd bohater staje się raczej poszukiwaczem przygód, chociaż może również osiągnąć profesje zaawansowane. Po zebraniu odpowiedniej ilości *Punktów Doświadczenia* przed bohaterem wyłania się możliwość przejścia do wskazanych profesji wyjściowych, ale na razie nie należy się tym przejmować. Mistrz Gry ma wszelkie informacje dotyczące profesji zaawansowanych.

ALFABETYCZNA LISTA PROFESJI PODSTAWOWYCH:

Aptekarz	Mieszczanin	Sługa
Banita	Milicjant	Strażnik dróg
Błazen	Minstrel	Strażnik kanałów
Bydłokrad	Myśliwy	Strażnik miejski
Chłop	Mytnik	Strażnik więzienny
Chłopiec okrętowy	Najemnik	Szczurołap
Ciura obozowa	Nowicjusz	Szlachcic
Cyrkowiec	Ochroniarz	Szuler
Cyrulik	Oprych	Terminator
Czeladnik	Pasterz	Traper
Druid	Paź	Uczeń czarodzieja
Drwal	Pilot	Uczeń medyka
Dziwka	Poborca podatkowy	Uczeń mistrza tatuażu
Gajowy/Kłusownik	Podżegacz	Wędrowny kramarz
Gawędziarz	Poganiacz mułów	Węglarz
Giermek	Pogromca trolli	Wieszcz
Gladiator	Porywacz zwłok	Wojownik podziemny
Goniec	Poszukiwacz złota	Woźnica
Górnik	Przemytnik	Zabijaka
Guślarz	Przepatrywacz	Zielarz
Handlarz	Przewoźnik	Złodziej
Hiena cmentarna/Grabarz	Rajfur	Żak
Hipnotyzer	Robotnik	Żebrak
Inżynier khazadzki	Rozjemca	Żeglarz
Latarnik	Rybak	Żołnierz
Łowca nagród	Skryba	Żołnierz okrętowy / Pirat

OPIS PODSTAWOWYCH PROFESJI:

Poniższy opis zapoznaje graczy ze szczegółami profesji, z jakimi ich bohaterowie wkroczyli w dorosłe życie. Oprócz opisu i miejsca, jakie zajmuje profesja w Starym Świecie, podano też następujące dane:

Schemat rozwoju
Umiejętności
Przedmioty
Profesje wejściowe
Profesje wyjściowe

- APTEKARZ -

Leczeniem chorych i rannych zajmują się medycy, lecz nie wszyscy potrafią przygotowywać stosowane leki. Wyrabianiem i sprzedażą medykamentów parają się zatem aptekarze, dysponujący rozległą wiedzą o minerałach i ziołach. Postać leku w dużej mierze zależy od rodzaju choroby lub rany i najczęściej przybiera formę proszku przeznaczonego do rozpuszczania w napoju, kojącej maści do smarowania lub naparu, którego wdychanie wzmacnia odporność chorego. Choć na pozór współpraca medyków z aptekarzami powinna układać się znakomicie, prawda wygląda inaczej. Medycy w każdy możliwy sposób ograniczają działalność gildii aptekarskich, które stanowią dla nich konkurencję. Ambitni aptekarze nie mają więc wielkiego wyboru w sprawach swojej kariery. Mogą kontynuować naukę, wybierając studnia medyczne lub alchemiczne (licząc po cichu, że gildia medyków pozwoli im otworzyć własną aptekę), albo zacząć wykorzystywać w praktyce bardziej szkodliwe aspekty swojej wiedzy. Niektórzy aptekarze podają klientom substancje uzależniające, zmuszając ich do płacenia coraz wyższych kwot za kolejne dawki. Inni zaczęli specjalizować się w wyrabianiu trucizn, udostępniając je w zamian za pewną część spadku, jaki otrzyma przyszła wdowa lub dziedzic.

- APTEKARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+5	+5	+10	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; chemia *lub* zielarstwo; czytanie/pisanie; farmacja; leczenie chorób; leczenie ran *lub* warzenie trucizn; odporność na trucizny; sekretny język (gildii); sekretny język (klasyczny); targowanie się

Przedmioty: kaftan skórzany; mikstura lecznicza; narzędzia (aptekarza)

Profesje wejściowe: cyrulik; guślarz; uczeń czarodzieja; zielarz; żak

Profesje wyjściowe: astrolog; bakałarz; cyrulik; hiena cmentarna; kupiec; medyk; poszukiwacz złota; rzemieślnik; szarlatan; uczeń czarodzieja

- BANITA -

Banici to ludzie odrzuceni przez społeczeństwo albo osoby, które same wybrały życie poza prawem. W praktyce oznacza to, że stanowią całkiem liczny odłam lokalnych społeczności. Niektóre warownie banitów są wystarczająco potężne, by zapewnić niezależność obszarom równym małym królestwom. Banici starają się współpracować z chłopstwem i biedotą, wśród której znajdują poparcie i pomoc, jednak wśród banitów zdarzają się nawet szlachcice i książęta, wydziedziczeni przez swoje rodziny i teraz prowadzący wojny podjazdowe ze swymi dawnymi krajami rodzinnymi. Banici interesują się raczej bogaczami i przedstawicielami sfer wyższych, gdyż właśnie te osoby warto ograbiać. Jednak w czasie niedostatku zaatakują każdego, kogo spotkają. Najchętniej mieszkają w lasach lub w innych, dzikich okolicach, gdzie łatwo jest im się ukryć. Ich ulubionym sposobem walki jest atak z zasadzki, a niektórzy z nich wyspecjalizowali się w skokach z drzew. Życie na gościńcach jest wyjątkowo trudne i kosztuje wiele zdrowia. Wielu banitów ma prawie nieustanny kaszel i poważne choroby skóry, a ci, którzy dożywają sędziwego wieku, zawsze cierpią na artretyzm.

- BANITA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	-	+5	+10	+5	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny *lub* złodziei); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek; *25% szans na* celny strzał; *25% szans na* sekretne znaki (drwali *lub* złodziei); *25% szans na* walkę na koniu (jeśli posiada *jeździectwo*); *50% szans na* opiekę nad zwierzętami (koń); *50% szans na* zacieranie śladów; *75% szans na* jeździectwo (koń); *75% szans na* powożenie

Przedmioty: 50% szans na kaftan skórzany; łuk zwykły i 2K10 strzał w kołczanie; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: bydłokrad; czarnoksiężnik; czarownik, druid; drwal; karczmarz; kłusownik; kurier; kurtyzana; landsknecht; milicjant; myśliwy; mytnik; oprych; pasterz; podżegacz; poganiacz mułów; przewoźnik; sierżant; strażnik dróg; szarlatan; przyboczny; szuler; traper; wędrowny kramarz; złodziej

Profesje wyjściowe: bydłokrad; herszt banitów; kłusownik; rozbójnik; rozjemca; strzelec; tancerz wojny (Leśne Elfy)

- BŁAZEN -

Od niepamiętnych czasów w większości szlacheckich domów Imperium zatrudniano błaznów. W systemie politycznym, w którym intryga i zdrada jest najszybszym sposobem zdobycia prawdziwej władzy *głupek* pełni podwójną rolę. Po pierwsze, osłabia psychologiczny efekt, wywołany rozkazami swego chlebodawcy, parodiując go w zabawny sposób, a po drugie jest zaufanym, pozbawionym własnych ambicji politycznych powiernikiem. Dzięki wrodzonej skłonności do głupich żartów, niefrasobliwości i kompletnemu brakowi zainteresowania polityką Imperium gnomy są do tej roli najlepsze. To prawda, że rzadko długo pozostają na służbie - wcześniej czy później nudzą się przebywaniem z dala od innych gnomów lub też przesadzają i zostają odprawieni za obrażenie jakiegoś gościa. Mimo to szlachcice, którzy nie potrafią znaleźć sobie gnomiego błazna narzekają, że nie mają nadwornego prześmiewcy, który dawałby im dobre rady.

UWAGI: tylko gnomy mogą mieć podstawową profesję błazna; inne osoby mogą nimi zostać po skompletowaniu profesji cyrkowca - *trubadura*.

- BŁAZEN -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	-	-	-	+10	+5	-	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: akrobatyka; błaznowanie; taniec; żonglowanie; szyderstwo; *10% szans na* brzuchomówstwo; *10% szans na* człowiek-guma; *25% szans na* błyskotliwość; *25% szans na* zwinne palce; *50% szans na* mimikę

Przedmioty: 6 drewnianych kul do żonglowania; błazeńskie berło; błazeńskie ubranie; lina (20 metrów)

Profesje wejściowe: minstrel

Profesje wyjściowe: cyrkowiec; gawędziarz; minstrel; nowicjusz Ringila; szarlatan; szpieg

- BYDŁOKRAD -

Bydłokrad zarabia na życie, kradnąc owce i bydło na obszarach wiejskich, a potem sprzedaje je na odległych targach. Ten proceder jest zyskowny, jednak większość złapanych osób tej profesji czeka śmierć albo okaleczenie, tak więc ryzyko jest duże. W przeciwieństwie do wielu innych przestępców wiejskich, złodzieje bydła nie są mile widziani przez wieśniaków i farmerów. Rzadko działają w stronach, skąd pochodzą lub gdzie mają rodziny. Wolą okradać małe farmy, gdyż dużych często strzegą strażnicy. Bydłokradzi żyją z dala od ludzkich osad, a zarobione pieniądze wydają w miastach.

- BYDŁOKRAD -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	-	+5	-	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; powożenie; specjalna broń (egzotyczna - arkan); sztuka przetrwania; *20% szans na* opiekę nad zwierzętami; *50% szans na* sekretny język (rangerów)

Przedmioty: broń prosta; koń i wóz; latarnia; lina (20 metrów)

Profesje wejściowe: banita; kłusownik; pasterz

Profesje wyjściowe: banita; handlarz niewolników; kłusownik

- CHŁOP -

Chłopi stanowią najliczniejszą część ludności Imperium. Szlachta rządzi, mieszczanie handlują, natomiast chłopi wykonują za nich najcięższą pracę. Uprawiają ziemię, wypasają bydło i zajmują się drobnym rzemiosłem. W czasie wojny walczą i giną za swojego władcę i ziemię. Wielu chłopów szuka

lepszego życia w miastach, zasilając wciąż rosnącą rzeszę żebraków i biedaków żyjących na skraju śmierci głodowej. Większość chłopów całe życie spędza w swoich wioskach, otoczonych przez dzikie ostępy lub mroczne lasy. Mimo że są zacofani i przesądni, chłopi to prawdziwa sól tej ziemi.

- CHŁOP -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	+10	+5	-	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gotowanie; hazard; jeździectwo *lub* pływanie; opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; powożenie *lub* wiosłowanie; rozpoznawanie roślin; śpiew *lub* taniec; tresura *lub* stolarstwo; wspinaczka; zastawianie pułapek; *25% szans na* specjalną broń (bojową); *25% szans na* zielarstwo; *50% szans na* cichy chód; *50% szans na* sztukę przetrwania; *75% szans na* bardzo krzepkiego; *75% szans na* ucieczkę

Przedmioty: kostur; proca; skórzany bukłak

Profesje wejściowe: brak

Profesje wyjściowe: banita; czeladnik; flagelant; latarnik; milicjant; rozjemca; rybak; sługa; strażnik kanałów; urzędnik; węglarz

- CHŁOPIEC OKRĘTOWY -

W skomplikowanej strukturze załogi każdego większego statku chłopiec okrętowy odgrywa rolę równie ważną jak trudną do sprecyzowania. Różne też mogą być jego koleje losu - od osobistego pachołka kapitana do pogardzanego przez wszystkich ciury. Bycie chłopcem okrętowym to pierwszy stopień wtajemniczenia w rzemiośle morskim, przez który przechodzi niemal każdy żeglarz. Jego zadaniem jest wykonywanie żmudnych i mało ciekawych prac, takich jak szorowanie pokładu, polerowanie armat, pomoc kucharzowi, szycie żagli, zwijanie lin i wiele, wiele innych. Wtulony w najciemniejszy kąt ogląda straszliwe morskie bitwy, awanturujących się, pijanych marynarzy, egzotyczne ładunki, wnoszone na pokład. W życiu pełnym zmęczenia i strachu niewiele jest wyróżnień takich jak wypatrywanie lądu z bocianiego gniazda.

- CHŁOPIEC OKRĘTOWY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	-	+10	-	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bystry wzrok; gotowanie; pływanie; wiosłowanie; wspinaczka; *25% szans na* krawiectwo; *50% szans na* bijatykę; *50% szans na* mocną głowę; *50% szans na* odporność na choroby; *50% szans na* szczęście; *50% szans na* szybki refleks

Przedmioty: broń prosta; igła i nici; szczotka do pokładu

Profesje wejściowe: paź; sługa

Profesje wyjściowe: bosman; służący; żeglarz; żołnierz okrętowy/pirat

- CYRKOWIEC -

Cyrkowcy dostarczają rozrywki ludności Starego Świata. Akrobaci, siłacze, żonglerzy, hipnotyzerzy, woltyżerzy i brzuchomówcy - wszyscy występują dla spragnionej uciechy gawiedzi. Niektórzy robią to dla pieniędzy lub dla sławy i przyjemności, jaką daje zachwyt zgromadzonej publiczności. Inni wybierają życie cyrkowca, za wszelką cenę próbując wyrwać się z biedy. Cyrkowcy dużo podróżują, zazwyczaj w towarzystwie podobnych sobie kuglarzy. Trupy aktorskie dają przedstawienia w każdej wiosce, mieście i porcie. Szczęśliwcy mogą liczyć na wielokrotne występy, co pozwala na spędzenie kilku miesięcy w jednym miejscu. Ci, którym mniej się poszczęściło, podróżują dalej w poszukiwaniu hojniejszej publiczności (lub mniej podejrzliwych strażników miejskich). Najlepsi cyrkowcy cieszą się opieką arystokratów i zarabiają ogromne sumy, występując na zamkach i dworach.

Wszyscy cyrkowcy po skompletowaniu swojej podstawowej profesji mogą obrać kolejną profesję cyrkową, lub też wybrać nową podstawową profesję ŁOTRA albo wybraną losowo z klas RANGERA, WOJOWNIKA lub UCZONEGO. Niektórym cyrkowcom dostępne są szczególne profesje wyjściowe, znajdują się one w tabelce obok.

- CYRKOWIEC -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+10	+5	+5	+10	-	+5	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: akrobatyka, wspinaczka (akrobata/linoskoczek) *lub* aktorstwo, krasomówstwo, muzykalność, śpiew (aktor/trubadur) *lub* gadanina, zwinne palce (bentlarz) *lub* brzuchomówstwo, naśladownictwo (brzuchomówca) *lub* wyzwalanie z więzów (eskapolog) *lub* chiromancja, hipnoza, wróżenie (hipnotyzer/jasnowidz) *lub* błyskotliwość, komedianctwo, szyderstwo (komik/parodysta) *lub* celny strzał, specjalna broń (egzotyczna - miotana), żonglowanie (miotacz noży/żongler) *lub* połykanie ognia (połykacz ognia) *lub* bardzo krzepki, siłacz, zapasy (siłacz/zapaśnik) *lub* jeździectwo, opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, tresura, woltyżerka (treser/woltyżer)

Przedmioty: K3x10 metrów liny (akrobata/linoskoczek); kostiumy; lutnia, róg *albo* bębenek (aktor/trubadur); 3 kulki, 3 drewniane kubki, talia kart (bentlarz); pacynka (brzuchomówca); K4 metry łańcucha i K4 kłódki (eskapolog); szklana kula, karty *lub* kości do wróżenia, srebrna kulka na łańcuszku (hipnotyzer/jasnowidz); 2K6 noży do rzucania, 3K6 kul drewnianych (miotacz noży/żongler); K6 pochodni i 2K10 porcji łatwopalnej mikstury (połykacz ognia); niedźwiedź, koń albo K4 psy (treser/woltyżer)

Profesje wejściowe: błazen; dziwka; hipnotyzer; latarnik; szuler

Profesje wyjściowe: złodziej (akrobata/linoskoczek); demagog, minstrel (aktor/trubadur); szarlatan (bentlarz); hipnotyzer, wieszcz (hipnotyzer/jasnowidz); demagog, szarlatan (komik/parodysta); ochroniarz, reketer (siłacz/zapaśnik); lekka jazda, przepatrywacz, strażnik dróg (treser/woltyżer)

- CIURA OBOZOWA -

Liczne wojny z Chaosem, orkami i okolicznymi księstwami powodują, że wojska Imperium prawie zawsze są w polu. Po królestwie krążą też kompanie najemników i oddziały milicji, które przeczesują lasy w poszukiwaniu banitów. Jednak wojsko rzadko podróżuje bez taborów i służby pomocniczej. Za armiami zawsze ciągnie się kolumna włóczęgów, zwanych ciurami obozowymi. Są wśród nich drobni handlarze opiekujący się taborami, rzemieślnicy próbujący zarobić gotowanie i drobnymi naprawami, markietanki, a także złodzieje, którzy okradają zwłoki poległych. Tratowani z pogardą przez dowódców wojskowych, ciury obozowe stanowią zaplecze o kluczowym znaczeniu dla oddziałów wojskowych w terenie.

- Ciura obozowa -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
-	-	-	+5	+10	+5	+5	+10
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; gadanina *lub* szacowanie; gotowanie *lub* kartografia *lub* kowalstwo *lub* rusznikarstwo *lub* zielarstwo; odporność na choroby; opieka nad zwierzętami *lub* powożenie; targowanie się; znajomość języka obcego (*bretonnski*, *słowiański* lub *tileański*)

Przedmioty: broń prosta; lina (20 metrów); namiot; narzędzia (odpowiednie do posiadanej umiejętności)

Profesje wejściowe: sługa

Profesje wyjściowe: czeladnik; gawędziarz; najemnik; przemytnik; sługa; szarlatan; szpieg; węglarz; żołnierz

- CYRULIK -

Cyrulicy zajmują się leczeniem najbiedniejszych obywateli Starego Świata, których nie stać na zapłacenia za usługi wykonywane przez medyków zrzeszonych w gildii. Wykonują zabiegi, często bolesne, które jednak okazują się zaskakująco skuteczne. Chociaż cyrulicy nie są tak wykształceni jak medycy, znają jednak podstawy anatomii. Dorabiają również jako balwierze, strzygąc włosy i brody, ale znani są głównie z prostych zabiegów leczniczych, wśród których dominuje puszczanie krwi, przystawianie pijawek oraz amputacje. Cyrulicy zawsze noszą przy sobie zestaw ostrych noży różnej długości, od niewielkich skalpeli po wielkie piły do cięcia kości. Niektórzy dysponują jeszcze bardziej przerażającymi narzędziami, których używają w najbardziej znienawidzonej specjalności - wyrywania zębów. Większość statków morskich ma na pokładzie cyrulika, który dba o zdrowie żeglarzy. Często spotyka się ich również w miastach, szczególnie w biedniejszych dzielnicach.

- Cyrulik -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+5	-	-	-	+10	+10	+10	+5
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; czytanie/pisanie; leczenie chorób; farmacja; leczenie ran; odporność na choroby; pływanie *lub* jeździectwo; powożenie; targowanie się; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: narzędzia (cyrulika)

Profesje wejściowe: aptekarz; nowicjusz; żak

Profesje wyjściowe: aptekarz; medyk; oprawca; porywacz zwłok

- CZELADNIK -

Wszyscy rzemieślnicy uczą się swego fachu, terminując u mistrza, w jego warsztacie. Jako czeladnicy zdobywają umiejętności, potrzebne w ich profesji, zarabiając przy tym na swe utrzymanie. Niestety często, zamiast uczyć się zawodu, są obciążeni najbardziej uciążliwą i nieprzyjemną pracą za bardzo niewielkie wynagrodzenie. Niektórzy czeladnicy mają to nieszczęście, że ich mistrz okazuje się pijakiem, gwałtownikiem lub po prostu jest im nie życzliwy. Ci, którzy z rozpaczy uciekają z terminu u takiego mistrza, lądują na ulicy, bez żadnych źródeł utrzymania. Wówczas, aby przeżyć, często zostają włóczęgami albo poszukiwaczami przygód.

- Czeladnik -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
-	-	+5	-	+10	+5	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: powożenie; *25% szans na* bardzo krzepki; *25% szans na* bardzo odporny *czeladnicy zdobywają umiejętności związane z konkretnym, wybranym rzemiosłem. W celu określenia tego rzemiosła należy użyć ich zestawienia, podanego w opisie rzemieślnika jako profesji zaawansowanej. Wszyscy czeladnicy mają 25% szans na* posiadanie jednej umiejętności, związanej z ich rzemiosłem.

Przedmioty: broń prosta; narzędzia, właściwe dla rzemiosła (jeśli bohater posiada odpowiednią, rzemieślniczą umiejętność)

Profesje wejściowe: ciura obozowa; górnik

Profesje wyjściowe: dziwka; ochroniarz; oprych; rzemieślnik (tego samego fachu); terminator (krasnoludy); uczeń mistrza tatuażu

- DRUID -

Druidzi są praktykującymi wyznawcami Dawnej Wiary - religii, której początki giną w pomrokach dziejów (zobacz **Rozdział V: Religie & wierzenia**). Dawna Wiara funkcjonuje obok głównych religii Starego Świata. Druidzi przestrzegają ściśle określonego kodeksu postępowania i starają się żyć w harmonii z naturą. Tęsknią za naturalnym porządkiem dawnego świata, a do współczesnej cywilizacji odnoszą się z niechęcią, toteż wielu z nich wybiera życie bez *udogodnień* cywilizacyjnych, a wszyscy wolą mieszkać na wsi niż w mieście. Tylko ludzie mogą być druidami.

- Druid -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+5	+5	-	+10	+10	+10	+10	+5
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami; rozpoznawanie roślin; różdżkarstwo; sekretne znaki (druidów); sztuka przetrwania; tropienie; *50% szans na* meteorologię

Przedmioty: kostur; torba albo worek; różdżki; sierp

Profesje wejściowe: drwal; gajowy/klusownik; mistrz pieśni; myśliwy; pasterz; traper; wędrowny bard; władca pieśni; zielarz

Profesje wyjściowe: banita; astronom; drwal; flagelant; gajowy; kapłan druidzki; myśliwy; traper; zielarz

- DRWAL -

Drwale żyją zwykle w pobliżu wielkich puszcz, zajmując się ścinaniem drzew i traperstwem dla potrzeb miejscowej ludności. Najbogatsi pracują w pobliżu wielkich posiadłości szlacheckich, zaś najodważniejsi żyją na skraju cywilizowanych obszarów, pomagając zasiedlić dzikie obszary. Drwale muszą zmagać się z czyhającymi w lasach bandytami, zwierzoludźmi i dziką zwierzyną. Na podorędziu mają topory, nie zawsze używane tylko do ścinania drzew. Przy tej okazji często dochodzi do zwad z elfami, które nie tolerują, ich zdaniem całkowicie niepotrzebnego wycinania świętych lasów.

- Drwal -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	-	+15	+5	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; rozpoznawanie roślin; sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek; *10% szans na* meteorologię; *75% szans na* sekretne znaki (drwali)

Przedmioty: kurta skórzana; wielki topór

Profesje wejściowe: druid

Profesje wyjściowe: banita; druid; zwiadowca

- DZIWKA -

Praktycznie w każdym większym mieście Starego Świata istnieje dzielnica, lub przynajmniej ulica, gdzie każdy, za odpowiednią opłatą może zaspokoić swoje potrzeby cielesne.

Dziwki zajmują najniższą pozycję, w hierarchii, za swoją pracę otrzymują marne wynagrodzenie, zazwyczaj nie odmawiają również żadnemu klientowi, więc większość z nich choruje na choroby weneryczne.

Zostają nimi najczęściej sieroty, porzucone żony zmuszone do odpracowania długu lub te, które nie mają już inny wyjścia, a są jeszcze w miarę młode i ładne. Większość z nich nie ma możliwości innego życia. Młodsze i ładniejsze zazwyczaj znajdują opiekuna, który zapewnia im lepsze warunki pracy i ochronę. Niektóre zaczynają okradać swych klientów, jednak większość kończy martwa na ulicy z przedawkowania korzenia omamów, zatrucia alkoholem lub pobita na śmierć przez sadystycznego klienta.

- Dziwka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	-	-	+5	+10	-	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: erotyka; oburęczność; odporność na choroby; *10% szans na* bijatykę; *25% szans na* uwodzenie; *50% szans na* targowanie się

Przedmioty: biżuteria; zwykłe ubranie (*kiepskiej jakości*); 50% szans na dowolną chorobę weneryczną

Profesje wejściowe: czeladnik; rajfur; złodziej; żebrak

Profesje wyjściowe: cyrkowiec; prostytutka; złodziej

- GAJOWY/KŁUSOWNIK -

Większość właścicieli ziemskich w Starym Świecie zatrudnia gajowych do pilnowania swych dóbr - parków i lasów, w których urządzane są polowania. Gajowi traktują z nieufnością, wszystkich, którzy znajdą się na strzeżonych przez nich ziemiach, jednak ich największymi wrogami są kłusownicy, łapiący zwierzynę w sidła lub strzelający do ptaków. Każdy gajowy lubi chwalić się swoimi zwycięstwami nad tymi nieuchwytnymi i przebiegłymi przeciwnikami. Kłusownika i gajowego można traktować jako odwrotne strony tej samej monety, dlatego gracz, prowadzący gajowego o *naturze* NEUTRALNEJ, ZŁEJ lub CHAOTYCZNEJ może zeń zrezygnować i zagrać kłusownikiem. Ta profesja może zostać wybrana po raz drugi, jako odwrotność pierwszej, należy jednak stosować przy tym wszystkie normalne zasady, dotyczące zmiany profesji.

- Gajowy/Kłusownik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	+15	+5	+5	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; cichy chód; sekretne znaki (kłusownika - kłusownicy); specjalna broń(bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek; *10% szans na* meteorologię; *10% szans na t*resurę zwierząt (sokół); *50% szans na* sekretny język (rangerów); *75% szans na* zacieranie śladów

Przedmioty: broń bojowa; łuk zwykły i 2K10 strzał w kołczanie; kurta skórzana; potrzask

Profesje wejściowe: banita; bydłokrad; druid; sługa; węglarz

Profesje wyjściowe: banita (kłusownik); bydłokrad (kłusownik); druid; gawędziarz; milicjant (gajowi); strzelec (gajowi); zwiadowca

- GAWĘDZIARZ -

Obdarzeni talentem snucia wspaniałych opowieści, gawędziarze są mile widziani zarówno w karczmach i zajazdach, jak też na dworach szlacheckich w całym Imperium. W zamian za kilka szylingów lub ciepły posiłek, zabawiają zebranych gości porywającą pieśnią lub legendą. Społeczność Imperium w dużej mierze jest niepiśmienna, więc bajarze nie tylko zapewniają rozrywkę w długie wieczory, ale także przekazują wieści i życiowe prawdy, wplatając je zręcznie w swoje opowieści. Często podróżują po kraju, nawet po najbardziej niebezpiecznych rejonach, szukając okazji do przeżycia wspaniałych przygód i opisania ich później w dramatycznej lub wzruszającej opowieści. Niektórzy preferują życie w taborze wojskowym, inni przyłączają się do grup włóczęgów lub awanturników, pragnąc w ten sposób poszerzyć swój zasób wiedzy o świecie i repertuar ciekawych legend. Oczywiście nie wszyscy gawędziarze marzą o uczestnictwie w niebezpiecznych przygodach - wielu zamiast tego woli siedzieć w zaciszu domowych pieleszy i spisywać wymyślone przez siebie opowieści o wielkich bitwach i wiekopomnych czynach.

- Gawędziarz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	-	-	-	+5	+10	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błyskotliwość; gadanina; gawędziarstwo; krasomówstwo; urok osobisty; uwodzenie; znajomość języka obcego (dowolny); *25% szans na* etykietę *lub* bardzo odporny; *50%szans na* czytanie/pisanie

Przedmioty: 3K6 złotych koron; kapelusz; ubranie (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: błazen; ciura obozowa; gajowy/kłusownik; pilot; poborca podatkowy; podżegacz; prawnik; żak; żeglarz

Profesje wyjściowe: demagog; dworzanin; herold; nowicjusz; szarlatan

- GIERMEK -

Giermkowie towarzyszą rycerzowi w bitwie i w czasie podróży, zdobywając doświadczenie i umiejętności przydatne w walce. Zazwyczaj wywodzą się z rodów szlacheckich, jednak rzadko ich obowiązki wykraczają poza zajęcia godne służących. Zwykle ich jedynym zadaniem jest przynoszenie jadła i napitku swoim opiekunom lub zajmowanie się rumakiem i uprzężą rycerza. Ciężka praca ma nauczyć ich pokory i wytrzymałości na trudy, a także przygotować do bycia rycerzem. Pan giermka ma obowiązek wprawiać go w sztuce wojennej, choć wielu zaniedbuje wykonywania wymaganych ćwiczeń szermierki i taktyki. Synowie wpływowych arystokratów są giermkami zaledwie przez kilka miesięcy, natomiast biedniejsi młodzieńcy muszą czekać całe lata na ceremonię pasowania.

- Giermek -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+5	+5	+5	+5	-	-	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: etykieta; heraldyka; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami (koń); silny cios; specjalna broń (bojowa); tresura (koń); uniki; *50% szans na* walkę na koniu

Przedmioty: broń bojowa; czepiec kolczy; kolczuga; kucyk z siodłem i uprzężą; kurta skórzana; tarcza żołnierska drewniana; włócznia

Profesje wejściowe: herold; paź; szlachcic

Profesje wyjściowe: przyboczny; sierżant; szlachcic; rycerz najemny

- GLADIATOR -

Walki gladiatorów są rozrywką znaną w Starym Świecie od stuleci. Choć niektórzy uważają je za barbarzyństwo, nie są tak krwawe jak dawniej. Ci, którzy posiadają odpowiednie umiejętności i odwagę, czerpią z nich niezłe zyski.

Początki walk gladiatorów giną w pomroce dziejów. Członkowie przed sigmaryjskich plemion Starego Świata zwyczajowo toczyli rytualne boje ku czci któregoś z licznych bóstw - w czasie niektórych dzisiejszych świąt poświęconych Ulrykowi wciąż odbywają się walki gladiatorów, wyścigi rydwanów, turnieje i inne próby sił. W zwyczaju również było - zwłaszcza w północnych rejonach Starego Świata - że przestępcy i jeńcy walczyli ze sobą o życie (czasami zwycięzcy obiecywano wolność).

Zakłady zawierane podczas walk przynosiły sporo pieniędzy, dlatego ludzie zaczęli zarabiać na życie kupując i szkoląc do walki niewolników, którzy następnie walczyli w specjalnych dołach. Kiedy Magnus Pobożny zdelegalizował niewolnictwo w Imperium, walki odbywały się nadal, tylko, że teraz walczyli ludzie wolni, zwabieni obietnicą sławy i bogactwa.

Więcej informacji na temat walk gladiatorów znajduje się w **Rozdziale III: Walka**.

- Gladiator -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	-	+10	+10	+10	-	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; rozbrojenie *lub* powożenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); uniki; zapasy; *50% szans na* bardzo krzepki; *50% szans na* bardzo odporny

Przedmioty: broń bojowa; broń egzotyczna; kolczuga; kurta skórzana; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: zabijaka

Profesje wyjściowe: fechmistrz; herszt banitów; landsknecht; łowca nagród; młotodzierżca (krasnoludy); oprych; szampierz; tancerz wojny (Leśne Elfy); wojownik podziemny

- GONIEC -

Krasnoludzkie twierdze w Górach Krańca Świata łączy skomplikowana sieć podziemnych korytarzy, zwanych *Poddrogami*. Łączność między fortecami zapewniają gońcy. Są to doskonale wyszkoleni młodzi biegacze, którzy dostarczają wiadomości zapisane krasnoludzkim pismem runicznym. W ciągu ostatnich kilkuset lat praca gońca stała się jeszcze bardziej niebezpieczna. Muszą unikać wszędobylskich goblinów. Nadkładają drogi, omijając zablokowane korytarze i eksplorując dzikie, podziemne obszary. Często muszą podróżować na powierzchni ziemi. Najsilniejsi i najbardziej wytrzymali gońcy są wykorzystywani do przekazywania wiadomości między fortecami krasnoludów w górach a koloniami w głębi Imperium.

Uwagi: tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

- Goniec -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	-	+5	+5	+10	+5	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: bardzo szybki; bardzo odporny; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ucieczka; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek; *25% szans na* tropienie; *50% szans na* szósty zmysł; *75% szans na* cichy chód; *75% szans na* uniki

Przedmioty: buty (*najlepszej jakości*); kurta skórzana (*najlepszej jakości*); lekka kusza i K10 bełtów; opaska na głowę; zwykłe ubranie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: górnik

Profesje wyjściowe: górnik; hiena cmentarna/grabarz; szczurołap; wojownik podziemny; zwiadowca

- GÓRNIK -

Granice Imperium wyznaczają góry. Na wschodzie ciągnie się grzbiet Gór Krańca Świata, na południu leżą Góry Czarne, a na zachodzie Góry Szare. Pomimo zagrożenia ze strony goblinów i innych podziemnych stworów, krasnoludy od niepamiętnych czasów pracowali w górskich kopalniach. Górnicy wydobywają złoto, srebro, kamienie szlachetne, ale przede wszystkim żelazo i rudy różnych metali. Inni poszukują złóż na powierzchni, szczególnie w Górach Środkowych, na granicy między prowincjami Hochland i Ostland. Mimo iż te pokryte lasami góry znajdują się w całości na terenie Imperium, są schronieniem dla trolli, zwierzoludzi i innych plugawych stworzeń. Przeżycie w takich warunkach wymaga nie lada wysiłku i umiejętności.

- Górnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+10	+5	-	+5	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; górnictwo; specjalna broń (bojowa); szacowanie; ucieczka; wspinaczka; wyczucie kierunku; *25% szans na* bardzo krzepki; *25% szans na* powożenie; *50% szans na* wykrywanie pułapek

Przedmioty: 2K10 złotych koron; lina (20 metrów) i hak; broń bojowa; hełm; kurta skórzana; latarnia sztormowa i olej; narzędzia górnicze

Profesje wejściowe: goniec; grotołaz; myśliwy; węglarz

Profesje wyjściowe: czeladnik-kowal; goniec; grotołaz; inżynier imperialny; inżynier khazadzki (gnomy i krasnoludy); najemnik; przemytnik; węglarz; wojownik podziemny; zwiadowca

- GUŚLARZ -

Guślarze potrafią rzucać czary nie mając formalnego wykształcenia w sztukach magicznych. Tworzą zaklęcia, używając instynktu, sztuczek i wykorzystując zakorzenione wśród ludzi przesądy. Choć czasem nie zdają sobie z tego sprawy, za każdym razem, gdy korzystają z magii, ryzykują zwróceniem na siebie uwagi demonów i innych istot nie z tego świata. Z tego powodu stają się celem poszukiwań i prześladowań ze strony łowców czarownic. Niektórzy guślarze decydują się na dołączenie do Kolegów Magii.

Inni próbują ukrywać swój dziki talent, zamieszkując z dala od ludzkich osad. Zwykle nie jest to najrozsądniejszy wybór.

Guślarstwo jest wyjątkowo niebezpieczne i zakazane w granicach Imperium.

UWAGI: aby Bohater Gracza potrafił na początku gry rzucać czary, należy w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę **MAGIA**.

- GUŚLARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+5	+5	+5	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: guślarstwo; hipnoza; leczenie ran; magia prosta (gusła); opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; splatanie magii; targowanie się; wykrywanie magii; zielarstwo

Przedmioty: kostur; płaszcz z kapturem

Profesje wejściowe: brak

Profesje wyjściowe: aptekarz; banita; czarownik; nowicjusz; szarlatan; uczeń czarodzieja

- HANDLARZ -

W miastach i miasteczkach mieszka wystarczająca liczba ludzi, aby handlarze mogli zakładać małe sklepy lub ustawiać stragany na placach targowych. Tak więc zamiast prowadzić życie wędrownego kramarza, czekają, aż klienci przyjdą do nich. Niektórzy z handlarzy stają się całkiem bogatymi osobami, posiadającymi więcej niż jeden sklep i status społeczny odpowiadający pozycji drobnych kupców. Życie handlarza płynie powoli, ożywiane jest jedynie przez okazjonalne kradzieże lub wizyty reketerów. Znane są wypadki, że handlarze, tęskniąc do dramatycznych przeżyć lub szybkich i dużych zysków przeistaczają się w poszukiwaczy przygód.

- HANDLARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+5	+10	-	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: monetoznawstwo; szacowanie; targowanie; *25% szans na* gadaninę; *25% szans na* prawo

Przedmioty: 2K6 złotych koron; kaftan skórzany

Profesje wejściowe: paser; rybak; wędrowny kramarz; złodziej

Profesje wyjściowe: karczmarz; kupiec; paser; szlachcic; wędrowny kramarz; złodziej

- HIENA CMENTARNA/GRABARZ -

Mimo pewnych podobieństw do porywaczy zwłok, hieny cmentarne różnią się od nich w zasadniczej kwestii. Bardziej niż trupami interesują się kosztownościami, jakie można znaleźć w grobowcach i kryptach. Mimo iż obecnie rzadko można znaleźć w grobach cenne przedmioty, to jednak istnieje sporo starożytnych nekropolii, które zawierają bezcenne skarby. Hieny cmentarne specjalizują się w odkrywaniu takich miejsc i ich plądrowaniu. Sekretne krypty znajdują się zazwyczaj w niedostępnych miejscach i bywają zabezpieczone pułapkami. Cmentarze w Imperium, uznawane za ziemię poświęconą, strzeżone są przez miejscowych strażników. Wejście na teren nekropolii może więc okazać się bardzo ryzykowne. Groby dostojników i władców mieszczą się w katakumbach świątyń i w miejscach strzeżonych nie tylko przez ludzi. Niewiele hien cmentarnych przeżywa na tyle długo, by uzbierać wielką fortunę.

- HIENA CMENTARNA /GRABARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	-	-	-	+10	+10	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; otwieranie zamków; rozbrajanie pułapek; szacowanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wykrywanie pułapek; *25% szans na* teologię (grabarz); *25% szans na* szósty zmysł; *50% szans na* sekretny język (złodziei); *75% szans na* sekretne znaki (złodziei)

Przedmioty: K4 worki; broń prosta; kurta skórzana; latarnia i olej; lina (20 metrów); łom

Profesje wejściowe: aptekarz; goniec; poszukiwacz złota; wojownik podziemny

Profesje wyjściowe: ochroniarz; paser; porywacz zwłok; szczurołap; wojownik podziemny; złodziej

- HIPNOTYZER -

W Starym Świecie siła hipnozy używana jest zarówno w lecznictwie, jak i w celach rozrywkowych. Hipnotyzerzy, z wyjątkiem kilku szarlatanów, nie starają się zrozumieć tajemnic mózgu, ale mają dar kojenia pewnych jego dolegliwości. Wzywa się ich do leczenia bólów nerwowych, alkoholizmu i innych form uzależnienia od pewnych specyfików, a nawet do leczenia niektórych form obłędu.

- HIPNOTYZER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+10	+10	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hipnoza; medytacja; wykrywanie istot magicznych

Przedmioty: wahadełko

Profesje wejściowe: cyrkowiec (hipnotyzer/jasnowidz); medyk

Profesje wyjściowe: cyrkowiec (hipnotyzer); uczeń medyka; szarlatan

- INŻYNIER KHAZADZKI -

Krasnoludzcy inżynierowie są wielce pożądanymi osobami w prawie wszystkich częściach Starego Świata, ponieważ tylko oni potrafią budować zadziwiające w tych czasach mechaniczne urządzenia. Krasnoludzka gildia inżynierów jest potężnym, a zarazem bardzo tajemniczym zgromadzeniem. Jego prawa, struktura, dziwne, a czasami nawet wywołujące niesmak rytuały mają wielo wiekową tradycję. Gildia żywi głęboką nieufność do innowacji i inwencji; jeśli warto było coś wymyślić - twierdzą członkowie tego bractwa - to gildia wypróbowała to już wieki temu. Z tego więc powodu, a także z racji ciągłej kontroli, roztaczanej przez gildię nad jej członkami, zdarza się, że obdarzeni wyobraźnią i inwencją młodzi krasnoludowie zostają z gildii wykluczeni lub opuszczają ją sami. Szukają później *zatrudniania* i patronu poza szeregami bractwa. Z historycznym powodów nazywa się ich *wyrzutkami*, chociaż powiedzenie im tego prosto w oczy nie należy do rzeczy mądrych. Pracują oni dla wielu bogatych protektorów w Starym Świecie i gildię coraz bardziej niepokoi stałe podkopywanie jej pozycji i autorytetu. Rzadko się zdarza, by członkowie gildii i wyrzutkowie odnosili się do siebie inaczej, niż z wrogością.

- Inżynier Khazadzki -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+5	+5	+10	+10	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; górnictwo; inżynierstwo; kamieniarstwo; kowalstwo; metalurgia; powożenie; sekretne znaki (gildii); specjalna broń (bojowa); stolarstwo; zastawianie pułapek

Przedmioty: broń bojowa; kurta skórzana; narzędzia (inżyniera); pierścień z ukrytym symbolem gildii (jeśli nie jest wyrzutkiem)

Profesje wejściowe: górnik; rzemieślnik; saper

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; inżynier imperialny; rusznikarz; rzemieślnik (stolarz lub kamieniarz); saper; szlachcic; wojownik podziemny

- LATARNIK -

W największych miastach Imperium na ulicach stoją cuda nieznane mieszkańcom innych części Starego świata - latarnie uliczne. Te wspaniałe wynalazki oświetlają ulice (oczywiście tylko położone w bogatszych dzielnicach), nadając miastu zupełnie nowy charakter. Altdorf był pierwszym miastem, które zainwestowało w latarnie. Szczególnie bogato zdobione stoją na ulicach otaczających Pałac Imperatora. Latarnicy są odpowiedzialni za zapalanie miejskich lamp po zmroku i dbanie o to, aby paliły się aż do świtu. Noszą ze sobą świeczki i zapałki, a niektórzy podobno korzystają nawet z wolno tlących się lontów armatnich. Mieszkańcy miasta są dumni ze swoich latarni, które są powszechnie uznawane za symbol rozwoju i miejskiego dobrobytu. Z uwagi na zagrożenie pożarowe w ciasno zabudowanych, drewnianych dzielnicach, przeszkadzanie w pracy latarnikom bądź manipulowanie przy latarniach karane jest śmiercią.

- Latarnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	-	+5	-	+10	+5	+5	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka *lub* błyskotliwość; mocna głowa *lub* powożenie; sztuka przetrwania; targowanie się; ucieczka; wspinaczka

Przedmioty: 8 świec woskowych; 20 zapałek; hubka i krzesiwo; latarnia oraz latarnia sztormowa

Profesje wejściowe: chłop; sługa; szczurołap; węglarz

Profesje wyjściowe: cyrkowiec; mieszczanin; mytnik; nowicjusz; podżegacz; przemytnik; sługa; strażnik miejski

- ŁOWCA NAGRÓD -

Łowcy nagród zajmują się tropieniem przestępców i uciekinierów oraz doprowadzaniem ich przed oblicze sprawiedliwości. Samotny łowca nagród może wejść tam, gdzie nie zdziała nawet zbrojny oddział straży. To czyni ich niezwykle pożytecznymi dla władz i stróżów prawa, choć zazwyczaj bywają traktowani z pogardą. Nagrody są zwykle wyznaczane przez miejscowych władców, gildie kupieckie oraz rady miejskie.

Łowcy nagród to zawodowi zabójcy, którzy przywiązują niewielką wagę do ludzkiego życia. Są całkowicie bezwzględni. Używają wszelkich dostępnych metod, by wytropić i jeśli trzeba, zabić przestępcę. Budzą strach wśród biedniejszej części społeczeństwa, gdyż znane są przypadki, gdy łowcy nagród zabijali przygodnie napotkanych chłopów. Następnie przywozili ich ciała, ogłaszając, że są to trupy poszukiwanych przestępców. Pobierali nagrodę i odjeżdżali w swoją stronę. Czynniki oficjalne traktują ich jak zło, które jest konieczne, ale nigdy pożądane i mile widziane.

- Łowca Nagród -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+10	+5	-	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; ogłuszenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - arkan); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); specjalna broń (egzotyczna - sieć); sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; zastraszanie; *50% szans na* celny strzał

Przedmioty: K4 pary kajdan; broń bojowa; czepiec skórzany; kaftan kolczy; lina (20 metrów); pistolet strzałkowy i 2K6 bełtów w kołczanie; sieć

Profesje wejściowe: gladiator; kurier; landsknecht; myśliwy; ochroniarz; oficer; sierżant; strażnik miejski; zabijaka; zwiadowca; żołnierz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: detektyw; handlarz niewolników; kurier; landsknecht; najemnik; oprych; skrytobójca; strzelec; tancerz wojny (Leśne Elfy); zabijaka; zwiadowca

- MIESZCZANIN -

Wraz z rozwojem miast pojawiła się nowa klasa obywateli Imperium - mieszczanie. Ich przodkowie byli zwykłymi chłopami, którzy wydobyli się z nędzy i na nowo ułożyli sobie życie w mieście. Następne pokolenie tworzy już społeczność miejską, która rządzi się innymi prawami. Mieszczanie są właścicielami kramów, drobnymi handlarzami, a także świadczą rozległe usługi na potrzeby ludności miejskiej. Niektórzy zostają kupcami lub urzędnikami miejskimi. Nie są traktowani z pogardą tak jak chłopstwo, ale również nie cieszą się szacunkiem, takim jak przedstawiciele szlachty. Mimo, że zarazy zbierają obfite żniwo wśród obywateli mieszkających w ciasno zabudowanych dzielnicach, to żaden z nich nie chce zamienić życia w mieście na ciężką harówkę na wsi. Dla nich życie w mieście to jedyna szansa, by wybić się ponad nędzny, chłopski stan.

- Mieszczanin -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	-	-	-	+5	+10	+5	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: powożenie; targowanie się; szacowanie; znajomość języka obcego; *50% szans na* czytanie/pisanie; *50% szans na* geniusza arytmetycznego; *50% szans na* mocną głowę

Przedmioty: latarnia; liczydło; zwykłe ubranie (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: karczmarz; latarnik; sługa

Profesje wyjściowe: czeladnik; karczmarz; kupiec; milicjant; paser; paź; podżegacz

- MILICJANT -

W całym Starym Świecie armie są tak zorganizowane, że składają się z trzech części. Szlachta tworzy elitę ochotniczych sił; najemnicy są wynajmowani z powodu swych profesjonalnych umiejętności; a milicjanci wykonują wszystkie ciężkie i niewdzięczne zadania. Milicje są to czasowe, lokalne siły obronne, formowane z wieśniaków (mieszkańcy miast bardzo rzadko są powoływani do służby, chociaż mogą być członkami straży miejskiej, która w chwilach zagrożenia przekształca się w formację wojskową). Przedstawiciele wszystkich ogniw lokalnej władzy są upoważnieni do wezwania zdolnych do służby mężczyzn i kobiet i sformowania z nich oddziałów milicji. Milicjanci muszą co roku spędzić określoną ilość czasu - zwykle siedem dni - trenując razem na

wspólnej ziemi (te ćwiczenia dają im pewne podstawowe umiejętności). Dowódcami tych jednostek są cywilni lub emerytowani wojskowi. Wyposażenie kupują i utrzymują gotowe do użycia lokalne władze, dlatego jego jakość jest różna i zależy od tego, skąd pochodzi dany oddział milicji. Niektóre jednostki są wyekwipowane prawie jak najemnicy, podczas gdy inne mogą być uzbrojone jak zwykli chłopi.

- MILICJANT -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	+5	+5	+10	-	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard; silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; *25% szans na* jeździectwo; *25% szans na* opiekę nad zwierzętami; *50% szans na* pływanie; *50% szans na* powożenie

Przedmioty: ciężka kusza i K10 bełtów; czepiec skórzany; kurta skórzana; tarcza żołnierska drewniana; włócznia

Profesje wejściowe: gajowy; mytnik; pasterz; strażnik dróg; zarządca

Profesje wyjściowe: banita; najemnik; oprych; sierżant; starszy wioski; strażnik kanałów; złodziej

- MINSTREL -

Minstrelowie to wędrowni muzykanci, którzy podróżują po Starym Świecie i zabawiają publiczność śpiewem oraz opowieścią.

Z początku, minstrelami były niemal wyłącznie elfy, ale wkrótce ich śladami podążyli ludzie. Dla wielu mieszkańców Starego Świata minstrel jest osobą nietykalną. Może wejść do najgorszej mordowni i nie spotka go żadna krzywda (pod warunkiem, że zapewni darmową rozrywkę dla stałych bywalców). Niektórzy minstrele komponują pieśni na zamówienie swoich mecenasów, zazwyczaj arystokratów lub kupców. Ale w końcu także oni wyruszają w drogę, by opiewać piękno świata.

UWAGI: tylko elfy mogą mieć podstawową profesję minstrela, członkowie innych ras mogą się nimi stać dopiero po skompletowaniu profesji cyrkowca-trubadura. Aby bohater potrafił śpiewać magiczne pieśni już na początku gry, należy w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę **MAGIA**.

- MINSTREL -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	-	+10	+10	+15	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; gawędziarstwo; historia; krasomówstwo; muzykalność; pieśni bardów; posłuch u zwierząt; sekretny język (bardów); sekretny język (klasyczny); splatanie magii; śpiew; taniec; urok osobisty; wykrywanie magii; zmysł magii; znajomość języka obcego

Przedmioty: lutnia lub mandolina; miedziana sprzączka w kształcie harfy; nuty; zwykłe ubranie (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: błazen; cyrkowiec (aktor/trubadur)

Profesje wyjściowe: błazen; prostytutka; szarlatan; wędrowny bard

- MYŚLIWY -

Myślistwo jest jedną z najstarszych profesji w historii Starego Świata. Każdy z myśliwych potrafi tropić zwierzęta z niezwykłą wytrwałością i jest mistrzem ich zabijaniu. Środowisko i zwyczaje dzikich zwierząt to również nieodrodne elementy życia myśliwych; każdy z nich posiada wielką wiedzę na temat stworzeń, żyjących w dziczy, ich odmian i reakcji. Osobom z zewnątrz myśliwy może się wydawać ponury i niekomunikatywny - jest to rezultat jego samotniczego trybu życia i zawodowych nawyków - być cichym, poruszać się bezszelestnie. Myśliwi trzymają się z dala od większych skupisk ludzkich i często ubierają się w skóry zwierząt, które zabili. W krajach o zimnym klimacie obyczaj ten ma nie tylko symboliczne, ale i praktyczne znaczenie.

- MYŚLIWY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	+15	-	+5	+10	+5	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; cichy chód; łowiectwo; sekretny język (rangerów); sekretne znaki (drwali); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; *10% szans na* meteorologię; *25% szans na* odporność na trucizny; *50% szans na* pływanie; *75% szans na* zacieranie śladów

Przedmioty: broń bojowa; łuk krótki i 2K10 strzał w kołczanie

Profesje wejściowe: druid; węglarz

Profesje wyjściowe: banita; druid; górnik; łowca nagród; rozjemca; strzelec; węglarz; wojownik klanowy (Leśne Elfy); zwiadowca; żołnierz

- MYTNIK -

Rogatki na drogach Starego Świata są obsadzone i utrzymywane w gotowości przez mytników, którzy mieszkają w domach obok dróg. System rogatek pomyślany został jako metoda na dostarczenie pieniędzy na utrzymanie traktów oraz na opłacenie pensji strażników dróg. Tymczasem rogatki stają się często sceną gwałtownej przemocy, napadów i morderstw, gdyż banici nierzadko grabią mytników. Równie często sami użytkownicy dróg, którzy w większości nie akceptują takiego sposobu i formy zarobkowania, decydują się zabić mytnika oraz zniszczyć rogatkę. Mytnik musi znieść wrogość każdego, kto mija jego dom albo poszukać innej pracy, wzbudzającej mniejszą niechęć. Mytników, którzy żyją nad rzekami i zbierają opłaty za użytkowanie śluz wodnych, nazywa się dozorcami śluz.

- MYTNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	+5	+10	+5	-	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; prawo; specjalna broń (bojowa); szacowanie; targowanie się; uniki; szybki refleks

Przedmioty: K10 złotych koron; broń bojowa; kaftan kolczy; kurta skórzana; lekka kusza i 2K10 bełtów; tarcza żołnierska drewniana; zamykana na kłódkę skrzynia

Profesje wejściowe: latarnik; zarządca

Profesje wyjściowe: banita; milicjant; poborca podatkowy; przewoźnik; rozbójnik; urzędnik; złodziej; żołnierz

- NAJEMNIK -

Najemnik walczy dla pieniędzy, łupów wojennych i z żądzy krwi. Wszyscy najemnicy marzą o niewyobrażalnych bogactwach, ale większości z nich sądzona jest wczesna śmierć i bezimienny grób. Podróżują po Starym Świecie, od jednej wojny do drugiej - zawsze znajdzie się ktoś, kto wynajmie ich miecze, aby rozwiązać swe kłopoty. Bogaci szlachcice, kupcy i inni korzystają z usług najemników, by szybko i korzystnie dla siebie zakończyć jakieś zatargi. W królestwach Starego Świata liczba konfliktów jest tak wielka, że nawet tysiące najemników łatwo mogą znaleźć pracę. Jednak co mądrzejsi z nich wiedzą, że wynajęty żołnierz nie ma szans na zdobycie bogactwa, więc zwracają się ku przygodom - bądź to dla odmiany egzystencji, bądź to w poszukiwaniu szybszych zysków.

- NAJEMNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+5	-	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; *25% szans na* jeździectwo; *25% szans na* walkę na koniu (jeśli posiada jeździectwo); *50% szans na* opiekę nad zwierzętami; *75% szans na* powożenie

Przedmioty: broń bojowa; ciężka kusza i 3K4 bełty w kołczanie; kolczuga *lub* kirys; kurta skórzana; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: ciura obozowa; demagog; dywersant niziołków; górnik; grotołaz; kurtyzana; landsknecht; lekka jazda; łowca nagród; milicjant; ochroniarz; piechur niziołków; procarz; przepatrywacz; saper; skrytobójca; strażnik kanałów; strażnik miejski; strzelec; zwiadowca niziołków

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; handlarz niewolników; herszt banitów; landsknecht; łamacz żelaza (krasnoludy); saper (gnomy i krasnoludy); sierżant; strażnik miejski; wojownik podziemny

- NOWICJUSZ -

Religia w uczuciach wielu mieszkańców Starego Świata spadła na drugie miejsce po pieniądzach, ale wciąż jeszcze znajduje się dużo młodych ludzi obojga płci, którzy pragną zostać sługami bożymi. Profesja kapłańska wymaga od swych członków dużego samozaparcia i poświęcenia. Wszyscy, którzy chcą zostać kapłanami, rozpoczynają jako nowicjusze. Muszą przejść przez surowe ćwiczenia, aby zostać pełnoprawnymi kapłanami i przed ich ukończeniem nie mają prawa wygłaszania kazań ani pełnienia posług.

Czas spędzają na studiowaniu świętych pism swojej religii, a także na pracy w charakterze służących i asystentów starszych kapłanów. Okres spędzony w nowicjacie często traktuje się jako test duchowej siły i sprawdzian przydatności kandydata do stanu duchownego.

Więcej szczegółów można znaleźć w rozdziale **RELIGIA & WIERZENIA**, w paragrafie **KAPŁAŃSTWO**.

- NOWICJUSZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+5	-	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; bardzo odporny; czytanie/pisanie; historia; krasomówstwo; teologia

Przedmioty: szaty kapłańskie; symbol religijny

Profesje wejściowe: błazen; flagelant; gawędziarz; guślarz; latarnik; łowca czarownic

Profesje wyjściowe: cyrulik; demagog; flagelant; kapłan; podżegacz; skryba

- OCHRONIARZ -

Stary Świat to niebezpieczne miejsce, szczególnie dla osób, które mają zwyczaj mówienia tego, co myślą, osobowości niepospolitych, obywateli potężnych lub wyraźnie bogatych. Ponieważ tego typu persony nie są rzadkością, nie można się dziwić, że powstała klasa zawodowych strażników, których głównym zadaniem jest ochrona tyłków ich szanownych chlebodawców przed nieprzyjemnymi niespodziankami. Kupcy i osoby pochodzenia szlacheckiego niemal zawsze mają na swym utrzymaniu grupę ochroniarzy do obrony przed bliźnimi, którzy źle im życzą czy też trzymania na dystans żebraków, włóczęgów i innego tałatajstwa. Ochroniarze różnią się stopniem wyszkolenia - od nieudolnie udających wprawę łobuzów do weteranów tworzących coś w rodzaju prywatnej armii. Jednak zdecydowana większość to po prostu drobne opryszki, które cieszą się z tego, że płaci się im za bicie spokojnych obywateli.

- OCHRONIARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	-	+5	+5	+5	-	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); zastraszanie; *50% szans na* bardzo krzepkiego

Przedmioty: kastety; kurta skórzana; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: cyrkowiec (siłacz/zapasy); czeladnik; hiena cmentarna; landsknecht; oprych; porywacz zwłok; rajfur; robotnik; strażnik więzienny; szczurołap; wędrowny kramarz; złodziej; żebrak

Profesje wyjściowe: herszt banitów; landsknecht; łowca nagród; najemnik; oprawca; oprych; reketer; strażnik miejski; strażnik więzienny; zabijaka; zarządca

- OPRYCH -

W światku przestępczym siła i brutalność oprychów są wysoko cenione. Tego rodzaju zalety przydają się przy odzyskiwaniu długów, uciszaniu zbyt gorliwego podżegacza lub eliminowaniu konkurencji. Kilka solidnych ciosów maczugą zazwyczaj wystarczy, by adresat zrozumiał swój błąd, ale trudniejsze przypadki wymagają pełnego asortymentu narzędzi i bardziej brutalnych metod. W takim przypadku najlepszym wyjściem dla delikwenta jest opuszczenie miasta na jakiś czas. Cmentarze jednakże pełne są tych, którzy uwierzyli we własny spryt. Wszystkie gildie złodziei i organizacje przestępcze korzystają z usług zaufanych oprychów.

- OPRYCH -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	-	+5	+5	-	-	+5	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka *lub* zapasy; cichy chód; hazard; mocna głowa; ogłuszenie; sekretny język (złodziei); uniki; zastraszanie

Przedmioty: *25% szans na* tarczę; kurta skórzana

Profesje wejściowe: czeladnik; gladiator; łowca nagród; milicjant; ochroniarz; robotnik; rycerz jednorożca; szczurołap; zabijaka; żołnierz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: banita; handlarz niewolników; landsknecht; ochroniarz; paser; reketer; rozbójnik

- PASTERZ -

Pasterze są samotnikami, spędzającymi większość czasu z dala od innych na doglądaniu zwierząt domowych, przepędzaniu ich z pastwiska na pastwisko i tym podobnych, dość monotonnych, prawdę mówiąc, zajęciach. Niewątpliwie jednak nauczyli się dbać o siebie, gdyż zmuszeni są do obrony swych zwierząt przed drapieżnikami i bandami złodziei lub bydłokradów. Pasterze mają

naturalną zdolność opieki nad wszystkimi zwierzętami, nawet jeśli dorastali, strzegąc tylko niektórych gatunków.

- PASTERZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	+15	+5	+5	+10	-	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: muzykalność (instrumenty dęte); opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; *10% szans na* meteorologię; *50% szans na* tresurę; *75% szans na* bardzo odpornego; *75% szans na* zielarstwo

Przedmioty: fletnia pana; kostur; proca i garść kamieni

Profesje wejściowe: rozjemca

Profesje wyjściowe: banita; bydłokrad; druid; milicjant; rozjemca; zwiadowca

- PAŹ -

Paź jest osobistym służącym bogatego mieszczanina, kupca lub szlachcica, a czasem też pełni rolę adiutanta wysokiego rangą oficera wojskowego. Do jego obowiązków należy opieka nad odzieniem, uczesaniem i wygodą pana. Gdy pada deszcz, paź natychmiast podaje płaszcz i kapelusz. Na uroczysty bal musi dobrać odpowiedni strój. Dobrze wyszkolony paź jest nieocenioną pomocą dla każdego szlachcica, który dba o swój wygląd.

W porównaniu do służących ich życie wydaje się rajem, jednakże wielu paziów nienawidzi swoich zadufanych mocodawców. Kobiety, które usługują swoim paniom, nazywa się służkami.

- PAŹ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+10	+10	+5	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; heraldyka; szacowanie; targowanie się; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K3 komplety zwykłych ubrań (*najlepszej jakości*); liberia; perfumy

Profesje wejściowe: sługa

Profesje wyjściowe: chłopiec okrętowy; giermek; herold; majordomus; szuler; żak

- PILOT -

Jedną z najważniejszych postaci na wybrzeżach Starego Świata jest Pilot. Jego zadaniem jest przeprowadzenie dużych statków i okrętów przez niebezpieczne wody przybrzeżne i wprowadzenie ich do portu. Jest to osoba, której ludzie morza najbardziej ufają. Większość pilotów mieszka na brzegu, najczęściej w pobliżu portu, pracując w porozumieniu z przełożonymi przystani i z kapitanami lub właścicielami statków, które chcą do niej zawinąć. Piloci są niezbędni przy wprowadzaniu statków do portu, ponieważ żadna załoga nie posiada wystarczających informacji na temat lokalnych pływów, ławic piaskowych i ukrytych, podwodnych skał. Sam fakt, że cieszą się takim zaufaniem, powoduje, że niektórzy obierają drogę przestępstwa, a inni padają ofiarami oszustw. Wielu pilotów zostało obwinionych o zatopienie statków czasie wchodzenia do przystani, gdyż właściciel utrzymywał, że z winy pilota statek uderzył o podwodną skałę. Jedynym wyjściem, jakim pozostaje tak oskarżonym pilotom, jest wyruszenie w świat, przy czym wielu z nich wkracza na drogę przestępstwa.

- PILOT -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+10	+5	+5	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie; wiosłowanie; wyczucie kierunku; żeglowanie; *10% szans na* meteorologię; *25% szans na* mocną głowę

Przedmioty: 2 latarnie sztormowe; kaftan skórzany; lina (20 metrów); łódź wiosłowa (zakotwiczona na najbliższym zbiorniku wodnym)

Profesje wejściowe: bosman; kapitan okrętu; przemytnik; rybak; żeglarz

Profesje wyjściowe: bosman; gawędziarz; nawigator; przemytnik

- POBORCA PODATKOWY -

Poborcy podatkowi są najprawdopodobniej najmniej popularnymi obywatelami Starego Świata. Nieważne, jak łaskawy jest rząd ani jak wiele podejmuje ważnych działań dla dobra publicznego - pozostaje faktem, że nikt nie lubi płacić podatków. Wskutek tego na osobach, parających się tym zawodem skupia się cała niechęć podatników. Niemniej jednak instytucja poborcy podatników jest niezwykle potrzebną dziedziną służb publicznych i nie może się bez niej obejść żadna władza. Poborcy podatkowi mają jednak niewielką satysfakcję ze swojej pracy i rzadko są dobrze opłacani. Oznacza to, że niektórzy są skorumpowani, a inni w nadziei na awans popadają w nadmierną gorliwość.

- POBORCA PODATKOWY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	-	+5	-	+10	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; gadanina; geniusz arytmetyczny; monetoznawstwo; prawo; specjalna broń (bojowa); *20% szans na* defraudację

Przedmioty: K6 złotych koron; broń prosta; kurta skórzana; liczydło; przybory do pisania

Profesje wejściowe: mytnik

Profesje wyjściowe: gawędziarz; nawigator; oficer; przemytnik; szlachcic

- PODŻEGACZ -

Większość obywateli Imperium ma niewiele do powiedzenia w kwestii polityki. Stanowieniem i egzekwowaniem prawa zajmują się Imperator i Elektorzy, przy wsparciu rozmaitych świątyń (wśród których najważniejszą rolę pełnią Kulty Sigmara i Ulryka). Niemniej jednak w miastach Imperium dość częstym widokiem są różnego rodzaju działacze polityczni. Podżegacze agitują w rozmaitych sprawach, rozdają ulotki, a także wygłaszają płomienne przemowy i apele, podburzając okoliczną ludność. W większości przypadków są ignorowani przez straż i władze. Jednak bardziej aktywni podżegacze, szczególnie tacy, którym udało się trafić w czuły punkt niezadowolonych chłopów i mieszczan - mogą być uznani za niebezpiecznych przestępców, winnych zakłócania porządku publicznego. Tacy podżegacze bywają prześladowani przez miejskie straże, oskarżeni o herezję przez lokalnych kapłanów lub wydawani w ręce Inkwizycji. Pomimo wielkiego ryzyka podżegacze wciąż działają. Niektórzy naprawdę wierzą w *sprawę*, za którą agitują, chociaż trafiają się też żądni władzy cynicy, równie występni jak ci, przeciw którym się opowiadają.

- PODŻEGACZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	-	+5	+10	-	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; czytanie/pisanie; historia; krasomówstwo; prawo; ucieczka; ukrywanie się; znajomość języka obcego

Przedmioty: 2K10 ulotek; broń prosta; kurta skórzana

Profesje wejściowe: herold; latarnik; nowicjusz; prostytutka; rozbójnik; skryba; sługa; wieszcz; żak

Profesje wyjściowe: banita; demagog; flagelant; gawędziarz; szarlatan; urzędnik

- POGANIACZ MUŁÓW -

Najbardziej rozpowszechnionym środkiem transportu lądowego w Starym Świecie są karawany mułów bądź wozów. Praca poganiaczy polega na doglądaniu zwierząt (czy to mułów, czy wołów, czy jeszcze innych), dbaniu o ich zdrowie i zapewnieniu właściwego ich współdziałania. Ponieważ wszyscy, którzy podróżują z karawaną muszą potrafić zadbać o całość własnej skóry, poganiacze, podobnie jak woźnice, wyręczają często wynajętych strażników, przejmując część ich obowiązków.

- POGANIACZ MUŁÓW -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	-	-	-	+5	+5	+10	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; opieka nad zwierzętami; specjalna broń (egzotyczna - bicz); sztuka przetrwania; *25% szans na* tresurę; *75% szans na* powożenie

Przedmioty: bicz; broń prosta; kapelusz z szerokim rondem; nieprzemakalny płaszcz

Profesje wejściowe: brak

Profesje wyjściowe: banita; przemytnik; zwiadowca

- POGROMCA TROLLI -

Krasnoludzki pogromca trolli jest przykładem dziwnej mentalności, która skazuje wielu młodych khazadów na krótkie i gwałtowne życie. Młodzi krasnoludowie, którzy splamili swój honor, doświadczyli miłosnych niepowodzeń albo zostali w jakiś inny sposób upokorzeni, porzucają konwencjonalne społeczeństwa krasnoludzkie i wyruszają w poszukiwaniu śmierci, polując na śmiertelnie groźne bestie Starego Świata. Większość z nich ginie bardzo szybko, ale ci, którzy przeżyją, stają się członkami tajemniczego Kultu Trollobójców. Żyją tylko po to, by umrzeć, a poprzez śmierć odkupić swoją winę lub zmazać hańbę (a wnikać w przyczyny zostania pogromcą trolli nie jest ani uprzejme, ani rozsądne). W każdym razie szukają śmierci przez dobrowolne uczestniczenie w nierównych bitwach - za przykład może służyć samotna wędrówka w głąb goblińskiej twierdzy. Trolle są uważane za idealnych przeciwników, ponieważ w takim przypadku śmierć krasnoluda jest prawie pewna. Trollobójców można łatwo rozpoznać dzięki włosom, które są nastroszone i ufarbowane na pomarańczowo oraz po licznych tatuażach, pokrywających całe ciało. Lubują się też oni w egzotycznej biżuterii, takiej jak pierścienie oraz kolczyki w uszach i nosie. Za często i zbyt szybko pobierają też duże dawki różnych środków pobudzających.

Więcej szczegółów znajduje się w **PROFESJACH ZAAWANSOWANYCH - KRASNOLUDZCY POGROMCY**.

- PORYWACZ ZWŁOK -

Medycy i czarodzieje potrzebują stałych dostaw świeżych zwłok, zarówno dla celów naukowych, jak i dla bardziej mrocznych potrzeb. Zdobycie ich w sposób zgodny z prawem jest trudne, dlatego czarodzieje i medycy muszą korzystać z usług porywaczy zwłok. Jest to niewdzięczna praca, ale dość dobrze płatna. Najlepsze, czyli najświeższe ciała są sprzedawane po bardzo wysokich cenach. Ale ich zdobycie łączy się z ogromnym ryzykiem. Strażnicy, kapłani Morra i łowczy czarownic bacznie pilnują cmentarzy i surowo karzą wszelkich intruzów.

- PORYWACZ ZWŁOK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	+10	+5	+5	+10	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo krzepki *lub* bardzo odporny; cichy chód; czytanie/pisanie; odporność na choroby; powożenie; sekretne znaki (złodziei); sztuka przetrwania; targowanie się; ucieczka; wspinaczka; *25% szans na* wykrywanie pułapek

Przedmioty: broń prosta; czarny płaszcz; duży worek; latarnia; szpadel

Profesje wejściowe: cyrulik; hiena cmentarna/grabarz; szczurołap; uczeń medyka

Profesje wyjściowe: ochroniarz; szczurołap; uczeń medyka

- POSZUKIWACZ ZŁOTA -

Z dala od zwykłych szlaków handlowych, miast i farm, można spotkać poszukiwaczy złota, przepłukujących piasek w rzece i przeszukujących łożyska strumieni w poszukiwaniu wypłukanego z gór kruszcu. Większość złotonośnych pól na terenach zamieszkałych została już wyczerpana, dlatego poszukiwacze najwięcej czasu spędzają w odległych i niebezpiecznych górach oraz innych, dzikich krainach. Liczą na to, że znajdą dużą żyłę złota i uda im się ją utrzymać w swym posiadaniu, albo że zdążą wybrać całe złoto, zanim zrobią to inni. Jednak tylko nielicznym udaje się zachować swe znalezisko w tajemnicy, nawet jeżeli rzeczywiście może ono uczynić ich bogatymi. Wieść o odkryciu złota rozchodzi się błyskawicznie i wokół takiego miejsca w ciągu jednej nocy może powstać miasto - równie szybko opuszczane, gdy tylko żyła zostanie wyczerpana. Gorączka złota jest jednym z niewielu powodów, jakie są w stanie wyciągnąć na powierzchnię ziemi krasnoludy; khazadzcy poszukiwacze złota są więc powszechnie spotykani na złotonośnych obszarach.

- Poszukiwacz Złota -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+5	+10	-	+5	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: metalurgia; opieka nad zwierzętami; specjalna broń (bojowa); stolarstwo; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; *10% szans na* meteorologię; *20% szans na* kartografię; *50% szans na* łowiectwo; *50% szans na* rybołówstwo; *50% szans na* szczęście; *50% szans na* zacieranie śladów

Przedmioty: *25% szans na* muła; jednoosobowy namiot; narzędzia (poszukiwacza złota); torba na rzemieniu

Profesje wejściowe: aptekarz

Profesje wyjściowe: hiena cmentarna/grabarz; wojownik podziemny; zwiadowca; żołnierz

- PRZEMYTNIK -

Działalność handlowa w portach i miastach Starego Świata podlega rozmaitym regulacjom prawnym i podatkowym. Imperialni poborcy podatkowi, mytnicy, miejscowi władcy, gildie rzemieślnicze i kupieckie, a nawet rozbójnicy i gildie złodziejskie - wszyscy próbują zarobić na kupcach. Podatki i tak są wysokie, a jeszcze trzeba płacić haracz piratom lub grasującym po drogach rozbójnikom. W wielkich portach, zwłaszcza w Marienburgu, opodatkowane jest prawie wszystko, włącznie z ludźmi, czasem nawet po kilka razy. Nic więc dziwnego, że działalność przemytnicza rozwija się na coraz szerszą skalę. Przemyt towarów i ludzi jest zakazany prawem, ale dla większości mieszkańców Starego Świata nie stanowi znaczącej przeszkody. W ich opinii, prawdziwymi złodziejami są miejscy urzędnicy i poborcy podatkowi.

- Przemytnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	-	+10	+10	-	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; powożenie *lub* wiosłowanie; sekretny język (złodziei); sztuka przetrwania; targowanie się; *25% szans na* znajomość języka obcego (dowolny); *50% szans na* mocną głowę; *50% szans na* zacieranie śladów

Przedmioty: broń prosta; koń i wóz *lub* łódź wiosłowa (zakotwiczona lub ukryta na najbliższym akwenie wodnym); kurta skórzana

Profesje wejściowe: ciura obozowa; górnik; inżynier imperialny; karczmarz; kurier; latarnik; pilot; poborca podatkowy; poganiacz mułów; przewoźnik; rybak; wojownik podziemny; zarządca; żeglarz

Profesje wyjściowe: fałszerz; paser; pilot; przewoźnik; szarlatan; wojownik podziemny; żeglarz; złodziej

- PRZEPATRYWACZ -

Przepatrywacze są doświadczonymi przewodnikami, którzy przeszukują teren dla potrzeb podróżujących oddziałów wojskowych i karawan kupieckich. Przez cały czas trwania podróży muszą utrzymywać stan wzmożonej czujności, nasłuchując i wypatrując zasadzek oraz zagrożeń. Ponieważ zazwyczaj działają w pojedynkę, muszą być samowystarczalni i opanowani. Przepatrywacze wierzą swojemu instynktowi i samodzielnie podejmują decyzję, gdyż na szlaku nie ma do kogo zwrócić się o pomoc. Większość działa na dobrze im znanym obszarze, w pełni wykorzystując doskonałą orientację w terenie. Nieliczni zajmują się przepatrywaniem nieznanych szlaków i badaniem dzikich krain.

Ich wynagrodzenie jest zazwyczaj dość wysokie, ale narażają się na duże ryzyko.

- Przepatrywacz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+10	-	-	+10	+10	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - arkan); sztuka przetrwania; tropienie; wyczucie kierunku; *50% szans na* bardzo krzepkiego; *50% szans na* walkę na koniu; *75% szans na* sekretne znaki (drwala *lub* zwiadowcy)

Przedmioty: koń z siodłem i uprzężą; kaftan kolczy; lina (20 metrów); łuk krótki i 2K10 strzał w kołczanie; tarcza jeździecka drewniana

Profesje wejściowe: cyrkowiec (treser/woltyżer); wojownik klanowy; zwiadowca niziołków

Profesje wyjściowe: najemnik; rozbójnik; szlachcic; woźnica; zwiadowca

- PRZEWOŹNIK -

W Starym Świecie wiele osiedli leży nad brzegami rzek, a przecinające kraj szlaki wodne są tak samo ważne dla handlu i komunikacji, jak drogi na lądzie. Przewoźnicy za drobną opłatą przeprawiają przez rzeki pasażerów i towary. Zazwyczaj korzystają z płaskodennych promów lub barek, które z łatwością prześlizgują się nad mieliznami i mają sporą ładowność. Przewoźnicy, którzy działają w mniej cywilizowanych terenach, zawsze trzymają pod ręką nabite garłacze, ze względu na stałe zagrożenie ze strony rozbójników i piratów. Wielu z nich to zwykli naciągacze, którzy zmieniają cenę za przeprawę, zależnie od szacowanej majętności podróżnych i od tego, jak desperacko chcą oni przedostać się na drugi brzeg. Ucieczka przed pościgiem może oznaczać nawet podwójną albo potrójną stawkę.

- Przewoźnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+10	+5	+5	+5	-	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie; sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa) *lub* bijatyka; targowanie się; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; zastraszanie; *25% szans na* mocną głowę; *25% szans na* szkutnictwo; *50% szans na* bardzo krzepkiego

Przedmioty: broń bojowa; kurta skórzana; kusza ciężka i 3K4 bełty *lub* garłacz i K6 ładunków prochu i amunicji; łódź wiosłowa (zacumowana na najbliższym akwenie)

Profesje wejściowe: mytnik; przemytnik; żeglarz

Profesje wyjściowe: banita; przemytnik; żeglarz

- RAJFUR -

W każdym mieście Starego Świata można znaleźć zawodowego przewodnika po dzielnicach rozpusty, kogoś bardzo dobrze orientującego się w nielegalnych i niemoralnych rozrywkach i usługach, oferowanych przez miasto. Wszędzie, na całym świecie, ci osobnicy nazywani są rajfurami. Tacy ludzie - a są to najczęściej mężczyźni rasy ludzkiej - znają wszystkie karczmy i domy gry, wiedzą, gdzie są burdele i miejsca, w których można kupić narkotyki oraz znaleźć wszelkie, odpowiadające upodobaniom klienta rozrywki. Ułatwiają wstęp do takich lokali, wiedzą też, które z nich są bezpieczne, a którymi interesuje się straż miejska, w których można się spokojnie zabawić, a gdzie klientom serwuje się nóż pod żebro razem z kuflem podłego piwa. Rajfurzy oferują swe usługi każdemu hulace, który sprawia wrażenie dostatecznie zamożnego, wielu z nich lubi zwabić nowo poznanych towarzyszy w pułapkę, choćby w łapy gangu bandziorów, by potem wspólnie z nimi ich okraść.

- RAJFUR -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	-	+10	-	-	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; przekupstwo; sekretny język (złodziei); *25% szans na* błyskotliwość

Przedmioty: K6 złotych koron; broń prosta; kurta skórzana

Profesje wejściowe: uczeń medyka; żak

Profesje wyjściowe: dziwka; ochroniarz; paser

- ROBOTNIK -

Spora część mieszkańców miast prowadzi życie dość nieustabilizowane, wynajmując się, zwykle sezonowo, w charakterze robotników. Są to zwykle głośni, krzepcy i szorstcy osobnicy, potrafiący śpiewać, gwizdać, wspinać się po szaleńczo niebezpiecznych rusztowaniach, pić zdumiewające ilości ziołowej herbaty, a od czasu do czasu ciężko pracować. Ich życie nie jest łatwe - otrzymują mizerne zarobki w porównaniu z rzemieślnikami, lecz jeśli jest dużo pracy, mają się całkiem nieźle. Najlepszą robotę mogą znaleźć przy budowie świątyń, fortyfikacji i dużych domów, ponieważ tego typu przedsięwzięcia zapewniają im zatrudnienie na dłuższy czas. Robotnicy są zaradni i samodzielni, jeśli szukają przygód, a wielu próbuje tego w czasie bezrobocia, często odnoszą sukces.

- ROBOTNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	-	+10	+10	-	+5	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo krzepki; bardzo odporny; bijatyka; hazard *lub* targowanie się; powożenie; wspinaczka; *25% szans na* inżynierię; *50% szans na* stolarstwo; *75% szans na* mocną głowę; *75% szans na* śpiew

Przedmioty: kurta skórzana; metalowa flaszka; torba na rzemieniu

Profesje wejściowe: brak

Profesje wyjściowe: balistyk (bohaterowie z umiejętnością *stolarstwo* lub *inżynieria*); ochroniarz; oprych

- ROZJEMCA -

Życie chłopów w jest wystarczająco ciężkie na co dzień, a nierzadko dochodzi do waśni między sąsiadami albo pomiędzy poszczególnymi osadami. Zwrócenie się do arystokraty z prośbą o rozstrzygnięcie sporu może jedynie pogorszyć sprawę i zakończyć się chłostą, zabraniem zapasów, a nawet śmiercią rzekomego winowajcy lub poszkodowanego.

Rolą rozjemcy jest polubowne rozwiązanie konfliktu, zanim stanie się ta tyle trudny i głośny, iż przyciągnie uwagę pana i zakończy się jego *sprawiedliwym wyrokiem*. Zwykłą praktyką jest spotkanie na neutralnym terenie z rzecznikami obu stron albo rozjemcami z innej wioski. Są to osoby wybrane na przedstawicieli, lecz rzadko dysponujące realną władzą albo posłuchem w wiosce, choć niewątpliwie obdarzone mądrością i zdolnością do osiągnięcia kompromisu. Ich zadaniem jest zatem wymyślenie takiego rozwiązania, które w możliwie najlepszy sposób zadowoli obie strony konfliktu.

Większość rozjemców wybierana jest spośród pasterzy (lub jest to ich codzienne zajęcie), gdyż w razie zainteresowania zarządcy lub miejscowego szlachcica daje im to pretekst do przebywania poza wioską. Rozjemcy to zwykle mężczyźni, choć zdarzają się także kobiety, zazwyczaj powiązane ze starszyzną wioski lub pełniące profesję zielarki.

- ROZJEMCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	-	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina; krasomówstwo; opieka nad zwierzętami; sztuka przetrwania; targowanie się; szacowanie; zastraszanie; 5% *szans na* prawo

Przedmioty: kurta skórzana

Profesje wejściowe: banita; chłop; myśliwy; pasterz; szuler; zielarz

Profesje wyjściowe: demagog; pasterz; szuler; starszy wioski; zielarz

- RYBAK -

Rybacy utrzymują się z połowów. Mieszkają w niewielkich wioskach, głównie na wybrzeżu Nordlandu, skąd wypływają na Morze Szponów w niedużych łodziach, nie zważając na nieustanne ryzyko ze strony piratów i morskich potworów. Rybacy żyją również w głębi lądu, w małych osadach nad brzegami rzek. Są to osobnicy z natury samotni i niezależni. Na wodzie decyzja szypra jest ostateczna. Temperament i niezależność rybaków są jednym z powodów, dla których portowe tawerny należą do naprawdę niebezpiecznych miejsc.

- RYBAK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	+5	+10	+5	+10	+5	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; bijatyka *lub* wyczucie kierunku; mocna głowa; pływanie; rybołówstwo; targowanie się; wiosłowanie; żeglowanie; *5% szans na* kartografię; *25% szans na* szkutnictwo; *50% szans na* bardzo krzepkiego; *75% szans na* wiedzę o rzekach *lub* wiedzę o morzu

Przedmioty: *25% szans na* łódź wiosłową (ukrytą lub zacumowaną na najbliższym akwenie wodnym); kurta skórzana

Profesje wejściowe: chłop

Profesje wyjściowe: handlarz; pilot; przemytnik; żeglarz

- SKRYBA -

Znaczna część obywateli Starego Świata nie potrafi czytać ani pisać. Profesja skryby cieszy się więc dużym poważaniem. Prawie każdy ośrodek władzy, jednostka wojskowa lub zakon religijny potrzebują znacznej liczby skrybów do prowadzenia ksiąg i rachunków. Istnieją także skrybowie, którzy pracują dla potrzeb zwykłych ludzi, pisząc za nich listy lub odczytując otrzymane wiadomości. Skrybowie są ludźmi wykształconymi i oczytanymi. Wielu z nich decyduje się na bardziej zaszczytną karierę prawnika lub uczonego. Niektórzy, znużeni czytaniem o przygodach innych ludzi, wyruszają na szlak, by zapisać w kronikach ludzkości rozdział o własnych wyczynach. Zazwyczaj znają kilka języków obcych, są zatem doskonałymi towarzyszami dalekich wypraw.

- Skryba -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	+10	+10	+10	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; język tajemny (magiczny); sekretny język (klasyczny); sztuka (kaligrafia); uzdolnienia językowe; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K6 świec woskowych; księga; lak do pieczęci; nóż, przybory do pisania

Profesje wejściowe: czarnoksiężnik; fałszerz; nowicjusz; sługa; terminator (krasnoludy)

Profesje wyjściowe: bakałarz; fałszerz; kupiec; nawigator; podżegacz; prawnik; terminator (krasnoludy); uczeń czarodzieja

- SŁUGA -

Niewiele osób w Starym Świecie zajmuje niższe miejsce w hierarchii społecznej od sług. Ich praca, choć potrzebna, zazwyczaj jest traktowana z pogardą przez bogatszych ludzi. Dla posługacza, stajennego albo dziewki służebnej, ucieczka od ciężkiego życia wydaje się niemożliwością. Cały dzień, a często i też noc, spędzają na znojnej pracy. Słudzy znajdują zatrudnienie głównie u szlachciców, karczmarzy i rzemieślników. Nieliczni potrafią wywalczyć sobie lepszą pozycję, ale jest to bardzo trudne. Nikt przecież nie zwraca uwagi na stajennego lub dziewkę w karczmie. Wielu służących ucieka więc od gnębiących ich pracodawców, wybierając pozornie łatwiejsze życie na trakcie.

- Sługa -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	-	+5	-	+10	+5	+10	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; etykieta; gadanina; gotowanie; heraldyka; jeździectwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; szacowanie; szybki refleks; targowanie się; ucieczka; uniki; zwinne palce; 50% *szans na* czytanie/pisanie

Przedmioty: 3K6 srebrnych szylingów; *25% szans na* liberię

Profesje wejściowe: ciura obozowa; latarnik

Profesje wyjściowe: chłopiec okrętowy; ciura obozowa; gajowy; karczmarz; latarnik; mieszczanin; paź; podżegacz; skryba; szpieg; złodziej

- STRAŻNIK DRÓG -

Wkrótce po tym, jak Sigmar nakazał budowę dróg do Talabheim i Nuln, stało się jasne, że bez nadzoru żołnierzy zarówno sama budowa, jak i dalsze podróże będą niemożliwe. W tamtych latach największe zagrożenie stanowili grasujący w lasach zielonoskórzy, którzy regularnie napadali na ludzi i krasnoludy. Imperator w swej mądrości rozumiał, że nie wszystkie prowincje są tak gęsto zaludnione jak Reikland i nie wszystkie utrzymują na tyle dużo wojska, aby stale patrolować szlaki. Dlatego do pilnowania budowanych dróg wysyłał własnych żołnierzy, dając im pozwolenie na czynienie sprawiedliwości w jego imieniu.

Od tamtych czasów wiele się zmieniło. Strażnicy pilnujący szlaków lądowych i rzecznych nie służą już bezpośrednio samemu Imperatorowi. Obecnie ich żołd opłacają Elektorzy, a oni sami przestali być formacją wojskową, zdyscyplinowaną i dobrze wyszkoloną.

W pewnym sensie strażnicy dróg są urzędnikami elektorskiej administracji, którzy pilnują porządku na szlakach i w dzikich ostępach. Podróżują w niewielkich oddziałach, wypatrując śladów działalności zwierzoludzi oraz banitów, ze wszystkich sił próbując utrzymać porządek i bezpieczeństwo na danym terenie. Mimo ciągłej czujności strażników dróg, nawet zwykła podróż z jednego miasta do drugiego może być niebezpieczną przygodą. Niestety są zbyt nieliczni, by mogli powstrzymać zagrożenie ze strony Chaosu. Dlatego na wielu obszarach pomagają im miejscowe garnizony milicji i żołnierze.

Jednak w większości przypadków niewielkie grupy strażników dróg muszą samodzielnie eliminować niebezpieczeństwa czyhające na podróżujących pomiędzy miastami Starego Świata i właśnie tam zagrożenie ze strony Chaosu zbiera wśród nich najkrwawsze żniwo.

Życie w ciągłym napięciu odciska piętno na strażnikach. Wielu z nich staje się zaciekłymi fanatykami, którzy wieszają podróżnych na podstawie wydumanych podejrzeń. Inni tracą rozum i uciekają w lasy, gdzie oddają cześć Bogom Chaosu. Każdy z takich przypadków zwiększa nieufność obywateli Imperium, tym samym utrudniając pracę prawdziwym i rzetelnym strażnikom.

- Strażnik Dróg -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+5	-	+10	+5	+5	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; silny cios; specjalna broń (bojowa); tropienie; sekretne znaki (zwiadowców); sztuka przetrwania; wyczucie kierunku; *25% szans na* uniki; *75% szans na* walkę na koniu

Przedmioty: broń bojowa; koń z siodłem i uprzężą; kaftan kolczy; lina (20 metrów); tarcza jeździecka drewniana

Profesje wejściowe: cyrkowiec (treser/woltyżer); lekka jazda; strażnik miejski

Profesje wyjściowe: banita; landsknecht; lekka jazda; milicjant; rozbójnik; landsknecht; szlachcic; sierżant; zwiadowca

- STRAŻNIK KANAŁÓW -

Strażnicy kanałów - zwani pogardliwie kanalarzami - to wyspecjalizowana organizacja podlegająca komendantowi straży miejskiej. Jej zadaniem jest utrzymanie bezpieczeństwa w kanałach miejskich. Trzeba odwagi, by pilnować cuchnących tuneli pod Altdorfem, Nuln czy Middenheim. Jednak podczas rekrutacji nowych członków strażnicy kanałów nie wybrzydzają tak jak inne siły zbrojne. Między innymi dlatego, że zawsze brakuje chętnych do pełnienia tej nieprzyjemnej i niebezpiecznej służby. Zwykły patrol strażników liczy od 6 do 8 osób.

- Strażnik Kanałów -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+5	-	+10	+5	-	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka *lub* zapasy; cichy chód; mocna głowa *lub* odporność na choroby; pływanie; specjalna broń (bojowa); tropienie *lub* sekretne znaki (zwiadowców); ukrywanie się; uniki; wspinaczka

Przedmioty: kurta skórzana; latarnia i olej; lekka kusza i 2K10 bełtów w kołczanie; lina (20 metrów)

Profesje wejściowe: chłop; milicjant; strażnik miejski; strażnik więzienny; szczurołap; wojownik podziemny

Profesje wyjściowe: najemnik; przemytnik; sierżant; szczurołap; wojownik podziemny

- STRAŻNIK MIEJSKI -

Początkowo obowiązek utrzymania porządku w mieście spoczywał na władzach cywilnych, które w tym celu korzystały z oddziałów straży i gwardii miejskiej. Jednak gdy poziom korupcji przekroczył wszelkie granice przyzwoitości, Imperator powierzył to zadanie władzom wojskowym. Obecnie obowiązki straży miejskiej pełnią żołnierze z garnizonów wojskowych. Dzięki temu zmalało łapownictwo, choć w armii również zdarzą się przypadki przekupstwa. Strażnicy miejscy są odpowiedzialni za utrzymanie porządku i przestrzeganie prawa, mogą także aresztować podejrzanych. W mniejszych osadach służą również jako straż pożarna. Dla niektórych żołnierzy służba garnizonowa jest tylko tymczasowym przydziałem. Dla innych to zajęcie na całe życie.

- STRAŻNIK MIEJSKI -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	+5	-	+5	+10	-	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ogłuszenie; prawo; rozbrojenie *lub* bijatyka; silny cios; specjalna broń (bojowa); tropienie; uniki; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: 25% szans na koszulkę kolczą; halabarda; kurta skórzana; latarnia i olej

Profesje wejściowe: latarnik; ochroniarz; najemnik; żołnierz

Profesje wyjściowe: detektyw; landsknecht; łowca nagród; najemnik; reketer; sierżant; strażnik dróg; strażnik kanałów; szampierz; żołnierz

- STRAŻNIK WIĘZIENNY -

Imperium jest krajem, w którym prawo jest respektowane. A to oznacza, między innymi ogromną liczbę więzień. Pomimo wysiłków kapłanów Vereny, Bogini Sprawiedliwości, do więzień trafiają nie tylko przestępcy, ale także osoby niewinne. W mniemaniu sędziów lepsza jest nadmierna surowość niż przesadna pobłażliwość. Więzienia, w miastach to brudne, wilgotne lochy, które śmierdzą strachem, krwią i odchodami. Porządek w tych miejscach utrzymują strażnicy więzienni, którzy upokarzają i brutalnie karzą więźniów za wszelkie przejawy nieposłuszeństwa. Obce jest im poczucie sprawiedliwości lub uczucie litości i rzadko wysłuchują próśb bądź gróźb więźniów (choć chętnie przyjmują łapówki). Wielu z nich to brutale i sadyści, którzy lubują się w zadawaniu cierpienia oddanym pod ich opiekę skazańcom.

- STRAŻNIK WIĘZIENNY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	-	+10	+10	-	-	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; dowodzenie; mocna głowa; odporność na choroby; odporność na trucizny; zapasy; zastraszanie; zwinne palce *lub* leczenie ran; *25% szans na* bardzo silnego; *50% szans na* bardzo odpornego

Przedmioty: butelka kiepskiej wódki; ciężkie klucze na kółku; maczuga; pchły

Profesje wejściowe: ochroniarz; szczurołap

Profesje wyjściowe: handlarz niewolników; ochroniarz; oprawca; szczurołap; strażnik kanałów; zarządca

- SZCZUROŁAP -

Szczurołap to pospolita postać w wioskach, miasteczkach i miastach. Zarabia na życie likwidowaniem pospolitych szkodników, których, w tych mało higienicznych czasach, pełno we wszystkich domach. Szczurołapi dużo podróżują, chociaż w dużych miastach można spotkać osiadłych łapaczy szkodników zatrudnianych przez miejscowe władze. Walczą przede wszystkim ze szczurami, ale potrafią również walczyć z kretami, myszami i podobnymi szkodnikami. Trudno nazwać takie życie wspaniałym, dlatego wielu szczurołapów porzuca piwnice i szuka przygód pod otwartym niebem, gdzie stają się ulubionymi zwiadowcami poszukiwaczy przygód penetrujących lochy i jaskinie.

- SZCZUROŁAP -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+10	-	+5	+10	-	-	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; odporność na choroby; odporność na trucizny; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tresura (pies); ukrywanie się; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek

Przedmioty: K6 pułapek na zwierzęta; mały, ale zajadły pies; proca i garść kamieni; tyczka szczurołapa i K6 martwych szczurów

Profesje wejściowe: goniec; hiena cmentarna/grabarz; porywacz zwłok; strażnik kanałów; strażnik więzienny; żebrak

Profesje wyjściowe: grotołaz; latarnik; ochroniarz; oprych; porywacz zwłok; strażnik kanałów; strażnik więzienny

- SZLACHCIC -

Szlachta stanowi najwyższą warstwę społeczną w Imperium. Utrzymuje władzę, ustanawia prawa i rządzi prowincjami. Najważniejszymi rodami szlacheckimi są rodziny Elektorów, a wśród nich, oczywiście ród Imperatora. Są także setki innych, bardziej lub mniej znaczących rodzin szlacheckich, które bez przerwy rywalizują ze sobą o władzę i bogactwo. Jedni próbują zbić majątek na wojnie, inni zaś parają się polityką lub handlem. Żaden ze szlachciców nie zniży się do wykonywania zwykłej, w ich oczach nikczemnej pracy. Najbogatsi szlachcice żyją na koszt swojego rodu, spędzając dnie na bankietach, uroczystych balach i zabawach. Jednak młodsi potomkowie rodzin szlacheckich nie mają równie łatwego życia. Zgodnie z prawem, cały majątek dziedziczy najstarszy potomek, więc pozostali sami muszą wywalczyć sobie pozycję w świecie. Czasem oznacza to konieczność zadawania się z pospólstwem i wspólnej podróży z różnego rodzaju poszukiwaczami przygód.

Więcej na temat szlachty zamieszczono w podrozdziale **PROFESJE ZAAWANSOWANE - SZLACHECTWO**.

- SZULER -

Szulerzy kierują się swoistym życiowym mottem: jeśli nie musisz, nie pracuj uczciwie. Sprytem i gładkimi słówkami próbują zdobyć możliwie najwyższą pozycję w hierarchii przestępców. Niektórzy pracują jako przewodnicy po najlepszych oberżach i zamtuzach w mieście. Inni parają się szulerstwem lub fałszerstwami.

Szuler woli posługiwać się rozumem niż mieczem. Zawsze ma na podorędziu kilka opowiastek i wykrętów. Niektórzy szulerzy działają wyłącznie na dobrze sobie znanym terenie. Inni podróżują od osady do osady, zarabiając na wyrafinowanych szwindlach, a potem błyskawicznie znikają z miasta. Najlepsi szulerzy nie oszukują, tylko tworzą rzeczywistość. Nawet ich ofiary nie wiedzą, że padły ofiarą oszustwa.

- SZULER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	-	+10	+5	+5	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* gawędziarstwo; gadanina; hazard; sekretne znaki (złodziei); szacowanie; szczęście *lub* szósty zmysł; szulerstwo; targowanie się; ucieczka; zwinne palce

Przedmioty: broń prosta; komplet kości; kurta skórzana; talia kart

Profesje wejściowe: oficer; paź; rozjemca; sierżant; szlachcic

Profesje wyjściowe: banita; cyrkowiec, demagog; prostytutka; rozjemca; szarlatan; złodziej

- TERMINATOR -

Gildia Kowali Run to kilka klanów o tradycjach liczących wiele stuleci. W zamieszkałych przez khazadów twierdzach i bastionach, nauką sztuki kowalstwa zajmują się mistrzowie run, którzy prócz przekazywania podstaw rzemiosła, pośród młodych i utalentowanych krasnoludów, należących do tego samego klanu, szukają swych następców. Uzdolnieni czeladnicy poddawani są licznym, subtelnym próbom, a najzręczniejsi i najzdolniejsi zostają terminatorami, jak nazywa się uczniów mistrza run. Taki wybór jest z jednej strony wielkim wyróżnieniem, a z drugiej kolejną próbą charakteru dla młodego krasnoluda, który musi poświęcić swą młodość na naukę trudnej sztuki kowalstwa, by po latach wyrzeczeń, pokonaniu niezliczonych prób, wykazaniu się cierpliwością i mądrością dostąpić zaszczytu, jakim jest asystowanie kowalowi run podczas kucia runy. Nauka magii runicznej to przede wszystkim ciężka praca, która wymaga wytrwałości, sumienności oraz wielkiej intuicji, gdyż mistrzowie run zazdrośnie strzegą tajemnic swojej sztuki, przekazując tylko to, co niezbędne. Terminator musi więc z wielką uwagą obserwować mistrza i zapamiętywać jego wskazówki.

W czasie nauki, terminator wielokrotnie opuszcza swego mistrza, wyruszając w poszukiwaniu egzotycznych składników, narzędzi czy sprzedając wykonane przez kowala run przedmioty.

UWAGI: tylko krasnoludy mogą wykonywać profesję terminatora. Aby bohater potrafił wykuwać runy już na początku gry, należy w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę **MAGIA**.

- TERMINATOR -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	-	+10	+5	+5	+10	+15	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; język tajemny (tajemny krasnoludzki); kowalstwo; kucie runy (dowolne dwie runy wybranej klasy, których wymagany *Poziom Mocy* nie przekracza 10); metalurgia; rozpoznawanie run; specjalna broń (bojowa); szacowanie; targowanie się; wykrywanie magii; zmysł magii

Przedmioty: fartuch skórzany; narzędzia (kowalskie)

Profesje wejściowe: czeladnik (kowala); rzemieślnik; skryba; żak

Profesje wyjściowe: bakałarz; skryba; wędrowny kowal; wojownik podziemny

- TRAPER -

Traperzy polują na zwierzęta futerkowe dla ich skór, które są w Starym Świecie wartościowym towarem. Ich specjalizacja polega na ściąganiu skóry w ten sposób, by nie uległa ona uszkodzeniu. Nie strzelają do zwierzyny, na którą polują, jak to robią myśliwi, ale zakładają na nią pułapki. Pomimo to traperzy uczą się posługiwania bronią. Żyją w dzikich i niebezpiecznych górach Starego Świata i dlatego muszą umieć bronić siebie przed dzikimi stworami - nie wspominając o goblinach - z którymi dzielą środowisko. Ponieważ dużą część swego życia spędzają w tych częściach świata, gdzie awanturnicy szukają przygód, zmiana rodzaju pracy nie stanowi dla nich dużego problemu.

- TRAPER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+10	+5	+5	+10	+5	+5	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; łowiectwo; sekretny język (rangerów); sekretne znaki (drwala); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek; *10% szans na* meteorologię; *75% szans na* zacieranie śladów

Przedmioty: K4 pułapki na zwierzęta; futrzana czapka i strój ze skóry; kaftan skórzany; lekka kusza i 2K6 bełtów w kołczanie; lina (20 metrów); łódź wiosłowa (zacumowana lub ukryta na najbliższym zbiorniku wodnym)

Profesje wejściowe: druid; wędrowny kramarz

Profesje wyjściowe: banita; druid; zwiadowca

- UCZEŃ CZARODZIEJA -

Ludzie obdarzeni talentem magicznym budzą instynktowny niepokój wśród pospólstwa. Nie bez powodu. Potrafią dokonywać rzeczy, które zaprzeczają zdrowemu rozsądkowi. Jednak nie jest to dar, który łatwo kontrolować. Magiczna aura takich osób, szczególnie początkujących, przyciąga demony. Aby zapobiec nieszczęściu, czarodzieje wyszukują swoich potencjalnych następców i wysyłają ich na naukę do jednego z ośmiu Kolegiów Magii. Tam młodzi uczniowie praktykują magię pod uważnym okiem mistrzów, jednocześnie zastanawiając się nad wyborem Tradycji. Niektórzy z nich służą czarodziejom, którzy odkryli ich talent. Inni imają się różnych zajęć, by zarobić na czesne w Akademii Magii. Elfy mają wrodzone zdolności magiczne, więc nie muszą korzystać z ludzkich organizacji, zamiast tego uczą się od elfich mistrzów. Szczegółowy opis poszczególnych tradycji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

UWAGI: aby bohater potrafił rzucać czary już na początku gry, należy w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę **MAGIA**. Niziołki i krasnoludy nie mogą wykonywać tej profesji. Osoby posługujące się magią budzą *strach*, a często także *nienawiść* w społeczeństwie Starego Świata. Należy dobrze się zastanowić przed wybraniem tej profesji.

- UCZEŃ CZARODZIEJA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+5	+10	+15	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; czytanie/pisanie; język tajemny (magiczny); magia prosta (tajemna); sekretny język (klasyczny); splatanie magii; wykrywanie magii; zmysł magii

Przedmioty: kostur; księga wiedzy tajemnej; torba na rzemieniu

Profesje wejściowe: aptekarz; astrolog; bakałarz; czarnoksiężnik; czarownik; guślarz; żak

Profesje wyjściowe: aptekarz; astrolog; bakałarz; skryba; uczeń mistrza tatuażu; wędrowny czarodziej

- UCZEŃ MEDYKA -

Poza służbą wojskową i powołaniem kapłańskim, najbardziej popularną profesją dla młodego, zamożnego mieszkańca Starego Świata jest medyk. Każdy obdarzony talentem - lub reputacją - może zbić majątek, lecząc na przykład szlachtę. Jak w większości profesji uczonych, tak i tu jedynym

sposobem zdobycia zawodu jest pobieranie lekcji u praktykującego medyka. Jednak medycy nie biorą uczniów tak po prostu. Jeśli sławny lub emerytowany medyk przekazuje swą wiedzę grupce studentów, to pobiera od nich za tę naukę honorarium. Większość hospicjów i uniwersytetów w dużych miastach ma odpowiednie warunki do nauki tej profesji, ale studia trwają kilka lat i żeby stać się medykiem potrzeba naprawdę dużego samozaparcia. Nic więc dziwnego, że nie wszyscy uczniowie tą naukę owocnie kończą.

- UCZEŃ MEDYKA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+10	+10	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; sekretny język (klasyczny); *50% szans na* farmację; *50% szans na* leczenie chorób; *50% szans na* leczenie ran; *50% szans na* warzenie trucizn

Przedmioty: broń prosta; narzędzia (medyka)

Profesje wejściowe: hipnotyzer; porywacz zwłok

Profesje wyjściowe: flagelant; medyk; porywacz zwłok; rajfur; szarlatan

- UCZEŃ MISTRZA TATUAŻU -

Obdarzeni talentem i wrażliwością na subtelne zmiany Wiatrów Magii artyści zwracają na siebie uwagę Mistrzów Sztuki Tatuażu. I choć sztuka zamykania Wiatrów Magii w misternie wykonanych tatuażach jest niemal nieznana wśród ludzi, to elfy, krasnoludy, gnomy a nawet niziołki od wieków pokrywają swe ciała magicznymi wzorami.

Nauka wykonywania magicznych splotów poprzedzona jest latami żmudnej, i wyczerpującej nauki oraz pracy, w czasie której uczeń do perfekcji opanowuje sztukę tatuowania.

UWAGI: aby bohater potrafił wykonywać tatuaże już na początku gry, należy w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę **MAGIA**.

- UCZEŃ MISTRZA TATUAŻU -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	-	+10	+10	+15	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: chemia; czytanie/pisanie; język tajemny (magiczny); leczenie ran; splatanie magii; sztuka; stworzenie tatuażu (dowolna klasa); wykrywanie magii; zwinne palce

Przedmioty: narzędzia (mistrza tatuażu)

Profesje wejściowe: czeladnik; rzemieślnik; uczeń czarodzieja

Profesje wyjściowe: adept; szarlatan

- WĘDROWNY KRAMARZ -

Jedynie w nielicznych wioskach są sklepy lub faktorie handlowe, tak więc większość ludności zdana jest na wędrownych kramarzy, zajmujących się handlem na niewielką skalę. Kupują oni od rzemieślników i kupców łatwe do transportu dobra, po czym podróżują od wioski do wioski, sprzedając swoje towary, a przy okazji roznosząc plotki i wiadomości. Wędrowny kramarz może handlować wszystkim, co łatwo nosić: garnkami, rondlami, ubraniami, małymi przedmiotami, sakiewkami, igłami, nożami itp. Na gęściej zamieszkałych obszarach, w celu ochrony przed konkurencją ze strony niezrzeszonych handlarzy, wędrowni handlarze mają zwykle licencje i tworzą własną gildię. Większość z niech nie ma stałego miejsca zamieszkania i wiedzie życie nomadów; wędrowni kramarze mają silne poczucie więzi z osobami, wykonującymi ten sam zawód, nawet jeśli pochodzą z różnych ras i nie mają wspólnej tradycji, historii ani języka. Wielu z nich zdobyło umiejętności, podobne do tych, jakie mają zielarze. Prawie nikt im nie ufa, a już najmniej strażnicy miejscy i drogowi.

- WĘDROWNY KRAMARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	-	+10	+5	-	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina; opieka nad zwierzętami; powożenie; sekretne znaki (wędrownych kramarzy); specjalna broń (bojowa); szacowanie; targowanie się; zielarstwo; *10% szans na* astronomię

Przedmioty: K4 worki zawierające: K4 garnki i rondle, 3K6 małych noży, K6x100 igieł, K6 szpulek kolorowych wstążek; furgon i koń; latarnia; materac; K4 koce; w furgonie paczka zawierająca: 4 koce, hubkę i krzesiwo, lina (20 metrów)

Profesje wejściowe: handlarz

Profesje wyjściowe: banita; handlarz; ochroniarz; paser; traper

- WĘGLARZ -

Węglarzy można spotkać w prawie każdej wiosce Starego Świata. Zajmują się wypaleniem drewna, uzyskując w ten sposób węgiel drzewny, opał zużywany w czasie długich, zimowych miesięcy. To brudne i niebezpieczne zajęcie, więc węglarze mieszkają zazwyczaj na odludziu. Najlepszych miejscem, ze względu na obfitość drewna, są obrzeża lasu. Bliskość puszczy sprawia, że życie węglarza nie jest zbyt bezpieczne, gdyż odosobnione chaty często padają łupem plugawych leśnych stworów. Węglarze zawsze noszą przy sobie broń, choć zwykle jest to tylko ciężka dębowa maczuga lub prosta siekiera.

- WĘGLARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	-	+5	+5	+5	+5	+5	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo krzepki; łowiectwo; powożenie; rozpoznawanie roślin; sekretne znaki (drwali); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; targowanie się; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka

Przedmioty: K3 pochodnie; kurta skórzana; lina (20 metrów); topór bojowy

Profesje wejściowe: ciura obozowa; górnik; latarnik; myśliwy

Profesje wyjściowe: gajowy/kłusownik; górnik; myśliwy; zwiadowca

- WIESZCZ -

Wieszcz, działając poza powszechnymi świątyniami sam ogłasza się religijnym autorytetem. Można go spotkać na rynkach targowych każdego miasta, gdy wygłasza swoje najnowsze rewelacje każdemu, kto zechce ich słuchać. W epoce religijnej nietolerancji wieszczów uważa się za odstępców od prawdziwej wiary i na niektórych obszarach Starego Świata prześladuje. Jednak w czasach, kiedy choroby umysłowe nie są zrozumiałe, wieszczów traktuje się raczej jako ekscentryków. Niektórzy z nich rzeczywiście mogą być natchnieni przez bogów, jednak znacznie są oni szarlatanami lub szaleńcami.

Jeśli wieszcz posiada umiejętność medytacja może dzięki niej podróżować poza ciałem, podobnie jak czynią to kapłani (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **PODRÓŻOWANIE POZA CIAŁEM**).

- Wieszcz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	-	+10	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+1	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: guślarstwo; magia prosta (gusła); wróżenie; wykrywanie magii; *50% szans na* astrologię; *50% szans na* gadaninę; *50% szans na* krasomówstwo; *50% szans na* posłuch u zwierząt; *25% szans na* medytację

Przedmioty: kości do wróżenia

Profesje wejściowe: cyrkowiec (hipnotyzer/jasnowidz)

Profesje wyjściowe: flagelant; podżegacz; szarlatan

- WOJOWNIK PODZIEMNY -

W ciągu minionych lat wiele krasnoludzkich twierdz padło pod zmasowanymi atakami hord Chaosu i goblinoidów. Do obrony pozostałych twierdz krasnoludy powołały elitarne oddziały wojowników, którzy szkolą się w walce pod ziemią. To właśnie oddziały wojowników podziemnych, twardych i zawziętych krasnoludów powstrzymują napór wrogich armii i zapewniają bezpieczeństwo swoim pobratymcom. W oddziałach wojowników podziemnych służą głównie krasnoludy, choć czasem dołączają do nich przedstawiciele innych ras, skuszeni obietnicą żołdu wypłacanego w szczerym złocie. Młode krasnoludy z Imperium często zgłaszają się do służby w oddziałach wojowników podziemnych, aby dowieść swego męstwa i wykazać się solidarnością z pobratymcami z górskich twierdz.

Uwagi: tylko krasnoludy i gnomy mogą mieć tę profesję jako początkową.

- Wojownik Podziemny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+5	+5	+5	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; ogłuszenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); tropienie; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku

Przedmioty: ciężka kusza i 2K10 bełtów w kołczanie; lina (20 metrów) i hak; kolczuga; manierka z wodą; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: gladiator; górnik; grotołaz; hiena cmentarna/grabarz; inżynier khazadzki; najemnik; poszukiwacz złota; przemytnik; saper; strażnik kanałów; terminator; wędrowny kowal

Profesje wyjściowe: hiena cmentarna/grabarz; łamacz żelaza (krasnoludy); młotodzierżca (krasnoludy); przemytnik; saper (krasnoludy i gnomy); strażnik kanałów

- WOŹNICA -

Chociaż Imperium jest potężnym krajem z liczną armią, tereny leżące poza zasięgiem cywilizacji nie są bezpieczne. Olbrzymie połacie kraju pozostają dzikie i nigdy nie były zamieszkane. Wioski, miasta i porty łączą gęstą sieć dróg, którymi podróżują powozy imperialnych kompanii przewoźniczych. Kierujący nimi woźnice muszą radzić sobie nie tylko z opłakanym stanem rzadko naprawianych traktów, ale także z częstymi napadami rozbójników, goblinoidów lub zwierzoludzi. Woźnice ryzykują życiem, by bezpiecznie przewieźć pasażerów i towary do miejsca przeznaczenia. Każdy dzień jest wyścigiem z czasem, by przed zmierzchem dotrzeć do wioski lub zajazdu. Nikt nie chce by noc zastała go na szlaku, zwłaszcza gdy na niebie świeci księżyc Chaosu.

- Woźnica -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+10	-	-	+10	-	+5	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo (koń); muzykalność (instrumenty dęte); opieka nad zwierzętami (koń); powożenie; sekretne znaki (drwali); specjalna broń (prochowa); targowanie się; wyczucie kierunku; znajomość języka obcego (dowolny); *25% szans na* walkę na koniu

Przedmioty: broń bojowa; koń i powóz; kaftan kolczy; róg powozowy; rusznica oraz K6 ładunków prochu i amunicji

Profesje wejściowe: przepatrywacz

Profesje wyjściowe: rozbójnik; zwiadowca

- ZABIJAKA -

Zabijaka za odpowiednią cenę może pobić albo nastraszyć każdego, kogo wskaże mu zleceniodawca. W większości przypadków zabijacy ukrywają, że zostali wynajęci, wynajdując najbardziej nieprawdopodobne preteksty, by wszcząć bójkę z wyznaczoną ofiarą. Zleceniodawca zazwyczaj dyskretnie obserwując upokorzenie swojego rywala lub wroga, czerpiąc zadowolenie z jego cierpienia. Poturbowanie kilku mieszczuchów jest stosunkowo tanie. Cena może wzrosnąć w zależności od umiejętności zabijaki, a także od wpływów ofiary oraz wymaganego przez zleceniodawcę stopnia uszkodzenia jej ciała. Większość zabijaków nie para się skrytobójstwem, ale za odpowiednią cenę można zamówić i taką usługę. Nie trzeba dodawać, że strażnicy uważnie obserwują najbardziej znanych zabijaków, którzy z tego powodu zazwyczaj nie pozostają długo w jednym miejscu.

- Zabijaka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	-	+10	-	+10	-	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; celny cios; finta; jeździectwo (koń); ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); targowanie się; uniki; zastraszanie; *50% szans na* walkę na koniu

Przedmioty: koń z siodłem i uprzężą; kaftan kolczy *lub* metalowy napierśnik; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: łowca nagród; ochroniarz; oficer; sierżant; zarządca; zwadźca

Profesje wyjściowe: gladiator; landsknecht; łowca nagród; oprych; reketer; szampierz; złodziej; zwadźca

- ZIELARZ -

Medycyna w Starym Świecie jest prymitywna i niezbyt skuteczna, a ponadto kosztowna, tak więc wielu ludzi polega raczej na tradycyjnych lekach, o których wiedza jest gromadzona i przekazywana przez stulecia. W gruncie rzeczy wielu ludzi po prostu tej *naukowej* medycynie nie ufa. Z drugiej strony, zielarze są szanowanymi członkami społeczeństwa, chociaż ich klientela nie jest tak ekskluzywna jak medyków. Zbierają oni i sprzedają zioła oraz przygotowują lekarstwa przeciw wszystkim rodzajom chorób. W rzadkich i poważnych przypadkach osobiście doglądają pacjentów. Niektórzy nadużywają swoich umiejętności, o czym aż za dobrze wiedzą ci, którzy byli poddani działaniu napojów miłosnych, ale sama profesja jest mocno osadzona w ludowych tradycjach i większość prostego ludu uważa, że w razie choroby zielarz jest ich jedynym przyjacielem.

- Zielarz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	+10	+10	-	+5
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: język tajemny (druidzki); leczenie chorób; leczenie ran; rozpoznawanie roślin; sekretny język (gildii); zielarstwo; *20% szans na* warzenie trucizn

Przedmioty: narzędzia (zielarza); torba z zasuszonymi ziołami

Profesje wejściowe: druid; rozjemca

Profesje wyjściowe: aptekarz; druid; flagelant; rozjemca

- ZŁODZIEJ -

W Starym Świecie mieszka wielu uczciwych, ciężko pracujących ludzi. Złodzieje, którzy regularnie uszczuplają ich majątek, stawiają sobie za punkt honoru dopilnowanie, by zacni obywatele musieli pracować tak ciężko, jak zwykle. Złodzieje są wyjątkowo wszechstronni. Podejmują się każdego zlecenia, które może im zapewnić zysk. Wśród złodziejów trafiają się szantażyści, malwersanci, defraudanci, porywacze, kieszonkowcy, skrawkarze i włamywacze. W większości miast działają gildie złodziei, które kontrolują działalność przestępcza na swoim terenie. W dużych miastach działa zwykle kilka gildii złodziei, zaciekle rywalizujących o strefy wpływów. Czasem prowadzi to do wybuchu wojny w podziemiu przestępczym i wyeliminowania jednej ze stron konfliktu. Bogate i wpływowe gildie złodziei zajmują się także prowadzeniem legalnych interesów, które wykorzystują jako przykrywkę dla działalności przestępczej. Z czasem porzucają nielegalne interesy, gdy zgromadzą dostatecznie duży kapitał, by wejść w szereg gildii kupieckich.

Włamywacze uważają się za artystów w przestępczym fachu. Podrzynanie gardel i odcinanie kiesek pozostawiają zwykłym szumowinom, natomiast sami preferują bardziej dyskretną robotę. Praca włamywacza wymaga obserwacji, planowania i ścisłej kontroli czasu włamania. Dobrze wykonana robota bywa niezauważona nawet przez kilka miesięcy. W tym czasie włamywacz może dotrzeć już do innego miasta. Większość włamywaczy należy do gildii złodziei, choć istnieje spora grupa samotników, którzy muszą unikać nie tylko stróżów prawa, ale także konkurentów z gildii. To wyjątkowo niebezpieczna gra o najwyższą stawkę.

Skrawkarz jest zwykłym oszustem, który zarabia na życie, okrawając monety. Pieniądze w Starym Świecie są nieregularnego kształtu, a ich wartość zależy od ilości metalu, który zawierają. Stempel wybijany przez władze na obu stronach monety jest gwarancją jej wagi, a w konsekwencji i wartości. Skrawkarz wykorzystuje ten fakt, lekko przycinając lub opiłowując monetę. Postępując tak z dziesięcioma, dwudziestoma monetami, skrawkarz uzyskuje wystarczającą ilość materiału, aby zrobić nową monetę. Jedną z najtrudniejszych sztuczek jest takie przecięcie monety od jednej krawędzi do drugiej, by otrzymać dwie, które można wcisnąć nieostrożnym.

Malwersanci są dobrze wyszkolonymi łotrami, pracującymi dla siebie lub jakiejś organizacji, w najróżniejszy sposób zdobywającymi pieniądze. Starają się zająć pozycje wzbudzające zaufanie, a następnie wspomagają siebie pieniędzmi swych klientów.

Kieszonkowcy to wyspecjalizowani złodzieje, zajmujący się kradzieżą kosztowności z kieszeni i sakiewek. Kieszonkowcy są stałym przekleństwem miast, a w dni targowe kiedy panuje tłok, można znaleźć wielu pojedynczych osobników czy nawet całe gangi, działające wśród tłumu. Najlepsza jest oczywiście gotówka. Najpopularniejsza technika kradzieży to obcinanie sakiewki brzytwą lub małym nożem. Klejnoty mają wysoką wartość, ale za to trudno je czasami ukraść bez zwracania na siebie uwagi; poza tym są łatwe do odnalezienia - co czyni je trudnymi do zbycia bez pomocy godnego zaufania pasera, który prawdopodobnie okradnie złodzieja niemal tak samo jak ten wcześniej prawdziwego właściciela.

- Złodziej -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	-	+15	+5	-	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: charakteryzacja; cichy chód; otwieranie zamków *i* wspinaczka *lub* doliniarstwo *lub* defraudacja, geniusz arytmetyczny *i* czytanie/pisanie; sekretny język (złodziei); sekretne znaki (złodziei); szacowanie; targowanie się; ucieczka; ukrywanie się; wykrywanie pułapek; zwinne palce

Przedmioty: broń prosta; kurta skórzana; worek; lina (20 metrów), czarne ubranie z kapturem i wytrychy *lub* cążki i pilniki

Profesje wejściowe: cyrkowiec (akrobata/linoskoczek); dziwka; fałszerz; handlarz; hiena cmentarna/grabarz; milicjant; mytnik; oprawca; paser; podrabiacz monet; przemytnik; sługa; szuler; zabijaka; żak

Profesje wyjściowe: banita; dziwka; handlarz; karczmarz; mistrz cieni; ochroniarz; paser; podrabiacz monet; reketer; szarlatan

- ŻAK -

W każdym wielkim mieście Starego Świata znajduje się przynajmniej jeden uniwersytet. Większość z nich, między innymi Imperialna Akademia Inżynierii w Altdorfie, jest finansowana przez władze prowincji. Pierwszy imperialny uniwersytet powstał w Nuln, które do dziś jest głównym ośrodkiem szkolnictwa w Imperium, znanym przede wszystkim z Imperialnej Akademii Artylerii. Żacy mogą wybierać spośród wielu kierunków studiów: od anatomii i historii, aż po inżynierię i astronomię. Wielu żaków woli jednak spędzać czas na pijatykach i zabawach w karczmach. Zazwyczaj kończą naukę już po pierwszym roku, gdy z hukiem wylatują z uczelni. Młode elfy nie uczęszczają na ludzkie uniwersytety, zamiast tego pobierają nauki u własnych mistrzów wiedzy. Niziołki są dopuszczane do nauki na uniwersytetach zgodnie z zapisem w Prawie Imperium, który wprowadzono pod naciskiem Starszego Krainy Zgromadzenia.

- Żak -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	-	+10	+10	+5	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; błyskotliwość; etykieta; język tajemny (magiczny); sekretny język (klasyczny); *50% szans na* astronomię; *50% szans na* historię; *50% szans na* geniusza arytmetycznego; *50% szans na* kartografię; *50% szans na* leczenie ran; *50% szans na* monetoznawstwo; *50% szans na* rozpoznawanie roślin; *50% szans na* znajomość języka obcego (dowolny); *75% szans na* mocną głowę

Przedmioty: K3 książki odpowiednia dla każdej znanej umiejętności; broń prosta; przybory do pisania

Profesje wejściowe: fałszerz; paź; szlachcic

Profesje wyjściowe: aptekarz; astrolog; astronom; bakałarz; cyrulik; fałszerz; flagelant; gawędziarz; nawigator; podżegacz; prawnik; rajfur; terminator (krasnoludy); uczeń czarodzieja; złodziej

- ŻEBRAK -

Żebracy są wyrzutkami społeczeństwa, zdesperowanymi ludźmi nieposiadającymi określonego źródła utrzymania. Ciągną do miast i miasteczek Starego Świata jak ćmy do światła, ponieważ jedynie tam żebranina może otrzymać ich przy życiu. Żebractwo to ryzykowne zajęcie, gdyż w większości miast Starego Świata strażnicy miejscy mają wolną rękę w postępowaniu z włóczęgami - wedle woli mogą ich bić, piętnować czy zakuwać w dyby. Żebrak godzi się z takim ryzykiem i traktuje je jako zwyczajny składnik swego zawodu. Wielu z nich zdobywa wielką wprawę w sztuce wyłudzania pieniędzy od przechodniów - niektórzy odwołują się do litości, inni błogosławią albo grożą przekleństwem, by nakłonić przechodzącego obok do wrzucenia pensa do żebraczej miski. W niektórych większych miastach żebracy zorganizowali się w półlegalne gildie, które zajmują się przydzielaniem miejsc do żebrania, neutralizowaniem zbyt gorliwych urzędników miejskich oraz usuwaniem amatorów i żebraków niezrzeszonych. W wielu wypadkach gildia żebracza współpracuje z gildią złodziei, dostarczając jej informacji albo obserwatorów.

- Żebrak -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	+15	+5	-	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; odporność na choroby *lub* bijatyka; sekretny język (złodziei); sekretne znaki (złodziei); ukrywanie się; uniki; żebractwo; *25% szans na* mocną głowę

Przedmioty: butelka kiepskiej wódki; kostur; miska żebracza; zwykłe ubranie (*kiepskiej jakości*)

Profesje wejściowe: detektyw; rycerz jednorożca

Profesje wyjściowe: dziwka; ochroniarz; reketer; szczurołap

- ŻEGLARZ -

Imperialni żeglarze pochodzą głównie z prowincji zwanej Nordlandem, położonej na wybrzeżu Morza Szponów. Liczne floty, składające się z wielkich galeonów, szkunerów zwanych wilczymi oraz galer wojennych, patrolują wody na północ od Imperium, broniąc granic przed atakami piratów z Norski i Bretonni oraz przerażających flotylli Chaosu. Na pokładach imperialnych żaglowców służą wyłącznie najlepsi żeglarze. Pozostali wchodzą w skład załóg statków kupieckich, pirackich łodzi lub niewolniczych galer. Po wodach Morza Szponów pływają też statki elfów, zazwyczaj pod banderą wielkich domów kupieckich.

Jednak życie żeglarzy, czy to na pokładzie statku kupieckiego, czy na pokładzie wojennego okrętu, jest trudne i często brutalne. W rezultacie marynarze zachowują się głośno i zuchwale, lubią się przechwalać, wrzeszczeć i wszczynać bójki, co często przeszkadza innym ludziom. Nadużywają tanich alkoholi, więc każdy bohater z tą profesją ma *5% szans na alkoholizm*. Jako doświadczone wilki morskie, żeglarze świetnie walczą na lądzie i morzu, a nagle wybuchające bijatyki na pokładzie czy na nabrzeżu zdarzają się nadzwyczaj często.

- Żeglarz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+5	+10	-	+10	-	-	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; pływanie; silny cios; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; znajomość języka obcego (dowolny); żeglowanie; *75% szans na* mocną głowę; *75% szans na* wiedzę o morzu

Przedmioty: butelka podłej wódki; kurta skórzana

Profesje wejściowe: chłopiec okrętowy; handlarz niewolników; przemytnik; przewoźnik; rybak

Profesje wyjściowe: bosman; gawędziarz; handlarz niewolników; pilot; pirat; przemytnik; przewoźnik

- ŻOŁNIERZ -

Każda prowincja Imperium wystawia własną armię, wyszkoloną i wyposażoną na koszt miejscowych władców. Połączone wojska wszystkich prowincji tworzą Armię Imperialną, którą wspomagają oddziały milicji i kompanie najemników. Żołnierze są zawodowymi wojownikami wywodzącymi się zazwyczaj z chłopstwa lub mieszczaństwa. Służą w garnizonach miejskich i fortach na terenie całego Imperium. Oddziały wojskowe patrolują też granice kraju, odpierając ataki najeźdźców. Większość żołnierzy szkoli się w walce halabardą lub w strzelaniu z rusznicy. Stanowiska dowódcze są zdominowane przez szlachtę, mimo iż w Armii Imperialnej obowiązuje system awansu oparty na zdolnościach żołnierza. Prosty chłop lub mieszczanin może więc dosłużyć się wysokiej rangi, choć taki przebieg kariery utrudnia nieprzychylne nastawienie klasy panującej.

- Żołnierz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	+5	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; zapasy; zastraszanie; *25% szans na* jeździectwo *lub* powożenie; *50% szans na* celny cios *lub* celny strzał; *50% szans na* ogłuszenie; *50% szans na* opiekę nad zwierzętami *lub* leczenie ran; *50% szans na* specjalną broń (prochową)

Przedmioty: ciężka kusza i 2K10 bełtów *lub* rusznica i 2K10 ładunków prochu i kul (jeśli posiada odpowiednią umiejętność) *lub* halabarda; kaftan kolczy; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: ciura obozowa; dywersant niziołków; myśliwy; mytnik; piechur niziołków; poszukiwacz złota; procarz; rzemieślnik; strażnik miejski; zwiadowca niziołków

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; dywersant niziołków; handlarz niewolników; karczmarz; landsknecht; łowca nagród; oprych; piechur niziołków; procarz; saper (gnomy i krasnoludy); sierżant; strażnik miejski; szlachcic; zwiadowca niziołków

- ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY/PIRAT -

Żołnierze okrętowi to wojownicy, którzy służą na okrętach floty Imperium i dużych statkach kupieckich. W odróżnieniu od żeglarzy, których zadaniem jest obsługa żagli i sterowanie okrętem, jedynym obowiązkiem żołnierzy okrętowych jest obrona przed atakami wrogich jednostek i statków pirackich. Na lądzie często polują na pijanych żeglarzy, których siłą werbują do służby na statku. Niejeden marynarz obudził się na statku z dala od portu, pamiętając jedynie ostatni łyk alkoholu, a potem mocne uderzenie w tył głowy. Żołnierze okrętowi nie są mile widzianymi gośćmi w nadmorskich osadach, głównie ze względu na skłonność do nadużywania rumu i wszczynania burd. Jednak, gdy na horyzoncie pojawiają się żagle piratów, ci sami spokojni obywatele Imperium z chęcią przyjmują pomoc zahartowanych w boju żołnierzy okrętowych.

- Żołnierz Okrętowy/Pirat -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	-	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard; mocna głowa; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; wiosłowanie; zastraszanie; *50% szans na* pływanie; *50% szans na* wiedzę o morzu

Przedmioty: kaftan kolczy; lekka kusza i K10 bełtów; lina (20 metrów) i hak; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: balistyk; bombardier; chłopiec okrętowy; pirat

Profesje wyjściowe: balistyk; bosman; handlarz niewolników; łowca nagród; oprych; sierżant

PROFESJE ZAAWANSOWANE:



Pewne profesje nie są odpowiednie dla szerokich mas ludzi zamieszkujących Stary Świat, gdyż narzucają swobodny, awanturniczy tryb życia. Takie profesje są niedostępne dla nowo stworzonych bohaterów, a osiągnąć je można niemal wyłącznie poprzez skompletowanie *profesji podstawowej*. Niektóre z nich nie mają profesji wyjściowych. Gracze pragnący, by bohaterowie przeszli z tej profesji do innej powinni przeprowadzić ich poprzez nowe *profesje podstawowe*, tak jak opisano w paragrafie **ZMIANA PROFESJI**. Poniżej znajduje się lista większości *profesji zaawansowanych*. Profesje kapłanów podano w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **KAPŁAŃSTWO**, natomiast profesje czarodziejów w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

ALFABETYCZNA LISTA PROFESJI ZAAWANSOWANYCH:

ADEPT
ARCYKAPŁAN
ARCYMAG
ASTROLOG
ASTRONOM
BAKAŁARZ
BALISTYK
BOMBARDIER
BOSMAN
CZARNOKSIĘŻNIK
CZAROWNIK
DEMAGOG
DETEKTYW
DWORZANIN
FAŁSZERZ
FECHMISTRZ
FLAGELANT/PIELGRZYM BITEWNY
GROTOŁAZ
HANDLARZ NIEWOLNIKÓW
HEROLD
HERSZT BANITÓW
INKWIZYTOR
INŻYNIER IMPERIALNY
KAPITAN OKRĘTU
KAPŁAN
KARCZMARZ
KSIĄŻĘ ZŁODZIEI
KUPIEC
KURIER
KURTYZANA
LANDSKNECHT
LEKKA JAZDA
ŁOWCA CZAROWNIC
MAJORDOMUS
MEDYK
MISTRZ CIENI
MISTRZ GILDII
MISTRZ MAGII
MISTRZ PIEŚNI
MISTRZ TATUAŻU
NAWIGATOR
ODKRYWCA
OFICER
OPRAWCA
PASER
PODRABIACZ MONET
PRAWNIK
PROSTYTUTKA
REKETER
ROZBÓJNIK
RYCERZ NAJEMNY
RZEMIEŚLNIK
SIERŻANT
SKRYTOBÓJCA
STARSZY WIOSKI
STRZELEC
SZAMPIERZ
SZARLATAN
SZPIEG
TWÓRCA
URZĘDNIK
WĘDROWNY BARD
WĘDROWNY CZARODZIEJ
WŁADCA PIEŚNI
WYBRANIEC BOŻY
ZARZĄDCA
ZŁOWRÓŻ
ZWADŹCA
ZWIADOWCA

SZLACHECTWO

NIEWOLNICY CIEMNOŚCI
WOJOWNIK CHAOSU
RYCERZ CHAOSU
CZEMPION CHAOSU

PROFESJE KHAZADÓW
DŁUGOBRODY
KRASNOLUDZKI MĘDRZEC
ŁAMACZ ŻELAZA
MISTRZ RUN
MŁOTODZIERŻCA
RUSZNIKARZ
SAPER
WĘDROWNY KOWAL
WŁADCA RUN
KRASNOLUDZCY POGROMCY

PROFESJE LEŚNYCH ELFÓW
LEŚNY DUCH
WOJOWNIK KLANOWY
PRZYJACIEL ZWIERZĄT
TANCERZE WOJNY

PROFESJE NIZIOŁKÓW
DYWERSANT NIZIOŁKÓW
PIECHUR NIZIOŁKÓW
PROCARZ
ZWIADOWCA NIZIOŁKÓW

ZAKONY RYCERSKIE
RYCERZE BRETONNI
RYCERZE PANTERY
ŚWIĘTY ZAKON RYCERZY SIGMARA
TEMPLARIUSZE BIAŁEGO WILKA
TEMPLARIUSZE OŁOWIANEJ PIECZĘCI
ZAKON JEDNOROŻCA

- ADEPT -

Uczeń po latach nauki, gdy opanuje już sztukę tatuowania i wykona swe pierwsze wzory, wyrusza na wędrówkę. W czasie podróży, Adept pogłębia swą wiedzę uczy się nowych wzorów i zestraja się z przemierzającymi świat Wiatrami Magii.

Po zakończeniu wędrówki, Adept powraca do swego nauczyciela by zademonstrować mu swe umiejętności. Jeśli artysta okaże się godny, nauczyciel mianuje go Twórcą. Wraz z nominacją Mistrz Tatuażu przekazuje Adeptowi sekrety wykonywania Tatuażu Klasy Mistrzów.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w paragrafie **MISTRZ TATUAŻU**.

- ARCYKAPŁAN -

Arcykapłan stanowi wcielenie przykazań wyznawanego przez siebie boga. Jest ich bardzo niewielu, gdyż mało jest osób, które mają dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności. Arcykapłani, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w głównym ośrodku kultu swojego boga. Do takich miejsc podążają pielgrzymi z całego Imperium, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża. Arcykapłani albo w ogóle odrzucają świat doczesny, kontemplując tajniki wiary w odosobnieniu klasztorów, albo stają się wpływowymi przywódcami duchowymi.

Więcej informacji o kapłanach i religii znajdziesz w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **KAPŁAŃSTWO**.

- ARCYMAG -

Arcymag osiągnął najwyższy poziom wtajemniczenia. Jest uosobieniem wybranej przez siebie Tradycji. Jej moc wypełnia jego umysł i rozpala ciało. Arcymagowie przestają odbierać świat ludzkimi zmysłami, wsłuchując się w nieustanny szum Wiatrów Magii.

Szczegółowy opis profesji Arcymaga oraz Tradycji i zaklęć, którymi mogą posługiwać się czarodzieje należący do jednego z ośmiu Kolegiów Magii znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- ASTROLOG -

Przyszłość jest zawsze tajemnicza i przerażająca. Wojny, groźby Chaosu, śmierć, plagi, głód i nędza - mieszkańcy Starego Świata mają mnóstwo powodów do niepokoju. Naturalne jest, że zastanawiają się, jaki czeka ich los. Odpowiedzi na to pytanie może udzielić astrolog. Obserwując ruch księżyców, słońca i konstelacji gwiezdnych, a potem porównując te dane z mapami nieba i kartuszami astrologicznymi, astrologowie próbują odczytać przyszłe wydarzenia. Niektórzy naprawdę mają dar i potrafią dojrzeć przebłyski przyszłości, inni zaś to zwykli oszuści, którzy jedynie potwierdzają pobożne życzenia naiwnych klientów. Szlachta i wpływowe osoby zazdrośnie strzegą tajemnicy dokładnej daty swych narodzin, obawiając się prawdy o przyszłym losie. Postawienie horoskopu władcy bez jego zezwolenia jest uważane za przestępstwo równe zdradzie. Wielu wygnanych lub straconych astrologów zdążyło się już przekonać, że ciekawość nie popłaca.

- ASTROLOG -

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+5	+10	+25	+20	+20

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astrologia; astronomia; czytanie/pisanie; etykieta *lub* ucieczka; gawędziarstwo; geniusz arytmetyczny *lub* szczęście; kartografia; sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (astrologów); znajomość języka (bretoński, estalijski, słowiański *lub* tileański)

Przedmioty: atlas gwiazdozbiorów; narzędzia (astrologa); teleskop; przybory do pisania

Profesje wejściowe: aptekarz; bakałarz; medyk; mistrz magii; nawigator; szarlatan; szlachcic; uczeń czarodzieja; wędrowny czarodziej; żak

Profesje wyjściowe: bakałarz; nawigator; odkrywca; szarlatan; uczeń czarodzieja

- ASTRONOM -

Astronomia nie jest nową nauką w Starym Świecie, tym niemniej przez wieki łączona była z mistycyzmem (może poza Tileą, gdzie kształcą się najbardziej światłe umysły Starego Świata). Astronomowie badając niebo poznają orbity planet i komet, cykl pływów regulowanych fazami Mannslieba oraz przyczyny zmian pór roku, wierząc, że te informacje przyczynią się do zwiększenia plonów i ogólnego polepszenia sytuacji mieszkańców Starego Świata.

Wielu uczonych wysuwa coraz to nowe, często wzajemnie sprzeczne teorie; astronomowie zwani rewolucjonistami głoszą nową, heliocentryczną teorię wszechświata, twierdząc, że to ziemia krąży wokół słońca, podobnie jak księżyc wokół ziemi, jeszcze inni wysuwają hipotezy, że kamienne kręgi druidów to coś więcej niż tylko starożytne księżycowe kalendarze. W Imperium, Bretonni i Estalii głoszący rewolucyjne poglądy astronomowie oskarżani są o praktykowanie mrocznej magii i ścigani przez łowców czarownic i Święte Oficjum Sigmara, a ogłaszane przez nich odkrycia za kłamstwa i herezje.

Najbardziej interesującymi nocami dla astronomów są Geheimnisnacht i Hexensnacht, kiedy to oba księżyce są w pełni, a Morrslieb, znajdujący się wówczas bardzo blisko ziemi przybiera dziwaczne, chorobliwe barwy.

- ASTRONOM -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+5	+20	+25	+15	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; język tajemny (magiczny); kartografia; sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (astronomów); szacowanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: atlas gwiazdozbiorów; narzędzia (astrologa); teleskop; przybory do pisania

Profesje wejściowe: druid; mistrz magii; wędrowny czarodziej; żak

Profesje wyjściowe: bakałarz; nawigator; odkrywca; uczeń czarodzieja

- BAKAŁARZ -

Wielu zawodowych uczonych zarabia na życie wykładami na uniwersytetach Starego Świata, pracą jako prywatni nauczyciele, albo pisaniem uczonych rozpraw na rozmaite tematy. Czasami bakałarz może znaleźć patrona albo sponsora, który będzie finansował jego badania, dając mu możliwość całkowitego poświęcenie się pracy naukowej. Uczeni są zainteresowani poznawaniem wiedzy dla przyjemności i nie ograniczają się tylko do jednej dziedziny, poszukują wszystkiego i wszędzie w zależności od nastroju i nadarzającej się okazji. Chociaż ze swej natury nie szukają przygód, wielu z nich przebywa wielkie odległości, aby zdobyć nowe lub niezwykłe informacje lub po to, by odtworzyć dawno zaginioną wiedzę. Znani są bakałarze, którzy w czasie podróży do niedostępnych miejsc, do których inni uczeni nie śmieliby się udać, żyli jak poszukiwacze przygód.

- BAKAŁARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	+5	+10	+30	+15	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; czytanie/pisanie; historia; kartografia *lub* heraldyka; monetoznawstwo; rozpoznawanie roślin; szacowanie; uzdolnienia językowe; wiedza o runach; zielarstwo *lub* chemia; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 5K6 złotych koron; broń prosta; przybory do pisania

Profesje wejściowe: aptekarz; astrolog; arystokrata; astronom; czarodzieje; fałszerz; kapłani; kowale run; krasnoludzki mędrzec; mistrzowie tatuażu; nawigator; skryba; żak

Profesje wyjściowe: astrolog; flagelant; kupiec; majordomus; odkrywca; uczeń czarodzieja

- BALISTYK -

Balistyk jest wojskowym specjalistą, zajmującym się konstruowaniem, transportem i używaniem katapult. Ta profesja odnosi się zarówno do balist, jak i katapult, ale nie do dział i bombard. Balistyk będący dowódcą obsługi katapulty, będzie kierował załogą, składającą się ze zwykłych żołnierzy lub milicjantów podczas ładowywania pocisków i strzelania z maszyny.

Balistycy mogą kierować działaniami jednej katapulty lub balisty na każde 10 punktów **INTELIGENCJI**.

- BALISTYK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+20	+20	+10	+20	+20	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; inżynieria; jeździectwo *lub* powożenie; opieka nad zwierzętami; sekretny język (bitewny); specjalna broń (artyleria - balista *lub* katapulta); stolarstwo

Przedmioty: tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wejściowe: bombardier; inżynier imperialny; inżynier khazadzki; najemnik; oficer; robotnik; saper; żołnierz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: bombardier; oficer; saper (gnomy i krasnoludy); żołnierz okrętowy

- BOMBARDIER -

Bombardier jest wojskowym specjalistą zajmującym się używaniem bombard. W rezultacie spędzania długich okresów czasu na obsłudze tych groźnych, zawodnych i często niebezpiecznych urządzeń wielu bombardierów kiepsko słyszy i jest nieco ekscentrycznych. Mimo to z łatwością mogą znaleźć zatrudnienie we wszystkich armiach Starego Świata. Bombardier będący dowódcą, dogląda ładowania i odpalania działa przez obsługę zwykle niewyszkolonych lub jedynie na pół wyszkolonych żołnierzy.

Za każde 10 punktów swej **INTELIGENCJI** bombardier może mieć nadzór nad jednym działem.

- BOMBARDIER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+20	+20	+10	+20	+10	+15	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; inżynieria; jeździectwo *lub* powożenie; opieka nad zwierzętami; rusznikarstwo; sekretny język (bitewny); specjalna broń (artyleria - bombarda); specjalna broń (prochowa)

Przedmioty: tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wejściowe: balistyk; dywersant niziołków; inżynier khazadzki; najemnik; oficer; rusznikarz; saper; żołnierz

Profesje wyjściowe: balistyk; oficer; rusznikarz; saper; żołnierz okrętowy

- BOSMAN -

Bosman to druga po kapitanie osoba na okręcie. Chociaż oznacza to, że zamiast pracować samemu, może rozkazać innym wejść na maszt przy sile wiatru 9, to fakt, że musi nadzorować wykonywanie wydawanych przez kapitana poleceń nie przysparza mu popularności. Choć szacunek w oczach żeglarzy bosman zdobywa przede wszystkim siłą, to mimo swej surowości, zazwyczaj feruje sprawiedliwe wyroki. Musi taki być, by nie stać się obiektem kpin ze strony żeglarzy lub ich pierwszą ofiarą w wypadku buntu.

Bosmani zawsze są doświadczonymi żeglarzami i równie dobrymi gawędziarzami, opowiadają niesamowite historie i zawsze starają się zadziwić innych opowieściami o wielkich krakenach, wężach morskich, syrenach i tym podobnych stworach. Niektóre z tych opowieści rzeczywiście są prawdziwie, ale wiele rozrasta się w czasie opowiadania, a większość jest prawie na pewno czystym łgarstwem. W większości portów czeka na nich kochanka lub wrogowie pamiętający poprzednią bijatykę.

- BOSMAN -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+10	+15	+10	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; dowodzenie; gawędziarstwo; hazard; mocna głowa; odporność na choroby; pływanie; specjalna broń (bojowa); szkutnictwo; uniki; wiedza o morzu; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny); żeglowanie

Przedmioty: broń bojowa; kurta skórzana; maczuga

Profesje wejściowe: chłopiec okrętowy; pilot; żeglarz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: nawigator; pilot; kapitan okrętu

- CZARNOKSIĘŻNIK -

Czarownik, który pozna i rozwinie umiejętności manipulowania magią czarnoksięską oraz zdobędzie pewną wiedzę magiczną, może rozpocząć profesję czarnoksiężnika. Musi jednak pamiętać, że moc *Dhar* zawsze prowadzi do obłędu i skażenia duszy Chaosem. Największym wrogiem czarnoksiężników, oprócz nich samych, są łowcy czarownic. Ponieważ jednak umiejętności i wiedza każdego czarnoksiężnika zostały nabyte indywidualnie, często w drodze eksperymentów, ich poglądy na świat i naturę magii bywają drastycznie odmienne. To właśnie dzięki swej niepowtarzalności czarnoksiężnicy są tak trudni do wykrycia i złapania.

Szczegółowy opis profesji czarnoksiężnika oraz Tradycji i zaklęć, którymi mogą posługiwać się znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- CZAROWNIK -

Niektórzy guślarze, którym dane było przeżyć eksperymentowanie na własną rękę z magią, bez popadnięcia w obłęd, zostają czarownikami. Zazwyczaj znają wiele samodzielnie wymyślonych formuł zaklęć. Ponieważ jednak, czarownicy nie mają pojęcia o naturze i źródle magii, wielu nieświadomie zaczyna korzystać z mrocznej mocy *Dhar*. Konsekwencje korzystania z magii czarnoksięskiej są jednak straszliwe.

Szczegółowy opis profesji czarownika znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- DEMAGOG -

Demagodzy to najlepsi spośród podżegaczy. To mówcy, którzy potrafią kontrolować zebrany tłum i jednym słowem wpłynąć na jego zachowanie. Jeśli angażują się w jakąś sprawę, wszyscy instynktownie widzą w nich przywódców. Ludzie u władzy obserwują poczynania demagogów z wielką podejrzliwością, gdyż są to osoby, które z łatwością mogą wzniecić zamieszki w mieście albo podburzyć lud przeciwko władzy lub świątyni. Niektórzy demagodzy służą lepszej sprawie i działają na rzecz Imperium, zachęcają ludność do czynnej walki z Chaosem i wszelkim złem. Tacy demagodzy cieszą się ostrożną przychylnością kapłanów i arystokratów.

- DEMAGOG -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	-	+10	+15	+20	+15	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; charakteryzacja; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; gadanina; historia; krasomówstwo; prawo; ukrywanie się; uniki; zastraszanie

Przedmioty: czepiec skórzany; broń prosta; kurta skórzana; pamflety

Profesje wejściowe: cyrkowiec (aktor/trubadur/komik/parodysta); flagelant; gawędziarz; herszt banitów; kapłani; książę złodziei; łowca czarownic; mistrz pieśni; nowicjusz; podżegacz; prawnik; rozjemca; rzemieślnik; starszy wioski; szarlatan; szuler; wędrowny bard; władca pieśni

Profesje wyjściowe: flagelant; herszt banitów; mistrz złodziei; najemnik; urzędnik

- DETEKTYW -

Detektywi stanowią elitę miejskich stróżów prawa. Ich zadaniem jest prowadzenie śledztwa. Praca ta wymaga doskonalej percepcji i zaradności. Wszystkie większe miasta zatrudniają kilku detektywów. Ich głównym obowiązkiem jest odnajdywanie zbrodniarzy, najczęściej obowiązki te ograniczają się do szlachty i bogatych mieszczan. Bardzo rzadko prowadzi się dochodzenia w sprawie zabójstw szarych obywateli.

Czasem podczas prowadzonych śledztw detektywi odkrywają powiązania wpływowych mieszczan ze światem przestępczym, wielu z nich przechodzi wówczas na drugą stronę, a ci, którzy zostają wierni prawu zazwyczaj giną w niewyjaśnionych okolicznościach.

- DETEKTYW -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; charakteryzacja; czytanie/pisanie; ogłuszenie; otwieranie zamków; prawo; przekupstwo; sekretne znaki (złodziei); sekretny język (złodziei); śledzenie; specjalna broń (bojowa); tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wykrywanie pułapek; zwinne palce

Przedmioty: 3K6 złotych koron; broń bojowa; kapelusz; plaszcz; wytrychy

Profesje wejściowe: łowca nagród; paser; prawnik; strażnik miejski

Profesje wyjściowe: sierżant; paser; prawnik; skrytobójca; szpieg; żebrak

- DWORZANIN -

Wokół dworu i arystokratów zawsze kręci się tłum ludzi zabiegających o względy wpływowych dostojników. Zdarzają się wśród nich nie tylko pochlebcy, którzy za wszelką cenę chcą się przypodobać, ale także przebiegli intryganci szukający sposobu na zdobycie władzy i bogactwa. Dworzanie są ludźmi oczytanymi, biegłymi w niuansach dworskiej polityki oraz obeznanymi z najnowszymi stylami w modzie. Są doskonalymi mówcami, ponieważ często bywają wzywani do przedstawienia opinii na interesujący arystokratów temat. Żaden dworzanin, niezależnie od swojej pozycji, nigdy nie może czuć się zbyt pewnie, gdyż zawsze znajdzie się ktoś chętny do zajęcia jego stanowiska. Na dworze trwa cicha, ale zajadła walka o najlepszą pozycję, która zapewnia wpływy i posłuch u dostojników. Kobiety o tym statusie zwane są damami dworu.

- DWORZANIN -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	-	+10	+20	+20	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błyskotliwość; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; gadanina; hazard; historia; jeździectwo; krasomówstwo; szacowanie; uwodzenie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K6 szlacheckich strojów (*dobrej jakości*); 20K10 złotych koron; paź

Profesje wejściowe: gawędziarz; herold; kurtyzana; rycerz Graala; rycerz Królestwa; rycerz Próby; szlachcic

Profesje wyjściowe: arystokrata; majordomus; szarlatan; szlachcic; szpieg;

- FAŁSZERZ -

Fałszerze to swego rodzaju artyści świata przestępczego, w zależności od specjalizacji zajmują się tworzeniem podróbek dokumentów, przedmiotów a nawet pieniędzy. Często także prowadzą sprzedaż fałszywych dzieł sztuki, klejnotów i niemal wszystkiego, co da się podrobić. Najczęściej działają pod przykrywką legalnej działalności rzemieślniczej i nie zdradzają się ze swoimi umiejętnościami, nie tylko ze względu na to, że udowodnienie fałszerstwa karane jest obcięciem dłoni, lecz również dlatego, że ujawnienie falsyfikatu odbiera *artyście* satysfakcję ze stworzonego *dzieła*.

- FAŁSZERZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+10	+10	+20	+20	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; kowalstwo; szacowanie; sztuka; targowanie się; urok osobisty *lub* ucieczka; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: broń prosta; narzędzia (fałszerza); przybory do pisania; szkło powiększające

Profesje wejściowe: przemytnik; rzemieślnik; skryba; żak

Profesje wyjściowe: bakałarz; paser, podrabiacz monet; rzemieślnik; skryba; szarlatan; złodziej; żak

- FECHMISTRZ -

Fechmistrz to wojownik, którego życiową drogą jest studiowanie ostrza i szkolenie się w walce. Przez całe życie przemierza ziemię w poszukiwaniu wewnętrznego oświecenia, opierając się nie tylko na unikatowym stylu walki, ale również na wszystkich wzajemnych oddziaływaniach wszechświata.

Fechmistrz to wojownik pragnący odnaleźć doskonałość formy i ducha. Wojownik ten spędza życie, próbując opanować sztukę walki na poziomie daleko przekraczającym ten, które zwykłe osoby uważają za rozsądny. Oczywiście każdy fechmistrz dąży do tego celu w inny sposób. Dlatego też ich stosunek do napotkanych osób zależy od danej jednostki i sposobu, w jaki stała się ona przedstawicielem tej profesji. Niektórzy - najczęściej ci, którzy od dzieciństwa byli uważnie szkoleni przez starzejącego się Mistrza - bywają niezwykle poważni i ponurzy. Inni - ci, którzy ruszyli tą ścieżką spontanicznie w desperackiej chwili - mogą zachowywać się bardzo swobodnie i nonszalancko. Jednakże wszyscy fechmistrzowie traktują bardzo poważnie walkę, każdy z nich pragnie również doskonalić swoją sztukę.

U podstaw osobowości każdego fechmistrza kryje się przymus wędrowania. Wypełnia ich niezłomna wiara, że gdzieś tam czeka na nich kolejna lekcja, której muszą się nauczyć, kolejny wojownik, z którym muszą się spotkać; kolejny element łamigłówki składający się na Ścieżkę, którą podążają. Fechmistrz może każdy element życia traktować jako aspekt Ścieżki, aspekt konfliktu między siłą Prawa i Chaosu. Na Ścieżkę składają się nie tylko umiejętności związane z fizyczną walką, ale również aspekty mentalne - zrozumienie przeciwnika, terenu, otaczających nas żywiołów i duchów, a nawet siebie samego. Tylko w ten sposób Fechmistrz zdoła zobaczyć Ścieżkę wiodącą do miejsca, w którym pragnie być.

- FECHMISTRZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+40	-	+25	+25	+30	+10	+20	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+3	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; finta; ogłuszenie; riposta; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne sześć); szybki refleks; uniki; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: broń prosta (*najlepszej jakości*); broń bojowa (*najlepszej jakości*); broń egzotyczna (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: brat śmiertelny; długobrody; gladiator; łowca czarownic; pierworodny; skrytobójca; szampierz; tancerz wojny; wybrany syn; zwadźca

Profesje wyjściowe: łowca czarownic; oficer; rycerz najemny; sierżant; skrytobójca; zwiadowca

- FLAGELANT/PIELGRZYM BITEWNY -

Stary Świat jest ponurym i niebezpiecznym miejscem, w którym klęski nieurodzaju, zarazy i wojny opanowują całe krainy, spowijając ludzkie królestwa w oparach głodu, cierpienia i śmierci. Wielu filozofów i teologów uważa, że trapiące rodzaj ludzki plagi zostały zesłane przez bogów, którzy chcą w ten sposób ukarać skalanych grzeszną naturą ludzi. Niektórzy zaś mędrcy głoszą, że trwająca dwa milenia era człowieka dobiega końca, a nadchodzące dni są ostatnimi w historii umierającego świata.

Flagelanci, okrutnie okaleczający swe ciała, powstali by odpokutować grzechy ludzkości; zbierają się w luźne grupy, które podróżując pomiędzy ludzkimi osadami dokonują publicznych aktów samookaleczenia, biczując się ciężkimi, zakończonymi ciężarkami biczami i łańcuchami. Wielu spośród pokutników, zadaje sobie rany tak okrutne, że metalowe zakończenia batów odrywają się i wbijają głęboko w ciało. Flagelanci wierzą, że pokutując jedynie w ten sposób wybawią swoją dusze od wiecznego potępienia. Większość ludzi po cichu popiera te makabryczne praktyki, łudząc się nadzieją, że zadający sobie rany biczownicy są w stanie wybawić także ich dusze.

Pokutnicy zadają sobie cierpienie w różny sposób, wielu z nich nacina nadgarstki lub przebija gwoździami dłonie, inni wielokrotnie wyrzynają na swoich ciałach słowa lub symbole, zwiastujące nadejście końca świata, jeszcze inni wyłupują sobie oczy. Radykalne i okrutne praktyki umartwiania czynią flagelantów niemal niewrażliwymi na ból i bardzo trudnymi do zabicia.

Pielgrzymujący przez Stary Świat flagelanci śpiewają także ponure pieśni i wygłaszają gniewne kazania, które często połączone są z religijnymi rytuałami, nauki biczowników potępiają pychę żywota i wzywające do nawrócenia, w obliczu nadchodzącego końca świata.

Choć praktyki flagelantów są okrutne i krwawe, to niewiele oficjalnych kultów religijnych i władców krain potępia pokutników, wprost przeciwnie, wielu spośród nich rekrutuje w szeregi własnych wojsk tych szalonych, ignorujących ból i strach wojowników.

W Imperium Kult Sigmara nigdy oficjalnie nie poparł praktyk pokutników, wiadomym jednak jest powszechnie, że to właśnie wyznawcy Sigmara, stanowią większą część przemierzających Stary Świat flagelantów.

Pomimo faktu, że niemal wszyscy biczownicy to szaleńcy (cierpiący między innymi na *furię*, *głupotę heroiczną* i *maniakalność* - flagelanci otrzymują te zaburzenia jako pierwsze choroby psychiczne), są jednak ludzie, którzy nie widząc innej drogi, przyłączają się do grup pokutników, by razem z nimi dotrzeć do naznaczonego krwią i cierpieniem celu.

Pielgrzymi bitewni, zwani także pielgrzymami Graala to wyznawcy Pani z Jeziora, ale wywodzący się z niższych warstw społecznych. To oddani towarzysze obdarzonych łaską bogini rycerzy Graala. Wierzą, że rycerze stanowią ucieleśnienie męstwa, sprawiedliwości i honoru, a służba dla nich jest najlepszą sposobnością do okazania swego oddania Pani z Jeziora.

Dołączają więc do orszaku rycerza i podążają za nim, gdziekolwiek się uda. Wszystkie wyrzucone przez niego przedmioty są traktowane jak relikwie osoby naznaczonej przez boginię. Próbują pomagać rycerzowi w każdej sprawie, nawet w walce. Z tego powodu większość pielgrzymów nie dożywa sędziwego wieku.

W przypadku śmierci rycerza, pielgrzymi odzierają ciało ze wszystkich relikwii, a następnie tworzą z niego obiekt swego uwielbienia - zwany Relikwiarzem Graala. Z pieśnią na ustach i odzianym w zbroję ciałem rycerza na ramionach ruszają w bój przeciw wrogom Bretonni, towarzysząc swemu wybrańcowi zarówno za życia, jak i po jego śmierci.

Pielgrzymi bitewni to fanatyczni towarzysze rycerzy Graala, którzy podróżując i walcząc u boku świętego wojownika w licznych potyczkach, nabrali bitewnego doświadczenia i przełamali strach, stając się groźnymi wojownikami. W większości przypadków uwielbienie dla rycerza i możliwość walki z wrogami Królestwa Bretonni umacnia ich oddanie Pani z Jeziora.

Doświadczeni pielgrzymi bitewni przewodzą grupom fanatyków nazywających siebie pielgrzymami Graala. Rycerze Graala nigdy nie zniżają się do tego, aby wydawać im rozkazy, ani w ogóle odzywać się do pospólstwa. Ponieważ pielgrzymi Graala z natury rzeczy nie są zbyt spolegliwi, niektórzy przywódcy muszą siłą zaprowadzać porządek. Rozsądni (a przynajmniej mniej szaleni) pielgrzymi szybko pojmują, iż ich szanse przeżycia znacznie wzrastają, jeśli będą wykonywać polecenia starszych i bardziej doświadczonych pielgrzymów.

- FLAGELANT/PIELGRZYM BITEWNY -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	-	+15	+25	+5	-	+20	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; celny cios; dowodzenie; leczenie ran; odporność na choroby; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - bicz) *lub* specjalna broń (egzotyczna - łańcuch kolczasty); sztuka przetrwania; teologia; uniki; wiedza o demonach; zastraszanie

Przedmioty: bicz *lub* łańcuch kolczasty; korbacz

Profesje wejściowe: bakałarz; demagog; druid; łowca czarownic; medyk; nowicjusz; podżegacz; prawnik; prezbiterzy Sigmara; szampierz; uczeń medyka; wieszcz; zielarz; żak

Profesje wyjściowe: demagog; łowca czarownic; nowicjusz

- GROTOŁAZ -

Grotołazi to osoby zawodowo zajmujące się badaniem jaskiń i grot. Potrafią rysować wyśmienite mapy, stwierdzać, jakie rudy metali występują w danej pieczarze lub gdzie można spodziewać się obłoków niebezpiecznych gazów. Któż lepiej od grotołaza będzie wiedział, w jakich porach roku można natrafić w takich miejscach na rozmaite zwierzęta, lub które z podziemnych roślin są niebezpieczne!

Nie należy mylić grotołaza z byle jakim poszukiwaczem przygód, który podejmuje się spenetrowania jaskini. Grotołazi pracują zazwyczaj w pojedynkę lub parami. Czasami towarzyszy im też kilku wojowników podziemnych w charakterze ochroniarzy.

Do badanie jaskiń wynajmują ich zazwyczaj bogaci posiadacze, na ziemiach których znajdują się niebezpieczne jaskinie. Często zleca się im odnalezienie żył cennych metali. Zdarza się, że jakiś mag wynajmie tego typu badacza, by odszukał jakiś składnik rytuału lub roślinę, która występuje tylko w podziemnych jamach.

Grotołazami najczęściej zostają krasnoludy, wszak osobnicy tej rasy doskonale czują się w podziemiach i dobrze widzą w ciemnościach. W górach zamieszkałych przez krasnoludy grotołaz z innych ras praktycznie nie mają szans na zatrudnienie. Grotołazów jest niewielu, jedni ogłaszają się i mieszkają w konkretnym miejscu, czekając na zlecenie, inni podróżują i oferują usługi wszystkim chętnym. Zlecenie otrzymują rzadko, jednak dochód z tylko jednego zazwyczaj zapewnia zwykle utrzymanie przez kilka miesięcy. Mimo to grotołazów wciąż jest niewielu, praca to bowiem bardzo ciężka i niebezpieczna.

- GROTOŁAZ -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+20	+20	+10	+20	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; czytanie/pisanie; górnictwo; kartografia; metalurgia; pływanie; rozpoznawanie roślin; szczęście; sztuka przetrwania; wspinaczka; wyczucie kierunku

Przedmioty: lina (100 metrów - *najlepszej jakości*); miary długości; muł i juki; namiot (*najlepszej jakości*); pergaminy (tuzin); przybory do pisania

Profesje wejściowe: górnik; szczurołap

Profesje wyjściowe: górnik; najemnik; odkrywca; wojownik podziemny; zwiadowca

- HANDLARZ NIEWOLNIKÓW -

Niewolnictwo jest udziałem milionów mieszkańców Starego Świata. Praktyka tak stara jak sama ludzkość narodziła się w starożytnym Imperium Khemri i została przyjęte przez inne cywilizacje, które w kolejnych powstawały i upadały. Najczęściej występuje pod płaszczykiem służby, przymusowej pracy albo pańszczyzny. Te bardziej oczywiste formy niewolnictwa są ogólnie nielegalne, ale w niektórych regionach nikt się tym nie przejmuje. Handlarze niewolników zajmują się *towarem* pochodzącym z dalekich stron albo sprzedają tych zbyt młodych lub biednych, by ktokolwiek upomniał się o ich prawa. Norsmeni zdobywają jeńców w czasie wypraw łupieżczych i plemiennych wojen. Żywy towar można sprzedać z zyskiem kupcom z innych stron świata, więc co bardziej wyrachowani Norsmeni chętnie podejmują się tego zawodu. Największe rynki niewolników są w Arabii, Sartosie, a nawet w ciemnych zaułkach Marienburga. Los sprzedanych tam ludzi jest godny pożałowania. W Starym Świecie niektórzy ludzie stają się niewolnikami na mocy wyroku sądowego, wydanego za niepłacenie długów lub podobne przestępstwa. Jeszcze do niedawna w ożywiony sposób handlowano półorkami. Ogólnie rzec biorąc, niewolnicy w Starym Świecie są traktowani dosyć dobrze, często pracują razem ze służącymi i dzieląc z nimi podobne warunki bytowania.

- HANDLARZ NIEWOLNIKÓW -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+20	+10	+20	-	+15	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo (koń); ogłuszenie; powożenie; specjalna broń (bojowa); zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K4 pary kajdan; broń bojowa; koń i wóz; lina (20 metrów)

Profesje wejściowe: bydłokrad; łowca nagród; najemnik; oprych; strażnik więzienny; żeglarz; żołnierz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: herszt banitów; oficer; żeglarz

- HEROLD -

Heroldzi są rzecznikami arystokratów. Przekazują ważne wiadomości dostojnikom oraz zapowiadają przybycie znamienitych gości. To mistrzowie ceremonii każdej uroczystości i wyśmienici mówcy, biegli w dziedzinie heraldyki. Na pierwszy rzut oka rozpoznają znaki herbowe kilkudziesięciu najważniejszych rodów w Imperium i znaki rodowe sławnych rycerzy. Sami rzadko wywodzą się ze szlachty, ale stanowisko herolda jest ważnym krokiem na drodze do uzyskania szlachectwa. Heroldzi dbają o swój wygląd, gdyż są reprezentantami swojego władcy i nie mogą przynosić mu wstydu.

- HEROLD -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+15	+15	+10	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; heraldyka; historia; jeździectwo; krasomówstwo; szacowanie; targowanie się; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K3 komplety dobrych ubrań (*najlepszej jakości*); 3K6 złotych koron; liberia (*najlepszej jakości*); perfumy

Profesje wejściowe: gawędziarz; paź

Profesje wyjściowe: dworzanin; giermek; odkrywca; podżegacz

- HERSZT BANITÓW -

Każda banda potrzebuje przywódcy. Banita, który potrafi dowieść swej nadzwyczajnej odwagi i sprytu, może stać się hersztem. Dowodzenie zgrają wyjętych spod prawa grasantów nie jest prostym zadaniem, a niebezpieczne lasy Starego Świata wcale tego nie ułatwiają. Herszt otrzymuje lwią część łupów, ale jest również odpowiedzialny za wszelkie niepowodzenia i porażki. Jego przywódczej pozycji stale zagrażają ambitni podwładni, którzy mogą uznać, że lepiej nadają się na to stanowisko. Banici z zasady nie pozwalają nikomu na odłączenie się od ich bandy, więc zrezygnowanie z funkcji może mieć przykre konsekwencje.

- HERSZT BANITÓW -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+30	+10	+20	+10	+10	+10	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; dowodzenie; jeździectwo (koń); rozpoznawanie roślin; sekretne znaki (zwiadowców *lub* złodziei); sekretny język (bitewny); sekretny język (złodziei); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; walka na koniu; wspinaczka; zacieranie śladów

Przedmioty: K6 banitów; broń bojowa; kaftan kolczy; koń z siodłem i uprzężą; kurta skórzana; łuk zwykły i 2K10 strzał

Profesje wejściowe: banita; demagog; gladiator; handlarz niewolników; książę złodziei; leśny duch; mistrz cieni; najemnik; ochroniarz; oficer; oprawca; reketer; rozbójnik; skrytobójca; starszy wioski; strzelec; tancerz wojny; zwiadowca

Profesje wyjściowe: demagog; oficer; rozbójnik; skrytobójca; zwiadowcy

- INKWIZYTOR -

Na początku XXIIII wieku, dygnitarze Kultu Sigmara dostrzegli potrzebę posiadania świątynnej instytucji sądowniczej, której zadaniem będzie prowadzenie spraw związanych z wyznawaniem zakazanych kultów i uprawianiem czarnoksięstwa.

Sędziów Świątyni Sigmara, dysponujących mocą ferowania wyroków, nazywa się powszechnie Inkwizytorami. Inkwizytorów najczęściej przydziela się ich do prowadzenia śledztw powiązanych z herezjami oraz działalnością wykrytych Kultów Chaosu i wszelkich innych organizacji zagrażających bezpieczeństwu Imperium. Zadaniem Inkwizytorów jest badanie struktur tych organizacji, ich powiązań oraz wydobywanie zeznań od podejrzanych.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **INKWIZYCJA**.

- INŻYNIER IMPERIALNY -

Pierwszymi inżynierami w Starym Świecie byli krasnoludzcy wynalazcy. Ludzie skorzystali z ich nauk, a następnie wprowadzili własne ulepszenia, szczególnie w zakresie broni palnej nauk związanych z uzbrojeniem. Gildie inżynierów cieszą wśród brodatego ludu dużym poważaniem (choć nie tak jak Krasnoludzka Gildia Inżynierów), pod warunkiem, że członkowie gildii wytwarzają produkty wysokiej jakości i trzymają się uświęconych tradycją zasad ich wyrabiania. Najbardziej znanym ośrodkiem nauczania technik inżynieryjnych jest Imperialna Akademia Inżynieryjna w Altdorfie, znana ze swoich dziwacznych wynalazków. Potrafią one być wyjątkowo użyteczne, oczywiście w tych przypadkach, gdy funkcjonują poprawnie. Poza granicami Imperium, ze śmiałych pomysłów inżynieryjnych słyną wynalazcy z Tilei.

- INŻYNIER IMPERIALNY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+15	+5	+5	+10	+20	+10	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; inżynieria; powożenie; rusznikarstwo; specjalna broń (artyleria); specjalna broń (prochowa); znajomość języka obcego (khazalid *lub* tileański)

Przedmioty: kurta skórzana; narzędzia (inżyniera)

Profesje wejściowe: górnik; inżynier khazadzki; rzemieślnik; saper

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; przemytnik; mistrz gildii; odkrywca; rzemieślnik

- KAPITAN OKRĘTU -

Trzeba mieć szczególną osobowość, by zostać kapitanem. Należy uwielbiać podróże i niezachwianie wierzyć w swoje żeglarskie umiejętności. Któż inny podjąłby się ryzyka dowodzenia bandą wiecznie pijanych żeglarzy, gotowych oskarżyć cię o spowodowanie wszelkich niepowodzeń, od złej pogody poczynając, a na ataku szkorbutu kończąc?

Jednak dla tych, którzy przeżyją bunty, napady piratów i straszne sztormy oceaniczne, profesja ta może być bardzo dochodowa. Zawsze istnieje zapotrzebowanie na wolną ładownię, a kapitanowie zwykle doskonale wiedzą w którym z portów można najlepiej sprzedać rozmaite towary wytwarzane w Starym Świecie.

Nie wszyscy kapitanowie zarabiają na życie trudniąc się handlem - wielu woli zdobywać towar siłą, napadając na słabiej uzbrojone statki. Piraci, bukanerzy czy korsarze - mają wiele nazw, ale wszyscy są żądnymi krwi mordercami, atakującymi kupieckie jednostki i kradnącymi ich ładunek. Załogą i pasażerami zdobytych statków, których nie mogą sprzedać jako niewolników lub nakłonić do przystąpienia do nich, dokarmiają rekiny. Nic więc dziwnego, że w większości krajów karą za piractwo jest śmierć.

Istnieją dwie drogi dobycia poważanej profesji kapitana okrętu - albo poprzez pełne skompletowanie profesji nawigatora (zdobycie wszystkich umiejętności i rozwinięć), albo poprzez podstawową profesję pilota lub żeglarza (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **PROFESJE PODSTAWOWE**) i profesje bosmana (zdobywając wszystkie umiejętności i rozwinięcia).

- KAPITAN OKRĘTU -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+25	+20	+15	+20	+20	+20	+25	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: doświadczenie bojowe; dowodzenie; monetoznawstwo; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szkutnictwo; tresura (małpa *lub* papuga); uniki; wiedza o morzu; znajomość języka obcego (dowolny); żeglarstwo

Przedmioty: luneta; małpa *lub* papuga; rapier (*najlepszej jakości*); statek i załoga (25% zysku handlowego albo łupu)

Profesje wejściowe: bosman; kapłani Mannana; nawigator; odkrywca

Profesje wyjściowe: odkrywca; pilot

- KAPŁAN -

Kapłani troszczą się o potrzeby wiernych w całym Starym Świecie. Dzięki mocy zsyłanej im przez bogów mogą wypełnić swoje powołanie. Kapłani często zostają przydzieleni do służby w określonym regionie lub świątyni. Jest też wielu wędrownych kaznodziejów, którzy udają się tam, gdzie mogą zdziałać najwięcej dobra. Reakcja ludności na widok kapłana zależy od charakteru wyznawanego przez niego bóstwa i jego dziedziny. Kapłanka Shallyi prawdopodobnie wszędzie zostanie powitana z podobnym szacunkiem, natomiast kapłan Ulryka będzie wyczekiwanym gościem głównie przed wielką bitwą.

Więcej informacji o kapłanach i religii znajdziesz w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **KAPŁAŃSTWO**.

- KARCZMARZ -

Karczmarze są właścicielami i zarządcami różnego rodzaju przybytków, dzięki którym kwitnie gospodarka Starego Świata. Niektóre karczmy pozostają od pokoleń własnością jednej rodziny. Karczmarze obsługują wszystkich klientów, niezależnie od ich pozycji społecznej. Liczy się jedynie zasobność ich mieszków. W czasach, gdy ludzie w większości zamykają się we własnych społecznościach, karczmarze nauczyli się doceniać znaczenie wieści ze świata. Zazwyczaj dość dobrze orientują się w tym, co się dzieje w Imperium. Niektórzy zwiększają własne dochody, umożliwiając kontakty między przedstawicielami różnych profesji. Czasem jest to tak proste, jak zapoznanie awanturników ze sobą, ale równie dobrze może być kontakt z ewentualnym zleceniodawcą.

- KARCZMARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	+5	+10	+20	+10	+10	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; błyskotliwość; czytanie/pisanie; etykieta; gadanina *lub* czytanie z warg; gawędziarstwo; gotowanie *lub* piwowarstwo; mocna głowa; ogłuszenie *lub* opieka nad zwierzętami (koń); powożenie; przekupstwo *lub* urok osobisty; szacowanie; targowanie się; znajomość języka (dowolny); zwinne palce

Przedmioty: K6 służących; karczma

Profesje wejściowe: handlarz; kupiec; oficer; rzemieślnik; sługa; złodziej; żołnierz

Profesje wyjściowe: banita; kupiec; mieszczanin; paser; przemytnik

- KSIĄŻĘ ZŁODZIEI -

Gildie złodziei i skrytobójców działają w większości miast Starego Świata. Książęta złodziei to samozwańczy *arystokraci* świata przestępczego i przywódczy tychże organizacji. Są bardzo wpływowi i wyjątkowo niebezpieczni. Aby stać się jednym z nich, kandydat musi wykazać się przebiegłością, opanowaniem i ambicją, a przede wszystkim absolutną bezwzględnością. Większość książąt osiąga stanowisko wyłącznie dzięki własnym zasługom, poznając w praktyce wszystkie brudne sztuczki związane z życiem przestępcy. Książęta złodziei nie mogą sobie pozwolić na luksus zaufania komukolwiek. Doskonale potrafią oceniać ludzi i ich motywacje, wykorzystując każdą możliwą sytuację do realizacji własnych celów. Wielu angażuje się w politykę, by rozszerzyć sferę swoich wpływów, często uciekając się do skrytobójstwa, szantażu lub przekupstwa.

- KSIĄŻĘ ZŁODZIEI -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+15	+15	+20	+25	+20	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie; krasomówstwo; odporność na trucizny; sekretne język (złodziei); sekretne znaki (złodziei); specjalna broń (egzotyczna - parująca); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); szósty zmysł; targowanie się; torturowanie; uniki; szacowanie; zastraszanie

Przedmioty: 20K10 złotych koron; lewak; odtrutki; organizacja przestępcza; pistolet strzałkowy i 2K10 bełtów; dobre ubranie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłani Ranalda; majordomus; mistrz cieni; mistrz gildii; paser

Profesje wyjściowe: demagog; herszt banitów; mistrz cieni; mistrz gildii; urzędnik

- KUPIEC -

Kupcy zajmują się handlem na wielką skalę. Przerzucają duże partie towaru z miasta do miasta, bezustannie szukając rynków, na których mogą najwięcej zarobić. Rzadko zajmują się sprzedażą w kramach lub na targu; zamiast tego wolą zawierać kontrakty z mieszczanami i rzemieślnikami. Gildie kupieckie w całym Imperium są bardzo wpływowymi organizacjami, które powoli przejmują realną władzę z rąk szlachty. W porównaniu do większości ludności Imperium, nawet najbiedniejsi kupcy to osoby zamożne. Wielu korzysta ze zgromadzonego majątku, by wykupić tytuł szlachecki lub zaaranżować małżeństwa swoich dzieci z potomkami rodów szlacheckich.

- KUPIEC -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+10	+25	+20	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; jeździectwo (koń); monetoznawstwo; powożenie; sekretny język (gildii); szacowanie; targowanie się; wykrywanie magii; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 1000 złotych koron w monecie *lub* towarach; dom w mieście; magazyn

Profesje wejściowe: aptekarz; bakałarz; handlarz; karczmarz; kurtyzana; majordomus; prawnik; skryba

Profesje wyjściowe: karczmarz; mistrz gildii; odkrywca; reketer; urzędnik; szpieg

- KURIER -

Usługi pocztowe w większości państw Starego Świata stoją na stosunkowo wysokim poziomie, jednak choć listy i przesyłki transportowane na statkach i dyliżansach prawie zawsze trafiają do adresatów, dzieje się to często ze znacznym, nawet wielomiesięcznym opóźnieniem. Dlatego gdy trzeba szybko i bezpiecznie przenieść paczkę lub wiadomości wynajmuje się specjalnego kuriera. Kurierzy są doskonałymi jeźdźcami, nie wahają się podróżować przez najbardziej niebezpieczne tereny, byle tylko dostarczyć przesyłkę. Powierzone im zadania wykonują bardzo szybko i dyskretnie. Zdają sobie sprawę, że wieziony przez nich cenny ładunek (lub informacja) może zwabić różne groźne indywidua.

Kurierzy są zazwyczaj wynajmowani przez gildie, rozmaite wpływowe osobistości lub miejscowe władze. Te ostatnie często obdarzają ich specjalnymi przywilejami. Na przykład kurierzy Imperatora - Orły, mogą na służbie zażądać od każdego konia lub posiłku. Ma to szczególne znaczenie w czasie wojen, kiedy muszą prędko przenosić rozkazy między oddalonymi oddziałami.

- KURIER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+5	+15	+20	+10	+15	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; heraldyka; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami (koń); rozbrojenie; sekretny język (imperialnych orłów *tylko* imperialne orły); sekretne znaki (imperialnych orłów *tylko* imperialne orły); specjalna broń (bojowa); szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka *lub* uniki; walka na koniu *lub* woltyżerka; wyczucie kierunku; zacieranie śladów

Przedmioty: broń bojowa; juki i tuby na przesyłki; koń z siodłem i uprzężą; płaszcz i klamra z brązu przedstawiająca głowę orła (*tylko* imperialne orły)

Profesje wejściowe: lekka jazda; łowca nagród; rozbójnik; zwiadowca; zwiadowca niziołków

Profesje wyjściowe: banita; lekka jazda; łowca nagród; przemytnik; rozbójnik; szpieg; zwiadowca

- KURTYZANA -

Kurtyzanami zostaje wiele mieszczek i szlachcianek znudzonych życiem u boku nijakich mężczyzn, również niektórym prostytutkom, udaje się awansować do tej, znajdującej się na szczycie hierarchii kobiet uprawiających prostytucję, profesji. Wiele kurtyzan zamieszkuje bogate rezydencje szlachty, a nawet pałace książąt, gdzie stanowią doskonale wyszkoloną ochronę, a korzystając ze swych zdolności artystycznych i biegłości w erotyce zabawiają zarówno ważnych gości jak i samych pracodawców.

Niektóry kurtyzany, korzystając ze swych wpływów i znajomości usamodzielniają się i zakładają własne domy publiczne, inne porzucają profesję i zajmują się handlem, jeszcze inne zostają zwerbowane przez gildie skrytobójców lub szpiegów, gdzie wysoko ceni się posiadane przez kurtyzany umiejętności.

- KURTYZANA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+10	-	+15	+20	+10	+20	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: aktorstwo; błyskotliwość; czytanie/pisanie; czytanie z warg; erotyka; etykieta; muzykalność; specjalna broń (egzotyczna - wachlarz bojowy); szybki refleks; śpiew; targowanie się; taniec; uniki; urok osobisty; uwodzenie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: K4 instrumenty muzyczne; K4 książki; K4 sztylety; K4 wachlarze bojowe; K6 ochroniarzy; kufer, pantofle; 4K4 komplety dobrych ubrań (*najlepszej jakości*); zestaw do makijażu; 10% szans na dowolną chorobę weneryczną

Profesje wejściowe: paser; prostytutka; szlachcic; szpieg

Profesje wyjściowe: banita; dworzanin; kupiec; najemnik; skrytobójca;

- LANDSKNECHT -

Mianem landsknechtów określa się wojowników, kultywujących tradycje sformowanych w AS2245, przez Elektora Averlandu, oddziałów najemników. Elektor Averlandu, zmagał się wówczas z problemem licznych zabijaków zakłócających spokój w granicach prowincji. Za radą swych oficerów postanowił raz na zawsze rozwiązać ten problem i przeznaczył część swego majątku na zaciąg, wyposażenie oraz wyszkolenie awanturników, dając im wybór wcielenie do oddziałów lub śmierć. Wkrótce, szczodrze opłacani i skutecznie dyscyplinowani landsknechci stworzyli karne, waleczne oddziały, które umiejętnością walki i posługiwania się wielką i palną bronią zaczęły dorównywać Tileańskim najemnikom. Ponadto, Elektor znany ze swego zamiłowania do najnowszej mody wyekwipował żołnierzy w wielobarwne, pstrokate stroje oraz ozdobione długimi piórami kapelusze.

Z biegiem lat landsknechci przekształcili się w formację wyjątkowo brutalnych i bezwzględnych najemników, żądnych łupów i sławy, wywodzących się spośród doświadczonych żołnierzy z różnych klas społecznych. Współcześnie oddziały landsknechtów tracą swe znaczenie, ustępując miejsca regularnym oddziałom armii imperialnej, jednak wciąż wielu doświadczonych żołnierzy i najemników traktuje służbę w oddziałach jako zaszczyt. Wszystkich landsknechtów obowiązuje jednak żelazna zasada: nigdy nie wstępują do armii wyruszającej na wojnę przeciw Imperium.

W czasie pokoju bezrobotni landsknechci rzadko kiedy zajmują się uczciwą pracą - tak jakby ten, kto raz wziął na ramię halabardę, przysiągł nigdy już nie zabierać się za porządną robotę. Zamiast w pocie czoła zarabiać na chleb, zbierają się zwykle w zbrojne bandy rabujące po gościńcach albo też przystają do grup awanturników.

- LANDSKNECHT -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+10	+10	+20	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios *lub* celny strzał; finta *lub* specjalna broń (prochowa); hazard; leczenie ran; mocna głowa; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); targowanie się; uniki; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: halabarda *lub* rusznica i 2K10 ładunków prochu i kul (jeśli posiada odpowiednią umiejętność) *lub* wielki miecz; kaftan kolczy; kirys; skórznia; tarcza żołnierska drewniana; dobre ubranie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: gladiator; łowca nagród; najemnik; ochroniarz; oprych; strażnik dróg; strażnik miejski; zabijaka; żołnierz

Profesje wyjściowe: banita; łowca nagród; najemnik; ochroniarz; sierżant

- LEKKA JAZDA -

Mianem lekkiej jazdy określa się każdy rodzaj konnego wojska nie używający ciężkiego opancerzenia. Jest to pojęcie na tyle ogólne, że odnosi się zarówno do konnych łuczników z Kisleva, jak i wyposażonych w pełne pancerze kolcze z elementami płytowymi reiklandzkich lansjerów.

Dzięki lekkiemu wyposażeniu lekka jazda wykorzystywana jest w najprzeróżniejszych rolach, w jakich wykorzystywać można wojsko konne. Pewne zdyscyplinowane formacje środkowego Imperium mogą stanowić podstawowe jednostki bitewne, podczas gdy na przykład walczące w rozsypce i niezbyt dobrze trzymające szyk oddziały ze wschodu mogą służyć do rozpoznawania, przepatrywania szlaków, jako dobre źródło żołnierza do podjazdów, w końcu do szybkiej operacji, jako oskrzydlenia armii, przecinanie dróg zaopatrzenia, etc. W ostatnich latach wiele chorągwi otrzymało rozkazy służby w charakterze strażników dróg.

Lekka jazda - jak każda formacja wojskowa Imperium - uważa się za absolutną elitę, z szacunkiem traktując jedynie Reiksguard i piechotę morską. Nie ma dla kawalerzysty niższej istoty od piechura, ciężkozbrojnego topornika, czy halabardzisty. Te nędzne pokurcze stoją tylko nieznacznie wyżej od cywila.

Służba w lekkiej jeździe jest ochotnicza, może być jednakże również skutkiem wyroku sądowego, lub działalności werbownika w kamieniołomach.

- LEKKA JAZDA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+10	+10	+20	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; jeździectwo (koń); mocna głowa; ogłuszenie *lub* rozbrojenie; opieka nad zwierzętami (koń); sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); uniki; walka na koniu *lub* woltyżerka

Przedmioty: hełm; koń, siodło i uprząż; broń bojowa; mundur/tunika w barwach prowincji lub formacji; naramienniki płytowe; pancerz kolczy; pistolet strzałkowy i K10 bełtów; skórzane rękawice; tarcza jeździecka drewniana

Profesje wejściowe: cyrkowiec (treser/woltyżer); kurier, strażnik dróg; zwiadowca

Profesje wyjściowe: kurier, najemnik; rycerz najemny; strażnik dróg; zwiadowca

- ŁOWCA CZAROWNIC -

Łowcy czarownic to osoby, które ze swych własnych powodów poświęcają życie na odnajdywanie i niszczenie Chaosu i jego sług wszędzie, gdzie tylko mogą dotrzeć. Ich definicja Chaosu jest bardzo indywidualna, często na tyle obszerna, że mieści się w niej wszystko i każdy, kogo nie lubią. Z tego powodu nie są darzeni zaufaniem i niemal wszyscy się ich boją.

W przeciwieństwie do tych, którzy zwalczają najazdy Chaosu na krańcach Starego Świata, łowcy czarownic wolą działać wewnątrz społeczeństw ludzkich, niszcząc Chaos zanim zdąży się on tam zakorzenić. Ze swej natury są samotnikami, nie ufają nikomu, nikt też nie jest wolny od ich podejrzeń. Prawie każde odchylenie od ich definicji normalności jest w ich oczach głęboko podejrzane. Będą działać przeciwko każdemu, w którym wykryją (lub będą myśleć, że wykryli) ślady mutacji lub innych skłonności chaotycznych. Niektórzy łowcy czarownic rozszerzają swe zainteresowania na półoski, niestrudzenie wykrywając w ludziach nawet najmniejszą domieszkę orczej krwi.

W niektórych państwach toleruje się łowców czarownic i zachęca do działania, a tam gdzie nie - działają w sekrecie i są wtedy nawet bardziej podejrzliwi niż zwykle. Jeżeli nie mają innego wyjścia, zabijają bez zwłoki swoje ofiary, ale zwykle starają się wzniecić masową histerię, zachęcając ludzi do donoszenia na sąsiadów, władców, a nawet na członków własnych rodzin.

UWAGI: aby zostać łowcą czarownic bohater lub bohater niezależny musi posiadać *naturę* PRAWORZĄDNĄ.

- Łowca Czarownic -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+30	+20	+20	+30	+15	+35	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; cichy chód; dowodzenie; historia; jeździectwo (koń); krasomówstwo; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - arkan); specjalna broń (egzotyczna - miotana); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); specjalna broń (egzotyczna - sieć); szósty zmysł; sztuka przetrwania; szybki refleks; śledzenia; teologia; torturowanie; tropienie; uniki; wiedza o demonach; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K4 noże do rzucania; broń bojowa; kapelusz z szerokim rondem; koń z siodłem i uprzężą; lina (20 metrów); pancerz kolczy; pistolet strzałkowy i K10 bełtów; skórznia; symbol boga; zbroja płytowa

Profesje wejściowe: fechmistrz; flagelant; rycerz najemny; skrytobójca; szampierz

Profesje wyjściowe: demagog; fechmistrz; flagelant; nowicjusz; rycerz zakonny

- MAJORDOMUS -

Majordomus opiekuje się majątkiem arystokraty. Zajmuje się tymi wszystkimi przyziemnymi sprawami, którymi bogaty szlachcic albo dostojnik świątynny nie powinien zaprzątać sobie głowy. Mimo, że rzadko który arystokrata zna stan swoich finansów, właściwie wykonujący swoje obowiązki majordomus potrafi to wyliczyć do ostatniego pensa. Znaczniejsi arystokraci maja po kilka, często odległych od siebie, pałaców lub zamków. Zdarza się więc, że majordomus nawet przez kilka lat pozostaje udzielnym władcą takich włości.

- Majordomus -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	+10	-	+30	+20	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; geniusz arytmetyczny; jeździectwo (koń); krasomówstwo; prawo; szacowanie; targowanie się; zastraszanie; zarządzanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K4 szlacheckich strojów (*dobrej jakości*); 10K10 złotych koron; przybory do pisania

Profesje wejściowe: bakałarz; dworzanin; paź; starszy wioski

Profesje wyjściowe: książę złodziei; kupiec; paser; szlachcic; urzędnik

- MEDYK -

Medycy są uczonymi, którzy próbują poznać tajemnice anatomii, by w ten sposób efektywniej zwalczać różne choroby. Medycyna to stosunkowo młoda dziedzina nauki. Z tego względu jest traktowana przez mieszkańców Starego Świata z pewną ostrożnością. Medycy, dopóki nie udowodnią swojej przydatności, są powszechnie uważani za pyszałkowatych mędrków lub niebezpiecznych dziwaków. Uznani medycy zyskują ogromne poważanie i wdzięczność miejscowej społeczności. Medycy potrafią leczyć większość zwykłych chorób, a także zszywać i opatrywać rany. Nieobce jest im także wykonywanie poważniejszych zabiegów, na przykład nastawiania złamanych kości albo leczenia poparzeń. Medycy często eksperymentują, szukając nowych lekarstw i opracowując bardziej efektywne metody leczenia. Regularnie współpracują z porywaczami zwłok, którzy dostarczają im obiektów do doświadczeń naukowych.

- Medyk -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	+10	+10	+15	+30	+20	+15
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: chirurgia; farmacja; leczenie chorób; leczenie ran; odporność na choroby; ogłuszenie; sekretny język (klasyczny); warzenie trucizn

Przedmioty: 5K6 złotych koron; broń prosta; narzędzia (medyka)

Profesje wejściowe: aptekarz; cyrulik; kapłani Esmeraldy/Shallyi; oprawca; uczeń medyka

Profesje wyjściowe: astrolog; flagelant; hipnotyzer; mistrz gildii; szpieg

- MISTRZ CIENI -

W każdym fachy są osobnicy, którzy docierają na sam szczyt. Mistrzowie cieni to najlepsi spośród złodziei Starego Świata. To prawdziwi geniusze w sztuce nielegalnego zdobywania majątku i dóbr. Zazwyczaj utrzymują kontakty z miejscową gildią złodziei, lecz jako samotnicy i mistrzowie w swoim fachu wolą pracować, jak na ironię, *nielegalnie*, czyli bez wiedzy lub zgody miejscowego księcia złodziei. W Imperium o ich wyczynach krążą legendy, zwłaszcza wśród arystokracji.

- Mistrz cieni -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+15	+5	+5	+30	+15	+20	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; charakteryzacja; cichy chód; czytanie/pisanie; czytanie z warg; hazard; otwieranie zamków; pływanie; sekretne znaki (złodziei); sekretny język (złodziei); specjalna broń (egzotyczna - miotana); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); szacowanie; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wykrywanie pułapek; zwinne palce

Przedmioty: K6 sztuk broni miotanej; lina najlepszej jakości (20 metrów); pistolet strzałkowy i 2K10 bełtów; płaszcz z kapturem; worek; wytrychy najlepszej jakości

Profesje wejściowe: książę złodziei; reketer; rozbójnik; złodziej

Profesje wyjściowe: herszt banitów; książę złodziei; odkrywca; skrytobójca; strzelec

- MISTRZ GILDII -

Mistrzowie gildii należą do najbardziej wykształconych osobistości w Starym Świecie. Nadzorują handel w poszczególnych prowincjach i miastach Imperium, a także sterują gospodarką w swojej dziedzinie rzemiosła. Mistrzami gildii zostają zarówno najbogatsi kupcy, jak i książęta złodziei,

którzy toczą dyskretną wojnę ze szlachtą o wpływy i kontrolę nad gospodarką. Mistrzowie gildii brzydzą się przemocą, wyznając wiarę w sprawczą moc złota. Jednak dla ostrożności zatrudniają liczną straż i osobistych ochroniarzy. Mistrzowie gildii są praktycznie władcami udzielnych księstw, które pozostają poza zasięgiem władzy arystokracji. Zależnie od prowadzonej działalności, mistrzowie są traktowani z szacunkiem lub wymuszoną uprzejmością.

- MISTRZ GILDII -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	-	+10	+15	+30	+20	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie; etykieta; historia; sekretny język (gildii); targowanie się; szacowanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 20K10 złotych koron; gildia kupiecka albo złodziei; przybory do pisania

Profesje wejściowe: arcymag; inżynier imperialny; książę złodziei; kupiec; medyk; rzemieślnik; władca run

Profesje wyjściowe: książę złodziei; reketer; urzędnik

- MISTRZ MAGII -

Czarodziej, który poznał wszystkie tajniki magii, zdobywa tytuł mistrza magii. Dla czarodzieja elfa osiągnięcie takiego poziomu nie jest trudne, ale dla człowieka to dorobek całego życia.

Szczegółowy opis profesji Mistrza Magii oraz zaklęć, którymi mogą posługiwać się czarodzieje znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- MISTRZ PIEŚNI -

Wędrowni Bardowie po latach spędzonych na niebezpiecznych traktach Starego Świata powracają do swych Mistrzów, przed którymi zdają relacje ze swych podróży i osiągnięć. Ci z nich, którzy dowiodą swych umiejętności zostają Mistrzami Pieśni i korzystając ze swych przeżyć oraz zgromadzonej wiedzy doskonalą istniejące magiczne pieśni i tworzą nowe utwory, nie zawsze magiczne.

Często jednak, awanturnicza natura Mistrzów Pieśni nie pozwala im dłużej zagrzać miejsca. Wielu z nich wyrusza na poszukiwanie swych następców lub dołącza do swych towarzyszy, by wraz nimi przeżywać nowe ekscytujące przygody. Symbolem Mistrzów Pieśni jest wykonana ze złota sprzączka w kształcie harfy.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**, w paragrafie **BARD**.

- MISTRZ TATUAŻU -

Mistrzowie tatuażu to najpotężniejsi spośród mistycznych artystów, przed którymi magiczne sploty nie kryją już żadnych tajemnic. Tylko najbardziej wytrwali, najzręczniejsi i najzdolniejsi spośród Twórców dostępują tego zaszczytu.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**, w paragrafie **MISTRZ TATUAŻU**.

- NAWIGATOR -

Na nawigatorach spoczywa ciężar ogromnej odpowiedzialności. Muszą utrzymywać właściwy kurs statku oraz określać jego pozycję na morzu. Używają do nawigacji map, ale potrafią również sterować według słońca i gwiazd. Znają tajemnice prądów morskich i zmiennego wiatru. Żeglarze patrzą na nich z pewnym podziwem, a kapitanowie doceniają ich niezwykle umiejętności. Nawigatorzy są traktowani z szacunkiem, ale nie ma mowy o zżyciu z załogą. Z konieczności nawigatorzy zajmują się też kartografią, nanosząc na mapy trasę żeglugi oraz nowo odkryte lądy, tak by mogli tam ponownie dostrzec. Czasem tylko dzięki ich umiejętnościom kapitan może doprowadzić statek do portu. Nawigatorzy bywają także nieocenioną pomocą w czasie wypraw lądowych.

- NAWIGATOR -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+10	+25	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; czytanie/pisanie; kartografia; meteorologia; pływanie; sekretny język (klasyczny); wiedza o morzu; wyczucie kierunku

Przedmioty: 2K6 map i locji; broń prosta; kaftan kolczy; narzędzia (instrumenty nawigacyjne - *dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: astrolog; astronom; bosman; kapłani Mannana; odkrywca; pilot; poborca podatkowy; skryba; żak

Profesje wyjściowe: astrolog; bakałarz; kapitan okrętu(z pominięciem stopnia bosmana); odkrywca

- ODKRYWCA -

Odkrywców dręczy nieustanne pragnienie badania nowych ziem. Pradawna magia, relikty przeszłości, niezbadane artefakty i lądy, prastare grobowce i wszelkie tajemnice zawsze przyciągają uwagę i pobudzają ciekawość, którą odkrywcy zazwyczaj ukrywają pod pozorami udziału w ekspedycji badawczej i poszukiwaniu nowych możliwości i rozwoju handlu. Często zapuszczają się w nieznane obszary, co znakomicie wyrabia w nich zdolności dyplomatyczne oraz biegłość w walce. Odkrywcy, którzy nie potrafią się tego nauczyć, dość szybko giną. Doskonale radzą sobie w każdym terenie, tak samo dobrze prowadzą ekspedycje lądowe, jak i morskie. Są wyjątkowo wszechstronni i pomysłowi. Mnogość sytuacji i środowisk, w jakich mogą się znaleźć wymusza wyjątkową elastyczność poglądów i żelazną samokontrolę, potrzebną zarówno przy dowodzeniu ekspedycją zbrojną eskortą, jak i przy porozumiewaniu się z barbarzyńskimi ludami.

- ODKRYWCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+10	+15	+15	+25	+20	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; historia; jeździectwo (koń); kartografia; pływanie; powożenie; prawo; sekretne znaki (zwiadowców); sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); szacowanie; sztuka; sztuka przetrwania; tropienie; uzdolnienia językowe; wiedza o morzu; wiedza o rzekach; wspinaczka; wyczucie kierunku; zacieranie śladów

Przedmioty: 1000 *zk* w monecie i towarach na wymianę; zwykły łuk 2K10 strzał *lub* lekka kusza i 2K10 bełtów; koń z siodłem i uprzężą; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: arcymag; astrolog; astronom; bakałarz; grotołaz; herold; inżynier imperialny; kapitan okrętu; kapłani Mannana; kupiec; mistrz cieni; mistrz magii; nawigator; oficer; prawnik; rycerz Graala; rycerz Króleswa; rycerz Próby; rzemieślnik; szpieg; zwiadowca

Profesje wyjściowe: kapitan okrętu; nawigator; oficer; szpieg

- OFICER -

Oficerowie dowodzą wielkimi armiami i mniejszymi oddziałami żołnierzy, milicji, najemników, a nawet strażników dróg. Walczą na zrytych końskimi kopytami, przesiąkniętych krwią pobojowiskach i na zasłanych trupami ulicach miast. Toczą niekończące się kampanie wojskowe na terenie Starego Świata i poza jego granicami. Oficerowie w większości rekrutują się spośród żołnierzy, którzy przeżyli kilka krwawych bitew i zajęli miejsce poległego dowódcy. Nie dziwi więc ich niechęć do niedoświadczonych arystokratów i szlachciców, którzy uzyskali szlify oficerskie dzięki łapówkom lub interwencji wpływowych krewnych. Mądrzy oficerowie doświadczenie i umiejętności podwładnych cenią wyżej od ich pozycji społecznej. Wiedzą, co naprawdę liczy się na polu bitwy.

- Oficer -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+20	+20	+20	+20	+15	+15	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; finta; heraldyka; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); uniki; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 2K10+10 najemników (BN-ów); broń bojowa (*najlepszej jakości*); koń z siodłem i uprzężą (nie dotyczy żołnierzy okrętowych); łamacz mieczy (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: arystokrata; balistyk; bombardier; fechmistrz; handlarz niewolników; herszt banitów; kapłani Myrmidii; leśny duch; odkrywca; poborca podatkowy; rycerz Graala; rycerz Królestwa; rycerz najemny; rycerz Próby; sierżant; władca run; wybrany syn

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; herszt banitów; karczmarz; łowca nagród; odkrywca; rycerz najemny; szampierz; szuler; tancerz wojny (Leśne Elfy); urzędnik; zabijaka

- OPRAWCA -

Oprawcy wiedzą, jak zmusić więźniów do gadania. Aby wydobyć z nich informacje, stosują zarówno dręczenie psychiczne, jak i tortury. Żadna z tych metod nie jest dla skazańców przyjemna. Oprawcy pracują dla łowców czarownic, inkwizytorów i rajców miejskich, a czasem też dla fanatycznych kultów religijnych. Szczycą się swoją efektywnością, choć w większości przypadków jest ona wynikiem przesadnej brutalności. Najlepsi oprawcy wiedzą, że odkrywanie prawdy jest to proces długotrwały i wymaga cierpliwości i dokładności. Skazańcy mogą kłamać i przeinaczać fakty. Zrobią wszystko i wsypią wszystkich, byle tylko uniknąć tortur. Wymuszenie zeznań jest bardzo łatwe. Trudniejszym zadaniem jest uzyskanie prawdziwych odpowiedzi.

- Oprawca -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	-	+20	+10	+10	+10	+20	+15
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenie ran; specjalna broń (egzotyczna - bicz); torturowanie; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: K10 noży, biczy i kajdan

Profesje wejściowe: cyrulik; ochroniarz; strażnik więzienny

Profesje wyjściowe: herszt banitów; medyk; reketer; złodziej

- PASER -

Większość mieszczan i rzemieślników nie widzi nic zdrożnego w nabywaniu towarów wątpliwego pochodzenia. Paserzy są ekspertami właśnie w takiej dziedzinie - w skupowaniu i sprzedaży kradzionych przedmiotów. Odkupują od złodzieja trefny towar, a potem bezpiecznie i legalnie sprzedają go w innym mieście, porcie lub nawet w innym kraju. Paserzy to specjaliści w szacowaniu. Potrafią bezbłędnie określić, jak bardzo ryzykowne (i jednocześnie opłacalne) jest sprzedanie trefnego towaru następnemu kupcowi. Większe ryzyko oznacza, że paser zażąda wyższego procentu od sprzedaży. Jeżeli paserowi da się wystarczającą ilość czasu, potrafi dostarczyć prawie wszystko, nawet przedmioty, których posiadanie zabronione jest przez prawo.

- Paser -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+10	+10	+5	+10	+5	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: geniusz arytmetyczny; hazard; wykrywanie magii; szacowanie; targowanie się; zastraszanie; zwinne palce

Przedmioty: jedwabne chusteczki; niewielkie wyroby jubilerskie; obszerny płaszcz z licznymi wewnętrznymi kieszeniami (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: detektyw; handlarz; hiena cmentarna/grabarz; kramarz; majordomus; oprych; paser; podrabiacz monet; przemytnik; rajfur; reketer; wędrowny kramarz; złodziej

Profesje wyjściowe: detektyw; handlarz; książę złodziei; kurtyzana; reketer; szarlatan; złodziej

- PODRABIACZ MONET -

Podrabiacze monet są znacznie bardziej wyszkolonymi przestępcami niż zwykli skrawkarze. Zamiast zwykłego podrabiania monety, robią po prostu własną. Topią monety i biją je powtórnie, ale już z mniejszą zawartością złota lub srebra, za to z odrobiną ołowiu, potrzebną do zachowania wagi. Podrabiacze monet potrafią wykonać własne matryce, używając do tego oryginalnych monet, jak i tworząc własne wzory.

- Podrabiacz Monet -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+5	-	+20	+10	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: geniusz arytmetyczny; metalurgia; monetoznawstwo; sztuka (fałszerstwo)

Przedmioty: 3K6 złotych koron (autentycznych); 3K6 złotych koron (podrobionych); forma odlewnicza; narzędzia do pracy w kamieniu

Profesje wejściowe: fałszerz; złodziej

Profesje wyjściowe: paser; złodziej

- PRAWNIK -

Prawnicy odbywają długie studia nad funkcjonującymi w Starym Świecie prawami, a także ogólnie na temat systemu prawnego. Są powszechnie szanowanymi zawodowcami, a ich pozycja społeczna jest dosyć wysoka. Najcenniejszą rzeczą, jaką posiadają jest ich reputacja - ich samych, jako prawników, a także reputacja ich rodzinnego miasta i obowiązującego w nim systemu prawnego. To właśnie reputacja zapewnia prawnikowi stały dopływ klientów, a co za tym idzie stały dopływ gotówki. Z tego powodu wielu z nich będzie się poważnie zastanawiać, czy mają się podjąć sprawy, co do której nie są pewni swego zwycięstwa. Jednak niektórzy młodsi prawnicy być może podejmą się ryzyka walki w niestandardowym procesie lub w takim, który może zaciekawić publiczność, ponieważ zwycięstwo w takiej sprawie zwiększy ich sławę i zawodową reputację. Chociaż systemy prawne różnią się między sobą w poszczególnych miastach, wiele rozwiązań jest wspólnych. Po krótkich przygotowaniach, prawnik będzie w stanie dać sobie radę z nieznajomym sobie systemem prawnym.

- Prawnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	+10	+35	+25	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; krasomówstwo; prawo; sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (prawników)

Przedmioty: 10K6 złotych koron; broń prosta; peruka i toga prawnicza

Profesje wejściowe: arystokrata; detektyw; kapłani Vereny; skryba; żak

Profesje wyjściowe: demagog; detektyw; flagelant; gawędziarz; kupiec; odkrywca

- PROSTYTUTKA -

Pozycja prostytutki jest dużo lepsza niż ulicznej dziwki. Prostytutki najczęściej pracują w dużych karczmarz lub domach uciech, posiadają swój pokój, dostęp do łaźni, i w odróżnieniu od dziwek posiadają prawo odmowy współżycia z mężczyzną, który wyda im się niebezpieczny lub jest pijany. Nie zawsze też sypiają ze swoimi klientami, czasem zabawiają ich rozmową, tańcem czy śpiewem lub po prostu wysłuchują historii rozżalonych mężczyzn.

- Prostytutka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+5	-	+10	+15	+5	+15	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: erotyka; gawędziarstwo; śpiew; targowanie się; taniec; uwodzenie; zwinne palce

Przedmioty: K3 komplety zwykłego ubrania (*dobrej jakości*); 50% szans na perukę; biżuteria; 25% szans na dowolną chorobę weneryczną

Profesje wejściowe: dziwka; minstrel; szuler

Profesje wyjściowe: kurtyzana; podżegacz

- REKETER -

Reketerzy stanowią trzon większości organizacji przestępczych. Wolą pracować w grupach i chociaż, jak większość przestępców, nie należą do osób szczególnie błyskotliwych, ogólnie rzecz biorąc są twardzi i dobrze wyposażeni. Są specjalistami od wymuszania haraczu od kramarzy i karczmarzy, co stanowi znaczną część dochodów organizacji przestępczych. Wyżsi rangą reketerzy zajmują się lichwę, odzyskiwaniem długów, handlem narkotykami, stręczycielstwem i nielegalnych hazardem. Są bezwzględni i przyzwyczajeni do rozwiązywania problemów przy użyciu brutalnych metod. Reketerzy często mają koneksje wśród urzędników miejskich, co utrudnia stróżom prawa powstrzymanie ich działalności. W niektórych miastach reketerzy wchodzą w skład miejscowej straży miejskiej, a nawet nią dowodzą.

- Reketer -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+15	+15	+10	+10	-	+15	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; dowodzenie; hazard; silny cios; specjalna broń (bojowa); szacowanie; śledzenie; targowanie się; uniki; zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa; kapelusz z szerokim rondem; kastet; maczuga; zwykłe ubranie (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: cyrkowiec (siłacz/zapaśnik); kupiec; mistrz gildii; ochroniarz; oprawca; oprych; paser; strażnik miejski; szpieg; zabijaka; zarządca; złodziej; żebrak

Profesje wyjściowe: herszt banitów; mistrz cieni; paser; urzędnik

- ROZBÓJNIK -

Rozbójnicy grasują na drogach Starego Świata, napadają na powozy i podróżnych. Pozują na arystokratów świata przestępczego, noszą maski i zachowują się elegancko wobec ofiar. Nawet podczas pracy są nieskazitelnie ubrani, a w wielu rejonach współzawodniczą ze sobą w jakości swego ubrania i liczbie obrabowanych pojazdów. Preferują obszerne płaszcze, narzucone na białe koszule (oczywiście jedwabne), na głowie noszą trójkątne kapelusze z przynajmniej jednym dużym i bardzo kolorowym piórem. Uważają się za romantycznych łotrów, a nie za zwykłych rabusiów. Rozbójnicy z konieczności są wyśmienitymi jeźdźcami, którzy potrafią zmusić konia do galopu nawet w najtrudniejszym terenie. Są również niezgorszymi strzelcami. Najchętniej z bezpiecznej odległości eliminują eskortę lub pościg. Często też mają do czynienia z niebezpiecznymi potworami zamieszkującymi lasy.

- Rozbójnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+10	+10	+30	+20	+15	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błyskotliwość; celny strzał; cichy chód; etykieta; jeździectwo (koń); oburęczność; opieka nad zwierzętami (koń); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); szacowanie; sztuka przetrwania; tresura; walka na koniu; woltyżerka; zacieranie śladów

Przedmioty: koń, siodło i uprząż; maska; para pistoletów i 2K10 ładunków prochu i amunicji; rapier (*najlepszej jakości*); dobre ubranie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: banita; herszt banitów; kurier; mytnik; oprych; przepatrywacz; strażnik dróg; woźnica; zwadźca

Profesje wyjściowe: herszt banitów; kurier, mistrz cieni; podżegacz; sierżant; zwadźca

- RYCERZ NAJEMNY -

Tak jak wojownicy z niższych warstw społecznych mogą zostać najemnikami, tak giermkowie i szlachcice mogą zaproponować wynajęcie swych żołnierskich umiejętności jako najemni rycerze. Tacy rycerze są głównie utytułowanymi arystokratami z zamiłowaniem do przygód albo doświadczonymi kawalerzystami, pochodzącymi z niższych warstw społeczeństwa, którzy w czasie bitwy ustawiają się w czołowych szeregach wojska. Nad regułami honoru i rycerskości górują względy finansowe, a niektórzy z rycerzy najemnych z braku zatrudnienia wcielają się w role zabijaków. Wybierają sobie odpowiedni most lub kawałek drogi, a później wyzywają na pojedynek każdego uzbrojonego podróżnego, żyjąc z rabowania tych, których pokonali.

- Rycerz Najemny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	-	+25	+15	+10	+10	+20	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; etykieta; heraldyka; jeździectwo (koń); ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); uniki; walka na koniu

Przedmioty: K6 złotych koron; broń bojowa; ciężka kopia; koń z siodłem i uprzężą; pancerz kolczy; tarcza jeździecka metalowa; skórznia; zbroja płytowa

Profesje wejściowe: brat śmiertelny; brat świecki; giermek; fechmistrz; lekka jazda; oficer; rycerz jednorożca; szlachcic

Profesje wyjściowe: łowca czarownic; oficer; rycerz zakonny

- RZEMIEŚLNIK -

Rzemieślnik jest dobrze wyszkolonym fachowcem, wytwarzającym towary potrzebne do cywilizowanego życia. Poniższa tabela wylicza niektóre z najbardziej popularnych zawodów rzemieślniczych, ale nie jest ona pełna. Niektóre miasta czy rejony specjalizują się w jakimś określonym rzemiośle, a w innych mogą mieszkać osoby, zajmujące się czymś unikalnym, czego nie sposób znaleźć gdzie indziej. W Starym Świecie rzemieślnik musi najpierw odsłużyć długi czas terminowania, a dopiero potem uznaje się go za w pełni wyszkolonego. Taki mistrz cieszy się ogólnym poszanowaniem, a jego usługi są wysoko cenione. Większość rzemieślników żyje w miastach, gdyż tylko tam jest wystarczające zapotrzebowanie na ich usługi, umożliwiając im pracę w pełnym wymiarze. Rzemieślnicy są zawsze członkami gildii odpowiednich do ich fachu.

- Rzemieślnik -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+15	+15	+20	+15	+15	+15
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; opieka nad zwierzętami; powożenie; sekretny język (gildii); sekretne znaki (rzemieślnika); specjalna broń (bojowa); szacowanie; sztuka; targowanie się; wykrywanie magii
Jako dodatek do umiejętności wyliczonych powyżej, rzemieślnicy posiadają także specjalistyczne umiejętności, związane z ich fachem. Wymieniono je poniżej:
stolarstwo (bednarz/cieśla/kołodziej) *lub* chemia i krawiectwo (garbarz/rymarz) *lub* chemia (garncarz/szklarz) *lub* jubilerstwo (jubiler) *lub* kamieniarstwo (kamieniarz) *lub* kowalstwo i metalurgia (kowal/płatnerz) *lub* celny strzał i stolarstwo (łucznik) *lub* gotowanie i rozpoznawanie roślin i zielarstwo (kucharz/młynarz/piekarz) *lub* piwowarstwo (piwowar) *lub* snycerstwo (snycerz) *lub* stolarstwo i szkutnictwo (szkutnik) *lub* kowalstwo i otwieranie zamków (ślusarz); leczenie ran i sztuka (tatuażysta)

Przedmioty: 5K6 złotych koron; narzędzia (zależnie od rzemiosła)

Profesje wejściowe: czeladnik; fałszerz; inżynier imperialny; inżynier khazadzki; rzemieślnik

Profesje wyjściowe: demagog; fałszerz; inżynier imperialny; inżynier khazadzki (gnom i Krasnolud); karczmarz; krasnoludzki mędrzec (krasnoludy); mistrz gildii; odkrywca; terminator (krasnoludy); żołnierz

- SIERŻANT -

Sierżant jest zastępcą dowódcy oddziału wojskowego. Kandydat na to stanowisko musi wykazać się wyjątkowym opanowaniem i zdolnością dowodzenia. Sierżanci często prowadzą do boju żołnierzy, milicjantów, najemników i strażników dróg. Obowiązkiem każdego sierżanta jest dokładne wykonanie rozkazu dowódcy. Zdarza się czasem, że musi w tym celu użyć siły lub gróźb wobec żołnierzy. Najlepsi sierżanci zawsze walczą w pierwszym szeregu, a z pola bitwy schodzą jako ostatni, często dźwigając na plecach rannych towarzyszy broni. Potrafią bezbłędnie ocenić możliwości i stan emocjonalny każdego ze swych podwładnych.

- Sierżant -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+15	+10	+10	+10	+10	+10	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: doświadczenie bojowe; dowodzenie; hazard; jeździectwo (koń) *lub* pływanie; mocna głowa; ogłuszenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: broń bojowa; ciężka kusza i 2K10 bełtów; pancerz kolczy; skórznia; tarcza żołnierska drewniana

Profesje wejściowe: detektyw; długobrody; fechmistrz; giermek; krewniak; landsknecht; łamacz żelaza; milicjant; młotodzierżca; najemnik; rozbójnik; szampierz; strażnik dróg; strażnik kanałów; strażnik miejski; tancerz wojny; zwadźca; zwiadowca; żołnierz; żołnierz okrętowy/pirat

Profesje wyjściowe: banita; łowca nagród; oficer; szuler; zabijaka

- SKRYTOBÓJCA -

Zabijanie za pieniądze nie jest niczym niezwykłym w Starym Świecie. Żołnierze i najemnicy w taki sposób zarabiają na żołd. Jednakże niewielu wojowników osiąga poziom skuteczności skrytobójców. Najemni zabójcy są doskonale wyszkolonymi mistrzami skrytobójczej walki i potrafią posługiwać się szerokim asortymentem broni. Większość korzysta też z różnego rodzaju trucizn. Najlepsi skrytobójcy potrafią zabić wyznaczoną ofiarę w mgnieniu oka i wycofać się, nie pozostawiając nawet śladu swojej obecności. Ich usługi są często opłacane przez arystokratów, a nawet przez organizacje religijne. Skrytobójców zwykle nie obchodzi charakter zlecenia ani osoba zleceniodawcy. Interesuje ich tylko trudność misji i wysokość zapłaty. Większość skrytobójców działa samotnie, choć w niektórych miastach istnieją gildie skrytobójców, posępnych, śmiertelnie niebezpiecznych wyznawców Khaina - Pana Morderstwa.

- Skrytobójca -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+10	+10	+30	+20	+10	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: celny cios *lub* celny strzał; charakteryzacja; cichy chód; czytanie z warg; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dmuchawka); specjalna broń (egzotyczna - miotana) *lub* specjalna broń (egzotyczna - parująca); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy) *lub* specjalna broń (egzotyczna - sieć); śledzenie; ukrywanie się; warzenie trucizn; wspinaczka; wykrywanie pułapek; zacieranie śladów; zastawianie pułapek

Przedmioty: broń bojowa; dmuchawka i K10 strzałek; garota; lina (20 metrów - *najlepszej jakości*) i hak; kaftan kolczy; noże do rzucania; pistolet strzałkowy i K10 bełtów; sieć; trucizny; zestaw do charakteryzacji (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: detektyw; fechmistrz; herszt banitów; kapłan Khaina; kurtyzana; łowca nagród; mistrz cieni; strzelec; szampierz; szpieg; zwadźca

Profesje wyjściowe: herszt banitów; fechmistrz; łowca czarownic; najemnik; szpieg

- STARSZY WIOSKI -

Sprawiedliwe traktowanie chłopów oraz stosowanie uczciwych przepisów prawa to część obowiązków szlachty. Tylko arystokraci, lub działający w ich imieniu sędziowie, mogą rozsądzać spory i wymierzać karę za przestępstwa. W praktyce jednak, jeśli winnym jest chłop, mało który szlachcic dochodzi, czy skazanym jest faktycznie winowajca. Zdarzało się nawet, że karano ofiarę przestępstwa, a nie sprawcę.

Z tego względu wielu chłopów woli uniknąć takiej *sprawiedliwości* i zamiast tego prosi o osąd jednego ze starszych wioskowych - szanowanych i obdarzonych mądrością mieszkańców osady. Starszy wysłuchuje skargi, zeznań oskarżonego i ewentualnych świadków, a następnie orzeka karę (lub obwieszcza niewinność oskarżonego), zwykle w formie odszkodowania lub zadośćuczynienia przez pracę na rzecz poszkodowanego. W przypadku udowodnienia wyjątkowo poważnej zbrodni zasądza konieczność zaaranżowania *wypadku*, gdyż tylko tak można usprawiedliwić śmierć jednego z poddanych pana.

Uczciwość oraz sprawiedliwość wyroku zależy wyłącznie od mądrości i sumienia starszego, gdyż nikt nie może podważyć ani unieważnić jego wyroku. Jednak nawet zdanie się na łaskę i niełaskę schorowanego, roztargnionego lub wyjątkowo okrutnego i zawziętego starca może okazać się lepszym wyborem niż udanie się ze skargą do miejscowego arystokraty.

- Starszy wioski -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	-	+20	+20	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; dowodzenie; gadanina; historia; krasomówstwo; szacowanie; targowanie się; torturowanie; ukrywanie się; zastraszanie

Przedmioty: broń prosta; kurta skórzana

Profesje wejściowe: milicjant; rozjemca

Profesje wyjściowe: demagog; herszt banitów; majordomus; urzędnik

- STRZELEC -

Strzelcy to wojownicy, którzy doskonalą się w używaniu broni strzeleckiej. Większość wybiera długie łuki, choć bywają i tacy, którzy specjalizują się w strzelaniu z kuszy. Regularnie występują w rozmaitych turniejach, zachwycają publiczność swoją celnością. W czasie rozmaitych zabaw mogą występować w charakterze osób zabawiających uczestników uczty swymi popisami, wyzywając miejscowych do naprędce zorganizowanych zawodów, w których stawką jest napitek lub niewielka suma pieniędzy. Najlepsi strzelcy utrzymują się wyłącznie z nagród wygranych na rozmaitych turniejach i pokazach. W obecnych, mrocznych czasach umiejętności strzelca są wykorzystywane w wojsku i kompaniach najemników.

- Strzelec -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	+40	+10	+10	+25	+10	+20	+15
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; specjalna broń (bojowa)

Przedmioty: kusza ciężka i lekka i 2K10 bełtów do każdej z nich; łuk długi, krótki i zwykły oraz 2K10 strzał do każdego z nich; kurta skórzana

Profesje wejściowe: banita; gajowy; leśny duch; łowca nagród; mistrz cieni; myśliwy; procarz; rusznikarz; wojownik klanowy

Profesje wyjściowe: herszt banitów; najemnik; skrytobójca; zwadźca

- SZAMPIERZ -

W wielu krajach Starego Świata skazańcowi wciąż przysługuje prawo do udowodnienia własnej niewinności w tak zwanym sądzie bożym. Staje wówczas do walki przeciwko miejscowemu szampierzowi - zatrudnionemu przez władcę lub radę miejską zawodowemu wojownikowi, który specjalizuje się w pojedynkach, zwykle kończonych szybko i sprawnie. Sąd boży rządzi się określonymi prawami. W poszczególnych krainach przebieg pojedynku i dobór broni jest obwarowany przeróżnymi przepisami i zwyczajami. Dlatego też szampierze ćwiczą się we władaniu różnym rodzajem oręża. To wojownicy zarazem podziwiani i wzbudzający strach. Gdziekolwiek się pojawią, poprzedza ich rozgłos oraz opowieści o ich nadzwyczajnej sprawności. Szlachta i bogaci kupcy często wynajmują szampierzy, by walczyli zamiast nich podczas sądu bożego.

- Szampierz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+35	-	+15	+15	+20	+10	+15	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; finta; riposta; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne cztery); szybki refleks; uniki

Przedmioty: broń prosta (*najlepszej jakości*); broń bojowa broń prosta (*najlepszej jakości*); broń egzotyczna broń prosta (*najlepszej jakości*); skórznia broń prosta (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy broń prosta (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: arystokrata; długobrody; gladiator; łamacz żelaza; oficer, strażnik miejski; tancerz wojny; zabijaka

Profesje wyjściowe: fechmistrz; flagelant; łowca czarownic; sierżant; skrytobójca; tancerz wojny (Leśne Elfy); zwadźca

- SZARLATAN -

Szarlatan to oszust, sprytny łgarz, posiadający zdolności przekonywania ludzi do prawie wszystkiego. Ludzie, którzy powinni zdawać sobie sprawę z jego oszustw wierzą, że sprzedawane przez niego butelki zawierają nowe, cudowne lekarstwo zdolne uleczyć ich ze wszystkich chorób lub, że w zamian za niewielką opłatę na stałe pozbędą się z domu szczurów i robactwa. Chyba nie trzeba dodawać, że szarlatani zawdzięczają swą siłę przekonywania giętkiemu językowi i naturalnemu urokowi, ale ich umiejętność zwiększania audytorium - poprzez pozyskanie jego zaufania i odgadywanie o czym chce usłyszeć - jest ich najcenniejszą umiejętnością.

Szarlatani często korzystają z przebrania, nie po to, by ukryć swój prawdziwy wygląd, ale żeby pokazać się publiczności w sposób, który będzie jej najbardziej odpowiadał. Tak więc, jeśli szarlatan chce sprzedać jakieś cudowne lekarstwa, założy szaty lekarza, lub przybierze wygląd rzemieślnika, alchemika, czy też czarodzieja, jeśli chce sprzedać coś innego i wydać się autentyczny.

Chociaż wielu szarlatanów żyje dzięki sprzedawaniu jakichś niewielkich przedmiotów za stosunkowo niewielką cenę, są tacy, którzy specjalizują się w handlu mostami lub pomnikami.

- SZARLATAN -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+10	+10	+5	+10	+15	+15	+15	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* naśladownictwo; błyskotliwość; charakteryzacja; gadanina; hazard; krasomówstwo; szacowania; ucieczka; urok osobisty *lub* uwodzenie; znajomość języka obcego (dowolny); zwinne palce

Przedmioty: K4 butelki różnokolorowych proszków; K6 butelek różnokolorowej wody; K6 kapeluszy (odpowiednio dobranych); broń prosta; dyplom uniwersytetu (fałszywy); odznaczenia wojenne (fałszywe); dobre ubranie; zwykłe ubranie

Profesje wejściowe: astrolog; ciura obozowa; aptekarz; błazen; cyrkowiec (bentlarz/komik); czarnoksiężnik; czarownik; dworzanin; fałszerz; gawędziarz; guślarz; hipnotyzer; minstrel; paser; podżegacz; przemytnik; szuler; uczeń medyka; uczeń mistrza tatuażu; wędrowny czarodziej; wieszcz; złodziej

Profesje wyjściowe: astrolog; banita; demagog; szpieg; urzędnik

- SZPIEG -

Szpiedzy są mistrzami w potajemnym zdobywaniu informacji, które następnie przekazują zleceniodawcy lub temu, kto najwięcej zapłaci. Doskonale opanowali sztukę charakteryzacji i podstępu. Często przyjmują fałszywą tożsamość, by działać potajemnie na terenie wroga. Są mistrzami w infiltrowaniu najwyższych kręgów różnych organizacji i mogą działać w ukryciu przez miesiące, a nawet lata. Niektórzy szpiedzy w przypadku jednorazowego zlecenia wolą bardziej bezpośrednie podejście - po prostu włamują się do budynków, aby wykraść informacje lub dokonać sabotażu. Czasem, chcąc uśpić ich czujność, działają nawet na ich korzyść. Zdemaskowanemu szpiegowi grozi okrutna śmierć w męczarniach. Złapanych na próbach infiltracji Kultu Chaosu czeka znacznie gorszy los. We wszystkich krainach Starego Świata działają różnego rodzaju tajni wywiadowcy, którzy zazwyczaj donoszą o zbrojnych i politycznych działaniach wrogiego kraju.

- SZPIEG -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+15	+15	+5	+10	+20	+20	+35	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* naśladownictwo; błyskotliwość; charakteryzacja; cichy chód; czytanie/pisanie; czytanie z warg; kryptografia; otwieranie zamków; przekupstwo; specjalna broń (bojowa); szósty zmysł; śledzenie; ucieczka; ukrywanie się; urok osobisty *lub* uwodzenie; uzdolnienia językowe; zacieranie śladów; znajomość języka obcego (dowolny); zwinne palce

Przedmioty: K4 gołębie pocztowe; broń bojowa; książka kodów; zestaw do charakteryzacji (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: błazen; brat śmiertelny; ciura obozowa; detektyw; dworzanin; kapłan Khaina; kupiec; kurier; kurtyzana; medyk; odkrywca; skrytobójca; sługa; szarlatan; prorok Rogatego Szczura

Profesje wyjściowe: kurtyzana; odkrywca; reketer, skrytobójca

- TWÓRCA -

Twórcy są nauczycielami i strażnikami sekretów sztuki wykonywania tatuaży. Bardzo niewielu artystów osiąga tę pozycję. Po osiągnięciu tego stopnia wtajemniczenia, wielu twórców zaczyna doświadczać zmian wywołanych przez pokrywające ich ciała wzory. Twórcy zazwyczaj spędzają wiele lat na studiowaniu i tworzeniu nowych wzorów.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w paragrafie **MISTRZ TATUAŻU**.

- URZĘDNIK -

Prowincjami Imperium oficjalnie władają arystokraci, ale to urzędnicy rządzą w ich imieniu. Zarządzają miastami i portami oraz obszarami wiejskimi. Są wśród nich kasztelani, burmistrzowie, rajcy miejscy, zarządcy, a także wójtowie. Niektórzy są wybierani na stanowiska, inni zostają mianowani przez władców. Urzędnicy często muszą radzić sobie ze sprzecznymi interesami poszczególnych grup nacisku. Szybko więc uczą się trudnej sztuki kompromisu. Są ekspertami w mówieniu ludności tego, co akurat chce usłyszeć. Jednak tylko cud może sprawić, by kiedykolwiek dotrzymali obietnic.

- URZĘDNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+5	+5	+5	+10	-	+20	+10	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: aktorstwo; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; gadanina; heraldyka; historia; krasomówstwo; prawo; targowanie się; szacowanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: broń prosta; kurta skórzana; uniform

Profesje wejściowe: demagog; dworzanin; herold; książę złodziei; kupiec; mistrz gildii; mytnik; oficer; podżegacz; reketer; rycerz Graala; rycerz Królestwa; rycerz Próby; starszy wioski; szarlatan; szlachcic; zarządca

Profesje wyjściowe: arystokrata; demagog; dworzanin; książę złodziei; majordomus; reketer

- WĘDROWNY BARD -

Wielu minstrelów znudzonych tworzeniem kolejnych pieśni opiewających wątpliwą urodę żony swego mecenasa postanawia wyruszyć w poszukiwaniu przygód. Wędrowni bardowie często przyłączają się do grup awanturników z którymi przemierzają niebezpieczne bezdroża Starego Świata. W czasie wędrówek bardowie zdobywają doświadczenie i doskonalą swe umiejętności i, co najważniejsze, przeżywają wiele niebezpiecznych przygód, które później stają się podstawą wielu mrożących krew w żyłach pieśni oraz opowieści. Symbolem Wędrownych Bardów jest srebrna sprzączka w kształcie harfy.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w paragrafie **BARD**.

- WĘDROWNY CZARODZIEJ -

Uczniowie, którzy skończyli nauki w Kolegium i zdali testy znajomości sztuki magicznej, mogą dołączyć do wybranego Kolegium Magii. Poznają zaklęcia z wybranej przez siebie Tradycji magii tajemnej i muszą nauczyć się kontrolowania rosnącej mocy.

Szczegółowy opis profesji Wędrownego Czarodzieja oraz zaklęć, którymi mogą posługiwać się adepci magii znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- WŁADCA PIEŚNI -

Nieliczni Mistrzowie Pieśni, którym udało się przeżyć lata wędrówek niebezpiecznymi gościńcami Starego Świata osiągają najwyższy poziom wtajemniczenia i zostają Władcami Pieśni.

Władcy Pieśni są najwyższym autorytetem i ostateczną wyrocznią dla wszystkich bardów, rozstrzygają wszelkie spory oraz nieporozumienia, a także wraz z kapłanami druidzkimi wyznaczają czas zgromadzeń i świąt.

Władcy Pieśni stanowią także prawdziwą skarbnicę wiedzy i historii. Znają i pamiętają niemal wszystkie opowieści i legendy Starego Świata, a także wiele podań spoza granic kontynentu.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE III: MAGIA** w paragrafie **BARD**.

- WYBRANIEC BOŻY -

Kapłan, który wykazuje żarliwą wiarę i wyjątkowe przywiązanie do religijnych dogmatów, staje się wybrańcem bóstwa. Słudzy boży, obdarzeni mocą kapłańską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla chwały swojego bóstwa. Posiadają wszystkie cechy, które ceni sobie ich bóg i działają jako jego rzecznicy wśród śmiertelników. Cieszą się wielkim poważaniem wśród pospólstwa, które chętniej słucha ich słów niż nakazów szlachty i arystokratów. Posłuch u chłopstwa i mieszczaństwa zapewnia sługom bożym władzę doczesną, która pomaga w dalszym krzewieniu wiary.

Więcej informacji o kapłanach i religii znajdziesz w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w paragrafie **KAPŁAŃSTWO**.

- ZARZĄDCA -

Zarządcy opiekują się majątkami arystokratów i szlachty. Ich głównym zadaniem jest gospodarowanie posiadłościami oraz terenami wokół niej, przede wszystkim wioskami i lasami. Wśród podległego im chłopstwa zwykle są znani z surowego egzekwowania należności wobec ich pana, głównie podatków i opłat. Obowiązki zarządców sprawiają, że są to osoby niezbyt popularne wśród poddanych, szczególnie w czasie żniw. Jako przedstawiciele ciemiężycieli, znienawidzeni zarządcy zwykle pierwsi padają ofiarą chłopskich zamieszek i buntów.

- ZARZĄDCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+10	+10	+5	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; geniusz arytmetyczny; jeździectwo; krasomówstwo; opieka nad zwierzętami; prawo; zarządzanie; zastraszanie

Przedmioty: koń z siodłem i uprzężą; kurta skórzana; dobre ubranie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: ochroniarz; strażnik więzienny

Profesje wyjściowe: milicjant; mytnik; przemytnik; reketer; urzędnik; zabijaka

- ZŁOWRÓŻ -

Ohydnie zniekształceni przez mutacje czarnoksiężnicy niemal doszczętnie zatracają resztki dawnej tożsamości, a nawet wyglądu. Zwani zło wróżami, pogrążają się w czarnoksięskiej magii *Dhar*, z każdym dniem oddalając się od swojego człowieczeństwa. Ich znajomość tajników sztuki tajemnej ustępuje jedynie przerażającej mocy Panów Przemian.

Szczegółowy opis profesji złowróża znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- ZWADŹCA -

Od wielu lat pojedynek jest prawnie dozwolonym sposobem rozwiązywania sporów. Zwadźcy to eksperci w używaniu pistoletów i miecza. Za pieniądze gotowi są bronić w pojedynku honoru innych osób. Często wywodzą się spośród młodych szlachciców, którzy mają własne powody, by stanąć na ubitej ziemi. Wśród zwadźców da się wyróżnić dwie grupy. Pierwszą stanowią młodzi awanturnicy, którzy wierzą, że są nieśmiertelni i kierują się zasadą: *a jak nie, to niech mnie wszyscy diabli*. Dla nich pojedynki to jedynie kolejna rozrywka w nieustannym korowodzie przygód. Drugą kategorię stanowią śmiertelnie poważni i groźni szermierze, którzy bronią swojego honoru, aż do śmierci (zazwyczaj cudzej). Bardzo łatwo się obrażają (czasem z powodu wydumanych uchybień wobec etykiety) i natychmiast żądają satysfakcji od nieszczęsnej ofiary.

- ZWADŹCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+25	+25	+10	+25	+20	+15	+15	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; celny strzał; etykieta; finta; hazard; oburęczność; ogłuszenie; riposta; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); szybki refleks; uniki; zastraszanie

Przedmioty: miecz gilesowski *lub* rapier (*najlepszej jakości*); lewak (*najlepszej jakości*); para pistoletów pojedynkowych i 2K10 ładunków prochu i amunicji; skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: dworzanin; rozbójnik; strzelec; szampierz; rycerz, lord; zabijaka

Profesje wyjściowe: fechmistrz; sierżant; rozbójnik; skrytobójca; zabijaka

- ZWIADOWCA -

Zwiadowcy znacznie lepiej czują się w dzikich ostępach niż w ludnych miastach Starego Świata. Podróżują przez niezamieszkałe tereny, wędrują ścieżkami, których nie dostrzeże nawet najbardziej wprawne oko, wypatrują dzikich bestii i niepokojących zjawisk. Zwiadowcy oferują swe usługi wojsku, kupcom, podróżnikom i wszystkim innym, których stać na ich opłacenie. Ich zadaniem jest poruszanie się przed głównymi siłami, obserwowanie otoczenia i donoszenie o niespodziewanej aktywności wroga lub innych możliwych niebezpieczeństwach. Są mistrzami w przemieszczaniu się w sposób niedostrzegalny, a wielu zwiadowców potrafi niepostrzeżenie zbliżyć się do oddziału wroga na tyle blisko, by odczytać hasła na ich sztandarach i tarczach.

- ZWIADOWCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+10	+10	+15	+20	+15	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami (koń); sekretny język (rangerów); sekretne znaki (zwiadowców); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; uniki; walka na koniu; wyczucie kierunku; zacieranie śladów; znajomość języka (dowolny)

Przedmioty: koń z siodłem i uprzężą; lina (20 metrów); pancerz kolczy; pistolet strzałkowy i 2K10 bełtów; tarcza jeździecka drewniana; skórznia

Profesje wejściowe: drwal; gajowy/kłusownik; fechmistrz; goniec; górnik; grotołaz; kurier; lekka jazda; łowca nagród; myśliwy; pasterz; poganiacz mułów; poszukiwacz złota; przepatrywacz; przyjaciel zwierząt; strażnik dróg; traper; węglarz; wojownik klanowy; woźnica; zwiadowca niziołków

Profesje wyjściowe: herszt banitów; kurier; lekka jazda; leśny duch (Leśne Elfy); łowca nagród; odkrywca; sierżant; tancerz wojny (Leśne Elfy)

SZLACHECTWO:

Wszyscy dworzanie muszą nosić w obecności Imperatora zielone, jedwabne płaszcze.
Taka jest stara tradycja, której nikt nie śmie podważać.
- baron Jack von Yeovil

Jednej rzeczy w Imperium z pewnością nie brakuje: szlachetnie urodzonych. Nie znaczy to, że jest to miejsce pełne dobrych dusz, ale że zostało obdarzone osobami, których dzięki urodzeniu, zaszczytom, czynom lub kłamstwu można uznawać za *arystokratów*. Władza w Imperium opiera się na szlachectwie. Imperator pochodzi spośród Elektorów. Każdy Elektor ma najwyższą władzę nad jedną z dużych prowincji Imperium. Wybierają oni spośród siebie jednego, który do śmierci będzie Imperatorem. W odróżnieniu od Elektorów kapłanów, którzy czerpią autorytet ze swych Świątyń, każdy świecki Elektor jest głową dynastii, członkiem potężnej, arystokratycznej rodziny o wielkim prestiżu. Cała władza szlachetnie urodzonych wynika z prawa, przysługującego z tytułu urodzenia i przekazywana jest z pokolenia na pokolenie. Większość rządzących w Imperium rodzin Elektorskich istnieje od wieków.

Tytuł Elektora - zwykle nazywanego wielkim diukiem, wielkim hrabią, wielkim księciem czy grafem - jest bardzo stary. Oczywiście rządzą oni również wspaniałymi majątkami ziemskimi i wielkimi prowincjami. Pochodzenie tych tytułów zaginęło w pomroce dziejów; warto zapamiętać, że pomiędzy nimi nie ma ustalonej jasnej hierarchii i że tylko Elektorzy są zwani wielkimi.

Oczywiście tylko jeden członek rodziny może być Elektorem. Tak więc trzeci stopień arystokracji (jeśli Imperator-Elektor to pierwszy, a inni Elektorzy to drugi) to osoby, w których żyłach płynie ta sama krew. O to jest właśnie mroczna strona pochodzenia z dynastii elektorskiej. Dzięki płynności reguł dziedziczenia tytułu, sami mogliby być Elektorami (albo jeszcze nimi będą!). Zamiast tego, stanowią coś w rodzaju szlacheckiej *administracji państwowej*.

Tradycją Elektorów (najczęściej sensowną) jest powierzanie członkom swych rodzin stanowisk w prowincjach elektorskich. Mogą oni kontrolować mniejsze hrabstwa, które są częścią dzierżawy elektorskiej; piastować wysoką pozycję w jednym z licznych zakonów rycerskich, pełnić państwowy urząd, taki jak oficer strażników dróg; mogą posiadać niemały majątek ziemski lub zamek, niezależnie od ziem ich pana lennego; mogą też być zwykłymi pasożytami żyjącymi na imperatorskim lub elektorskim dworze.

Bez względu na to, co robią, arystokraci ci cieszą się wysoką pozycją pośród szlachty. Posiadają ważne tytuły, takiej jak diuk, hrabia czy baron i mają pierwszeństwo przed wszystkimi poza Elektorami.

Poniżej znajduje się niższa szlachta, rycerze, lordowie i damy z arystokracji miejscowej. Są to przede wszystkim właściciele ziemscy lub ich krewni - posiadają zamki lub majątki ziemskie, niższe stanowiska państwowe w okolicach położonych z dala od metropolii lub za morzami. Są oni najliczniejszą grupą szlachty i najprawdopodobniej bohaterowie prowadzeni przez graczy będą członkami tej grupy.

UWAGI: Imperialne tytuły mogą być same w sobie trochę mylące i MG może się bardzo szybko kompletnie pogubić. Wiele tytułów pojawia się na różnych stopniach profesji, może więc tak się zdarzyć, że skromny hrabia będzie posiadał olbrzymie połacie ziemi i nieprzebrane bogactwa, podczas gdy diuk może żyć na skraju nędzy i posiadać jedynie ufortyfikowany dwór, pomimo tego, imperialne tytuły można uszeregować w następujący sposób: *Rycerz*, *Lord* lub *Dama*; *Baron* lub *Burgrabia*; *Hrabia*; *Diuk*; *Elektor* (a więc *Wielki Baron*, *Wielki Diuk* itd.).

SZLACHCIC - PROFESJA PODSTAWOWA:

Będziesz spisywał wszystkie moje czyny - usprawiedliwiał każdą moją zbrodnię i każdy mój występek w taki sposób, aby miał połysk szlachetnego kamienia.
- hrabia Maximus von Reinrecht

Osoba, której bohater wylosował *szlachcica* jako profesję podstawową, tak naprawdę nie zyskuje zbyt dużej przewagi nad swymi towarzyszami. Dodatkowe pieniądze są przydatne; koń i zbroja uczynią życie mniej niebezpiecznym i trudnym. Można też bez ryzyka stwierdzić, że niektóre umiejętności sprawią, iż bohater nigdy nie użyje podczas obiadu niewłaściwego widelca. Nie oznacza to, że bohater jest bogaty i posiada gdzieś ziemię lub zamek. O wiele bardziej prawdopodobne, że jest on jednym z młodszych synów (lub córek) średnio zamożnego grafa czy rycerza i stracił już nadzieję, że odziedziczy wielki majątek, ale z pewnością nie zamierza brudzić rąk czymś tak poniżającym jak praca.

Tak więc życie poszukiwacza przygód wydaje się być dla niego odpowiednie. I - poza żądaniem, by każdy członek drużyny tytułował go *Mój Panie* lub *Wasza Miłość* - taki bohater może przejść przez życie jako zwykły człowiek, walczący z siłami Chaosu i próbujący uczciwie zdobyć koronę czy dwie. Podstawowa różnica polega na tym, że osoba taka zazwyczaj łatwiej dogaduje się ze zwykłymi ludźmi, którzy kręcą się gdzieś w tle kampanii: chłopami, kupcami, właścicielami gospód i tym podobnymi. Większość będzie zdejmować przed nim czapkę, podsuwać mu krzesło, oferować małe, darmowe usługi i służyć bardziej ochoczo niż reszcie drużyny. Oczywiście MG powinien od czasu do czasu użyć BN, który byłby mniej pokorny i który traktowałby takiego szlachcica jak *zadzierającego nosa* snoba.

W większości wypadków, postawa mieszkańców w stosunku do imperialnej szlachty jest otwarcie służalcza, a skrycie pełna pogardy. Kazirodcze związki w pewnych rodach, niekompetencja i wyniosła obojętność arystokracji narobiły jej wielu wrogów. Niemniej ich władza, oparta przede wszystkim na wyłącznym prawie do posiadania ziemi, jest godna uwagi i większość nie-szlachciców - czy to bogatych kupców, czy chłopów bez ziemi - wie, że kogoś, kto bez wyraźnego powodu może rozciąć cię na dwie części, nie powinno się lekceważąco klepać po policzku… Jednak na początku kampanii bohaterowie-szlachta nie mają zbyt dużej władzy ani wpływów. Mogą mieć prosty tytuł, taki jak rycerz czy może landgraf. Nie muszą też być zbyt lojalni w stosunku do kogokolwiek, w z wyjątkiem może swego bezpośredniego pana lennego (szlachcica cieszącego się trochę większym prestiżem). Jednak po kilku latach przelewania posoki sług Chaosu, bohaterowie mogą uznać, że zasługują na prawdziwy tytuł, odpowiednią nagrodę i - na przykład - szacunek innych. Poniżej podajemy proste zasady i rady dotyczące nobilitowania bohaterów i bohaterów niezależnych, którzy należą do szlachty.

SPECJALNE ZASADY DOTYCZĄCE BOHATERÓW - SZLACHCICÓW:

Kiedy bohater uzyska tytuł szlachcica, zaczynają obowiązywać go wszystkie opisane poniżej korzyści i obowiązki. Profesja szlachcica jest podobna do innych, daje możliwości zdobycia rozwinięć, nowych umiejętności i tak dalej. Jednakże istnieje specjalna zasada, dotycząca tej profesji.

Posiadane przez szlachcica przedmioty są najważniejszą oznaką jego statusu. Pod żadnym pozorem nie może bez nich funkcjonować. Istnieją dwa sposoby, aby je zdobyć. Mogą zostać podarowane w chwili, gdy bohater wykonując jakieś trudne zadanie, zdobędzie tytuł lub można je zakupić, próbując kupić sam tytuł.

Jeżeli bohater znajdzie się kiedyś w sytuacji, gdy nie będzie miał całego majątku przynależnego jego profesji lub kiedy nie będzie miał wystarczającej ilości pieniędzy, by pokryć roczne opłaty związane ze służbą lub ziemią, stanie się dla szlachty kłopotliwy. W takim przypadku, pod koniec każdego roku gry, powinien wykonać test **CHARYZMY**. Jeżeli będzie on udany, jego status nie zmieni się jeszcze przez rok. Jeżeli jednak wynik testu będzie nieudany, tytuł zostanie odebrany wraz z całym szlacheckim mieniem, a bohater będzie musiał przyjąć inną profesję.

KORZYŚCI & OBOWIĄZKI:

> *Państwa nie tworzy się tylko mieczem. Potrzebna jest do tego także trucizna, zbrodnia, oszustwo i niedotrzymywanie obietnic. Ale także potężna wola.*
> - hrabia Maximus von Reinrecht

MG powinien ocenić na ile bohater, będący szlachcicem zachwieje równowagą gry. Jeśli chcesz, by naprawdę stał się on częścią świata gry, to zwróć uwagę na poniższe sprawy.

Istnieje kilka korzyści, wynikających ze szlachectwa, na które po prostu nie możesz wpływać. Najbardziej oczywistym jest ta iż pozycja społeczna BG jest tak wysoka, że większość ludzi będzie okazywać mu należny szacunek - przynajmniej w jego obecności. Efektem tego jest bardzo duży teoretycznie możliwy rozwój **CHARYZMY**. Jedynymi BN, z którymi bohater ma często do czynienia, a którzy mogą nie okazać mu należytego szacunku, są nic niewiedzący o świecie chłopi-gamonie i prawdziwi rewolucjoniści.

Tak duże znaczenie w społeczeństwie powinno również obejmować dwa inne, ważne obszary życia. Szlachcic raczej nie lubi wykonywać pracy fizycznej. Powinno to również dotyczyć podróżowania po całym Imperium w poszukiwaniu fragmentu ekwipunku i jakichś wieści. Każdy warty swej ceny płatnerz powinien przyjść do szlachcica z miarką w dłoni. Podobnie informacje, na których opiera się przygoda - świadomość, gdzie ma miejsce akcja (przynajmniej ogólnikowo) - powinny docierać bezpośrednio do bohatera. W końcu to on będzie odpowiedzialny za życie innych. MG może się nieźle ubawić, jeśli bohater będzie miał zbyt wiele zadań do wykonania: *W waszym lesie jest troll? Dobrze zajmę się nim, kiedy będę wracał po pokonaniu rycerza rabującego przy brodzie, gdy tylko uratuję już tę córkę kupca.*

Oczywiście szlachcice mają wiele praw. Nie mogą zostać aresztowani przez zwykłego strażnika - może to być wykonane jedynie na podstawie specjalnego nakazu wydanego przez imperialnego sędziego lub bezpośredni rozkaz ich pana lennego bądź Elektora. Mogą być sądzeni jedynie przez sąd elektorski i osoby równe im stanem. Nie obejmuje ich również procedura cywilna. Zasadniczo z osobami niższego stanu mogą robić wszystko, co chcą - włącznie z bezkarnym zabójstwem - dopóki nie nastąpią na odcisk jakiemuś innemu szlachcicowi. A przeciętny imperialny arystokrata ma zazwyczaj wiele odcisków. Oczywiście, wiadomo o tym, że co butniejsi szlachcice mogą skończyć w rzece twarzą do dołu prawo nie zapewnia całkowitej ochrony…

MG powinien pozwolić, by prowadzony przez gracza bohater miał jakiś dochód z ziemi, urzędów i *korzyści* z bycia szlachcicem: *Oto dar dla twego przytułku, mój panie. Och… A czy wspomniałem już o problemach z moimi sąsiadami?*. Ilość otrzymywanych pieniędzy powinna zależeć od indywidualnych potrzeb, ale winna być mniejsza od wydatków BG, który wciąż bierze udział w przygodach.

Obowiązki szlachcica mogą wpływać na grę jedynie w takim stopniu, w jakim życzy sobie tego MG. Powinno jednak należeć do nich przynajmniej kilka wizyt u pana lennego. Zwykle będzie to Elektor prowincji, w której bohater posiada ziemię (a może on posiadać ziemię w kilku prowincjach), choć dla mniej ważnych śmiertelników może to być zwykły baron lub diuk. Wizyty na imperialnym dworze mogą być zachęcające - pozwól bohaterowi poczuć, że jego bohater naprawdę gdzieś doszedł. MG nie powinien jednak tego nadużywać, jeśli BG potrafi być przykry.

Zarządzanie majątkiem to nie bułka z masłem, MG nie powinien przepuść okazji, by wmieszać bohaterów w sprawy związane z prawem. Historycznym testem szlacheckiej władzy było sprawdzanie, jak duży wpływ szlachcic miał na prawo. Jeśli ludzie, których sądził, mogli odwoływać się do wyższych instancji, to nie miał wielkiej władzy. Jeśli mógł powiedzieć: *Ściąć mu głowę* i skończyć w ten sposób całą sprawę, to miał naprawdę duże wpływy. Większość średniowiecznych feudalnych i pofeudalnych konfliktów o *prawa* dotyczyła rozstrzygnięcia sporu, kto miał wystarczającą władzę, by powiedzieć: *Jest tak, a tak, polubcie to lub się z tym pogódźcie.*

MG nie powinien tracić więc szansy przeprowadzenia swych graczy przez kilka procesów. Dla gracza - poza oczywistą okazją popisania się aktorstwem - są one wspaniałą szansą rozpoczęcia przygody lub jej kulminacyjnym punktem.

Tak naprawdę w Imperium nie ma średniowiecza, nie istnieją więc stare obowiązki służby wojskowej. Jednak w czasie kłopotów prowadzony przez gracza bohater, który zasłania się rozmaitymi wymówkami, nie zdobędzie przyjaciół. Może to być tańsze i dzięki temu można ochronić swój majątek, ale ta droga nie prowadzi do promocji…

HERBY RODOWE:

Większość obywateli Imperium nie pochodzi ze szlacheckich rodów, niemniej jednak tradycje heraldyczne są żywe i niezwykle istotne dla wszystkich mieszkańców krainy, nie tylko dla tych szlachetnie urodzonych. Zdobienie pancerzy, ryty i inskrypcje na broni, kolory odzienia i różnego rodzaju talizmany oraz amulety są powszechnym widokiem w miastach Imperium. Jednak najczęściej spotykanym sposobem wyróżnienia własnej pozycji jest posiadanie herbu.

Szlachta i rycerze patrzą z pogardą na tego rodzaju praktyki. Dla nich herb jest przede wszystkim znakiem rodowym, który pozwala rozpoznać innego szlachcica, zarówno w podróży, jak i na polu bitwy. Rycerze zakucie w zbroje płytowe stosują sztandary oraz zdobione herbami tarcze i pancerze, aby rozpoznawać sojuszników w gąszczu bitewnym, a także by wyszukiwać godnych i znamienitych przeciwników. Z początku były to prosty system znaków i barw, który z czasem przekształcił się w niezwykle istotną i zawiłą naukę o historii i dziedzictwie rodów, włącznie z ich genealogią oraz potwierdzeniem spraw dynastycznych i spadkowych. Oczywiście ludzie niżsi stanem nie mają o tym większego pojęcia.

Znaki rodowe i herby szlacheckie przysługują wyłącznie nielicznej grupie obywateli Imperium, należącej do najwyższej warstwy społeczeństwa. Jednak pragnienie podkreślenia własnej, choćby nieznacznie wyższej pozycji społecznej jest równie silnie zakorzenione wśród mieszczan, a nawet wśród chłopstwa. Własnoręcznie malowane znaki na szyldach sklepów i drzwiach domostw, zdobione tarcze i broń oraz inkrustowane pierścienie lub sygnety to często spotykane oznaki majętnych mieszczan. Niektórzy przedstawiciele chłopstwa przywdziewają naszyjniki z kości i kamieni, wieńce roślinne oraz kolorowe odzienie, które wyróżnia ich spośród ziomków. W przypadku szlachty najpopularniejszą formą określenia własnego statusu jest herb rodowym, często przedstawiany na strojach i biżuterii. W czasie wojny znaki takie nosi się na pancerzach i tarczach oraz na kropierzach rumaków. Symbole te pełnią rolę znaków rozpoznawczych dla wysoko urodzonych, a także zapewniają ochronę przed kradzieżą. Wszystkie rody szlacheckie i większość rycerzy posiadają własne, unikalne herby.

OPIS HERBU:

Tarcza herbowa zawiera zwykle dwa istotne elementy. Jednym z nich jest pole herbu, a drugim rysunek, zwany godłem lub figurą. Pole bywa jednolite lub pokryte wzorem, który czasem jest jedynie obramowaniem (tak zwana bordiura) krawędzi tarczy herbowej. Godło herbowe to rysunek umieszczany na polu. Zwykle są to symbole rodowe - zwierzęta, litery lub inne znaki. Podobnie jak kolory i wzory pola, służą do rozróżniania poszczególnych herbów.

KOLORY:

W Imperium kolory pola herbowego (zwane w heraldyce tynkturami) symbolizują przynależność osoby do jakiegoś zakonu lub bractwa, a także określają jego pochodzenie, będąc ściśle związane z prowincjami. Najczęściej stosowanymi kolorami są błękit, czerwień, purpura, czerń i zieleń, a także kolory metaliczne - złoty i srebrny. Niekiedy stosuje się też kolory *nieszlachetne* - czyli brunatny i szary. Wśród pospólstwa wybór koloru jest podyktowany wyłącznie własnym uznaniem, natomiast dla szlachty barwy są istotnym składnikiem herbu o wyrazistej symbolice.

PODZIAŁ TARCZY:

Niektóre tarcze herbowe bywają pokryte wzorem, który dzieli tarczę na dwie lub więcej części. Istnieją rozmaite wzory, które w heraldyce mają swoje symboliczne znaczenie. Także ich układ lub szerokość zwykle są znaczące. Nawet w przypadku bardzo podobnych herbów o tych samych kolorach z tą samą figurą, układ pola herbowego może wystarczyć do ich jednoznacznego rozróżnienia.

GODŁO HERBOWE:

Oprócz wzoru, na polu herbowym umieszcza się czasami rysunki o znaczeniu symbolicznym. Mają one różnego rodzaju formę - od figur geometrycznych i falistych linii, przez zwierzęta i stworzenia mityczne, aż po wizerunki na pozór zwyczajnych przedmiotów (miecza, klucza, ludzkiej dłoni, snopka zboża, drzewa, słońca, itp.). Niektóre rysunki są ściśle związane z konkretną krainą lub zakonem rycerskim. Na przykład, lilia jest powszechnie używanym symbolem w Bretonni, oznaczającym poświęcenie w misji poszukiwania Graala. Niektórzy rycerze z zakonów umieszczają w swoim rodowym herbie symbol boga, któremu służą (na przykład młot Sigmara lub wilki Ulryka). Odbiciem tej tradycji są znaki bogów Chaosu i Książąt Demonów umieszczane na pancerzach i tarczach Wojowników Chaosu. W przypadku pól wielodzielnych, w poszczególnych polach składowych można umieścić takie same lub odmienne godła herbowe. Jeśli w herbie widnieje zwierzę lub inne stworzenie, jego postawa (krocząca lub wspięta), a także strona, w którą godło jest zwrócone, pomagają odróżniać podobne herby.

PROJEKTOWANIE HERBÓW:

W umieszczonych poniżej tabelach znajdują się wszystkie informacje potrzebne do samodzielnego stworzenia herbu. Najpierw należy wybrać tło tarczy herbowej, a następnie odpowiednie godło zwykle, religijne lub regionalne.

TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI

AVERLAND: czerń i żółć/złoto
HOCHLAND: czerwień i zieleń
KRAINA ZGROMADZENIA: zieleń i biel/srebro
MIDDENHEIM: błękit i biel/srebrny *lub* błękit i żółć/złoty
MIDDENLAND: czerwień z białą/srebrną obwódką
NORDLAND: błękit i żółć/złoto
WISSENLAND: czerń i biel/srebro
NULN: czerń, czasami z piórem w pasy czerwone, białe/srebrne i błękitne
OSTERMARK: czerwień i żółć/złoto
OSTLAND: czerń i biel/srebro, czasami z błękitnym piórem
REIKLAND: biel/srebro
STIRLAND: zieleń i czerń
SUDENLAND: brąz i żółć/złoto
SYLVANIA: zieleń i żółć/złoto
TALABHEIM: czerwień i biel/srebro
TALABECKLAND: czerwień i żółć/złoto, czasami z błękitnym piórem

TABELA: POLE TARCZY HERBOWEJ

K100	POLE	ZNACZENIE	K100	POLE	ZNACZENIE
01-10	Jednolite	Uboga szlachta, wygnanie, ślubowanie rycerskie	59-65	Rosochacz (litera Y)	Tytuł barona
			66-72	Skraj złoty	Powiązania z rodem kupieckim
11-20	Obramowanie czarne	Rzemieślnik, bogaty mieszczanin	73-79	Pas ukośny	Zasługi rodu na polu bitwy
21-30	Obramowanie pasiaste	Mariaż Północy z Południem	80-84	Raut (diament)	Wielkie bogactwo
31-40	Obramowanie szachowane	Mariaż Wschodu z Zachodem	85-89	Pierścień	Przysięga wierności
41-50	Dwudzielne	Związek dwóch rodów	90-95	Klin	Ród znany z męstwa i siły
51-55	Pasy pionowe	Tradycje wojskowe rodu	96-97	Czterodzielne	Ród dawny
56-58	Krzyż ukośny (litera X)	Tradycje rycerskie rodu	98-00	Szachownica	Ród starożytny i szanowany

TABELA: FIGURA HERALDYCZNA - GODŁA ZWYKŁE

K100	FIGURA	ZNACZENIE	K100	FIGURA	ZNACZENIE
01-19	Krzyż gotycki	Jedność, honor, przysięga, ślubowanie rycerskie	50-55	Pistolety skrzyżowane	Sprawność strzelecka
			56-60	Dwa szylingi	Gotowość na śmierć, odwaga
20-24	Wieniec laurowy	Przywództwo, zwycięstwo	61-65	Dwie świece	Bramy Ogrodu Morra
25-34	Klepsydra	Trwałość, niezmienność	66-70	Gwiazdy	Wybraniec losu, szczęście
35-39	Miecz	Sprawność bojowa, arystokratyczne pochodzenie	71-75	Kowadło	Rzemiosło, krasnoludy, siła
			76-80	Krąg	Zmienny los, wędrówka
40-44	Lew kroczący	Siła, odwaga	81-90	Głowa wołu	Wierna służba, pewność siebie
45-49	Czaszka i skrzyżowane kości	Chwała przodków	91-00	Smok	Duma, odwaga

TABELA: FIGURA HERALDYCZNA - GODŁA REGIONALNE

K100	FIGURA	ZNACZENIE	K100	FIGURA	ZNACZENIE
01-10	Szkielet okryty płaszczem	Altdorf	66-70	Bycza głowa	Ostland
11-15	Czaszka	Reikland	71-75	Szkielet	Stirland
16-20	Księżyc	Averland	76-80	Dąb	Sudenland
21-25	Róg i łuk	Hochland	81-85	Krzyż	Sylvania
26-30	Kogut	Kraina Zgromadzenia	86-90	Panna w koronie	Talabheim
31-35	Dwie wieże	Middenheim	91-95	Orzeł	Talabeckland
36-40	Wilk	Middenland	96	Lilia	Bretonnia
41-45	Łódź	Nordland	97	Biały koń	Estalia
46-55	Armata *lub* Lew kroczący	Nuln	98	Rogaty hełm *lub* topór	Norska
56-60	Słońce *lub* Lew wspięty	Wissenland	99	Niedźwiedź	Kislev
61-65	Gwiazda *lub* Gryfon	Ostermark	00	Monety	Tilea

TABELA: FIGURA HERALDYCZNA - GODŁA RELIGIJNE

K100	FIGURA	ZNACZENIE	K100	FIGURA	ZNACZENIE
01-10	Młot	Sigmar, jedność	56-64	Biała gołębica	Shallya
11-20	Kometa z dwoma ogonami	Sigmar, wola bogów	65-74	Czarna róża	Morr
21-39	Wilczy łeb	Ulryk	75-79	Trójząb	Mannan
40-44	Grot włóczni	Myrmidia	80-89	Jeleń	Taal
45-49	Waga	Verena, sprawiedliwość	90-94	Snopek zboża	Rhya
50-55	Kości do gry	Ranald, szczęście	95-00	Spirala	Taal & Rhya

- SZLACHCIC -

Szlachta stanowi najwyższą warstwę społeczną w Imperium. Utrzymuje władzę, utrzymuje prawa i rządzi prowincjami. Najważniejszymi rodami szlacheckimi są rodziny elektorów, a wśród nich, oczywiście ród panującego Imperatora. Są także setki innych, bardziej lub mniej znaczących rodzin szlacheckich, które bez przerwy rywalizują ze sobą o władzę i bogactwo. Jedni próbują zbić majątek na wojnie, inni zaś parają się polityką lub handlem. Żaden ze szlachciców nie zniży się do wykonywania zwykłej, w ich oczach nikczemnej pracy. Najbogatsi szlachcice żyją na koszt swego rodu, spędzając dnie na polowaniach, a noce na bankietach, uroczystych balach i zabawach. Jednak młodsi potomkowie rodzin szlacheckich nie mają równie łatwego życia. Zgodnie z prawem, cały majątek dziedziczy najstarszy potomek, więc pozostali sami muszą sobie wywalczyć pozycję w świecie. Czasem oznacza to konieczność zadawania się z pospólstwem i wspólnej podróży z różnego rodzaju awanturnikami.

- SZLACHCIC -

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	-	-	+5	+5	+5	+10

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błyskotliwość; czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; hazard; heraldyka; jeździectwo (koń); krasomówstwo; mocna głowa; muzykalność; specjalna broń (bojowa); szczęście; szulerstwo; urok osobisty; walka na koniu; zastraszanie

Przedmioty: K4 ochroniarzy; 2K6 złotych koron; klejnoty warte 10K6 złotych koron; koń z siodłem i uprzężą; rapier (*najlepszej jakości*); strój arystokraty (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: błędny rycerz; dworzanin; giermek; handlarz; inżynier khazadzki; kurtyzana; majordomus; poborca podatkowy; przepatrywacz; strażnik dróg; żołnierz

Profesje wyjściowe: arystokrata; dworzanin; giermek; kurtyzana; rycerz najemny; szlachcic; szuler, urzędnik; zwadźca; żak

- ARYSTOKRATA -

W świadomości przeciętnych obywateli Starego Świata przynależność do klasy rządzącej jest równoznaczna z posiadaniem prawa do życia bez trosk i zwykłych codziennych kłopotów. Szlachta ma w swoich rękach ziemię; jednocześnie wielu szlachciców miało dość rozsądku, by zaangażować się w działalność gospodarczą, konkurując z kupcami. Jednak młodsi synowie szlacheckich rodów często muszą sami zadbać o sobie, gdyż ich starci bracia

zagarniają zwykle całą rodową fortunę i posiadłości. Klasa szlachecka wyrządza wiele krzywd innym członkom społeczeństwa, nawet tym pochodzącym ze wspólnej rodziny. Wielu wydziedziczonych szlachciców poświęca się karierą wojskowym lub zaczyna na własną rękę poszukiwać przygód, wielu dla dreszczu emocji, ale większość dlatego, że nie wie, co innego mogłaby robić. Z pewnością żaden szlachcic nie zniży się do handlu, a tylko nieliczni zniosą nudę, towarzyszącym studiom związanych z profesjami uczonych. Szlachta postrzega wojnę jako wielką i wspaniałą grę, podobnie zresztą widzi pijaństwa, obrażanie zwykłych obywateli i demolowanie gospód. Wydaje się, że szlachcic nie jest zdolny do dłuższego skupienia na jednej sprawie, ma irytującą wymowę i niezawodną umiejętność odnoszenia się do innych w najgorszy z możliwych sposobów. Na ogół, dzięki połączeniu swego szczęścia i uroku osobistego z wpływem, jakie ich swobodne maniery mają na kupców, szlachcice wiodą życie dość dostatnie.

- Arystokrata -

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+25	+15	+10	+10	+10	+20	+20	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błyskotliwość; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; gadanina; gawędziarstwo; heraldyka; jeździectwo (koń); krasomówstwo; łowiectwo; mocna głowa; muzykalność; rozbrojenie; specjalna broń (egzotyczna - parująca); szacowanie; szulerstwo; śpiew; uniki; walka na koniu; zarządzanie; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K10x100 zk; klejnoty i biżuteria warte 2K10x10 zk; rapier (*najlepszej jakości*); strój arystokraty (*najlepszej jakości*); koń z siodłem i uprzężą

Profesje wejściowe: dworzanin; rycerz Graala; rycerz Królestwa; rycerz Próby; szlachcic; urzędnik

Profesje wyjściowe: bakalarz; oficer; prawnik; szampierz

NIEWOLNICY CIEMNOŚCI:



Spośród wszystkich kultystów Mrocznych Bogów nikt nie wzbudza takiej grozy i obrzydzenia jak Wojownicy Chaosu. Zaprzedali swe dusze Potęgom Chaosu, stając się ich niewolnikami i wierząc, że w ten sposób zyskają nadnaturalną moc oraz możliwość wyniesienia do rangi nieśmiertelnych sług Chaosu. Każdy z nich jest wyjątkowa istotą, bezwzględnie podporządkowaną bóstwu. Większość to podatni na pokusy Chaosu ludzie, aczkolwiek wybrańcami bywają także zwierzoludzie, Mroczne Elfy, a nawet krasnoludy. Gdy na Północy otwierają się splugawione Wrota Chaosu to właśnie Wybrańcy Ciemności wznoszą plugawe sztandary i wiodą Hordy, aby zebrać krwawe żniwo ku uciesze swych Mrocznych Patronów.

Zaszczytu zostania Wybrańcem Chaosu może dostąpić jedynie najbardziej zagorzały i oddany kultysta Potęg Chaosu. W zamian za wierną służbę bogowie zapewniają sławę i moc, rozdając ją sprawiedliwie i bez uprzedzeń. W społeczeństwie ludzkim często bywa tak, iż bogactwo i władza przynależą z racji urodzenia lub dziedzictwa. Niszczycielskie Potęgi nie zważają na status społeczny ani bogactwo, nagradzając swymi darami każdego, kto czynami dowiedzie swego oddania sprawie Chaosu.

Zaprzedanie się Ciemności jest aktem woli, zwykle wyrażonym przez deklarację oddania duszy i ciała w służbę konkretnemu bogu Chaosu. Jednak nie wszyscy kultyści dostąpią łaski Mrocznego Patrona, gdyż tylko niezwykły czyn lub wielka nieprawość mogą zwrócić uwagę Bogów Chaosu. Wybrana istota otrzymuje Piętno Chaosu, znak patrona, zapewniający niezwykłą moc lub zwiększający możliwości wybrańca. Oprócz tego zyskuje on kolejny znak łaskawości Chaosu - mutację. Tutaj jednak z pełną mocą objawia się zmienność natury Mrocznych Bóstw, gdyż mutacja równie dobrze może być utrapieniem, jak i korzyścią.

Droga wybrańca Chaosu jest długa i najeżona trudnościami. Jednak kto na nią wstąpi, nie może zawrócić. Na zawsze pozostanie przeklętym niewolnikiem Ciemności.

W odróżnieniu od normalnego systemu zmiany profesji, wybraniec Chaosu musi zgromadzić odpowiednią ilość Darów Chaosu, zanim awansuje w hierarchii sług Mroku. Każdy z Bogów Chaosu nagradza swego wyznawcę za dokonanie niezwykłego czynu lub pokonanie wielkich przeciwności. Jednak nawet wtedy nie można być pewnym łaskawości patrona, który równie skory jest nagrodzić sługę, jak i ukarać go za rzeczywiste winy, a nawet zupełnie bez powodu. Nagrody Chaosu opisano w **Rozdziale VI: Bestiariusz** w podrozdziale **Dary Chaosu**.

WYBRAŃCY KHORNA:

Wybrańcy Pana Krwi wywodzą się z różnych ludów i plemion, niekiedy krańcowo odmiennych pod względem zachowania i wyglądu. Można jednak uznać, że posiadają pewne cechy wspólne. Wszyscy są wojownikami, którzy sprawdzili się w wielu bitwach, wysyłając niezliczonych wrogów na spotkanie z Panem Czaszek. Uzbrojeni w dwuręczne miecze lub maczugi, bezlitośnie ćwiartują i miażdżą przeciwników. Pancerze podkreślają przerażające upodobania tych krwiożerczych wojowników; często bywają przyozdabiane czaszkami lub trofeami wojennymi. Wybrańcy Khorna wywołują strach samą swą obecnością, a jeszcze bardziej przeraża ogarniająca ich na polu bitwy żądza krwi i zniszczenia.

WYBRAŃCY NURGLA:

Wśród wybrańców Pana Rozkładu spotyka się najbardziej spaczonych i obrzydliwych wyznawców Chaosu. Ich toczone przez robactwo ciała puchną od zarazy, a rozrywana wybroczynami, żółta skóra śmierdzi zgnilizną, która przyciąga roje much - symbol łaski Nurgla. Ich pancerz w równym stopniu służy ochronie, jak i utrzymuje rozkładające się części ciała w całości. Przeżarte chorobą tkanki i kości zmieniają się w ohydnie cuchnącą, tłustą breję, która wylewa się przez złączenia zbroi, lepkim śluzem znacząc drogę za wybrańcem.

WYBRAŃCY SLAANESHA:

Wybrańcy Pana Rozkoszy rzadko wyrzekają się zakazanych przyjemności, w których nurzali się jeszcze jako zwykli kultyści. Z upodobaniem podkreślają piękno swych zmutowanych ciał, nosząc pancerze, które jeszcze pogłębiają wrażenie ich groteskowości i odmienności. Mimo niezwykłego, często nawet odpychającego wyglądu, zachowują jednak niezwykłe zdolności uwodzenia i zmysłową atrakcyjność, która okazuje się zgubna dla wielu spragnionych rozkoszy śmiertelników.

Tak jak w przypadku wszystkich wybrańców Chaosu, ulubieńcom Slaanesha również towarzyszy liczny orszak kultystów, wojowników i najróżniejszych orędowników wiary w Mrocznego Pana. Jednak wyróżnia ich to, że rzadko ruszają do boju, z zamiast tego zatracają się w wynaturzonych orgiach i ucztach. Tego rodzaju zgromadzenia bezbożnej uciechy trwają niekiedy całymi tygodniami, zdarza się też, że niektórzy z uczestników po prostu umiera z wyczerpania. Jedyną możliwością przerwania zaklętego kręgu rozkoszy jest atak na siedzibę grupy. Biada jednak napastnikom, gdyż każdy z żywcem pochwyconych jeńców służyć będzie jako nowa zabawka dla wiecznie spragnionych przyjemności wybrańców Księcia Rozkoszy.

WYBRAŃCY TZEENTCHA:

Spośród wszystkich wybrańców Chaosu ulubieńcy Tzeentcha wyróżniają się najbardziej niezwykłym wyglądem. Noszą zbroje w krzykliwych tęczowych barwach. Dziwacznie uformowane płyty pancerza nadają im owadzi wygląd, podkreślany przez zdobne hełmy, zaskakujące bogactwem szczegółów i zdobień. Częstym motywem zdobniczym są grzebienie, pióropusze i peleryny, lecz w tej zbieraninie pstrokatych postaci trudno znaleźć dwie podobne do siebie. To właśnie ich indywidualność i odmienność stanowi znak łaskawości Wielkiego Mutatora.

- WOJOWNIK CHAOSU -

Wojownicy Chaosu tworzą trzon nadciągających z Północy Hord Chaosu. Wciąż zadziwieni przemianą swych ciał, zaprzedają się Mrocznym Potęgom, dowodząc tym samym wypaczenia nie tylko ciała, ale i duszy. Mimo iż całym sercem służą swym Mrocznym Patronom, zachowują część wspomnień, a nawet dawne imiona i charakterystyczne nawyki.

Uwagi: aby rozpocząć profesję *Wojownika Chaosu*, postać musi mieć przynajmniej jedną mutację (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Stygmaty Chaosu**).

- WOJOWNIK CHAOSU -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+10	+15	+15	+10	-	+10	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie; finta *lub* odporność na choroby *lub* silacz *lub* uwodzenie; jeździectwo *lub* żeglowanie; język tajemny (demoniczny); ogłuszenie *lub* erotyka *lub* silny cios; sekretny język (bitewny); rozbrojenie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; walka na koniu *lub* pływanie; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (*mroczna mowa*)

Przedmioty: broń bojowa, pancerz kolczy, skórznia, tarcza żołnierska metalowa, zbroja płytowa

Profesje wejściowe: dowolna

Profesje wyjściowe: Rycerz Chaosu

- RYCERZ CHAOSU -

Wojownicy Chaosu, którzy dokonali niezwykłych czynów w służbie swego patrona, mogą liczyć na jego łaskę i wyniesienie do godności Rycerza Chaosu. Większość z nich to zaledwie towarzysze potężniejszych Czempionów, czekających na okazję do wykazania się poświęceniem i wiernością. Rycerze zapominają wiele szczegółów z dawnego życia, zachowując w pamięci jedynie najważniejsze wydarzenia, zwykle takie, które w istotny sposób przyczyniły się do wyboru ich obecnej drogi.

UWAGI: aby rozpocząć profesję *Rycerza Chaosu*, postać musi mieć przynajmniej jeden Dar Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

- RYCERZ CHAOSU -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+30	+20	+25	+25	+20	+10	+20	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios *lub* krasomówstwo *lub* odporność na trucizny *lub* szaleńcy atak; dowodzenie; finta *lub* odporność na choroby *lub* silacz *lub* uwodzenie; jeździectwo *lub* żeglowanie; język tajemny (demoniczny); ogłuszenie *lub* erotyka *lub* silny cios; riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); sztuka przetrwania; uniki; walka na koniu *lub* pływanie; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (*mroczna mowa*)

Przedmioty: broń bojowa, broń egzotyczna; pancerz kolczy, skórznia, tarcza żołnierska metalowa, zbroja płytowa

Profesje wejściowe: Wojownik Chaosu

Profesje wyjściowe: Czempion Chaosu

-CZEMPION CHAOSU -

Czempioni Chaosu to potężni wojownicy, którzy słusznie wzbudzają ogromny strach wśród mieszkańców Starego Świata. Uzbrojeni w przeklęty oręż i okryci zbrojami Chaosu, dumnie prezentują bluźniercze dary swych patronów. Nie boją się żadnego przeciwnika, a orężem władają z przerażającą precyzją. Żyją tylko wojną i nienawiścią. Na rozkaz Bogów Chaosu prowadzą Hordy przez pobojowiska i spaloną ziemię, atakując nawet wielkie miasta, zapamiętali w żądzy zadawania śmierci. Na najmniejsze skinienie Mrocznego Patrona gotowi są zabić kogokolwiek, nawet najwierniejszego sojusznika, licząc, że ich oddanie zostanie nagrodzone najwyższym zaszczytem - możliwością poprowadzenia zjednoczonych armii Chaosu do kolejnych inwazji przeciwko Imperium

UWAGI: aby rozpocząć profesję *Czempiona Chaosu*, postać musi mieć przynajmniej trzy Dary Chaosu, z których jednym musi być Piętno Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DARY CHAOSU**).

- CZEMPION CHAOSU -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+40	+30	+40	+40	+30	+20	+30	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo krzepki *lub* bardzo odporny; celny cios *lub* krasomówstwo *lub* odporność na trucizny *lub* szaleńcy atak; dowodzenie; finta *lub* odporność na choroby *lub* silacz *lub* uwodzenie; jeździectwo *lub* żeglowanie; język tajemny (demoniczny); ogłuszenie *lub* erotyka *lub* silny cios; riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); sztuka przetrwania; uniki; walka na koniu *lub* pływanie; wspinaczka; wykrywanie magii; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (*mroczna mowa*)

Przedmioty: broń bojowa, broń egzotyczna, Horda Chaosu, magiczny oręż, zbroja Chaosu

Profesje wejściowe: Rycerz Chaosu

Profesje wyjściowe: brak

PROFESJE KHAZADÓW:

Krasnoludy posiadają bogatą, pełną tajemniczych i niezrozumiałych dla ludzi nakazów, kulturę. Wiele wykonywanych przez khazadów profesji obwarowanych jest specjalnymi wymaganiami. Poniżej znajduje się lista wielu, przeznaczonych wyłącznie dla krasnoludów profesji. Podobnie jak w przypadku innych profesji podstawowych i zaawansowanych, ich kompletowanie wymaga, po pierwsze przyzwolenia MG, po drugie spełnienia dodatkowych warunków.

Na przykład aby zostać *młotodzierżcą* lub *łamaczem żelaza* należy zaciągnąć się do elitarnych krasnoludzkich oddziałów wojskowych, stacjonujących w którymś z khazadzkich bastionów. Podobnie, profesja *sapera* może być kompletowana jedynie przez te krasnoludy, które służą w armii i posiadają dostęp do prochu. Inne profesje, takie jak *kowal run* czy *rusznikarz* wymagają znalezienia nauczyciela, chętnego do przyjęcia nowego ucznia oraz zdobycia ewentualnych środków, wymaganych do opłacenia nauki, co może być przygodą samą w sobie.

Profesja *długobrodych* dostępna jest jedynie dla doświadczonych i wiekowych krasnoludzkich wojowników. Stanowi zwieńczenie pełnego wyrzeczeń i cierpienia życia wojownika.

Pozycja *mędrca*, bywa ukoronowaniem życia i marzeniem wielu krasnoludzkich uczonych, aby ją zdobyć krasnolud musi w pełni skompletować przynajmniej dwie profesje wejściowe, i znaleźć krasnoludzką społeczność, chętną do przyjęcia i korzystania z jego mądrości.

Aby zostać krasnoludzkim *pogromą* krasnolud musi złamać jedno z obowiązujących w krasnoludzkim społeczeństwie tabu. *Pogromca* staje się wyrzutkiem, pozbawionym klanu i przeszłości wygnańcem. Nie jest to zmiana, której krasnoludy dokonują z przyjemnością…

- DŁUGOBRODY -

Krasnoludy ponad wszystko cenią doświadczenie i wiek. Są to dla nich wartości tym cenniejsze, że niewielu spośród nich dożywa sędziwego wieku. Pogrążona w niemal nieustannej wojnie rasa khazadów, traci wielu wspaniałych wojowników i dowódców, którzy poświęcili swe życia dla dobra swych sióstr i braci.

Krasnoludzcy wojownicy, którym udało dożyć się sędziwego wieku charakteryzują się zarówno nieosiągalnymi dla przeciętnego człowieka zdolnościami bojowymi, ale także gromadzonym w czasie wieków ogromnym doświadczeniem i mądrością życiową.

Khazadzi, którzy przeżyli wystarczająco długo, by ich siwe brody sięgnęły podłogi, zaliczeni zostają do kasty *długobrodych*. Odbywająca się wówczas ceremonia jest jedną z najbogatszych i najradośniejszych uroczystości w kulturze krasnoludów, pełną wspaniałych opowieści o czynach przyjmowanego w poczet *długobrodych* wojownika, sag o losach jego przodków i toastów, mających spełnić się w przyszłości. To również, jedna z niewielu okazji, podczas których krasnoludy upijają się do nieprzytomności.

Długobrodzi są szanowanymi wojownikami, którym często powierza się dowództwo nad elitarnymi krasnoludzkimi oddziałami, takimi jak *Młotodzierżcy* i *Łamacze Żelaza.*

- DŁUGOBRODY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+30	+20	+25	+25	+30	+15	+20	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; dowodzenie; finta; oporność na strach; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; szybki refleks; uniki; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - krasnoludzki topór bojowy); wspinaczka; wyczucie kierunku; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: 5K10 złotych koron; broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kusza (*najlepszej jakości*) i 2K10 bełtów; hełm zamknięty; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: łamacz żelaza

Profesje wyjściowe: fechmistrz; szampierz; sierżant

- KRASNOLUDZKI MĘDRZEC -

Krasnoludzcy mędrcy zajmują się gromadzeniem, przechowywaniem i pogłębianiem wiedzy o historii, kulturze i nauce khazadów. Do ich zadań należy prowadzenie kronik oraz przestrzeganie odwiecznych praw tradycji. W krasnoludzkim społeczeństwie zajmują bardzo wysoką pozycję, a z ich radami liczą się zarówno krasnoludzcy książęta jak i królowie.

Każda krasnoludzka osada, niezależnie od wielkości, posiada swego mędrca, choć - co może mylić przedstawicieli innych ras - tytuł *mędrca* oznacza często po prostu najzdolniejszego uczonego danej społeczności, niezależnie od faktu, czy dany krasnolud naprawdę piastuje tę godność.

Nie wszyscy mędrcy zamykają się na całe wieki wśród przepastnych bibliotek. Wielu młodszych, energiczniejszych mędrców porzuca bezpieczne mury twierdz, by ryzykując życiem badać krasnoludzką historię. Szczególnie większe krasnoludzkie społeczności, mogą pozwolić sobie na tymczasowe zwolnienie z obowiązków kilku mędrców, zwłaszcza, gdy ci deklarują chęć odnalezienia zaginionych kronik, pogrzebanych w opuszczonych i zapomnianych bastionach, utraconych w czasie wojen z elfami i goblinami.

Podróżujący po Starym Świecie mędrcy mogą liczyć na ochronę, zapewnianą przez krasnoludzkich wojowników, a także na gościnę wszystkich napotkanych khazadów.

- KRASNOLUDZKI MĘDRZEC -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+15	+25	+40	+35	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: astronomia; chemia; chiromancja; czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; heraldyka; historia; inżynieria; język tajemny (krasnoludzki); język tajemny (magiczny); kryptografia; prawo; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; szacowanie; sztuka; teologia; uzdolnienia językowe; wiedza; wiedza o demonach; wiedza o magicznych pergaminach; wróżenie; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie pułapek; zielarstwo; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K6 ksiąg; przybory do pisania; szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: kowale run; rzemieślnik

Profesje wyjściowe: bakałarz

- ŁAMACZ ŻELAZA -

Krasnoludy są znakomitymi górnikami, cenionymi za swe niedoścignione umiejętności w całym Starym Świecie. W ciągu mileniów khazadzi wykuli wiele tysięcy kilometrów podziemnych tuneli i szybów. Z upływem wieków kopali głębiej i głębiej, schodząc coraz niżej, w głąb prastarej Krainy Mroku… Wiele setek kilometrów niżej położonych tuneli zostało opuszczonych przez khazadów, którzy bądź opuścili je dobrowolnie, bądź zostali wygnani przez hordy zielonoskórych oraz inne, groźniejsze, żyjące w mroku potwory.

Tam, gdzie używane przez khazadów tunele krzyżują się z opuszczonymi *Poddrogami*, krasnoludzcy inżynierowie budują potężne Bramy, lecz nawet one nie są w stanie powstrzymać żyjących w mroku istot.

Ochronę Bram powierza się elitarnym jednostkom wojowników, znanych jako Łamacze Żelaza. Oddziały wojowników patrolują najgłębsze i najniżej położone tunele, tropiąc i niszcząc wszystkie wrogie istoty.

Jest to niebezpieczna, wymagająca odwagi praca, jednak krasnoludzcy wojownicy gotowi są do wszelkich poświęceń, by ich żyjący na wyższych poziomach siostry i bracia, mogli cieszyć się bezpieczeństwem.

- ŁAMACZ ŻELAZA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+15	+20	+20	+20	+10	+15	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; finta; ogłuszenie; silny cios; uniki; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - pancerz); szybki refleks; tropienie; wspinaczka; wyczucie kierunku; zapasy

Przedmioty: 10K10 złotych koron; broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kusza (*najlepszej jakości*) i 2K10 bełtów; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*) ; zbroja płytowa z *runą żelaza* (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: młotodzierżca; najemnik; wojownik podziemny

Profesje wyjściowe: długobrody; młotodzierżca; sierżant; szampierz

- MISTRZ RUN -

Mistrzowie Run są nauczycielami i strażnikami sztuki kucia run. Niewielu Kowali Run dostępuje zaszczytu piastowania tej pozycji, a tylko nieliczni osiadają w twierdzach, by nauczać sztuki kowalstwa członków swego klanu. Pozostali Mistrzowie Run poświęcają wiele lat życia odkrywając zapomniane sekrety starożytnej wiedzy oraz przemierzając świat w poszukiwaniu legendarnych runicznych przedmiotów, wierząc, że uda im się wskrzesić moc zapomnianych run.

Opis profesji **MISTRZA RUN** i lista run znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- MŁOTODZIERŻCA -

Każda, większa społeczność krasnoludzka, zamieszkująca twierdze i bastiony położone wśród łańcuchów górskich Starego Świata, skupia się wokół Króla, który jest wodzem i opiekunem, spoiwem łączącym lokalne klany.

Młotodzierżcy stanowią elitarną, osobistą gwardię Krasnoludzkiego Króla. Do oddziałów młotodzierżców przyjmowani są jedynie najlepsi krasnoludzcy wojownicy, cieszący się nieposzlakowaną opinią i pochodzący z szanowanych oraz zasłużonych rodów.

Rekrutacji młotodzierżców dokonuje Król, który osobiście odwiedza salę klanową rodu, w którego pochodzi khazad, po czym wręcza rekrutowi mithrilową monetę, która stanowi zapłatę za jego służbę i życie.

I choć Krasnoludzcy Królowie często stają się celem zamachów i ataków zarówno goblinoidów jak i wzywanych przez mrocznych magów demonów, a służba w gwardii młotodzierżców to trudne, wymagające czujności i żelaznej dyscypliny zajęcie, to w ciągu wieków, nie zdarzyło się, by któryś z krasnoludów odmówił zaszczytu służenia w gwardii młotodzierżców.

- MŁOTODZIERŻCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+10	+15	+15	+20	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; finta; leczenie ran; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szybki refleks; uniki; wspinaczka; zapasy

Przedmioty: 10K6 złotych koron; młot bojowy (*najlepszej jakości*; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*); wielki młot (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: gladiator; łamacz żelaza, wojownik podziemny

Profesje wyjściowe: łamacz żelaza; sierżant

- RUSZNIKARZ -

W dużych ośrodkach miejskich Starego Świata można czasami spotkać dziwnych krasnoludzkich rzemieślników. Noszą skórzane fartuchy, czasami są lekko przygłusi, ale najważniejsze jest to, że chodzą obwieszeni różnego rodzaju garłaczami, rusznicami, itp. Sami siebie nazywają rusznikarzami. Przedstawiciele tego fachu naprawiają broń palną, tworzą nowe jej rodzaje i udoskonalają te już istniejące. Jest ich niewielu, ale ich usługi są wysoko cenione. Rusznikarzami są głównie krasnoludy - i nic w tym dziwnego, zamiłowanie tej rasy do broni palnej jest powszechnie znane, a poza tym, chyba tylko oni mogą być na tyle szaleni, by eksperymentować z tak niebezpiecznymi materiałami. W księgach krasnoludzkich znajdują się jednak zapiski świadczące o tym, że zdarzało się już, iż rusznikarzem zostawał człowiek - wciąż są to jednak odosobnione przypadki.

Ludzie różnie traktują przedstawicieli tego fachu. Prostaczkowie patrzą na nich z nieufnością, pomieszaną z przerażeniem, ale miłościwie panujący nam Imperator docenia zarówno ich, jak i wytwarzaną przez nich broń, czego najlepszym przykładem jest trzech rusznikarzy przebywających obecnie na imperialnym dworze.

- RUSZNIKARZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	+30	+10	+25	+20	+20	+15	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; chemia; kowalstwo; metalurgia; rusznikarstwo; specjalna broń (prochowa)

Przedmioty: K10 ładunków prochu strzelniczego; K20 ładunków amunicji do każdej posiadanej broni; narzędzia (rusznikarza); rusznica i dwa rodzaje innej broni palnej; skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: bombardier, inżynier khazadzki

Profesje wyjściowe: bombardier, saper, strzelec

- SAPER -

Saperzy są wojskowymi inżynierami, wyszkolonymi w różnych dziedzinach, takich jak wytwarzanie materiałów wybuchowych, ustawiania artylerii i dowodzenia machinami bojowymi (robią to prawie tak dobrze jak balistycy). Szczególnie wykształceni są w kopaniu tuneli przeznaczonych zarówno do zakładania min, jak i otwierających drogę do obleganej fortyfikacji. Saperzy krasnoludzcy są poszukiwani przez armie wszystkich państw, a niektóre jednostki krasnoludzkich najemników składają się wyłącznie z nich. Saperzy, będący żołnierzami krasnoludzkich armii zawsze są też członkami krasnoludzkiej gildii inżynierów (patrz **KRASNOLUDZKI INŻYNIER**), jednak ci działający w armiach innych ras mogą równie dobrze do gildii nie należeć.

- SAPER -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+10	+20	+15	+15	+20	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; inżynieria; stolarstwo; specjalna broń (prochowa); specjalna broń (artyleria); sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka

Przedmioty: kaftan skórzany; kilof; łom; świece

Profesje wejściowe: balistyk; bombardier; inżynier khazadzki; najemnik; rusznikarz; wojownik podziemny; żołnierz

Profesje wyjściowe: balistyk; bombardier; inżynier imperialny; inżynier khazadzki (krasnoludy i gnomy); najemnik; wojownik podziemny

- WĘDROWNY KOWAL -

Gdy Terminator opanuje sztukę kowalstwa i wykuje swe pierwsze runy, zostaje wysłany przez nauczyciela na Pielgrzymkę. W czasie podróży, Kowal Run porządkuje swą wiedzę, zestraja się z Wiatrami Magii i uczy się nowych znaków. W czasie pielgrzymki Wędrowni Kowale przemierzają ruiny opuszczonych, krasnoludzkich warowni, poszukując zaginionych artefaktów i bezcennych egzemplarzy ksiąg, spisanych przez starożytnych Władców Run.
Po zakończeniu pielgrzymki, Wędrowny Kowal, powraca do swego Mistrza, by zademonstrować swe umiejętności. Jeśli Kowal Run okaże się godny, nauczyciel mianuje go Mistrzem Run. Wraz z nominacją Mistrz przekazuje uczniowi sekrety wykuwania Runy Mistrzów.

Opis profesji **WĘDROWNEGO KOWALA** i lista run znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

> ***Pokładaj swoje zaufanie w kamieniu i żelazie - kamień i żelaza zawsze były najlepszymi przyjaciółmi Khazadów.***
> - Stare krasnoludzkie powiedzenie

- WŁADCA RUN -

Moc kucia run, jaką dysponują Władcy Run dorównuje niemal potędze Przodków. Tylko najmądrzejsi, najzręczniejsi i najzdolniejsi spośród Mistrzów Run dostępują tego zaszczytu. Władca Run darzony jest ogromnym szacunkiem, a jego pozycja cieszy się takim samym prestiżem jak funkcja króla.

Nieliczni Władcy Run, który znaleźli godnego następcę, wycofują się z życia krasnoludów i odchodzą na Ostatnią Pielgrzymkę. Pielgrzymujący Władcy Run pogrążają się w trwających dekady badaniach, podczas gdy ich imiona powoli odchodzą do legendy, zgłębiają sekrety tworzenia najpotężniejszych run, tworzą nowe znaki i odkrywają na nowo moc tych, które zaginęły w mrokach niepamięci.

Opis profesji **WŁADCA RUN** i lista run znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

- KRASNOLUDZCY POGROMCY -

Jestem Khazadem, mój honor jest mym życiem i bez niego jestem niczym. Zostanę Pogromcą, będę szukał odkupienia w oczach mych Przodków. Będę przynosił mym wrogom śmierć, dopóki nie spotkam tego, który odbierze mi życie i mój wstyd!
- Przysięga składana w kaplicy Grimnira przez krasnoludy wkraczające na drogę Pogromców

W świecie, w którym pełno jest kłamstwa, prywaty i zbrodni, gdzie słowa uczciwość, duma i odwaga od lat nie mają już żadnego znaczenia, Pogromca trolli jest dowodem na to, że istnieją wyższe wartości, że świat nie stoczył się jeszcze na samo dno, że można żyć i zginąć jako bohater. A nawet popełniwszy największą zbrodnię można godnie odejść z tego świata. Pogromcy są przejmującym i wstrząsającym elementem Starego Świata, symbolem dumy, obok którego nie można przejść obojętnie. Pogromca nigdy nie stanie się przedmiotem żartów, to nie lajkonik, klaun, czy kominiarz. Spotykani niezwykle rzadko stronią od rozmów i towarzystwa. Nie przesiadują w karczmarz i tawernach wielkich miast. Wędrują samotnie szukając ciszy, spokoju i godnej śmierci. Poważni, mrukliwi, wzbudzają strach w ludziach. Ich pomarańczowa fryzura, goły, często wytatuowany tors przyciągają wzrok i skupiają uwagę ciekawskich. Te symbole krzyczą: *jestem przeklęty, wolę zginąć niż żyć w hańbie, a moim jedynym marzeniem jest zginąć godnie, tak, aby oczyścić imię i przynieść chwałę rodowi, z którego się wywodzę. Twoja przerażona twarz i smród strachu jaki wokół siebie roztaczasz sprawiają, że robi mi się niedobrze. Odejdź, zanim będzie za późno.* Duma i niespotykana gdzie indziej odwaga sprawiają, że nawet największa życiowa porażka zmienia się w rękach khazadów w symbol honoru. Żaden, nawet najbardziej pijany człowiek nie zdecyduje się drwić, czy naśmiewać z krasnoluda. Pogromcy są dowodem na to, jak daleko ludziom do khazadów, jak bardzo tchórzliwą i małostkową są oni rasą. Nikt nie powie tego na głos, nie znajdzie się osoba mająca tyle odwagi, by podejść do przeklętego i zamienić z nim kilka słów. Słowa te jednak wiszą w powietrzu, widać je w ukradkowych, strachliwych spojrzeniach. Rzadko któremu gospodarzowi przyjdzie do głowy zażądać od krasnoluda zapłaty za wypite piwo, czy talerz gorącej strawy. Nawet w ludzkim świecie skazańcy mają prawo do ostatniego życzenia. Siedzą więc Pogromcy samotnie, w kącie, w cieniu i sączą zimne piwo.

Kim był Pogromca trolli, nim porzucił bliskich i wyruszył w świat? Kimś ważnym? Miał przyjaciół? Rodzinę? Może jak Gotrek był *inżynierem*, może pracował jako *kupiec*, lub był burmistrzem… Trollobójca to nie kretyn potrafiący jedynie wymachiwać toporem, to krasnolud z bogatą, tragiczną przeszłością, to osoba, która może świetnie zna się na wycenie kruszcu, być może jest doskonałym woźnicą lub rusznikarzem… Może jest mistrzem gry w kości, lub pokera.

Jeśli profesja Pogromcy trolli zostanie wylosowana jako początkowa, gracz powinien rzucić raz jeszcze, zobacz kim krasnolud był wcześniej. Przepisać umiejętności, wykorzystać rozwinięcia *schematu rozwoju.*
A następnie zrobić z niego Trollobójcę, opracować historię postaci i opisać wydarzenie, które sprawiło, że wylosowany przed chwilą np. *handlarz* stał się Pogromcą.

To zadanie wyjątkowe, nie wystarczy napisać, że bohater w młodości popełnił błąd. Że skłamał, że zabił, że stchórzył. To nie tak. Należy dokładnie zastanowić się na tym, jak wyglądała młodość postaci i jak doszło do zdarzenia, które zaważyło na jej całym życiu. Dokładnie, z najdrobniejszymi szczegółami wyobrazić sobie pamiętny dzień, to, co jadł na śniadanie, to, jak był ubrany i jakie miał tego dnia plany. Po co? Ponieważ te szczegóły tkwią w bohaterze jak zadra. Za każdym razem kiedy na śniadanie zrobi owsiankę poczuje ból, przed oczyma stanie mu feralny dzień, ranek, kiedy matka, żona, lub ojciec podali na śniadanie właśnie owsiankę. Każdy szczegól jest ważny, należy pamiętać, że życie Pogromcy to huśtawka nastrojów, to szaleństwo, wściekłość i melancholia. Krasnolud może gorzko zapłakać widząc pierwszy śnieg, może z wściekłością rzucić talerzem strawy, może chwycić za topór i porąbać dyszel od wozu. Bez słowa potem odejdzie, zechce się ukryć przed ludźmi, przed wzrokiem ciekawskich, a każdy kto go wtedy zaczepi zrobi to po raz ostatni w życiu. Przygotowanie do gry to wiele minut notatek i rozmyślań. Dodawania coraz większej liczby szczegółów, pamiętając, że dla współgraczy Pogromca musi być kimś niezwykłym. Strasznym. Obcym. Niezrozumiałym. Że musi wzbudzać w nich strach, jego spojrzenie musi sprawiać, by instynktownie robili krok w tył i ręką szukali miecza. Zarazem muszą czuć szacunek i darzyć go zaufaniem - gdyby tak nie było, nie wędrowaliby po bezdrożach Starego Świata.

Huśtawka - to najważniejsze słowo dla gracza odgrywającego postać Pogromcy trolli. To właśnie to drugie, podwójne dno, wyzwanie dla doświadczonych graczy. Odegrać wojownika, z którego bije duma i odwaga, który nie zawaha się zasłonić piersią kogoś kogo uważa za przyjaciela, wojownika, który wie co to ból, żal, rozpacz. Zarazem szaleńca, osobę, której życie jednego dnia zostało wywrócone do góry nogami. Bohatera, który musiał porzucić wszystko co kochał, ludzi, których cenił, rodzinę, przyjaciół, dom… wszystko. Jednego dnia stał się wygnańcem. A jego imię zostało zapisane w Księdze Dammnaz.

POGROMCY W KRASNOLUDZKIM SPOŁECZEŃSTWIE:

Zostanie pogromcą trolli nie jest przejściem na profesję, które krasnoludy robią z przyjemnością. Krasnoludzka psychika, z głównym zwróceniem uwagi na honor i reputację zezwala przejście na tą profesję z każdej innej. Zostanie Trollobójcą nie jest wyborem, a raczej przymusem. Jeśli krasnolud dopuścił się dyshonoru, upokorzenia, lub zostanie wydalony ze swego klanu jedynym odkupieniem jest honorowa śmierć w walce z silniejszym przeciwnikiem. Do takich upokarzających aktów zalicza się: ogłuszenie na straży (przez co przeciwnik przejdzie niezauważony, a na alarm będzie już za późno), popełnianie poważnych przestępstw (włamań, morderstw, itp.) przeciw własnemu klanowi, i zabicie poddającego się przeciwnika (z wyjątkiem goblinoidów).

Wstyd, jaki odczuwa wówczas khazad przed Grungnim i swoimi przodkami sprawia iż krasnolud przyłącza się do antycznego Kultu Pogromców. Okrywa wówczas swe ciało rytualnymi tatuażami, farbuje swoje włosy na pomarańczowo, smaruje je zwierzęcym tłuszczem (aby stały) i staje się pogromcą trolli. Ten wizerunek Trollobójcy jest najbardziej znany ludzkiej społeczności.

W niektórych przypadkach, Pogromcy trolli porzucają poszukiwania śmierci w walce z bestiami, aby chronić twierdze. Na czas wojen i bitew formują jednostki wojskowe składające się tyko z pogromców. Jednak o wiele częściej można ich spotkać jako samotnych wojowników poszukujących honorowej śmierci z różnorodnymi bestiami. Najczęstszym wyborem padają trolle. Oczywiście nie są to mali przedstawiciele tej rasy, ale zwykle potężniejsze od samego krasnoluda.
Jeśli krasnolud zostanie wygnany ze swego klanu, cierpi na głęboką depresję. W rezultacie czego ma tendencje do spożywania narkotyków i alkoholu. Trollobójcy noszą egzotyczną biżuterię, taką jak kolczyki (duże w uszach i nosie, czasami w wargach itp.). Pytanie ich o przeszłość (szczególnie z tym jej momentem, który doprowadził do stania się pogromcą) wywołuje przeważnie niekontrolowane wybuchy furii niemal zawsze przeobrażające się w jatkę.

Krasnoludy, nawet te żyjące w ludzkich osadach poza twierdzami krasnoludzkim, respektują Pogromców trolli mających na celu odzyskać utracony honor. Dla kontrastu Trollobójcy unikają innych krasnoludów, za bardzo im przypominają ich poprzednie życie. Krasnoludy i Pogromcy mogą wspólnie podróżować, ale tylko w obecności przedstawiciela innej rasy, który stanowiłby podział pomiędzy nimi. Jasne jest, że jeśli z kimś podróżuje Pogromca to na pewno jest ona naznaczona wieloma niebezpieczeństwami.
Jeśli Trollobójca nie będzie miał szczęścia zginąć w walce, może stać się pogromcom gigantów. Wówczas może udać się do krasnoludzkiej twierdzy, aby wejść w skład krasnoludzkich jednostek wojskowych (w Karaz-a-Karak znajdują się oddziały Pogromców gigantów), ale większość kontynuuje swą podróż samemu lub w grupie z innymi podróżnikami. Przez to, że nie mogli znaleźć śmierci ich wstyd powiększa się. Popadają w większą depresję, melancholię i zniechęcenie niż Pogromcy trolli. To sprawia, że są bardziej uzależnieni od alkoholu i narkotyków.

Pogromcy gigantów wyznaczają sobie na przeciwników jeszcze potężniejsze bestie, aby odnaleźć wybawiającą śmierć. Krasnoludy, które osiągnęły ten stopień bardzo rzadko żyją wystarczająco długo aby przejść na kolejny.

POGROMCY SMOKÓW & DEMONÓW:

Khazadzi, którzy przetrwali jako Pogromcy gigantów są przekonani o jednej rzeczy: ich dyshonor był tak wielki, że została im odebrana możliwość śmierci. Co jeszcze bardziej powiększa odczuwanych przez nich wstyd, a to prowadzi do wielu samookaleczeń. Wzór tych okaleczeń jest inny dla każdego krasnoluda. To rytualne okaleczanie prowadzi do zmian psychicznych, po których khazadzi stają się Smokobójcami.

Pogromcy smoków są tak rzadcy, że ich Kult niemalże wygasł. W rzeczywistości jest kilku Smokobójców, którzy podróżują samotnie z daleka od cywilizacji. Odchodzą oni z twierdz, aby wędrować po całym Znanym Świecie. Unikają oni jakichkolwiek kontaktów z innymi krasnoludami poza wyjątkowymi sytuacjami. Jedynie bardzo szaleni, bezmyślni i niebezpieczni ludzie są dobrym towarzystwem dla takich Pogromców. Pogromcy smoków przemierzają góry, bagna i inne niezamieszkałe dzikie tereny, czyli wszędzie tam gdzie ich cel modlitw - Smok może mieć legowisko.
Jest bardzo mało prawdopodobne, aby Smokobójca przeżył niebezpieczeństwa jakie mu towarzyszy. Ci khazadzi, który, się to jednak udało stają się mitycznymi Pogromcami demonów. Wiedza o tych Pogromcach zniknęła z krasnoludzkich ksiąg. Wiadomo tylko, że kraina na północy zwana Pustkowiami Chaosu przyciąga Pogromców demonów, tak jak syrena przyciąga marynarzy.

Pogromcy demonów potrafią wyczuć gdzie mogą znaleźć demony. Niektórzy Pogromcy lokalizują ukryte pracownie demonologów i magów Chaosu, po czym ścierają ich z powierzchni ziemi. Przeważnie jednak w takich momentach walczą z przyzywającym, a nie z sługami, które mógłby przyzwać. Pogromcy demonów ścierają się również z najniebezpieczniejszymi bestiami Chaosu.

Umysł Pogromcy demonów jest tak spaczony obłędem, że tylko w odległych jego zakamarkach może jako tako rozpoznać inne krasnoludy i ewentualnych sprzymierzeńców. Pogromcy demonów nie czują potrzeby unikania innych krasnoludów. Często na Pustkowiach Chaosu przyłączają się do nich Pogromcy trolli, gigantów i smoków. Jest wtedy większa szansa, że razem odnajdą swój koniec.

Felix wszedł do wewnętrznego sanktuarium Świątyni Grimnira. Jego sława najwyraźniej go wyprzedzała. Kapłani nie stawiali oporu przed wpuszczeniem go. Wydawali się tylko zaskoczeni, że jakiś człowiek pragnie tu wejść. W środku było ciemno i ponuro w porównaniu z wielkim ogniem płonącym jasno w sali wejściowej. Przystosowanie się do mroku zajęło jego oczom kilka chwil.
Niezwykle grube kamienne mury tłumiły wszelkie dźwięki. Powietrze pachniało kadzidłem i duszącym odorem palonych włosów. To wewnętrzne sanktuarium było puste nie licząc kilku starych krasnoludów odzianych w czerwone szaty. Nie mieli ze sobą żadnej broni, a ich brody były długie i spięte klamrami, na których widniał znak dwóch skrzyżowanych toporów. Wydawała się, że nie robili prawie nic poza modleniem się i doglądaniem olbrzymiego ognia, który stale płonął w zagłębieniu przedsionka.
Felix rozejrzał się. Sufit mógł być uznany za niski w porównaniu z ludzkimi świątyniami, ale i tak jego wysokość dziesięciokrotnie przewyższała wzrost Felixa. Wzdłuż ścian spoczywały potężne kamienne sarkofagi. Każdy z nich miał wysokość człowieka i był wyrzeźbiony na podobieństwo krasnoluda leżącego na plecach z bronią przyciśniętą do piersi. Felix wiedział, że były to groby Królów Pogromców. Od wielu pokoleń chowano tutaj królewską rodzinę Karak Kadrin.
Na środku dominował masywny ołtarz, nad którym wznosił się posąg potężnego krasnoludzkiego wojownika z toporem w każdej dłoni. Stopę opierał na karku smoka. Przedstawiona postać przypominała Pogromcę. Miała krótką brodę. Nad jej głową wznosił się wielki grzebień włosów. Przed ołtarzem klęczał krasnolud szepczący ciche modlitwy.
Pogromca podniósł się na nogi i gwałtownie odwrócił się od ołtarza, w sposób nie przypominający człowieka opuszczającego świątynię swego boga, lecz jak wojownik, który otrzymał rozkaz od swego generała i natychmiast rusza, by go wykonać. Przechodząc spojrzał na Felixa. Jego twarz nie okazywała zaskoczenia na widok człowieka w jednym z najświętszych miejsc jego ludu. Patrząc na niego, Felix pomyślał, że ten krasnolud miał najbardziej ponure oczy, jakie dotąd widział. Jego oblicze mogło być wyrzeźbione z granitu, a rysy twarzy przypominały prymitywną masywność, jaką Felix czasami dostrzegał w pradawnych posągach druidycznych. Głowa krasnoluda została niedawno ogolona za wyjątkiem niewielkiego pasa włosów, które wyrosną w grzebień. Broda została przycięta do krótkie szczeciny.
Jeszcze raz zapytywał sam siebie, dlaczego jest tutaj? Co miał nadzieję uzyskać odwiedzając tę świątynię? Może chciał odnaleźć nowe spojrzenie na krasnoludy? Zrozumieć choć trochę osobliwą psychikę, która zmuszała tak wielu z nich, by golić swe głowy i wyruszać na poszukiwanie własnej zagłady. Trudno mu było to zrozumieć i nie mógł wyobrazić siebie, ani innego człowieka robiącego coś podobnego.
A może jednak potrafił to zrobić. Ludzie przez cały czas dokonywali dzieł samozniszczenia. Pili w nadmiarze i wykonywali czyny pełne głupiej brawury. Uzależniali się od wiedźmiego ziela i błędnego korzenia. Przyłączali się do kultów mrocznych bogów Chaosu. Toczyli pojedynki z najdrobniejszych i najbardziej bezsensownych powodów. Felix czasami dostrzegał w sobie samym perwersyjne dążenie do samozniszczenia. Może krasnoludy odczuwały to w większym stopniu i sformalizowały je w typowy krasnoludzki sposób. Może tutaj uda mu się zobaczyć ich boga i zrozumieć, dlaczego tak czynili?
Podszedł do frontu ołtarza i uklęknął u stóp statuy. Posąg prezentował cały geniusz krasnoludzkiej roboty kamieniarskiej. Poziom wyrzeźbienia szczegółów przewyższał cierpliwość i umiejętność dowolnego ludzkiego rzeźbiarza. Borek powiedział mu, że ta statua była tworzona przez pięć generacji mistrzów rzemiosła. Zabrało to niemal tysiąc pięćset lat.
Felix przyglądał się jej uważnie próbując odnaleźć klucz do jakiejś większej tajemnicy, jakby badając ją mógł zrozumieć, co popychała pogromców do ich czynów. Nawet jeśli statua znała odpowiedź na jego pytania, zachowywała uparte milczenie. Felix uśmiechnął się smutno, myśląc że nie ma tu nic poza starymi rzeźbami w kamieniu. Jeśli te mury przenikała esencja milenium poświęceń, jak twierdziły krasnoludy, Felix nie potrafił tego wyczuć. Czego się spodziewał? Był człowiekiem, a krasnoludzcy bogowie okazywali niewiele zainteresowania swojej własnej rasie, zatem dlaczego mieliby zwracać jakąkolwiek uwagę na niego?
A jednak pomyślał, że skoro znajduje się w świętym miejscu, nie zaszkodzi zaryzykować modlitwy. Nie potrafił wymyśli żadnej innej intencji, zatem poprosił, by stary bóg dał Gotrekowi chwalebną śmierć, której szukał i zachował Felixa, by mógł o niej napisać. Przez chwilę, gdy jego dłonie odruchowo wykonały znak młota, Felixowi wydawało się, że coś wyczuwa. To było pogłębienie się ciszy tego miejsca. Jego zmysły wyostrzyły się. Poczuł wrażenie obecności czegoś starożytnego, wielkiego i potężnego. Spojrzał jeszcze raz na pustą twarz Grimnira, ale nic się nie zmieniło. Surowe, puste oczodoły nadal spoglądały na świat bez miłosierdzia lub zrozumienia.

- POGROMCA TROLLI -

Krasnoludy, które zostały wygnane lub okryły się hańbą, porzucają swój klan, by szukać śmierci. Polują na najstraszniejsze potwory, aby chwalebną śmiercią w walce zmazać popełnione zbrodnie. Większość dość szybko osiąga swój cel, jednak ci, którym udało się przeżyć, dołączają do niezwykłego bractwa Pogromców trolli. Szukają najstraszniejszych przeciwników, a za idealnych wrogów uważane są trolle, gdyż spotkanie z nimi zazwyczaj kończy się śmiercią znacznie mniejszego i słabszego krasnoluda. Trollobójcy odróżniają się od innych krasnoludów, barwią włosy na pomarańczowo, stawiają je i przycinają w czub. Noszą dziwaczne bransolety i kolczyki, a ciało pokrywają wymyślnymi tatuażami. Głośno i często rozprawiają o swoich wyczynach, szczególnie przy obfitym jadle i mocnym napitku.
Psychologia: jeśli krasnolud, w czasie kompletowania profesji Pogromcy nabawi się *choroby psychicznej*, to jako pierwsze zaburzenie otrzymuje *nienawiść* do trolli.

- Pogromca Trolli -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+20	-	+15	+15	+10	-	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szybki refleks; uniki; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: biżuteria; broń bojowa; butelka spirytusu *lub* gorzałki (*kiepskiej jakości*)

Profesje wejściowe: zobacz opis

Profesje wyjściowe: pogromca gigantów

- POGROMCA GIGANTÓW -

Wielu pogromców trolli osiąga swój cel. Inni są zbyt dobrymi wojownikami, by tak po prostu umrzeć. Owładnięci żądzą śmierci krasnoludzcy Pogromcy czują się rozczarowani, że trolle nie stanowią już dla nich wyzwania. Postanawiają więc spróbować swoich sił z silniejszymi przeciwnikami. Szukają okazji do walki z gigantami, które wydają się im najlepszą gwarancją szybkiej i gwałtownej śmierci. W przerwach między walkami, krasnoludzcy Pogromcy pogrążają się w pijaństwie i hulaszczej zabawie. Nadal noszą pomarańczowe czuby i każą sobie tatuować kolejne wzory.
Uwagi: zanim bohater rozpocznie kompletowanie profesji Pogromcy gigantów musi pokonać w walce giganta.
Psychologia: krasnolud, który w czasie kompletowania profesji Pogromcy nabawi się *choroby psychicznej*, to jako pierwsze zaburzenie otrzymuje *nienawiść* do gigantów.

- Pogromca Gigantów-							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+25	-	+20	+20	+15	-	+15	-
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: finta; mocna głowa; silny cios; sekretny język (bitewny); specjalna broń (egzotyczna - krasnoludzki topór bojowy); szybki refleks; zastraszanie

Przedmioty: biżuteria; broń bojowa; krasnoludzki topór bojowy

Profesje wejściowe: pogromca trolli

Profesje wyjściowe: pogromca smoków

- POGROMCA SMOKÓW -

Pogromcy, którzy nie odnaleźli śmierci w walce z gigantem stają się Pogromcami smoków. Smokobójcy tak samo jak Pogromcy trolli i gigantów mają ufarbowane na pomarańczowo, wymoszczone tłuszczem włosy. Pozostaje im również zamiłowanie do klejnotów i tatuaży. Do tego wszystkiego dodają jeszcze rytualne blizny, przeważnie robione szponami na korpusie, twarzy i rękach. Zajmują się oni poszukiwaniem smoczych siedlisk, w których jak sądzą odnajdą w końcu spokój.
Uwagi: zanim bohater rozpocznie kompletowanie profesji Pogromcy smoków musi pokonać w walce smoka.

Psychologia: jeśli krasnolud, w czasie kompletowania profesji Pogromcy smoków nabawi się *choroby psychicznej*, to jako pierwsze zaburzenie otrzymuje *nienawiść* do smoków.

- Pogromca Smoków -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	-	+25	+25	+20	-	+20	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo krzepki; bijatyka; odporność na strach; odporność na trucizny; szaleńczy atak; szybki refleks; tropienie

Przedmioty: broń bojowa; krasnoludzki topór bojowy; rytualne blizny

Profesje wejściowe: pogromca gigantów

Profesje wyjściowe: pogromca demonów

- POGROMCA DEMONÓW -

Niektórzy Pogromcy smoków przeżyją starcie ze smokami. Ci, którym to się uda nie przejmują się już swym utraconym honorem. Ostatnią bestią jaka jest potężniejsza od smoka to demon. Przeważnie w poszukiwaniu demonów pogromcy udają się na Pustkowia Chaosu. Część z nich jednak poszukuje demonologów i mrocznych magów, którzy stanowią podobne zagrożenie. Są podobni do Pogromców smoków, ale bardziej od nich nieobliczalni.

Uwagi: zanim bohater rozpocznie kompletowanie profesji Pogromcy demonów musi pokonać w walce demona.

Psychologia: krasnolud, który w czasie kompletowania Profesji pogromcy demonów nabawi się *choroby psychicznej*, to jako pierwsze zaburzenie otrzymuje *nienawiść* do demonów.

- pogromca Demonów -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+35	-	+30	+30	+25	-	+25	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+4	+10	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bardzo odporny; odporność na choroby; odporność na grozę; szybki refleks; wiedza o demonach; wykrywanie magii

Przedmioty: broń bojowa; krasnoludzki topór bojowy; rytualne blizny

Profesje wejściowe: pogromca smoków

Profesje wyjściowe: brak

PROFESJE LEŚNYCH ELFÓW:



lfy są długowiecznymi, niemal nieśmiertelnymi istotami. W ciągu mileniów wykształciły wiele, charakterystycznych dla ich rasy profesji, takich jak na przykład legendarny *tancerz wojny* czy *przyjaciel zwierząt*.

Leśne Elfy kochają lasy, same stanowiąc część odwiecznych puszczy, stoją na straży prastarych gajów i liczących tysiące lat, potężnych dębów. To odwieczne, odwzajemnione umiłowanie przyrody, znajduje swe odbicie w profesjach zarezerwowanych wyłącznie dla Leśnych Elfów, takich jak *leśny duch* czy *wojownik klanowy*.

Elf, który chce skompletować, którąś z powyższych profesji, musi być członkiem jednej z elfich społeczności, wobec której musi wykazać oddaniem i lojalnością. Jest to szczególnie ważne w przypadku profesji *leśnego ducha* i *wojownika klanowego*, ponadto musi dysponować ponadprzeciętnymi umiejętnościami bojowymi jak ma to miejsce w przypadku *tancerza wojny* lub znaleźć mistrza, który będzie chciał przekazać mu tajemną i strzeżoną wiedzę *przyjaciół zwierząt*.

- LEŚNY DUCH -

Elfy służące w szwadronach leśnych duchów, są niczym zjawy - niewiarygodnie szybkie i praktycznie niezauważalne. Leśne duchy żyją w lasach Starego Świata, wszędzie tam gdzie znajdują się nadrzewne osady Leśnych Elfów, których bezpieczeństwa strzegą. Oddziały elfich wojowników walczą ze wszelkimi istotami służącymi plugawym mocom Chaosu oraz stają przeciw wszystkim tym, którzy zakłócają naturalny porządek przyrody.

Leśne duchy są znakomitymi łucznikami i niezgorszymi wojownikami, z niedoścignioną wprawa posługują się elfimi łukami, a ich strzały podobno nigdy nie chybiają.

Wiele duchów wywodzi się spośród zwiadowców z którymi dzielą niechęć do wszelkiej cywilizacji, ceniąc nade wszystko wolność dzikich ostępów i towarzystwo zwierząt.

Rzadko kontaktują się z przedstawicielami innych ras, bywają przy tym śmiertelnie poważni, lub wręcz przeciwnie: porywczy, aż do granic szaleństwa. Tak czy inaczej, przez wszystkich są traktowani z respektem i z pewnym dystansem. Leśne duchy z natury są samotnikami, znacznie lepiej czującymi się pośród dzikich ostępów niż w otoczeniu inteligentnych istot.

- Leśny duch -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+30	+15	+15	+25	+20	+20	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; cichy chód; czytanie z warg; sekretny język (rangerów); sekretne znaki (zwiadowców); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; uniki; zastawianie pułapek; zastraszanie

Przedmioty: elfi łuk (*najlepszej jakości*) i 2K10 strzał w kołczanie; lina (20 metrów); płaszcz z kapturem (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: zwiadowca; wojownik klanowy

Profesje wyjściowe: herszt banitów; oficer; strzelec

- WOJOWNIK KLANOWY -

Elfy od wieków zamieszkiwały odosobnione osady w wielkich puszczach Starego Świata. Wraz z rosnącym zagrożeniem ze strony Chaosu, obszarom tym zaczęła grozić zagłada.

W Starym Świecie pozostało już niewiele osad elfów. Największa z nich znajduje się w bretonnskim Lesie Loren inne w imperialnym Lesie Laurelorn i Wielkim Lesie.

W cieniu olbrzymich drzew elfy toczą cichą, lecz zażartą wojnę z zielonoskórymi i innymi potworami. Niewielkie drużyny wojowników, zwane klanami, walczą w obronie swoich ziem, próbując uchronić przed zniszczeniem ostatnie nadrzewne osady elfów w Starym Świecie. Drużyny składają się ze spokrewnionych ze sobą elfów, które noszą na ubraniach godło swojego klanu. Wojownicy klanowi są świetnie wyszkolonymi łucznikami. Najczęściej atakują z dystansu lub urządzają zasadzki.

- Wojownik Klanowy -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+25	+10	+15	+20	+10	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; cichy chód, łowiectwo; meteorologia; pływanie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; zacieranie śladów

Przedmioty: bukłak; elfi łuk (*najlepszej jakości*) i 2K10 strzał w kołczanie; lina (20 metrów); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); płaszcz z kapturem (*najlepszej jakości*); rapier (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: myśliwy

Profesje wyjściowe: leśny duch; przepatrywacz; strzelec; tancerz wojny; zwiadowca

- PRZYJACIEL ZWIERZĄT -

Elfy są najbardziej związane z przyrodą i życiem spośród wszystkich ras Starego Świata. Znajduje to odzwierciedlenie w ich wierzeniach, a jednym z najważniejszych bogów elfów jest Karnos, Pan Zwierząt, którego ludzie utożsamiają z ich własnym starożytnym bóstwem dzikich miejsc - Taalem.

Ludzie i inne rasy udomowili zwierzęta, zabierając je z dziczy i oswajając. Elfy postępują w inny sposób. Dla elfa praktyka łamania zwierzęcego ducha przez jego *oswojenie* jest barbarzyńska i typowa tylko dla ludzi. Elfy wolą raczej zdobywać świadomą współpracę zwierzęcia, niż zmuszać ja do posłuszeństwa. Ludzie twierdzą, że ten pogląd jest sprzeczny z uwielbieniem, jakim elfy darzą polowania, lecz ci uważają, że ich łowy są tak samo naturalne, jak polowanie dzikich kotów czy stada wilków. Jak wszyscy dzicy myśliwi, polują tylko tyle, ile muszą, by przeżyć. Myślistwo nie jest dla elfów sportem.

Właśnie taki punkt widzenia leży u podstaw elfiej profesji caraidh (przyjaciel zwierząt). Każdy elf może zostać przyjacielem zwierząt - niektórzy członkowie tej rasy rodzą się nimi, inni przeistaczają się w nich podczas długich lat przebywania na łonie przyrody. Przyjaciele zwierząt swe naturalne przywiązanie do jakiego gatunku zwierzyny rozwijają do olbrzymich rozmiarów. Wiadomo też, że w obronie leśnych wiosek walczą ramię w ramię u boku swych zwierząt i oddziałów elfich wojowników.

Przyjaciele zwierząt, podobnie jak tancerze wojny, żyją razem z innymi elfami w leśnych społecznościach. Bardziej jednak niż tancerze zbliżają się do swych współbraci. Niemniej jednak może się zdarzyć, że przyjaciel zwierząt opuści elfią osadę wraz ze swym zwierzęciem, by stać się wędrownym poszukiwaczem przygód.

TABELA: GATUNEK ZWIERZĘCIA A TYTUŁ PRZYJACIELA ZWIERZĄT

K20	GATUNEK	TYTUŁ PRZYJACIELA ZWIERZĄT
1-4	NIEDŹWIEDŹ	Caraidh Bruinn
5-8	DZIK	Caraidh Much
9-10	SOKÓŁ	Caraidh Iolair
11-12	KOŃ	Caraidh Aech
13-16	PIES	Caraidh Cu
17-20	DZIKI KOT	Caraidh Cadhmorr

JAK ZOSTAĆ PRZYJACIELEM ZWIERZĄT?

Profesja przyjaciela zwierząt dostępna jest dla wszystkich elfów, którzy wyznają Karnosa. Można do niej przejść z dowolnej innej. Bohater musi wydać standardowe 100 *Punktów Doświadczenia*, a poza tym przez pewien czas przebywać w lesie, najlepiej w towarzystwie jednego lub kilku innych przyjaciół zwierząt, którzy będę zajmować się jego nauką.

W grze Mistrz Gry powinien potraktować to dokładnie tak, jak wszystkie inne zmiany profesji pamiętając o tym, że wstępny trening, który podejmuje bohater musi być przeprowadzony w terenie leśnym.

Pierwszym krokiem do zdobycia profesji przyjaciela zwierząt jest określenie gatunku zwierzęcia, z którym bohater odczuwa szczególną więź. MG może to określić w tajemnicy (biorąc pod uwagę osobowość bohatera) lub przedyskutować wybór z graczem. Może też wykonać rzut według tabeli **GATUNEK ZWIERZĘCIA A TYTUŁ PRZYJACIELA ZWIERZĄT**.

Są to najczęściej spotykane rodzaje zwierzęcych przyjaciól. Podobno istnieją też inne, lecz nawet elfy niewiele na ten temat wiedzą. Legendy mówią, że pojedyncze Wysokie Elfy, pochodzące ze starych rodów najwyższej arystokracji, rodziły się z darem przyjaźni smoków, którego nikt nie może się nauczyć. To właśnie on byli jeźdźcami smoków - Beith-Caradan. Niektórzy uważają to wyłącznie za legendę, inni twierdzą, że elfy te śpią gdzieś w leśnych ostępach wraz ze swoimi wierzchowcami, czekając aż przyjdzie czas, gdy będę mogli ocalić swą rasę przed zniszczeniem.

Bohater, który przyjął już profesję przyjaciel zwierząt i określił gatunek swego zwierzęcia, musi wybrać się samotnie do lasu i zaprzyjaźnić się, korzystając z umiejętności *posłuch u zwierząt*, z jednym lub kilkoma zwierzętami tego gatunku. Maksymalna liczba zwierząt, z którymi może się jednocześnie przyjaźnić, podana jest w opisie umiejętności.

ZWIERZĘTA W WALCE:

Każdy przyjaciel zwierząt może rozkazać swym zwierzęcym przyjaciołom, by walczyły u jego boku. Wymaga to testu **CHA** elfa.

Caraidh Aech, czyli przyjaciele koni często jeżdżą na wierzchowcach, które są ich przyjaciółmi. Nieliczne elfy mogą się przyjaźnić z taką ilością zwierząt, że są one w stanie ciągnąć bojowy rydwan. Jeśli na początku walki przyjaciel zwierząt wykona test **CHA**, jego koń będzie zachowywał się pod każdym względem jak *koń bojowy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Zwierzę wykonuje wtedy wszystkie testy strachu korzystając z **SW** elfa zamiast swojego, a ten ostatni - otrzymuje dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *ryzyka*, związanych z jazdą (modyfikator ten nie uwzględnia modyfikatora wynikającego z umiejętności *jeździectwo*).

- PRZYJACIEL ZWIERZĄT -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+10	+15	+10	+10	+10	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; przyzywanie zwierzą; szósty zmysł; sztuka przetrwania; tresura; tropienie; wyczucie kierunku
Jako dodatek do umiejętności wyliczonych powyżej; przyjaciele zwierząt otrzymują umiejętności przypisywane poszczególnym gatunkom zwierząt: bijatyka, silny cios (niedźwiedź) *lub* bijatyka, celny cios i szaleńczy atak (dzik) *lub* celny cios, ucieczka i uniki (sokół) *lub* ucieczka, jeździectwo i woltyżerka (koń) *lub* bijatyka, szaleńczy atak (pies) *lub* cichy chód *i* szybki refleks (dziki kot)

Przedmioty: broń prosta (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: zobacz opis

Profesje wyjściowe: tancerz wojny; zwiadowca

- TANCERZ WOJNY -

Tylko Leśne Elfy mogą podjąć szkolenie, a kandydat musi przejść przez wszystkie rytuały i próby, których wymaga się od pragnącego zostać tancerzem wojny członka elfiej społeczności.

Przywódca lub przywódczyni trupy przyjmuje kandydata w chacie, w której mieszkają tancerze. Bohater musi przekonać przywódcę o szczerości zamiarów. Tancerze wojny z chęcią powitają możliwość sprawdzenia bohatera, jednak pod warunkiem, że ten zdoła przekonać ich o swym zaangażowaniu. Aby zostać tancerzem wojny, kandydat musi zostać w rytualny sposób zaakceptowany przez kastę. Trzeba to zrobić przed próbami, gdyż uważa się, że Adamnan-na-Brionha, bóg tancerzy wojny, powinien zostać powiadomiony o próbach kandydatów. Dzięki temu będzie mógł pomóc tym, którzy są tego warci i przeszkodzić niegodnym. W rzeczywistości taka ingerencja jest bardzo, bardzo rzadka, ale rytuał musi być przestrzegany.

Obrzęd odbywa się w obecności wszystkich mieszkańców osiedla Leśnych Elfów. Kandydat musi się trzykrotnie obmyć, symbolicznie usuwając swe stare życie w przygotowaniu na przyjęcie nowego. Następnie zostaje ubrany w proste, białe szaty, po czym klęka przed członkami trupy. Muzycy tancerzy wojny zaczynają wybijać na bębnach melodię, prosząc Adamnana-na-Brionhę o przyjęcie kandydata. Przywódca trupy pyta, czy decyzja jest poważna, przypomina również, że elf wybrał niełatwy los. Wyrażone przez kandydata potwierdzenie kończy rytuał. Chętny do zostania tancerzem musi od tej pory zamieszkać w ich chacie.

Następnego dnia ma miejsce pierwsza próba, która rozpoczyna się obrzędowym tańcem, zakończonym przekazaniem broni, której kandydat będzie używał jako tancerz wojny.

Następnie rozpoczyna się właściwa próba, która może przyjąć jedną z kilku form. MG powinien wybrać taką, jaka najbardziej do niego przemawia. Niezależnie od tego, którą MG wybierze, należy uczynić próbę jak najbardziej realną. MG powinien spróbować uzmysłowić graczom, że próba jest rzeczywista - nie ma taryfy ulgowej. Dzięki temu będzie ona ekscytująca dla graczy i w przypadku, gdy się im powiedzie wzmocni w nich uczucie dokonania czegoś wyjątkowego.

Poniżej opisano szczegółowo trzy rodzaje prób.

- Próba może być walką z jakimś niebezpiecznym wrogiem (np. z orkami). Jeśli MG skorzysta z tej możliwości, kandydat powinien być utrzymywanie w stałej gotowości, aż do chwili, w której zwiadowcy doniosą o jakimś stosownym przeciwniku. Najbardziej prawdopodobnym wrogiem są zielonoskórzy lub zwierzoludzie. Najważniejsze jest tu odpowiednie przygotowanie spotkania tak, by kandydata oczekiwało trudne zadanie. Towarzyszą mu co prawda tancerze wojny, ale będą oni trzymali się z boku, oceniając zachowanie bohatera. W razie potrzeby ruszą na pomoc, ale jedynie wtedy, gdy BG znajdzie się w naprawdę poważnych opałach, np. otrzyma *trafienie krytyczne*. Każdy bohater, który krzyknie o pomoc otrzyma ją, ale z pewnością nie przejdzie próby.
- Kandydat może zostać wypróbowany w czasie walki sam na sam z przywódcą trupy. Aby przejść przez tę próbę, osoba chcąca zostać tancerzem wojny musi w czasie walki przynajmniej raz trafić wodza trupy i, co ważniejsze, nie może przerwać boju nawet z razie zagrożenia swojego życia - przywódca przerwie pojedynek, gdy będzie zadowolony z wyczynów kandydata, co często ma miejsce po zadaniu poważnych ran, mających na celu wypróbowanie odwagi.
- W próbie ostatniego rodzaju pragnący zostać tancerzem wojny musi zadać cios sześciu kolejnym przeciwnikom, niebędącym tancerzami wojny. Gdy tylko kandydat na tancerza zada cios (i spowoduje stratę choć jednego punktu **ŻW**), przechodzi do kolejnego przeciwnika. Od przeciwników kandydata oczekuje się, że będą walczyli najlepiej jak potrafią. Przywódca trupy będzie sprawdzać, czy nikt nie próbuje oszukiwać. W dowolnej chwili kandydat może przerwać walkę, jednak w ten sposób nie uda mu się przejść próby.

Po próbie kandydat musi wykonać rytualny taniec, który zadowoli przywódcę trupy. Każdemu z bohaterów można przyznać test **ODP**, którego wynik odzwierciedli wyczerpanie, będą rezultatem walki z sześcioma przeciwnikami, a następnie test **ZR**, którego rezultat odzwierciedli elegancję ruchu. Niepowodzenie dowolnego z testów oznacza, że osoba chcąca zostać tancerzem wojny tańczyła źle, wskutek czego nie może nim zostać.

Brightbranch stał pośrodku dużej chaty. Samotny i nieruchomy pośród zbitej masy spoconych ciał. Czuł równocześnie podniecenie, dumę i zdenerwowanie - dzisiaj był jego Wielki Dzień. Dziś - o ile wszystko pójdzie dobrze - w końcu zostanie tancerzem wojny.
Wydawało mu się, że minęły wieki od czasu, gdy postawił pierwsze kroki na ścieżce, wiodącej ku tej dziwnej i uświęconej kaście. Z trudnością przypominał sobie czasy, gdy, tak jak inne elfy, zwykł myśleć o tancerzach jako obcych istotach - prawie przedstawicielach innej rasy. Brightbranch przeszedł szkolenie i jego ciało było tak silne, szybkie i zręczne, że nie przypuszczał nawet, że coś takiego jest możliwe. Duch i umysł również się zmieniły - dzika muzyka świętych bębnów i fletów przepływała przez jego ciało, poruszała coś wewnątrz niego, w głębi jestestwa. Z wielką trudnością pozostawała w bezruchu. Poprzedniego dnia wreszcie sprawdził się w bitwie. Teraz pozostał mu jedynie końcowy rytuał.
Pięciu tancerzy skakało i zwijało się dokoła niego w rytmie coraz głośniejszych dźwięków kościanego fletu. Nagle, właściwie nie zauważając ruchy, poczuł na swym ramieniu lekkie dotknięcie. Nadszedł czas tańca.
Podskoczył niczym ryba wyskakująca z wody, w czasie salta kopnął wysoki zwornik budowli i strząsnął z dachu kilka okruchów. Wylądował idealnie - tylko kilka centymetrów od jednego z tworzących krąg ciał tancerzy. Jego sąsiad wygiął się niczym witka na wietrze, ale Brightbranch był szybszy - uderzył go lekko w ramię - markując śmiertelne uderzenie. Tancerz wojny opuścił krąg. Pozostało czworo przeciwników.
Młody elf wyskoczył w górę, lecz gwałtownie zmienił kierunek lotu. Trzech tancerzy dotknęło jedynie powietrza w miejscu, w miejscu w którym powinien się znajdować. Elf opadł na stopy, a dwa zręczne klepnięcia pozostawiły w kręgu jedynie dwójkę współzawodników.
Tancerze wojny jednocześnie skoczyli w jego kierunku, lecz Brightbranch już obracał się w lewo. W ostatniej chwili wysoka elfka o błyszczących, bursztynowych oczach i usztywnionych żywicą włosach barwy wschodzącego słońca zdołała obrócić się w jego kierunku. Gdy stopy Brightbrancha dotknęły ziemi, odbił się w przeciwną stronę - drugi tancerz przez ułamek sekundy zastygł w bezruchu. Wystarczyło to młodemu elfowi, by zadać czwarty cios.
Pokonani tancerze utworzyli luźny krąg wokół dwojga przeciwników, którzy powoli krążyli wokół siebie. Yavathol była przywódczynią trupy i Brightbranch prawie był pewien, że specjalnie go oszczędzała, by sprawdzić dopiero w bezpośredniej walce. Kocie oczy błyszczały w półmroku wewnątrz chaty, a uśmiech, błądzący na jej ustach rozpraszał Brightbrancha.
Elf zatrzymał się, złapał równowagę. Wiedział, że Yavathol jest niebezpiecznym przeciwnikiem, dlatego zdecydował, że pozwoli jej podejść. Wtedy będzie miał przynajmniej przewagę równowagi.
Po chwili, która wydawała się godziną, przywódczyni się poruszyła. Ruszyła w stronę Brightbrancha niczym wiatr, przemykający między trawami. Elf wybił się wysoko w powietrze, ale przeciwniczka w jakiś sposób znalazła się obok niego, a nie na klepisku. Uniknął jej dłoni i przekoziołkował. Wciąż był wewnątrz kręgu, ale tym razem mało brakowało, by został pokonany.
Yavathol wylądowała i odbiła się niczym piłka. Wykonała salto, dzięki któremu znalazła się na tyłach budynku. Brightbranch również wyskoczył. Na ziemi wylądowali jednocześnie.
Dwie dłonie niczym węże wyskoczyły ku barkom przeciwnika. Brightbranch stał niepewnie, nie wiedząc czyj cios był pierwszy.
- Dobrze się spisałeś Brightbranchu - Yavathol zaśmiała się niczym dzika puma. - Wygrałeś.

WSKAZÓWKI DLA MG:

MG wplatając powyższe elementy w część przygody powinien spróbować oddać atmosferę rytuału i ceremonii - dla bohaterów jest to ważne przeżycie, dlatego powinni je dobrze zapamiętać. Jeżeli bohaterowie zdołali przejść przez tę próbę, spędzą całą noc ćwicząc podstawowe akrobacje i przygotowując się w ten sposób do jutrzejszej publicznej ceremonii, w trakcie której zostaną przyjęci do trupy. Włosy bohaterów zostają ufarbowane i odpowiednio ułożone, a ciała pomalowane w rozmaite wzory, które muszą pozostać na ciele, aż zetrą się same.

Po tych wszystkich ceremoniach rozpoczyna się prawdziwe szkolenie, w czasie których bohaterowie uczą się wszystkich specjalnych umiejętności tancerzy wojny, kodeksu ich postępowania oraz miejsca, zajmowanego przez nich w społeczności elfów. Nowych tancerzy uczy się również obrządku Adamnana-na-Brionhy, Pana Tańca.

Bohater musi zgromadzić odpowiednią ilość *Punktów Doświadczenia* i po okresie szkolenia wykupić wszystkie umiejętności, tak jak ma to miejsce w przypadku innych profesji. W tym czasie bohater pozostaje wśród tancerzy wojny, od których pobiera nauki. Po tym okresie *nowicjatu*, bohater może poprosić przywódcę o pozwolenie na opuszczenie trupy i wyruszenie w świat, które zazwyczaj jest udzielanie.

TANCERZE WOJNY W SPOŁECZEŃSTWIE ELFÓW:

Tancerz wojny to coś więcej niż kilka nowych umiejętności. Tancerze zaczynają czcić nowego boga i rozpoczynają życie we wspólnocie innych tancerzy. Przyjęcie elfa do trupy oznacza dla niego nowe życie - tancerze wojny zwykle postrzegają siebie jako elitarnych wojowników, a ich poświęcenie często graniczy z fanatyzmem. Ich wiara we własną wyższość, niemal zadufanie jest przyczyną, dla którego oddzielają się od głównego nurtu społeczeństwa elfów i żyją we własnych społecznościach, funkcjonujących na obrzeżach leśnych osiedli.

Chociaż większość trup jest silnie związana z pobliskimi osiedlami i zwykle przyjmuje polecenia lub, jak je nazywają, prośby wodza osady, ich działalność określa głównie przywódca trupy, szanowany wojownik, którego wódz osady traktuje jak osobę o zbliżonej pozycji. Inne elfy powszechnie szanują tancerzy, gdyż nikt nie wątpi w ich wkład w obronę elfich osiedli i wiosek. Jednak szacunek ten jest w pewnym stopniu oparty na strachu i podejrzliwości wobec tych, którzy wybrali życie z dala od innych. Niezwykle zwyczaje tancerzy są dla pozostałych elfów niepokojące.

MG powinien się upewnić czy bohaterowie, którzy zostali tancerzami wojny wezmą sobie do serca te wskazówki, czy po prostu będą traktować swych bohaterów jak nieposiadające żadnej głębi maszyny do zabijania. W celu zmuszenia gracza do odgrywania bohatera jako rzeczywistego tancerza wojny MG może wykorzystać przychylność i szacunek elfiej społeczności i okazjonalne błogosławieństwo ze strony Adamnana-na-Brionhy. Jeśli bohater nadal zachowuje się w niegodny lub tchórzliwy sposób, MG nie powinien obawiać się okazania niezadowolenia, żywionego wobec niego przez Pana Tańca, które może przybrać formę odebrania mu jednej, bądź kilku umiejętności specjalnych (bohater cierpi z powodu silnych bólów mięśni, uniemożliwiających mu używanie tych zdolności) aż do momentu, w którym osoba taka oczyści się przez podjęcie jakiejś odpowiedniej próby.

PSYCHOLOGIA:

Tancerze wojny *nienawidzą* wszystkich goblinoidów. Elf po przejściu na profesję tancerza wojny musi dążyć do zmiany swej *natury* na PRAWORZĄDNĄ, jeśli nie posiadał takiej wcześniej. Odzwierciedla to przyjęcie kodeksu i sposobu życie tancerzy.

BROŃ & PANCERZ:

Tancerze nie mogą używać żadnej z umiejętności specjalnych, jeśli noszą pancerz inni niż skórzany, lub jeśli posługują się bronią inną niż służącą do walki wręcz, np. strzelecką (na przykład palną).

TANCERZ WOJNY:

Tancerze wojny są najbardziej szanowanymi wojownikami spośród Leśnych Elfów Starego Świata. Żyją, by w walce zdobyć sławę, poświęcają się osiągnięciu najwyższych umiejętności bojowych. Są również mistrzami przedstawień i tańców. Swe zadziwiające wyczyny wykonują z niezwykłą łatwością i gracją.

Tancerzy wojny można znaleźć w wielu większych, leśnych osiedlach elfów Starego Świata. Preferują towarzystwo własnej rasy, lecz często żyją w pewnej odległości od osiedla. Czekając na walkę, ćwiczą swe bojowe pieśni i zdolności.

Tancerz wojny może zostać poszukiwaczem przygód z wielu powodów. Życie, jakie prowadzi taka osoba dostarcza wielu emocji i prawie nieograniczone możliwości do wypróbowania swych umiejętności podczas walki z różnymi przeciwnikami. Tancerze są bardziej dzicy od większości elfów, dlatego niektórzy z nich dochodzą do wniosku, że życie w lesie jest nudne i zbyt spokojne.

Tancerze wojny wyróżniają się swą pełną gracji dumą, miłością do walki i przywiązania do ufarbowanych włosów, często usztywnionych żywicą.

- Tancerz Wojny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+15	+20	+20	+20	-	+20	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: akrobatyka; aktorstwo; celny cios; celne strzelania (broń miotana); finta; oburęczność; riposta; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); taniec; uniki; wirująca śmierć (umiejętność specjalna); zastraszanie; żonglowanie

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); broń egzotyczna (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: banita; gladiator; łowca nagród; oficer; przyjaciel zwierząt; szampierz; wojownik klanowy; zwiadowca

Profesje wyjściowe: fechmistrz; herszt banitów; sierżant; szampierz

PROFESJE NIZIOŁKÓW:

imo, że niziołki są jedną z najmłodszych i najmniejszych spośród cywilizowanych ras zamieszkujących granice Imperium to, posiadają dość duży - choć powszechnie niedoceniany - wpływ na kulturę i historię Imperium. Choć prawdą jest, że większość niziołków nad wszelkie niebezpieczeństwo i przygodę przedkłada spokój zapewniany przez ściany wydrążonej w zboczu norki, to i wśród tego zacnego ludu, w każdym pokoleniu znajdują się młodzi, spragnieni przeżyć i gotowi na ryzyko awanturnicy.

Większość obywateli Imperium, ma niewielkie pojęcie o realiach życia w zamieszkiwanej przez niziołki Krainie Zgromadzenia. Kojarząc ją głównie jako zieloną, porośniętą lasami, usianą niewielkimi wzgórzami krainę, zamieszkiwaną przez wesołych i sympatycznych żartownisiów, którzy do mistrzostwa opanowali sztukę kulinarną. Prawdą jest że niziołki posiadają miłą i pogodną naturę, jednak życie w Krainie Zgromadzenia, wbrew pozorom nie jest nieustającą sielanką. Zwłaszcza w regionach położonych blisko granicy z Sylvanią, które regularnie atakowane są przez bandy zielonoskórych i ożywieńców. Wielu spośród żyjących tam niziołków ma za sobą odbytą służbę wojskową, a niektórzy kontynuują karierę żołnierza, wykazując spore zdolności i zaangażowanie, daleko wykraczające poza stereotypowe pojęcia o niziołkach. Choć wcielone do armii niziołki zajmują się głównie zaopatrzeniem i pracą w kuchniach polowych, to wielu spośród nich tworzy całkiem bitne oddziały piechurów, procarzy oraz zwiadowców.

- DYWERSANT NIZIOŁKÓW -

Niziołki, tworzące elitarne oddziały dywersantów, przechodzą trudne i wyczerpujące szkolenie pod okiem utytułowanych i doskonale wyszkolonych krasnoludzkich saperów i imperialnych inżynierów, służących w armii Imperatora. Poznając tajniki posługiwania się bronią prochową, konstruowania tuneli i cichego poruszania się na wrogim terenie.

Oddziały dywersantów często uzupełniają, a nierzadko, zwłaszcza w przypadku wojsk biedniejszych szlachciców, zastępują krasnoludzkich saperów, którzy za swe usługi żądają wielokrotnie więcej, niż ich mniejsi odpowiednicy. Do głównych zadań dywersantów należy zakładanie pułapek, ubezpieczanie odwrotu wojsk, drążenie tuneli i zakładanie ładunków wybuchowych pod murami wrogich twierdz.

- Dywersant Niziołków -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+10	+15	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; górnictwo; inżynieria; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); stolarstwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się

Przedmioty: K4 bomby; K4 bomby zapalające; K4 pułapki; kilof; miecz krótki; przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); saperka

Profesje wejściowe: piechur niziołków; procarz; zwiadowca niziołków; żołnierz

Profesje wyjściowe: bombardier, najemnik; piechur niziołków; procarz; żołnierz

- PIECHUR NIZIOŁKÓW -

Wiele hrabstw graniczących z Sylvanią posiada liczne, dobrze wyszkolone i uzbrojone oddziały żołnierze, nierzadko wspierane przez wojska Elektorów poszczególnych prowincji. Wśród wojsk stacjonujących na granicy Sylvanii i Krainy Zgromadzenia znaczną część stanowią niziołki, które tworzą dobrze wyszkolone, bitne i niezwykle zajadłe oddziały piechurów.

Oddziały piechurów, służące w Armii Imperialnej często wykorzystywane są jako wsparcie głównych oddziałów, takich jak halabardnicy i pikinierzy, uzupełniając szybkością i zaciętością siłę ludzkich ramion.

Piechurzy, którzy zakończyli swą służbę chętnie przyjmowani są do oddziałów strażników miejskich, gdzie mogą korzystać ze swego wojskowego wyszkolenia, służąc i chroniąc mieszkańcom osad Krainy Zgromadzenia.

- Piechur Niziołków -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+15	-	+15	+10	+15	-	+5	-
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szybki refleks; uniki

Przedmioty: hełm; kaftan kolczy; miecz krótki; puklerz

Profesje wejściowe: dywersant niziołków; procarz; zwiadowca niziołków; żołnierz

Profesje wyjściowe: najemnik; dywersant niziołków; procarz; zwiadowca niziołków; żołnierz

- PROCARZ -

Niziołki, które powszechnie znane są ze swych zdolności strzeleckich bardzo upodobały sobie procę, która w ich rękach stanowi śmiertelnie niebezpieczną broń. Wykorzystywaną zarówno w czasie polowań jak i do walki z wrogiem, którego szczególnie na granicy z Sylvanią nie brakuje.

Wśród licznych oddziałów złożonych z niziołków większą część stanowią oddziały procarzy, służące jako wsparcie dla imperialnej piechoty i łuczników. Ze względu na swą szybkość i zręczność, oddziały procarzy często wykorzystywane są w czasie zasadzek. Gdzie błyskawicznie miotane pociski powodują zamęt i znaczne straty w szeregach przeciwników.

- Procarz -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
-	+20	+10	-	+15	-	-	-
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); ukrywanie się

Przedmioty: K6 noży do rzucania; proca i amunicja; przeszywanica; sztylet

Profesje wejściowe: dywersant niziołków; piechur niziołków; zwiadowca niziołków; żołnierz

Profesje wyjściowe: dywersant niziołków; najemnik; piechur niziołków; strzelec; zwiadowca niziołków; żołnierz

- ZWIADOWCA NIZIOŁKÓW -

W szeregach Armii Imperialnej, liczną grupę stanowią oddziały zwiadowców, wśród których służą także niziołki. W odróżnieniu od innych złożonych z niziołków formacji, pełniących głównie rolę wsparcia, zwiadowcy stanowią równorzędne oddziały wojskowe.

Niziołki, służące w Armii Imperialnej z racji swych rozmiarów nie mogą poruszać się konno, specjalnie dla nich, sprowadzono wytrzymałe Albiońskie kuce, które obecnie hodowane są w należących do Imperatora stadninach.

Zwiadowcy wywodzący się z małego ludu wypełniają niebezpieczne misje rozpoznawcze, gdzie w pełni wykorzystuje się ich zwinność i umiejętność niezauważalnego poruszania się w lesie.

- Zwiadowca Niziołków -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+10	+15	+15	+5	+10	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: cichy chód; jeździectwo (kuc); opieka nad zwierzętami (kuc); pływanie; sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); sztuka przetrwania; tresura (kuc); tropienie; ucieczka; ukrywanie się; walka na koniu; wspinaczka; wyczucie kierunku

Przedmioty: K6 złotych koron; K6 noży do rzucania; proca i amunicja; kuc; lina (20 metrów) i hak; miecz krótki; przeszywanica z rękawami

Profesje wejściowe: piechur niziołków; procarz; żołnierz

Profesje wyjściowe: dywersant niziołków; kurier; najemnik; piechur niziołków; procarz; przepatrywacz; zwiadowca; żołnierz

ZAKONY RYCERSKIE:



Gracz musi uzasadnić swój wybór - czy jest to pokuta za jakąś zbrodnię, czy też może *boskie powołanie*? Bohater musi znać zasady wiary - MG może nawet nalegać, by odsłużył on wcześniej pewien czas w zakonie jako nowicjusz. Przyjęcie do zgromadzenia wiąże się ze złożeniem przysięgi służby wybranemu bogu przez określony czas (zazwyczaj do śmierci). Od tej pory bohater powinien być lojalny przede wszystkim w stosunku do zakonu, swych nowych braci i wiary. Od nowo wstępujących członków oczekuje się, że przekażą cały majątek na rzecz organizacji, będą wykonywać polecenia przełożonych; czasem powinni również podjąć się próby lub zadania wyznaczonego im przez Wielkiego Mistrza lub kapłanów.

Jeśli bohater - rycerz nadal chce brać udział w przygodach drużyny, MG musi przygotować wiele rozwiązań fabularnych, które usprawiedliwią tego rodzaju działania. Najbardziej odpowiednie wydają się być tu przygody związane z wypełnianiem zobowiązań rycerza zakonnego, np. uczestnictwo w ceremoniach religijnych, służba w straży honorowej czy udział w kampaniach wojennych. Ponieważ oddziały rycerzy zakonnych są wysoko cenione (ze względu na ich profesjonalizm), każdy zwaśniony baron czy książę, stara się pozyskać sobie ich pomoc, przekazując hojne dotacje do zakonnych kufrów.

Rywalizacja pomiędzy poszczególnymi zgromadzeniami - a zwłaszcza pomiędzy Sigmarytami a Ulrykanami - jest niejednokrotnie bardzo ostra i zacięta. Choć obie organizacje nie są w stosunku do siebie otwarcie wrogie, w ciągu ostatniego tysiąca lat stoczyły wiele bratobójczych wojen.

Na szczęście zagrożenie dla Imperium zawsze jednoczyło oba zakony przeciwko wspólnemu wrogowi. Niewiele widoków, jakie dostrzec można na polu bitwy, wzbudza większy podziw niż szarża konnicy templariuszy. Choć prawdopodobieństwo osobistego udziału bohaterów jest tu niewielkie, opis ataku z powodzeniem wpleść można w narrację, dodając napięcia dramatycznej walce…

Podstawową formacją, w jakiej walczą rycerze zakonni jest ciężka konnica. Oddziały ustawiają się w ciszy (choć templariusze Białego Wilka są tu wyjątkiem), naprzeciw najlepszych jednostek wroga; słychać jedynie komendy oficerów i modlitwy kapłanów. Później, po wydaniu rozkazu, oddział rozpoczyna szarżę, z początku konie idą powoli, rozpędzając się na dłuższym dystansie. Później, pędząc w pełnym galopie, rycerze wpadają na wroga rozpędzoną, najeżoną kopiami pancerną masą. Na sam ten widok większość przeciwników rzuca się do ucieczki. Gdy dojdzie do starcia, templariusze wycofują się z walki tylko na wyraźny rozkaz przełożonych. Mówi się, że żaden oddział nie jest w stanie oprzeć się dobrze poprowadzonej szarży rycerstwa zakonnego, a udany atak konnicy może przeważyć losy bitwy.

TEMPLARIUSZE:

Niektórzy rycerze wypełniają religijne misje i są związani ze swoimi świątyniami. Tacy rycerze są zwani Świątynnymi Rycerzami bądź Templariuszami. Są elitą sił militarnych reprezentowanych przez ich religię i tylko najtwardsi mogą zostać templariuszami. Oficjalnie każdy może zostać templariuszem, spełniając wcześniej warunki stawiane przez ich religię, ale o wiele łatwiej jest zostać templariuszem jeżeli w żyłach kandydata płynie błękitna krew. Każdy kto chce zostać templariuszem musi najpierw poznać wszystkie doktryny swojej wiary, a dopiero potem zostaje wybrany, dlatego też największa ilość templariuszy wywodzi się z nowicjuszy i kapłanów.

Trening templariuszy przebiega niemal tak samo jak trening rycerstwa, z tą różnicą iż każdy rodzaj kultu kładzie dodatkowy nacisk na zasady obowiązujące w danej wierze. Templariusze żyją jak spartanie, nie posiadają wielkich bogactw, mieszkają w świątyniach i nie mogą zakładać rodzin. Zyskują za to najlepsze wyszkolenie, szaty religijne i wyposażenie rycerskie. Templariusze dostają błogosławienia od swoich bogów dużo częściej niż zwykli ludzie czy nawet kapłani (jeśli wykonują jakieś misje oczywiście.)

Jeśli nie jest specjalnie zaznaczone że templariuszem może zostać kobieta, to znaczy że templariuszami tego wyznania zostają tylko mężczyźni.

RYCERZE BRETONNI:

Cudzoziemiec zapytany o opinię na temat Bretonni może zacząć rozwodzić się nad wyśmienitym smakiem tamtejszych trunków i potraw, nad bogactwem szlachty i nędzy chłopów, nawet nad urodą bretonnskich kurtyzan, lecz wszyscy bez wyjątku, prędzej czy później, wspominają o rycerzach.

Od najmłodszego spośród błędnych rycerzy aż do rycerzy Graala, waleczni i dzielni wojownicy w błyszczących zbrojach to niemalże symbol Bretonni. Niepodzielnie rządzą krainą, nie tylko broniąc jej przed napaścią obcych mocarstw, lecz także przed wewnętrznym wrogiem, który niczym zaraza próbuje opanować i zniszczyć wiernych wyznawców Pani z Jeziora. Bez ich kopii i mieczy, bez honoru i szlachetności, które wyznaczają sens życia każdego rycerza, bez poświęcenia i sprawiedliwości, z jakimi wcielają w życie zasady kodeksu etosu rycerskiego, Bretonnia już dawno pogrążyłaby się w mroku, rozdarta przez licznych wrogów.

DZIEDZICTWO KULTUROWE:

Nie każdemu mieszkańcowi Bretonni dane jest dostąpić zaszczytu noszenia rycerskiego pasa i ostróg. Jedynie męski potomek szlacheckiego rodu może zostać rycerzem, choć w przeszłości zdarzyło się trzykrotnie, iż król pasował chłopa na rycerza. Nigdy w dziejach nie było kobiety-rycerza, gdyż zgodnie z tradycją jedynie mężczyźni są w stanie sprostać surowym wymogom kodeksu honorowego.

Każdy, kto spełni powyższy warunek, w świetle prawa bretonnskiego jest rycerzem, choć nie zawsze żyje w zgodzie z wymogami etosu rycerskiego. W rzeczywistości zbyt często pojawia się rażąca dysproporcja między zachowaniem danego szlachcica a zasadami kodeksu honorowego. Niektórzy wolą raczej władać widelcem niż mieczem, inni nosa nie wyściubili poza mury własnego zamku, odwagą wykazując się jedynie podczas pijatyk i turniejów pieśniarzy. Feudalny ustrój, absolutna władza wielmożów na podległych im ziemiach oraz niezachwiane poczucie własnej wartości sprawiają, iż taki *domowych rycerzy*, którzy nawet nie próbują sprostać wymaganiom kodeksu honorowego, jest więcej niż można zliczyć. Mimo szerzącej się w Bretonni dekadencji, wiara we własne siły i dążenie do doskonałości w każdym aspekcie życia przyświeca wielu młodym, wierzącym w ideały rycerzom, którzy z pogardą patrzą na zgnuśniałych arystokratów, gotowi w każdej chwili wyzwać ich na pojedynek w obronie trzech podstawowych wartości rycerskiego żywota: męstwa, wierności i rycerskości.

MĘSTWO:

Rycerz nigdy nie może splamić się tchórzostwem. W każdej sytuacji, a zwłaszcza podczas walki zbrojnej, musi wykazać się odwagą, sprawnością i honorem. Aktem męstwa jest niezłomna postawa na polu bitwy i stawienie czoła przeważającym siłom wroga, nawet jeśli zakrawa to na samobójstwo. Jednak w praktyce nawet bretonnscy błędni rycerze mają na tyle rozsądku, aby niekiedy zapominać o tej cnocie, szczególnie gdy nie ma świadków. Jeśli są, zawsze można spróbować odwołać się do wiedzy wojskowej i zarządzić *taktyczne przegrupowanie sił*.

Stanowiąc główną siłę broniącą kraju, rycerze powinni doskonalić się w sztuce władania orężem. Śmiertelną obrazą jest zarzucenie, a nawet sugerowanie rycerzowi, iż jego umiejętności są na poziomie wyszkolenia chłopa lub, co gorsze, kobiety. W efekcie spotkanie rycerza bretonnskiego z doskonale wyszkoloną najemniczką może przerodzić się w jego rozpaczliwe (a niekiedy żałosne) próby udowodnienia wszystkim obecnym własnej sprawności bojowej. Oczywiście nie w bezpośrednim starciu, gdyż żaden rycerz nie splami się pojedynkiem z kobietą.

Jak każe tradycja, rycerz powinien walczyć honorowo, czyli bronią białą. Stosowanie broni miotanej i dystansowej jest aktem tchórzostwa, zaś broń palna to haniebne i podstępne narzędzie mordu, godne jedynie słabych Południowców i nieludzi. Korzystanie z zaklęć to oznaka słabości ducha, a ich użycie na wojnie urąga nakazom uczciwej i mężnej walki. Oczywiście, magiczne moce Czarodziejki i Panien Graala są jak najbardziej dopuszczalne.

WIERNOŚĆ:

Wierność to pojęcie wykraczające poza feudalne posłuszeństwo. Rycerz powinien lojalnie służyć seniorowi, lecz może mu się przeciwstawić w obronie króla Bretonni lub z jego rozkazu jako najwyższego zwierzchnika feudalnego wszystkich rycerzy. Oczywiście senior *zbuntowanego* rycerza może okazać swoje niezadowolenie, wyzywając go na honorowy pojedynek lub udając się pod zamek lennika, celem nawiązania dysputy o strategii i taktyce, z wykorzystaniem machin oblężniczych i naprędce zebranych oddziałów.

Niestety, Bretonnczycy uwielbiają opowieści o dramatycznych losach rozdartych między nakazem posłuszeństwa wobec dwóch seniorów. Bohaterowie owych legend przeżywali rozterki, niczym zamknięci w kręgu bez wyjścia, aż wreszcie wybierali romantycznie tragiczną śmierć, nie mogą żyć ze świadomością hańby. Sila opowieści jest tak wielka, że niektórzy znudzeni i żądni slawy rycerze świadomie próbują uwikłać się w zależności od dwóch (lub więcej) seniorów jednocześnie. Po pewnym czasie okazuje się jednak, iż tragiczne dylematy, jakie przeżywali bohaterowie z pieśni minstreli, przeszkadzają w codziennym życiu i sprawiają prawdziwy ból, a nagroda w postaci pośmiertnego uczczenia imienia w opowieściach nagle przestaje wydawać się tak zachwycająca. Tacy nieszczęśnicy często nie potrafią sami wyplątać się z zastawionej przez siebie pułapki i muszą skryć się pod kapturem banity lub skorzystać z pomocy awanturników, którzy rozwiążą zaistniały problem, na przykład eliminują jednego z seniorów.

RYCERSKOŚĆ:

Honor i męstwo są najważniejszymi cnotami. Nie odmówisz honorowego pojedynku. Nie uciekniesz przed wrogiem ani nie poddasz mu się. Tylko walka twarzą w twarz jest godna prawdziwego rycerza. Nie będziesz używał ni łuku, ni kuszy, ni żadnej innej broni dystansowej.
- fragment *Kodeksu*, ustanowionego przez Gillesa le Breton

Prawdziwy rycerz zawsze zachowuje się uprzejmie i dworsko, nawet na polu bitwy. Oznaką szacunku dla wyższej pozycji jest pozwolenie seniorowi na zaatakowanie najgroźniejszego przeciwnika (a przede wszystkim tego, którego pokonanie lub zabicie przysporzy najwięcej chwały). Widok kilku bretonnskich rycerzy, którzy prześcigają się w uprzejmościach, ustępując sobie nawzajem przywileju walki z demonem Chaosu, potrafi wzruszyć do lez. Mniej znaczący wrogowie, jak na przykład zielonoskórzy, nie zasługują na taką uprzejmość i są bez większych ceregieli wycinani w pień.

Obrażenie innego rycerza poza polem bitwy jest aktem haniebnym. Można sugerować, iż jego niegodne zachowanie jest najwyraźniej efektem jakiejś klątwy bądź uroku, lecz etykieta zabrania naruszania czci i godności rycerskiej. To powszechnie przestrzegana zasada, której konsekwencją jest stosowanie zawoalowanych docinków i obraźliwych aluzji, wyrażanych uprzejmym i spokojnym tonem. Bretonnczycy doskonalą się zatem w ciętych ripostach i pojedynkach słownych, które niekiedy potrafią być bardziej zaciekłe niż pojedynki na miecze. W wielu przypadkach mało rozgarnięci cudzoziemcy, ale także liczni rycerze Bretonni, nawet nie zdają sobie sprawy, że ktoś stroi sobie z nich żarty albo wręcz bezlitośnie szydzi.

Kodeks rycerski nakazuje bezwzględną uprzejmość wobec kobiet. Niewiasty przepuszcza się w drzwiach, usługuje się im przy stole, jako pierwsze siadają i otrzymują potrawy, bywają także damami serca, o których względy walczy się w turniejach. Obowiązkiem każdego szarmanckiego szlachcica jest opieka i obrona kobiety przed realnym lub wyimaginowanym zagrożeniem. W wielu przypadkach konieczność zapewnienia bezpieczeństwa niewiastom goszczącym na zamku bywa uzasadnieniem odmowy wyruszenia na bój przeciw wrogiej armii lub bandom zielonoskórych. Oczywiście, obowiązek rycerskości, a więc kobiety nie mają nic do potwierdzenia w tej kwestii. Nawet wbrew swej woli będą powstrzymywane przed uwikłaniem się w niebezpieczną sytuację i muszą godzić się na wszelkie przejawy uprzejmości ze strony rycerzy, niezależnie od tego, jak wielką niechęć lub nienawiść do nich odczuwają.

KARIERA RYCERZA:

W odróżnieniu od Imperium, gdzie potomkowie rodów szlacheckich najpierw muszą odsłużyć kilka lat jako giermkowie, bretonnscy rycerze od razu wstępują na drogę do rycerskiego ideału. Po osiągnięciu wieku dorosłego (mimo pewnych różnic, zależnych od księstwa i tradycji danego rodu, jest to zwykle 15-18 rok życia) męski potomek szlacheckiej rodziny zostaje pasowany na błędnego rycerza, a następnie wyprawiony w świat, aby mógł dowieść swej wartości.

Błędni rycerze przemierzają Stary Świat, z zapałem poszukując okazji do zdobycia doświadczeń i slawy oraz udowodnienia sprawności we władaniu orężem. Mniej odważni (lub mniej szaleni) przedstawiciele szlachty wolą jednak rozwijać inne umiejętności, przy okazji wypraw nabywając doświadczenia i nawiązują znajomości, które mogą zaowocować otrzymaniem zaszczytnej funkcji na dworze jakiegoś wielmoży (takie osoby wykonują inne profesje, na przykład dworzanina lub zarządcy).

Presja rodziny oraz tradycje odbywania takich wędrówek są na tyle silne, iż większość rycerzy przynajmniej próbuje zachować pozory uczestnictwa w wyprawie. W efekcie, we wszystkich księstwach można spotkać grupy młodzieńców szukających przygód i okazji do zademonstrowania swej odwagi. Na ich nieszczęście, zbyt często taka brawura okazuje się niewłaściwym sposobem na udowodnienie własnej wartości.

Samotna wędrówka bretonnskimi szlakami może okazać się dużym wyzwaniem nawet dla doświadczonego rycerza Graala, zaś dla błędnego rycerza to niemal samobójstwo. Niektórzy jednak właśnie z tego powodu decydują się na samotną wyprawę, mając nadzieję na odniesienie bardziej chwalebnego zwycięstwa. Niestety dla zbyt wielu ta decyzja okazuje się największym (a często ostatnim) błędem w życiu. Większość rozsądnych młodzieńców szuka zatem towarzyszy podróży. Najlepszych wyborem jest zaprzyjaźnienie się z innym błędnym rycerzem, ze względu na podobną pozycję społeczną i *pokrewieństwo dusz*. Nikt inny przecież nie potrafi zrozumieć, jak ważna dla rycerza jest taka wyprawa. Niebezpieczeństwo związano z takim towarzystwem polega na tym, iż młodość rzadko idzie w parze z rozsądkiem, a chęć udowodnienia własnej wyższości nad kompanami często prowadzi do nadmiernie brawurowych i ryzykanckich działań. Obdarzeni większą mądrością rycerze wolą zatem związać się z grupą podróżnych i awanturników, najlepiej pochodzących z różnych klas społecznych lub obcych krain. Naturalnie jedynym możliwym, wręcz oczywistym przywódcą takiej grupy powinien być właśnie dzielny rycerz z Bretonni.

Wędrówka błędnego rycerza kończy się wraz z otrzymaniem nadania ziemskiego lub stanowiska na dworze seniora, zwykle w jego zbrojnej świcie. Zdarza się, że najstarsi synowie magnatów wracają na zamek już po kilku dniach, gdyż rodzina pragnie uniknąć ryzyka śmierci dziedzica na szlaku. Po zakończeniu wędrówki błędny rycerz zyskuje tytuł rycerza Królestwa.

Powszechnie akceptowanym i szanowanym zjawiskiem jest odmowa przyjęcia pozycji na dworze ze względu na zbyt krótki - zdaniem błędnego rycerza - czas spędzony na wędrówce. Jedyny wyjątek dotyczy propozycji złożonej bezpośrednio przez króla - w takim przypadku rycerz nie ma prawa odmówić. Niektórzy błędni rycerze niemal całe życie spędzają na szlaku, czekając na łaskę króla. Niestety, władca na swój dwór zaprasza jedynie najmężniejszych rycerzy, którzy okryli się wielką chwałą.

W mechanice gry rozpoczęcie profesji rycerza Królestwa jest możliwe dopiero po otrzymaniu rycerskiego nadania. Jeśli tak się stanie, bohater (który ukończył profesję błędnego rycerza) może w dowolnym momencie wydać 100*PD* i rozpocząć profesję rycerza Królestwa, nawet jeśli w między czasie wykonywał inną. Wielu błędnych rycerzy w trakcie długoletnich wędrówek wykonuje nawet kilka różnych profesji, nim wreszcie dostąpią zaszczytu pasowania na rycerzy Królestwa.

Nie wszyscy właściciele ziemscy lub dworzanie wykonują profesję rycerza Królestwa, mimo iż formalnie przysługuje im ów tytuł. Jednakże większość błędnych rycerzy wstępuje na służbę w armii seniora, a rycerze Królestwa to najliczniejsza grupa spośród wszystkich bretonnskich szlachciców.

Osoby zarządzające posiadłością ziemską lub sprawujące funkcje na dworze mają z tego powodu rozliczne obowiązki i nie mogą tak po prostu porzucić wszystkiego i wyruszyć na szlak w poszukiwaniu chwały. Jednak zbrojni rycerze w służbie magnatów często bywają wysyłani z misją rozprawienia się ze zbójami, zdławienia buntu lub zażegnania niebezpieczeństwa ataku zielonoskórych. Natomiast panowie ziemscy szybko przekonują się, iż sprawne zarządzanie obszarem lennym i zamieszkującą go ludnością to wyjątkowo trudne zajęcie, wymagające mądrości i umiejętności podejmowania nierzadko trudnych decyzji.

POSZUKIWANIA GRAALA:

Rycerz Królestwa może w dowolnej chwili ogłosić rozpoczęcie świętej wyprawy w poszukiwaniu Graala, aby wzorem sławnych poprzedników odnaleźć Panią z Jeziora i dostąpić zaszczytu napicia się ze świętego kielicha. Taka wyprawa to okazja do zdobycia sławy, choć zawsze (i szybko) okazuje się, iż tego rodzaje motywacje nie wystarczą, by osiągnąć cel. Niezbędne jest poświęcenie, doskonalenie sprawności w walce, a także religijny zapał. Tylko rycerze o wielkich przymiotach ducha będą w stanie ukończyć wyprawę. W mechanice gry jest to odzwierciedlone przez konieczność wybrania i ukończenia profesji rycerza Próby, gdyż tym jest wyprawa w swej istocie - próbą charakteru i wartości rycerza.

Rozpoczęcie wyprawy zwykle przyjmuje formę uroczystej przysięgi lub ślubu rycerskiego, podczas którego śmiałek wyrzeka się posłuszeństwa wobec seniora na rzecz służby Pani z Jeziora. Symbolicznym gestem jest odłożenie kopii, oręża tradycyjnie kojarzonego z wiernością wobec pana lennego. Zamiast tego rycerze używają w walce dwuręcznych mieczy lub innego ciężkiego oręża. Zbrojni rycerze opuszczają służbę u swojego pana, co jest czynem honorowym i w pewnym stopniu podnoszącym prestiż seniora. Jest to także wygodna wymówka w przypadku służby u niesprawiedliwego lub okrutnego magnata. Rycerze posiadający własne ziemie mianują namiestnika, który zarządza ich włościami na czas wyprawy. W wielu bretonnskich opowieściach przewija się wątek nieuczciwego lub chciwego zarządcy, który ciemięży poddanych mu chłopów. W godzinie najczarniejszej rozpaczy, gdy lud kona z głodu i nędzy, w chwale powraca rycerz opromieniony łaską Graala, przywracając sprawiedliwe i mądre rządy. Jak zawsze, legendy daleko odbiegają od prawdy.

Wyprawa rycerza Próby przypomina nieco wędrówkę błędnego rycerza, lecz w mniejszym stopniu służy zdobyciu uznania i sławy, a bardziej doskonaleniu własnej sprawności i udowodnienia wiary. Rycerz poszukuje

znaków boskiej opatrzności i łaski Pani z Jeziora, modląc się codziennie o jej przychylność i przewodnictwo na szlaku. Każda z wypraw to indywidualna wędrówka w głąb własnej duszy, w celu odnalezienia źródła prawdziwej siły i mądrości. Dlatego też każda prowadzi inną trasą i trwa krócej lub dłużej, zależnie od stopnia zaangażowania rycerza i napotkanych przeciwności. Wszystkie z nich stanowią oznaki zainteresowania ze strony Pani z Jeziora, która w ten sposób ocenia wartość i oddanie swego wyznawcy. Finałowym przeciwnikiem jest zawsze Zielony Rycerz, najwierniejszy sługa bogini, a honorowy pojedynek z nim stanowi ostateczne wyzwanie dla rycerza Próby. Pokonanie Zielonego Rycerza w walce wymaga przełamania własnych słabości, odrzucenia wątpliwości oraz całkowitego zawierzenia i oddania się Pani z Jeziora. Tylko fanatycznie wierzący rycerz, stanowiący niemal ucieleśnienie ideałów kodeksu honorowego, będzie w stanie dotknąć kielicha i otrzymać błogosławieństwo pani.

RYCERZE GRAALA:

Rycerze Graala to wzór dla każdego młodzieńca w Bretonni. Nie są zbyt liczni, lecz często podróżują po całym kraju, dlatego większość Bretonnczyków przynajmniej raz w życiu widziała jednego z wybrańców Pani z Jeziora. Wielu chłopów traktuje ich jako żywych świętych, a nawet wśród szlachty to przekonanie bywa podtrzymywane. Nie można powiedzieć, że są bezpodstawnie, gdyż rycerze Graala to wojownicy doskonali, zaliczający się do najlepszych w całym Starym Świecie. Poza tym stanowią ucieleśnienie rycerskości, bezwzględnie przestrzegając wszystkich zasad kodeksu honorowego.

Rycerze Graala niekiedy na powrót włączają się w hierarchię feudalną, jednak nigdy nie składają hołdu lennego magnatowi, który nie jest rycerzem Graala.

Większość rycerzy Graala pozostaje jednak poza strukturą społeczną. Niekiedy (zwani pustelnikami) obierają na siedzibę jedną z kaplica Graala, otaczając opieką okoliczne ziemie. Inni wędrują po całym kraju na podobieństwo błędnych rycerzy, walcząc z wszelkim złem i nieprawością. Takim rycerzom zwykle towarzyszą mniejsze lub większe grupy pielgrzymów (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **WIERZENIA W BRETONNI**).

Szacunek jakim cieszą się rycerze Graala, nie pozwala na kwestionowanie ich poczynań i motywacji, nawet wykraczających poza ramy powszechnie przyjętych norm zachowania. Jeśli rycerz uzna za konieczne bratanie się z pospólstwem lub cudzoziemcami, widocznie ma ku temu ważny powód i takie wyjaśnienie wystarcza niemal każdemu Bretonnczykowi. Z tego powodu rycerze Graala stanowią doskonały materiał na Bohaterów Niezależnych - łatwo ich wkomponować w przygody, a ewentualne zachowania niegodne rycerza (takie jak rozmawianie z włóczęgami lub chłopami) łatwiej da się wytłumaczyć niż w przypadku zwykłego szlachcica.

PROWADZENIE WYPRAWY RYCERSKIEJ:

Wyprawa w poszukiwaniu świętego Graala powinna być najważniejszym elementem rozwoju profesji rycerza Próby. W warstwie mechaniki gry jest to zagwarantowane przez wymóg zgromadzenia odpowiedniej sumy *Punktów Doświadczenia*, wymaganych do ukończenia profesji, natomiast w warstwie fabularnej wyprawa stanowi zwieńczenie szlaku pełnego wyrzeczeń i dowód postępowania całkowicie podporządkowanego ideałom kodeksu honorowego oraz przykazaniom Pani z Jeziora.

WYZWANIE:

Wyzwanie, jakie stawia przed rycerzem Pani z Jeziora, może być dwojakiego rodzaju. Pierwsze to ujawnienie i pokonanie poważnego niebezpieczeństwa dla całego kraju lub kultu Pani z Jeziora, na przykład przejawiającego się w formie knować kultu Chaosu albo bardziej bezpośredniego zagrożenia w postaci ataku hordy orków lub zbrojnego stada zwierzoludzi. Drugim wyzwaniem, w większym stopniu dotykającym duszy rycerza, jest zmierzenie się z własnymi słabościami lub naprawienie błędów z przeszłości. Na przykład rycerz któremu nie udało się obronić wioski lub zamku przed orkami, może otrzymać ponowną szansę, tym razem chroniąc inną osadę przed atakiem zwierzoludzi lub banitów. Innym pomysłem jest postawienie znanego z zapalczywości rycerza w sytuacji konfliktu między dwoma magnatami. Rozwiązanie zbrojne nie wchodzi w grę, więc trzeba będzie wykazać się talentem dyplomatycznym, taktem oraz cierpliwością, gdyż obaj możnowładcy nie będą zachwyceni interwencją obcego rycerza.

Nie da się ukryć, że prowadzenie wyprawy rycerskiej to w rzeczywistości seria przygód koncentrujących się na jednym z BG. Oczywiście pozostali Bohaterowie Graczy mogą mu towarzyszyć, jednakże ich rola pozostaje raczej drugorzędna. W przypadku walki z zagrożeniem to nie powinno być zbyt dużym problemem, ponieważ tego typu przygody są chlebem powszednim dla awanturników. Jeśli natomiast rycerz walczy z własnymi słabościami, towarzysze w tym starciu nie będą zbyt pomocni, co może zmniejszyć ich zaangażowanie w grę. W takiej sytuacji najlepiej porozmawiać z graczami i poznać ich oczekiwania co do dalszego rozwoju fabuły.

FINAŁOWE STARCIE:

Ostatni etap wyprawy, czyli pojedynek z Zielonym Rycerzem i spotkanie z Panią z Jeziora, to zadanie wyłącznie dla rycerza Próby. W tym ostatecznym sprawdzianie własnej wiary nikt nie może pomów wojownikowi. Najlepiej więc rozegrać to na osobnej sesji prowadzonej tylko dla tego gracza. Finałowy pojedynek może mieć charakter symboliczny, jeśli rycerz zapobiegł wielkiemu nieszczęściu i wykazał się prawdziwym oddaniem, albo być niezwykle trudnym testem wiary, boleśnie obnażającym wszelkie słabości i wątpliwości. Z tego powodu powinno to być prawdziwe wyzwanie dla BG, może największe w jego życiu.

BOHATER OPOWIEŚCI:

Spotkanie z Panią z Jeziora powinno mieć tajemniczą i uroczystą oprawę. Niezwykła poświata nagle oświetlająca pobliskie jezioro lub rzekę, odziana w białą szatę piękna dama unosząca się nad wodą gładką niczym tafla szkła, pierwszy łyk z Graala, który odmienia świat w oczach rycerza, to wszystko można i należy opisać tak, aby gracz poczuł, iż jego BG właśnie zdobył nieśmiertelną sławę i dołączył do najznamienitszych wojowników w całym Starym Świecie.

Dobrym pomysłem jest budowanie odpowiednio podniosłego nastroju w trakcie całej kampanii. Rycerz Próby wspomina i wysłuchuje opowieści o wyprawach jego poprzedników, włącznie z Towarzyszami Graala. Spotkanie z Zielonym Rycerzem i Panią z Jeziora to zawsze dwa kulminacyjne momenty każdej legendy i pieśni. Jeśli więc MG włączy pewne wątki i elementy z bretonnskich powieści w przygody rycerza Próby, wzbudzi w graczu poczucie, iż jego BG podtrzymuje tradycje najsłynniejszych Bretonnczyków, a odtąd także imię rycerza będzie pojawiać się w pieśniach minstreli.

POSIADŁOŚĆ ZIEMSKA:

Ambicją wielu rycerzy jest posiadanie własnej ziemi, co zapewnia finansowe zabezpieczenie, wyższą pozycję społeczną oraz niezależność, oczywiście z wyłączeniem związku lennego z seniorem. Władza na danym obszarze to nie tylko możliwość realizowania własnej polityki, ale także obowiązek utrzymania pokoju i bezpieczeństwa we włościach oraz opieka i odpowiedzialność za poddanych. Przynajmniej tak być powinno. W praktyce wielu rycerzy sprawuje rządy żelazną ręką, troszcząc się wyłącznie o własne bogactwo i pozycję społeczną. Najprostszym sposobem uzyskania prawa do władzy na danym terenie jest odziedziczenie go po poprzednim władcy. Wymaga to jednak spełnienia warunku, na który rzadko ma się wpływ - trzeba być synem miejscowego władcy i do tego najstarszym. Młodsi potomkowie niekiedy uznają, że ten przepis prawa rycerskiego stosuje się do *najstarszego żyjącego syna*, podejmując stosowne działania wobec starszych braci. Niemniej jednak jest to rzadkie postępowanie wśród młodszych szlachciców. Przeważająca większość szuka szczęścia na szlaku wędrówek rycerskich, chwalebnymi czynami udowadniając swą wartość licząc na nadanie ziemskie z rąk bardziej wpływowych wielmożów.

Natomiast heroiczne czyny, najlepiej w służbie znamienitego władcy lub rycerza, przysparzają chwały i powodują uznanie rycerza godnym jego miana i herbu. Na dworach nieustannie trwa cicha, lecz zaciekła wojna o wpływy i lepszą pozycję u boku władcy. Wejście w świat pałacowych intryg bez odpowiednich koligacji i znajomości może rychło zakończyć się upokorzeniem albo śmiercią w honorowym pojedynku. W tym wrzącym kotle podstępów, spisków i przemyślnie budowanych intryg odnaleźć potrafią się tylko wytrawni i doświadczeni dworzanie, szpiedzy oraz ambitni i bezwzględni urzędnicy. Dla bardziej prostolinijnych i uczciwych rycerzy najlepszym wyjściem jest wsławienie się heroicznym aktem męstwa albo zwycięstwem w pojedynku ze znamienitym wrogiem lub rycerzem.

Rycerz, który otrzymał nadanie ziemskie, zmienia swoje nastawienie do przygód i wędrówek po świecie. Jego odpowiedzialność wzrasta, ma teraz dom i rodzinę, których powinien bronić, tak samo jak ziemi i ludu oddanych mu we władanie. Przede wszystkim zaś ciążą na nim obowiązki lenne wobec seniora.

WIERZCHOWCE:

Jednym z nieodłącznych atrybutów rycerza jest jego wierzchowiec. Niewielu szanujących się wojowników decyduje się na walkę pieszą, chyba że jest to wymóg pojedynku honorowego. Wierzchowiec to zatem wierny, niemal nieodłączny towarzysz wypraw, znacząca część majątku, a także istota często najważniejsza i najbliższa sercu rycerza. Miłość i zainteresowanie, jakie szlachta okazuje swoim rumakom (często większe i bardziej żywiołowe niż wobec żon i rodziny), to temat wielu sprośnych (i prawnie zakazanych) żartów oraz piosenek. Jednak tego rodzaju uwielbienie jest uzasadnione. W każdej walce rycerz zawiera życie wierzchowcowi, zaś ruszenie w bój na grzbiecie rumaka, który nienawidzi lub boi się swego pana, to pewny sposób na popełnienie samobójstwa. Na każdym postoju rycerz najpierw zadba o swoje zwierzę, napoi je, wyczyści i zatroszczy się jego schronienie, a dopiero potem o własne potrzeby. Podobnie rzecz ma się z opatrywaniem ran. Skręcona noga drogocennego wierzchowca wymaga natychmiastowej opieki, podczas gdy

złamana ręka rycerza i tak wcześniej czy później się zrośnie. Część obowiązków (noszenie wody lub siodłanie) mogą wykonywać pachołkowie lub stajenni, lecz większość rycerzy osobiście dba o wierzchowca, w ten sposób umacnia łączącą ich więź.

Dzięki takiej zażyłości zwierzęcia i jeźdźca, jakże odmiennej od zwyczajów panujących w Imperium, bretonnskie rumaki są zdolne do niezwykłych czynów. W mechanice gry zostało to oddane w dwojaki sposób. Rycerz może wydać *Punkt Przeznaczenia* lub *Szczęścia*, jednak z dobroczynnego efektu korzysta jego wierzchowiec. Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla swego wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**). W takim przypadku należy kierować się zdrowym rozsądkiem. Na przykład niewiele zwierząt skorzysta na rozwinięciu **US**, choć niektóre złośliwe konie zwykły spluwać na nielubianych stajennych i często robią to z zadziwiającą celnością.

BRETONNSKI RUMAK BOJOWY:

Roussiny (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ZWIERZĘTA & POTWORY**) to największe i najsilniejsze konie w Starym Świecie. Charakteryzują się dużą różnorodnością umaszczenia, lecz ich cechą wspólną jest silna i jednocześnie smukła budowa ciała, szeroki i mocne kopyta, a także wyjątkowo długie włosie grzywy i ogona. Może to przeszkadzać w bitwie, dlatego też wielu rycerzy zapłata grzywy i ogony wierzchowców, często ozdabiając je szarfami lub ochronnymi amuletami.

Rumak tresowany przez bretonnskiego rycerza może korzystać z rozwinięć *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

PEGAZ:

Pegazy (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ZWIERZĘTA & POTWORY**) to szlachetne i pełne wdzięku skrzydlate wierzchowce, cenione przez rycerzy, którzy większą wagę przykładają do zręczności i wykorzystania taktyki niż do brutalnej siły. Pegazy niewątpliwie są bardziej dumne i mądrzejsze niż zwykłe konie, jednak potrafią podporządkować się władzy jeźdźca i umieją ze sobą współpracować. Niektórzy bretonnscy władcy wykorzystywali ten fakt, tworząc powietrze oddziały kawalerii na pegazach, jednak nie były to przypadki częste, ze względu na trudny i długotrwały proces tresury.

Wychowanie pegaza rozpoczyna się w wieku źrebięcym. Nie wymaga osobistego zaangażowania rycerza, który będzie dosiadał skrzydlatego wierzchowca, choć z pewnością jest to pomocne. Zwykle dopiero po roku udaje się ułożyć zwierzę ta tyle, aby pozwoliło na założenie siodła i wędzidła. Długotrwały proces tresury oraz możliwość skorzystania z pomocy innych osób umożliwia rycerzowi podejmowanie wypraw i podróżowanie po kraju. Cena zakupy źrebaka to około 5000 *złotych franków*, dlatego mniej zamożni rycerze decydują się czasem na niebezpieczną wyprawę w góry w celu odnalezienia gniazda tych szlachetnych zwierząt.

Tresowany pegaz może korzystać z rozwinięć *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

HIPOGRYF:

Hipogryfy (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ZWIERZĘTA & POTWORY**) to gwałtowne i porywcze zwierzęta, ujeżdżane przez nielicznych zuchwałych rycerzy. Jako stworzenia dzikie i niezależne, a do tego prowadzące samotny tryb życia, niełatwo dają się okiełznać i nigdy całkowicie nie poddają się woli jeźdźca. Nie tolerują ludzi, koni, innych hipogryfów, a w zasadzie żadnych stworzeń, które nadają się do spożycia. Nawet najbardziej odważny z bretonnskich rycerzy nie próbowałby stworzyć oddziału rycerzy na hipogryfach, słusznie obawiając się o bezpieczeństwo swoje i całej armii.

Hipogryf musi być wytresowany od małego osobiście przez rycerza, gdyż w przeciwnym razie zwierzę nie uzna wojownika za swojego pana. Nawet pisklę potrafi być groźnym przeciwnikiem. Umożliwia to zabieranie małego hipogryfa na wyprawy i kontynuowanie procesu oswajania, co samo w sobie może stanowić ciekawy pomysł na przygody.

Ułożenie hipogryfa pod siodło trwa około roku, aczkolwiek można to przeprowadzać nawet na szlaku. Jednak obecność tak drapieżnego stworzenia może powodować pewne komplikacje, niekiedy znacznie zmieniając przebieg wymyślonej kampanii. Niemniej jednak, proces tresowania hipogryfa, choć wymagający pomysłowości i cierpliwości ze strony rycerza, nie powinien przerodzić się w uciążliwy i nużący obowiązek.
Tresowany pegaz może korzystać z rozwinięć *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

- BŁĘDNY RYCERZ -

Rycerze Imperium rozpoczynają zdobywanie bitewnego doświadczenia jako giermkowie starszych rycerzy, często pełniąc niewdzięczną rolę służącego. Ale czego można się spodziewać po narodzie, który wyrzekł się honoru, zaprzedał za złoto swą chwałę, a na wojnie opiera się na sile chłopskich i najemnych regimentów? Gdzie podziały się honor, odwaga i szlachetność?

W Bretonni każdy rycerz od momentu pasowania podąża samodzielnie ku doskonałości w sztuce władania orężem i sprawności bojowej. Niepotrzebne mu wiedza i wskazówki starszych rycerzy, gdyż uczy się z najlepszego możliwego źródła - szukając przygód w walce i na szlaku. Dla wielu młodzieńców to okazja, aby po raz pierwszy samodzielnie o sobie decydować i wykazać się prawdziwym męstwem oraz honorem, a być może także okryć się sławą. Mimo iż z początku ich umiejętności są dość mizerne, nadrabiają animuszem i zdecydowaniem.

Błędni rycerze podróżują po całym kraju, często samotnie lub w niezbyt licznym gronie sobie podobnych śmiałków, szukając potworów, zbójów, honorowych pojedynków i wszelkich innych okazji do zdobycia doświadczenia, a także udowodnienia, iż są godni rycerskiego pasa i ostróg. Wielu decyduje się na bardziej niebezpieczne wyprawy poza granice kraju, dlatego też (ku utrapieniu miejscowej ludności) błędnych rycerzy z Bretonni można spotkać niemal we wszystkich zakątkach Starego Świata.

UWAGI: tę profesję może wykonywać jedynie bretonnski szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopi mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.

- BŁĘDNY RYCERZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+15	-	+10	+10	+10	-	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cnota rycerskości; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; jeździectwo (koń); opieka nad zwierzętami (koń); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; wyczucie kierunku; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 6K6 franków; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kopia ciężka; kropierz skórzany; miecz gilesowski (*najlepszej jakości*); skórznia (*dobrej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*dobrej jakości*); zbroja płytowa (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: giermek; szlachcic

Profesje wyjściowe: rycerz Królestwa

- RYCERZ KRÓLESTWA -

Rycerze królestwa stanowią trzon armii Bretonni i najliczniejszą grupę przedstawicieli klasy panującej, czyli arystokracji. Przetrwali okres wędrówek, w trakcie których wykazali się odwagą i wiernością ideałom kodeksu rycerskiego. Większość posiada własne ziemie (z nadania seniora) lub piastują urząd bądź zajmują pozycję na dworze lorda. Do ich obowiązków należy posłuszeństwo i wierność wobec zwierzchnika feudalnego, jak również wobec króla i całej krainy.
UWAGI: tę profesję może wykonywać jedynie bretonnski szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopi mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.

- Rycerz Królestwa -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+25	-	+20	+20	+20	+5	+20	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: cnota rycerska (dowolna); czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; walka na koniu; wyczucie kierunku; zapasy; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 10K6 franków; giermek; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kopia ciężka; kropierz kolczy (*dobrej jakości*); kropierz skórzany (*dobrej jakości*); medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani z Jeziora; miecz gilesowski (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); tunika (*najlepszej jakości*); stanowisko na dworze arystokraty lub posiadałość lenna; zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: błędny rycerz

Profesje wyjściowe: arystokrata; dworzanin; odkrywka; oficer; rycerz próby; urzednik

- RYCERZ PRÓBY -

Rycerz Próby odbywa wędrówkę w poszukiwaniu Graala. Za przykładem Ludwika Pochopnego przemierza ziemie Bretonni, szukając błogosławieństwa Pani z Jeziora. Ponieważ bogini ukazywała się swym wyznawcom w różnych miejscach, wyprawa nie ma na celu odszukania świętego jeziora lub gaju, lecz raczej jest próbą wytrwałości i poświęcenia, a jednocześnie okazją do wykazania się honorem, męstwem i przymiotami ducha.

Rycerze Próby dążą zatem do doskonałości w każdym aspekcie bycia rycerzem, gdyż tylko osoba bez skazy na honorze może dostąpić zaszczytu dotknięcia świętego kielicha. Podróżują po bezdrożach, szukając wrogów, którzy samą swą obecnością kalają ziemie pozostające pod pieczą Pani z Jeziora. Niekiedy nawet, w pościgu za szczególnie groźnym przeciwnikiem, zapuszczają się w dalekie strony szukając okazji do zdobycia chwały i wykazania się sprawnością w walce.

Rycerz Próby wyrzekają się używania kopii, gdyż jest to broń symbolizująca wierną służbę, a wyprawa w poszukiwaniu Graala jest pielgrzymką, podczas której nie obowiązują zasady poddaństwa feudalnego.

Uwagi: tę profesję może wykonywać jedynie bretonnski szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopi mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.

- Rycerz poszukujący -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+35	-	+25	+25	+25	+10	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; cnota rycerskiej wyprawy; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); szczęście; sztuka przetrwania; tropienie; walka na koniu; wyczucie kierunku; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 10K6 franków; giermek; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kopia ciężka; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani z Jeziora; miecz gilesowski (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); tunika (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: rycerz Królestwa

Profesje wyjściowe: arystokrata; dworzanin; odkrywca; oficer; rycerz Graala; urzędnik

- RYCERZ GRAALA -

Rycerze Graala to kwiat bretonnskiego rycerstwa. To ideał do którego dąży każdy rycerz (a przynajmniej powinien). To właśnie z ich szeregów wywodzi się znaczna większość książąt. Oprócz tych wpływowych magnatów jest także wielu o niższej pozycji społecznej i mniejszych ambicjach politycznych, jak na przykład pustelnicy, którzy obrali za swój cel opiekę nad jedną z kaplic Graala.

Osoba, która napiła się ze świętego kielicha, przechodzi wewnętrzną przemianę. Jej ciało lśni poświatą Pani z Jeziora, a oddanie ideałom rycerskim i zasadom kodeksu honorowego staje się absolutne. Blask gaśnie po kilku dniach, lecz może pojawić się ponownie, gdy rycerz wykaże się szczególnym męstwem i wiernością w służbie Pani z Jeziora.

Jedynie osoba o wielkiej sile ducha i nieskalanym honorze może dostąpić zaszczytu ujrzenia Pani z Jeziora i napicia się ze świętego pucharu. Wybranie tej profesji wieńczy długą i niebezpieczną wyprawę, w trakcie której rycerz musi wykazać się żarliwą wiarą, odwagą i honorem. Pani z Jeziora ukazuje się jedynie najzacniejszym spośród synów Bretonni, o sercu nieskalanym żadną hańbą ani Chaosem. Z tego powodu żaden cudzoziemiec, chłop ani kobieta nie może wybrać tej profesji.

Uwagi: tę profesję może wykonywać jedynie bretonnski szlachcic płci męskiej, który dostąpił zaszczytu napicia się z Graala. Pani z Jeziora nie sposób zwieść żadnym przebraniem ani oszustwem.

- Rycerz Graala -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+40	-	+30	+30	+30	+15	+40	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: błogosławieństwo Graala (*odpowiadające wybranie uprzednio* cnocie rycerskiej); celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); krasomówstwo; leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); szczęście; szósty zmysł; sztuka przetrwania; teologia; tropienie; walka na koniu; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 10K6 franków; giermek; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kopia ciężka; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani z Jeziora; miecz gilesowski (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); tunika (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: rycerz Próby

Profesje wyjściowe: arystokrata; dworzanin; odkrywca; oficer; urzędnik

CNOTY RYCERSKIE:

Każdy z bretonnskich rycerzy stawia sobie za wzór jednego z Towarzyszy Graala, a dokładniej dąży do naśladowania charakterystycznej cechy jego osobowości lub zdolności, z której był najbardziej znany. W mechanice gry oznacza to konieczność wykupienia jednej ze zdolności zwanych *cnotami rycerskimi*. Błędni rycerze rozpoczynają profesję wykupują zdolność *cnota rycerskości*, która odzwierciedla uzyskany status społeczny i związane z tym obowiązki oraz przywileje. Rycerze Królestwa wykupują jedną spośród czternastu zdolności, zwykle tę, która w największym stopniu odpowiada ich

naturze i dążeniom. W momencie rozpoczęcia wyprawy rycerz Próby powinien wykupić zdolność *cnota wyprawy rycerskiej*, natomiast rycerze Graala wykupują jedno spośród *błogosławieństw Graala*, stanowiące dopełnienie uprzednio wybranej *cnoty rycerskiej*.

CNOTA RYCERSKOŚCI:

Rycerz może modlić się do Pani z Jeziora z prośbą o jej *błogosławieństwo* (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **WIERZENIA BRETONNI**). Jedynie rycerze z Bretonni mogą wybierać tę zdolność do uzyskania innych *cnót rycerskich* i *błogosławieństwa Graala*.

CNOTA DOSKONAŁOŚCI:

Landuin z Mousillon to najsłynniejszy z Towarzyszy Graala. Niestety potomkowie księcia nie odziedziczyli po Landuinie ani sprawności ręki, ani mężnego serca, ani też bystrości umysłu.

Rycerz otrzymuje modyfikator +1 do cechy **ATAKI**, jeśli walczy z przeciwnikami mającymi przewagę liczebną (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **MODYFIKATORY TRAFIENIA, OSŁONA & UKRYCIE**).

CNOTA DYSCYPLINY:

Markus z Bordeleaux nigdy nie tracił zimnej krwi, nawet w największym zamieszaniu bitewnym.

Rycerz potrafi skutecznie się bronić, ignorując modyfikatory do **WW** przeciwników wynikające z ich przewagi liczebnej (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **MODYFIKATORY TRAFIENIA, OSŁONA & UKRYCIE**).

CNOTA MĘSTWA:

Najodważniejszym spośród wszystkich rycerzy bretonnskich był bez wątpienia sam Gilles Zjednoczyciel, władca Bastonne, znany ze swych heroicznych pojedynków z wielkimi potworami.

Każde udane trafienie rycerza zadaje maksymalną ilość obrażeń, tak jakby na **KO** wypadł maksymalny wynik (*nigdy* jednak nie uwzględnia się *Dodatkowych Obrażeń*). Ta zdolność nie ma zastosowania w przypadku walki magicznym orężem.

CNOTA OPANOWANIA:

Lambard z Carcassone nigdy nie okazywał strachu, a jego odwaga dodawała otuchy walczącym obok niego rycerzom.

Rycerz może przerzucić wynik dowolnego nieudanego testu *strachu*, *grozy* lub przeciwko *zastraszaniu*. Musi zaakceptować wynik drugiego rzutu.

CNOTA POBOŻNOŚCI:

Rademund z Quenelles był najbardziej oddanym sługą Pani z Jeziora i walczył pod jej sztandarem w każdej bitwie.

Rycerz może korzystać z *błogosławieństw* Pani z Jeziora (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **WIERZENIA BRETONNI**) bez konieczności modlitwy, a także otrzymuje 1 dodatkowy *Punkt Szczęścia* na dzień.

CNOTA POKORY:

Nawet pogrążony w żałobie po stracie swojej ukochanej, Courduin z L'Anguille ruszył do boju przeciwko wiedźmie, która rzuciła klątwę na jego rodzinę. Walczył mężnie i z honorem.

Rycerz nie może używać magicznych przedmiotów ani dosiadać wierzchowca innego niż koń. Jednak używany przez niego zwykły oręż nabiera niezwykłych właściwości podczas walki z istotami i wyznawcami Chaosu (traktowany jest jak magiczny oręż). Dodatkowo wartość każdego *trafienia krytycznego* otrzymanego przez rycerza zmniejszana jest o -1. *Trafienie krytyczne* +1 nie ma więc żadnego efektu.

CNOTA SŁUSZNEGO GNIEWU:

Beren z Gisoreux nigdy nie wahał się w walce ze złem, a niesiony słusznym gniewem zadawał uderzenia z niebywałą szybkością.

Jeśli rycerz w trakcie *szarży* zrani wroga, może natychmiast wykonać dodatkowy atak, wymierzony w tego samego przeciwnika. Jest to *akcja natychmiastowa*, ale rozpatrywana jako *zwykły atak*. Rycerz nie musi korzystać z tej zdolności, a wykonując dodatkowy atak nie może korzystać z modyfikatorów związanych z *szarżą* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **AKCJE PODSTAWOWE**).

CNOTA SPRAWIEDLIWOŚCI:

Martrud z Montfortu zawsze troszczył się o swych poddanych, sprawując mądre i sprawiedliwe rządy. Do dziś krążą opowieści o dobroci i hojności rycerza - powodach niezwykłego umiłowania wśród chłopstwa.

Rycerz otrzymuje modyfikator +10% do testów **CHA** w kontaktach z bretonnskim pospólstwem. Zaś inni rycerze nie postrzegają tego jako zachowania urągającego godności szlachcica (choć mogą lekceważyć i w skrytości ducha gardzić rycerzem, który zdecydował się podążać drogą współczucia dla uciśnionych i biednych).

CNOTA SPRAWNOŚCI BOJOWEJ:

Folgar z Artois zasłynął jako niepokonany w walce na kopie.

Walcząc kopią, rycerz otrzymuje modyfikator +10% do **WW**. Ponadto kopia rycerza traktowana jest tak, jakby posiadała cechę oręża *przebijający zbroję*.

CNOTA SZLACHETNOŚCI:

Fredemund z Akwitanii zawsze i przy każdej okazji okazywał pogardę wobec tchórzy. Nigdy nie splamił się zdradą ani podstępem.

Rycerz otrzymuje modyfikator +10% do testów **WW** w walce wręcz z istotami, które użyły broni strzeleckiej lub miotanej przeciwko niemu albo jego towarzyszom. Jednocześnie na stałe traci -10% cechy **US**, co odzwierciedla pogardę wobec używania broni godnej tchórzy i goblinów.

CNOTA WIENOŚCI:

Thierulf z Lyonesse stawiany jest za wzór posłuszeństwa i wierności rycerskiej. Niezłomnie wspierał nie tylko swego seniora, ale także pozostałych Towarzyszy Graala.

Rycerz może złożyć ślub wierności wobec wybranych przez siebie osób (maksymalnie 3). Jeśli walczy u ich boku, każdy z nich, włącznie z rycerzem, otrzymuje modyfikator +10% do testów **WW**. Jeśli jednak któregoś z nich zabraknie w bitwie (za wyjątkiem śmierci towarzysza), rycerz otrzymuje modyfikator -10% do testów **WW**.

CNOTA WYSZKOLENIA:

Jednym z najlepszych szermierzy w całej Bretonni był Caerlond z Couronne, który nie obawiał się żadnego pojedynku.

W trakcie walki rycerz może rzucić wyzwanie dowolnemu przeciwnikowi, który może, ale nie musi przyjąć wyzwania. Mimo to większość wojowników nie odmawia okazji do okrycia się chwałą, a kodeks honorowy nakazuje przyjęcie wyzwania każdemu rycerzowi, który posiada zdolność *cnota rycerskości*. W walce z wybranym przeciwnikiem broń rycerza traktowana jest tak, jakby posiadała cechę oręża *druzgocący*, *przebijający zbroję* lub *szybki* (według uznania rycerza). Rycerz nie może rzucić nowego wyzwania, dopóki uprzednio wybrany przeciwnik nie zostanie pokonany lub nie ucieknie z pola bitwy.

CNOTA ZRĘCZNOŚCI:

Dzięki swej zręczności Agilgar z Parravonu potrafił wykorzystać siłę wroga przeciw niemu.

W walce z przeciwnikiem posiadającym wyższą **SIŁĘ** rycerz może użyć **SIŁY** wroga przy obliczaniu zadanych obrażeń.

CNOTA ZUCHWAŁOŚCI:

Balduin z Brionne zawsze jako pierwszy ruszał do boju, atakując na czele szarżujących wojsk.

Rycerz może szarżować w ramach *akcji pojedynczej* (a nie *podwójnej*), jednak przy spełnieniu pozostałych warunków szarży.

CNOTA WYPRAWY RYCERSKIEJ:

Tę zdolność musi wykupić rycerz, który wyrusza na poszukiwanie Graala. Jeśli ukończy profesję rycerza Próby lub ją porzuci, efekty zdolności wygasają. W pierwszym przypadku, czyli po zakończeniu wyprawy i wybraniu profesji rycerza Graala, zdolność powinna zostać wykreślona (choć wydane na jej rozwinięcie *Punkty Doświadczenia* przepadają). Jeśli rycerz zmieni profesję przed ukończeniem wyprawy, zachowuje zdolność, a jej efekty ponownie pojawiają się w przypadku podjęcia poszukiwań Graala.

Jeśli rycerz próbuje walczyć kopią, traktowany jest tak, jakby nie posiadał umiejętności *specjalna broń (bojowa)*, co oznacza, że do wszelkich testów *trafienia* używa połowy wartości cechy **WW**. Rycerze Próby wyrzekają się kopii, jako symbolu zależności lennej.

Otrzymuje także wizje i ukryte znaki od Pani z Jeziora, które wytyczają trasę rycerskiej wyprawy. Zwykle są to wskazówki prowadzące do określonego miejsca, co najczęściej oznacza również pokonanie przeciwnika lub walkę z zagrożeniem dla Kultu Pani z Jeziora.

W każdej chwili rycerz może pomodlić się do Pani z Jeziora, aby wsparła w potrzebie wiernego sługę. Poświęcając *akcję* i wydając *Punkt Szczęścia*, rycerz może przywrócić sobie K10 punktów **ŻW** (należy wykonać osobny rzut dla każdej lokacji).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA GRAALA:

Błogosławieństwo Graala może wykupić jedynie rycerz, który dostąpił zaszczytu napicia się ze świętego kielicha. Poniższe zdolności zapewniają znacznie większe możliwości niż *cnoty rycerskie*, co jest jednym z powodów powszechnego wśród Bretonnczyków respektu wobec rycerzy Graala. Rycerz może otrzymać tylko jedno *błogosławieństwo Graala*, odpowiadające wybranej uprzednio *cnocie rycerskiej*.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO DOSKONAŁOŚCI:

Rycerz otrzymuje stały modyfikator +10% do cech **WW** i **K**.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO DYSCYPLINY:

Jeśli rycerz walczy przeciwko dwóm lub więcej przeciwnikom jednocześnie i wykonuję *akcję atak wielokrotny*, podwaja wartość cechy **ATAKI**.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO MĘSTWA:

Każdy cios rycerza, który spowodował utratę przynajmniej 1 punktu **ŻW**, zadaje dodatkowe obrażenia równe liczbie *PZ* na trafionej lokacji (w praktyce oznacza to zignorowanie pancerza przeciwnika). Jeśli

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO OPANOWANIA:

Rycerz jest całkowicie odporny na *oddziaływania psychologiczne*.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO POBOŻNOŚCI:

Rycerz nie musi wydawać *Punktu Szczęścia*, aby otrzymać *błogosławieństwo* Pani z Jeziora (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **WIERZENIA BRETONNI**), a łaska i opieka bogini towarzyszą mu w każdej

walce (automatycznie może skorzystać z dowolnego wybranego *błogosławieństwa*).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO POKORY:

Ogrywający rycerza gracz może zamienić kolejność wyniku rzutu K100 przy określenia efektu otrzymanego *trafienia krytycznego*, wybierając korzystniejszy dla postaci wynik.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO SŁUSZNEGO GNIEWU:

Deklarujący *szarżę* rycerz zamiast kończącego akcję *zwykłego ataku*, może wykonać *atak wielokrotny*. Każdy z ataków wykonuje się z modyfikatorami związanymi z *szarżą* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **AKCJE PODSTAWOWE**), a dodatkowo stosują się do nich zasady **CNOTY SŁUSZNEGO GNIEWU**.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO SPRAWIEDLIWOŚCI:

Rycerz, który dowodzi chłopami z Bretonni (maksymalnie w liczbie równej wartości jego cechy **SW**), jako pierwszy wykonuje wszelkie testy *strachu* i *grozy*. Udany test oznacza, że chłopi nie muszą wykonywać tego testu. W przeciwnym wypadku każdy z chłopów wykonuje test zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo rycerz może wydać 2 *Punkty Szczęścia*, aby otrzymane *błogosławieństwo* Pani z Jeziora (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **WIERZENIA BRETONNI**) spłynęło także na chłopów pod jego dowództwem.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO SPRAWNOŚCI BOJOWEJ:

W rękach rycerza kopia traktowana jest jak broń magiczna z cechą oręża *szybki*.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO SZLACHETNOŚCI:

Każde *trafienie krytyczne* zadane przeciwnikowi, który użył broni miotanej lub strzeleckiej przeciwko rycerzowi lub jego towarzyszom, ma podwoją wartość.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WIENOŚCI:

Najbliżsi towarzysze rycerza (wobec których złożył ślub wierności) walcząc u jego boku otrzymują +1 do **A** oraz modyfikator +10% do **KRZEPY**. Jeśli jednak któregoś z nich zabraknie w bitwie (za wyjątkiem śmierci towarzysza), rycerz otrzymuje modyfikator -10% do **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI**.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WYSZKOLENIA:

Jeśli rycerz walczy z wyzwanym przeciwnikiem (zobacz **CNOTA WYSZKOLENIA**), pozostali atakujący go przeciwnicy otrzymują ujemny modyfikator -30% do **WW**. Rycerz otrzymuje taki sam modyfikator, jeśli spróbuje zaatakować innego przeciwnika niż wyzwany, o ile ów wciąż żyje i nie uciekł z pola walki. Dodatkowo rycerz otrzymuje modyfikator +1 do **WT** przeciwko każdemu atakowi.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ZRĘCZNOŚCI:

Rycerz potrafi w niezwykły sposób wytrzymać lub w ostatniej chwili sparować każdy cios nie odnosząc obrażeń, pod warunkiem, że sam wcześniej nie zranił atakującego przeciwnika. Od chwili, gdy rycerz zrani wroga, sam również może otrzymać obrażenia. To błogosławieństwo przestaje działać, jeśli przez więcej niż jedną turę starcia z przeciwnikiem rycerz nie wykona żadnej *akcji* typu *atak*.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ZUCHWAŁOŚCI:

Rycerz może dwukrotnie *szarżować* w swojej turze. Jest to wyjątek od ograniczenia tylko jednego ataku w rundzie, jednak muszą zostać spełnione pozostałe warunki *szarży*.

RYCERZE PANTERY:

Rycerze Pantery to jeden z najstarszych zakonów rycerskich w Imperium. Główna siedziba zakonu mieści się w Middenheim, natomiast mniejsze placówki od wielu lat utrzymywane są w Talabheim i Kislevie. Do głównych zadań zakonu Rycerzy Pantery należy ochrona osoby Grafa Middenheim, jednak fanatyzm z jakim rycerze tępią wszelkie istoty dotknięte piętnem Chaosu oraz oddanie idei zjednoczenia i czystości Imperium spowodowało, że Rycerze Pantery nie opuścili żadnej ważniejszej bitwy stoczonej w obronie Imperium od czasów Mandreda Szczurobójcy.

HISTORIA:

Przysięgam, w obliczu Ulryka i Sigmara, biorąc wszystkich tu zgromadzonych na świadków, wiernie i z całego serca służyć w szeregach starożytnego i szlachetnego zakonu Rycerzy Pantery aż do śmierci, przestrzegając praw zakonnych: Chronić Jego Wysokość grafa Borisa Todbringera, Jego rodzinę i prawowitych następców, oraz służyć mu aż do śmierci. Bez wahania poddawać się rozkazom moich zakonnych przełożonych, jak również tych, których oni wyznaczą w swoim zastępstwie. Nigdy, póki starczy mi tchu w piersiach, nie tolerować żadnych istot naznaczonych piętnem Chaosu. Wszystkich tutaj biorę na świadków mojej przysięgi, z której jedynie śmierć może mnie zwolnić.

- przysięga Rycerzy Pantery

Historia zakonu ma swój początek w AS1500, w Miragliano powstała wówczas III Kompania Piesza, sformowana na potrzeby krucjaty przeciw wojskom Arabii. Pośród piasków pustyni z grupy żołdaków uformował się karny oddział, którego sława szybko rozeszła się po Starym Świecie.

Żołnierze umieścili na swym sztandarze panterę, zwierzę nieznane do tej pory staroświatowcom, a przez piechurów podziwiane za zwinność, waleczność i odwagę. Wkrótce potem III Kompania Piesza z Miragliano stała się znana jako Kompanią Pantery.

Krucjata nie przebiegała pomyślnie dla staroświatowców, bolał nad tym głównodowodzący wyprawą bretonnski Król Fransois du Lac, który wciąż nie mógł poszczycić się sukcesami, a nawet stał się pośmiewiskiem z uwagi na dwór z jakim zwykł ruszać na wszelkie wyprawy.

Głodny sukcesu wysłał więc Kompanię Pantery do miasta Al-Beliad, leżącego na drodze armii szacha Mustafa. Kompania Pantery przeżyła ciężkie chwile, gdy kilkunastokrotnie liczniejsza armia arabów stanęła pod murami miasta. Jednak szach, nie miał zamiaru tracić czasu na walkę z tak nielicznym oddziałem. Wysłał posłów do miasta z krótką wiadomością: zażądał by obrońcy opuścili miasta, w zamian obiecał wolność i możliwość powrotu do Starego Świata.

Większość żołnierzy przyjęła propozycję z radością, dość już mieli upałów, kurzu i głodu. Znalazł się wśród nich jednak jeden, który nie miał gdzie wracać. Wspiął się na dach najwyższego budynku w obleganym mieście i zakrzyknął do schodzących z murów żołnierzy: *Towarzysze! Przez ten rok spędzony z wami poznałem, co znaczy jedność, odwaga i chwała. Stałem się kimś, stałem się żołnierzem najsławniejszego oddziału tej kampanii. Wiem, że ta wojna się wam dłuży, nie widzicie jej końca ani celu do jakiego dąży. Nie przekreślajcie jednak tego, co zdobyliśmy do tej pory. Nawet gdybym miał zginąć, zginę dla siebie, nie dla obcych królów, ich ambicji lub zachcianek. Chciałbym by mój syn mógł powiedzieć, że jego ojciec był Rycerzem Pantery i zginął jak rycerz.*

Żołnierzy poruszeni przemówieniem powrócili na mury, a arabscy posłowie odjechali z niczym.

Taki był początek Zakonu Rycerzy Pantery.

I taki też, mógł być jego koniec, albowiem oblężonym nikt nie przyszedł z pomocą. Po zaciętych walkach mury zostały zdobyte i wróg wtargnął do miasta, a warowny pałac stał się ostatnim punktem oporu dla garstki obrońców, wszyscy spisali Rycerzy Pantery na straty, szach również.

Mustafa pozostawił dwustuosobowy oddział, by upewnił się, że obrońcy zdechli z głodu a ich truchła pożarły szczury. Sam ruszył w dalszą drogę próbując nadrobić kilkudniowe opóźnienie, jak się okazało nieskutecznie, zanim dotarł na pole bitwy, większość wojsk Starego Świata kontynuowała odwrót.

Pośród piasków pustyni wciąż wędrował Ludwig, młodszy syn grafa Middenheim. I kiedy dowiedział się o oblężeniu Al-Beliad jak najszybciej ruszył z odsieczą. Jego żołnierze bez trudy rozgromili nielicznych arabów pilnujących miasta. Gdy otworzył wrota pałacu, przywitały go wynędzniałe twarze ostatnich dwudziestu Rycerzy Pantery. Ich dowódca, wdzięczny za ratunek przysiągł Ludwigowi swą wierność aż do śmierci. Postąpili tak wszyscy Rycerze Pantery, z wyjątkiem jednego, który był zbyt wyczerpany by mówić i zmarł następnego dnia.

Krucjata zakończyła się klęską, skłóceni dowódcy nawzajem oskarżali się o niepowodzenie. W blasku chwały powróciły jedynie oddziały Ludwiga i Rycerze Pantery, którzy zamiast do Miragliano udali się do Middenheim gdzie po dziś dzień jest ich główna siedziba.

Ludwig wkrótce został grafem Middenheim i choć jego panowanie nie trwało długo pozostawił po sobie znakomitych rycerzy, których służba przeszła na spadkobierców Ludwiga.

CZASY WSPÓŁCZESNE:

Kiedy usłyszałem wieść, że łowca czarownic wykrył zepsucie w szeregach Rycerzy Pantery, zrozumiałem, że nawet mój zakon nie jest odporny na dotyk Niszczycielskich Potęg. Nie ufaj nikomu. Wszyscy są podejrzani.

- Reinhard Kleber, Rycerz Pantery

Są tacy, którzy poddali się tak zdeprawowanym żądzom, że legają z bestiami na polu. Ci, którzy parzą się z kozami, płodzą rogatych zwierzoludzi; ci, którzy parzą się z kotami i psami, płodzą włochate skaveny; ci, którzy zaprzedają dusze Slaaneshowi i parzą się z wężami oraz ropuchami, płodzą orki: i oczywiście ci, którzy sypiają z owcami, płodzą Averlandczyków.

- Hans Wasser, Rycerz Pantery

W ciągu kolejnych stuleci Rycerze Pantery udowadniali swe oddanie Imperium i jego ideałom. Wraz z potęgą militarną rosły wpływy, bogactwo oraz prestiż zakonu, co bardzo przypadło do gustu rycerzom. Zakon aktywnie zajął się politykom i intrygami, a z tym nierozerwalnie łączyła się żądza władzy. Wkrótce rycerzy dotknęła skaza Chaosu. Gdy łowcy czarownic ujawnili zdradę wśród Rycerzy Panter, regiment okrył się hańbą i do dziś każdy z rycerzy traktowany jest podejrzliwie.

Wspomniany skandal splamił honor i tradycje Rycerzy Pantery. W rozpaczliwej próbie odzyskania dobrego imienia stali się więc zaciekłymi łowcami mutantów i zwierzoludzi. Obecnie postrzega się ich jako niebezpiecznych fanatyków, oddanych idei czystki rasowej Imperium, gotowych zabić każdego, na kim ciąży choćby cień podejrzenia.

Rycerze Pantery od swego przybycia do Middenheim stanowią osobistą ochronę grafa i jego rodziny, jednocześnie są znaczną siłą wojskową, biorącą udział we wszystkich kampaniach, w jakich uczestniczy Miasto Białego Wilka.

Głównym ośrodkiem zakonu jest Middenheim, gdzie stacjonuje niemal stu znakomicie wyszkolonych jeźdźców wspieranych przez niemal dwie setki piechurów i setkę giermków. Kilkudziesięciu rycerzy przebywa również w Talabheim, a ostatnio także w Kislevie.

Wszyscy rycerze, co do jednego, są znani z obsesji na punkcie czystości rasowej oraz fanatyzmu, z jakim polują na mutantów. Kodeks Honorowy nakłada na rycerzy, giermków i przybocznych tylko dwa wymagania:
- bronić grafa i być mu posłusznym, dopóki ten nie zrzeknie się tronu albo Rycerza Pantery nie spotka śmierć;
- nigdy nie dopuścić, aby jakikolwiek mutant czy ktokolwiek, kto nosi piętno Chaosu, przeżył.

ZAKON:

Tam gdzie nie ma już nadziei na zwycięstwo, tam gdzie zwykłych śmiertelników śmierć wita z otwartymi ramionami, tam pojawiają się Rycerze Pantery.
- Johann Stark, gawędziarz z Middenheim

Sami rycerze rekrutują się głównie spośród szlachty, choć każdego roku, po Turnieju Letnim, pasuje się przynajmniej jednego lub dwóch giermków. Przyboczni to właściwie elitarni strażnicy i oni zazwyczaj wykonują większość właściwej roboty oraz wszystkie monotonne zajęcia - takie jak wystawanie w bramach pałacu przy każdej pogodzie, oporządzanie koni, czyszczeni zbroi i temu podobne.

Służbę w zakonie proponuje się również, bohaterom, którzy dokonali jakiegoś śmiałego czynu dla miasta bądź grafa. Służba w Zakonie Rycerzy Pantery to ogromny zaszczyt, nawet w roli przybocznego. Do zakonu przyjmowani są przede wszystkim ludzie i rzadko czyni się od tej zasady wyjątek.

Majątek wstępujących do zakonu rycerzy przechodzi na własność zakonu, a sami rycerze otrzymują niezbędne wyposażenie, w tym konia i zbroję, wyżywienie, szkolenie i dach nad głową.

RELIGIA:

Zakon nie jest organizacją religijną, jego członkowie nie muszą być wyznawcami Ulryka (choć większość faktycznie nimi jest). Zakon utrzymuje przyjacielskie stosunki z Templariuszami Białego Wilka.

SYMBOLE, KOLORY & UBRANIA:

Każdy z rycerzy otrzymuje po inicjacji złoty medalion z motywem pantery. Na hełmach rycerzy można zobaczyć twarze zwierzoludzi i demonów wykrzywione w różnych grymasach. Dawniej dekorowano hełmy głową pantery, jednak od czasu skandalu rycerze zrezygnowali z tej tradycji, choć siodła nadal obszywają charakterystycznymi, cętkowanymi skórami dzikich kotów. Najlepszym kolorami jest czerń na żółci, a symbolem czarny kwiat, znajdujący się na ich tarczach.

- PRZYBOCZNY -

Przyboczni, w znakomitej większości wywodzą się spośród giermków, którzy latami wiernej służby zasłużyli na pasowanie i przyjęcie do właściwego zakonu. Nowo przyjęci rycerze tworzą pieszą część zakonu, która w bitwach wspomaga flanki właściwych Rycerzy Pantery.

Ponadto, przyboczni stanowią elitarną straż Middenheim, spędzając większość czasu na wykonywaniu nudnej i monotonnej pracy, którą mieszkańcy Miasta Białego Wilka tradycyjnie przypisują Rycerzom Pantery - takie jak wystawanie w bramach pałacu przy każdej pogodzie, oporządzanie koni, czyszczenie zbroi i temu podobne.

Służba w szeregach przybocznych to trudne, wymagające silnego charakteru oraz pokory zajęcie i choć większość piechurów zostaje pasowanych na Rycerzy Pantery, to znajdują się także tacy, którzy nie potrafią podołać trudom i rezygnują. Wiele zakazanych kultów werbuje i deprawuje słabych duchem strażników, zyskując dostęp do wielu, do tej pory pilnie strzeżonych osób i miejsc.

- PRZYBOCZNY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	-	+15	+10	+15	-	+15	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: heraldyka; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); uniki

Przedmioty: broń bojowa (*dobrej jakości*); pancerz kolczy (*dobrej jakości*); przeszywanica z rękawami (*dobrej jakości*); skórznia (*dobrej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*dobrej jakości*); zbroja płytowa (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: giermek

Profesje wyjściowe: banita; rycerz pantery

- RYCERZ PANTERY -

Należący do Zakonu rycerze stanowią grupę znakomicie wyszkolonych i zdyscyplinowanych wojowników, którzy swoim fanatyzmem i zaciętością w walce z Chaosem niemal dorównują Templariuszom Białego Wilka. Zresztą oba zakony utrzymują przyjazne relacje, ponadto zarówno Rycerze Pantery jak i Synowie Ulryka bardzo często uczestniczą we wspólnych rajdach, mających na celu odnalezienie i zniszczenie band mutantów i zwierzoludzi zamieszkujących lasy rozciągające się wokół Middenheim.

Rycerze Pantery stanowią właściwą cześć Zakonu Pantery, którego najważniejszym zadaniem jest ochrona zdrowia i życia Grafa Middenheim oraz jego rodziny.

- RYCERZ PANTERY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+30	-	+25	+20	+20	+10	+25	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; etykieta; heraldyka; jeździectwo (koń); ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; walka na koniu; woltyżerka; zapasy

Przedmioty: 10K6 złotych koron; broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; medalion pantery; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: przyboczny

Profesje wyjściowe: krewniak; strażnik świątynny

Prawda o Imperium jest inna niż myślisz. Nie jest wcale tak potężne, na jakie wygląda. Co z tego, że Imperator ma najwyższą władzę, a wojsko go popiera? To wszystko tylko złudzenia. Państwu potrzeba silnego przywódcy i wewnętrznej jedności. Trzeba wyplenić herezję, stłumić bunty i wprowadzić nowy porządek. Do tego zaś potrzeba jednej religii. Taka nasza rola. Rola Sigmarytów.

Jesteśmy zakonem założonym przez potomków Sigmara. To On zjednoczył Imperium i zapewnił mu bezpieczeństwo na wiele wieków. Naszą rolą było najpierw zbudowanie silnego państwa, a teraz krzewienie wiary wśród ludu.

Na początku byliśmy walczącymi mnichami.

Za dawnych dni staliśmy u boku Sigmara i pomagaliśmy mu w walce z siłami Chaosu. Dzisiaj formacje walczących mnichów są rzadko spotykane, chociaż mam wrażenie, że zaczęły się odradzać.

Walczący mnisi są wybierani spośród wielu i poddawani długoletnim ćwiczeniom.

Podczas bitew wykazują się ogromną odwagą i pomagają wojskom pokonać strach. Potrzeba nam ich. Niestety, nie każdy z braci zakonnych może walczyć. Może to i dobrze, ponieważ dziś potrzebne są nam bardziej mądre słowa niż bojowe młoty.

Zwykli mnisi nauczają lud i to jest prawdziwe zadanie Sigmarytów. Niesiemy wiarę do najdalszych zakątków Imperium, a wraz z nią nauczamy jak żyć godnie. Zwykły brat zakonny może zdziałać więcej niż pułk wojska, jeśli umiejętnie wykorzysta swoją wiedzę.

Nasze klasztory to schronienie dla starych i chorych. Dajemy biednym jedzenie, a dzieci uczymy w szkołach. Imperium opiera się na nas, ale inni tego nie doceniają. Musisz się pogodzić z tym faktem. Nigdy nie podziękowano nam za naszą działalność. Nie oczekuj od urzędników listów gratulacyjnych lub komplementów. Po prostu działaj i szerz wiarę. Dusze innych poświęcaj w modlitwie Ojcu. Musisz wiedzieć jeszcze jedno. Mamy swojego zwierzchnika. To Wielki Teogonista. Rezyduje w Altdorfie i ciągle użera się z Imperatorem oraz wyznawcami Ulryka. Jesteśmy mu wierni, chociaż nie zawsze czyni dobrze. Taka nasza rola...

ŚWIĘTY ZAKON RYCERZY SIGMARA:

...zbierz wokół siebie ludzi o podobnych przekonaniach i przekształć ich w siłę, która będzie chroniła me Imperium. Stań się mym młotem, zmiażdż wszystkich moich wrogów, ciosami, po których już się nie podniosą. Wybierz ludzi o żelaznej woli, czystym i stałym sercu, przekonanych o wartości słusznej sprawy. Zrób, jak nakazałem.
- fragment *Wizji Herlika,* dzieło spisane przez Antona von Karrolla

Początki Świętego Zakonu Rycerzy Sigmara sięgają drugiej połowy VII wieku, niespokojnych i niepewnych politycznie czasów formowania struktur Kościoła Sigmara i powstawania kapłańskich zakonów Srebrnego Młota, Pochodni i Kowadła. W AS656 po wielu miesiąca, zdawałoby się daremnych próśb i zabiegań, młody żołnierz Reiksguardu Helrik Frick stanął przed obliczem Wielkiego Teogonisty. W krótkich, żołnierskich słowach Helrik Frick opowiedział dostojnikowi Kultu o wizji, którą obdarzył go Sigmar.

W ciągu następnych dni Wielki Teogonista wielokrotnie przesłuchiwał Helrika, wypytując żołnierza o szczegóły wizji, szukając jakichkolwiek nieścisłości i herezji. Dumny i pyszny hierarcha nie mógł zrozumieć dlaczego Sigmar objawił się zwykłemu żołnierzowi? Dlaczego nie wybrał Wielkiego Teogonisty? Choć targanemu wątpliwościami dostojnikowi brakowało wiary i pokory, to Wielki Teogonista był zręcznym i sprytnym politykiem. Hierarcha wypaczył i wykorzystał wizję Helrika do własnych celów - zorganizowania oficjalnej straży świątynnej, zakonu rycerskiego, którego głównym zadaniem będzie ochrona najwyższych dostojników Kultu Sigmara.

Wielki Teogonista ogłosił i potwierdził, iż Helrik Frick obdarzony został wizją zesłaną przez Sigmara, i z woli bóstwa rozpoczyna tworzenie nowego zakonu rycerskiego o charakterze religijnym.

Pierwsi templariusze, dowodzeni przez zaufanych ludzi Wielkiego Teogonisty (wśród których zabrakło Helrika), nie różnili się od zwykłych najemników. Pierwszym Wielkim Mistrzem został kuzyn Wielkiego Teogonisty, Anton von Karroll - pozbawiony charyzmy i zdolności organizacyjnych oficer kawalerii. Przez następne dziesięć lat zakon (działający teoretycznie w imię Sigmara) wymuszał wolę Wielkiego Teogonisty, templariusze podbijali ziemie innych kultów, zdobywali świątynie i tępili heretyków, którzy zupełnie przypadkowo okazywali się politycznymi wrogami hierarchy.

Helrik Frick rozpaczał, templariusz nie mógł pogodzić się z faktem zniekształcenia przez dostojnika Kościoła przesłania Sigmara i sposobu w jaki hierarcha wykorzystywał zakon do własnych, czysto politycznych celów. Frick, pozbawiony jakichkolwiek wpływów na politykę zakonu, prowadził klasztorne życie, poświęcając czas na ascezę, ćwiczenia i modlitwę.

NAJAZD CHAOSU:

Wiosną AS666 Imperator Otto von Dassbutt II odpowiadając na wezwanie krasnoludów wysłał wojska Imperium w kierunku Przełęczy Czarnego Ognia, gdzie khazadzi toczyli rozpaczliwą walkę z nieprzeliczonymi hordami goblinoidów. Miesiąc później do Altdorfu dotarły wiadomości o Hordzie Chaosu, która spustoszyła ziemie Kisleva i szybkim tempem zbliża się do pozbawionych obrońców północnych granic Imperium.

Po krótkiej i gwałtownej naradzie Imperator wydało rozkaz zmobilizowania oddziałów milicji i Templariuszy Sigmara, dla zakonników pełniących do tej pory rolę oddziałów reprezentacyjnych Wielkiego Teogonisty miał to być chrzest bojowy. Hierarcha niemal natychmiast zaprotestował, sprzeciwiając się ryzykowania życiem *swych prywatnych żołnierzy*. Jednak Imperator pozostał nieugięty i dostojnik, nie chcąc w sposób otwarty przeciwstawiać się Namiestnikowi Sigmara ustąpił.

Wielki Teogonista uczynił z wyjścia oddziałów Templariuszy Sigmara wspaniałe widowisko, dostojnik nalegał, by zakonnicy maszerowali na czele kolumny wysyłanych na północ wojsk. Zadbał też, by żołnierze zatrzymali się przed Katedrą Sigmara, gdzie publicznie pobłogosławił zgromadzonych wojowników. Wielki Teogonista oficjalnie zgadzający się z wolą Imperatora, w tajemnicy nakazał von Karrollowi unikanie jakichkolwiek walk, co miało zagwarantować bezpieczny powrót templariuszy. Dostojnik rozkazał Wielkiemu Mistrzowi respektowanie tych poleceń, które miały *przynosić korzyść sprawie Sigmara.*

BITWA NA WZGÓRZACH OCHEN:

Widzę serce Sigmara. Widzę ogniste serce Sigmara, płonące radością bitwy. Lśni pośrodku morza Ciemności. Dotrę do niego lub umrę próbując. Przysięgam.
- Henrik Frick w czasie bitwy na wzgórzach Ochen

17 Nachexena AS666 zmęczeni szybkim marszem i zdemoralizowani żołnierze dotarli na wzgórza Ochen. Choć teren pomiędzy bliźniaczymi wzgórzami, położonymi w delcie rzeki, nie sprzyjał szarżom konnicy, grunt był mokry i miękki, to stosunkowa krótka linia obrony zwiększała szanse mniej licznych wojsk Imperium. Kolejnym, nie mniej ważnym powodem, było ukształtowanie terenu, które zmniejszało niebezpieczeństwo ucieczki pozbawionych ducha oddziałów milicji.

Oddziały Templariuszy Sigmara, zarówno piechota jak i kawaleria, były (wskutek uporu i nacisków Antonna von Karrolla, a ku furii pozostałych oficerów) trzymane w odwodzie. Von Karroll w mało przekonujący sposób argumentował, że w ten sposób zakonnicy będą skutecznie zastępować poległych żołnierzy w szeregach wojsk Imperium i odstraszać potencjalnych dezerterów.

Horda Chaosu zaatakowała zgodnie ze swą ulubioną taktyką - szarżą w całej swej groteskowej chwale. Dowodzeni przez Wojowników Chaosu Kurganie zaatakowali z furią, która przełamała szeregi żołnierzy Imperium. Pomimo coraz większych strat, gróźb i błagań oficerów von Karroll odmawiał posłania zakonników do walki. Wielki Mistrz uznał, że wszystko stracone i obchodziło go jedynie ocalenie własnego życia i uniknięcie gniewu Wielkiego Teogonisty.

Gdy załamały się szeregi żołnierzy Imperium Helrik Frick wpadł w szał, zadał von Karrollowi cios, który omal nie pozbawił Wielkiego Mistrza życia. Następnie przekrzykując wrzaski zarzynanych żołnierzy zwrócił się do Templariuszy Sigmara: *Raczej zginę walcząc z wrogami Imperium, niż w hańbie będę kroczył ulicami i zaułkami miast świata. Jestem żołnierzem Imperium, wiernym Imperatorowi, wiernym memu słowu i nade wszystko wiernym Sigmarowi. A co więcej, umrę właśnie taki!*

Następnie spojrzał nieobecnym wzrokiem się w stronę zbliżającej się Hordy Chaosu i powiedział: *Widzę serce Sigmara. Widzę ogniste serce Sigmara, płonące radością bitwy. Lśni pośrodku morza Ciemności. Dotrę do niego lub umrę próbując. Przysięgam!* Równocześnie pozostali członkowie zakonu zaczęli nieśmiało mówić, że i oni także coś widzą. Niczym w transie dosiedli koni i uformowali linię. Piechurzy stanęli na flankach konnicy, po czym ku olbrzymiemu zdziwieniu oficerów i żołnierzy (którzy później przysięgali przed Wielkim Teogonistą, że niczego nie widzieli), Templariusze Sigmara ruszyli ku Hordzie Chaosu. Szarża ciężkiej konnicy rozbiła szeregi Kurgan, zakonnicy wbili się w centrum sił wroga, w religijnym uniesieniu tratując i zabijając wszystkich, którzy stanęli im na drodze. W końcu, krwawiąc z licznych ran, w strzaskanych pancerzach, dotarli do Czempiona Chaosu, który padł pod morderczymi ciosami Templariuszy Sigmara.

Po walce, gdy nieliczni ocalali żołnierze Imperium świętowali zwycięstwo, zakonnicy w ciszy zebrali poległych braci. Prowadzeni przez Helrika Fricka padli na kolana i dziękowali Sigmarowi za zwycięstwo w boju.

EKSKOMUNIKA HELRIKA:

Po powrocie zdziesiątkowanej armii do Altdorfu, Imperator wezwał wszystkich oficerów biorących udział w kampanii i zażądał wyjaśnień. Oficerowie zgodnie oskarżyli Templariuszy Sigmara, dowodzonych przez Antona von Karrolla, o brak zaangażowania i chęci do walki. Gdy zaś opowiadali o tym, jak ci sami zakonnicy walczyli pod komendą Helrika Fricka, nie mogli powstrzymać słów podziwu i uznania. Imperator nie był zadowolony, wezwał Fricka, rannego von Karrolla i samego Wielkiego Teogonistę, by złożyli wyjaśnienia.

Wielki Teogonista oskarżył Fricka o herezję, zdradę (zadał cios von Karrollowi) i niesubordynację, co w konsekwencji oznaczało nieposłuszeństwo wobec Wielkiego Teogonisty i, co gorsza, wobec Sigmara. Helrik Frick protestował, mówiąc że to sam Sigmar wyjawił mu, że sprawy religii powinny zostać pozostawione kapłanom i mnichom, a sprawy wojny należą do wojowników i żołnierzy. Co więcej, od tej pory, zarówno Frick (i wszyscy, którzy się do niego przyłączą), będzie działał poza jurysdykcją Świątyni Sigmara.

Rozwścieczony Wielki Teogonista ekskomunikował Fricka, będąc przekonanym, że nikt nie poprze *heretyka.* Jednak większość zakonników zdecydowała się opuścić szeregi Kultu Sigmara wraz z Frickiem, gdy tylko dowiedzieli się o jego ekskomunice. Pośród *buntowników* znalazł się również Anton von Karroll, który przyznał, że choć przestrzegał rozkazów Teogonisty, zrozumiał swe błędy i chce odkupić swe tchórzostwo.

Pozostali hierarchowie Kultu (wśród nich dwaj Arcylektorzy i większość Lektorów), stojąc w obliczu groźnego rozłamu religii, spotkali się, by znaleźć jakiś kompromis, osiągnięcie jakiegokolwiek porozumienia było jednak bardzo trudne. Impas przełamała dopiero śmierć Wielkiego Teogonisty, który został zamordowany przez Antona von Karrolla podczas jednej z ceremonii religijnych. W czasie procesu von Karroll stwierdził jedynie, że jego uczynek przyniesie pożytek całej ludzkości i był tylko realizacją woli Sigmara.

POWSTANIE PRAWDZIWEGO ZAKONU:

Od dziś dnia, aż do końca czasu, zwalniam Święty Zakon Rycerzy Sigmara i wszystkie inne, mieszczące się w nim zakony, z wszelakiej należności czy to służby, czy też lojalności, czy też odpowiedzialności przed każdym za wyjątkiem samego Imperatora.
Na silnych barkach rycerstwa owego spoczywa bowiem odpowiedzialność za duchowe bogactwo wszystkich prawych obywateli Imperium. Tam, gdzie zawodzą słowa i rozum, musi przemówić siła i miecz. Gdzie wątpią w prawa Sigmara, ostrze ma ich przekonać. Tak oto spełni się wola Sigmara, a wszyscy nieprzyjaciele naszego wielkiego i wspaniałego Imperium drżeć będą w ich obecności i poznają zamiary Jego.
Jako rzekłem niech będzie.
- Imperator Otto von Dassbutt II, Backertag 18 Sigmarzeit AS666

Po śmierci Wielkiego Teogonisty Arcylektorzy i Lektorzy Świątyni Sigmara wybrali na to stanowisko człowieka o wiele bardziej roztropnego. Rozpoczęto

rozmowy, których celem było nakłonienie Templariuszy Sigmara do powrotu w struktury Kościoła Sigmara, ale Helrik Frick postawił pewne warunki. Najważniejszy postulat mówił, że rycerze zakonni będą stanowić niezależną organizację, która - choć blisko powiązana z Kultem Sigmara - będzie cieszyła się autonomią i odpowiadała za swe czyny jedynie przed Imperatorem. Warunki te potwierdzono w *Imperialnej Proklamacji*, wydanej 18 Sigmarzeita AS666. Tak powstał Święty Zakon Rycerzy Sigmara.

WOJNA DOMOWA:

W czasie następnych stuleci zakon rósł w siłę, jednak najwięcej jego zasobów i energii pochłaniały ciągłe walki na wschodzie. Do prawdziwego znaczenia doszedł dopiero w czasie wojny domowej w Imperium, w której zwalczał Kult Ulryka (po uznaniu przez Talabeckland Kultu Sigmara za nielegalny).

ZAKON:

> *Przysięgam przed Sigmarem, Wojownikiem i Wybawicielem, służyć starożytnemu i szlachetnemu Zakonowi Płonącego Serca, szczerze i oddanie do końca mych dni, przestrzegając jego zasad. Przyrzekam wypełniać wszystkie twe przykazania Sigmarze. Lepiej abym poległ, niż miałbym Cię zawieść.*
>
> \- przysięga Templariuszy Sigmara

Obecnie zakon jest równie potężny jak stulecia temu, a umiejętności i oddanie jego członków nie podlegają najmniejszej wątpliwości. Zakon Templariuszy Sigmara to największe zgromadzenie rycerzy świątynnych w Starym Świecie (patronat rodziny Imperatora ma na to z pewnością duży wpływ). Siły zakonne szybko przekształciły się głównie w oddziały ciężkiej konnicy, gdyż te mogą o wiele szybciej i skuteczniej (niż formacje piechoty) reagować na zagrożenia dla bezpieczeństwa Imperium i Kultu Sigmara.

Jednak członkowie zakonu nie tylko walczą zbrojnie - wiele relikwii lub świętych przedmiotów ocalało wyłącznie dzięki poświęceniu i odwadze rycerzy. Znani są oni również z przestrzegania litery prawa, dzięki czemu znacznie zmniejszyła się przestępczość - gdyż niewielu przestępców chce wpaść w ręce surowych zakonników.

Pomimo niezbyt chwalebnych początków, obecnie stosunki pomiędzy zakonem a Kultem Sigmara są doprawdy znakomite: templariusze stacjonują we wszystkich świątyniach większych miast, a wielka loża mieści się na terenie głównej katedry w Altdorfie. Wielki Mistrz zakonu jest wybierany spośród hierarchii zakonnej w podobny sposób, co Wielki Teogonista. Choć Wielki Mistrz nie ma prawa głosu w czasie elekcji Imperatora, Wielki Teogonista niemal zawsze pyta go o radę w tej sprawie.

Szeregowi członkowie zakonu pochodzą niemal z wszystkich grup społecznych, choć większość z nich to ludzie już wcześniej mający do czynienia z wojną. Templariusze wstępując do zakonu wybierają służbę dożywotnią lub trwającą określony czas. Awans w szeregach zakonu jest uzależniony raczej od zdolności i talentu niż od urodzenia lub majątku.

Zgromadzenie podzielone jest na dwie główne grupy: Zakon Płonącego Serca (nazwany tak przez jego Helrika Fricka) i Zakon Pięści. Wszyscy rekruci wstępują do Zakonu Płonącego Serca. Członkowie organizacji często twierdzą, że przed bitwą widzą w ciżbie wroga płonące serce Sigmara i rzucają się w wir bitwy, by dotrzeć doń jak najbliżej.

Zakon jest wrogi wszelkim stworzeniom Chaosu, czuwa też nad bezpieczeństwem Imperium i Imperatora. Rycerze Świątynni Sigmara czują wielką niechęć w stosunku do wszystkich wyznawców Ulryka, szczególnie templariuszy Białego Wilka. Przyczyną tej wrogości są prześladowania, jakie wyznawcy Sigmara cierpieli z rąk Ulrykan w czasie Wieku Trzech Imperatorów. Jedynym powodem, dla którego oba zakony nie angażują się w otwartą, bratobójczą wojnę jest kruchy pakt, zawarty w AS2301, kiedy to Magnus Pobożny i jego brat Gunther, zjednoczyli Imperium stojące w obliczu najazdu potężnej hordy Chaosu.

ZAKON PIĘŚCI:

> *W wojnie zwycięstwo składa się z jednej części planowania i z dziewięciu części wiary.*
>
> \- Kurt Hansson, Rycerz

Zakon Pięści jest tajną organizacja, działająca w ramach Zakonu Płonącego Serca, zrzeszająca najbardziej religijnych i fanatycznych templariuszy. Celem Zakonu Pięści jest szerzenie wiary w Sigmara. Choć członkowie zgromadzenia tolerują inne religie, ich wyznawców często oskarżają o herezję (jeśli tylko odpowiada to dalekosiężnym celom Zakonu Pięści).

Do Zakonu Pięści należy intelektualna elita Templariuszy Sigmara. Podczas zakonnicy doskonalą swe umiejętności na placu defilad i polu ćwiczeń, bracia Zakonu Pięści garbią się nad starożytnymi zwojami zawierającymi treści zaklęć lub opisy rytuałów religijnych. Templariusze należący do Zakonu Pięści często podróżują po świecie, infiltrując organizacje innych kultów, szukając dowodów herezji lub kradnąc antyczne artefakty i księgi z wiedzą tajemną. Członkostwo w tym zakonie jest dożywotnie, a należące do niego osoby odpowiadają jedynie przed Wielkim Mistrzem, który zawsze jest członkiem Zakonu Pięści, choć czasami staje się nim dopiero po wyborze na to stanowisko.

Początki Zakonu Pięści giną w pomroce dziejów. Wiadomo jedynie, że zgromadzenie powstało w czasie Wieku Trzech Imperatorów. Kiedy Wielka Księżna Otilla ogłosiła niepodległość Talabheim i rozpoczęła prześladowanie Świątyni Sigmara (przy wydatnej pomocy Templariuszy Białego Wilka), członkowie Zakonu Pięści działali na terytorium wroga, zbierając informacje i podtrzymując płomień wiary w Sigmara. Była to niebezpieczna praca, a wyznawcy Ulryka ścigali ich zawziętością i fanatyzmem, których mógłby im pozazdrościć niejeden łowca czarownic.

Zakon Pięści posiada dużą bibliotekę, którą Święte Oficjum z pewnością uznałoby za heretycką. Pieczę nad biblioteką sprawuje *Quadix*, wewnętrzna organizacja Zakonu Pięści.

Nazwa *Quadix* pochodzi od czterech ideałów Zakonu Pięści, określonych przez założyciela organizacji: *Wiedza*, *Czystość*, *Siła* & *Mądrość*.

WIELKI MISTRZ:

Obecnie Wielkim Mistrzem Templariuszy Sigmara jest Conrad Thornkov. Wielki Mistrz urodził się w szlacheckiej rodzinie kupców w Kislevie, a jego pierwszą miłością były konie. Gdy tylko dorósł, ku rozpaczy rodziny uciekł z domu, by wstąpić w szeregi kawalerii Imperatora w Altdorfie. Pragnął zostać członkiem Smoków Imperatora.

W czasie służby w cytadeli Czarnego Ognia po raz pierwszy widział w akcji Templariuszy Sigmara. Widział, jak jedna szarża konnego rycerstwa, wspieranego przez krasnoludzką piechotę, rozbija potężny szturm orków. Była to akcja, którą jego własny dowódca nazwał *głupią brawurą*, odmawiając zakonnikom jakiegokolwiek wsparcia.

Zainspirowany tą wspaniałą walką Conrad uczynił wszystko, co było w jego mocy, by dowiedzieć się czegoś więcej o Templariuszach Sigmara. Po powrocie do Altdorfu zaczął wyznawać Sigmara jako swego boga. Przy pierwszej sposobności wystąpił z kawalerii Imperatora i spróbował przyłączyć się do templariuszy. Przez dwa kolejne lata odmawiano mu i w końcu wylądował na ulicy jako żebrak. Nie pogodził się z porażką i nie wrócił do ojczystego Kisleva.

Gdy spróbował po raz trzeci, był chory i wycieńczony, ale przełożeni dostrzegli w nim zdeterminowanie - przyjęto Thornkova do zakonu. Wkrótce Thornkov się poznać jako doskonały żołnierz i jeździec. Awansował w błyskawicznym tempie. Wielokrotnie udowodnił, że jest doskonałym dowódcą, posiadającym zarówno autorytet, jak i zapał; nigdy też nie zażądał od swych podwładnych niczego, czego nie wykonałby sam.

Conrad Thornkov został Wielkim Mistrzem w AS2497, wybrany zgodnymi głosami Zakonu Płonącego Serca i Zakonu Pięści. Na pierwszy rzut oka nie wygląda na swoje 68 lat, wigorem i żywotnością przywodząc na myśl o wiele młodszego człowieka. Wielki Mistrz jest średniej budowy ciała (przynajmniej w porównaniu z innymi zakonnikami, z tego powodu większość ludzi nie uważa go za wielkiego wojownika, stereotypowo kojarząc waleczność z ogromną posturą i masą ciała), niezwykle inteligentny, błyskotliwy i… nie cierpiący głupców. Thornkov odczuwa niezwykłą dumę zarówno z tego, kim jest, jak i z tego, co swą osobą reprezentuje.

KRASNOLUDY W ZAKONIE:

Nie istnieją żadne przeszkody techniczne przemawiające przeciwko przyjmowaniu krasnoludów do zakonu, ale kandydaci muszą wyznawać Sigmara i być zdolni do jazdy na rumaku bojowym. Żaden krasnolud nigdy nie był pełnoprawnym członkiem Zakonu Płonącego Serca, choć wielu przedstawicieli tej rasy walczyło u boku Templariuszy Sigmara. Niektórym zaproponowano przystąpienie do Zakonu Pięści, gdzie zawsze cieszyli się wielkim szacunkiem i poważaniem. W dwudziestoosobowej straży Wielkiego Mistrza Zakonu sześć miejsc przeznaczonych jest dla khazadzkich wojowników. Kandydatów rekomenduje do służby krasnoludzki Król, a jego wojownicy poczytują sobie za wielki zaszczyt walkę w szeregach straży. Każdy z nich służy Wielkiemu Mistrzowi przez siedem lat i jeden dzień.

W rzeczywistości krasnoludy dysponują siedmioma miejscami (dla nich bowiem przeznaczone jest bowiem miejsce dwudzieste pierwsze), to ostatnie jest jednak pozostawiane puste. Tradycja ta datuje się od chwili, gdy Dost Snubnose uratował życie siedemnastego Mistrza Zakonu i licznych rycerzy świątynnych. Otóż oddziały Templariuszy Sigmara zostały zmuszone do odwrotu podczas ciężkich walk pod ziemią - tuż za nimi następowały liczne hordy goblinów. Kiedy templariusze przeszli przez stary kamienny most, Snubnose zatrzymał się i potężnymi ciosami młota zaczął rozbijać jego podpory. Niebawem dopadły go przednie straże zielonoskórych, ale khazad dzielnie bronił swej pozycji, dopóki most nie runął w przepaść, zabierając ze sobą dziesiątki goblinów. Świadkowie przysięgali, że widzieli Snubnosa spadającego w mroczną otchłań, a mimo to wciąż bijącego we wrogów swym młotem. Ciała Dosta nigdy nie odnaleziono (określa się go mianem *naszego zaginionego brata*). Mimo to każdego dnia jego pancerz jest starannie polerowany, a na stole czeka na niego nakrycie.

PRZYSTĄPIENIE DO ZAKONU:

Bohaterowie Graczy mogą wstąpić do zakonu tylko w jeden sposób - zjawiając się 18 Sigmarzeita przed wejściem do głównych koszar zakonu w Altdorfie i przez cały dzień ogłaszając (każdemu, kto zechce słuchać), że ich intencją jest służba Sigmarowi. Jeśli zostaną zaproszeni do odbycia próby, ich odwaga, lojalność, wiara i umiejętności bojowe zostaną surowo (ale sprawiedliwie) ocenione. Jeżeli bohaterowie zadowalająco przejdą przez wszystkie próby, zostaną poproszeni o przystąpienie do Zakonu Templariuszy Sigmara. Szczegóły testów zależą od uznania MG.

ZASADY TEMPLARIUSZY:

Lepiej jest umrzeć dla Imperatora niż żyć dla siebie.
- Kurt Hansson, Rycerz

Templariusze muszą przestrzegać tych samych zasad co prezbiterzy Sigmara (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** paragraf **KULT SIGMARA MŁOTODZIERŻCY**). Ponadto obowiązują ich następujące ograniczenia:

- Osoby wstępujące do zakonu pozbywają się swego prywatnego majątku (dotyczy to także pancerzy i broni). Przystępującym czasowo majątek zostaje oddany po opuszczeniu szeregów zgromadzenia. Majątek przechodzą na własność zakonu, jeśli właściciel zginie w służbie Sigmara.
- Po przyjęciu rekruta do zakonu jego głowa jest golona. Zakonnikom wolno się golić (wielu jednak tego nie robi, gdyż utarł się nieformalny zwyczaj, że długość brody wskazuje na długość służby w szeregach zgromadzenia).
- Przyjęcie krasnoludzkiego imienia. Nie jest to obowiązkowe, ale robi tak wiele osób wstępujących do zakonu na stałe.
- Templariusze muszą żyć w celibacie, gdyż oddalenie żądz cielesnych pomaga zachować czystość umysłu.

Rekruci przechodzą w Altdorfie szkolenie w sztuce prowadzenia wojny i trening jeździecki. Wolno im nosić na tarczy rysunek płonącego serca i odtąd mogą nazywać siebie Templariuszami Sigmara. Zakonnicy są członkami organizacji potężnej i wpływowej (jak każda gildia), a w dodatku stoi za nimi siła znana i poważana nawet poza granicami Starego Świata.

Po ceremonii pasowania na rycerza templariusze otrzymują rozkazy. Mogą prosić o pozwolenie na kontynuowanie poszukiwania przygód i zazwyczaj otrzymują je, jeśli tylko zdołają w tym czasie dochować wierności ideałom Sigmara. Jeżeli tylko będą mogli, co dwa lata mają w Altdorfie zdawać sprawozdanie ze swej działalności. Wtedy też otrzymają nowe rozkazy (choć mogą być identyczne z poprzednimi).

SYMBOLE, KOLORY & UBRANIA:

Większość Templariuszy Sigmara przywdziewa na co dzień pancerze kolcze, zbroje płytowe zakładając na czas uroczystości, ćwiczeń i oczywiście przed walką. Podobnie, wielu zakonników ozdabia tarcze emblematem Płonącego Serca Sigmara, arystokraci mają także prawo umieścić na tarczy barwy rodowe, choć większość tego nie czyni, ograniczając się do umieszczenia herbu na tunice.

Święty Zakon Rycerzy Sigmara posługuje się trzema symbolami, pierwszym jest Płonące Serce Sigmara, umieszczane na tarczach i sztandarach, kolejnymi są stylizowany wizerunek krasnoludzkiego wielkiego młota, który symbolizuje oręż Sigmara - *Ghal Maraz* oraz kometa o dwóch ogonach, której pojawienie się na niebie zwiastowało narodziny Sigmara. Barwami zakonników są czerń i czerwień.

ZBROJA TEMPLARIUSZA:

Najważniejszą rzeczą dla zakonnika - zaraz po orężu i wierzchowcu - jest zbroja. Po przystąpieniu do zakonu Templariusz Sigmara otrzymuje pełną zbroję płytową. Po pasowaniu na rycerza otrzymuje zbroją należącą wcześniej do innego zakonnika, dzięki tradycji Templariusze Sigmara odczuwają silną więź z zakonem. Utrata zbroi jest traktowana jako wielki grzech i skaza na honorze - tak rycerza, jak i całej organizacji.

Biorąc pod uwagę uszkodzenia pancerza w bitwie i postęp w metodach produkcyjnych, większość zbroi jest stosunkowo nowa, choć w skład pancerza mogą wchodzić elementy pochodzące ze starych egzemplarzy. Świątynia zatrudnia własnych płatnerzy, których zadaniem jest troska o to, by pancerze i zbroje były w jak najlepszych stanie.

DEZERCJA:

Wielki Mistrz nie przepada za zakonnikami, którzy porzucają służbę. Nieliczni dezerterzy są ścigani i doprowadzani do Altdorfu żywi lub martwi. Gdzie czeka Sąd Polowy, któremu przewodniczy Wielki Mistrz (większość martwych dezerterów przegrywa sprawę, gdyż nie może świadczyć w swojej obronie). Dezerterzy z pola bitwy mają niewielką szansę na przeżycie. Będą łagodnie ukarani (wygnaniem z szeregów zgromadzenia) tylko wówczas, jeśli na swoją obroną mogą przytoczyć jakieś specjalne, nadzwyczajne okoliczności (na przykład *groza* wzbudzana przez nadnaturalne stwory lub działanie *magii*). Jeśli zakonnik nie potrafi wiarygodnie przedstawić swych racji i przekonać sędziów, ginie w cichej egzekucji - zakon nie ma zwyczaju publicznego prania swych brudów…

GIERMKOWIE & PERSONEL POMOCNICZY:

Od zakonników nie można wymagać by osobiście gotowali posiłki czy zajmowali się codziennymi sprawami gospodarczymi. Świątynia Sigmara zatrudnia dużą liczbę personelu pomocniczego (na jednego rycerza przypada mniej więcej pięciu służących), który zajmuje się wszelkiego rodzaju pracami fizycznymi. Templariusze muszą jedynie dbać o własnego rumaka, który jest zbyt cenny, by można go było powierzyć rękom służby.

Przed wstąpieniem na służbę do zakonu, słudzy muszą złożyć przysięgę dochowania tajemnicy, nigdy też w czasie pracy dla zakonu nie mają odczynienia z jego finansami. Władze zakonu nie patyczkują się z krzywoprzysięzcami - za mniejsze przewinienia wymierza się chłostę, za zdradę jest się ekskomunikowanym i traconym.

Templariusze przystępują do pracy bez własnych giermków, zamiast nich administracja zakonna przydziela im giermka zakonnego. Wymaga się od nich przestrzegania zasad zakonnych, jednak, inaczej niż w wielu zakonach, nie muszą pochodzić ze szlacheckich rodów. Po ukończeniu 16 lat giermek musi się zdecydować albo na rezygnację ze służby, albo na przystąpienie do prób, których przejście wymagane jest przed przystąpieniem do Zakonu Płonącego Serca.

Giermkowie muszą pomyślnie przejść przez te same testy, co osoby w normalny sposób ubiegające się o przyjęcie do zakonu. Oficjalnie ich poprzedni status nie daje im żadnej przewagi, jednak fakt, iż wcześniej pracowali i szkolili się w ramach struktury zakonnej sprawia, że mają dużą szansę pomyślnego przejścia przez wszelkie próby.

- STRAŻ ŚWIĄTYNNA -

Do Straży Świątynnej należą niżsi stopniem zakonnicy, bowiem od tej formacji rozpoczynają swoją służbę wszyscy przystępujący do zakonu Templariusze Sigmara. Służba trwa rok bez jednego dnia, w tym czasie Strażnik Świątynny zdobywa wiedzę teologiczną i poznaje wszystkie umiejętności oraz przechodzi wyczerpujący trening niezbędny do godnego pełnienia posługi. Służba o długości niemal roku oznacza, że większość Strażników Świątynnych zostaje Rycerzami przed przybyciem nowych rekrutów w dniu następnym.

Do głównych zadań Strażników Świątynnych należy ochrona dygnitarzy i świątyń Kultu Sigmara w całym Imperium i poza jego granicami.

- STRAŻ ŚWIĄTYNNA -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; jeździectwo (koń); ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); teologia; uniki; zapasy

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: prezbiterzy Sigmara; zobacz opis

Profesje wyjściowe: rycerz

- RYCERZ -

Do Rycerzy należy większość Templariuszy Sigmara. Osoby, piastujące tę pozycję w strukturze zakonu są tytułowane Rycerz, a wszyscy, którzy przystępują do zakonu na służbę czasową, nie mogą awansować powyżej tego stopnia.

Rycerze stanowią główną siłę militarną zakonu wykorzystywaną przez hierarchów Świątyni Sigmara w czasie krucjat, przydzielaną do ochrony świątyń, wiernych oraz dygnitarzy Kultu, takich jak Lektorzy, a także utrzymywania porządku na ziemiach Imperium,

Dobrze wyszkoleni i zaufani Templariusze Sigmara włączani są do osobistej straży Wielkiego Mistrza. Rycerze, którym udało się dowieść swej lojalności i wierności Sigmarowi werbowani są przez Zakon Pięści, który wyznacza im specjalne, utrzymywane w tajemnicy zadania.

- RYCERZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+30	+15	+20	+20	+20	+20	+20	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); teologia; uniki; walka na koniu; wiedza o demonach; zastraszanie; zapasy

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); modlitewnik; tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: straż świątynna

Profesje wyjściowe: mistrz świątyni/kapitan rycerzy

- MISTRZ ŚWIĄTYNI/KAPITAN RYCERZY -

Niektórzy, doświadczeni Rycerze, którzy w pokorze i posłuszeństwie służyli Kultowi Sigmara przez większą cześć swego życia oraz wykazali się dużymi zdolnościami przywódczymi i dyplomatycznymi zostają wyznaczeni do pełnienia odpowiedzialnej funkcji Mistrza Świątyni. Na barkach wyznaczonych zakonników spoczywa obowiązek zarządzania podległą im świątynią, prowadzenia wewnętrznej i zewnętrznej polityki oraz utrzymywania pozytywnych kontaktów z miejscowymi władzami i lokalną szlachtą.

Równi rangą Mistrzom Świątyni są Kapitanowie Rycerzy, którzy w czasie wojny pełnią funkcję przywódców wojskowych, zaś w czasie pokoju odpowiadają za szkolenie templariuszy. Członkowie Zakonu Pięści zajmują zazwyczaj właśnie to stanowisko, choć jeśli awansują (i obejmą stanowisko któregoś z Marszalków bądź Wielkiego Mistrza), obowiązki wobec Zakonu Płonącego Serca biorą górę.

- MISTRZ ŚWIĄTYNI/DOWÓDCA RYCERZY -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+35	+20	+25	+25	+25	+25	+25	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+10	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta; historia; krasomówstwo; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); prawo; riposta; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); teologia; uniki; walka na koniu; wiedza o demonach; zastraszanie; zapasy; znajomość języka obcego (khazalid)

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakość*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); modlitewnik; tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: rycerz

Profesje wyjściowe: marszałek

- MARSZAŁKOWIE -

Czterej Marszałkowie Zakonu są jego ministrami i generałami. Każdy z nich ma inne zadania. Oto one:

MARSZAŁEK SZKOLENIA: Marszałek, odpowiedzialny za tę dziedzinę działalności zakonu ma siedzibę w Altdorfie. Zajmuje się rekrutacją i szkoleniem templariuszy.

MARSZAŁKOWIE WOJNY: Jest ich dwóch. Jeden przebywa zawsze w polu, drugi jest bliskim doradcą Wielkiego Mistrza. Zazwyczaj po śmierci przywódcy zakonu jego następcą zostaje jeden z Marszałków Wojny.

MARSZAŁEK PURITI: Jego siedziba również znajduje się w Altdorfie. Ze względów historycznych ma duży wpływ na decyzję Wielkiego Mistrza. Osoba, piastująca to stanowisko odpowiada za utrzymanie ideologicznej czystości zakonu, jest też głową Zakonu Pięści.

Marszałkowie pełnią wielorakie funkcje, działając zawsze jako zaufani powiernicy Wielkiego Mistrza. Na dworze Imperatora zajmują równą pozycję, choć trzymają się z dala od dziejących się tam intryg.

Marszałków Zakonu Płonącego Serca należy tytułować starożytnym khazadzkim określeniem Kazdar Zek lub po prostu Marszałkiem.

- MARSZAŁEK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+40	+25	+30	+30	+30	+30	+30	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+3	+12	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta; historia; krasomówstwo; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); prawo; riposta; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); teologia; uniki; walka na koniu; wiedza o demonach; zastraszanie; zapasy; znajomość języka obcego (khazalid)

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakość*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); modlitewnik; tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: mistrz świątyni/dowódca rycerzy

Profesje wyjściowe: wielki mistrz Zakonu Świętych Rycerzy Sigmara

- WIELKI MISTRZ -

Wielki Mistrz jest przywódcą Zakonu Świętych Templariuszy Sigmara, rezydującym w monumentalnej Katedrze Sigmara w Altdorfie. Wielki Mistrz posiada ogromną władzę, pochodzącą zarówno z siły samego zakonu jak i ogromnej charyzmy którą, z racji zajmowanego stanowiska, posiada. Z jego zdaniem liczy się zarówno Imperator jak i Wielki Teogonista, który konsultuje z Wielkim Mistrzem wszelkie decyzje odnoszące się do militarnej strony Kultu.

Stanowisko Wielkiego Mistrza nie jest funkcją dożywotnią, choć w annałach historii odnotowano niewiele przypadków abdykacji. Wielki Mistrz obejmuje wówczas stanowisko Mistrza Świątyni poza Altdorfem.

Symbolem urzędu i mocy Wielkie Mistrza jest *Reticulum*, runiczny młot bojowy krasnoludzkiej roboty. Podarowano go Beaufortowi Ismailowi, jako symbol przyjaźni łączącej Zakon i krasnoludy. Prawdziwa moc młota znana jest jedynie marszałkom i mistrzowi zakonu.

- Wielki Mistrz -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+40	+30	+35	+35	+35	+35	+35	+35
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+14	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta; historia; krasomówstwo; jeździectwo (koń); leczenie ran; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); prawo; riposta; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); teologia; uniki; walka na koniu; wiedza dynastyczna; wiedza o demonach; zastraszanie; zapasy; znajomość języka obcego (khazalid)

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); modlitewnik; tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: marszałek

Profesje wyjściowe: nowicjusz

TEMPLARIUSZE BIAŁEGO WILKA:

Szaleńcy, obłąkani, psychopaci - wielu ludzi nazywało tak Templariuszy Białego Wilka, lecz zawsze znano ich także jako *Synów Ulryka*. Są drugim - zaraz po Templariuszach Sigmara - na liście najsławniejszych zakonów świętych rycerzy Starego Świata, a ich historia jest tak samo długa i krwawa.

Choć zakon jest w rzeczywistości młodszy od Templariuszy Sigmara, Synowie Ulryka szczycą się tym, że byli siłą militarną wieki przed narodzeniem Sigmara. Nie jest to twierdzenie pozbawione podstaw. Zawsze przecież istnieli wojownicy, którzy gotowi byli walczyć i ginąć dla większej chwały Ulryka - na długo przedtem, nim Sigmara zaczęto czcić jako boga. Po prostu przed powstaniem Zakonu Białego Wilka wojownicy ci nigdy nie łączyli się w zorganizowane grupy żołnierzy.

HISTORIA:

Nie pozwolimy, by strach opanował nasze serca.
Nie pozwolimy mu posiąść naszych dusz.
Niech odezwie się w nas wilk,
Niech prowadzi nas do walki.
Śmierć wrogom Imperatora!
My jesteśmy Synami Ulryka!

- fragment pieśni bojowej Synów Ulryka

Można powiedzieć, że Templariusze Białego Wilka powstali na skutek herezji, a przynajmniej *herezji* ogłoszonej przez Kult Ulryka. Za życia Sigmara, gdy tworzył on imperium ludzkości, żyło wielu wojowników, którzy walczyli, umierali i cenili ideały Sigmara, lecz mimo to wyzwali boga zimy. Powszechnie wierzono, że sam Sigmar był czcicielem Ulryka, dlatego powstanie religii, której wyznawcy oddawali mu cześć, było wielkim szokiem dla hierarchów Świątyni Ulryka.

Ar-Ulryk, przywódca Kultu Ulryka, stał się zazdrosny o popularność nowego wyznania. W jaki sposób człowiek, czczący jednego boga, może zostać wyniesiony na ołtarze i ubóstwiany przez większą liczbę ludzi, niż bóg, którego tamten wyznawał? Złożył stanowczy protest w tej sprawie u samego Imperatora, twierdząc, że oddawanie czci człowiekowi jest herezją, jednak władca nic w tej sprawie nie zrobił. Dlaczego zresztą miałby coś robić? Każdy członek Kultu Sigmara był oddany Imperatorowi i Imperium, a jedynie to obchodziło panującego. Ar-Ulryk musiał przyznać, że mimo szerokiego zasięgu, Świątynia Sigmara nie była w tym czasie poważnym zagrożeniem i zarzucił sprawę herezji.

W całym Imperium popularność Kultu Sigmara zaczęła przewyższać popularność Ulryka (choć nie wokół Middenheim i w Talabheim, tam zwłaszcza szlachta pozostała przy Panu Zimy). W tym okresie przejściowym Ar-Ulryk zadbał, by kwitł ciernisty krzak niezadowolenia, wyrosły na gruncie popularności Sigmara.

Wszyscy lojalni wobec Ulryka ze zgrozą przyjęli wieści o powstaniu Świętego Zakonu Rycerzy Sigmara. Od samego początku istnienia Templariuszy Sigmara Graf z Middenheim i Ar-Ulryk przekonywali Imperatora, by ich rozwiązać. Po bitwie na wzgórzach Ochen, dostojnicy Kultu Ulryka zdali sobie sprawę, że nadszedł czas, by odpowiedzieć na zagrożenie ze strony Kościoła Sigmara. Za pozwoleniem Grafa i korzystając z jego funduszy, Ar-Ulryk zaczął gromadzić lojalnych wojowników, z których chciał utworzyć swój własny zakon rycerski. Ich jedynym zadaniem miała być ochrona wiernych Ulryka i szerzenie wiary w boga zimy. Tak powstali Templariusze Białego Wilka (Rycerze Białego Wilka to oddzielny zakon świecki).

ŚWIĘTA WOJNA:

Od samego początku bezkompromisowa postawa Templariuszy Białego Wilka wobec innych wyznań stała się przyczyną licznych konfliktów. Graf wkładał wiele wysiłku, by trzymać ich w ryzach i uniemożliwić obrażanie sąsiadów politycznych i wszczynanie niepotrzebnych wojen. Wyjątkowo złe stosunki panowały między Templariuszami Białego Wilka, a wyznawcami Sigmara, o których wojownicy Ulryka sądzili, że są heretykami. W AS1360 rzucili ich niemal na kolana.

Kiedy Wielka Księżna Ottilia z Talabheim bez elekcji ogłosiła się Imperatorową (z poparciem Ar-Ulryka), jednym z jej pierwszych edyktów było wyjęcie spod prawa Świątyni Sigmara. Stało się tak wskutek zazdrości i rywalizacji pośród Elektorów. Ar-Ulryk niedawno wszedł do ich grona, by zrównoważyć wpływy Wielkiego Teogonisty. Ze względu jednak na sojusze prowincjonalne, w czasie elekcji Wielki Teogonista i tak miał decydujący głos. Przywódcy Kultu Ulryka byli przekonani, że nikt poza nimi samymi nie był godzien posiadania prawa głosu, dlatego, gdy Kult Sigmara pomógł hrabiemu Stirlandu zdobyć tytuł Imperatora, argumenty Księżnej o potrzebie ogłoszenia Świętej Wojny spotkały się z gorącym poparciem Ar-Ulryka. Księżna utrzymywała, że może dostarczyć dowodów na to, że Kult Sigmara powstał na skutek halucynacji szaleńca, którego wizje zostały mylnie zinterpretowane. Panowanie Sigmara błogosławili bogowie (w tym i Ulryka), lecz on sam nie był z żadnym razie bogiem. Dlatego każdy, kto za takiego go uważa, jest heretykiem, wliczając w to Imperatora. Księżna wykorzystała te argumenty, by zdobyć poparcie Ar-Ulryka. Udało się jej namówić Arcykapłana, by wydał Templariuszom Ulryka rozkaz prześladowania wyznawców Sigmara w pobliżu Middenheim i Talabheim. Religia i polityka stały się wymówką do zniszczenia Imperium Sigmara. Była to wojna, którą rozpętano zarówno z pobudek religijnych jak i politycznych.

WALKA:

Templariusze Białego Wilka przystąpili do zdecydowanych działań, skierowanych przeciw wszystkim wyznawcom Sigmara. Palili świątynie, bezcześcili kaplice, mordowali wyznawców, a kapłanów palili na stosie. Stacjonujący w rejonie prześladować Templariusze Sigmara stawili zdecydowany opór, ale było ich zbyt mało. Rozbili ich agresywni rycerze Ulryka. Ci, którym udało się przeżyć, zostali zmuszeni do wycofania się w kierunku Nuln.

Wszystkie zaszczyty, wynikające z pokonania zakonników Sigmara, przypadły Templariuszom Białego Wilka, i nie bez racji. Sigmaryci przegrali, gdyż Templariusze Białego Wilka nie obawiali się stawić im czoła w otwartym polu, czego bali się inni żołnierze.

Kiedy Templariusze Białego Wilka ścigali uciekających do Nuln wyznawców Sigmara, coraz więcej Templariuszy Płonącego Serca ściągało, by chronić uciekinierów. Te wczesne spotkania dwóch rywalizujących ze sobą zakonów są dobrze udokumentowane. Dotyczące ich dokumenty znajdują się w archiwach obu stron. Manuskrypty zgodnie twierdzą, że były to jedne z najbardziej zaciętych i krwawych bitew, jakie kiedykolwiek stoczono na ziemiach Imperium.

Należy jednak zaznaczyć, że w czasie tych wczesnych bitew Templariusze Ulryka dysponowali zwykle znaczną przewagą liczebną, na ich korzyść działały zazwyczaj i inne okoliczności. Kiedy stosunek sił był bardziej wyrównany, krwawa bitwa okazywała się zazwyczaj nierozstrzygnięta. Jednak oczyszczenie terenów wokół Middenheim i Talabheim z wyznawców Sigmara była jedynie kwestią czasu.

Wojna domowa wstrząsała posadami Imperium przez dwieście lat. Potomkowie zwaśnionych stron nie byli w stanie odnieść decydującego zwycięstwa. Przez cały ten czas templariusze obu stron zwalczali się nawzajem, nie zwracając uwagi na innych obecnych na polu bitwy przeciwników. W AS1547 Imperatorem ogłosił się również Wielki Książę

Middenlandu, zapoczątkowując Wiek Trzech Imperatorów. Przez następne 400 lat Imperium pogrążone było w wojnie. Kraj powoli rozpadał się, oba zakony traciły na znaczeniu. Dawały się we znaki wyczerpanie i brak rekrutów, ale chyba najważniejszą przyczyną była utrata wiary w bogów, którzy dopuścili do takich nieszczęść.

W tym niespokojnym okresie Templariusze wycofali się na umocnione pozycje, utrzymując tylko nieliczne kontyngenty w pobliżu i w samych świątyniach, i w innych ważniejszych miejscach. Wypuszczali się na wyprawy jedynie wtedy, gdy ich interwencja wydawała się absolutnie niezbędna. Uważano, że są zbyt cenni, by tracić ich w sytuacjach, w których można było wykorzystać żołnierzy. Pojedynczy templariusze obu wyznań wyruszali jednak poza swe garnizony w poszukiwaniu przygód i informacji wywiadowczych. Dopiero w AS2301, gdy uaktywniły się Wrota Chaosu na biegunie północnym, rycerze obu zakonów przypomnieli sobie o swych obowiązkach i wyruszyli w pole, okryci blaskiem chwały, gotowi do walki za Imperium.

MAGNUS POBOŻNY:

W tym samym roku szlachcic z Nuln, znany później jako Magnus Pobożny, zgromadził wokół siebie ludzi z rozdartego wojną Imperium i poprowadził ich na północ, by dać odpór Hordom Chaosu. Wraz z nim kroczyli Templariusze Sigmara. Magnus wiedział, że jeśli armia ma mieć jakąkolwiek szansę zwycięstwa nad stojącymi na jej drodze siłami, potrzebuje wszystkich wojowników Imperium, niezależnie od ich poglądów politycznych i wyznawanej religii. Wiedział, że musi pogodzić dwa zwaśnione zakony. Czuł, że wszyscy podążyliby za nim, gdyby udało mu się tego dokonać. Logiką i charyzmą Magnus przekonał Wielkiego Teogonistę o mądrości swych planów, lecz czuł, że dokonanie tego z Templariuszami Białego Wilka będzie o wiele trudniejsze.

Nieco później, w okresie nazwanym przez historyków *rokiem hańby*. Magnus i jego brat Gunther udali się do Middenheim. Magnus przekonał dostojników Świątyni Ulryka, by przyłączyli się do niego i wspólnie zaczęli snuć plany. Jednak zakonnicy Ulryka nie podzielali punktu widzenia hierarchów swojej Świątyni. Zakonnicy sądzili, że niewrażliwość na ogień, z której znany był Magnus, była jakąś sztuczką. Mijały dni i coraz prawdopodobne stawało się wyłamanie templariuszy z ram Kultu Ulryka. Magnus musiał wyjechać z Middenheim doglądać innych spraw, zostawił jednak swego brata Guntera, by ten dalej prowadził negocjacje z zakonem.

Sprawy potoczyły się jednak inaczej, niż Magnus przypuszczał. Gunther opowiedział sen Pobożnego o zjednoczeniu sił Imperium w celu przeciwstawienia się zagrożeniu ze strony Chaosu. Powiedział, że Templariusze Sigmara dla dobra państwa są gotowi odłożyć na bok waśnie i urazy. Templariusze Białego Wilka i Kult Ulryka pozostały jednak podzielone, wielu zakonników wietrzyło jakiś wymyślny podstęp. Postęp w rokowaniach dokonał się dopiero wtedy, gdy Gunther zmienił wyznanie i został Templariuszem Ulryka. Stulecia wojny domowej dobiegło końca. (Niektórzy uczeni twierdzą jednak, że Gunther oszukiwał, mówiąc, że został wyznawcą Ulryka, a chciał po prostu doprowadzić negocjacje do pomyślnego zakończenia.)

Sceptycy sądzili, że Ar-Ulryk został oszukany, dlatego kilku kapłanów i zajmujących wysokie pozycje Templariuszy zaplanowało spisek, którego celem było usunięcie najwyższego kapłana. Gdy go odkryto, spiskowcy uciekli z miasta, zabierając ze sobą wiele ważnych dokumentów i relikwii Kultu Ulryka, w tym chorągiew Templariuszy Białego Wilka. Skierowali się na wschód i choć od razu wyruszył za nimi pościg, nigdy ich nie odnaleziono.

Podział w łonie Kultu Ulryka niemal doprowadził do rozpadu kruchego sojuszu Synów Ulryka i Rycerzy Płonącego Serca jeszcze przed podpisaniem oficjalnych dokumentów. Wielu wyznawców Ulryka otwarcie zastanawiało się, czy utrata tylu towarzyszy i chorągwi nie była zbyt wysoką ceną za zjednoczenie Imperium. Ostatecznie jednak Gunther przekonał malkontentów o logice planu Magnusa, mówiąc, że gdy Chaos zostanie odparty, będzie można odnaleźć i sprowadzić do miasta zagubionych braci. Niestety, obietnica ta do dziś nie doczekała się spełnienia.

Zwycięstwo Magnusa nad siłami Chaosu jest dziś częścią historii. Opisy jego wyprawy znajdują się we wszystkich bibliotekach Starego Świata. Templariusze Białego Wilka dołączyli do armii i wielokrotnie wyróżnili się pod dowództwem Gunthera. Walcząc u boku Templariuszy Płonącego Serca, zjednoczone siły dwóch największych kościołów Imperium zniszczyły siły najeźdźców. Po zakończeniu wojny kulty utrzymywały poprawne stosunki. Rycerze obu zakonów przysięgli wierność nowemu Imperatorowi, Magnusowi.

Dopiero sprawa sukcesji doprowadziła niemal do nowej wojny. Gdy Magnus umarł bezpotomnie, wielu sądziło, że tytuł Imperatora automatycznie przypadnie Guntherowi. Jednak Kult Sigmara dysponował już trzema Elektorami, którzy za wszelką cenę nie chcieli dopuścić do tego, by na tronie zasiadł Templariusz Ulryka. Kult Ulryka gotował się do nowej wojny, wraz z nim Middenheim i Talabheim. Na szczęście Gunther był inteligentnym i rozsądnym człowiekiem, wiedział więc, że kolejna wojna domowa prawdopodobnie zniszczyłaby Imperium (ideę, której był gorącym zwolennikiem). Nakłonił dostojników Ulryka do zaprzestania przygotowań wojennych i od tej pory pomiędzy dwoma wyznaniami panuje kruchy pokój.

TEMPLARIUSZE BIAŁEGO WILKA:

Do Zakonu Białego Wilka należą najbardziej waleczni i religijni wyznawcy Ulryka. Obecnie zakon nie jest już tak liczny, jak bywało to niegdyś, nie dorównuje nawet liczebnością Templariuszom Płonącego Serca. Jest finansowany w całości przez Kult Ulryka i miasto Middenheim, nie cieszy się również patronatem Imperatora, tak jak Templariusze Sigmara. Członkowie zakonu pochodzą niemal całkowicie z szeregów Rycerzy Panter, kapłanów Ulryka lub Rycerzy Białego Wilka. Potencjalni rekruci przechodzą szereg prób ciała, charakteru, ducha i wiary. Na koniec wysyła się ich do lasu Drakwald, gdzie samotni, nadzy i nieuzbrojeni muszą zabić wilka i wrócić z jego skórą. Pomyślne przejście tej ostatniej próby jest uważane za błogosławieństwo Ulryka, zezwalające nowicjuszowi na przystąpienie do świętego zakonu jego rycerzy.

Choć wygląd rycerzy zakonu Ulryka nie jest określony równie ściśle, co Templariuszy Sigmara, trudno ich nie rozpoznać. Wielu ozdabia swe ciało tatuażami w stylu wojowników z Norski, wykorzystując wzory i symbole święte dla Ulryka. Noszą zbroje płytowe, ozdobione podobnymi motywami. Głownie ich mieczy mają kształt wilczych łbów, również na tarczach widać wilcze motywy. Każdy wzór jest inny i jest źródłem wielkiej dumy dla rycerza, który spędził wiele godzin na jego tworzeniu. Uważa się to z resztą za symbol niezmiennej lojalności w stosunku do boga zimy. Podczas uroczystości i w czasie bitwy wszyscy templariusze okrywają się wilczą skórą, przyniesioną z lasu przed przystąpieniem do zakonu.

Templariusze są zakonem świeckim, trzymają się blisko siebie. Łączy ich silne poczucie wspólnoty, uważają się za najlepszych wojowników Imperium, choć cenią swych najbardziej zażartych wrogów. Podczas wojny, jeśli nie służą pod komendą swych własnych dowódców, rozkazuje im przełożony z Middenheim. Białe Wilki cieszą się sławą świetnych wojowników, często atakują wroga, który dysponuje znaczną przewagą liczebną. Przed szarżą wprowadzają się w szał bojowy, po czym rzucają się do boju z wilczym wyciem na ustach. Widok ten jest tak przerażający, że wielu nieprzyjaciół ucieka w panice. Templariusze Ulryka gardzą magią, cenią jednak modlitwy kapłanów Ulryka.

Kolejną, wyróżniającą ich sprawą, jest dbałość o czystość rasy, czym zajmują się jeszcze intensywniej niż Rycerze Pantery. Polują na mutantów w lesie Drakwald i w jego okolicy z takim fanatyzmem, że mogą zawstydzić niejednego łowcę czarownic. Często zresztą z nimi współpracują. Ich definicja mutanta jest z resztą dość ogólna, czasami rozszerzają ją na rasy nieludzi, żyjących w Starym Świecie.

Dla osób postronnych wszyscy Templariusze Białego Wilka są sobie równi. Opinia taka powstała, ponieważ wszyscy członkowie tego zakonu są blisko powiązani z Wielkim Mistrzem i postrzega się ich zazwyczaj jako elitarną straż. Mimo to zakonnicy Ulryka dzielą na trzy grupy. Awans następuje dzięki waleczności i łasce Ulryka.

Templariuszy najczęściej określa się mianem Wybranych Synów. Sami zakonnicy uznają jeszcze dwa inne tytuły - Krewniaka i Pierworodnego.

Ziemia drżała, słychać było zew wilków, odgłos stali uderzającej o stal i pękających kości. Gniew i furia Białego Wilka i Synów Ulryka zmusiły wyznawców nowego boga do odwrotu. Gdy wszystko się dokonało, nie słychać było ni rannych, ni okaleczonych, gdyż wszyscy ze strony przegranej nie żyli, a spośród zwycięzców wszyscy w ciszy, rozmodleni, dzięki składali za ocalenie.

ZAKON:

Ulryku usłysz mnie! Stoję przed tobą i jestem gotów!
Dołącz mnie do swojej sfory, a ja jak wilk będę wypełniał twoje polecenia. Zaakceptuj moją przysięgę na me życie!
Póki dychać będę, wypełniać twoje przykazania bez chwili zwątpienia, przyrzekam!
Ulryku usłysz mnie!
Prędzej krew moja w glebę wsiąknie niżbym złamał któreś ze złożonych przyrzeczeń! Dołącz mnie do swojej sfory!
- przysięga Templariuszy Białego Wilka

MISTRZ TEMPLARIUSZY BIAŁEGO WILKA:

Mistrz Templariuszy Białego Wilka jest znany jako Pierworodny. Odpowiada bezpośrednio przed Ar-Ulrykiem, który z kolei osobiście wyznacza osobę, mającą objąć stanowisko dowódcy zakonu. Choć siedzibą Mistrza jest Middenheim, często nie ma go w mieście, ponieważ uczestniczy w walkach.

Niemal wszyscy Mistrzowie Zakonu zginęli w boju, pozostawiając po sobie piękne opowieści o dokonanych walecznych czynach.

ZAKON BIAŁEGO WILKA:

Zakon Białego Wilka (lub Rycerze Białego Wilka) są czasami myleni z Templariuszami Białego Wilka. Zakon Białego Wilka to armia wojowników, walcząca w imię Ulryka, ale w żaden oficjalny sposób niepowiązana z Kultem Pana Zimy. Zakon o wiele bardziej, niż Templariusze przypomina armię, gdyż posiada pełna organizację wojskową i walczy na wielu frontach. Jednym z największych i najgroźniejszych zakonów tego typu jest Zakon Kislevicki. Jego członkowie przez całe miesiące żyją na mroźnych terenach Północy, tocząc nieustanne walki z Chaosem.

WYMAGANIA:

Przystąpienie do Templariuszy Białego Wilka nie jest proste. Przyjmowani są jedynie najlepsi i najbardziej religijni wojownicy, wielu z nich należało przedtem do Rycerzy Panter lub Zakonu Białego Wilka.

Osoby, pragnące przystąpić do zakonu, muszą najpierw w bitwie udowodnić swą wiarę i lojalność.

Po wstąpienie do zakonu rekruci przez kilka miesięcy przebywają w świątyni, udowadniając czystość swych planów. Po upływie tego czasu znają już ideały Ulryka (muszą zdobyć umiejętność *teologia*). Zaraz po nadejściu zimy wysyła się ich do lasu, w którym muszą przeżyć przez czterdzieści dni i zabić wilka gołymi rękoma. Dopiero po udanym powrocie z tej wyprawy są uważani za pełnoprawnych Templariuszy Białego Wilka.

BLANCHIKTU & SZRAMY:

Mówiąc krótko, Blanchiktu to wierzenie, że Ulryka nagradza swych najlepszych wojowników siwymi lub szarymi włosami. Ten odwieczny przesąd hierarchia zarzuciła już dawno temu, co zresztą stało się źródłem długotrwałych sporów. Choć Blanchiktu straciło oficjalne poparcie, wielu wojowników wciąż wyznaje ten pogląd.

Inną starodawną praktyką, obecnie zanikającą, jest sypanie do odniesionych w boju ran proszku, który na stałe zabarwia bliznę na czarno.

LUPENIR:

> ***Tchórze giną w hańbie - strach należy czuć tylko przed porażką.***
> - Volter Wolfson, Wybrany Syn

W dosłownym tłumaczeniu *Duch Wilka*, jest to stan szaleństwa bojowego, z którego znani są czciciele Ulryka. Templariusze Ulryka wprowadzają się w szał bojowy przed walką, wyjąc i wrzeszcząc. Znane jest to jako *ujadanie wilków*. Jeśli w szał próbuje wprowadzić się więcej niż jeden zakonnik, każdy otrzymuje dodatkowy modyfikator testu *furii* wynoszący -20%.

KONIE:

Choć Templariusze Białego Wilka wykorzystują konie w czasie podróży, rzadko korzystają z nich podczas bitwy. Wierzą, że powinni walczyć pieszo.

WYGLĄD & ZBROJA:

Trudno nie zauważyć Templariusza Białego Wilka. Rzadko widuje się ich bez zbroi i płaszczy z wilczej skóry. Jedynie templariusze najniższego stopnia wykorzystują tarcze podczas walki (wszyscy jednak mogą się nimi chronić przed pociskami), choć wszyscy templariusze noszą je podczas uroczystości. Również hełmy nie są popularne, a wielu zakonników nie strzyże włosów i nie goli bród. Spora część członków zakonu jest wytatuowana, najczęściej w znaki i wzory pochodzące z Norski.

HEREZJA SIGMARIAŃSKA:

Choć Templariusze Białego Wilka usiłują pozostać wierni Kultowi Ulryka, odżegnują się od niektórych oficjalnych dogmatów. Większość zakonników uważa, że Sigmar był prorokiem Ulryka i że Kult Sigmara jest heretycki. Jest to przyczyną zawziętej rywalizacji z rycerzami Templariuszami Płonącego Serca. Wierni Białego Wilka z niecierpliwością oczekują czasu prawdy, gdy jasne stanie się, że wyznawcy Sigmara są heretykami.

OKALECZENI TEMPLARIUSZE:

Templariusze niezdolni do walki nie mogą pozostać w Zakonie. Istnieje wiele opowieści, w których zakonnicy dobijają swych okaleczonych towarzyszy. Osoby, które opuszczą zakon, nie mogą od niego oczekiwać żadnej pomocy.

CELIBAT:

> ***- Czyż i wilk nie bierze wilczycy?***
> - Volter Wolfson, Wybrany Syn

Od Templariuszy nie wymaga się życia w celibacie, ale muszą go przestrzegać kapłani. To kolejna z przyczyn napięcia wewnątrz Kultu Ulryka.

WĘDROWCY:

Choć na członkach zakonu spoczywa wiele obowiązków w Middenheim i poza jego granicami, pewna liczba templariuszy decyduje się je porzucić i podróżować (samemu lub w grupie), niosąc miecz i słowo Ulryka to najdalszych zakątków świata. Mimo, że w żaden sposób nie zachęca się zakonników do podążania tą ścieżką, przełożeni uznają to, że niektórzy mogą czuć się skrępowani wymaganiami zakonu.

Jeśli jednak ktoś chce zostać wędrowcem i mimo to pozostać w zakonie, wpierw musi udowodnić swą odwagę, waleczność i lojalność.

> *Zza szeregów włóczników z Middenheim dobiegły nas głośniejsze, zwierzęce ryki. Widziałem, że moi ludzie rozglądają się nerwowo, przerażeni tym nienaturalnym, strasznym hałasem. Nawet rycerze z małego kontyngentu Zakonu Płonącego Serca, stojący po mej lewicy, poruszyli się w siodłach. Hałas przypominał wycie setki wilków, coraz głośniejsze i bardziej przeraźliwe. Nagle wszystko ucichło. Ogarnęła nas cisza.*
> *I wtedy się zaczęło.*
> *Z centrum linii wroga dała się słyszeć trąbka, odpowiedziały jej inne. Cała armia zaczęła powolne natarcie. Wtem z ich szeregów wyrwało się około pięćdziesięciu ludzi. Nosili ciężkie zbroje, a ci, którzy nie byli uzbrojeni w broń dwuręczną, mieli po dwa miecze. Galopowali na nas, a za nimi powiewały opończe z wilczych skór. Twarze napastników wykrzywione były furią. Wyraźnie słychać było ich wrzaski. Byli podobni bardziej zwierzętom, niż ludziom. To byli Synowie Ulryka, płonęła w nich furia bitwy.*
> - fragment pamiętnika *Bitwa pod Hopden*
> generała Otto-Volker von Delberz

- KREWNIAK -

Krewniacy zajmują najniższą pozycję w hierarchii zakonu Templariuszy Białego Wilka, bowiem od tego stopnia rozpoczynają służbę wszyscy zakonnicy służący Ulrykowi. W tym czasie zakonnicy doskonalą swoje umiejętności bojowe i zgłębiają tajniki teologii.

Do głównych zadań przebywających w Middenheim templariuszy należy ochrona świątyń i dygnitarzy Kultu Ulryka. W czasie wojny (co w przypadku Świątyni Ulryka ma miejsce bardzo często), Krewniacy stanowią wsparcie dla oddziałów złożonych z Wybranych Synów, stanowiących główną siłę zakonu.

Krewniacy, którym uda się przeżyć liczne bitwy i dowieść swej wartości, zostają przyjęci do grona Wybranych Synów, by jeszcze pełniej poświęcić się służbie Ulrykowi.

- KREWNIAK -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	-	+15	+15	+15	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; łowiectwo; ogłuszenie; posłuch u zwierząt (wilk); rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - młot ulrykański); szaleńczy atak (*lupenir*); sztuka przetrwania; teologia; uniki

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); młot ulrykański (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*dobrej jakości*); skóra wilka (*zabitego przez templariusza*); skórznia (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłani Ulryka; rycerz pantery

Profesje wyjściowe: sierżant; wybrany syn

- WYBRANY SYN -

Wybrani Synowie stanowią główną siłę militarną zakonu Templariuszy Białego Wilka. W większości są to doświadczeni, wprawieni w boju wojownicy, których umiejętności i fanatyzm są powszechnie znane zarówno w granicach Imperium jak i w całym Starym Świecie.

Do głównych zadań Wybranych Synów należy dbanie o bezpieczeństwo świątyń, dostojników i wiernych Kultu Ulryka znajdujących się zarówno w Middenheim jak i poza jego murami. Ponadto templariusze Ulryka znani są z fanatyzmu z jakim tropią i niszczą wszelkie istoty i stworzenia służące bądź noszące piętno Chaosu.

Życie templariuszy jest bardzo burzliwe, a większość Wybranych Synów ginie na polu bitwy, jednak ci, którym uda się dożyć słusznego wieku zyskują powszechny szacunek, a najznamienitsi zostają przydzieleni do osobistej gwardii Ar-Ulryka, który zazwyczaj spośród swojej świty wybiera Pierworodnego, Wielkiego Mistrza Templariuszy Białego Wilka.

- Wybrany Syn -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	-	+20	+20	+20	+15	+20	+15
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; celny cios; cichy chód; finta; hazard; jeździectwo (koń); łowiectwo; mocna głowa; oburęczność; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); posłuch u zwierząt (wilk); rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - młot ulrykański); specjalna broń (pancerz); szaleńczy atak (*lupenir*); sztuka przetrwania; szybki refleks; teologia; walka na koniu; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); młot ulrykański (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skóra wilka (*zabitego przez templariusza*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: krewniak

Profesje wyjściowe: fechmistrz; oficer; pierworodny (BN)

- PIERWORODNY -

Wielkiego Mistrza zakonu Templariuszy Białego Wilka określa się mianem Pierworodny, co symbolizuje bliskość, łączącą go z Ulrykiem. Choć oficjalnie Wielki Mistrz urzęduje w Middenheim, to w praktyce rzadko można go tam spotkać, gdyż zazwyczaj znajduję się poza granicami miasta, dowodząc oddziałami templariuszy w jednej z niezliczonych kampanii w które zaangażowana jest Świątynia Ulryka.

Pomimo częstej nieobecności Pierworodny posiada znaczną władzę i wpływ na Ar-Ulryka, który często konsultuje z Wielkim Mistrzem swe decyzje i militarne posunięcia.

Stanowisko Pierworodnego jest w zakonie Templariuszy Białego Wilka funkcją dożywotnią, a niemal wszyscy Mistrzowie Zakonu zginęli na polu bitwy pozostawiając po sobie niezliczone opowieści o wspaniałych czynach.

- Pierworodny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+40	-	+30	+30	+30	+20	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+10	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; celny cios; cichy chód; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; hazard; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); łowiectwo; mocna głowa; oburęczność; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); posłuch u zwierząt (wilk); riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - młot ulrykański); specjalna broń (egzotyczna - pancerz); specjalna broń (egzotyczna - parująca); szaleńczy atak (*lupenir*); sztuka przetrwania; szybki refleks; teologia; uniki; walka na koniu; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); młot ulrykański (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); skóra wilka (*zabitego przez templariusza*); skórznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybrany syn

Profesje wyjściowe: fechmistrz

TEMPLARIUSZE OŁOWIANEJ PIECZĘCI:

Powszechnie przyjętą nazwą zakonników spod znaku kruka i bramy jest nazwa *Zakonu Pieczęci*. Lub też *Rycerzy Pieczęci*, a wiąże się z ołowianymi plombami opatrzonymi symbolami - na rewersie kruka, na awersie bramy, stosowanymi do pieczętowania trumien i grobów, a symbolizuje opiekę, jaką Morr roztacza nad zmarłymi. Takie same pieczęcie noszą zakonnicy, bądź to w formie medalionu na szyi, bądź jako zwieńczenie różańca owiniętego wokół rękojeści miecza (kolejny symbol, poprzez walkę głoszą oni słowo boże). Stosowano też nazwę bardziej oficjalną: *Templariusze Ołowianej Pieczęci*. Inną nazwą było *Bracia Śmiertelni* (jak zwracają się do siebie nawzajem), czy też po prostu *Morryci* lub *Templariusze Morra*.

HISTORIA:

> ***Wytrwałość i milczenie to najważniejsze cnoty.***
> - Theobald von Witte, Wielki Mistrz

W przeciwieństwie do Templariuszy Białego Wilka, czy też Sigmarytów, historia Zakonu Pieczęci nie jest ściśle powiązana z historią Imperium. Niechęć, z jaką Bracia Śmiertelni traktowali sprawy doczesne, w tym i politykę, odcisnęła swe piętno na dziejach zakonu, sprawiając, że Morryci nie wpłynęli na kształtowanie Imperium tak bardzo jak pozostałe zakony, mimo że jest ów zakon instytucją starą, by nie rzec - wiekową.

Jeszcze w czasach poprzedzających inwazje Chaosu, a nawet panowanie Sigmara Młotodzierżcy, gdy tylko słowo Morra stawało się popularne wśród ludzi, grupy wojowników darzących szacunkiem właśnie tego boga zbierały się, by głosić jego doktryny. Nie było w tym nic niezwykłego - w tych barbarzyńskich, ciężkich czasach śmierć zawsze była blisko i człowiek właśnie w kontakcie z bogami szukał oparcia. I nawet jeśli bogowie nie zawsze pomagali śmierci uniknąć, to był wśród nich jeden - mroczny, posępny, ale zawsze sprawiedliwy - który zapewniał spokój przynajmniej na tamtym świecie. Daleko jednak tym bractwom, zwoływanym na krótki czas, jedynie do osiągnięcia doraźnego celu - najczęściej obrony miejsc świętych i placów grzebalnych, było do prawdziwego zakonu rycerskiego.

Sytuacja miała się zmienić dopiero po założeniu Imperium. W trzynastym roku panowania Sigmara Młotodzierżcy, młody szlachcic Willem von Grunestein pojawił się na imperialnym dworze w otoczeniu swojej kompanii, jako żywo przypominającą koterię wojowników Morra z dawniejszych czasów (jakich od dawna już nie widywano). Wielkie wrażenie musiała robić w tym czasie, w tętniącej życiem, młodej jeszcze stolicy grupka posępnych, ubranych na czarno młodych wojowników o płonących szaleństwem wiary oczach, ogolonych i posypanych popiołem głowach, którzy otaczając swego przywódcę wysłuchiwali jego płomiennych kazań. Kazań, w których Grunestein nawoływał do pokory, odstąpienia od przepychu i bogactwa, porzucenia rzeczy materialnych i dóbr świata doczesnego. *Pomiarkujcie się!* - krzyczał - *pomiarkujcie się, albowiem dni sądu nadejdą! Może nie jutro, może pokolenia upłyną, lecz Mrok powróci, by objąć grzesznych w swe posiadanie… Widzę Mrok, fala Ciemności nadciąga z północy… Zmarli powstają ze zbezczeszczonych mogił; by orężem i zarazą pokarać żywych za ich grzechy! Dosyć! Dość, powiadam! Porzućcie przepych, porzućcie gnuśność! Gotujcie się do wyrzeczeń i walki, bowiem tylko pobożni i mężni wytrwają by dostąpić królestwa niebieskiego…* Agresywne i radykalne doktryny nie spotkały się jednak z uznaniem szlachty stanowiącej większość dworu imperialnego. Zaniepokojone było zwłaszcza duchowieństwo Kultu Ulryka, zadziwionego popularnością, jaką poglądy Grunesteina cieszyły wśród uboższych warstw społeczeństwa, a nawet, wbrew wszelkiej logice - wśród biedniejszej części rycerstwa. W owym czasie także pozostający nieco na uboczu, zwykli kapłani Morra poczęli gromadzić wiernych w swoich pustawych dotąd świątyniach i głosić słowo boże (oraz doktryny Grunesteina). Coraz częstsze były również starcia z wyznawcami Ulryka, przybierające nierzadko formę zamieszek. Koniec końców, Willem von Grunestein został wreszcie aresztowany pod absurdalnymi zarzutami herezji i nawoływania do buntu. Niebagatelny wpływ na tę decyzję miało zresztą wysokie duchowieństwo Kultu Ulryka. Sytuacja przerosła jednak rządzących - po zaledwie roku przebywania w stolicy, Grunesteina otaczało już fanatyczne grono współwyznawców. Na wieść o aresztowaniu kaznodziei nie okazali oni bynajmniej zadowolenia. W mieście wybuchły zamieszki, przy których dotychczasowe rozruchy okazały się błahostką. Tłum fanatycznych współwyznawców Grunesteina szturmował posterunki straży miejskiej i świątynie Ulryka, co więcej ów ruch religijny zaczął pojawiać się również poza stolicą - nawet na prowincji. Jasne stało się, jak poważne konsekwencje mogło pociągnąć za sobą skazanie Grunesteina. Wówczas głos zabrał sam Imperator, znajdujące rozwiązanie satysfakcjonujące wszystkie strony konfliktu.

Grunestein został uwolniony, choć nie oczyszczono go nigdy formalnie z zarzutów. Musiał ponadto przysiąc, że głoszenie słowa bożego pozostawi prawdziwym kapłanom Morra, a także, że opuści stolicę i nigdy już do niej nie powróci. Jednocześnie otrzymał od Imperatora pozwolenie (i jednocześnie nakaz) założenia zakonu rycerskiego poświęconemu Morrowi. Zwłaszcza to ostatnie zarządzenie zażegnywało groźbę religijnej wojny domowej. Zakon rycerski stanowił swego rodzaju zawór bezpieczeństwa, gromadząc najbardziej fanatycznych wyznawców Morra. Co więcej - pozwalał ich kontrolować, ponieważ odtąd każdy Wielki Mistrz Zakonu Pieczęci musiał składać przysięgę na wierność Imperium.

Willem von Grunestein nie został Wielkim Mistrzem nowo założonego zakonu. Przysięga, którą złożył, uniemożliwiała mu przyjęcie święceń i głoszenie słowa bożego tak, jak to sobie wymarzył. Pozostała mu jedynie rola założyciela i organizatora zakonu. Pierwszym Wielkim Mistrzem Templariuszy Ołowianej Pieczęci został natomiast Theobald von Witte - jeden z drużyny Grunesteina, z którą ten przybył do stolicy. A Grunestein? Porzucił żywot wojownika i osiadł nieopodal Altdorfu, na ziemiach określanych jako okrąg Falkenheim. Z czasem pamięć o nietuzinkowym założycielu rodu wygasła I Falkenheimowie dołączyli do całej rzeszy imperialnej, zubożałej szlachty.

ZAKON:

Człowiek, który nic nie posiada, może zachować wiarę.
- Theobald von Witte, Wielki Mistrz

Centrum administracyjnym zakonu jest Ultrechstadt. To niewielkie miasto położone niedaleko Nuln, na dogodnym szlaku wodnym było zaledwie mieściną, gdy Grunestein i von Witte wybrali je na siedzibę zakonu po opuszczeniu stolicy. Powodem była dogodna lokalizacja i oddalenie od ważnych ośrodków Kultu Ulryka. Miasto rozrosło się i wzbogaciło, stanowiąc teraz domenę rycerzy zakonnych. Zarówno w samym mieście, jak i na przyległych ziemiach władzę sprawuje zakon. Dotyczy to także sądownictwa i zbierania podatków. Ponadto większe świątynie i cytadele zakonne istnieją w każdym większym mieście Imperium: Nuln, Talabheim, a nawet w Marienburgu. Wyjątek stanowi Altdorfu i Middenheim - stolica Imperium jest zarezerwowana wyłącznie dla Sigmarytów, a miasto Białego Wilka… no cóż, wiadomo. Poza granicami Imperium zakon utrzymuje placówki we wspomnianym już Marienburgu, ale przede wszystkim na południu: w Estalii w Magritcie i w Tilei - cytadelę w Luccini, arcyważną ze względu na odbywające się tam synody duchowieństwa Morra - jest ona drugim po Ultrechstadt, i równie ważnym centrum zakonu. Nota bene, tam najczęściej przebywa Wielki Mistrz ze swoją świtą.

Pod względem militarnym i organizacyjnym zakon jest niezależny, i nie stanowi jedności ze Świątynią Morra, podlegając jedynie Wielkiemu Mistrzowi. Z drugiej jednak strony Świątynia Morra aktywnie wpływa na dogmaty religijne zakonu, a najwyższy kapłan Morra ma decydujący głos przy wyborze Wielkiego Mistrza zakonu. Z kolei Wielki Mistrz zakonu ma ogromny wpływ na obsadzenie stanowiska najwyższego kapłana. Może też zabierać głos podczas synodu w Luccini - Świątynia i Zakon są pod pewnymi względami nierozłączne.

Najwyżej w hierarchii zakonu stoi Wielki Mistrz. Jest on wybierany dożywotnio spośród komturów zakonu. Kandydatury wysuwane są wcześniej, po czym zwołuje się konklawe, na którym pozostali komturowie głosują - jest ogólnie przyjętą zasadą, że kandydaci nie mogą oddawać głosów. Głosowanie jest tajne, a wyłoniony w nim kandydat musi jeszcze uzyskać akceptację najwyższego kapłana Świątyni Morra. Wielki Mistrz rządzi z pomocą konklawe, w którym zasiadają komturowie - po jednym z każdej cytadeli Morra. Z Nuln, Talabheim, Marienburga, Magritty i Luccini (lub Ultrechstadt - zależnie od tego, komturię którego z miast obejmuje Wielki Mistrz po elekcji).

Następni w hierarchii są komturowie sprawujący kontrolę nad powierzonymi im okręgami zakonnymi - komturiami. Zajmują się oni sprawami administracyjnymi i wojskowymi zakony na swoim terenie. Choć administracją świątyń i cmentarzy zajmuje się Świątynia Morra, to właśnie zakon przydziela templariuszy do określonych zadań, i przed zakonem oni odpowiadają.

Istnieje jeszcze wiele stopni w strukturze zakonu, pośrednich pomiędzy komturem a templariuszem - bratem zakonnym. Ale z punktu widzenia narracji i odgrywania postaci nie są one ważne.

Templariusze są zakonnikami, do których obowiązków należy modlitwa, walka i głoszenie słowa bożego. Lekceważą sobie dobra doczesne, nade wszystko przedkładając służbę Panu, zarówno na polu bitewnym, jak i w świątyni. Templariusze wstępują na służbę do świątyni na całe życie. Ślubują wierność regule zakonu, celibat i ubóstwo, a cały ich majątek, o ile nie zadysponują nim inaczej, w momencie złożenia ślubów przechodzi na własność zakonu. Życie templariusza to posłuszeństwo, samodyscyplina, walka i modlitwa. Do końca. Możliwe jest wprawdzie usunięcie za karę, lub dezercja z szeregów zakonnych, ale jak dotąd w historii zakonu przypadek taki nie miał miejsca.

Nieco niżej niż templariusze występują w strukturze zakonu tzw. *Bracia Świeccy*. Są to osoby, które przystąpiły do zakonu na służbę czasowo - najczęściej na okres jednego roku i jednego dnia. Najdłuższy okres, na który można przystąpić do zakonu czasowo wynosi siedem lat. Na czas pobytu w zakonie obowiązuje ich reguła tak samo jak Braci Śmiertelnych, nie składają jednak ślubów czystości. Jest przyjętą w zakonie regułą, że złożyć śluby i stać się Bratem Śmiertelnym można jedynie po odbyciu służby jako Brat Świecki. Jest to swego rodzaju okres nowicjatu dla templariuszy Morra.

Najniżej w strukturze zakonu stoją knechci. Są to szeregowi członkowie bractwa - pełnią oni rolę giermków dla Braci Śmiertelnych czy też Świeckich, stanowią też w armii zakonnej rodzaj piechoty. Pełnią na polu bitwy właśnie tę rolę, co zaciężne oddziały piechoty, łuczników czy kuszników. Przystępują oni do zakonu na służbę bezterminowo, ale nie składają ślubów i mogą w każdej chwili zrezygnować. Profesja knechta zakonnego jest sposobem, by Morrowi mogli służyć nawet ludzie niepochodzący z warstwy szlacheckiej. Zakon wypłaca swoim członkom pensje, która stanowi całe źródło ich dochodów - zarówno Bracia Śmiertelni jak i knechtowi nie mają prawa do łupów wojennych (zasilają one skarbiec zakonu). Nawet ich uzbrojenie jest dostarczanie przez świątynne zbrojownie. Wysokość pensji pozostaje w gestii MG - w przypadku Brata Śmiertelnego wysokość powinna wynosić około 50 złotych koron miesięcznie, w przypadku knechta powinna być nieco wyższa niż żołd żołnierza najemnego. Pensji nie otrzymują natomiast Bracia Świeccy - po pierwsze, mają oni prawo do dziesiątej części łupów wojennych, po drugie - dopóki nie przystąpią do zakonu na stałe, mogą czerpać dochody z poprzednich źródeł - np. ziem rodowych.

Awanturnik pragnący się wcielić w zbrojnego sługą Morra musi przystąpić do zakonu na okres minimum roku i jednego dnia jako Brat Świecki. Potem, jeśli bohater nadal będzie wykazywał taką chęć - może złożyć śluby i stać się Bratem Śmiertelnym.

CELE ZAKONU:

Cele zakonu są proste: niszczenie nekromancji i Chaosu w każdej postaci. Dotyczy to zwłaszcza czcicieli Khaina - Pana Morderstwa i Nurgla - Pana Rozkładu. Zdarzyło się, że całe kwartały ulic zostawały oczyszczone z wyznawców boga morderstwa przez garstkę zakonników w czarnych zbrojach. Jednak w odróżnieniu od np. Templariuszy Białego Wilka, Rycerzy Pieczęci stać na to, by okazać wrogowi miłosierdzie. Dotyczy to mutantów, których Morryci uważają za ofiary Chaosu, a nie jego oddanych popleczników. Znany jest w Imperium *incydent Marienburgski*, kiedy prowadzony przez Templariuszy Białego Wilka tłum szturmujący sierociniec, w którym niektóre dzieci nosiły ślady spaczenia, został rozbity i powstrzymany przez kilku Morrytów. To zdarzenie stało się kolejnym powodem do cichej wojny, jaką Morryci od lat toczą z zakonem Białego Wilka. Tym, co odróżnia, pomimo równie wysokie w obu grupach poziomu fanatyzmu, Morrytów od Ulrykowców, jest podejście do innowierców. Pomimo zawziętego zwalczania bóstw chaotycznych i złych, Morryci raczej nawracają niż przymuszają do wyznawania Morra, wychodząc z założenia, że i tak każdy trafi w końcu do ich Pana, więc nie ma pośpiechu. Walczą z równie wielkim zapałem co Ulrykowcy, wykazując jednak o niebo lepszą karność i dyscyplinę (nie tylko na polu walki). Nie ma przesady w stwierdzeniu, że o ile Templariusze Białego Wilka walczą jak sfora wściekłych wilków, to Rycerze Pieczęci działają w ogniu bitwy jak jeden organizm - brak strachu przed śmiercią nie stanowi powodu, by stracić nad sobą kontrolę. Właśnie: brak strachu, a nie pogarda dla śmierci. Bowiem kto jak kto, ale templariusze boga umarłych szanują śmierć jak mało kto, wiedząc, że jest ona sprawą poważną i nie ma w niej nic zabawnego. Stąd legendarne już opanowanie Morrytów - rycerz tego zakonu dwa razy się zastanowi nim dobędzie miecza w pojedynku - ma on przed sobą cele wyższe niż schlebianie dumie jakiegoś urażonego szlachetki. Nawet jeśli jednak do pojedynku dojdzie, to można być pewnym, że korzystając z pełni swych bojowych umiejętności, templariusz wroga raczej okaleczy i upokorzy, niż pochopnie zabije. Inna rzecz, gdy przeciwnikiem będzie templariusz Ulryka, wówczas stawiając na szali honor zakonu, Morryta zrobi wszystko, by ze starcia tylko jeden wyszedł żywy.

Stosunek Morrytów do Templariuszy Sigmara? Życzliwie neutralny. Podobnie jak Ulrykowcy, Morryci niechętnie uznali Sigmara za boga, nie mówiąc tego jednak głośno. Ponadto niechęć do Templariuszy Ulryka połączyła oba zakony silniej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Choć Rycerze Pieczęci i Templariusze Płonącego Serca nigdy nie związali się oficjalnym przymierzem, rzadko kiedy Sigmaryta nie pomoże Templariuszowi Ołowianej Pieczęci napastowanemu przez Ulrykowców. I odwrotnie… Sigmaryta ścigany przez Białe Wilki będzie mógł liczyć na pomoc Morryta, jeśli ten będzie w pobliżu.

Członkowie Zakonu Pieczęci, podobnie jak Świątynia Morra, wyznają swego Boga w dwóch aspektach.

SZATY ZAKONNIKÓW:

W obrębie zakonu panuje pewna dowolność ubioru - noszenie habitu nie jest konieczne, ale szaty powinny być czarne i proste w kroju. Możliwe są srebrne obszycia, ale niezbyt bogate. Dodatkowo na szacie powinien być umieszczony symbol kruka i bramy. Bracia zakonni noszą również czarne zbroje i takież płaszcze. Zarówno na napierśnikach zbroi, jak i na płaszczu umieszcza się biały symbol bramy. Hełmy dekorowane są kruczymi skrzydłami. Również czarne tarcze ozdabiane są jaśniejszym symbolem bramy. Dotyczy to zarówno Braci Śmiertelnych jak i Świeckich. Strój knechtów nie odbiega od standardów zaciężnej piechoty, ale również jest czarny, pozbawiony ozdób i opatrzony znakiem bramy. Bracia Śmiertelni mają w zwyczaju golić sobie głowy, a niektórzy posypują je popiołem.

RELIKWIE ZAKONNE:

W posiadaniu zakonu znajdują się dwie relikwie. Obie przechowywane są w świątyni w Ultrechstadt. Pierwszą z relikwii jest włócznia Willema von Grunestein, legendarnego założyciela zakonu. Jest to stara, ciężka włócznia o liściastym grocie, pokrytym już patyną wieków. Jej drzewce zostały złamane wieki temu, gdy rozgoryczony Grunestein opuszczał zakon. Legenda mówi, że gdy potomek Grunesteina obejmie kiedyś stanowisko Wielkiego Mistrza, drzewce włóczni zrośnie się cudownie, by obwieścić wszystkim, że sprawiedliwości stało się zadość.

Drugą relikwią jest *Consumatum Est* - miecz Theobalda von Witte - pierwszego z Wielkich Mistrzów zakonu. Ma on postać gilesowskiego miecza starego stylu. Rękojeść jest prosta i pozbawiona ozdób, a szerokie i niezbyt długie ostrze jest smoliście czarne. Broń ta jest przedmiotem szczególnego błogosławieństwa Morra: trzymający ją w dłoni jest całkowicie odporny na wszelkie czary magii nekromanckiej, oraz oddziaływanie psychologiczne wywoływane przez ożywieńców. Dodatkowo jedno zranienie ostrzem tej broni niesie śmierć każdej istocie: czy jest to demon, ożywieniec czy zwyczajny śmiertelnik. Broń ta stanowi najpilniej strzeżoną relikwię zakonu. Jest ona wyjmowana ze skrytki jedynie na ceremonie mianowania Wielkiego Mistrza. Zresztą… powiadają, że nawet jeśli ktoś zdoła wykraść którąś z relikwii, gniew Morra sprawi, że nie zajdzie z nią daleko…

- BRAT ŚWIECKI -

W strukturze zakonu Templariuszy Ołowianej Pieczęci zaraz po knechtach znajdują się Bracia Świeccy, którzy przystępują do zakonu na służbę czasową, trwającą nie krócej niż rok i jeden dzień. W tym czasie templariusze wypełniają powierzone im zadania, zapoznają się z obowiązkami spoczywającymi na zakonie oraz zgłębiają wiarę i coraz bardziej akceptują czekający ich nieuchronny koniec.

Po zakończeniu służby czasowej Bracia Świeccy mogą wstąpić na stałe do zakonu, gdzie po złożeniu ślubów zakonnych zostają przyjęci w poczet Braci Śmiertelnych.

Na polu walki Bracia Świeccy walczą ramię w ramię z Braćmi Śmiertelny, wspierani zarówno przez knechtów jak i wiernych Morrowi wojowników.

- Brat Świecki -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+5	+10	+10	+15	+10	+20	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; etykieta; heraldyka; jeździectwo (koń); sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); rozbrojenie; teologia; uniki

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); koń z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*dobrej jakości*); kropierz skórzany (*dobrej jakości*); ladry płytowe (*dobrej jakości*); pancerz kolczy (*dobrej jakości*); przeszywanica z rękawami (*dobrej jakości*); skórznia (*dobrej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłani Morra; zobacz opis

Profesje wyjściowe: brat śmiertelny; nowicjusz (Morra); rycerz najemny

- BRAT ŚMIERTELNY -

Do Braci Śmiertelnych należy znaczna część templariuszy Morra i stanowią oni główną siłę militarną zakonu, wykorzystywaną przez hierarchów głównie do walki z nekromancją oraz istotami i wyznawcami Nurgla, Mrocznego Pana Rozkładu.

Bracia Śmiertelni służą także dostojnikom Świątyni Morra, ochraniając ich w czasie podróży i synodów zwoływanych w Luccini. Ponadto, na barkach zakonników spoczywa obowiązek ochrony nekropolii i wszystkich wiernych udających się na pielgrzymki do świętych miejsc Kultu.

- Brat Śmiertelny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+10	+20	+20	+20	+15	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; etykieta; finta; heraldyka; jeździectwo (koń); ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); rozbrojenie; teologia; uniki; walka na koniu; zapasy

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: brat świecki

Profesje wyjściowe: fechmistrz; nowicjusz (Morra); rycerz najemny; szpieg

- KOMTUR -

Komturowie, zwani także Kanclerzami pełnią funkcję dowódców wojskowych, przewodząc oddziałom templariuszy złożonych z Braci Świeckich, Braci Śmiertelnych oraz knechtów, dbając przy tym o bezpieczeństwo wiernych oraz nienaruszalność podległych im świątyń, klasztorów i nekropolii.

Komturowie zostają wyznaczeni przez Wielkiego Mistrza i jedynie przed nim odpowiadają. Ponadto do obowiązków Kanclerzy należy dbałość o doktrynalną czystość wiary wyznawanej przez podległych im zakonników.

- Komtur -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+35	+15	+25	+25	+25	+20	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+10	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); krasomówstwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); prawo; riposta; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); rozbrojenie; teologia; uniki; walka na koniu; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: brat śmiertelny

Profesje wyjściowe: wielki mistrz Zakonu Pieczęci

- WIELKI MISTRZ -

Wielki Mistrz jest przywódcą zakonu Templariuszy Ołowianej Pieczęci, posiadającym ogromną siłę militarną i znaczny wpływa na politykę całego

Kultu Morra. Wielki Mistrz jest wybierany spośród przybyłych na konklawe Komturów, i po elekcji rezyduje w wybranej przez siebie komturii, która na czas rządów Wielkiego Mistrza staje się nieformalną stolicą zakonu.

Stanowisko Wielkiego Mistrza Templariuszy Ołowianej Pieczęci jest funkcją dożywotnią.

- WIELKI MISTRZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+40	+20	+30	+30	+30	+30	+35	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+3	+12	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); krasomówstwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); prawo; riposta; rozpoznawanie ożywieńców; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (rycerzy zakonnych); silny cios; specjalna broń (bojowa); rozbrojenie; teologia; uniki; walka na koniu; wiedza dynastyczna; wiedza o demonach; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa (*najlepszej jakości*); ciężka kopia; koń bojowy z siodłem i uprzężą; kropierz kolczy (*najlepszej jakości*); kropierz skórzany (*najlepszej jakości*); ladry płytowe (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przeszywanica z rękawami (*najlepszej jakości*); skórznia (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: komtur

Profesje wyjściowe: nowicjusz

ZAKON JEDNOROŻCA:

Jedną z oczywistych konsekwencji pacyfistycznej postawy Kulty Shallyi jest brak zakonu rycerskiego poświęconego bogini. Jednakże istnieje zakon roszczący sobie prawa do statusu rycerzy Shallyi. Skromny dziś Zakon Jednorożca sformowano we wschodnim Stirlandzie na początku XVII wieku. Organizacja ta miała wspomagać biednych oraz zapewnić opiekę ludności zagrożonej przez schodzące z Gór Krańca Świata goblinoidy. Natenczas w Imperium trwała zacięta wojna domowa, a wojska Elektora Stirlandu toczyły niekończące się kampanie przeciw sąsiedniemu Talabecklandowi. Zakon, w którego szeregi wstępowała głównie uboga szlachta, lecz także, co na owe czasy było ewenementem, ludzie niższych stanów, od samego początku za swoją patronkę obierał Shallyę. W prowadzeniu swej szczytnej misji, zresztą bardzo bogini miłej wprowadził jedną istotną poprawkę do typowych interpretacji prawd wiary. Jak łatwo się domyślić chodziło o wyjątek w przykazaniu o niezabijaniu dopuszczający pozbawienie życia w obronie własnej. Normalnie zasada ta obowiązuje tylko w przypadku zagrożenia życia i najwyższej konieczności, a pozwalała jedynie na zabijanie istot inteligentnych wyłączając ludzi. Rycerze Jednorożca rozszerzyli zakres owej *obrony własnej* na obronę potrzebujących gdy inne środki zawodzą. Dopóki zakon zwalczał bandy orków we wschodnim Imperium cieszył się pełnym poparciem Świątyni Shallyi.

UPADEK ZAKONU:

Zakon szybko stał się znaczącą siłą i Elektor Stirlandu, postanowił tę siłę wykorzystać przeciw znienawidzonym Talabecklandczykom. Rycerze w krótkim czasie zyskali potężne nadania ziemskie i rozpoczęli działalność w Talabecklandzie *wyzwalając uciskanych chłopów spod tyrani barbarzyńskich wyznawców Ulryka*. Rozpaleni hasłami o równości wszystkich ludzi rycerze, często zbyt entuzjastycznie podchodzący do swej misji nie do końca świadomie rozpętali bunt chłopski, który szybko rozprzestrzenił się na sąsiedni Stirland. Władający zwaśnionymi prowincjami Elektorzy wyjątkowo zgodnie zabrali się za jego tłumienie. Polało się dużo krwi po obu stronach, co w przypadku Zakonu Jednorożca było już nie drobnym nagięciem, lecz jawnym złamaniem zasad wiary. Kult Shallyi niemal natychmiast obłożył zakon ekskomuniką. Entuzjazm wśród zakonników szybko osłabł a organizacja rozpadła się na liczne odłamy. Elektorzy cofnęli wszystkie nadania ziemskie i zakon praktycznie przestał istnieć.

ZAKON:

Po latach część organizacji zdołała się odtworzyć i Zakon Jednorożca istnieje po dziś dzień. Stara się być wiernym pierwotnym ideałom wyznawanym przez swych przodków, choć do dziś nie udało mu się odzyskać kredytu zaufania pośród kapłanów Shallyi. Kult Pani Miłosierdzia począwszy od tych tragicznych wypadków nie tylko zdystansował się od Zakonu co wręcz przeciwstawiał jego odtworzeniu. W Stirlandzie i Talabecklandzie nazwa ta została dobrze zapamiętana przez szlachtę, choć we wschodnich częściach prowincji wśród chłopstwa nadal krążą legendy o *Dobrych Rycerzach*.
Aktualnie zakon jest nieliczny i słaby. Posiada zaledwie kilka wsi ofiarowanych swego czasu przez wstępujących w szeregi zakonników szlachciców. Poszczególni rycerze działają samotnie wędrując przez Imperium starając się pomagać potrzebującym unikając przy tym jak ognia rozlewu krwi. Większość z nich to idealiści budzący ironiczne uśmiechy rycerzy innych zgromadzeń.

Zakon Jednorożca z roku na rok liczy co raz mniej rycerzy, prawdopodobnie za kilka, kilkanaście ostatecznie przestanie istnieć. Nieliczni aktywni zakonnicy działają głównie w mniej zagospodarowanych częściach Imperium - na wschodnich i północnych rubieżach, w okolicach Lasu Cieni i Drakwaldu.

- RYCERZ JEDNOROŻCA -

Należący do Zakonu Jednorożca rycerze nie tworzą zwartej i zorganizowanej organizacji lecz przemierzają samotnie ziemie Starego Świata, próbując wskrzesić wśród ludności ideały i zasady wyznawane przez należących do Pierwszego Zakonu rycerzy.

I choć szlachta wciąż z niechęcią odnosi się do *Rycerzy Jednorożca*, dobrze pamiętają wywołane przez zakon bunty chłopskie, które ogarnęły przed wiekami Stirland i Talabeckland, to wśród prostego ludu rycerze znajdują posłuch a głoszone przez nich ideały poklask.

Pomimo fanatyzmu, rozpalającego serca przemierzających świat rycerzy, zakonnicy są nieliczni i zbyt rozproszeni by posiadać jakikolwiek większy wpływ na losy mieszkańców Starego Świata.

- RYCERZ JEDNOROŻCA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+10	+10	+20	+10	+15	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; jeździectwo (koń); leczenie chorób; leczenie ran; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); walka na koniu

Przedmioty: 3K6 złotych koron; koń z siodłem i uprzężą; miecz gilesowski (*najlepszej jakości*); pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); tarcza jeździecka metalowa (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: zobacz opis

Profesje wyjściowe: oprych; rycerz najemny; żebrak

UMIEJĘTNOŚCI:


a część opisuje szczegółowo dużą liczbę przydatnych umiejętności, które są dostępne prowadzonym przez graczy bohaterom. Dobry gracz będzie używał tych umiejętności kilkakrotnie w ciągu przygody, dostrzegając sytuacje, w których uzdolnienia bohatera mogą odegrać poważną rolę. Mistrz Gry nie powinien ulegać graczom i dawać im pewnej przewagi tylko dlatego, że umiejętności posiadane przez ich bohaterów są kluczowe - każdy przypadek powinien zostać rozpatrzony niezależnie, a gracze winni czerpać korzyści tylko wtedy, gdy powiązanie umiejętności z daną akcją nie budzi wątpliwości. Podczas planowania przygód Mistrz Gry powinien w pierwszej kolejności dać

graczom szansę na wykorzystanie swych umiejętności, dotyczy to szczególnie tych umiejętności, których okazja zastosowania w normalnej grze pojawia się rzadziej.

ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI:

MG powinien zwrócić uwagę, iż bohaterowie, rozpoczynający kompletowanie schematu rozwinięć profesji podstawowej, w której jest jedna lub więcej umiejętności poprzedzonych zdaniem *XX% szansy…* mogą wykupić każdą z tych umiejętności na normalnych zasadach, chyba że umiejętność ta jest *wrodzona*. *Szansa procentowa* odnosi się jedynie do bohaterów, dla których jest to pierwsza profesja.

Co się jednak stanie później, jeżeli bohater zmieni profesję i wówczas postanowi, że chce się nauczyć jednej lub więcej umiejętności, które były dostępne w poprzedniej profesji, ale nie zostały w porę zakupione? Oczywiście, jeżeli są one przewidziane również w nowej profesji mogą zostać nabyte w zwykły sposób. Jeżeli jednak nie są one wymienione w opisie profesji, w takim razie, bohater, by je nabyć musi się zdecydować na jakąś specjalną, dodatkową praktykę. Podobnie bohater może zechcieć uzyskać jakąś umiejętność, która nie wchodzi w skład ani obecnej, ani poprzedniej profesji. Przedstawione poniżej przepisy wyjaśniają, w jaki sposób można tego dokonać.

U podstaw systemu leży założenie, że gdy bohater zmienia profesję i kiedy przechodzi jakieś szkolenie, to zdobywa elementarną wiedzę na temat *wszystkich*, przewidzianych dla tej profesji umiejętności. Nie oznacza to, że od razu te umiejętności nabywa, lecz raczej, że został nauczony co należy zrobić, by z czasem je rozwinąć. Gdy awanturnik zdobędzie 100 *PD*, uważa się, że jest wystarczająco doświadczony, aby podstawowe wiadomości na temat dowolnej umiejętności zostały przekształcone na jej pełną znajomość na poziomie *ucznia*. Wykonuje się test średniej **INT** i cechy, której umiejętność jest przypisana. Jeśli jest udany, gracz umieszcza umiejętność na **KARCIE BOHATERA**. Jeżeli test jest nieudany bohater traci 100 *PD*, a do następnego testu otrzymuje modyfikator +10%. Rzut może zostać powtórzony, gdy bohater zdobędzie odpowiednią ilość *PD*.

ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI Z DAWNYCH PROFESJI:

Porzucając dawną profesję, bohater traci możliwość nabywania tych umiejętności w łatwy sposób. Jeżeli jednak osoba taka jest w stanie poświęcić kilka godzin tygodniowo, by praktykować takie zdolności, w dalszym ciągu może uzyskać daną umiejętność, wydając 100 *PD* (by zdobyć ją na poziomie *ucznia*) i następnie wykonując test średniej **INT** i cechy której umiejętność jest przypisana. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater traci 100 *PD* i nie udaje mu się nauczyć nowej umiejętności. Nie oznacza to, że bohater nie może próbować zdobyć jej po raz drugi, jednak 100 *PD* jest stracone raz na zawsze, a do następnego testu bohater otrzymuje modyfikator +10%. Czas, jaki musi być poświecony na ćwiczenie tych umiejętności i okres praktyki będzie się zmieniał zależnie od umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI STAREJ PROFESJI:

Gdy postać zmieni profesję, nie traci żadnej z umiejętności związanych z poprzednimi profesjami. Na przykład śmiałkowie, którzy kiedyś byli czarodziejami, będą nimi zawsze, niezależnie od tego, jaką profesję będą mieć później. Z tej przyczyny warto zapisywać dawne profesje.

ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI NA WYŻSZYCH POZIOMACH:

Większość umiejętności została podzielona na cztery *Poziomy Wyszkolenia*: *uczeń*, *adept*, *ekspert* i *mistrz*. Koszt nabycia umiejętności na poszczególnych poziomach jest analogiczny do nabywania rozwinięć cech postaci. Aby nabyć umiejętność na poziomie *ucznia*, bohater musi odbyć szkolenie i wydać 100 *PD* oraz przeprowadzić test średniej **INT** i cechy której umiejętność jest przypisana. Nieco inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku, gdy bohater chce nabyć umiejętność na poziomie *adepta*, *eksperta* i *mistrza*. Bohater, za każdym razem musi przejść szkolenie oraz przeprowadzić test średniej **INT** i cechy z którą umiejętność jest związana z uwzględnieniem dodatniego, kumulatywnego modyfikatora +5% za każdy poprzedni *Poziom Wyszkolenia*. Jeśli test zakończy się powodzeniem, bohater wydaje wymaganą ilość *Punktów Doświadczenia* (odpowiednio 200 *PD* na adepta; 300 *PD* na *eksperta* i 400 *PD* na *mistrza*). Nieudany test oznacza, że nie udało mu się opanować umiejętności na wyższym poziomie, ale *Punkty Doświadczenia* nie są tracone - bohater może wykorzystać je w przyszłości do opanowania innej umiejętności, wydać je na rozwój cechy lub zachować na później. Tak więc aby wyszkolić się w danej umiejętności na poziomie *mistrzowskim* bohater musi wydać przynajmniej 1000 *PD*. Ponadto, jeśli jakaś umiejętność wymaga pomocy nauczyciela, musi to być osoba, która opanowała daną umiejętność przynajmniej na poziomie, który chce osiągnąć szkolony bohater. Niektóre umiejętności, jak na przykład *doliniarstwo* i *otwieranie zamków* mogą zostać nabyte więcej niż cztery razy, koszt ich wykupu na piątym poziomie wynosi 500 *PD*, na szóstym 600 *PD* itd.

	Intelektualna	Wrodzona
Akrobatyka	-	-
Aktorstwo	-	-
Alchemia	● N/M/P	-
Astrologia	● N/P	-
Astronomia	●	-
Bardzo krzepki	-	●
Bardzo szybki	-	●
Bardzo odporny	-	●
Bijatyka	-	-
Błaznowanie	-	-
Błogosławieństwa powszechne	-	-
Błyskotliwość	-	-
Brzuchomówstwo	-	-
Bystry wzrok	-	●
Celny cios	-	-
Celny strzał	-	-
Charakteryzacja	-	-
Chemia	● P	-
Chiromancja	● P	-
Chirurgia	● N/P	-
Cichy chód	-	-
Czarnoksięstwo	● N/M/P	-
Czarostwo	● N/M/P	-
Człowiek guma	-	-
Czuły słuch	-	●
Czuły węch	-	●
Czynienie cudów	-	-
Czytanie z warg	-	-
Czytanie/Pisanie	● N	-
Defraudacja	● P	-
Doliniarstwo	-	-
Doświadczenie bojowe	-	-
Dowodzenie	-	-
Erotyka	-	-
Etykieta	-	-
Farmacja	● P	-
Finta	-	-
Gadanina	-	-
Gawędziarstwo	-	-
Geniusz arytmetyczny	●	-
Gotowanie	● P	-
Górnictwo	-	-
Guślarstwo	● M/P	-
Hazard	-	-
Heraldyka	●	-
Hipnoza	● N/P	-
Historia	●	-
Infrawizja	-	●
Inżynieria	● P	-
Jeździectwo	-	-
Język tajemny	●	-
Jubilerstwo	● P	-
Kamieniarstwo	-	-
Kartografia	●	-
Komedianctwo	-	-
Kowalstwo	-	-
Krasomówstwo	-	-
Krawiectwo	-	
Kryptografia	●	-
Kucie runy	● N/M/P	-
Kucie runy mistrzów	● N/M/P	-
Leczenie chorób	● P	-
Leczenie ran	●	-
Łowiectwo	-	-
Magia czarnoksięska	● N/M/P	-
Magia powszechna	● N/M/P	-
Magia prosta	● N/M/P	-
Magia tajemna	● N/M/P	-
Medytacja	●	-
Metalurgia	● P	-
Meteorologia	●	-
Mimika	-	-
Mocna głowa	-	-
Monetoznawstwo	● P	-
Muzykalność	● P	-
Naśladownictwo	-	-
Oburęczność	-	-
Odporność na choroby	-	-
Odporność na grozę	-	-
Odporność na strach	-	-
Odporność na trucizny	-	-
Ogłuszenie	-	-

Opieka nad zwierzętami	[redacted]	-	[redacted]	-
Otwieranie zamków	[redacted]	-	[redacted]	-
Pieśni bardów	[redacted]	●	[redacted]	-
Piwowarstwo	[redacted]	●	[redacted]	-
Pływanie	[redacted]	-	[redacted]	-
Połykanie ognia	[redacted]	-	[redacted]	-
Posłuch u zwierząt	[redacted]	-	[redacted]	-
Powożenie	[redacted]	-	[redacted]	-
Prawo	[redacted]	●	[redacted]	-
Przekupstwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Przyzwanie zwierząt	[redacted]	-	[redacted]	-
Riposta	[redacted]	-	[redacted]	-
Rozbrojenie	[redacted]	-	[redacted]	-
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów	[redacted]	● M	[redacted]	-
Rozpoznawanie ożywieńców	[redacted]	●	[redacted]	-
Rozpoznawanie roślin	[redacted]	●	[redacted]	-
Rozpoznawanie run	[redacted]	● M	[redacted]	-
Różdżkarstwo	[redacted]	● P	[redacted]	-
Rusznikarstwo	[redacted]	● P	[redacted]	-
Rybołówstwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Sekretne znaki	[redacted]	●	[redacted]	-
Sekretny język	[redacted]	● P	[redacted]	-
Silny cios	[redacted]	-	[redacted]	-
Siłacz	[redacted]	-	[redacted]	-
Snycerstwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Specjalna broń	[redacted]	-	[redacted]	-
Splatanie magii	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Stolarstwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Szacowanie	[redacted]	●	[redacted]	-
Szaleńczy atak	[redacted]	-	[redacted]	-
Szczęście	[redacted]	-	[redacted]	●
Szkutnictwo	[redacted]	● P	[redacted]	-
Szósty zmysł	[redacted]	-	[redacted]	●
Sztuka	[redacted]	-	[redacted]	-
Sztuka przetrwania	[redacted]	-	[redacted]	-
Szulerstwo	[redacted]	● P	[redacted]	-
Szybki refleks	[redacted]	-	[redacted]	-
Szyderstwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Śledzenie	[redacted]	-	[redacted]	-
Ślepowidzenie	[redacted]	-	[redacted]	●
Śpiew	[redacted]	-	[redacted]	-
Taniec	[redacted]	-	[redacted]	-
Targowanie się	[redacted]	-	[redacted]	-
Teologia	[redacted]	●	[redacted]	-
Torturowanie	[redacted]	-	[redacted]	-
Tresura	[redacted]	● P	[redacted]	-
Tropienie	[redacted]	-	[redacted]	-
Tworzenie magicznych pergaminów	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Tworzenie magicznych przedmiotów	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Tworzenie tatuażu	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Tworzenie tatuażu mistrzów	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Ucieczka	[redacted]	-	[redacted]	-
Ukrywanie się	[redacted]	-	[redacted]	-
Uniki	[redacted]	-	[redacted]	-
Urok osobisty	[redacted]	-	[redacted]	-
Uwodzenie	[redacted]	-	[redacted]	-
Uzdolnienia językowe	[redacted]	-	[redacted]	●
Walka na koniu	[redacted]	-	[redacted]	-
Warzenie trucizn	[redacted]	● P	[redacted]	-
Widzenie w ciemności	[redacted]	-	[redacted]	●
Wiedza	[redacted]	●	[redacted]	-
Wiedza dynastyczna	[redacted]	●	[redacted]	-
Wiedza o demonach	[redacted]	●	[redacted]	-
Wiedza o magicznych pergaminach	[redacted]	● M	[redacted]	-
Wiedza o morzu	[redacted]	●	[redacted]	-
Wiedza o rzekach	[redacted]	●	[redacted]	-
Wiosłowanie	[redacted]	-	[redacted]	-
Wirująca śmierć	[redacted]	-	[redacted]	-
Woltyżerka	[redacted]	-	[redacted]	-
Wróżenie	[redacted]	● P	[redacted]	-
Wspinaczka	[redacted]	-	[redacted]	-
Wyczucie kierunku	[redacted]	-	[redacted]	-
Wykrywanie istot magicznych	[redacted]	● M	[redacted]	-
Wykrywanie magii	[redacted]	● M	[redacted]	-
Wykrywanie pułapek	[redacted]	-	[redacted]	-
Wyzwalanie z więzów	[redacted]	-	[redacted]	-
Zacieranie śladów	[redacted]	-	[redacted]	-
Zapasy	[redacted]	-	[redacted]	-
Zarządzanie	[redacted]	● P	[redacted]	-
Zastawianie pułapek	[redacted]	-	[redacted]	-
Zastraszanie	[redacted]	-	[redacted]	-
Zielarstwo	[redacted]	● P	[redacted]	-
Zmysł magii	[redacted]	● M/P	[redacted]	-
Znajomość języka obcego	[redacted]	● P	[redacted]	-
Zwinne palce	[redacted]	-	[redacted]	-
Żebractwo	[redacted]	-	[redacted]	-
Żeglowanie	[redacted]	-	[redacted]	-
Żonglowanie	[redacted]	-	[redacted]	-

OBJAŚNIENIE KATEGORII:

PRAKTYCZNE: w tych umiejętnościach liczy się nie tyle teoria, ile praktyka. Umiejętności te mogą zostać zdobyte dzięki ciężkiej pracy, wewnętrznej dyscyplinie i zaangażowaniu. Umiejętności zaznaczone ***N*** *nie mogą* zostać nabyte bez pomocy nauczyciela.

INTELEKTUALNE: są to umiejętności, w których pierwszorzędne znaczenie mają teoria i wiedza książkowa. Ogólnie rzecz biorąc, nie można się ich nauczyć na własną rękę. Dodatkowo niektóre wymagają sporej ilości ćwiczeń praktycznych - doskonale jest znać teorię *tresury*, ale dopóki się nie poćwiczy tego na paru zwierzakach, nie można się uważać za wyszkolonego. Tego rodzaju umiejętności są oznaczone literą ***P***. Są również wymienione pewne umiejętności, których można się nauczyć jedynie poświęcając się profesji magicznej, mistycznej lub kaplańskiej - nie może się ich nauczyć nikt, kto nie zdobył jednej lub więcej następujących profesji: *czarodziej*, *bard*, *druid*, *kapłan*, *kowal run*, *mistrz tatuażu*, *wieszcz* itp. (te umiejętności są oznaczone literą ***M***).

OSOBISTE: tu są umiejętności, w których ważne jest nie co robisz, ale jak to robisz. Wielu z nich można się nauczyć samemu (te wymagające nauczyciela oznaczone są literą ***N***). Wszystkie te umiejętności wymagają praktyki (***P***).

WRODZONE: ogólnie rzecz biorąc są to umiejętności, z którymi ktoś się urodził lub uzyskał je po długim czasie poświęcanie się konkretnej profesji. Nie ma innego sposobu ich zdobycia - obojętnie jak długa praktyka czy nauka nie da bohaterowi, na przykład, umiejętności *widzenia w ciemności*. Umiejętności te, mogą zostać nabyte przez bohatera tylko w czasie losowania *umiejętności początkowych* lub podczas kompletowania umiejętności *profesji początkowej*.

CZAS SZKOLENIA:

Czas, który musi zostać przeznaczony na naukę/ćwiczenia zależy od tego, do której kategorii należy dana umiejętność:

Umiejętności *praktyczne* wymagają 2 godzin praktyki dziennie przez 3K6x*PW* tygodni, zanim bohater będzie mógł wykonać test **INT**. Ponadto, jeżeli umiejętność wymaga obecności nauczyciela, łowca przygód, musi być nadzorowany przez przynajmniej połowę tego czasu.

Umiejętności *intelektualne* wymagają 2 godzin nauki dziennie oraz dodatkowo 2 godzin tygodniowo tym razem spędzonych w towarzystwie nauczyciela przez 6+2K6x*PW* tygodni, zanim bohater będzie mógł wykonać test **INT**. Umiejętności, które wymagają dodatkowych zajęć praktycznych powodują, że uczeń musi poświęcić na nie dodatkowe 2 godziny tygodniowo.

Umiejętności *osobiste* są o wiele trudniejsze do określenia w kategoriach wymaganego szkolenia/nauki. Niektóre osoby będą mogły nabyć je szybko, inni zaś mogą na próżno zmagać się z nimi przez całe wieki. Zasadniczo, postać starająca się zdobyć którąś z tych umiejętności musi ćwiczyć przez *PW* godziny dziennie, przez ilość dni równą 100 minus jej **CHARYZMA**. Na zakończenie tego okresu wykonywany jest test średniej **INT** i **CHARYZMY**, który ma na celu ustalenie, czy bohater zdobył tę umiejętność. Jeśli została ona określona jako wymagająca nauczyciela, pragnący ją zdobyć awanturnik musi być nadzorowany przez minimum 2 godziny tygodniowo.

HONORARIUM NAUCZYCIELA: oczywiście, będzie ono zróżnicowane w zależności od bohatera niezależnego (i może od tego, czy MG rzeczywiście chcesz, by bohater rzeczywiście uzyskał tę umiejętność, czy nie). W ogólnych zarysach można jednak stwierdzić, że MG powinien przyjąć, iż nauczyciele umiejętności *praktycznych* oraz *osobistych* będą żądali K6 *zk* za godzinę, podczas gdy nauczyciele umiejętności *intelektualnych* będą żądali honorarium w wysokości 1K10+1 *zk* za godzinę.

SZKOLENIE PRZYSPIESZONE: bohater może chcieć szkolić się nieco szybciej, miast próbować doskonalić swoje umiejętności w wolnym czasie. Oczywiście, jest to całkowicie do przyjęcia, pod warunkiem, że:
- bohater nie poświęci na to więcej niż 8 godzin dziennie
- nadzorujący go nauczyciel (jeżeli jest takowy) wyrazi na to zgodę
- ogólna liczba godzin poświęconych nauce równa się wymaganej

OPIS UMIEJĘTNOŚCI:

Wszystkie umiejętności są opisane w następujący sposób:

NAZWA UMIEJĘTNOŚCI

TYP: podstawowa lub zaawansowana

CECHA: nazwa cechy, z którą jest powiązana dana umiejętność i która jest podstawą testu danej umiejętności

KATEGORIA: w tym miejscu zaznaczono jedną z czterech kategorii do których należy dana umiejętność oraz zaznaczono czy nauka wymaga obecności nauczyciela. Przynależność do określonej kategorii ma znaczenie w przypadku określania czasu szkolenia

OPIS: szczegółowy opis umiejętności - do czego się przydaje i co można dzięki niej osiągnąć

LISTA UMIEJĘTNOŚCI:

1. Akrobatyka ***2. Aktorstwo*** ***3. Alchemia***

4. *Astrologia*
5. *Astronomia*
6. *Bardzo krzepki*
7. *Bardzo szybki*
8. *Bardzo odporny*
9. *Bijatyka*
10. *Błaznowanie*
11. *Błogosławieństwa powszechne*
12. *Błyskotliwość*
13. *Brzuchomówstwo*
14. *Bystry wzrok*
15. *Celny cios*
16. *Celny strzał*
17. *Charakteryzacja*
18. *Chemia*
19. *Chiromancja*
20. *Chirurgia*
21. *Cichy chód*
22. *Czarnoksięstwo*
23. *Czarostwo*
24. *Człowiek-guma*
25. *Czuły słuch*
26. *Czuły węch*
27. *Czynienie cudów*
28. *Czytanie z warg*
29. *Czytanie/pisanie*
30. *Defraudacja*
31. *Doliniarstwo*
32. *Doświadczenie bojowe*
33. *Dowodzenie*
34. *Erotyka*
35. *Etykieta*
36. *Farmacja*
37. *Finta*
38. *Gadanina*
39. *Gawędziarstwo*
40. *Geniusz arytmetyczny*
41. *Gotowanie*
42. *Górnictwo*
43. *Guślarstwo*
44. *Hazard*
45. *Heraldyka*
46. *Hipnoza*
47. *Historia*
48. *Infrawizja*
49. *Inżynieria*
50. *Jeździectwo*
51. *Język tajemny*
52. *Jubilerstwo*
53. *Kamieniarstwo*
54. *Kartografia*
55. *Komediantctwo*
56. *Kowalstwo*
57. *Krasomówstwo*
58. *Krawiectwo*
59. *Kryptografia*
60. *Kucie runy*
61. *Kucie runy mistrzów*
62. *Leczenie chorób*
63. *Leczenie ran*
64. *Łowiectwo*
65. *Magia czarnoksięska*
66. *Magia powszechna*
67. *Magia prosta*
68. *Magia tajemna*
69. *Medytacja*
70. *Metalurgia*
71. *Meteorologia*
72. *Mimika*
73. *Mocna głowa*
74. *Monetoznawstwo*
75. *Muzykalność*
76. *Naśladownictwo*
77. *Oburęczność*
78. *Odporność na choroby*
79. *Odporność na grozę*
80. *Odporność na strach*
81. *Odporność na trucizny*
82. *Ogłuszenie*
83. *Opieka nad zwierzętami*
84. *Otwieranie zamków*
85. *Pieśni bardów*
86. *Piwowarstwo*
87. *Pływanie*
88. *Połykanie ognia*
89. *Posłuch u zwierząt*
90. *Powożenie*
91. *Prawo*
92. *Przekupstwo*
93. *Przyzywanie zwierząt*
94. *Riposta*
95. *Rozbrojenie*
96. *Rozpoznawanie magicznych przedmiotów*
97. *Rozpoznawanie ożywieńców*
98. *Rozpoznawanie roślin*
99. *Rozpoznawanie run*
100. *Różdżkarstwo*
101. *Rusznikarstwo*
102. *Rybołówstwo*
103. *Sekretne znaki*
104. *Sekretny język*
105. *Silny cios*
106. *Siłacz*
107. *Snycerstwo*
108. *Specjalna broń*
109. *Splatanie magii*
110. *Stolarstwo*
111. *Szacowanie*
112. *Szaleńczy atak*
113. *Szczęście*
114. *Szkutnictwo*
115. *Szósty zmysł*
116. *Sztuka*
117. *Sztuka przetrwania*
118. *Szulerstwo*
119. *Szybki refleks*
120. *Szyderstwo*
121. *Śledzenie*
122. *Ślepowidzenie*
123. *Śpiew*
124. *Taniec*
125. *Targowanie się*
126. *Teologia*
127. *Torturowanie*
128. *Tresura*
129. *Tropienie*
130. *Tworzenie magicznych pergaminów*
131. *Tworzenie magicznych przedmiotów*
132. *Tworzenie tatuażu*
133. *Tworzenie tatuażu mistrzów*
134. *Ucieczka*
135. *Ukrywanie się*
136. *Uniki*
137. *Urok osobisty*
138. *Uwodzenie*
139. *Uzdolnienia językowe*
140. *Walka na koniu*
141. *Warzenie trucizn*
142. *Widzenie w ciemności*
143. *Wiedza*
144. *Wiedza dynastyczna*
145. *Wiedza o demonach*
146. *Wiedza o magicznych pergaminach*
147. *Wiedza o morzu*
148. *Wiedza o rzekach*
149. *Wiosłowanie*
150. *Wirująca śmierć*
151. *Woltyżerka*
152. *Wróżenie*
153. *Wspinaczka*
154. *Wyczucie kierunku*
155. *Wykrywanie istot magicznych*
156. *Wykrywanie magii*
157. *Wykrywanie pułapek*
158. *Wyzwalanie z więzów*
159. *Zacieranie śladów*
160. *Zapasy*
161. *Zarządzanie*
162. *Zastawianie pułapek*
163. *Zastraszanie*
164. *Zielarstwo*
165. *Zmysł magii*
166. *Znajomość języka obcego*
167. *Zwinne palce*
168. *Żebractwo*
169. *Żeglowanie*
170. *Żonglowanie*

OPISY UMIEJĘTNOŚCI:

AKROBATYKA

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością są wspaniale wytrenowany sportowcami, zdolnymi do zadziwiających wyczynów podczas spadania, skakania itp. Bohaterom z tą umiejętnością powinno się dodać ilość metrów równą +1x*PW* do długości każdego *skoku*. Dodatkowo bohaterowie ci mogą *unikać*, *wspinać się* oraz *zeskakiwać* z dodatnim modyfikatorem równym +5%x*PW* do testów (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** oraz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

Chociaż osoby, posiadające tę umiejętność potrafią bez ryzyka wykonać salto w tył, przewrót czy stanie na rękach, nie mogą jednak dokonywać akrobacji i jednocześnie walczyć ani też wykonywać jakichkolwiek innych działań, wymagających delikatnych operacji, takich jak *otwieranie zamków*.

Bohaterowie z tą umiejętnością mogą szukać *zatrudniania* jako cyrkowcy z modyfikatorem +5%x*PW* do testów *zatrudniania* lub też mogą *improwizować* z modyfikatorem +5%x*PW* do testu.

POZIOM WYSZKOLENIA	MODYFIKATOR		
	DŁUGOŚĆ SKOKU	TESTU ZR	*ZATRUDNIENIE I IMPROWIZACJA*
Uczeń	+1 metr	+5%	+5%
Adept	+2 metry	+10%	+10%
Ekspert	+3 metry	+15%	+15%
Mistrz	+4 metry	+20%	+20%

AKTORSTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *treningu* i *praktyki*)

OPIS: osoby posiadające tę umiejętność potrafią imitować emocje, postawy i nastroje a nawet udawać innych ludzi oraz występować przed publicznością. Mogą *oszukiwać* i *plotkować* z modyfikatorem równym +10%x*PW* do testu. Aktorzy mają także przygotowany szeroki repertuar przemów, które potrafią wyrecytować bez chwili wahania, co pozwala im dodać +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

POZIOM WYSZKOLENIA	MODYFIKATOR	
	OSZUSTWO I PLOTKOWANIE	*IMPROWIZACJA*
Uczeń	+10%	+5%
Adept	+20%	+10%
Ekspert	+30%	+15%
Mistrz	+40%	+20%

ALCHEMIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *nauki*, *praktyki* i *poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność orientują się w podstawach alchemii, chociaż wiedza ta często uzupełniona jest mistycyzmem. Alchemik dysponując odpowiednim wyposażeniem, recepturą, właściwymi komponentami i czasem może wyprodukować znane sobie eliksiry alchemiczne. Więcej informacji na ten temat znajduje się w paragrafie **RECEPTURY ALCHEMICZNE** w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**. Do

wszystkich testów związanych z *alchemią* bohater uzyskuje dodatni modyfikator równy +5%x*PW*.

ASTROLOGIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *nauki* i *praktyki*)

OPIS: jest dziedziną wiedzy, która stosunkowo niedawno zaczęła się rozwijać w Imperium. Do Imperium przywieźli ją mędrcy z Arabii, gdzie nauka ta jest bardzo zaawansowana. Podstawą astrologii jest przekonanie, że los każdego jest ściśle powiązany z ruchem ciał niebieskich, a w szczególności z ich ustawieniem w chwili narodzin danej osoby. Bohaterowie posiadający tę umiejętność potrafią ustalić horoskop każdej osoby, która poda im swoją datę urodzenia. Im dokładniej jest ona sprecyzowana, tym dokładniejszy jest horoskop. Prawidłowość postawionego horoskopu sprawdza się poprzez test **INTELIGENCJI** bohatera. Test jest modyfikowany ujemnie, jeśli moment urodzenia jest bardzo niekonkretny (jeżeli podany jest tylko rok). Jeśli bohater stawiający horoskop posiada umiejętność *astronomia* otrzymuje modyfikator +10% do testu. Po uzyskaniu horoskopu trzeba go jeszcze prawidłowo odczytać. MG wykonuje jeszcze jeden test **INTELIGENCJI** bohatera i na jego podstawie może opowiedzieć, co adept astrologii wyczytał z gwiazd. Należy zwrócić uwagę na to, że wyniki testów są dla gracza nieznane. Jeśli obydwa są pomyślne bohater może bardzo dużo powiedzieć o cechach osoby, którą bada i o jej przyszłości. Kiedy obydwa testy są nieudane (i to w sposób tragiczny) osoba chcąc uchylić rąbka tajemnicy może się srodze rozczarować. Ponadto osoba znająca się na astrologii potrafi określić planetę opiekuńczą każdej osoby i związane z tym szczęśliwe liczby, kolory, kamienie szlachetne, dni tygodnia itp. Do wszystkich testów **INTELIGENCJI** związanych z *astrologią* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

ASTRONOMIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: ta umiejętność pozwala poznać niebo i cykle obrotów ciał niebieskich. Bohaterowie umieją rozpoznawać gwiazdozbiory, planety i inne obiekty, takie jak komety itp. Po udanym teście **INTELIGENCJI** z uwzględnieniem dodatniego modyfikator +10%x*PW* bohater z wystarczającą dokładnością może prowadzić nawigację według gwiazd oraz przepowiadać pewne zjawiska astronomiczne, np. zaćmienie albo deszcze meteorytów.

BARDZO KRZEPKI

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *wrodzona*

OPIS: *bardzo krzepcy* bohaterowie powinni zmodyfikować swoją **KRZEPĘ** o +5%. To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

BARDZO SZYBKI

CECHA: SZYBKOŚĆ

KATEGORIA: *wrodzona*

OPIS: osoby posiadające tę umiejętność są dobrymi i szybkimi biegaczami oraz mają bardzo szybki chód. Ich **SZYBKOŚĆ** modyfikowana jest o +1.

To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

BARDZO ODPORNY

CECHA: ODPORNOŚĆ

KATEGORIA: *wrodzona*

OPIS: bohaterowie *bardzo odporni* modyfikują swoją **ODPORNOŚĆ** o +5%.

To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

BIJATYKA

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie doświadczeni w ulicznych walkach umieją bronić się lub atakować, korzystając ze swych zębów, pięści i stóp. Ta umiejętność zmniejsza ujemny modyfikator -20% do trafienia i **INICJATYWY** (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **WALKA BEZ BRONI**) o +5%x*PW*, tak więc bohater posiadający *bijatykę* na mistrzowskim *Poziomie Wyszkolenia* w ogóle nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów za walkę bez broni.

BŁAZNOWANIE

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako klowni, zwykle w wędrownych trupach cyrkowych albo też podróżowali z zespołami aktorów czy grajków. Klowni doskonale operują humorem słownym czy sytuacyjnym. Nawet trupy, specjalizujące się w dramatach i tragediach zatrudniają błaznów, aby zabawiali publiczność podczas przerw, choćby po to, by zadowolić pijaną lub głupią część publiczności. Klowni mogą *skakać*, *upadać* i *zeskakiwać* z modyfikatorem równym +5%x*PW* do testów (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**). Mają także pewne umiejętności aktorskie, co daje im modyfikator równy +5%x*PW* przy teście *oszustwa*. Jeśli potrzeba potrafią śmiesznie przemawiać - co daje postaci modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

POZIOM WYSZKOLENIA	**DŁUGOŚĆ SKOKU**	**MODYFIKATOR TESTU *OSZUSTWA***	***ZATRUDNIENIE* I *IMPROWIZACJA***
Uczeń	+1 metr	+5%	+5%
Adept	+1 metr	+10%	+10%
Ekspert	+2 metry	+15%	+15%
Mistrz	+2 metry	+20%	+20%

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA POWSZECHNE

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *osobiste*

OPIS: bohater zna modlitwy, które są powszechnie odmawiane przez kapłanów. *Błogosławieństwa powszechne* obejmują wybór modlitw, z których każda jest osobną zdolnością. Na przykład *błogosławieństwo powszechne (błogosławieństwo siły)* i *błogosławieństwo powszechne (błogosławieństwo hartu ducha)* to odrębne zdolności i dla każdej modlitwy można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe informacje na temat *błogosławieństw powszechnych* i opis poszczególnych modlitw znajdziesz w **ROZDZIALE V: KAPŁAŃSTWO**.

BŁYSKOTLIWOŚĆ

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobiste* (wymaga *praktyki*)

OPIS: ta umiejętność cechuje osoby będące mistrzami szybkich i celnych odpowiedzi, zawsze gotowych, by zadziwić i oszołomić innych za pomocą zawiłych i pokrętnych komentarzy. Umiejętność ta pozwala bohaterowi, oczywiście jeśli tego chce, być czarującą i daje modyfikator +5%x*PW* do testów *oszustwa* i *plotkowania*.

BRZUCHOMÓWSTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: brzuchomówcy uczą się mówić bez poruszania ustami. Niektórzy brzuchomówcy potrafią sprawić, że dźwięki wydają się pochodzić z innego źródła, mogą używać tej umiejętności do żartów lub oszustwa. Osoby podejrzewające oszustwo, które uważnie obserwujące brzuchomówcę mogą wykonać przeciwstawny test *spostrzegawczości* przeciwko testowi *brzuchomówstwa*, żeby wykryć sztuczkę bohatera. Brzuchomówca wykonuje test **CHARYZMY** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*, natomiast osoby próbujące przejrzeć sztuczkę otrzymują ujemny modyfikator tej wielkości.

POZIOM WYSZKOLENIA	**MODYFIKATOR CHARYZMY**	**EFEKT**
Uczeń	+10%	Bohater potrafi mówić nie poruszając ustami.
Adept	+20%	Brzuchomówca potrafi przemieścić głos do **S** metrów wokół siebie.
Ekspert	+30%	Bohater potrafi przemieścić głos do 3x**S** metrów.
Mistrz	+40%	Brzuchomówca może wyzwalać swój głos z dowolnego miejsca w zasięgu słuchu.

BYSTRY WZROK

CECHA: -

KATEGORIA: *wrodzona*

OPIS: osobnicy z wyjątkowo dobrym wzrokiem mogą zobaczyć przedmioty oddalone znacznie dalej, niż jest to możliwe dla innych. Zdolność ta nie ma wpływu na zasięg widzenia w ciemności, lecz dotyczy odległości, na jaką można patrzeć w świetle pochodni, latarni itp. (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OŚWIETLENIE**). Ponadto istota obdarzona bystrym wzrokiem otrzymuje dodatni modyfikator do testów *spostrzegawczości* podczas rozglądania się oraz do testów *czytania z warg*. Aby określić jak daleko widzi bohater oraz jaką wartość mają modyfikatory należy rzuć K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

RZUT K100	**MODYFIKATOR ZASIĘGU WZROKU**	**TESTU *OBSERWACJI***
01-50	x1¼	+5%
51-75	x1½	+10%
76-90	x1¾	+15%
91-00	x2	+20%

To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

CELNY CIOS

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: Bohaterowie, biegli w rzemiośle wojennym do wszelkich testów *trafienia* w czasie walki wręcz otrzymują dodatni modyfikator równy +5%x*PW*, jednocześnie w czasie walki mogą deklarować, w którą cześć ciała przeciwnika chcą trafić (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Ponadto, wojownicy preferujący walkę wręcz mogą wybrać jedną konkretną broń (np. sztylet lub wielki miecz) do której otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator równy +10%x*PW*. Tylko bohaterowie posiadający tę

umiejętność mogą deklarować trafienie w konkretną lokację. Bohaterowie nabywający tą umiejętność po raz kolejny mogą ponowieni wybrać tą samą broń (zwiększając w ten sposób dodatni modyfikator) lub wybrać inną broń, dla której modyfikator będzie liczony tak, jakby bohater nabył tę umiejętność po raz pierwszy.

CELNY STRZAŁ

CECHA: UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność są z natury strzelcami wyborowymi i mają modyfikator równy +5%x*PW* do wszelkich testów **UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKICH**. Ponadto, bohaterowie preferujący walkę dystansową mogą wybrać jedną konkretną broń (np. krótki łuk lub lekką kuszę) do której otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator równy +10%x*PW*. Tylko bohaterowie posiadający tę umiejętność, mogą podczas strzału deklarować konkretną lokację w którą chcą trafić (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Bohaterowie nabywający tą umiejętność po raz kolejny mogą ponowieni wybrać tą samą broń strzelecką (zwiększając w ten sposób dodatni modyfikator) lub wybrać inną broń, dla której modyfikator będzie liczony tak, jakby bohater nabył tę umiejętność po raz pierwszy.

CHARAKTERYZACJA

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)

OPIS: bohaterowie o takiej umiejętności są wyszkoleni w przygotowywaniu i wykorzystaniu przebrań. Mogą być one bardzo wymyślne albo całkiem proste. MG, decyduje czy przebranie jest skuteczne, czy też nie, powinien rozważyć ile wysiłku włożono w jego przygotowanie. Przebrany bohater może przejść pomiędzy niespodziewającymi się niczego ludźmi, albo bez problemu przebrnąć pobieżne badanie, jeżeli wykona udany test **CHARYZMY** z dodatnim modyfikatorem równym +10%x*PW* przeciwko testowi *spostrzegawczości* kontrolującego. Dokładniejsza kontrola zawsze odkryje przebranie, chociaż bohater może próbować uniknąć takiego badania przez *oszustwo*. I tym razem MG powinien wziąć pod uwagę rodzaj kłamstwa. Zdanie takie jak: *Nie przeszukujcie mnie zbyt brutalnie, kochani… Jestem troszkę delikatny, gdyż zostałem dotknięty zgnilizną Starego Króla* - zwykle powinno sprawić właściwe wrażenie…

CHEMIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność orientują się w podstawach chemii, chociaż ich wiedza często przyjmuje mistyczną lub magiczną formę. Jako chemicy, posiadają zdolność rozpoznawania różnych typów rud metali, naturalnie występujących składników chemicznych oraz gotowych chemikaliów. Wiedzą także, gdzie szukać tego typu składników (np. siarkę można wydobywać z kraterów wulkanicznych itp.). Chemicy wiedzą też, jak oddzielać i rafinować chemikalia z rozmaitych składników lub minerałów. Mogą wyizolować jakiś składnik z całości, aby produkować żelazo, miedź, srebro itp. Dokładne kierowanie graczami, prowadzącymi bohaterów z tą umiejętnością pozostawiamy MG. Graczom powinno się pozwolić wyprodukować pewne rzeczy, ale trzeba ich powstrzymać przed wyprodukowaniem czegoś nieodpowiedniego lub zbyt skomplikowanego. Produkcja TNT jest z pewnością niedozwolona! Proch strzelniczy i różne łatwopalne mikstury powinny być dozwolone. Proch składa się z mieszaniny siarki, saletry i węgla drzewnego, zaś większość *greckich ogni* - mieszanin z czasów starożytnych - zawierało ropę naftową i zwykle siarkę oraz inne oleje i substancje smołowate. Powinien zostać wykonany test **INTELIGENCJI**, do którego dojdą rozmaite modyfikatory odzwierciedlające złożoność zadania; ich wysokość pozostawiamy uznaniu Mistrzów Gry. Poważne pomyłki powinny być kosztowne, trudne do naprawienia i bolesne. Do wszystkich testów związanych z *chemią* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

CHIROMANCJA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: Bohaterowie o takiej umiejętności posiedli zdolność czytania z dłoni, być może od wędrowców lub podróżujących trup cyrkowych. *Chiromancja* jest używana głównie w celach rozrywkowych i zarazem pozwala bohaterowi zarobić niewielkie sumy pieniędzy, porównywalne z zarobkami ulicznych muzyków. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają dodatni modyfikator równy +5%x*PW* do testów *improwizacji*. Z rzeczy, mających znaczenie bardziej praktyczne - bohater z umiejętnością chiromancja może zdobyć jakieś wiadomości o innych bohaterach. MG określa, czego bohater może się dowiedzieć, wykonując na przykład test **INTELIGENCJI** z dodatnim modyfikatorem równym +10%x*PW*, aby sprawdzić dokładność poznanych informacji. Powinno się je przedstawić w sposób zawoalowany, w odpowiednich dawkach wydzielając użyteczne wiadomości. Powinny one dotyczyć osobowości, zamiarów bądź też szczegółów rodzinnych.

CHIRURGIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)

OPIS: chirurdzy posiadają wiedzę medyczną, potrzebną do leczenia ciężko rannych. Oczywiście, żeby zmniejszyć ryzyko infekcji, poważne zabiegi powinny być wykonywane w dobrze wyposażonych gabinetach i w spokoju, a nie w warunkach polowych. Gdy chirurg zamierza operować bez odpowiedniego wyposażenia bądź w złych warunkach, MG może stosować takie modyfikatory, jakie wydają mu się odpowiednie w konkretnych okolicznościach. Na przykład, jeśli bohater próbuje opatrzyć odciętą kończynę w zawilgoconej, mrocznej, podziemnej jaskini, gdy dokoła toczy się walka, szanse na sukces powinny być zredukowane do 5% lub 10%. Do wszystkich testów związanych z *chirurgią* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*. Chirurg może wykonywać sześć typów zabiegów.

- **LECZENIE CIĘŻKICH RAN:** wykonując udany test **INT** chirurg może przywrócić K3 punkty **ŻW** ciężko rannym, którzy odtąd są traktowani jak lekko ranni. Procedura ta trwa jedną turę gry.
- **ZATAMOWANIE KRWAWIENIA:** przez wykonanie testu **INT** chirurg może ochronić *rannego krytycznie* bohatera przed utratą dalszych punktów **ŻW**. Jest to jedyny zabieg, jaki może być wykonany *w warunkach polowych* bez modyfikatorów ujemnych. Trwa on jedną rundę walki i może być powtarzany tak długo, jak długo pacjent żyje. Należy zwrócić uwagę, że o ile ranny bohater nie zostanie poddany zabiegowi *leczenie poważnych obrażeń* (patrz dalej) to on lub ona dość szybko umrze.
- **LECZENIE POWAŻNYCH OBRAŻEŃ:** przez wykonanie udanego testu **INT** chirurg może zapobiec śmierci bohatera, któremu udało się wcześniej powstrzymać upływ krwi (patrz także **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**). Operacja zabiera dwie godziny. Chirurg musi wykonać test **INT**. Jeśli będzie on udany, pacjent zaśnie na dwadzieścia cztery godziny, przez który to czas powraca do zdrowia. Przyjmuje się, że jego **ŻW** wynosi 1 i jest lekko ranny. Jeśli test się nie uda - pacjent umiera.
- **NASTAWIANIE KOŃCZYN:** chirurg musi wykonać udany test **INT** z modyfikatorem +10%. Po operacji **ŻW** pacjenta wynosi 1 punkt, a on sam uważany jest za lekko rannego. Kończyna pozostaje obandażowana i niezdolna do użytku przez następne K4+1 tygodni. Operacja zajmuje dwie godziny o może być powtórzona, jeśli jest to niezbędne, ale z modyfikatorem -10% za każdą poprzednią nieudaną próbę. Jeśli udana operacja nie zostanie przeprowadzona w ciągu tygodnia od zranienia, kończyna staje się niewładna na zawsze. Możesz również użyć alternatywnych zasad opisanych w paragrafie **RANY & REKONWALESCENCJA** w **ROZDZIALE III: WALKA**.
- **OPATRYWANIE KIKUTÓW:** nie ma możliwości aby chirurg przyszył obciętą kończynę. Ofiara musi być najpierw opatrzona, aby zapobiec dalszej utracie punktów **ŻW** (patrz **ZATAMOWANIE KRWAWIENIA**), potem rana musi zostać wypalona itd. Chirurg musi wykonać udany test **INT**, by ratować życie pacjenta, chociaż powraca on do stanu lekkiego zranienia (z 1 punktem **ŻW**) dopiero po K6+6 dniach. Jeżeli test się nie uda, pacjent umiera. Możesz również użyć alternatywnych zasad opisanych w paragrafie **RANY & REKONWALESCENCJA** w **ROZDZIALE III: WALKA**.
- **DOGLĄDANIE RANNEGO:** bohaterowie posiadający umiejętność *chirurgia*, którzy doglądają zranionej postaci przynajmniej pół godziny dziennie, znacznie skracają czas rekonwalescencji, jednak pod warunkiem, że wykonają udany test **INT**. Bohater odzyskuje dziennie liczbę punktów **ŻW** równą swojej **WT**. Porażka oznacza, że powrót do zdrowia będzie przebiegał normalnym tempem: tzn. bohater odzyskuje jeden punkt **ŻW** na cały dzień odpoczynku.

CICHY CHÓD

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą poruszać się prawie bezszelestnie niezależnie od podłoża po którym się poruszają. Bohaterowie otrzymują dodatni modyfikator +5%x*PW* do testów *skradania* i *ukrywania*. Test *skradania* się jest wykonywany przeciwko testowi *słuchu* przeciwnika, który otrzymuje do niego ujemny modyfikator równy -5%x*PW* skradającego się.

CZARNOKSIĘSTWO

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater poznał sekret Czarnej Magii *Dhar* i potrafi jej używać do wspomożenia sił swoich zaklęć. Korzystanie z *czarnoksięstwa* umożliwia zdobycie większej mocy, ale jest także bardziej ryzykowne. Za każdym razem, gdy bohater rzuca czar, może wykorzystać energię *Dhar* do jego wzmocnienia. Wykonując rzut na *Poziom Mocy* czaru, należy rzucić dodatkową kostką K10 i zignorować najmniejszy z uzyskanych wyników, który jednak liczy się przy sprawdzaniu *Przekleństwa Tzeentcha*. Na przykład czarodziej z **MAGIĄ** 2, który rzuca zaklęcie z wykorzystaniem *czarnoksięstwa*, rzuca 3K10 i wybiera dwa najwyższe wyniki. Wszystkie trzy kostki są używane do sprawdzania *Przekleństwa Tzeentcha*. Gdyby na kostkach wypadło 5, 5 i 5 *Poziom Mocy* wyniósłby 10 (5+5), jednak czar wywołałby *Poważną Manifestację Chaosu*. Znajomość *czarnoksięstwa* jest wymagana przy rzucaniu czarów z *magii czarnoksięskiej*. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

CZAROSTWO

CECHA: MAGIA
KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)
OPIS: bohater przetrwał niebezpieczeństwa guślarstwa i nauczył się potężniejszych technik splatania zaklęć. Dzięki temu zyskał dostęp do bardziej zaawansowanych czarów niż zaklęcia magii prostej. Jednak z uwagi na fakt, że każde zaklęcie musi opanować samodzielnie, nauka nowych czarów postępuje wolniej niż szkolenie Magistrów. Zdolność umożliwia poznanie dowolnego czaru z Tradycji magii tajemnej, jednak za każdy z nich należy zapłacić 200 *PD*. Czarownik może rzucać czary bez posiadania umiejętności *język tajemny (magiczny)*, jednak przy określaniu wymaganego *Poziomu Mocy* musi rzucać dodatkową kostką. Nie wlicza się ona do określenia osiągniętego *Poziomu Mocy*, lecz ma znaczenie przy sprawdzaniu szansy wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha*. Jeśli bohater opanuje tajniki zdolności *język tajemny (magiczny)* i *magia tajemna*, nie będzie musiał rzucać dodatkową kostką. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

CZŁOWIEK-GUMA

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
OPIS: Takie osoby zostały wyszkolone przez cyrkowców lub posiadły tę umiejętność dzięki niezwykłemu treningowi duchowemu. Pozwala ona im na kontrolowanie swojego ciała w sposób niedostępny dla normalnych ludzi. Mogą przemieszczać swoje kości, zniekształcać wygląd fizyczny na różne sposoby - czyli robić ze swym ciałem dziwne, niemile rzeczy.

Potrafią wyzwolić się ze sznurów, łańcuchów i innych więzów po udanym teście **ZR** z ujemnym modyfikatorem równym połowie cechy **INT** osoby wiążącej pęta.

Osoby posiadające tę umiejętność mogą także przecisnąć się przez niezwykle małe otwory, takie jak kraty w celi albo wąski szyb wentylacyjny. Przekrój najmniejszej dziury, przez którą bohater potrafi przejść, wynosi około 15x30 cm. Mimo, że wielu ludzi czuje wstręt do takich występów, człowiek-guma ma dodatni modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

Do wszystkich testów związanych z użyciem umiejętności bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +5%x*PW*.

CZUŁY SŁUCH

CECHA: -
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: istoty, posiadające tą umiejętność zostały obdarzone przez los zdumiewająco dobrym słuchem. Aby określić jak dobrze słyszą istoty posiadające *czuły słuch* należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

RZUT K100	MODYFIKATOR TESTU SŁUCHU	MODYFIKATOR ODLEGŁOŚCI*
01-50	+5%	1 metr
51-75	+10%	2 metry
76-90	+15%	4 metry
91-00	+20%	8 metrów

* Modyfikator dodawany do normalnej odległości, z jakiej słyszy się dźwięki

To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

CZUŁY WĘCH

CECHA: -
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: dzięki zdolności *czuły węch* istota jest w stanie wykryć zbliżających się wrogów, wyczuć ukrytych przeciwników, a nawet tropić. *Czuły węch* pozwala istotom zidentyfikować znajome zapachy, tak jak wzrok rozpoznaje znajome widoki.

Istota, korzystając ze zmysłu węchu, może wykryć przeciwników znajdujących się w promieniu odpowiadającemu *zasięgowi* podanemu w poniższej tabeli. Gdy wróg znajduje się po stronie, z której wieje wiatr, *zasięg* ulega podwojeniu. Natomiast jeśli przeciwnik znajduje się po stronie, w którą wieje wiatr, *zasięg* zostaje zmniejszona o połowę. Podobnie, silne wonie - takie jak dym, dziwny zapach ciała czy gnijące mięso - mogą zostać wyczute nawet z dwa razy większej odległości. Zaś bardzo silne zapachy - na przykład *przeraźliwy odór* - można wyczuć nawet z odległości trzy razy większej niż podano poniżej.

Istota może wykryć obecność innych stworzeń, lecz nie będzie znała ich dokładnego położenia, a jedynie przybliżoną odległość pomiędzy nimi. Odkrycie kierunku, z którego dochodzi woń wymaga poświęcenia *akcji* i wykonaniu udanego testu *spostrzegawczości*, z uwzględnieniem modyfikatora podanego w tabeli. Jeśli istota podejdzie do źródła zapachu na odległość równą czwartej części *zasięgu*, zlokalizuje go równie dokładnie, jakby posługiwała się zmysłem wzroku.

Istoty posiadające *czuły węch* mogą tropić, kierując się wonią. Wszystkie testy *tropienia*, wykonuje się z uwzględnieniem modyfikatora podanego w tabeli poniżej. Podobnie istoty, które nie posiadają umiejętności *infrawizji* lub *widzenia w ciemności*, zmuszone do walki w ciemności mogą zmniejszyć ujemny modyfikator, za walkę z ciemności, o wartość podaną w tabeli.

Istoty, posiadające tą umiejętność zostały obdarzone przez los zdumiewająco dobrym węchem. Aby określić siłę zmysłu węchu należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

RZUT K100	MODYFIKATOR TESTU OBSERWACJI LUB TROPIENIA	ZASIĘG*
01-50	+5%	4 metry
51-75	+10%	8 metrów
76-90	+15%	16 metrów
91-00	+20%	32 metry

* Odległość z jakiej istota wyczuwa słaby zapach w przypadku bezwietrznej pogody.

To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz.

CZYNIENIE CUDÓW

CECHA: MAGIA
KATEGORIA: *osobista*
OPIS: bohater jest tak żarliwym wyznawcą jakiegoś bóstwa, że dzięki jego modlitwom zdarzają się rzeczy nadprzyrodzone. Zgłębianie tajemnic boga wymaga fanatycznego poświęcenia i zaangażowania. Bohater musi wybrać jedno bóstwo, a w konsekwencji także jedną z dziedzin cudów. Czynienie cudów pozwala na odmawianie wszystkich modlitw z dziedziny określonego bóstwa (patrz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA**). Tę zdolność dla każdej z dziedzin można nabyć tylko raz.

CZYTANIE Z WARG

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością nauczyli się tak odczytywać ruch warg, aby dowiedzieć się, co mówią inni ludzie, nie słysząc ich. Potrafią zrozumieć konwersację, pod warunkiem, że mają dobry widok na dolną część twarzy osoby mówiącej. Aby prawidłowo odczytać taką rozmowę, konieczny jest udany test **INT** z dodatnim modyfikatorem równym +10%x*PW*; w przypadku bardzo dużych odległości i innych utrudnień MG może zastosować ujemne modyfikatory. Jeśli bohater nie zna języka używanego w rozmowie, czytanie z warg jest oczywiście niemożliwe.

CZYTANIE/PISANIE

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualne* (wymaga *nauczyciela*)
OPIS: chodzi tu o umiejętność czytanie i pisania w swoim ojczystym języku. Jeśli bohater pochodzi z Imperium, będzie to *reikspiel*. Jeżeli włada wieloma językami, co jest regułą dla większości elfów, gnomów i khazadów w Starym Świecie, to potrafi pisać i czytać w swoim ojczystym języku. Jeśli bohater chce nauczyć się czytać i pisać w innym języku, lub niedawno nauczył się nowego języka obcego, to musi nabyć tę umiejętność po raz kolejny, wydając 100 *PD*.

W większości przypadków nie wymagane są żadne testy. Mistrz Gry może jednak zdecydować, że test umiejętności jest potrzebny przy odcyfrowywaniu rękopisu spisanego w starożytnym języku, lub zawierającego niezrozumiałe wyrażenia albo archaiczne słownictwo.

DEFRAUDACJA

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
OPIS: jest to bardzo użyteczna umiejętność, ponieważ pozwala zdobyć zdawałoby się znikąd, duże sumy pieniędzy.

Jeżeli bohater dostaje pracę, która związana jest z kontaktem z pieniędzmi, to może wykorzystać tę umiejętność. MG powinien wykonać test równy **INT** bohatera+10%x*PW*, aby określić czy działanie było udane. Sprytny malwersant *uzyskuje* K6 złotych koron, zawsze unika wykrycia lub, w najgorszym razie, nie jest podejrzewany. W przypadku nieudanego testu zdobycie pieniędzy nie powiodło się, a oprócz tego bohater może stać się podejrzany. Gdy próba nie udała się o 30% i więcej, bohater zostaje złapany na gorącym uczynku.

Bohater może próbować defraudacji tak często, jak tylko zechce. Jednak, jeżeli defraudacja odbywa się w tym samym miejscu częściej niż raz w ciągu dnia, każda kolejna próba obarczona jest modyfikatorem -10% przy drugiej próbie, -20% przy trzeciej itd.

Mistrz Gry powinien tak określić dokładną sumę pieniędzy, dostępnych przy każdej próbie, by pasowała ona do warunków. Bohater, okradający skarbiec państwa ma szansę uzyskać więcej niż K6 złotych koron, podczas gdy biednego sklepikarza można oszukać na K6 szylingów. Umiejętność tę da się wykorzystać tylko wtedy, gdy postać jest zatrudniona w pracy, dającej dostęp do pieniędzy.

DOLINIARSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: ta umiejętność pozwala okradać innych ludzi. Sukces określa się za pomocą testu *kradzieży kieszonkowej*. W odróżnieniu od większości umiejętności, za każdym razem, gdy bohater zdobywa *doliniarstwo* przyznawany jest kumulatywny modyfikator +10% do testów *kradzieży kieszonkowej*, a samą umiejętność można nabyć więcej niż cztery razy.

DOŚWIADCZENIE BOJOWE

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: ta umiejętność odzwierciedla praktyczną wiedzę wojskową. Postać wie jak konserwować broń i zbroję, postawi ustawić żołnierzy w szyku, lepiej dostrzega słabe punkty szyku nieprzyjaciela otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW* do testów *spostrzegawczości*, rzadziej traci rozeznanie w chaosie bitwy testy **INT** wykonuje z dodatnim modyfikatorem +10%x*PW*.

DOWODZENIE

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: korzystając z tej umiejętności bohater cieszy się posłuchem u podwładnych. Po udanym teście **CHA** z dodatnim modyfikatorem +10%x*PW* podwładni dokładnie wypełniają jego polecenia. Nieudany test oznacza, że rozkaz został wypełniony błędnie lub też nie został wypełniony w ogóle (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY - LOJALNOŚĆ**). *Dowodzenie* nie ma wpływu na zachowanie osób postronnych, umożliwia posłuszeństwo osób podlegających władzy postaci.

EROTYKA

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: osoby, znające tę umiejętność, to przede ludzie żyjący ze sprzedaży swojego ciała; uliczne dziwki, prostytutki czy wyrafinowane kurtyzany, zamieszkujące dwory szlacheckie. Osoby posiadające tę umiejętność są biegłe w zaspakajaniu potrzeb seksualnych płci przeciwnej.

Umiejętność pozwala także na wykonywanie testów *plotkowania*, *oszustwa* i *targowania* z przedstawicielami przeciwnej płci tej samej rasy w sytuacjach intymnych z dodatnim modyfikatorem +10%x*PW*.

ETYKIETA

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)

OPIS: bohaterowie z taką umiejętnością wychwytują drobne niuanse życia towarzyskiego, potrafią zachować się zarówno dyskretnie, jak i szykownie. Posiadają modyfikator równy +10%x*PW* do wszystkich standardowych testów cech i umiejętności, wykonywanych w czasie przebywania w *lepszym towarzystwie*.

FARMACJA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga praktyki)

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność potrafią, po udanym teście **INTELIGENCJI**, wytwarzać mikstury i leki bądź z substancji pochodzenia naturalnego, bądź z rozmaitych substancji chemicznych. Te osoby, które chcą wykonywać oba rodzaje medykamentów, muszą nabyć tę umiejętność dwukrotnie. Lekarstwa wykonywane z ziół mają oczywiście właściwości ziołowe, tyle, że są w formie tabletki lub płynu. Wyprodukowane specyfiki mogą działać leczniczo (patrz poniżej: *leczenie chorób*), bądź też posiadać własności trujące czy halucynogenne (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**).

Do wszystkich testów związanych z *farmacją* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

FINTA

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: bohater posiadający umiejętność jest wprawnym wojownikiem, który dobrze opanował sztukę fechtunku. Szermierz otrzymuje dodatni modyfikator do testów *finty* równy +5%x*PW*.

GADANINA

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista*

OPIS: poszukiwacze przygód, posiadający tę umiejętność mogą próbować zagadać kogoś, kto mówi tym samym językiem. Gadaniny można używać w prawie każdej sytuacji po to, aby zyskać na czasie. Zagadujący wymyśla po prostu stek kompletnych bzdur, bełkocząc i mamrocząc o czymś, podczas gdy jego ofiara stoi ogłupiała, zastanawiając się, czy bohater jest szalony, struty, a może jakoś niebezpieczny. Gadanina jest zawsze bezsensowna, lecz nie jest próbą *oszustwa*, a jedynie stanowi próbę zyskania na czasie. Używający tej umiejętności powinni wykonać test **CHA**. Udany oznacza, że próba zagadania powiodła się na trwającą właśnie rundę walki. Rzut mniejszy o co najmniej 10% od dopuszczalnej granicy wskazuje, że zagadanie powiodło się na kolejne K6 rund. Po upływie tego czasu ofiara zorientuje się, o co chodzi, a to oznacza, że bohater powinien pomyśleć o ucieczce. Bohaterowie niezależni wyrwą się ze stanu zmieszania w obliczu grożącego im oczywistego niebezpieczeństwa lub też gdy czyni się przeciwko nim ostentacyjne przygotowania. Mimo to, że gadający osobnik może teoretycznie zagadać dowolną liczbę przeciwników, w praktyce nie jest możliwy sukces w zagadaniu więcej niż jednego wroga, w sytuacji gdy dokoła coś się dzieje - na przykład toczy się walka. Do wszystkich testów związanych z *gadaniną* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

GAWĘDZIARSTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: jest to częściowo wrodzona umiejętność, umożliwiająca pewnym osobnikom sprawne opowiadanie zabawnych historyjek. Dotyczy opowiadania żartów, anegdot, opowieści religijnych bądź też czegokolwiek innego. Snujący opowieści bohater jest, być może, w stanie zarobić trochę pieniędzy, lecz bardziej prawdopodobne, że po prostu zwróci na siebie uwagę publiczności i dostanie kilka piw. Bohaterowie posiadający tę umiejętność mają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *plotkowania* i *improwizacji*.

GENIUSZ ARYTMETYCZNY

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *inteligentna*

OPIS: bohaterowie posiadający tę zdolność mają dar liczenia z zadziwiającą i bardzo irytującą sprawnością, praktycznie nie potrzebując na to czasu. Gdy takiej osobie zostanie przedstawiony problem matematyczny, Mistrz Gry powinien przyjąć, że bohater go rozwiązał bez względu na *stopień trudności* zadania. MG powinien wykonywać co turę test na **INT** zwiększoną o modyfikator równy +10%x*PW*, aż do chwili gdy sukces wskaże, że w tej turze owo zadanie zostało rozwiązane. Mistrz Gry powinien podać rozwiązanie. Geniusze arytmetyczni mają także modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *oceny*, a +5%x*PW* do wszystkich testów *hazardu*.

GOTOWANIE

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymagana *praktyka*)

OPIS: bohaterowie posiadają umiejętności kulinarne i są w stanie przygotować jedzenie w bardzo wykwintny sposób oraz osądzić jakość składników, jak i gotowanego produktu. Otrzymują także modyfikator +10%x*PW* do szansy odkrycia narkotyku bądź trucizny w pożywieniu. Jeżeli test będzie udany, bohater stwierdzi w pożywieniu obecność jakiejś obcej substancji, ale nie będzie w stanie jej zidentyfikować.

GÓRNICTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: umiejętności górnicze zdobywane są dzięki doświadczeniu w pracy w kopalni, drążenia szybów, tuneli czy też eksploatacji złóż. Umiejętność ta daje pewną przewagą w czasie poruszenia się w świecie podziemnym. Za pomocą odpowiednich narzędzi bohater może kopać tunele, budować podpory, kryć podłogę chodnika deskami, wzmacniać konstrukcję korytarza w miejscach, gdzie ziemia jest miękka. Bohaterowie z umiejętnością *górnictwo* mogą otrzymać modyfikator +5%x*PW* do testów *budowy* tuneli. Pod ziemią bohaterowie potrafią rozpoznać większość złóż minerałów, typów skał, w których występują kamienie szlachetne; zwykle zauważą wartościowe minerały lub klejnoty tam, gdzie występują one jako część naturalnej formacji skalnej. Mistrz Gry może przy tym wykonać test na **INTELIGENCJĘ** bohatera. W podziemiach bohaterowie mają także dodatkowy modyfikator +10%x*PW* do normalnej szansy zauważenia sekretnych drzwi albo ukrytych korytarzy. Pod ziemią mogą wykrywać zmiany kierunku, nachylenia gruntu, temperatury i wilgotności. MG może uwzględnić te cechy, aby pomóc graczom w razie potrzeby.

GUŚLARSTWO

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater odkrył w sobie dziki talent magiczny, który udoskonalał metodą prób i błędów, nie mając dostępu do magicznych studiów. Bohater potrafi rzucać czary *magii prostej (gusła)* bez konieczności posiadania umiejętności *język tajemny*. Do rzucania czarów nadal wymagana jest zdolność *magia prosta (gusła)*. Za każdym razem, gdy bohater korzysta z zaklęć *magii prostej (gusła)*, należy rzucić dodatkową kostką K10. Wynik rzutu nie dodaje się do poziomu mocy czaru, lecz jest używany do sprawdzania *Przekleństwa Tzeentcha*. Jeśli bohater nauczy się umiejętności *język tajemny*, nie będzie trzeba rzucać dodatkową kostką. Tę umiejętność można nabyć tylko raz.

HAZARD

CECHA: -

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie posiadają wiedzę na temat gier hazardowych. Spędzili sporo godzin na grze w karty i kości. Do wszystkich testów *hazardu* otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW*.

HERALDYKA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohaterowie wyuczeni odczytywania symboli heraldycznych potrafią, po wykonaniu udanego rzutu na **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikator +10%x*PW*, rozpoznać każde godło heraldyczne na tarczy lub na innym przedmiocie, wiedzą, do kogo ono należy, a także orientują się nieco w historii i genealogii tego herbu.

HIPNOZA

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)

OPIS: tej umiejętności można się nauczyć od podróżujących cyrkowców albo od niektórych mistyków. Aby zahipnotyzować kogoś, bohater musi skoncentrować na ofierze swą uwagę. W tym czasie wprowadza ofiarę w trans. Jeżeli ofiara opiera się tym staraniom, co rundę należy wykonać test na **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x*PW* hipnotyzera, aby ustalić czy opór był skuteczny. Aby skutecznie zahipnotyzować swoją ofiarę, hipnotyzer musi wykonać udany test: **CHA**+10%x*PW*-**SW** ofiary. Mistrz Gry powinien także przyznać odpowiednie modyfikatory ze względu na relację pomiędzy *naturą* hipnotyzowanej osoby a rodzajem poleceń wydawanych przez hipnotyzera, podobnie trudniej będzie zahipnotyzować ofiarę tak, by wykonała zadanie zagrażające jej życiu. Na każdym *Poziomie Wyszkolenia* hipnotyzer może zadawać wprowadzonej w trans osobie pytania, na które musi ona udzielić prawdziwych odpowiedzi. Hipnotyzer wykonuje test na **CHA** z uwzględnieniem modyfikatora +10%x*PW* i niezależnie od jego wyniku może zadać jedno pytanie. Jeżeli test był udany, dodatkowo może zadać jeszcze *PW*K4 pytania. Po udzieleniu ostatniej odpowiedzi zahipnotyzowany wychodzi z transu po K6 rundach samodzielnie lub wcześniej, jeżeli tak nakazał mu hipnotyzer.

Uczeń Hipnotyzer, potrzebuje przynajmniej jednej *minuty*, aby za pomocą wahadełka i zaśpiewu wprowadzić swoją ofiarę w trans. W tym czasie nie może robić nic innego, jeśli zostanie trafiony próba hipnozy zostaje automatycznie przerwana. Hipnotyzer może wydać zahipnotyzowanej osobie jednowyrazowe polecenie, które ta musi natychmiast spełnić. Rozkaz musi być prosty - najczęściej jest to jednoznacznie brzmiący wyraz - skacz, siądź, zaśmiej się, płacz, biegnij, przeskocz, oślepnij, kaszlnij.

Adept Hipnotyzer, potrzebuje przynajmniej trzech *rund*, aby za pomocą zaśpiewu wprowadzić swoją ofiarę w trans. W tym czasie nie może robić nic innego, jeśli zostanie trafiony, musi wykonać udany test połowy swojej **SW** albo próba hipnozy zostanie przerwana.
Hipnotyzer może zaszczepić w podświadomości ofiary jakąś sugestię. Wymaga to wydania starannych i precyzyjnych instrukcji, aby ofiara postąpiła zgodnie z zamierzeniem. Hipnotyzer może sprawić, aby mesmeryzm zadziałał natychmiast lub wyznaczyć wydarzenia, które zaktywizują sugestię. Istotny jest staranny dobór słów, ponieważ ofiara w miarę swoich możliwości będzie podejmować podświadome próby przeciwdziałania celowi sugestii.

Ekspert Hipnotyzer, potrzebuje przynajmniej jednej *rundy*, aby za pomocą głosu wprowadzić swoją ofiarę w trans. W tym czasie nie może robić nic innego, jeśli zostanie trafiony, musi wykonać udany test swojej **SW** albo próba hipnozy zostanie przerwana. Hipnotyzer potrzebuje przynajmniej rundy aby wprowadzić swoją ofiarę w trans i potrafi to zrobić tylko za pomocą głosu, kiedy to osiągnie może kraść, modelować lub usuwać czyjąś pamięć. Czasem pamięć wraca po latach, wywołując zamieszanie i przerażenie.

Mistrz Hipnotyzer, potrafi wprowadzić swoją ofiarę w trans za pomocą dotyku, np. uściśnięcia ręki, czy poklepania po plecach, odpowiada to wykonaniu jednego *akcji*.

HISTORIA

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna*
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością posiadają znaczną wiedzę na temat historii miejscowej oraz niezłe pojęcie o historii w ogóle. Wiedzą o wszystkich ważnych wydarzeniach, które miały miejsce w ich rodzinnych stronach na przestrzeni ostatnich stu lat. Co dokładnie można uznać za ważne wydarzenie, pozostawiamy do uznania MG, który może poinformować graczy tylko o tym, co wyda mu się za stosowne. Należy wykonać test **INT**, aby ustalić zakres wiedzy na temat jakiegoś konkretnego wydarzenia oraz jak bardzo jest ona szczegółowa. Bohaterowie w mniejszym zakresie orientują się również w historii dawniejszej niezwiązanej z ich stronami, a do wszystkich testów związanych z *historią* otrzymują dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

INFRAWIZJA

CECHA: -
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: bohaterowie mają wrodzoną zdolność widzenia w całkowitych ciemnościach, takich jakie panują na dnie głębokiej kopalni, czy w dolnych poziomach lochów. Do *widzenia* wystarczy im ciepło ciała czy oddechu. Istoty posiadające *infrawizję* są krótkowidzami, nie mogą posiadać umiejętności *bystry wzrok*. To zdolność *rasowa* i przynależy jedynie wybranym rasom.

INŻYNIERIA

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
OPIS: wyszkoleni inżynierowie posiadają dogłębną wiedzę na temat zasad mechaniki i sposobów budowy różnych rzeczy. Chociaż kierują pracą innych osób, to jednak są całkowicie zdolni do wykonania większości prac samodzielnie, posiadając modyfikator +10%x*PW* do testów *budowy*. Inżynierowie są zaznajomieni z narzędziami do obróbki zarówno metalu, jak i drewna. Potrafią rysować plany oraz tłumaczyć rysunki techniczne, niezależnie od stopnia ich skomplikowania lub tajemniczości.

JEŹDZIECTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: Wyszkoleni jeźdźcy potrafią dosiąść konia oraz jeździć na nim z każdą prędkością bez obawy, że zrobią coś niezręcznego i spadną. Osoby, posiadające te umiejętność nie muszą wykonywać testu **ZR** podczas normalnych działań, związanych z jazdą, takich jak wsiadanie i schodzenie bez pomocy drugiej osoby, jazda w tempie szybszym niż ostrożny i tak dalej. Mogą próbować wskoczyć na galopującego konia lub z niego zeskoczyć z modyfikatorem +10%x*PW* do testu **ZR**, podobny modyfikator stosuje się do wszystkich *testów jazdy konnej*. Chociaż ta umiejętność odnosi się głównie do koni i koniowatych, w pozostałych częściach świata z jej pomocą można jeździć na innych zwierzętach.

JĘZYK TAJEMNY

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *inteligencja*
OPIS: bohaterowie potrafią mówić, czytać i pisać w jednym z tajemnych języków. Są one używane tylko do celów magicznych i nigdy nie posługiwano się nimi w normalnych rozmowach - prawdę mówiąc byłoby to niemożliwe. Wszystkie księgi, pergaminy i inne zapiski o naprawdę czarodziejskiej naturze zostały zapisane w jednym z tajemnych języków. Księga zaklęć lub inskrypcja może być zapisana przy użyciu zwykłego języka, ale nie można się z niej nauczyć czaru, a sama w sobie nie jest magiczna; jest tylko swoistą ciekawostką. Istnieje przynajmniej siedem różnych języków tajemnych. Bohater zna ten, który wskazany jest w opisie profesji.

- **DAWNY SLANN:** archaiczny język, spotykany wyłącznie na niezwykle starych i rzadkich artefaktach oraz księgach.
- **DEMONICZNY:** jest to język, którym mówią demony, a używany bywa we wszystkich zaklęciach demonologicznych.
- **DRUIDYCZNY:** język dawnych druidów, zamieszkujących Stary Świat w czasach dawno minionych, mający formę używaną przed wiekami. Jest niesłychanie rzadki, chociaż można nań natknąć się w zapisach pozostawionych na ścianach wielu starożytnych grobowców i artefaktów Starego Świata.
- **MAGICZNY:** jest to język, którego ludzie Starego Świata zazwyczaj używają do celów magicznych. Prawie wszystkie pergaminy zapisane są w tym języku i mogą ich używać wszyscy czarodzieje i inne osoby, posiadające odpowiednie zdolności.
- **NEKROMANCKI:** jest to język używany przez nekromantów do zapisywania czarów, ksiąg, a także podczas mrocznych rytuałów.
- **TAJEMNY ELFI:** zwany przez elfy *Anoqueyan*, znany jedynie elfim magom. Podobnie jak tajemny język krasnoludzki, oparty jest o starożytną formę języka, używanego w chwili obecnej, lecz jest znacznie potężniejszy. Używany w ojczyźnie Elfów Wysokich lub Morskich. W ogóle nie jest znany elfom Starego Świata, którzy do własnych potrzeb używają *magicznego*.
- **TAJEMNY KRASNOLUDZKI:** jest znany tylko khazadzkim Kowalom Run i kapłanom. Widać w nim pewne podobieństwo do zwykłego języka krasnoludzkiego, lecz jest daleko bardziej subtelny, a przy tym bardzo rzadki.

Znajomość każdego z języków tajemnych traktowana jest jako osobna umiejętność, więc zasadniczo, można ją zdobyć tylko raz.

JUBILERSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *intelektualna* (wymagana *praktyka*)
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością, dysponując odpowiednimi narzędziami i wystarczająca ilością czasu, szlifują K6 kamieni szlachetnych dziennie, ale wartych nie więcej niż 50 złotych koron. Klejnoty o wartości od 51 do 100 złotych koron wymagają dnia pracy nad każdym, zaś kamień o wartości przekraczającej 100 złotych koron trzeba szlifować K6 dni. Dla określenia sukcesu lub porażki należy wykonać test średniej **INT** i **ZR**. Jeżeli zakończy się on sukcesem, to wartość klejnotu wzrośnie o 5% za każdy punkt poniżej wartości wymaganej (tak więc jubiler z **INT** 50, a **ZR** 40 rzucając 05 sprawi, iż wartość kamienia wzrośnie o 200%). Jeżeli bohater ponownie szlifuje już oszlifowany klejnot, wartość kamienia wzrasta o 10%. Jeżeli test jest nieudany, wartość każdego kamienia spada o połowę, a bohater jest zmuszony zaczynać od początku i pracować na małych odpadach. Duży kamień może być dzielony na mniejsze, których łączna wartość wynosi 75% wartości pierwotnej. Przerobiona lub pocięta biżuteria traci -10% swej wartości początkowej. Do wszystkich testów związanych z *jubilerstwem* bohater otrzymuje dodatni modyfikator równy +10%x*PW*.

KAMIENIARSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
OPIS: ci, którzy mają doświadczenie związane z pracą w kamieniu, potrafią wykonywać kamienne konstrukcje, takie jak kolumny i inne części budynków, umieją też wyrzeźbić niewielkie elementy dekoracyjne, jak np.

fryzy czy maszkarony. Zaznajomieni są z narzędziami do pracy w kamieniu, znają technologie obróbki i rodzaje kamienia. Bohater z tą umiejętnością otrzymuje modyfikator równy +10%x*PW* do wszystkich testów *budowy* podczas pracy w kamieniu.

KARTOGRAFIA

CECHA: INTELEKT

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność potrafią sporządzać mapy oraz właściwie z nich korzystać. Mogą je czytać, nawet jeśli zostały narysowane w sposób niekonwencjonalny lub archaiczny, lub jeśli przedstawiono na nich obszary nieznane. Potrafią także rozpoznawać linie wybrzeży oraz inne cechy geograficzne, nawet jeśli są one zniekształcone, źle narysowane lub zamaskowane. Korzystając z mapy, kartografowie potrafią pewnie prowadzić grupy do celu lub w określonym kierunku. Kartografowie doskonale zapamiętują kierunki i cechy terenu. Jest to bardzo przydatne w podziemiach, gdzie mogą odnaleźć drogę wyjścia lub też przypomnieć sobie, dokąd prowadzi jakieś przejście. W celu określenia, czy działanie zakończyło się powodzeniem, należy przeprowadzić test **INT** z dodatnim modyfikatorem równym +10%x*PW*.

KOMEDIANCTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymagana *praktyka*)

OPIS: komedianci pracują zwykle jako cyrkowcy opowiadający zabawne dykteryjki, żarty i anegdoty. W odróżnieniu od klownów, wykorzystują głównie humor słowny, chociaż mogą także rozwijać talenty aktorskie i zwykle występują w towarzystwie aktorów i innych cyrkowców. Mają w swoim repertuarze zabawne opowieści, co czyni z nich bardzo interesujących rozmówców i co daje im modyfikatory +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*. Mają też modyfikator +10%x*PW*, gdy wykonują test *plotkowania*.

KOWALSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: kowale umieją przetwarzać metale nieszlachetne, głównie żelazo i stal. Wytapiają w piecu metal, korzystając ze złomu albo z przygotowanych sztabek. W normalnych okolicznościach kowal nie potrafi wytapiać metalu z rudy, chociaż może tego próbować za zgodą MG - do tego potrzebna jest umiejętność *metalurgia*. Kowale potrafią wykuwać i naprawiać użyteczne przedmioty codziennego użytku: podkowy, gwoździe, ogrodzenie, kotły itp. Mogą także wytwarzać i reperować broń czy tarcze. Bohaterowie z umiejętnością *kowalstwo* dodają +10%x*PW* do testów *budowy* związanych z pracą w metalu.

KRASOMÓWSTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: ci bohaterowie potrafią manipulować publicznością i tłumem za pomocą oddziaływania werbalnego. Zdolność ta działa na zasadzie normalnych testów *plotkowania* lub *oszustwa*, z tym, że testy te dotyczą znacznie większej ilości ludzi - maksymalną wartość wyznacza *Poziom Wyszkolenia* mówcy. MG może wykonać odpowiedni test reakcji publiczności, uwzględniając modyfikatory wynikające z rodzaju próby *oszustwa* lub *plotkowania*, a także nastroju tłumu; powinien także zdawać sobie sprawę, że po rozejściu się ludzie będą mieć czas na przemyślenie tego, o czym słyszeli i że w skutek tego mogą zacząć powątpiewać w prawdziwość usłyszanych wiadomości…

POZIOM WYSZKOLENIA	**MAKSYMALNA ILOŚĆ SŁUCHACZY**
Uczeń	**CHARYZMA** x ½
Adept	**CHARYZMA** x 1
Ekspert	**CHARYZMA** x 1½
Mistrz	**CHARYZMA** x 2

KRAWIECTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: bohaterowie z doświadczeniem krawieckim, żaglomistrzowskim czy chociażby pracujący jedynie w garderobach teatralnych, potrafią reperować namioty, ubrania, żagle i inne przedmioty wykonane z tkanin, pod warunkiem, że mają odpowiednie materiały. Mogą uszyć sugestywne przebranie dodające maskującym się postaciom modyfikator +5%x*PW* do testu *oszustwa*, ponadto do wszystkich innych testów związanych z *krawiectwem* przyznawany jest dodatni modyfikator +10%x*PW*.

KRYPTOGRAFIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: ci, którzy posiedli tę umiejętność, zostali wyszkoleni w wymyślaniu i łamaniu kodów oraz szyfrów. Mogą wymyślić nowy szyfr po udanym teście **INT** z uwzględnieniem modyfikatora +10%x*PW* oraz mają modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów **INT** wykonywanych w celu złamania nieznanego szyfru. MG może zastosować różne modyfikatory dla wyjątkowo łatwych lub trudnych kodów.

KUCIE RUNY

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)

OPIS: krasnolud poznał tajniki kucia run należących do jednej z pięciu znanych Kowalom Run klas: *broni*, *pancerza*, *sztandaru*, *talizmanu* lub *inżynierska*. W odróżnieniu od *magii tajemnej*, Kowal Run nie musi ograniczać się do jednej klasy run, a po opanowaniu przynajmniej dwóch run z jednej klasy, będzie mógł uczyć się znaków należących do innych klas. Każdy rodzaj *kucia run* jest oddzielną zdolnością, i tak *kucie runy (klasa broni)* różni się od umiejętności *kucie runy (klasa talizmanu)*. Znajomość umiejętności *kucie runy* pozwala na wykuwanie poznanych run należących do określonej tradycji. Podobnie jak w przypadku *magii powszechnej*, określona klasa run obejmuje wybór run, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *kucie runy (klasa broni - runa siły)* i *kucie runy (klasa broni - runa inicjatywy)* to odrębne zdolności i dla każdej runy można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady kucia run znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **KOWAL RUN**.

KUCIE RUNY MISTRZÓW

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)

OPIS: kowal poznał tajniki kucia najpotężniejszych, należących do klasy mistrzów run. Każdy rodzaj *kucia runy mistrzów* obejmuje wybór run, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *kucie runy mistrzów (runa złośliwości)* i *kucie runy mistrzów (runa gromrilu)* to odrębne zdolności i dla każdej runy można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady kucia run znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **KOWAL RUN**.

LECZENIE CHORÓB

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymagana *praktyki*)

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością mogą próbować leczyć choroby. Potrafią automatycznie rozpoznać wszystkie pospolite choroby, oraz rzadkie, jeśli wykonają udany test **INT**. Gdy schorzenie zostanie rozpoznane, Mistrz Gry może powiedzieć graczowi, co trzeba zrobić w celu wyleczenia oraz jakich specjalnych środków - ziół, mikstur itd. - wymaga konkretna choroba. Przy podawaniu lekarstwa bohater musi wykonać udany test **INT**, z modyfikatorem równym **ODP** pacjenta. Jeżeli test był udany, pacjent nie cierpi dłużej z powodu choroby i natychmiast rozpoczyna okres rekonwalescencji. Jeżeli test się nie udał, to leczenie nie przyniosło żadnych efektów, a kolejna próba może zostać podjęta następnego dnia. Niepowodzenie krytyczne (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TESTY**) powinno mieć bardzo drastyczne konsekwencje - być może nawet śmierć pacjenta. Bohater może zapewnić opiekę medyczną w celu skrócenia czasu rekonwalescencji (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**). Bohaterowie z umiejętnością *leczenie chorób* dodają +10%x*PW* do testów związanych z diagnozowaniem i leczeniem chorób.

LECZENIE RAN

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: ci, którzy to umieją, mogą pielęgnować ranne osoby w dwojaki sposób. W warunkach polowych zapewniają pierwszą pomoc - opatrując rany, tamując krwawienie i tak dalej; przynosi to naturalnie różne efekty, w zależności od tego, jak poważnie zraniony jest pacjent (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**). Bohater przeprowadzający badanie musi wykonać udany test **INT**. Jeżeli pacjent jest *lekko ranny*, badanie trwa turę gry i przywraca K3 punkty **ŻW**. Przy *ciężko rannej* osobie badanie również trwa jedną turę gry, ale przywraca tylko jeden punkt **ŻW**, i od tej chwili pacjent może być uważany za *lekko rannego*. Należy zwrócić uwagę, na fakt, że aż do następnego zranienia można wykonać tylko jedno badanie. Nie da się użyć tej umiejętności, aby najpierw pomóc *ciężko rannemu*, a po udanej obdukcji zbadać go powtórnie w celu przywrócenia kolejnych punktów **ŻW**, tym razem jako *lekko rannemu*. Jeżeli pacjent jest bardzo *ciężko ranny* i w każdej rundzie traci kolejne punkty **ŻW**, bohater z tą umiejętnością może tylko zatrzymać krwawienie i zapobiec utracie dalszych punktów **ŻW**. Pochłania to jedną rundę, a kolejne próby mogą być powtarzane tak długo, jak długo pacjent żyje. Nie odzyskuje on jednak żadnych punktów **ŻW** i umrze, o ile w ciągu dwudziestu czterech godzin nie zostanie opatrzony przez bohatera z umiejętnością *chirurgia*. Umiejętności tej można również użyć w celu przyspieszenia rekonwalescencji *lekko rannego* pacjenta. Bohater korzystający z tej umiejętności musi wykonać test **INT** i wtedy - pod warunkiem, że poświęci na doglądanie co najmniej pół godziny dziennie - ranny będzie co dzień odzyskiwać liczę punktów **ŻW** równą połowie wartości **WT** (zaokrąglona w dół, ale minimalnie jeden). Jeśli test był nieudany pacjent odzyskuje tylko jeden punkt, jak bez opieki medycznej. Bohaterowie z umiejętnością *leczenie ran* dodają +10%x*PW* do testów związanych z opatrywaniem ran i doglądaniem rannych.

ŁOWIECTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: doświadczeni myśliwi wiedzą, gdzie szukać zwierzyny i jak najlepiej z nią postępować. Mistrz Gry musi zadecydować, jakie konkretnie zwierzę można znaleźć w danym miejscu i może o tym poinformować gracza.

Test **INT** daje MG wskazówki co do rodzaju napotkanej zwierzyny. Test nieudany wskazuje, że nie napotkano na żadne zwierzę, a udane wykonanie testu pozwala na zlokalizowanie jakiegoś zwierzęcia. Ilość i rodzaj zwierząt oraz fakt, czy to na nie polował myśliwy, powinien być uzależniony od stopnia w jakim test się powiódł. Zależnie od sytuacji test może być wykonywany raz dziennie, częściej lub rzadziej.

Bohaterowie z umiejętnością *łowiectwo* dodają +10%x*PW* do testów związanych z polowaniem, oprawianiem zwierząt i *sztuką przetrwania* w dziczy.

MAGIA CZARNOKSIĘSKA

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater poznał tajniki jednej z zakazanych tradycji magicznych. Podobnie jak w przypadku *magii tajemnej*, zgłębianie sekretów *magii czarnoksięskiej* wymaga poświęcenia się i wyboru jednej z dostępnych mrocznych tradycji. Każda *magia czarnoksięska* jest oddzielną zdolnością. Na przykład *magia czarnoksięska (Chaos)* różni się od *magii czarnoksięskiej (nekromancja)* czy od *magii czarnoksięskiej (spaczmagia)*. Znajomość *magii czarnoksięskiej* pozwala na rzucanie czarów z określonej tradycji. Przy czym *magia czarnoksięska (Chaos)*, *magia czarnoksięska (magia duchów)*, *magia czarnoksięska (nekromancja)*, *magia czarnoksięska (spaczmagia)* lub *magia czarnoksięska (sanguimancja)* obejmuje wybór czarów, z których każdy jest także osobną zdolnością. Na przykład *magia czarnoksięska (Chaos - wizja męki)* i *magia czarnoksięska (Chaos - paląca krew)* to odrębne zdolności i w zasadzie dla każdego czaru można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdzie z **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

MAGIA POWSZECHNA

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater potrafi rzucać zaklęcia, które są powszechnie używane przez czarodziejów. *Magia powszechna* obejmuje wybór czarów, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *magia powszechna (rozproszenie magii)* i *magia powszechna (podniebny chód)* to odrębne zdolności i dla każdego czaru można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe informacje na temat *magii powszechnej* i opis poszczególnych czarów znajdziesz w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**. Zdolność *magia powszechna* wymaga uprzedniego posiadania umiejętności *magia prosta*.

MAGIA PROSTA

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater poznał podstawowe tajniki rzucania czarów. Znajomość dowolnego rodzaju *magii prostej* i posiadanie cechy **MAGIA** przynajmniej na pierwszym poziomie pozwala na rzucanie czarów z odpowiedniej listy zaklęć. Istnieją dwie podstawowe rodzaje *magii prostej*: gusła i tajemna. *Magia prosta* obejmuje wybór czarów, z których każdy jest osobną zdolnością. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**. Tę umiejętność, dla każdego rodzaju magii można nabyć tylko raz.

MAGIA TAJEMNA

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater poznał tajniki jednej z kilku tradycji magicznych znanych w Starym Świecie. *Magia tajemna* wymaga absolutnego poświęcenia i długotrwałych studiów. W konsekwencji bohater musi dokonać wyboru jednej z dostępnych tradycji i nie będzie mógł uczyć się innych. Każdy rodzaj *magii tajemnej* jest oddzielną zdolnością. Na przykład *magia tajemna (bestii)* różni się od *magii tajemnej (ogień)* i dla każdej z tych dziedzin można ją nabyć tylko raz. W Imperium istnieje osiem Kolegiów Magii, z których każda naucza odrębnej Tradycji, czyli odmiennej *magii tajemnej*. Są to Tradycje: Cienia, Metalu, Niebios, Ognia, Śmierci, Światła, Zwierząt i Życia. Zaś w Kislevie naucza się Magii Lodu. Znajomość *magii tajemnej* pozwala na rzucanie poznanych czarów należących do określonej tradycji. Podobnie jak w przypadku *magii powszechnej*, *magia tajemna* obejmuje wybór czarów, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *magia tajemna (tradycja śmierci - wizja śmierci)* i *magia tajemna (tradycja śmieci - dotyk śmieci)* to odrębne zdolności i dla każdego czaru można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

MEDYTACJA

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: umiejętność tę, wykorzystują kapłani, mistycy i wieszczowie, wprowadzają się w stan, dzięki któremu mogą opuścić ciało i podróżować w formie duchowej lub kroczyć ścieżkami przyszłości (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **PODRÓŻOWANIE POZA CIAŁEM**). Kapłani, mistycy, wieszczowie oraz podróżujący poza ciałem czarodzieje otrzymują dodatni modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów związanych z opuszczaniem i wchodzeniem do ciała. Medytacja to stan podobny do transu, podczas którego bohaterowie nie dostrzegają swojego otoczenia, a nawet nie mogą się poruszyć, jeśli więc zostaną zaatakowani, traktowani są jak *nieruchomy cel* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

METALURGIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: z tą umiejętnością bohaterowie mogą rozpoznawać rudy ważniejszych metali (przede wszystkim żelaza, miedzi, cyny, ołowiu i srebra) i, o ile mają właściwe wyposażenie, wytapiać z nich metal. Potrafią też obliczyć właściwe proporcje metali potrzebnych do produkcji stopów różnej jakości, takich jak miękka stal, brąz o wysokiej i niskiej zawartości miedzi, różne stopy cyny czy elektrum. Należy zwrócić uwagę, że umiejętność ta nie umożliwia pracy nad przygotowanym w ten sposób metalem - do tego potrzebna jest umiejętność *kowalstwo*. Bohaterowie z umiejętnością *metalurgia* dodają +10%x*PW* do testów związanych z rozpoznawaniem i przygotowywanie rud i stopów metali.

METEOROLOGIA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: postać posiadająca tę umiejętność potrafi na podstawie zaobserwowanych znaków przewidzieć, z dużym prawdopodobieństwem pogodę w najbliższym czasie. Znaki te pochodzą głównie od natury tj. zachowania się roślin i zwierząt, itp. Trafność przepowiedni sprawdza się testując **INT** bohatera z uwzględnieniem modyfikatora równego +10%x*PW*. Należy jednak pamiętać, że pogoda bywa kapryśna.

MIMIKA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętność potrafią przedstawiać sytuacje i opowieści jedynie za pomocą ruchu, bez żadnych dźwięków czy innych środków wyrazu. Mogą szukać pracy jako cyrkowcy z modyfikatorem +5%x*PW* do testu *zatrudniania* oraz *improwizować* w modyfikatorem +5%x*PW*. Swą umiejętność mogą wykorzystywać w celu zlikwidowania bariery językowej. MG powinien rozsądnie zdecydować, o ile powiodła się taka próba i jak wiele z przedstawionej mimicznie treści zostało zrozumiane. Jednak najczęściej, aby stwierdzić, czy próba się powiodła, powinien wystarczyć test **INTELIGENCJI** z uwzględnieniem modyfikatora +10%x*PW*.

MOCNA GŁOWA

CECHA: ODPORNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: u bohaterów z tą umiejętnością rozwinęła się niezwykła odporność na alkohol. Mogą wypić dużo mocnych trunków bez znaczącego efektu, potrafią *przepić* inne osoby tak, że znajdą się one pod stołem. Po każdej porcji wypitego alkoholu należy przeprowadzić test **ODP** pijącego z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +5%x*PW*. Udany test oznacza, że organizm pijącego zneutralizował alkohol i wypita właśnie porcja nie działa. Nieudany test oznacza, że wypity alkohol działa w normalny sposób.

MONETOZNAWSTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*0

OPIS: bohaterowie posiadający tę umiejętność znają wszystkie typy monet z całego świata; być może pracowali kiedyś jako kupcy albo mieli z pieniędzmi jakieś inne bliskie kontakty. Znają wszelkie monety będące w powszechnym użyciu, a także wiedzą skąd pochodzą, jak się nazywają, jakie zawierają metale oraz jaka jest ich wartość. Potrafią także wykryć, które z monet najczęściej mają wagę niższą niż standardowa. W Starym Świecie istnieje wiele różnych rodzajów monet, bitych przez lata w różnych państwach, pojedynczych miastach albo gildiach kupieckich. Niektóre z monet są bardziej od innych popularne, ale wartość wszystkich zależy od tego, jak wiele w monecie zawarto srebra lub złota. Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią od razu rozpoznać monetę, która jest podrobiona lub obcięta, a także, po pomyślnym przejściu testu na **INT**, zawsze rozpoznają pochodzenie niezwykłych, obcych lub starożytnych monet. Gdy bohater natknie się na niezwykłą monetę, Mistrz Gry może wykonać test **INT** postaci, aby określić, czy moneta została rozpoznana i jak dużo o niej wiadomo. W taki sposób bohaterowie mogą wpaść na trop skarbów lub dowiedzieć się o obecności w konkretnym miejscu jakichś egzotycznych kupców. Bohaterowie z umiejętnością *monetoznawstwo* dodają +10%x*PW* do testów związanych z rozpoznawaniem i identyfikowaniem monet.

MUZYKALNOŚĆ

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie o tej umiejętności mogą grać na różnych instrumentach. Generalnie istnieją trzy ich rodzaje - strunowe, dęte lub perkusyjne. Zwykle muzycy potrafią posługiwać się jednym typem instrumentu, ale ci, którzy nabędą tę umiejętność po raz drugi albo trzeci, mogą rozszerzyć zakres swych umiejętności i grać na kilku instrumentach. Gracze mogą wybrać dla wyszkolonego muzycznie bohatera konkretny instrument, np. mandolina, lutnia, albo flet, przy czym trzeba zauważyć, że niektóre

profesje narzucają z samej swej natury pewne instrumenty, wtedy wybór ten jest ograniczony. Tak czy inaczej bohaterowie potrafią improwizować na innych instrumentach tego samego typu. Mają oni modyfikator +5%x*PW* do testów *zatrudniania* jako cyrkowcy i +10%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*. W odróżnieniu od większości umiejętności, *muzykalność* można nabywać więcej niż cztery razy.

NAŚLADOWNICTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohater posiadający umiejętność *naśladownictwo* posiada talent do naśladowania głosów, akcentów oraz dowolnych dźwięków, może odtwarzać je prawie bezbłędnie. Ta umiejętność często, dla wzmocnienia efektu, jest łączona z *aktorstwem*, *charakteryzacją*, lub *brzuchomówstwem*. Konkretny rezultat zależy od MG, który powinien brać pod uwagę konkretne okoliczności, ale w większości wypadków wartość modyfikatora do testów *oszustwa* powinna wynosić przynajmniej +10%x*PW*. Parodysta otrzymuje również modyfikator +5%x*PW* do testów *improwizacji*.

Uczeń Bohater potrafi udawać kilka akcentów i może naśladować znane, charakterystycznie mówiące osoby.

Adept Postać używa wielu akcentów i potrafi oszukać większość ludzi (oprócz rodzimych mieszkańców danego terenu).

Ekspert Bohater może naśladować i powtarzać nieskomplikowane głosy ptaków i inne dźwięki.

Mistrz Postać potrafi naśladować każdy akcent, powtórzyć każdy głos i dźwięk który usłyszy.

OBURĘCZNOŚĆ

CECHA: *zobacz opis*

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohater posiadający tę umiejętność może używać obu rąk z niemal jednakową sprawnością, ujemny modyfikator -20%, przyznawany za trzymanie broni w złej ręce jest zmniejszany o +5%x*PW*, tak więc bohater posiadający *oburęczność* na mistrzowskim *Poziomie Wyszkolenia* w ogóle nie otrzymuje ujemnego modyfikatora za walkę drugą ręką. Bohaterowie otrzymują także, z uwagi na swą oburęczność, modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów opartych na **ZR**.

ODPORNOŚĆ NA CHOROBY

CECHA: ODPORNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: osoby z tą umiejętnością doświadczyły kiedyś długiego kontaktu z rozmaitymi chorobami, wskutek czego rozwinęły w sobie niezwykłą na nie odporność. Otrzymują modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *choroby*.

ODPORNOŚĆ NA GROZĘ

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością tak przywykli do stresujących sytuacji, że w znacznej mierze udało się im uodpornić na *strach* i *grozę*. Otrzymują oni modyfikator +10%x*PW* do testu *strachu* i +5%x*PW* do testów *grozy*.

ODPORNOŚĆ NA STRACH

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie posiadający tę umiejętność częściowo przyzwyczaili się i uodpornili na sytuacje stresowe, otrzymują oni modyfikator +5%x*PW* do testów *strachu*.

ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY

CECHA: ODPORNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie odporni na trucizny tak przywykli do zajmowania się toksynami, że rozwinęli w sobie niezwykle wysoką na nie odporność. Otrzymują modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *trucizny*. Dodatkowo są całkowicie odporni na 1x*PW* określone rodzaje trucizn albo zwierzęcych jadów. Mogą one zostać wybrane przez gracza, chociaż wtedy musi on powiedzieć, w jaki sposób jego bohater uodpornił się na konkretne trucizny. Na przykład trudno, by obywatel Starego Świata był odporny na trucizny Slannów, chyba że przebywał w Lustrii.

OGŁUSZENIE

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohater jest wprawnym szermierzem lub oprychem, który opanował sztukę skutecznego pozbawiania przytomności swoich przeciwników. Postać otrzymuje dodatni modyfikator +10%x*PW* do szansy *ogłuszenia* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **AKCJE SPECJALNE**).

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: ci bohaterowie przywykli do opiekowania się zwierzętami domowymi, pociągowymi i wierzchowymi. Zdają sobie sprawę z warunków koniecznych do utrzymania tych zwierząt w dobrym stanie zdrowia, a zatem z rodzajów pożywienia i sposobu ich pielęgnacji. Także prawdopodobnie zauważą oznaki rozwijającej się zwierzęcej choroby albo przejaw ich niewygody. Zwykle umiejętność ta odnosi się do koni, innych koniowatych i bydła. Bohaterowie z umiejętnością *opieka nad zwierzętami* dodają +10%x*PW* do testów związanych opieką, leczeniem i obchodzeniem się ze zwierzętami.

OTWIERANIE ZAMKÓW

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie mogą otwierać zamki, o ile wykonają udany test *otwierania zamków*. Ta umiejętność może zostać nabyta więcej niż cztery razy, zwiększając w ten sposób szanse powodzenia takiej operacji - za każdorazowe nabycie umiejętności należy dać bohaterowi modyfikator +10%.

PIEŚNI BARDÓW

CECHA: MAGIA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: postać posiadająca tę umiejętność jest w stanie śpiewać magiczne pieśni w ten sposób, aby zadziałały one zgodnie z przeznaczeniem. Jeżeli jakiś bohater zdobędzie zapis nutowy takiej pieśni i jej słowa, a nie posiada tej umiejętności, może zaśpiewać daną pieśń, ale nie będzie w niej magii. *Pieśni bardów* obejmuje wybór pieśni, z których każda jest osobną zdolnością. Na przykład *pieśni bardów (cięta riposta)* i *pieśni bardów (kołysanka)* to odrębne zdolności i dla każdej pieśni można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe informacje na temat *pieśni bardów* i opis poszczególnych pieśni znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **BARD**.

PIWOWARSTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością potrafią warzyć piwo i pędzić wino, znają też zasady procesu fermentacji. Mogą osądzić jakość składników i produktu końcowego, określić czas fermentacji w danym środowisku i stwierdzić, czy war jest gotowy. Mają też modyfikator +5%x*PW* do swej szansy zauważenia trucizny lub narkotyku w winie czy piwie (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Jeżeli test będzie udany - zostanie wykryta obecność obcej substancji, ale nie jej rodzaj.

Piwowarzy otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów związanych z warzeniem piwa i pędzeniem wina.

PŁYWANIE

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: bohaterowie potrafiący pływać otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *ryzyka* wykonywanych podczas pływania. Prędkość pływania zależy od *Poziomu Wyszkolenia* i przedstawiona jest w poniższej tabeli.

POZIOM WYSZKOLENIA	PRĘDKOŚĆ PŁYWANIA
Uczeń	½ x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Adept	1 x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Ekspert	1½ x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Mistrz	2 x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*

POŁYKANIE OGNIA

CECHA: *różne*

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako połykacze ognia w cyrkach lub wędrownych trupach cyrkowych. Potrafią zgasić pochodnię w ustach, żonglować płonącymi przedmiotami, a nawet zionąć ogniem. Tak przywykli do ognia, że związane z nim obrażenia powodują utratę 1x*PW* punktu **ŻYWOTNOŚCI** mniej niż normalnie. Bohater potrafi także rozpalać ogień w wielu niesprzyjających warunkach.

Połykacze ognia mogą nim zionąć, używając specjalnego łatwopalnego preparatu bazującego na alkoholu, który sami produkują ze zwykłego spirytusu. Miksturę zwykle przechowuje się w małych fiolkach. Można ją pić bez poważnych, długotrwałych efektów chorobowych, choć większość bohaterów po jej wypiciu będzie chora przez kilka dni. Za każdym razem gdy połykacz chce zionąć ogniem, musi nabrać w usta łyk tego dziwnego trunku. Zajmuje to jedną rundę. Rozmiar stożka, **SIŁA** i **KO** zależą od *kategorii rozmiaru* zionącego (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). Wszystkie postacie, które znajdują się w zionięciu, podlegają jego działaniu. Bohaterowie znajdujące się na granicy działania zionięcia mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu. Ogień zadaje obrażenia *obuchowe*.

POSŁUCH U ZWIERZĄT

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymagana *praktyka*)

OPIS: bohaterowie wyjątkowo dobrze rozumieją się ze zwierzętami i z jakichś powodów obdarzeni są ich zaufaniem. Zwierzęta domowe z **INT** 10 lub więcej dostają się pod ich wpływ, znalazłszy się w odległości równej dziesiątej części **CHA**x*PW* bohatera liczonej w metrach. Przejawia się to machaniem ogona, miauczeniem czy mruczeniem lub też zachowywaniem się w jakiś inny przyjazny sposób. Zwierzęta ruszą w kierunku bohatera,

jeżeli nie zatrzymają ich smycze, pęta, ogrodzenia lub coś podobnego. Proste komendy słowne można wydawać wszystkim zwierzętom z **INT** 5 lub więcej, dopóki pozostają one w zasięgu słuchu. Aby określić czy osiągnięto sukces należy wykonać test **SW** zwierzęcia. Rozkazy muszą być bardzo proste, takie jak np. *chodź za mną, stój, odejdź* i temu podobne. Bohaterowie mają także szansę wpłynąć na zwierzęta zachowujące się nieprzyjaźnie lub atakujące. W takiej sytuacji zwierzęta mogą posłuchać prostego rozkazu *odejdź*, ale nie okażą żadnych oznak ufności czy przywiązania.

POWOŻENIE

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością mają doświadczenie w powożeniu furmanką albo wozem. Bohaterowie potrafią kierować każdym rodzajem wozu, powozu lub nawet rydwanem, tak dobrze kontrolując zaprzęg, iż w większości normalnych sytuacji nie ma potrzeby wykonywania testu **KRZEPY**. Nie zwracają też na siebie niepotrzebnie uwagi ani nie powodują wypadków. Bohaterowie mogą też próbować wskoczyć na pędzący powóz lub z niego zeskoczyć z modyfikatorem +10%x*PW* do testu **ZR**, podobny modyfikator stosowany jest do wszystkich testów powożenia. Więcej informacji na temat rozmaitych środków transportu znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **EKWIPUNEK**.

PRAWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: ta umiejętność odzwierciedla zdolności bohaterów do posługiwania się systemami prawnymi. Posiadający ją poszukiwacz przygód przeszedł urzędnicze szkolenie albo ma za sobą jakieś doświadczenie prawnicze. W każdym miejscu, gdzie obowiązuje jakiś system prawny, gracz może przywołać tę umiejętność, próbując np. uniknąć więzienia czy zapłacenia kary. Powodzenie ustala się za pomocą testu **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*.

PRZEKUPSTWO

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymagana *praktyka*)

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność osiągnęli mistrzostwo w sztuce kupowania przychylności. Wiedzą kogo można przekupić, co i w jaki sposób zaoferować. Posiadają modyfikator +10%x*PW* do testów *przekupstwa* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY** - należy zauważyć, że pieniądze nie są jedyną rzeczą, której można używać do przekupywania).

PRZYZWANIE ZWIERZĄT

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: umiejętność dostępna jest jedynie dla elfich *Przyjaciół zwierząt*. W dowolnym momencie bohater może przyzwać pewną ilość zwierząt, należących do gatunku swoich przyjaciół pod warunkiem, że znajduje się na terenie, na którym ten gatunek występuje (czyli w praktyce w dowolnym lesie Starego Świata). *Przyjaciel zwierząt* musi wykonać test **CHA** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*. Jeśli test się powiedzie - zwierzęta pojawiają się po 2K10 minutach w ilościach podanych w tabeli **PRZYZYWANIE ZWIERZĄT**. Bohater nie może wezwać zwierząt po raz drugi, jeśli jeszcze towarzyszą mu zwierzęta, które przyzwał poprzednio.

ZWIERZĘ	ILOŚĆ
Niedźwiedź	1
Dzik	K3
Sokół	1
Koń	1
Pies	K3
Dziki kot	K3

RIPOSTA

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: bohater jest wprawnym wojownikiem, który dobrze opanował sztukę szermierki. Postać do wszystkich testów *riposty* otrzymuje dodatni modyfikator +5%x*PW*.

ROZBROJENIE

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: posiadający umiejętność wojownik jest wprawnym szermierzem, który w znacznym stopniu opanował sztukę fechtunku. Postać do wszystkich testów *rozbrojenia* otrzymuje kumulatywny dodatni modyfikator +10%x*PW*.

ROZPOZNAWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga poświęcenia się profesji magicznej)

OPIS: bohater, posiadający tę umiejętność może stwierdzić czy dany przedmiot jest magiczny, czy nie - w ten sam sposób jak ma to miejsce przy *wykrywaniu magii*. Jeśli bohater chce dowiedzieć się czegoś o możliwościach rozpoznawanego przedmiotu magicznego musi trzymać ten przedmiot i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co minutę test **SW** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*. Każdy udany test ujawnia jedną informację o przedmiocie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje.

ROZPOZNAWANIE OŻYWIEŃCÓW

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: wiele ożywieńców bądź istot eterycznych przybiera ludzkie bądź inne stałe formy, które sugerują, że są to normalne, żyjące istoty. Bohaterowie, posiadający tę umiejętność są jednak w stanie zobaczyć je takimi, jakimi one są naprawdę. Od Mistrza Gry zależy, czy trzeba przeprowadzać test **INT**, aby rozróżnić dwie podobnie wyglądające istoty eteryczne bądź dwóch podobnych ożywieńców. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

Do wszystkich testów *rozpoznawania ożywieńców* bohaterowie otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW*.

ROZPOZNAWANIE ROŚLIN

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohaterowie, mający tę umiejętność potrafią rozpoznawać pospolite rośliny i dostrzec niezwykłe ich gatunki. Chociaż brakuje im dokładnej wiedzy zielarskiej, mogą rozpoznawać poszczególne rodzaje ziół oraz posiadają ogólną wiedzę na temat ich stosowania. MG powinien wykonać test **INT** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*, aby określić, czy potrafi on odnaleźć konkretny gatunek rośliny.

ROZPOZNAWANIE RUN

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga poświęcenia się profesji magicznej)

OPIS: wszyscy wiedzą, że runy istnieją i większość społeczeństwa przyjmuje do wiadomości ich działanie. Jednak znaczna część nie potrafi powiedzieć, jaka jest różnica pomiędzy prawdziwą runą, a innymi piktograficznymi znakami albo fałszywymi runami, nienasyconymi magią. Bohater z tą umiejętnością po udanym teście **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*, potrafi to zrobić i może zidentyfikować różne rodzaje run.

RÓŻDŻKARSTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie, posiadający tę umiejętność będą zdolni - pod warunkiem, że wykonają udany test **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW* - do wykrycia podziemnych źródeł wody. Mistrz Gry powinien określić prawdopodobieństwo wystąpienia wody na konkretnym obszarze. W rejonach pustynnych posiadanie tej umiejętności może umożliwić bohaterowi przeżycie w trudnych, chociaż nie w ekstremalnych, warunkach.

RUSZNIKARSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: osoby znające tę umiejętność są doświadczonymi rzemieślnikami wytwarzającymi i naprawiającymi broń palną. Daje ona rusznikarzowi dodatni modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *budowy* związanych z bronią palną.

RYBOŁÓWSTWO

CECHA: *zobacz opis*

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: dla wielu ludzi rybołówstwo nie jest sportem, a koniecznością. Ryby stanowią dla nich główną część pożywienia. Bohaterowie, mający tę umiejętność całkiem nieźle radzą sobie z wędką i siecią. Jeśli posiadają odpowiedni sprzęt, mogą złowić ryby w każdej wodzie, ale Mistrz Gry musi zadecydować, jak wiele czasu zabierze złapanie potrzebnej ilości - powinno to zmieniać się w zależności od miejsca i dnia. Zarzucając sieć rybak musi wykonać udany test *rybołówstwa*. Każdy *poziom skuteczności* oznacza 20% szans na to, że połów zakończy się sukcesem. Rybacy wiedzą, gdzie znaleźć określone ryby i w jakich warunkach żyją konkretne gatunki. Ilość złowionych ryb tudzież prawdopodobieństwo ich złapania zależą od uznania MG; na przykład łowienie ryb w zimie powinno być trudne lub nawet niemożliwe.

SEKRETNE ZNAKI

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohater potrafi odczytywać lub zapisywać zaszyfrowane wiadomości. Na obszarze Starego Świata stosuje się wiele systemów znaków, powiązanych ze szczególnymi profesjami, np. *kłusownika* czy *drwala*. Symbole są piktogramami lub abstrakcyjnymi rysunkami, oznaczającymi jakiś przedmiot, lub myśl używanymi głównie w celu ostrzeżenia, oznakowania obiektu, wskazania szlaku lub miejsca o szczególnym znaczeniu. Nie tworzą one języka jako takiego. Napisany znak odpowiada

w przybliżeniu kilku słowom języka mówionego, tak jak na przykład *niebezpieczeństwo*, *tu gobliny* lub *nie ma tu gajowego*. Na raz można zapisać dwa znaki lub więcej, ale nie mogą one być powiązane ze sobą gramatycznie.

W przypadku bardziej skomplikowanych zapisów lub gdy fragmenty znaku są podniszczone albo zatarte, Mistrz Gry może nakazać wykonanie testu umiejętności z odpowiednimi modyfikatorami trudności. Najczęściej wykorzystywane są znaki: *zwiadowców*, *rycerzy zakonnych* i *złodziei*.

Znajomość każdego z sekretnych znaków traktowana jest jako osobna umiejętność, więc zasadniczo, można ją zdobyć tylko raz.

SEKRETNY JĘZYK

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: znajomość *sekretnego języka* pozwala na potajemne porozumiewanie się z przedstawicielami tej samej profesji lub grupy społecznej. *Sekretne języki* przypominają raczej uproszczony szyfr, a nie powszechnie używane formy porozumiewania się. Wykorzystując znaki, mowę ciała i słowa kodowe wplatane w zwykłą wypowiedź, bohater może przekazać dodatkowe znaczenie wypowiadanych słów lub większą ilość informacji w krótkim czasie. W normalnych warunkach, gdy wszyscy rozmawiający znają dany *sekretny język*, test umiejętności nie jest potrzebny, aczkolwiek może być wymagany w niesprzyjających warunkach (na przykład na głośnej ulicy lub w czasie bitwy). Istnieje sześć podstawowych sekretnych języków, używanych w Starym Świecie. Bohater z ta umiejętnością potrafi mówić jednym z nich:

- **BARDÓW**: jest wykorzystywany przez przedstawicieli tej profesji do zapisywania pieśni. Jest to mieszanka słów i nut połączonych w odpowiedni sposób. Postać posiadająca umiejętność *czytanie/pisanie* bądź znająca się na zapisie nutowym nie jest w stanie odczytać tego języka (choć może zrozumieć znaczenie pojedynczych słów lub nut, nie jest w stanie połączyć tego w jedną logiczną całość). Za pomocą tego zapisu bard może również przekazywać pisemne informacje, które może tylko odczytać postać posiadająca tę umiejętność.
- **BITEWNY**: niektórzy wojownicy potrafią mówić *sekretnym językiem (bitewnym)* - uproszczoną, skrótową i niezrozumiałą dla innych odmianą reikspielu. Używa się go do wydawania poleceń w czasie walki. Język bitewny pozwala na porozumiewanie się dwa razy szybciej niż w normalnej mowie. Zobacz także **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** paragraf **KOMUNIKACJA NA POLU BITWY** w podrozdziale **ARMIA IMPERIUM**;
- **GILDII**: jest sekretnym i potężnym językiem, przekazywanym wyłącznie członkom ludzkich gildii. Niemal w ogóle się go nie używa, jedynym wyjątkiem są najbardziej potężne i tajne rytuały gildii. Język - który różni się w zależności od bractwa - nigdy nie zostaje wyjawiony osobie, nie będącej członkiem danego stowarzyszenia.
- **KLASYCZNY**: wielu uczonych mówi klasycznym językiem, językiem martwym, zbliżonym do naszej łaciny lub greki. Jest on używany do zapisywania wielu tekstów akademickich i religijnych.
- **RANGERÓW**: rangerzy umieją mówić sekretną mową, starym, tradycyjnym językiem lasów, przekazywanym z ojca na syna, a od czasu do czasu innym wybranym osobom;
- **ZŁODZIEI**: większość łotrów potrafi mówić sekretnym językiem złodziei. Jego niezwykłość polega na tym, że opiera się on tylko na modulacji głosu oraz gestach. Można się nim posługiwać, mówiąc jednocześnie w innym języku. Tak więc bohater może powiedzieć *Dzień dobry panu* i równocześnie drapać się w głowę czy dłubać w nosie, przekazując w ten sposób komuś, kto potrafi zrozumieć język złodziei, informację *Bądź o piątej w stałym miejscu*.

Znajomość każdego z sekretnych języków traktowana jest jako osobna umiejętność, więc zasadniczo, można ją zdobyć tylko raz.

SILNY CIOS

CECHA: SIŁA

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością modyfikują obrażenia, spowodowane przez udane trafienie o +½ **SIŁY** (zaokrąglając w dół; patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Tę umiejętność można nabyć tylko raz.

SIŁACZ

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: mocarze to osoby, pracujący w cyrkach albo jako wędrowni zabawiacze. Rozwijają swoje ciało dzięki diecie, składającej się z surowego mięsa, jaj i innych potraw, które normalnego osobnika przyprawiłyby o poważną chorobę. Dieta daje im modyfikator +5%x*PW* do **KRZEPY** i +1 punkt **ŻW** na każdy *PW*. Siłacze mają też dodatkowo modyfikator +10%x*PW* do testów *zatrudniania* gdy szukają pracy jako cyrkowcy. Z powodu swej raczej niezwykłej diety, mocarze mają dosyć wysokie wydatki, związane z jedzeniem, tak więc na pożywienie wydają o 25%x*PW* więcej, niż każda inna osoba (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**). Jeżeli nie będą w stanie odżywiać się w odpowiedni sposób przez więcej niż dziesięć dni, stracą swoje modyfikatory i będą je mogli odzyskać dopiero po trzydziestodniowej, ścisłej diecie.

SNYCERSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: osoby posiadające tę umiejętność są biegle wyszkolonymi rzemieślnikami i artystami potrafiącymi wykonywać zdobione przedmioty z drewna, kamienia i kości zwierząt. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *budowy*, związanych z wykonywaniem zdobień na przedmiotach z kamienia, kości i drewna.

SPECJALNA BROŃ

CECHA: WALKA WRĘCZ lub **UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE**

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: broń specjalna to taka broń, którą posługiwanie się wymaga specjalnego treningu lub wiedzy. Osoby nie posiadające właściwego wyszkolenia, które próbują używać *broni specjalnej* jako podstawy *testu trafienia* używają połowy swojej **WW** lub **US** (należy również uwzględnić ewentualne modyfikatory wynikające z rozmiaru broni), zaś jeśli istnieje choćby cień szansy, że niewprawna postać może sama sobie zrobić krzywdę, MG powinien zarządzić wobec niej test *ryzyka* lub jakieś inne ograniczenia. Bohater z tą umiejętnością ma tylko jedną z poniższych specjalizacji, chociaż następne mogą zostać nabyte z chwilą, gdy zdobędzie tę umiejętność jeszcze raz.

- **ARTYLERIA**: bohater jest doświadczonym artylerzystą i potrafi obsługiwać następujące machiny: balisty *i* katapulty *lub* bombardy;
- **BOJOWA**: bohater, który rozpoczyna grę posiadając umiejętność *specjalna broń (bojowa)* jest wyszkolonym wojownikiem i potrafi biegle posługiwać się wszystkimi wymienionymi poniżej rodzajami oręża, wśród których znajdują się: broń drzewcowa (*gizarmy*, *glewie*, *halabardy*, *trójzęby*, *włócznie*), chopesze, kopie, korbacze, kosy, łuki, miecze, młoty, nadziaki, rapiery, scimitary, siekacze, tasaki oraz topory.
  Jeżeli bohater nie posiada tej umiejętności na początku rozgrywki, to dla każdego rodzaju oręża należącego do *broni bojowej* musi nabywać ją osobno.
- **EGZOTYCZNA**: bohater potrafi posługiwać się biegle jedną z następujących broni: arkan *lub* bicz *lub* bolas *lub* bomba zapalająca *lub* broń spaczeniowa (granat dymny *lub* kadzielnica zarazy *lub* kula trującego wiatru *lub* kulomiot *lub* miotacz spaczognia *lub* spaczdżezail *lub* spaczostrza *lub* spaczpistolet *lub* włócznia spaczbłyskawicy) *lub* dmuchawka *lub* elfi topór bojowy *lub* kama *lub* khatar *lub* krasnoludzki topór bojowy *lub* kusza samopowtarzalna *lub* łańcuch kolczasty *lub* łapacz *lub* łuk elfi *lub* miecz podwójny *lub* miecz półtoraręczny *lub* miotana (dla postaci posiadającej tę umiejętność *przeładowanie* broni miotanej jest *akcją natychmiastową*) *lub* młot ulrykański *lub* nunchaku *lub* pancerz *lub* parująca: lewaki/łamacze mieczy *lub* pistolet strzałkowy *lub* rydwan *lub* sieć *lub* wachlarz bojowy *lub* wyrzutnia harpunów;
- **PROCHOWA**: bohater potrafi posługiwać się bronią prochową taką jak: arkebuz, bomba, dżezail, garłacz, kacza stopa, organki, pistolet *i* pistolet pojedynkowy *oraz* rewolwera *i* rusznica itp.
- **PROSTA**: jeżeli bohater nie posiada umiejętności *specjalna broń (bojowa)* to oznacza, że nie potrafi biegle posługiwać się orężem, a jego znajomość broni ogranicza się do ciężkiej buławy, garoty, gwiazdy zarannej, kastetów, kostura, lekkiej buławy, maczugi, noża *i* sztyletu, rękawic *oraz* sierpa.

Aby zapoznać się z pełnymi opisami różnego rodzaju broni specjalnych oraz efektami ich działania, należy zajrzeć do **ROZDZIAŁU I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **EKWIPUNEK**.

Znajomość każdego rodzaju specjalnej broni jest traktowana jest jako osobna umiejętność, więc zasadniczo, można ją zdobyć tylko raz.

Specjalna broń (egzotyczna - pancerz): choć nazwa tej umiejętności jest nieco dziwna, sama zdolność jest niezwykle przydatna. Pozwala ona jak najlepiej wykorzystać noszoną zbroję, ponieważ ciosy przyjmowane są na dobrze chronione części ciała. Można powiedzieć, że jest to odwrotność *celnego ciosu*. Po ustaleniu, że cios trafił bohatera - ale przed obliczeniem obrażeń - gracz może wykonać test **ZR**, by sprawdzić czy cios trafi w opancerzoną część ciała. Można to zrobić dodatkowo w stosunku do parowania lub/i uników. Jeżeli test będzie udany, bohater może zmienić lokację trafienia o wartość równą różnicy pomiędzy wymaganym minimum testu a faktycznie wyrzuconym rezultatem.

Przykład: *Gladiator walczący w stylu północnym zostaje trafiony w lewą nogę (test trafienia 39, odwrócony daje 93). Wysokość* **ZR** *wynosi 47, bohater wyrzuca 22 - różnica pomiędzy wymaganym minimum a osiągniętym rezultatem wynosi 25 punktów. Pozwala to na przyjęcie ciosu na korpus (zmiana o 13 - 37 punktów), ale nie na rękę chronioną tarczą (zmiana o 38 - 57 punktów) lub na głowę w hełmie (wymaga to zmiany o 78 - 92 punktów).*

SPLATANIE MAGII

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: wykorzystanie tej umiejętności ułatwia bohaterowie kontrolowanie Wiatrów Magii. Każde rzucanie zaklęcia lub wykucie runy wymaga manipulacji Wiatrami Magii, jednak *splatanie magii* wykorzystuje się tylko wtedy, gdy wymagana jest większa kontrola nad czarem, pieśnią, tatuażem lub runą oraz precyzyjne przygotowanie. Szczegółowe zasady dotyczące rzucania zaklęć, wykuwania run, śpiewania pieśni bardów oraz tworzenia magicznych tatuaży i umiejętności *splatania magii* znajduje się w **ROZDZIALE III: MAGIA**. Tę umiejętność można nabyć tylko raz.

STOLARSTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
OPIS: stolarze potrafią obrabiać drewno i budować przedmioty takie jak meble, wyposażenia domów, skrzynie, wozy i temu podobne. Znają narzędzia, służące do pracy w drewnie, odpowiednie techniki i rodzaje budulca. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *budowy*, związanych z konstrukcjami drewnianymi.

SZACOWANIE

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna*
OPIS: bohaterowie, posiadający tę zdolność mają wyczulone oko i potrafią z dużą dokładnością osądzić przypuszczalną wartość przedmiotu. Otrzymują modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *oceny*, a margines błędu jest zredukowany do 5% we wszystkich przypadkach (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

SZALEŃCZY ATAK

CECHA: SIŁA WOLI
KATEGORIA: *osobista*
OPIS: pewni bohaterowie są chwiejni umysłowo, często tracą nad sobą kontrolę, poddając się nieposkromionej wściekłości. Powoduje to, że działają w *furii* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Poniżej znajduje się tabela, w której przedstawiono ujemne modyfikatory stosowane do testu **SW**, próbujących wpaść w *furię* bohaterów.

POZIOM WYSZKOLENIA	MODYFIKATOR
Uczeń	Brak modyfikatorów
Adept	-10% do testu **SILNEJ WOLI**
Ekspert	-20% do testu **SILNEJ WOLI**
Mistrz	Bohater może wpaść w *furię* na życzenie

SZCZĘŚCIE

CECHA: *zobacz opis*
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: wszystko, cokolwiek zrobią *w czepku urodzeni* bohaterowie okazuje się być dla nich korzystne. Każdego dnia podwajają liczbę *Punktów Szczęścia* (minimalnie 1). Szczegółowe zasady przyznawania i wydawania *Punktów Szczęścia* podano w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **PUNKTY PRZEZNACZENIA & SZCZĘŚCIE**.
Tę umiejętność można nabyć tylko raz.

SZKUTNICTWO

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością pracowali przy budowie łodzi i znają podstawowe zasady konstruowania rzecznych i morskich statków. Są obeznani z marynistyczną terminologią, a również z normalnie stosowanym zestawem narzędzi stolarskich i żaglomistrzowskich. Dysponując odpowiednim czasem i narzędziami potrafią wyremontować lub zbudować łódź. Tratwy i inne improwizowane pojazdy pływające mogą być budowane z prędkością dziesięciu roboczogodzin na planowanego pasażera. Bohaterowie dodają modyfikator +10%x*PW* do testu budowy, gdy używają drewna albo innych surowców, wykorzystywanych w szkutnictwie.

SZÓSTY ZMYSŁ

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: bohater jest niezwykle czujny i niemal instynktownie wyczuwa niebezpieczeństwo. W przypadku zasadzki lub innego zagrożenia MG powinien wykonać test **INT** postaci. Udany test oznacza, że bohater wyczuwa, że coś jest nie tak. Ponadto, postać nie daje się zaskoczyć i może parować lub unikać ciosy, które zostały zadane przez istoty atakujące z zasadzki.

SZTUKA

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: artyści mogą rysować, malować, rzeźbić, kaligrafować albo tworzyć inne dzieła sztuki. Niektórzy są ograniczeni w tym, co mogą tworzyć przez wybór określonej profesji. Niezależnie od swych talentów, artyści mogą wytwarzać użyteczne lub nadające się do sprzedaży przedmioty (naturalnie przy uznaniu MG!), włączając w to produkcję przekonujących dzieł sztuki. Tabela **SZTUKA** może być używana przez Mistrza Gry w celu ustalenia wartości dzieła artysty i procentowej szansy odkrycia przez kupującego ewentualnego fałszerstwa. Maksymalny czas malowania lub rzeźbienia przeciętnego dzieła wynosi dwa miesiące. Tworzenie większych albo doskonalszych dzieł sztuki leży w gestii MG. Cena sprzedaży zależy od tego, jak bardzo artysta jest ceniony przez kupca. W Starym Świecie nie każdy wysoko ceni sztukę. Poza tym MG musi dopuścić taką możliwość, że nie każdemu, kto chce kupić będzie się podobało akurat to konkretne dzieło… Mimo to bohater ma modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*. Artyści są lepsi w dostrzeganiu fałszerstw niż inni ludzie i dlatego powinni dodawać do swojej **INT** modyfikator +5%x*PW* do testu *wykrycia* fałszerstwa.

SPĘDZONY CZAS	WARTOŚĆ	SZANSA WYKRYCIA FAŁSZERSTWA
1 tydzień	10K12 *zk*	**INTELIGENCJA** kupującego
+ za tydzień	+10K12 *zk*	-10%x*PW*

SZTUKA PRZETRWANIA

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: odludzie jest niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, którzy go nie znają. Ta zdolność dotyczy umiejętności wyszukiwania sobie schronienia oraz znajdywania właściwej i względnie bezpiecznej drogi. Kiedy bohater stosuje umiejętność *ukrywania się* na odludziu, nie może dodać większego modyfikatora do testu niż wynosi modyfikator umiejętności *sztuka przetrwania*, niezależnie od *PW* w umiejętności *ukrywanie się*.
Do wszystkich testów *sztuki przetrwania* bohater otrzymuje modyfikator +10%x*PW*. Ponadto postać otrzymuje modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *łowiectwa*, *rybołówstwa* i *tropienia*.

SZULERSTWO

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
OPIS: bohaterowie posiadający tę umiejętność są utalentowany statystykami i doświadczonymi szulerami. Wiedzą, jak sprawić, by w każdej grze szanse wygranej były po ich stronie, tak więc wszystkie testy *hazardu* wykonują z modyfikatorem równym czwartej części **INTELIGENCJI** pomnożonej przez *Poziom Wyszkolenia*. Bohaterowie mogą też wybrać *przegranie* partii, wtedy przegrywają automatycznie o do stwierdzenia tego faktu nie jest potrzebny żaden test.

SZYBKI REFLEKS

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohaterowie z wrodzonym szybkim refleksem lub ci, którzy osiągnęli go dzięki wieloletniej praktyce i treningowi, posiadają przewagę w walce. Takie osoby otrzymują modyfikator +5%x*PW* do testów **ZRĘCZNOŚCI**.

SZYDERSTWO

CECHA: CHARYZMA
KATEGORIA: *osobista* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)
OPIS: błaźni są szkoleni w swej tradycyjnej dziedzinie - szyderczym dowcipie, sztuce aluzji, sarkazmu, sprycie, irytacji. Dlaczego takie zachowanie uważane jest za rozrywkę pozostaje tajemnicą. Mimo to, wśród szlachty posiadanie rodzinnego błazna jest symbolem wysokiego statusu społecznego. Bohater, posiadający tę umiejętność ma modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *oszustwa* i *improwizacji*.

ŚLEDZENIE

CECHA: *patrz opis*
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohaterowie mogą kogoś śledzić z mniejszą szansą wykrycia. W celu uniknięcia zauważenia przez osobą, za którą podążają, mają modyfikator +10%x*PW* do standardowego testu ukrycia. Ponadto bohaterowie otrzymują dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *spostrzegawczości*.

Śledzenie kogoś w tłumie nie należy do łatwych zadań - jednak, z drugiej strony, bardzo trudno jest wykryć czyniącego to bohatera (tak więc nie trzeba wówczas wykonywać testów *ukrycia*)
Pod koniec każdej rundy śledzący musi wykonać test *spostrzegawczości*, by sprawdzić, czy śledzona osoba nie zniknęła mu z pola widzenia.
Praca zespołowa znacznie zmniejsza ryzyko zgubienia szpiegowanej persony. Testy *spostrzegawczości* wykonuje się jak wyżej, z tym, że kontakt wzrokowy ze śledzonym traci się dopiero wtedy, gdy zniknie ona z pola widzenia *wszystkich* śledzących.
Bohater, który straci z oczu tropioną osobę, wykonują drugi test *spostrzegawczości* oznaczający próbę nawiązana kontaktu z towarzyszem (osobny rzut dla każdego ze sprzymierzeńców) - i za jego pośrednictwem z samym śledzonym.
Jeżeli śledzony posiada umiejętność *szósty zmysł*, może wykonać test **INT**. Sukces pozwala mu na wykonanie co turę testu *spostrzegawczości* - każde *dwa kolejne* udane rzuty oznaczają odkrycie jednego ze szpiclów.

ŚLEPOWIDZENIE

CECHA: -
KATEGORIA: *wrodzona*
OPIS: istoty wykorzystują inne zmysły niż wzrok - wrażliwość na wibrację, czuły węch czy słuch, albo też echolokację - i poruszają się oraz walczy równie dobrze jak normalnie widząca istota. *Ślepowidzenie* nie pozwala jednak na dostrzeganie *istot eterycznych*. To zdolność *rasowa* i przynależy jedynie wybranym rasom.

TABELA: ROZMIAR ISTOTY A ZASIĘG *ŚLEPOWIDZENIA*

ROZMIAR ISTOTY	ZASIĘG *ŚLEPOWIDZENIA*
Bardzo mały	2 m
Mały	4 m
Średni	8 m
Duży	16 m
Gigantyczny	32 m
Kolosalny	64 m
Monstrualny	128 m

ŚPIEW

CECHA: CHARYZMA
KATEGORIA: *osobista* (wymaga *nauczyciela* i *praktyki*)
OPIS: bohaterowie potrafią ładnie śpiewać, znają też dużo popularnych i oficjalnych pieśni. Pozwala im to występować przed publicznością w celach zarobkowych. Mają modyfikator +5%x*PW* do testów *zatrudniania* jeśli szukają pracy w charakterze osób zajmujących się dostarczaniem rozrywki. Ponadto otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

TANIEC

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością potrafią wyjątkowo dobrze tańczyć - zarówno klasycznie, jak i nowocześnie lub na oba sposoby. Dodają modyfikator +5%x*PW* do testów *zatrudniania* i *uniku* oraz +10%x*PW* do testów *improwizacji*, gdy szukają pracy jako osoby dostarczające rozrywki, czy gdy postanowią wystąpić na ulicy.

TARGOWANIE SIĘ

CECHA: CHARYZMA
KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)
OPIS: wyszkoleni w tej umiejętności bohaterowie potrafią w niemal każdej sytuacji wytargować korzystniejszą cenę lub uzyskać inne, równie intratne profity. Tacy bohaterowie mają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *targowania*.

TEOLOGIA

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *intelektualna*
OPIS: teologowie posiadają praktyczną wiedzę na temat wszystkich ważniejszych systemów religijnych, kultów, symboli, a także dogłębną wiedzę o doktrynach własnej wiary. Automatycznie potrafią rozpoznawać imiona i symbole większości bogów, a po udanym teście **INTELIGENCJI** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*, zidentyfikują i zrozumieją krótkie wersy ze świętych ksiąg religii innej niż własna. Mistrz Gry może wyznaczyć modyfikatory w razie bardzo znanego lub wyjątkowo tajemniczego kultu.

TORTUROWANIE

CECHA: *patrz opis*
KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
OPIS: bohaterowie, posiadający tę zdolność opanowali kunszt przesłuchiwania, a szczególnie umiejętnego zadawania wielkiego bólu, tak aby zachęcić ofiary do mówienia bez powodowania śmiertelnych obrażeń. **SW** ofiary jest redukowana o -10%x*PW* we wszystkich testach przesłuchania, a sumę obrażeń spowodowanych każdorazowym przesłuchaniem zmniejsza się o połowę (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdzial **PRZESŁUCHANIE**).

TRESURA

CECHA: *patrz opis*
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
OPIS: w tych samych okolicznościach zwierzęta zachowują się zupełnie inaczej niż ludzie. Zdolność rozumienia zachować zwierząt należy do bardzo przydatnych umiejętności. Bohaterowie znający tajniki *tresury* mogą z łatwością przyuczyć zwierzęta do wykonywania różnych zadań i sztuczek. Równie dobrze tresują konie, psy, sokoły lub inne udomowione zwierzęta, jak i niektóre dzikie. Mogą wytresować każde nie fantastyczne zwierzę (jeżeli nie napisano inaczej w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), o ile jego **INT** wynosi 6 lub więcej. Im bardziej skomplikowane zadanie, tym dłuższej wymaga tresury, pokazano to poniżej:
- wykonanie prostej, słownej komendy wydanej w obecności bohatera - jeden tydzień;
- liczenie, balansowanie kulami, wykonanie prostych sztuczek - trzy tygodnie;
- przynoszenie przedmiotów, wykonywanie komend, gdy w pobliżu nie ma bohatera - dziesięć tygodni;
- tresowanie do walki zwierząt takich jak sokół, koń bojowy albo pies obronny - dwanaście tygodni;

Trening musi być odpowiedni do zwierzęcia. Konia bojowego można nauczyć zachowywać się absolutnie spokojnie, nawet gdy czuje krew i znajduje się w środku wielkiego zamieszania. Sokół będzie wykonywał rozkazy *atak* i *powrót do ręki*.

Lojalność wytresowanych zwierząt nie zawsze przenosi się na nowego właściciela. Mistrz Gry powinien określić, czy taki wypadek ma miejsce. Koń bojowy prawdopodobnie zaakceptuje nowego pana, ale mniej prawdopodobne jest to w odniesieniu do psa. Dzięki tej umiejętność bohaterowie mają modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *zatrudniania* jako stajenni, sokolnicy itp. Test **SW**, łamiący wolę tresowanych zwierząt, zmniejszany jest o -10%x*PW*.

TROPIENIE

CECHA: INTELIGENCJA
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohater posiada umiejętność podążania po śladach, pozostawionych przez zwierzęta i podróżnych. Słabo widoczne ślady mogą wymagać przeprowadzenia przez MG testu **INT**. Tropiciel podąża za śladem bez konieczności zwalniania swojego tempa ruchu. Po udanym teście **INT** +10%x*PW* tropiciel badając odcisk stopy, miejsce po ognisku albo inne znaki, umie ocenić dystans pomiędzy sobą, a ofiarą (wyrażony w odległości albo czasie pościgu). Tropiciel może również dodać ten modyfikator do testu oceny przy określaniu liczby i, w pewnych przypadkach, rasy śledzonych postaci. Potrafią również zidentyfikować różne gatunki zwierząt na podstawie odcisków. Ponadto tropiciele otrzymują dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *spostrzegawczości* i *sztuki przetrwania*.

TWORZENIE MAGICZNYCH PERGAMINÓW

CECHA: *patrz opis*
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)
OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością są bardzo doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do tworzenia i odczytywania magicznych pergaminów. Zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA**, aby zapoznać się z bardziej szczegółowymi informacjami.

TWORZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

CECHA: *patrz opis*
KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)
OPIS: ci bohaterowie są doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do wytwarzania i używania magicznych przedmiotów. Dokładniejsze informacje znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA.**

TWORZENIE TATUAŻU

CECHA: MAGIA
KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)
OPIS: magiczne tatuaże mogą być tworzone jedynie przez wschodnich mistrzów, bądź osoby, które posiadły odpowiednią wiedzę i umiejętności.

Bohater poznał podstawowe tajniki tworzenia magicznych tatuaży. W odróżnieniu od *magii tajemnej*, adept sztuki tatuażu nie musi ograniczać się do jednej klasy tatuażu, a po opanowaniu przynajmniej dwóch znaków z jednej klasy, będzie mógł uczyć się wzorów należących do innych klas. Każdy rodzaj *tworzenia tatuażu* jest oddzielną zdolnością, i tak *tworzenie tatuażu (klasa czaru)* różni się od umiejętności *tworzenie tatuażu (klasa runy)*. Znajomość umiejętności *tworzenie tatuażu* pozwala na tworzenie poznanych wzorów należących do określonej tradycji. Podobnie jak w przypadku *magii powszechnej*, określona klasa tatuażu obejmuje wybór znaków, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *tworzenie tatuażu (klasa runy - znak byka)* i *tworzenie tatuażu (klasa właściwości - znak broni)* to odrębne zdolności i dla każdego wzoru można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady tworzenia tatuaży znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **MISTRZ TATUAŻU**.

TWORZENIE TATUAŻU MISTRZÓW

CECHA: MAGIA
KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)
OPIS: Mistrz Tatuażu poznał tajniki tworzenia najpotężniejszych, należących do klasy mistrzów tauaży. Każdy rodzaj *tworzenia tatuażu mistrzów* obejmuje wybór wzorów, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład *tworzenie tatuażu mistrzów (znak złośliwości)* i *tworzenie tatuażu mistrzów (znak kamiennej dłoni)* to odrębne zdolności i dla każdej wzoru można ją nabyć tylko raz. Szczegółowe zasady kucia run znajdują się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** podrozdziale **MISTRZ TATUAŻU**.

UCIECZKA

CECHA: SZYBKOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: bohaterowie z taką umiejętnością są zręcznymi i szybkimi biegaczami, dzięki czemu mogą zwiększyć swoją **SZ**, gdy uciekają z pola walki lub innego zagrożenia. Poniższa tabela przedstawia modyfikatory **SZYBKOŚCI**, zależne od *Poziomu Wyszkolenia bohatera.*

POZIOM WYSZKOLENIA	MODYFIKATOR	CZAS TRWANIA
Uczeń	**SZYBKOŚĆ** +1	K4 rundy
Adept	**SZYBKOŚĆ** +2	K6 rund
Ekspert	**SZYBKOŚĆ** +3	2K4 rund
Mistrz	**SZYBKOŚĆ** +4	2K6 rund

UKRYWANIE SIĘ

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ
KATEGORIA: *praktyczna*
OPIS: wykorzystanie tej umiejętności umożliwia bohaterowie ukrywanie się w niemal dowolny terenie, pod warunkiem, że istnieje realna szansa schowania się za jakimś obiektem (mur, drzewo, budynek itd.). Przy

próbie ukrycia się na otwartej, pustej przestrzeni (na przykład na środku gościńca) test umiejętności automatycznie jest nieudany. Mistrz Gry powinien poprosić gracza, aby opisał działania, wykonywane przez jego bohatera i zgodnie z opisem zmodyfikować szanse powodzenia.

Kiedy bohater stosuje umiejętność *ukrywania się* na odludziu, nie może dodać większego modyfikatora do testu niż wynosi modyfikator umiejętności *sztuka przetrwania*, niezależnie od *PW* w umiejętności *ukrywanie się*.

Testy *ukrycia* są modyfikowane o +10%x*PW*, jeśli bohater stoi nieruchomo lub o +5%x*PW* jeśli ostrożnie się porusza.

UNIKI

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: bohaterowie są wyszkoleni w unikaniu ciosów podczas walki wręcz; umiejętnie uchylają się lub odskakują z linii ciosu. Do wszystkich testów *uniku* otrzymują dodatni, kumulatywny modyfikator +5x*PW*. Więcej informacji na temat unikania ciosów znajduje się w **ROZDZIALE III: WALKA**, w paragrafie **UNIKI, PAROWANIE & TARCZA**.

UROK OSOBISTY

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: jest to trudna do zdefiniowania zdolność oddziaływania na innych ludzi, którzy są, ogólnie rzec ujmując, przyjacielscy i pomocni. Bohaterom mającym *urok osobisty* łatwo przychodzi nakłanianie innych do zrobienia prawie wszystkiego. Potrafią wykorzystać tę umiejętność w dowolnej chwili, dzięki czemu mają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów, wymagając użycia **CHARYZMY**.

UWODZENIE

CECHA: CHARYZMA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: ta umiejętność jest oparta na połączeniu wrodzonego wdzięku i atrakcyjności fizycznej. Bohater potrafi przyciągać uwagę innych i nadawać jej seksualny wymiar. Zdolność pozwala bohaterowi na wykonywanie testów *oszustwa*, *targowania* lub *plotkowania* z przedstawicielami przeciwnej płci tej samej rasy z modyfikatorem +10%x*PW*.

UZDOLNIENIE JĘZYKOWE

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *wrodzona*

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością posiadają wrodzone zdolności językowe, wykraczające poza naukę i praktykę w określonym języku. Bardzo szybko uczą się nowych języków. Wystarczy jeden tydzień kontaktu z jakimkolwiek językiem, aby mogli się w nim porozumiewać. Ponadto potrafią komunikować się z istotami mówiącymi nieznanym językiem, chociaż rozmowa taka może dotyczyć tylko spraw podstawowych. Dodaje się modyfikator +10% do wszystkich testów *rozumienia języka*.

Zależnie od woli MG i okoliczności umiejący czytać bohater, jest w stanie dokonywać przekładów z nieznanych języków, ale nie dotyczy to magicznych pergaminów albo innych tekstów, napisanych w językach tajnych. To umiejętność *wrodzona* i można ją nabyć tylko raz, losując ją z tabeli *umiejętności początkowych* lub kompletując umiejętności *profesji początkowej* (zobacz **NOWE UMIEJĘTNOŚCI**).

WALKA NA KONIU

CECHA: WALKA WRĘCZ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: ta umiejętność pozwala bohaterowie bez przeszkód prowadzić walkę z końskiego grzbietu. Jeśli walczy się z piechurem test trafienia wykonuje się z dodatkowym modyfikatorem +5%x*PW* do **WW**, a do **S** dodaje się +1x*PW* punkt.

WARZENIE TRUCIZN

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: ci bohaterowie to eksperci w przygotowaniu i rozpoznawaniu rozmaitych rodzajów trucizn. W obu przypadkach wymagany jest udany test **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*. Dysponując odpowiednimi składnikami bohater może przygotować jedną dawkę każdego typu trucizny w ciągu dnia, a +K6 każdego następnego dnia, pod warunkiem jednak, że nie robi nic innego. Ma modyfikator +10%x*PW* do testu *wykrywania trucizny* w jedzeniu i piciu (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

CECHA: -

KATEGORIA: *wrodzone*

OPIS: bohaterowie mają naturalną umiejętność wyjątkowo dobrego widzenia w ciemnościach. Ciemności nie mogą być jednak zupełne: ani takie, jak na dnie głębokiej kopalni, ani w dolnych poziomach lochu. Bohater może korzystać ze swej umiejętności tylko wtedy, kiedy oświetlenie jest porównywalne ze światłem gwiazd. Zdobywający tę umiejętność bohaterowie, którzy pochodzą z rasy, mającej wrodzoną zdolność widzenia w ciemnościach będą widzieli o 2K6 metry dalej. Tę umiejętność można nabyć tylko raz.

WIEDZA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: jest to niezwykła umiejętność, gdyż wykorzystuje się ją głównie w połączeniu z innymi umiejętnościami. Posiadający ją bohater jest wyszkolony w wyszukiwaniu i przyswajaniu sobie informacji, dzięki czemu może dokładniej od osoby, która nie ma tej zdolności poznać określone zagadnienie. Bohater posiadający tę umiejętność otrzymuje ponadto modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów **INT**, które dotyczą prób zdobycia informacji ze źródeł pisanych - na przykład podczas przeszukiwania biblioteki czarodzieja poszukując ważnego dokumentu lub przepisu na jakiś eliksir.

WIEDZA DYNASTYCZNA

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: posiadający tę umiejętność bohater, który wykona udany test **INTELIGENCJI** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*, zna detale dotyczące historii innej szlacheckiej rodziny. Wśród nich powinna być wiedza o tym, jakie frakcje popierają członkowie rodu, kim byli sławni przodkowie i jaka jest ich aktualna pozycja. Do testów diuków, wielkich diuków, książąt czy Elektorów powinno przyznawać się modyfikator +10%. Jeśli test **INT** był bardzo pomyślny (z zapasem 30%), możemy przyjąć, że bohater zna również pewne sekrety, dotyczące rodziny danego arystokraty. Jeżeli test będzie nieudany, historia danego bohatera pozostanie tajemnicą. Jeśli test będzie krytycznie nieudany (o przynajmniej 30%), nastąpił prawdziwy błąd, np. pomylono osoby.

WIEDZA O DEMONACH

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: bohaterowie, posiadający tę wiedzę po zobaczeniu demona potrafią go rozpoznać i określić z wyglądu jego ogólny typ (wielki, mały czy sługa). Są oni uwrażliwieni na zapach i aurę demonów, zawsze też mogą powiedzieć czy w pobliżu znajduje się jakiś demon, nawet jeśli nie są w stanie go zobaczyć. Nie mający tej umiejętności mogą nie wiedzieć, że istota, ku której idą, to demon, chociaż MG powinien mocno zasugerować, że przeciwnik jest wyjątkowo potężny i nieprzyjazny. Kiedy bohater, posiadający tę wiedzę napotka demona, będzie znać jego zdolności, słabości i nastawienie do świata. Aby określić, czy bohater posiada takie informacje na temat demona wcześniej nienapotkanego, Mistrz Gry może wykonać test jego **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*. Jeżeli bohater zetknął się z takim typem demona wcześniej, wszystkie te szczegóły są znane automatycznie w chwili następnego spotkania. Poniższa tabela przedstawia odległość w jakiej bohater wyczuwa obecność demonów i sił demonicznych:

POZIOM WYSZKOLENIA	ODLEGŁOŚĆ
Uczeń	¼ x **SIŁY WOLI** w metrach
Adept	½ x **SIŁY WOLI** w metrach
Ekspert	¾ x **SIŁY WOLI** w metrach
Mistrz	1 x **SIŁY WOLI** w metrach

WIEDZA O MAGICZNYCH PERGAMINACH

CECHA: *patrz opis*

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością potrafią rozpoznać magiczny pergamin, pod warunkiem, że rozumieją język tajemny, w którym pergamin został napisany. Mogą go albo użyć, albo określić do jakiego należy rodzaju. Dalszych wiadomości należy szukać w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

WIEDZA O MORZU

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: umiejętność ta pozwala na znajomość prądów morskich, kierunków, w których wieje wiatr na morzu. Bohaterowie potrafią rozpoznać siłę wiatru, oznaki zbliżającego się sztormu. Bohater z tą umiejętnością zna wszystkie niebezpieczeństwa i niedogodności w dowolnym, wybranym akwenie morskim. Bohaterowie otrzymują dodatni modyfikator równy +10%x*PW* do wszystkich testów związanych z *wiedzą o morzu*.

WIEDZA O RZEKACH

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna*

OPIS: znajomość zasad rządzących żywiołem rzek pozwala bohaterom na rozumienie niebezpieczeństw, związanych z podróżami wodnymi. Rozpoznają oznaki niebezpiecznej wody, zbliżania się do wodospadów, bystrzyc i innych groźnych miejsc. Potrafią też stwierdzić, czy woda z rzeki nadaje się do picia, czy nad rzeką żyją jakieś niebezpieczne zwierzęta oraz ogólnie czy wszystko nad rzeką jest w porządku. Bohaterowie otrzymują dodatni modyfikator równy +10%x*PW* do wszystkich testów związanych z *wiedzą o rzekach*.

WIOSŁOWANIE

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *praktyczna*

Opis: bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają duże doświadczenie w posługiwaniu się łodziami wiosłowymi. Mogą też bez żadnego niebezpieczeństwa i prawidłowo używać małych wiosłowych łódek. Do wszystkich testów *wiosłowania* łodziami wiosłowymi otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW*.

Wirująca śmierć

Cecha: *patrz opis*
Kategoria: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
Opis: kiedy *tancerz wojny* wprowadzi się w stan maniakalnej furii zwany *wirującą śmiercią*, może wykonać tyle dodatkowych *akcji zwykłych*, ile wynosi jego *Poziom Wyszkolenia*. Za każdą dodatkową *akcję* trzeba zapłacić jednym punktem **Żywotności**, odzwierciedla to wyczerpanie spowodowane furią. W czasie wykorzystywania tej umiejętności *tancerz* nie może *parować* ciosów, chociaż może próbować ich *unikać*. Punkty **Żywotności**, zużyte w trakcie stosowania *wirującej śmierci* są odzyskiwane w normalny sposób. Jeżeli na skutek wykorzystania umiejętności *tancerz wojny* otrzyma *trafienie krytyczne*, należy wykonać rzut K100 a wynik odczytać w tabeli **Nagłej Śmierci**.

Woltyżerka

Cecha: Zręczność
Kategoria: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
Opis: tej umiejętności można nauczyć się w cyrkach, od podróżników albo od nomadów. Posiadający ją bohaterowie mogą dokonywać trudnych sztuczek jeździeckich, takich jak stawanie na koniu, stawanie na rękach w czasie jazdy, skakanie z biegnącego konia i temu podobnych. Praktycznie rzecz biorąc, ci bohaterowie nigdy nie muszą wykonywać testu *ryzyka* dla żadnej akcji związanej z jeździectwem, z wyjątkiem sytuacji gdy bohater chce zeskoczyć z biegnącego konia. W takiej sytuacji bohater powinien wykonać test *ryzyka* z modyfikatorem +10%x*PW*. Dodatkowo ujemne modyfikatory wynikające z używania podczas jazdy wierzchem broni strzeleckiej są zmniejszane o +5%x*PW* (patrz **Rozdział III: Walka**).

Wróżenie

Cecha: Inteligencja
Kategoria: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
Opis: tej umiejętności można użyć w celu zdobycia informacji, która w normalnych warunkach nie byłaby bohaterowi dostępna. Na przykład może on dowiedzieć się, gdzie leżą zaginione klejnoty, kiedy odbędzie się koronacja nowego monarchy lub jaki numer zwycięży w miejskiej loterii. Informacje tego typu Mistrz Gry powinien przekazywać graczowi bardzo ostrożnie, a nie w formie, nadającej się do natychmiastowego wykorzystania. Najlepiej, żeby były owiane pewną tajemniczością, żeby zostało miejsce na błędne przypuszczenia i zagadkowość. Mistrz Gry może przez test **Inteligencji** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW* ustalić, czy próba wróżenia była udana. Wróżyć można na wiele sposobów - spoglądanie w kryształową kulę, rzucanie kawałków kości i temu podobne - jednak we wszystkich wypadkach wymagane jest użycie jakiegoś pomocnego we wróżeniu przedmiotu. Gracz powinien ustalić metodę, jaką przy wróżeniu posługuje się jego bohater, a następnie konsekwentnie ją stosować. Jeżeli bohater, który umie wróżyć w jeden sposób, zdobędzie tę umiejętność po raz drugi, to wtedy może opanować inny sposób przepowiadania przeszłości.

Wspinaczka

Cecha: Zręczność
Kategoria: *praktyczna*
Opis: bohater potrafi wspinać się na drzewa, mury, skalne ściany oraz inne pionowe przeszkody i korzystać z haków oraz lin. W normalnych warunkach test umiejętności wykonuje się raz na rundę. Wspinanie się w czasie walki wymaga poświęcenia *akcji podwójnej*. Udany test oznacza, że bohater wspiął się na wysokość równą połowie **Sz** (zaokrąglonej w górę), mierzoną w metrach. Bohaterowie otrzymują dodatni modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *wspinaczki*.

Wyczucie kierunku

Cecha: Inteligencja
Kategoria: *praktyczna*
Opis: bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają instynktowne wyczucie kierunku. Zawsze i wszędzie będą potrafili odnaleźć północ, mogą też prowadzić nawigację w każdych okolicznościach i bez najmniejszego ryzyka zagubienia się. W szczególnie trudnych przypadkach Mistrz Gry może zarządzić test **Int** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW*.

Wykrywanie istot magicznych

Cecha: *patrz opis*
Kategoria: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej* i *praktyki*)
Opis: ta umiejętność dotyczy jedynie bohaterów, umiejących wykorzystywać magię. Osoba, posiadająca tę umiejętność i pozostająca w całkowitym bezruchu przez 6 rund gry (jedną minutę) stanie się świadoma obecności i przybliżonego kierunku występowania wszystkich innych istot, używających magii. Bohater musi być absolutnie skoncentrowany, mówienie, poruszanie się, walczenie lub wykonywanie jakiejś czynności czyni tę umiejętność bezużyteczną. Poniżej znajduje się tabela, w której przedstawiono odległości w promieniu jakich bohater potrafi wykryć, posługujące się magią istoty.

Poziom Wyszkolenia	Odległość
Uczeń	½ x **Siły Woli** w metrach
Adept	1 x **Siły Woli** w metrach
Ekspert	1½ x **Siły Woli** w metrach
Mistrz	2 x **Siły Woli** w metrach

Wykrywanie magii

Cecha: Siła Woli
Kategoria: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)
Opis: umiejętność ta umożliwia bohaterowi wykrywanie subtelnych zawirowań, jakie towarzyszą magicznej aurze. Czarodzieje opisują to, jako szósty, siódmy, a nawet ósmy zmysł człowieka. Wśród chłopstwa to zjawisko znane jest pod nazwą *wiedźmi wzrok*. Udany test umiejętności z uwzględnieniem modyfikator +10%x*PW* pozwala określić, czy przedmiot, istota lub obszar pozostaje pod wpływem czaru. Wykorzystując tę umiejętność, czarodziej może ustalić siłę Wiatrów Magii w najbliższej okolicy. Dodatkowe informacje na ten temat znajdują się w **Rozdziale IIII: Magia**.

Wykrywanie pułapek

Cecha: Inteligencja
Kategoria: *praktyczna*
Opis: bohaterowie posiadający tę umiejętność mogą uniknąć pułapki lub jej uruchomienia. Ich szansa wykrycia i uniknięcia pułapki jest zwiększona o +5%x*PW*. Jeżeli bohater zbada obiekt zabezpieczony pułapką, jest w stanie stwierdzić w jaki sposób można ją unieszkodliwić. MG może wykonać test *przeszukiwania*, aby ustalić czy bohater znalazł mechanizm pułapki. Następnie, po udanym teście **Zr**+10%x*PW*, można unieszkodliwić pułapkę. Nieudana próba rozbrojenia oznacza jej zadziałanie (i prawdopodobne ranienie osoby próbującej tego dokonać).

Wyzwalanie z więzów

Cecha: Zręczność
Kategoria: *praktyczna*
Opis: bohaterowie z tą umiejętnością zostali wyszkoleni bądź to w cyrku, bądź to przez jakąś organizację religijną lub polityczną. Nie można jej spętać w żaden sposób, wcześniej czy później uciekną z wszelkich więzów, przy czym nie ma żadnego znaczenia, czy będą to sznury, łańcuchy, czy też cokolwiek innego. Wyzwolenie się z więzów będzie udane po pomyślnym przejściu testu **Zr** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*, który można powtarzać co turę. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

Zacieranie śladów

Cecha: Zręczność
Kategoria: *praktyczna*
Opis: gdy bohater deklaruje chęć zatarcia śladów, MG wykonuje test **Zr** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW* i zależnie od jego wyniku ustala modyfikator dodatni lub ujemny dla tropiącego. Test **Zr** można zmodyfikować w zależności od pomysłu i inwencji, co do sposobu zacierania.

Zapasy

Cecha: Walka Wręcz
Kategoria: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)
Opis: bohaterowie wiedzą, jak uprawiać zapasy w tradycyjnym, nieznającym żadnych ograniczeń stylu. Zapasy są sportem, walka powinna przeto być zakończona w odpowiednim czasie, aby nie doprowadzić do śmierci przeciwnika ani do poważnego zranienia obu zapaśników. Mimo to, umiejętność zapasy zmniejsza ujemny modyfikator -20% do trafienia i **Inicjatywa** (zobacz **Rozdział III: Walka** podrozdział **Walka bez broni**) o +5%x*PW*, tak więc bohater posiadający *zapasy* na mistrzowskim *Poziomie Wyszkolenia* w ogóle nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów za walkę bez broni. Ponadto, bohater otrzymuje modyfikator +5%x*PW* do testów **Krzepy** gdy zaciska chwyt lub próbuje wyrwać się z uścisku. Po udanym ataku zapaśnik może zdecydować czy zadał przeciwnikowi obrażenia, czy unieruchomił go chwytem (patrz **Rozdział III: Walka**). Bohaterowie, którzy posiadają tę umiejętność mogą uczestniczyć w turniejach zapaśniczych i w publicznych pokazach.

Zarządzanie

Cecha: *patrz opis*
Kategoria: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)
Opis: ta umiejętność pozwala bohaterowi, który zajmuje się majątkiem ziemskim, zarządzać nim bez zbytniego bałaganu. Obejmuje ona ogólną znajomość rolnictwa, wiedzę na temat prac, które należy wykonać oraz dobre porozumienie z pracującymi w majątku ludźmi. W krytycznym okresie roku, gdy sianie i zbieranie plonów jest najważniejsze, bohater powinien wykonać test *ryzyka*, z modyfikatorem +10%x*PW* za posiadanie umiejętności *Zarządzanie*. Jeśli test będzie udany, bohater zarobił pewną ilość pieniędzy (ustaloną przez MG). Jeśli test będzie nieudany, zarobek powinien być zmniejszony o połowę. Jeżeli zaś test będzie nieudany o

więcej niż 30%, cały zarobek został utracony, a ludziom żyjącym w majątku zagraża głód.

ZASTAWIANIE PUŁAPEK

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: doświadczeni traperzy posiadają umiejętność zastawiania rozmaitego kształtu i działania pułapek na zwierzynę. Ich zadaniem jest schwytanie lub zwabienie zwierzęcia. Muszą one mieć właściwą przynętę oraz powinny być odpowiednio zastawione, by dobrze działać należy wykonać test **ZRĘCZNOŚĆ** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*. Udany test oznacza, że pułapkę udało się założyć. Traper zna najlepsze miejsca dla zastawiania sideł, wnyków i sieci, wie, jakiej przynęty użyć oraz jak najlepiej założyć pułapkę. Pułapka przezeń założona modyfikuje test *spostrzegawczości* ofiary o -10%x*PW* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **PUŁAPKI**). Zastawiając pułapkę na zwierzę, myśliwy musi przygotować potrzask lub wnyki i podłożyć przynętę, a następnie wykonać udany test *łowiectwa*. Każdy *poziom skuteczności* oznacza 20% szans na to, że jakieś zwierzę da się skusić przynętą i wpadnie w potrzask. Rodzaj zwierzyny ustala MG.

ZASTRASZANIE

CECHA: KRZEPA

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: sztuka zastraszania przyjmuje wiele form, poczynając od subtelnych sugestii, a kończąc na stosowaniu przemocy. Każda metoda zastraszania wymaga właściwego czasu i miejsca. Dzięki tej umiejętności bohater po udanym teście **KRZEPY** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x*PW* może zastraszać lub zmuszać do uległości inne osoby, których **KRZEPA** jest mniejsza. Ofiary które nie chcą ugiąć się przed groźbami, mogą wykonać test **SW** z ujemnym modyfikatorem równym -10%x*PW*. Jeśli test zakończy się wynikiem pozytywnym, zastraszeni spełnią każdy rozkaz, nawet, gdy narazi ich to na straty lub niebezpieczeństwo. W niektórych sytuacjach (szantaż itp.), MG może uznać, że bardziej odpowiednią cechą do testu *zastraszania* może być **CHA**.

ZIELARSTWO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie mogą rozpoznawać różne rodzaje ziół. Znają ich właściwości i wiedzą, czy muszą być one zbierane w określonych porach dnia/roku lub czy muszą być spełnione jeszcze jakieś inne warunki. Mistrz Gry, po udanym teście **INT** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW*, może wskazać miejsce, gdzie najłatwiej znaleźć zioła.

ZMYSŁ MAGII

CECHA: SIŁA WOLI

KATEGORIA: *intelektualna* (*wymaga poświęcenia się profesji magicznej*)

OPIS: bohater jest wrażliwy na emanację Eteru i potrafi manipulować Wiatrami Magii. Otrzymuje modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *splatania magii* oraz *wykrywania magii*.

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA OBCEGO

CECHA: INTELIGENCJA

KATEGORIA: *intelektualna* (wymaga *praktyki*)

OPIS: bohaterowie z tą umiejętnością nauczyli się jakiegoś języka obcego; być może jest to rezultat jakiejś ich podróży, handlu z obcokrajowcami albo jakichś kontaktów osobistych. Gracze mogą wybrać drugi język dla swoich bohaterów, przy czym przyjmuje się, że bohaterowie opanowali go w dość dobrym stopniu. Mistrz Gry może, w okolicznościach, w których umiejętność posługiwania się określonym językiem ma duże znaczenie (na przykład w czasie przesłuchania, gdy bohater może popełnić jakąś kłopotliwą pomyłkę lub próbuje przekonać słuchających, że język obcy jest jego ojczystym językiem), zażądać przeprowadzenia testu **INT**. Ponieważ znajomość konkretnego języka obcego jest traktowana jako osobna umiejętność, więc tę zdolność można nabyć tylko raz.

ZWINNE PALCE

CECHA: ZRĘCZNOŚĆ

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: jest to użyteczna umiejętność, pozwalająca bohaterowi na wsunięcie w sposób niedostrzeżony do kieszeni, rękawa czy też schowanie w dłoni jakiegoś małego przedmiotu. Największy przedmiot, który może zostać w ten sposób ukryty, ma wielkość zaciśniętej pięści. Każdy może próbować ukryć coś w ten sposób, ale bohaterowie z tą umiejętnością mają modyfikator +10%x*PW* do wszystkich testów *ukrywania w dłoni*. Przedmiot, który zamierzamy ukryć, musimy trzymać w dłoni. Na przykład tasowanie kart, przeliczanie pieniędzy czy oglądanie warzyw na straganie pozwalają bohaterowie na próbę ukrycia takiego przedmiotu w dłoni (czy to będzie pojedyncza karta, moneta, czy też marchewka). Mistrz Gry może nakazać test **ZR** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW* dodając, o ile zachodzi taka potrzeba, przyznając odpowiednie modyfikatory. Udany test oznacza, że przedmiot udało się schować. Test nieudany oznacza, że próba zakończyła się niepowodzeniem (ponieważ na bohatera zbyt uważnie patrzono, rzecz wyślizgnęła się z dłoni itp.), ale przeszła niezauważona. Niepowodzenie o 30% i więcej procent wskazuje, że ukrycie poszło wyjątkowo źle i bohater został przyłapany na gorącym uczynku.

ŻEBRACTWO

CECHA: *patrz opis*

KATEGORIA: *osobista* (wymaga *praktyki*)

OPIS: jest to umiejętność, nabywana zwykle z powodu życiowych konieczności. Posiadający ją bohater zna wszystkie typowe sztuczki żebracze: błagalne spojrzenie, jęczenie, poniżanie się, udawanie kaleki wojennego i temu podobne. Umiejętność pozwala na zarobienie trochę pensów. Po udanym teście na średnią **SW** i **CHA** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +10%x*PW* bohater uzyskuje K3 srebrne szylingi. Test powinien być robiony raz na każdą godzinę żebrania. Sukces uzależniony jest od przebywania we właściwym miejscu we właściwym czasie. Mistrz Gry powinien modyfikować szanse wyżebrania pieniędzy w zależności od konkretnych warunków.

ŻEGLOWANIE

CECHA: *patrz opis*

KATEGORIA: *praktyczna* (wymaga *nauczyciela*)

OPIS: doświadczeni żeglarze opanowali wszystkie żeglarskie umiejętności i używaną w żeglarstwie terminologię. Przywykli do ciężkich warunków, panujących na morzu i do odpowiedzialności, związanej z życiem w takich warunkach. Radzą sobie łatwo z wszelkim niebezpieczeństwem na małych łodziach i statkach oraz mogą pracować jako zwykli członkowie załogi na większych jednostkach.

ŻONGLOWANIE

CECHA: *patrz opis*

KATEGORIA: *praktyczna*

OPIS: żonglerzy są ekspertami w utrzymywaniu równowagi i w żonglowaniu różnymi przedmiotami. Potrafią także utrzymywać różne obiekty na swoim nosie, głowie itp. Bohaterowie umieją rzucać przedmioty z dużą dokładnością, posiadają modyfikator +5%x*PW* do testów **US**, wykonywanych w związku z użyciem broni miotanej. Mają też modyfikator +5%x*PW* do wszystkich testów *improwizacji*.

EKWIPUNEK:



o wybraniu profesji początkowej i ustaleniu ilości posiadanych przez BG oszczędności, gracz może dokonać zakupów, uzupełniając ekwipunek swojego bohatera. Każdy z tych sprzętów można zakupić przed rozpoczęciem gry i w takim wypadku nie należy zaprzątać sobie uwagi dostępnością ekwipunku.

Odpowiedni ekwipunek jest bardzo ważny, ponieważ kończąc profesję BG musi zgromadzić przedmioty, które będą potrzebne do rozpoczęcia kolejnej profesji. W trakcie przygód awanturnik będzie zdobywał skarby i złoto. Pojawi się wówczas pytanie na co wydać te z trudem zdobyte bogactwa. Ten podrozdział opisuje dobra i usługi, które za odpowiednią opłatą są osiągalne w Starym Świecie.

Ten rozdział poświęcony jest wszystkim sprawom finansowym. Pieniądze powinny występować we wszystkich grach, lecz MG nie powinien pozwolić, by zapanowały nad rozgrywką. Jeśli ich brakuje, powinien dyskretnie, jednak uważnie śledzić, jak gracze z nich korzystają, natomiast jeśli drużyna jest bogata, niewielki sens ma rozliczanie jej co do pensa.

OBCIĄŻENIE:

Niektórzy gracze nie przejmują się zbytnio tym, ile ich bohaterowie mogą unieść. Inni z kolei wolą skrupulatnie wyliczać, ile ich BG może na sobie dźwigać. Zarówno dla jednych jak i dla drugich należy wprowadzić zasadę rozliczania *Wartości Obciążenia*, która odzwierciedla miarę trudu, jaki trzeba włożyć w noszenie określonego przedmiotu z uwagi na kombinację jego wagi i rozmiarów. Bohaterowie mogą nosić tylko pewną, ograniczoną ilość sprzętu, bez utraty swobody ruchów. Oblicza się to na podstawie **KRZEPY** i rozmiaru istoty:

Każde kolejne 25% udźwigu lub ich część ponad obliczony wg powyższego wzoru limit zmniejsza o 1 punkt **SZYBKOŚĆ** bohatera i o -10% **ZRĘCZNOŚĆ**.

Wielkość *obciążenia*, wiążącego się z najczęściej używanymi przedmiotami podano, wraz z cenami i dostępnością, w **EKWIPUNKU**.

Krasnoludowie, dzięki swej zadziwiającej wytrzymałości fizycznej i krępej budowie ciało mogą nosić szczególnie ciężkie ładunki, dalece przekraczające wynikający z **KRZEPY** limit - mogą nieść **KRZEPA** x 20 *WO*, zanim odczują skutki przeciążenia. Konie (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**) mogą nosić ładunki równe ich **KRZEPIE** x 30.

WARTOŚĆ OBCIĄŻENIA:

Wartość obciążenia wyposażenia podano w **EKWIPUNKU**. Bohaterowie Graczy i inne istoty mają (dla tych, którzy ich niosą) obciążenie równe (**KRZEPA**+**ODPORNOŚĆ**) x 10.

ROZMIAR	UDŹWIG
Bardzo mały	**KRZEPA** x 2½
Mały	**KRZEPA** x 5
Średni	**KRZEPA** x 10
Duży	**KRZEPA** x 20
Gigantyczny	**KRZEPA** x 40
Kolosalny	**KRZEPA** x 80

SYSTEMY MONETARNA:

BRETONNIA:

W Bretonni używa się Złotych Franków i Srebrnych Guldenów. Na awersie monet znajdują się podobizny władców, za życia których były bite, na rewersie godło królestwa.

1 złoty frank = 120 srebrnych guldenów
3 złotym frankom = 1 złota korona

IMPERIUM:

System monetarny Imperium opiera się na czterech rodzajach monet - mithrilowym gryfie, złotej koronie, srebrnym szylingu i pensie, zazwyczaj zrobionym z brązu, miedzi lub mosiądzu. Każda moneta waży mniej więcej jedną uncję, a jej wartość uzależniona jest od wagi. Wszystkie miasta Imperium, a także niektóre miasteczka biją swe własne monety, które są akceptowane na terenie całego Imperium, choć w większości wypadków imperialnymi monetami można płacić na terenie całego Starego Świata, a nawet poza granicami kontynentu. Niezwykłe monety traktowane są z dużą podejrzliwością, dzięki czemu ich emisja staje się nieopłacalna. Ponieważ monety różnią się pochodzeniem, wiarygodnym określeniem wartości staje się ich waga.

1 imperialny gryfon = 100 złotych koron = 2000 srebrnych = 24000 pensów
1 złota korona = 20 srebrnych szylingów = 240 pensów
1 srebrny szyling = 12 pensów

Zazwyczaj zapisuje się to tak:

1 *ig* = 100 *zk* = 2000 *s* = 24000 *p*
1 *zk* = 20 *s* = 240 *p*

Bardziej skomplikowane kwoty, na które mogą składać się różne monety zapisuje się następująco:

1 *ig* 10 *zk* 12 *s*	- 1 gryfon, 10 koron, 12 szylingów i 6 pensów
2 *zk* 5 *s*	- 2 korony, 5 szylingów i 8 pensów
6 *s*	- tylko 6 szylingów
12 *zk* 5 *s*	- 12 koron i 5 szylingów
3 *p*	- tylko 3 pensy

JAŁOWA KRAINA:

W Jałowej Krainie używa się Złotych i Srebrnych Guldenów oraz Miedzianych Centymów bitych w Marienburgu.

1 złoty gulden = 20 srebrnych guldenów
1 srebrny gulden = 12 centymów
1 złoty gulden = 2 złotym koronom

KISLEV:

W Kislevie używa się Rubli oraz Kopiejek bitych w Kislevie. Na awersie monet znajdują się podobizny władców, za życia których były bite, na rewersie zaś niedźwiedź, godło królestwa.

1 rubel= 24 kopiejkom
4 ruble = 1 złotej koronie

NORSKA:

Najpowszechniejszą walutą w Norsce jest wybity ze srebra i rzadko używany *daler*. Wiekszość Norsmenów preferuje handel wymienny. Niektórzy wojownicy i jarlowie, noszą duże, ciężkie opaski na ramionach zrobione ze srebra, które można ciąć na odpowiednie ilości w razie potrzeby. Przepaski te znane są jako *rąbane srebro*.

1 daler = 4 marki = 24 szylingi
1 marka = 6 szylingów
1 złota korona = 5 dalerów

DOSTĘPNOŚĆ:

WPŁYW DOSTĘPNOŚCI		
DOSTĘPNOŚĆ	**STOPIEŃ TRUDNOŚCI**	**MODYFIKATOR TESTU PLOTKOWANIA**
Znikoma	Bardzo Trudny	-30%
Niewielka	Trudny	-20%
Sporadyczna	Wymagający	-10%
Mała	Przeciętny	-
Przeciętna	Prosty	+10%
Duża	Łatwy	+20%
Powszechna	Bardzo łatwy	+30%

Posiadanie pieniędzy nie daje pewności, że uda się zakupić pożądany przedmiot. Osady i małe wioski są znacznie gorzej zaopatrzone w towary, niż wielkie miasta zamieszkiwane przez większą liczbę ludzi. Kupienie doskonale wykonanego miecza w maleńkiej osadzie będzie trudniejsze niż znalezienie kramu płatnerza w tętniącej życiem stolicy prowincji. Aby odzwierciedlić dostępność towaru lub usługi, zostały im przypisane pewne poziomy dostępności, zamykające się w skali:

znikoma - niewielka - sporadyczna - mała - przeciętna - duża - powszechna

Mogą być wykorzystywane do określenia, czy przedmiot jest osiągalny w danym sklepie. Na przykład w położonym na wybrzeżu Marienburgu znacznie łatwiej można kupić ryby niż w leżącej w Górach Krańca Świata krasnoludzkiej twierdzy Karak Kadrin. Mistrz Gry powinien zmienić poziom dostępności dóbr i usług, tak by pasowały do miejsca, w którym toczy się gra. Bohater, który poszukuje jakiegoś przedmiotu lub usługi, powinien wykonać udany test *plotkowania*, zmodyfikowany o poziom dostępności dóbr, jakie chce zakupić. Tabela **WPŁYW DOSTĘPNOŚCI** zawiera modyfikatory testu *plotkowania* dla społeczności liczącej tysiąc lub mniej osób. Dla miast liczących od tysiąca do 10 tysięcy osób, trudność należy obniżyć o jeden stopień. W przypadku miast zamieszkiwanych przez więcej niż 10 tysięcy osób, trudność powinna zostać zmniejszona o 2 stopnie. Osady liczące mniej niż sto osób są bardzo małe i nie oferują szerokiej gamy towarów. Bohaterowie, którzy chcą zrobić tam zakupy, muszą liczyć się z trudnością wykonania testu wyższą o jeden stopień. Tabela **DOSTĘPNOŚĆ A LICZBA LUDNOŚCI** pokazuje zmiany *stopnia trudności* testu w zależności od liczby mieszkańców.

Następnie odnajdujemy w *Indeksie miejscowości* kolumnę *źródło zamożności*. Każda adnotacja inna niż *ubóstwo* oznacza, że jest tam dostępny odpowiedni ładunek. *Handel* znaczy, że dostępnych jest tam wiele dóbr i ich dostępność zmienia się o jeden wyżej, np. z *dużej* na *powszechną*. Ta dostępność podstawowa jest modyfikowana przez *stopień zamożności* miejscowości, który można znaleźć w *Indeksie miejscowości*. Tabela **WPŁYW ZAMOŻNOŚCI** pokazuje zmiany *stopnia trudności* testu w zależności od zamożność. Końcowy rezultat oznacza procentową szansę dostępności towaru. Należy rzucić K100 - jeśli otrzymany wynik jest mniejszy lub równy od ustalonej liczby, bohaterowie odnaleźli miejsce, gdzie mogą kupić poszukiwany przez nich towar.

WPŁYW ZAMOŻNOŚCI		
ZAMOŻNOŚĆ	**STOPIEŃ TRUDNOŚCI**	**MODYFIKATOR DOSTĘPNOŚCI**
1	Trudny	-20%
2	Wymagający	-10%
3	Przeciętny	-
4	Prosty	+10%
5	Łatwy	+20%

DOSTĘPNOŚĆ A LICZBA LUDNOŚCI				
DOSTĘPNOŚĆ	**LUDNOŚĆ**			
	PONIŻEJ 100	**PONIŻEJ 1 TYSIĄCA**	**PONIŻEJ 10 TYSIĘCY**	**POWYŻEJ 10 TYSIĘCY**
Znikoma	Decyzja MG	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający
Niewielka	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający	Przeciętny
Sporadyczna	Trudny	Wymagający	Przeciętny	Prosty
Mała	Wymagający	Przeciętny	Prosty	Łatwy
Przeciętna	Przeciętny	Prosty	Łatwy	Bardzo łatwy
Duża	Prosty	Łatwy	Bardzo łatwy	Automatyczny
Powszechna	Łatwy	Bardzo łatwy	Automatyczny	Automatyczny

JAKOŚĆ WYKONANIA:

Nie wszystkie towary wykonane są tak samo starannie. Część przedmiotów jest tandetna, lub źle konserwowana, inne zaś pięknie ozdobione lub wyprodukowane szczególnie starannie. Połeć nadgniłego mięsa jest mniej apetyczny niż soczysta pieczeń, podobnie jak miecz wykuty w krasnoludzkiej kuźni jest cenniejszą bronią niż rdzewiejący kawał żelaza, który przypadkiem wydobyto z dna jeziora. Wszystkie przedmioty opisane w tym podrozdziale są przeciętnej jakości, co oznacza że nie wyróżniają się niczym niezwykłym, ale też nie zostały źle wykonane. Jeśli bohater pragnie posiadać ekwipunek o jakości innej niż przeciętna, należy zastosować poniższe zasady, które modyfikują cenę i dostępność towaru.

W przypadku zwykłych przedmiotów lub usług, poziom ich jakości nie ma odbicia w zasadach gry. Kiepskiej jakości świeca może ciągle gasnąć, zbyt szybko się topić lub ohydnie śmierdzieć, podczas gdy świeca najlepszej jakości nie zostanie zgaszona przez nagły powiew wiatru, topi się wolniej, a czasem przyjemnie pachnie. Szczególnie starannie wykuta broń może być lżejsza od zwykłej, a zbroja odporniejsza na ciosy. W przypadku powszechnie dostępnych towarów i usług różnice w jakości są nieznaczne, choć MG może obniżyć *stopień trudności* niektórych testów, jeśli uzna to za stosowne.

Jakość	**Modyfikator ceny**	**Dostępność**
Najlepsza	x10	Zmniejsza się o dwa poziomy
Dobra	x3	Zmniejsza się o jeden poziom
Przeciętna	x1	Bez zmian
Kiepska	x½	Zwiększa się o jeden poziom

ODSPRZEDAŻ:

Bohater może sprzedać towar po cenie kupna, jednak nie jest to łatwe. Jeśli chce szybko pozbyć się przedmiotu, dostanie za niego połowę ceny. Jeśli natomiast chciałby uzyskać wyższą cenę, musi znaleźć nabywcę i potargować się o wyższą kwotę odsprzedaży. W takim przypadku należy wykonać przeciwstawny test *targowania się*. Jeśli w teście wygra sprzedawca, otrzymuje 100% podanej w tabeli ceny rynkowej, powiększonej o +5% za każdy *poziom skuteczności*. Jeśli natomiast wygra nabywca, oferuje 50% podanej w tabeli ceny rynkowej, zmniejszone o -5% za każdy uzyskany *poziom skuteczności*.

WYMIANA TOWAROWA:

Nie wszystkie transakcje finalizowane są za pomocą pieniędzy. W istocie, większość polega na wymianie towarów lub usług (zwanej barterem). W biedniejszych dzielnicach miast w taki właśnie sposób wypłaca się wynagrodzenie za pracę. Wymiana towarów jest popularną metodą handlu również w rejonach wiejskich, gdzie zamożność oceniania jest po stopniu zaopatrzenia danej rodziny w środki trwałe, takie jak żywność, odzienie lub dom. Handel wymienny jest powszechnym sposobem załatwiania transakcji między myśliwymi, traperami i zwiadowcami, a także wśród elfów i ludów żyjących na obszarach mniej cywilizowanych. W dziczy bardziej niż pękata sakiewka przydaje się dobra broń i mocne buty. Bez nich wędrowiec jest równie biedny, jak najpodlejszy żebrak z rynsztoków Altdorfu.

Dzięki takiemu rozwiązaniu rzeźnik może wymienić połeć mięsa na buty, a garncarz komplet glinianych garnków na worek mąki. Ustalenie porównywalnych wartości wymienionych towarów zależy tylko i wyłącznie od zapotrzebowania i zaopatrzenia w danej społeczności. W podobny zresztą sposób ustala się ceny, zależnie od podaży danego produktu i popytu na niego. Na przykład, garnek lub kociołek może być używany wielokrotnie, natomiast porcja mięsa tylko raz. Z tego powody kociołek lub garnek zwykle będzie wart kilkanaście porcji mięsa. Z drugiej strony, w przypadku klęski głodu, garncarz lub kowal będą musieli *zapłacić* kilkoma kompletami garnków, żeby zdobyć porcję jedzenia.

JAK TO DZIAŁA?

Określenie reguł wymiany barterowej jest dosyć proste. Przede wszystkim należy ustalić wartość przedmiotu, biorąc pod uwagę jego użyteczność dla nabywcy lub w regionie. Na przykład, dla głodnego niemal bezcenne będzie pożywienie, natomiast miecz będzie praktycznie bezwartościowy w mieście, które słynie z wyrobu broni. Można też porównać dostępność obu towarów, zmodyfikowane rozmiarami lokalnej społeczności. W tabeli **Wymiana barterowa** znajduje się porównanie względnej wartości towarów, zależnie od ich dostępności. MG może zmienić te współczynniki, zależnie od sytuacji panującej w danym regionie. Można uznać, że jest to swego rodzaju przelicznik wartości przedmiotu (działający podobnie jak kurs waluty). Na przykład przedmiot o *niewielkiej* dostępności może być wart dwóch przedmiotów o dostępności *sporadycznej*.

Tabela: Wymiana barterowa

	- Towar/usługa na wymianę -						
Towar/Usługa	**Z**	**N**	**S**	**M**	**P**	**D**	**Po**
Znikoma (Z)	1	2	4	8	16	32	64
Niewielka (N)	1/2	1	2	4	8	16	32
Sporadyczna (S)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Mała (M)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Przeciętna (P)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Duża (D)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
Powszechna (Po)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

Przykład: *Johann jest głodny. Próbuje zdobyć coś do jedzenia, ale skończyła mu się gotówka. Decyduje się wymienić zapasowy miecz (dostępność przeciętna) na gorący posiłek (dostępność duża). Porównując oba poziomy dostępności, można uznać, że Johann za swój miecz mógłby dostać dwa posiłki. Jeśli natomiast wymiana miałaby miejsce w mieście, gdzie broni jest mało, dostępność miecza mogłaby spaść do poziomu małej, co zapewniłoby Johanowi cztery posiłki. W skrajnych przypadkach mógłby nawet dostać osiem posiłków, gdyby broń okazała się wyjątkowo trudnym towarem do zdobycia (dostępność sporadyczna). Z drugiej strony, jeśli akurat okoliczne tereny dotknęła klęska nieurodzaju, dostępność żywoności mogłaby drastycznie spaść (dostępność sporadyczna). W tym przypadku, Johann musiałby dać 4 miecze za jeden gorący posiłek!*

WYMIANA USŁUG:

W podobny sposób jak towarami, można wymieć się również informacjami na temat dostępności różnych usług. W podrozdziale **Usługi** znajdują się informacje na temat dostępności różnych usług. Po całym dniu pracy przeciętny robotnik mógł liczyć na pełne wyżywanie i nocleg. Ale już w większym mieście, w warunkach większej konkurencji, mógłby otrzymać najwyżej jeden posiłek dziennie.

HANDEL & GOSPODARKA:



Nawet w świecie rozdzieranym przez wojny, ludzie próbują żyć w pokoju. Chłopi tak samo ciężko pracują na roli gdzieś w Estalii, jak we wschodnich prowincjach Imperium lub w Kislevie. W miastach rzemieślnicy przetwarzają surowce dostarczane przez myśliwych, górników i chłopów w różnego rodzaju towary, od zwykłego mydła po doskonałej jakości kolczugę z Marienburga. Kupcy rozwożą je karawanami do najdalszych zakątków Starego Świata, ryzykując utratę towarów (a nierzadko też życia) dla większego zysku. Następnie kramarze i handlarze wystawiają na sprzedaż gotowe produkty, pomnażając bogactwo własne i całego królestwa.

GOSPODARKA:

W każdej dziedzinie gospodarki działa podobny mechanizm. Surowce są przetwarzane, a następnie w formie gotowych produktów sprzedawane końcowym odbiorcom. Chłopi w pocie czoła uprawiają ziemię lub hodują zwierzęta. Płody natury lub mięso i skóry zwierząt sprzedają przetwórcom, takim jak rymarze, młynarze i rzeźnicy. Górnicy wydobywają złoża z Gór Krańca Świata i sprzedają rudy metalurgom, kowalom i płatnerzom, którzy używają ich do wytwarzania zbroi, broni, zastawy stołowej, biżuterii i innych przedmiotów metalowych. Większość rzemieślników i innych przetwórców sprzedaje swoje wyroby na rynku lokalnym, gdyż zwykle brakuje im środków pieniężnych, by przewozić towary na większe odległości i rozszerzać działalność na inne rynki. Transportem towarów zajmują się więc kupcy i gildie handlowe.

KUPCY:

Na samym dole hierarchii kupieckiej znajdują się wędrowni kramarze i domokrążcy, którzy podróżują od wioski do wioski, sprzedając to, co uda im się znaleźć lub tanio kupić. W swojej ofercie równie często mają towary dobrej jakości, jak też zwykły szmelc. Najbiedniejsi kupcy sprzedają tylko towary gotowe, z wyjątkiem żywności, której przewożenie wymaga drogich środków konserwujących. Wędrowny kramarz prowadzi działalność na terenie kilu (6-12) wiosek, które odwiedza na zmianę. Zamożniejsi mogą sobie pozwolić nawet na strażnika lub dwóch. Są to jednak rzadkie przypadku, ponieważ jeśli handlarza stać na strażnika, to z pewnością może również zainwestować kapitał w lepszy środek transportu niż własne nogi lub mały wózek.

Następną liczną grupę stanowią kupcy właściwi. Ich przekrój jest znacznie szerszy, od biednych, początkujących handlarzy, którzy prowadzą działalność na niewielkim obszarze, aż po bogatych kupców, którzy przewożą towary do najdalszych zakątków kontynentu. W wielu miastach działają gildie kupieckie - zrzeszenia, które dbają o interesy należących do nich kupców. Mimo znacznych wpływów w skali lokalne, nie mogą one równać się z potężnymi Rodami Kupieckimi. Większość kupców posiada stałą siedzibę w dużym mieście, skąd prowadzą działalność i organizują transport produktów między rynkami zbytu. Zamożniejsi mogą sobie pozwolić na barki lub statki (przewożące towary do portów i miast nabrzeżnych) lub karawany, które podróżują szlakami lądowymi do dalekich miast na Południu i fortec krasnoludzkich na Wschodzie.

Najbogatszą grupę wśród kupców stanowią zarządcy i głowy Wielkich Rodów Kupieckich. Ich bogactwo i wpływy stawiają ich w jednym rzędzie z książętami i królami. Kontrolują lokalne rynki w takim stopniu, że potrafią zablokować dopływ surowców do miasta, żeby podnieść ceny właśnie tych produktów, lub zasypać wybrany rynek masą tanich towarów, by wyeliminować konkurencję. Rody Kupieckie zwykle utrzymują po kilka

kantarów w większych miastach oraz posiadają rozległą sieć przedstawicieli handlowych, którzy działają na rynkach lokalnych, zdobywając informacje o popycie na określone towary i negocjując ceny z dostawcami surowców. Poniżej przedstawiono kilka ważniejszych Rodów Kupieckich.

RÓD AGNEW:

Klasa średnia w Bretonni jest znacznie słabiej rozwinięta niż silna i zyskująca coraz większe wpływy klasa mieszczańska Imperium. Szlachta i arystokracja bretonnski kontrolują niemal każdy aspekt życia publicznego, na czele z handlem. Jednym z najbardziej wpływowych jest ród Agnew, znany w całym Starym Świecie z produkcji doskonałych win i innych trunków. Dokonania jego członków w dziedzinie wytwarzania napojów alkoholowych znacznie przekraczają chwalebne wyczyny na polu walki. Ród w krótkim czasie zgromadzili olbrzymi majątek, kontrolując eksport win z doskonałych winnic z doliny Morceaux. Dzięki uzyskanym w ten sposób pieniądzom, był w stanie współfinansować secesję Marienburga. Przedstawiciele rodu tłumaczyli to działaniem w obronie interesów Bretonni, ale niewątpliwym efektem odłączenia się wielkiego portu od Imperium był wzrost wpływów rodu Agnew w całej Jałowej Krainie. Mimo iż niektóre rody szlacheckie potępiają angażowanie się w działalność, która nie przystoi prawdziwym rycerzom, trzeba przyznać, że ród Agnew w dużej mierze przyczynił się do rozwoju gospodarczego Bretonni.

RÓD BACHER:

Niewielka gildia, która powstała jako pośrednik w handlu pieczywem i wypiekami w okolicach Marienburga, wkrótce wywalczyła sobie pozycję głównego dostawcy żywności w Starym Świecie. Dysponując stałą siedzibą w Marienburgu, zarządcy rodu posiadają rozległe koneksje i udział w kontaktach gospodarczych wielkiego portu z pozostałymi miastami Imperium. W Marienburgu krąży plotka, że ród Bacher potajemnie kieruje radą miejską, ale większość obywateli miasta wydaje się nie podzielać tych podejrzeń. Ród Bacher handluje przecież nie tylko z Bretonnią i Imperium, ale także z pozostałymi krainami. W niemal wszystkich portach Starego Świata można zobaczyć statki z charakterystyczną banderą rodu Bacher, przedstawiającą konika polnego na czerwonym tle. Ród konkuruje z mniejszymi rodami kupieckimi i gildiami z Imperium, choć przewagę zapewnia mu wyłączność na import bretonnskiej brandy.

KOSZTOWNOŚCI KORBRELA:

Jest to nazwa dużej gildii kupieckiej, która zaspokaja potrzeby najbogatszych mieszkańców Starego Świata, oferując biżuterię, klejnoty, wyroby z kryształu, szkła oraz drogocennych metali, w tym także z rudy gromrilu pozyskiwanej od krasnoludów. Korbel to nazwa dobrze znana wszystkich arystokratom, zwłaszcza w dekadenckich kręgach wyższej socjety. Na każdej uczcie i bankiecie u Imperatora można spotkać przynajmniej jednego przedstawiciela tego wpływowego rodu kupieckiego.

RÓD VON KANTOR:

Posiadająca siedzibę w Averheim rodzina Von Kantor to niewielka, choć prężnie działająca organizacja handlowa, zaprawiona w walkach z najazdami orków i innych potworów, przybywających zza Przełęczy Czarnego Ognia. Zajmuje się wydobyciem i wstępną obróbką rud metali wydobywanych z Gór Krańca Świata. W tej dziedzinie konkurują z krasnoludami, przeciwstawiając długoletnim tradycjom i doświadczeniu khazadem niemal niewolniczą pracę słabo opłacanych górników z okolicznych wiosek. Ród kontroluje obrót surowcami mieście, choć większość transakcji zawiera w miastach na północy Imperium. Jego symbolem jest wizerunek góry o dwóch szczytach.

KLAN RUMSTER:

Jest to organizacja, do której należą wyłącznie niziołki. Dysponując szeroką siatką pośredników i przedstawicieli, zarządcy klanu zajmują się dystrybucją różnego rodzaju słodyczy i pieczywa na terenie całego Imperium. Ich firmowe wypieki, takie jak *paszteciki za pensa* i *suchary podróżne*, cieszą się opinią tanich, lecz nieco podejrzanych wyrobów. Przedstawiciele Rumstera napędzają koniunkturę, produkując ciasta po minimalnych kosztach, czasem nawet wykorzystując nadpsute mięso lub zanieczyszczoną mąkę. Plotka głosi, że farsz w pasztecikach Rumstera lub nadzienie w naleśnikach zawiera wiele dziwnych składników.

INNE RODY:

W Starym Świecie działają także inne rody kupieckie. Między innymi należy wymienić ród Morskich Elfów Zefir, który kieruje sprzedażą elfich towarów na rynkach Erengradu, Marienburga i Altdorfu, a także ród Fabbricante z Tilei, który negocjuje z władcami północnych krain wynajem oddziałów najemnych i wolnych kompanii kondotierów. W wielu pałacach i zamkach możnowładców posadzki wykładane są rzadkimi i drogocennymi marmurami, sprowadzanymi przez ród Steinhauerów. Jednak rody kupieckie zazwyczaj koncentrują działalność na opanowaniu rynku lokalnego, a dopiero potem rozszerzają ją na inne prowincje i krainy.

SZLAKI HANDLOWE:

W Starym Świecie istnieją trzy rodzaje szlaków handlowych - morskie, rzeczne i lądowe. Najbardziej opłacalny jest przewóz barkami rzecznymi, gdyż z uwagi na rozbudowaną sieć rzek i kanałów, taki transport jest szybszy od karawan lądowych. Co więcej, barki są znacznie pewniejszą metodą zabezpieczenia kupców przed napadami rozbójników i potworów grasujących w lasach Imperium. Duże łodzie wyładowane towarami to częsty widok na niemal wszystkich rzekach Starego Świata. Transport morski, choć równie szybki, jest znacznie bardziej niebezpieczny, ze względu na ryzyko ataku piratów z Sartosy albo korsarzy z Bretonni lub Arabii, którzy czyhają na nieuzbrojone tileańskie i bretonnskie statki towarowe. Morze Tileańskie i wody Wielkiego Oceanu są tak niebezpieczne, że nawet znacznie szybsze statki nie potrafią ujść przed pościgiem pirackich flotylli, operujących z ukrytych zatoczek lub niewielkich wysepek.

Karawany lądowe, zwykle w formie konwoju wozów, podróżują między ośrodkami w głębi lądu lub przewożą towary z i na wybrzeże. Zwykle mają silną obstawę strażników, szczególnie w niebezpiecznych regionach leśnych lub podgórskich. Kupcy starają się przynajmniej część podróży spędzić na barkach rzecznych, by w ten sposób zminimalizować szansę napaści banitów, goblinoidów lub zwierzoludzi.

Najsłynniejszym traktem handlowym jest *Srebrny Szlak*, który łączy Stary Świat z dalekimi krainami Indu i Kitaju. To długa podróż, w ciągu której czyha wiele niebezpieczeństw, na czele w hordami hobgoblinów. Pomyślny powrót z bajecznymi bogactwami Orientu może jednak zapewnić dostatnie życie, dlatego też nie brakuje śmiałków, którzy zapuszczają się dzikie pustkowia między Wschodem a Zachodem.

HANDEL:

Mimo że w gospodarce Starego Świata dość istotne miejsce zajmują Marienburg i Erengradu, to jednak Imperium pozostaje największym producentem i konsumentem towarów. Jest głównym rynkiem zbytu dla wszystkich wielkich Rodów Kupieckich i większych gildii handlowych. Wpływami gospodarczymi przewyższa Bretonnię, Królestwa Estalijskie, a nawet republiki kupieckie z Tilei. Poniżej przedstawiono główne ośrodki handlowe w Starym Świecie.

ALTDORF:

Jako stolica Imperium, siedziba dworu Imperatora oraz główny ośrodek Kultu Sigmara. Altdorf to prawdziwe serce Imperium. Z całego Starego Świata przybywają pielgrzymi, aby otrzymać błogosławieństwo od prezbiterów Sigmara. W czasie pobytu w tym pięknym mieście wydają znaczne sumy w gospodach, galeriach, muzeach, a nawet po to, by przez bramę popatrzeć na pałac Imperatora. Położony u zbiegu dwóch rzek - Reiku i Talabeck - Altdorf to doskonały punkt przeładunkowy dla kupców i przewoźników rzecznych. Do tego należy doliczyć rzeszę żaków i uczonych z wielu uniwersytetów, odwiedzających biblioteki posiadające w swoich zbiorach niezwykle cenne rękopisy.

MARIENBURG:

Mimo iż formalnie pozostaje niezależny od Imperium, Marienburg utrzymuje silne związki gospodarcze z dawnym seniorem. Jako największy port morski Starego Świata, stanowi główny ośrodek handlowy na Północy. Jednocześnie jest punktem docelowym wielu kompanii przewoźniczych transportujących towary po Reiku. Co więcej, Marienburg to główny port przeładunkowy dla towarów importowanych z Estalii i Bretonni. Dzięki temu obywatele miasta mają dostęp do najświeższych towarów z tych krain, a także zarabiają na opłatach celnych, magazynowych i przeładunkowych. W Marienburgu swoje filie ma wiele gildii i organizacji kupieckich, które wywierają znaczny wpływ na życie polityczne w całej Jałowej Krainie. Swoje siedziby mają tu, między innymi, Rody Kupieckie Morskich Elfów, które korzystają z uprzywilejowanej pozycji Marienburga, wprowadzając wysokiej jakości towary na rynki ludzkich krain.

MIDDENHEIM:

Middenheim jest drugim co do wielkości miastem Imperium. Źródłem bogactwa mieszkańców Middenheim są przede wszystkim handel i daniny poddanych. Tylko najprostsza żywność pochodzi z okolic miasta; towary luksusowe trzeba importować, ponieważ ziemie nie są zbyt urodzajne. Woda nie stanowi problemu, ponieważ w mieście znajdują się liczne, wydrążone głęboko w skale studnie. Nigdy nie brakło w nich czystej i chłodnej wody - wieść głosi, że woda ta uzdrawia i daje długowieczność

NULN:

Jako główny ośrodek nauki i przemysłu, leżące na skrzyżowaniu szlaków handlowych Nuln nabiera coraz większego znaczenia na arenie gospodarczej. Początkowo było to centrum wytwarzające machiny wojenne i oblężnicze, jednak z czasem stało się głównym ośrodkiem produkcji wszelkich typów broni i opancerzenia. W mieście powstało wiele postępowych uniwersytetów, finansowanych dzięki opłatom pobieranym od przybywających z Południa karawan kupieckich. Nuln słynie także z produkcji wyśmienitych win i doskonałej jakości wyrobów metalowych.

POZOSTAŁE MIASTA:

Głównym ośrodkiem produkcji rolnej jest prowincja Reikland, która korzysta z technologicznie zaawansowanych metod zbioru plonów - sukcesywnie wprowadzanych, by zrekompensować częste klęski nieurodzaju, jaki w przeszłości dotykały ten region. Rywalizują z nim urodzajne ziemie Krainy Zgromadzenia, dostarczającej najlepszej jakości mięso i wełnę, nie mówiąc już

o doskonałym piwie i zbożach nietkniętych przez pasożyty. Niziołki oferują również skóry i futra. Znani są jaok świetni rymarze i kuśnierze, choć nie mogą konkurować z myśliwymi i traperami z Talabecklandu i Hochlandu.

KRAINY POZA IMPERIUM:

Kupcy z Imperium rywalizują z handlarzami z Kisleva, Bretonni i Tilei, ale jest to zdrowa konkurencja. Przybysze z obcych krain nie są postrzegani jako wrogowie, ale jako uczciwi kupcy i konkurencji na szerokim rynku towarów i usług. Po drugiej stronie znajdują się kupcy z Arabii, traktowani wrogo i z podejrzliwością (*wszyscy to oszuści i naciągacze* - jak głosi powszechna opinia). Dzięki położeniu geograficznemu mają bezpośrednie kontakty z krainami Indu i Kitaju, kontrolując rynek przypraw, jedwabiu, porcelany i innych egzotycznych produktów.

TILEA:

Tileańskie miasta-państwa to największy rywal Imperium, bogaty dzięki napływowi egzotycznych towarów i handlarzom z dalekich stron. Kupcy z Tilei, znani ze swoich umiejętności targowania się, ustępuje jedynie tym z Arabii, którzy sztukę negocjacji handlowych opanowali do perfekcji. Tilea eksportuje ziarna zbóż, bydło, kozy, owce, a także srebro. Zaś Tobaro to główny ośrodek handlu kamieniami szlachetnymi. Znaczne wpływy pieniężne regionu pochodzą z wynajmowania najemników, w tym sławnych wolnych kompanii kondotierów.

BRETONNIA:

Bretonia to również bogata kraina, eksportująca najwspanialsze w Starym Świecie rumaki i konie bojowe, a także oszlifowane kamienie szlachetne, złoto i biżuterię oraz słynne wyroby alkoholowe, między innymi doskonałe wina i brandy. Największe ośrodki handlowe, a zarazem wielkie porty, zlokalizowane są na wybrzeżu. Są to Bordeleaux, L'Anguille oraz Brionne. Couronne to znany ośrodek produkcji żywności, głównie przenicy, win oraz mięsa. Jest to również ważny punkt handlu przyprawami i jedwabiami z południa, sprowadzanymi z Estalii.

KISLEV:

Główną potęgą ekonomiczną na wschodzie jest Kislev, z wielkim portem w Erengradzie, który pod względem wysokości obrotów ustępuje jedynie Marienburgowi. To prężnie rozwijające się miasto zyskuje coraz większą popularność wśród kupców, nawet z tak dalekich krain, jak Estalia i Bretonnia. Erengrad eksportuje towary sprowadzane z pobliskiej Norski, między innymi drewno, smołę, ryby oraz kły morsów. Handel z dzikimi plemionami Norsmenów, choć wymaga niezwyklej odwagi i determinacji, bywa zyskowny, zwłaszcza w przypadku rzadkich i cennych towarów, takich jak olej lub tran.

ESTALIA:

Estalia również próbuje zdobyć nowe rynki zbytu. Po odparciu przez armie Bretonni najeźdźców z Arabii, kupcy z tego pustynnego kraju próbują w inny sposób zdobyć wpływy w Królestwach Estalijskich. Tutaj więc koncentrują swoją działalność handlową, sprowadzając towary z dalekich krain. Estalijczycy z kolei działają jako pośrednicy, odsprzedając towar w Bretonni i Imperium. Równie istotne są zyski wypracowywane przez liczne flotylle rybackie, dostarczające słynnych w całym Starym Świecie solonych śledzi. Magritta - wielki port dzielnie odpierający ataki piratów - chętnie handluje z północnymi krainami, dostarczając produktów rolnych z okolicznych żyznych ziem oraz srebra wydobywanego z pobliskich Gór Abasko. Estalijczycy żywią głęboko zakorzenioną niechęć do Tileańczyków, więc pomimo bliskości tych krain, kontakty handlowe między nimi są wyjątkowo rzadkie.

PODATKI:



odatki to utrapienie robotników i biednej ludności, a jednocześnie spory problem dla władców. Mimo dość znacznej liczby poborców, podatki płaci jedynie połowa obywateli Starego Świata. W miastach ten odsetek jest wyższy, ale na terenach wiejskich znacząco niższy. Ale nie zawsze tak bywało. W przeszłości, przed pojawieniem się klasy średniej, chłopi byli traktowani jak własność panów i musieli im oddawać znaczną część płodów rolnych i zwierząt hodowlanych, w zamian za ochronę. Jednak wraz ze wzrostem wpływów klasy mieszczańskiej, nastawienie władców do kwestii podatków musiało ulec zmianie.

Każdorazowe wprowadzenie nowego podatku wywołuje natychmiastową reakcję przeciwną i owocuje znalezieniem luki w prawie, dzięki której można uniknąć uiszczania obowiązkowych opłat. W każdym kraju, a czasem też w poszczególnych prowincjach, istnieją rozmaite systemy podatkowe, które odzwierciedlają poziom zamożności, charakter i osobowość władcy regionu lub kraju. Niektórzy zmuszają ludność do ciężkich wyrzeczeń, gdyż chcą wybudować sobie nowy zamek. Inni natomiast są zdania, że prawdziwe bogactwo to umożliwienie kupcom rozwoju i jednocześnie ich kontrolowanie. Także kupieckie gildie, organizuje handlowe i rady miejskie wprowadzają własne opłaty, podobnie jak nielegalnie działające gangi i gildie złodziei.

Tradycyjne podejście do kwestii podatków wciąż obowiązuje w Bretonni. Władcy ziem żądają od poddanych zapłaty w postaci pracy lub płodów rolnych. Z kolei tileański system podatkowy to niemal synonim złożoności i łapówkarstwa. W Estalii utrzymuje się jednolity system podatków krajowych i regionalnych, natomiast w Kislevie i Norsce kwestia zbierania w ten sposób funduszy to wciąż prymitywny system konfiskaty. W Imperium rywalizacja między urzędnikami i podatnikami przekształciła się w rodzaj wojny podjazdowej. Urzędnicy wciąż nakładają nowe podatki lub wynajdują sposoby likwidacji rozmaitych zezwoleń i ulg, natomiast obywatele ze wszystkich sił próbują uniknąć obciążania ich kosztami kolejnej wojny lub kaprysu Księcia Elektora.

Ogólnie można przyjąć, że dopóki suma zebranych pieniędzy pokrywa zapotrzebowanie, nikt nie interesuje się sposobem ich gromadzenia ani źródłem pochodzenia. Gildie, a czasem nawet władze miejskie, często zatrudniają zbrojne oddziały poborców - zarazem doświadczonych wojowników, jak i twardych, stanowczych negocjatorów. Istnieją także niezależne kompanie poborców, spośród których najlepszą reputacją cieszy się grupa działająca na terenie Stirlandu. Składa się z weteranów armii najemników, którzy słyną ze swojej skuteczności. Podobno zawsze zbierają odpowiednią sumę, niezależnie od tego, kto stoi im na drodze - żywy lub nieumarły.

Poniżej opisano kilka spośród podatków, jakie są nakładane w rozmaitych miastach i krainach Starego Świata. Do Mistrza Gry wciąż należy wybór, jaki podatek zamierza stosować w miejscu, do którego trafią Bohaterowie Graczy.

PODATEK REJESTROWY:

Zwykle raz na 5 lat mieszkańcy wsi wybierają się do najbliższego większego miasta, aby wziąć udział w spisie ludności. Dzięki temu władcy mogą oszacować liczbę poddanych i ocenić możliwości mobilizacyjne na wypadek wojny. Rodzina musi zapłacić 1 szylinga za każdego mężczyznę, 6 pensów za kobietę oraz 3 pensy za każdą krowę. Aby mniej zapłacić, niektórzy chłopi przebierają chłopców za dziewczęta, a nawet ukrywają część dzieci. W czasie wojny konieczność płacenia podatku rejestrowego, niezależnie od innych obciążeń, doprowadzała nieraz do wybuchu chłopskich powstań.

DZIESIĘCINA & PODATEK DOCHODOWY:

Każda wioska lub większa osada musi przekazać poborcy dziesiątą część swoich plonów lub dochodu z ubiegłego roku. Mieszkańcy miast muszą natomiast płacić piętnastą część od każdego zarobku. Poborcy podatkowi pobierają te opłaty bezpośrednio od burmistrza lub wójta, którzy zwykle co pół roku zbierają podatek od obywateli, aby pokryć żądania władców.

POUSZNE:

Zwykle jest to podatek nakładany na elfy, w wysokości 1 szylinga od ucha. Odmowa uiszczenia może oznaczać obcięcie ucha. Zarządcy gildii oraz niezależne miasta zwykle wprowadzają ten podatek jako sposób wyeliminowania konkurencji ze strony elfich rodów kupieckich, chociaż czasami jest to tylko forma wyrażenia pogardy dla wyniosłych elfów. Nie trzeba dodawać, że poborcy nakładają ten podatek tylko wtedy, gdy nie ma ryzyka, że nie uda im się wymusić opłaty.

POBÓR:

Jest to raczej forma wymuszenia pieniędzy niż prawnie uzasadniony podatek. Pobór jest wprowadzany w czasie wojny, aby sfinansować wyposażenie lub utworzenie nowego regimentu. Do wybranego miasta lub osady wysyła się sierżanta z plutonem wojska oraz kompanię muzyczną. Następnie trębacze, dobosze i dudziarze grają tak długo, dopóki nie zostanie zebrana odpowiednia suma. Niektórzy oficerowie potrafią przez kilka dni musztrować oddziały na miejskim rynku, każąc im maszerować po cały placu, wznosić bojowe okrzyki i łomotać mieczami w tarcze.

PROWIZJA BANKOWA:

Jest to obowiązkowa opłata nakładana przy każdej operacji bankowej. To powszechnie znienawidzona forma podatku, jednak trudno jej uniknąć. Stawki różnią się między sobą, ale zasada jest ta sama - bank pobiera pewną wartość od sumy złożonej lub wpłaconej do banku. W Imperium opłata zwykle wynosi złotą koronę dla Imperatora plus szyling dla banku plus pens dla kasjera, wypłacane od każdych 10 złotych koron depozytu lub wypłaty. Listy kredytowe i noty bankowe zwykle oznaczają konieczność uiszczania dwukrotnie, a nawet trzykrotnie wyższej prowizji.

PODATEK OKIENNY:

Po wybuchu słynnych zamieszek w Altdorfie, obecnie jest to dość rzadko spotykana forma podatku. Właściciel domu płaci ustaloną kwotę za każde okno budowli. Można było uniknąć tej opłaty zamurowując okna, przekupując urzędników lub po prostu wypierając się własności domu. Nawet arystokraci i przedstawiciele szlachty przekonywali, że ponieważ ich przodkowie nie kupili rodowej posiadłości, nie ma żadnego dowodu, że oni sami są właścicielami domu, a więc nie są zobligowani do płacenia tego podatku.

OPŁATA 4-STOPOWA:

Podatek nakładany przez niziołki w ich dzielnicach i w Krainie Zgromadzenia wprowadza obowiązek uiszczenia odpowiedniej opłaty przez każdego osobnika, który mierzy sobie ponad 4 stopy wzrostu (czyli według miary Imperium 120 cm). Na drzwiach większości karczm, kramów i przy bramach,

na odpowiedniej wysokości umieszcza się znak, do którego przymierza się przybyszów. Zwykle muszą płacić 2 pensy za każde 5 cm, o jakie czubek głowy przewyższa położenie znaku. Niektóre gildie, w wyjątkowo rzadkich sytuacjach, stosują odwrotny system, pobierając opłaty od interesantów, którzy mierzą sobie poniżej określonego wzrostu.

PODATEK OD PASA:
Wprowadzany głównie w czasach wojny i klęski głodu, podatek od pasa nakłada obowiązek uiszczenia określonej sumy za każdy centymetr noszonego pasa. W teorii, osoby grube są dostatecznie zamożne, by płacić podatek, niemniej jednak w praktyce okazuje się, że znacznie łatwiej dać łapówkę, założyć gorset lub postawić zastępcę.

ZEZWOLENIA:
Jest to ukryty podatek, szczególnie popularny w Imperium. Odpłatne wydawanie zezwoleń jest uświęconym tradycją sposobem wyłudzania pieniędzy od obywateli. Bywają przypadki uzasadnione (na przykład wydawanie zezwoleń na prowadzenie łowiectwa lub rybołówstwa), ale zdarzają się także zupełnie dziwaczne (na przykład, opłaty za noszenie kapelusza lub posiadanie zwierząt futerkowych). W mieście pobieranie opłat ze zezwolenia i licencje jest nadzorowane przez całą armię urzędników i inspektorów. Jednak na terenach wiejskich ich skuteczność bywa mocno ograniczona. Zdarza się, że władcy udzielają rocznego zezwolenia na prowadzenie określonej działalności, dzięki temu uzyskując szybkie wpływy do własnej kasy. Z drugiej strony, osoba, która uzyskała takie zezwolenie, ma rok na wyciągnięcie maksymalnie dużych zysków z działalności, oczywiście pod warunkiem, że nie zostanie obciążona innymi podatkami.

TOWARY & USŁUGI:



a bazarach i rynkach Starego Świata czeka nieprzeliczona ilość różnych przedmiotów, które można kupić albo sprzedać. W licznych kramach i sklepach bohaterowie mogą nabyć zwykle rzeczy jak: broń, liny, jedzenie lub ubrania, a także rzadziej spotykane dobra: trucizny, używki lub magiczne przedmioty. Cały ten dobytek został podzielony na dwie pojemne kategorie: towary, do których zaliczają się oręż, zbroje, ubrania, żywność, ekwipunek ogólny, przedmioty związane z transportem, ekwipunek specjalny i inne, oraz usługi, do których zaliczają się opieka medyczna, wynajem pracowników i inne.

Ta lista jest pomyślana jako pomoc, a nie jako nienaruszalna reguła - możesz więc do woli zmieniać jej szczegóły w swych własnych scenariuszach. Na przykład, jeśli twa gra toczy się w społeczeństwie górniczym, byłoby dość dziwne, gdyby bohaterowie nie mogli nabyć kilofów…

ORĘŻ
- Broń ręczna
- Broń strzelecka
- Broń palna

ARTYLERIA
- Balista
- Bombarda
- Katapulta

ZBROJA, LADRY & TARCZA
- Zbroja & pancerz
- Ladry
- Tarcza

UBRANIE

ŻYWNOŚĆ & NOCLEG
- Jedzenie & alkohol
- Nocleg
- Opieka nad zwierzętami

EKWIPUNEK OGÓLNY
- Pojemniki & sakwy
- Oświetlenie
- Ekwipunek ogólny
- Instrumenty muzyczne
- Artykuły piśmiennicze
- Narzędzia

EKWIPUNEK SPECJALNY
- Mikstury & medykamenty
- Osobliwości
- Protezy & dodatki
- Symbole religijne
- Przybory religijne

ZWIERZĘTA
- Wierzchowce
- Rząd koński
- Inwentarz żywy

PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE
- Podróżowanie

SPOSOBY TRANSPORTU
- Podróż lądem
- Podróż rzekami & morzem

POJAZDY
- Wózki, wozy & powozy
- Statki & łodzie

POJAZDY BOJOWE
- Rydwany

NIERUCHOMOŚCI
- Zakup domu *lub* nieruchomości

KLEJNOTY

BIŻUTERIA & OZDOBY

PODRABIANIE PIENIĘDZY

KUPIECTWO

PRACOWNICY NAJEMNI
- Zwykli pomocnicy
- Podwładni

REGUŁY HANDLU



Cisza! Jestem sierżant Schwarzenbrau. Ulfli Schwarzenbrau. Nie obchodzi mnie jak się nazywacie. Nie obchodzi mnie skąd pochodzicie. I nie obchodzi mnie, co o mnie myślicie. Jesteście tutaj, bando jedna, aby stać się żołnierzami a ja jestem tutaj by was nimi uczynić.
Chcecie walczyć? Będziecie walczyć. Ale najpierw nauczycie się jak i czym to robić. Nie pozwolę, żeby któryś z was narażał swój oddział podczas walki. A chojraków nie znoszę. Ostatnim cwaniakiem, jaki mi się zdarzył był taki jeden Gurnisson i przesrał sobie od razu. Był nieudacznikiem i tyle. Co robi? Skąd mam wiedzieć? Co to ja jestem, jego mamusia? Pewnie szwenda się po zamtuzach albo zadaje z elfami. A wy będziecie się odzywać jak wam pozwolę.
Zaczniemy od mieczy. Osobiście preferuję młot lub nadziak, ale jak się nie ma co się lubi, to się pije zwykłą brandy. Ilu z was trzymało już w rękach miecz? W porządku. Opuśćcie ręce. Obaj. Myślicie, że miecz to kawał żelaza, który możecie kupić, zdobyć albo ukraść a później kogoś nim zabić, tak? I macie rację! Tyle, że nie jest to z w y k ł y kawał żelaza, bo ktoś, na pewno od was zdolniejszy, w pocie czoła musiał go zrobić, a wykucie miecza to nie drapanie się po tyłku. Tu trza myśleć.
Żeby zrobić miecz potrzeba stali. Zasada jest prosta - dobra stal i dobry kowal to dobre ostrze, marna stal i dobry kowal to strata czasu i wysiłku. Choćbyś miał najszczersze chęci, z gówna miodu nie ukręcisz i tyle. Nie może być też we stali za mało węgla, bo słaba będzie i na nic się broń z takiego materiału nie nada. Kowal musi też uważać jak stal hartuje, i kiedy. Nie wolno sztaby rozgrzać zbyt mocno, bo się przehartuje, ani za słabo, bo się giąć później będzie. Trza ją hartować jak kolor wiśni osiągnie, w piecu rozjarzona. Miecz zbytnio zahartowany twardy będzie, ale giętkości takiemu brak, tedy skruszyć się łatwo może jak silnie nim uderzycie, więc nie dajcie sobie nigdy wcisnąć dziadostwa i marnoty, bo zginiecie prędko i boleśnie przy pierwszym spotkaniu z zielonymi. Nie śmiej się kiepie, boś zieleńca przed sobą chyba nigdy nie miał a największą bitwę pewnie w chlewie swojego ojca ze świniami żeś stoczył a i jej pewnieś nie wygrał. Spokój! Tak jak mówiłem, hartowanie jest ważne. Różni kowale różnie hartują. Jedni we wodzie, inni wolą olej ciepły, coby wolniej stal chłodzić. Gobliny, sucze pomioty niech im jucha sczeźnie, w szczynach swych broń hartują a północne ludy nawet we krwi. Zwierzęcej albo jenieckiej. Nie wierzycie? Jeśli skończycie szkolenie i jakimś cudem zostaniecie wcieleni do któregoś z oddziałów, postaram się abyście mogli się o tym z bliska przekonać. Ale mało który wróci, żeby o tym opowiedzieć. Ale o czym ja tu mówię? Połowy z was to nie interesuje a druga połowa i tak nie zrozumie. A tu o wasze głowy idzie!
Taaak…A teraz powiecie mi z jakich części składa się miecz. Słucham. Nie, nie, *oszcza* to cię pies jak cię na dziedziniec wyrzucę. Zapamiętajcie - miecz składa się z o s t r z a czyli głowni, jelca czyli gardy, rękojeści i głowicy, która ją wieńczy… Tak. Rękojeść służy do trzymania.
Rękojeść jest przedłużeniem głowni na które zakładana jest okładzina z drewna lub rogu i skóry, przymocowanej zwykle rybim klejem albo nitami. Rękojeści są różne, w zależności od długości i przeznaczenia miecza. Krótki, jednoręczny miecz ma krótką rękojeść a zweihander na przykład bardzo długą. Ale o tym później.
Głowica, czyli to, co znajduje się na końcu rękojeści ma kilka funkcji. Po pierwsze, zapobiega ześlizgiwaniu się dłoni z uchwytu podczas zadawania silnego cięcia. Dzięki temu miecz nie tak łatwo stracić, gdy gruchotasz Skavenowi czaszkę. Po drugie, służy jako przeciwwaga dla głowni i pomaga w wyważeniu broni. Po trzecie, służy do krzywdzenia wroga. Jeśli trafisz kogoś głowicą w twarz, to na pewno nie spojrzy już z przyjemnością w żadne zwierciadło. Głowice mogą mieć różne kształty, zależnie od upodobań, ale należy unikać takich, które oprócz wroga mogą uszkodzić samego właściciela broni. A na pewno nie pomogą w walce jakieś świecidełka i ozdupki. To dobre dla elfów, tych pedałów… aaa ten podłużny kawałek metalu, który osadzony jest w poprzek tam, gdzie kończy się rękojeść a zaczyna głownia to jelec. Jelec chroni ręce przed uderzeniami przeciwnika i własnymi. Tak, tak, gdybyś uderzył z całej siły w tarczę przeciwnika i nie miał jelca, musiałbyś nauczyć się sobie dogadzać drugą ręką, bo połamałbyś sobie pewnie palce, albo w najlepszym wypadku je potłukł. Jelec nie pozwoli też twojej dłoni ześlizgiwać się na ostrze, gdy zadajesz silne pchnięcie a oręż napotka opór. Jest wreszcie jelec narzędziem ofensywnym. Łatwo zakleszczysz nim broń nieuważnego przeciwnika lub, jeśliś jest dostatecznie blisko, wrazisz mu go w gardło lub ślepie. No co się gapicie? W bitwie gobas nie będzie was uprzejmie pytał czy może wam odgryźć ucho albo wyłupić oko, tylko to zrobi.
Głownia, czyli ostrze, to *część robocza* naszego narzędzia do zadawania bólu. Jest tak wspaniale uniwersalna, że można nią ciąć, rąbać i kłuć. A nawet zastawiać się, jeśli to konieczne. Pamiętajcie patałachy, że najlepiej jest ciąć samym końcem głowni, bo tam się zbiera siła waszego ramienia. Jak nie wierzycie, to spytajcie jakiegokolwiek inżyniera o dźwignię, to wam opowie. Chociaż wy i tak nie zrozumiecie. Głownia może być szersza lub węższa z ostrzejszym lub okrąglejszym zakończeniem - zależnie od tego czy miecz ma służyć do pchnięć czy do cięcia. Może również głownia posiadać zbrocze, ale niech was nazwa nie myli - nie jest tam po to żeby ściekała po nim jucha. Jakby o to chodziło, każdy topór też by miał zbrocze. A nie ma. Ta bruzda jest po to żeby odciążyć miecz jednocześnie go nie osłabiając. Jeśli miecz jest wystarczająco lekki wtedy nie musi posiadać zbrocza a raczej znajdziemy na głowni wypukłość nazywaną granią albo ością.
Tyle o budowie. A teraz - rodzaje mieczy. Podstawowe typy mieczy to: jednoręczny, długi, półtoraręczny i dwuręczny. Każdy może występować w różnych wariantach, jednak różnice między nimi istnieją. Miecz jednoręczny, jak nazwa mówi, trzymany jest jedną ręką i na tyle tylko pozwala nam rękojeść. Nie dotyczy to niziołków, rzecz jasna. Zwykle długość takiego miecza to sześćdziesiąt do dziewięćdziesięciu centymetrów, a ważyć powinien około półtora kilograma. Jego zaletą jest to, że można nim walczyć trzymając w drugiej ręce tarczę, czyli atakować i bronić się jednocześnie. Pomyślcie o tym zanim wszyscy rzucicie się na miecze dwuręczne. Nie rozmiar broni czyni z was twardzieli, tylko ilość pozostawionego za sobą zielonego ścierwa, a zaręczam, że nawet krótką bronią można dobrze rzezać…
Miecz długi wziął się od krótkiego. Przedłużono rękojeść i nieco głownię, tak aby można było walczyć jedną lub dwiema rękami, trzymając ten oręż wygodnie. Ważyć takie ostrze może od półtora do dwóch kilogramów, czyli nieco cięższy od jednoręcznego. A długością może nawet dojść do stu dwudziestu centymetrów. Wygodne cacko, baczcie, zarówno dla piechura jak i jeźdźca. Właśnie to, że taki lekki i ździebko dłuższy pozwala na chlastanie nim z siodła jedną ręką. Tak, można używać go razem z tarczą. Jeśliś, rzecz jasna, wystarczająco krzepki.
Zostaw! Póki nie skończę, żaden z was niech się tknąć broni nie waży. Jeden kmiot z drugim zaczniecie wymachiwać i nieszczęście gotowe. Ten tutaj to zweihander, czyli miecz dwuręczny. Nie, nie każdy jest tępy. Przynajmniej nie tak jak ty sam. Ostrzy się każdy miecz, który służy do walki, ale niektóre są bronią ćwiczebną. A to właśnie jest egzemplarz ćwiczebny. Dzięki temu, że jest tępy więcej z was ukończy to szkolenie. Pamiętajcie - w a s z miecz ma być z a w s z e ostry. Te długie brzytwy wcale nie są takie ciężkie jak wam dziadek opowiadał. Prawda, jedną ręką się nie da, ale to nie znaczy, że ciężko to podnieść. Waży taka broń od dwóch do trzech kilogramów. Bywają i cięższe, ale im cięższy tym wolniej nim można walczyć a tym szybciej umrzeć. Miecz dwuręczny jest najdłuższym typem tej broni. Mierzyć może około sto osiemdziesięciu centymetrów, czyli dużo. Jego zasięg pozwala na skuteczne atakowanie jeźdźców i przeżycie takiego starcia. Między innymi Czternasty Elitarny Oddział Piechoty Imperialnej Totenkopf używa takich mieczy do przebijania się przez oddziały wroga wyposażone w piki lub inną broń drzewcową. Walczyć z nimi ramię w ramię to czysta przyjemność. Nic dziwnego, że sam Imperator często ich jako swej eskorty używa. I ten to właśnie oddział jako pierwszy używać zaczął wariacji tego miecza zwanej flambergiem. Flamberg to miecz dwuręczny o pofalowanej głowni, inaczej zwany, z tego powodu z resztą, *płomienistym*. Zweihander może także posiadać tak zwane *wąsy* czyli kolcopodobne odgałęzienia zaraz nad ricassem. Nie wiecie co to takiego ricasso? Zaraz, zaraz, nie wszystko od razu. Owe wąsy chronią dłoń walczącego, gdy skraca chwyt łapiąc miecz za głownię tuż nad jelcem. I ten właśnie fragment głowni, grubszy nieco i nie ostrzony zwiemy ricassem. Bywa również, że ricasso obłożone jest skórą dla lepszego trzymania, ale nie jest to reguła. Tak się sprawa przedstawia, jeśli o miecz dwuręczny idzie, nie jest tak poręczny jak miecz długi albo bastard, ale wytrawny szermierz potrafi z niego zrobić istnego siewcę śmierci. Ale tego nie musicie zapamiętywać, bo żaden z was wytrawnym szermierzem nie zostanie. Co najwyżej będziecie mieli jednorazowy zaszczyt zapoznania się z jakimś. Ale bez względu na to za jakiego sukinsyna mnie uważacie, nie życzę wam tego.
Skoro wspomniałem o bastardzie, z łatwością na pewno zapamiętacie jego pochodzenie, kojarząc je dla porównania ze swoim. Nie należy ten *bękart* do rodziny mieczy jednoręcznych ani długich, czy dwuręcznych. Jego wynaturzenie podkreśla fakt posiadania nietypowej rękojeści - ni to jedno, ni to dwuręcznej. Gdy go trzymamy, jedna z dłoni spoczywa na głowicy, a jak kto silny, może nawet jedną ręką, od biedy, walczyć. Stąd nazywają go często *półtorakiem*. Nie, tego się nie pije idioci, to nie miód. Tym się zabija. Zasadniczo, długość tego miecza jest taka jak długiego, lecz może być o jakieś pół kilograma cięższy. Bywa też, że na jelcu dodane są obłęki - takie obręcze, które chronią palec wskazujący (ten co się nim we łby drapiecie), gdy obejmuje on jelec dla stabilniejszego chwytu. Dzięki temu celniejsze są pchnięcia, a celne pchnięcie w gardło lub oko pozbawia życia. Chyba że ten, co z nim walczysz już wcześniej życia w sobie nie ma.
Są jakieś pytania? Nie? To świetnie. Szereg! Na dziedziniec, biegiem! Czeka was dziś dużo roboty. A gdy spotkamy się ponownie i któryś z was, ścierwa blade, nie będzie pamiętał o czym tu dzisiaj mówiłem, następnego wykładu będzie słuchał z lazaretu, psia wasza mać. I nieprędko stamtąd wyjdzie.

- Weź, co chcesz - rzucił krótko Schwarzenbrau. - Nikt nie powinien doradzać wojownikowi w sprawie wyboru oręża, kiedy ten idzie na bitwę, chyba że dowódca ma ku temu jakieś szczególne powody. Ja na pewno nie wybrałbym tego co trzymasz w dłoni, choć z pewnością obie klingi prezentują się wyjątkowo okazale. Po pierwsze, nie jest dobrze, szczególnie w niewielkiej grupie, gdy łatwo jest rozpoznać dowódcę. Z tej samej przyczyny lepiej nie nosić długiego pióropusza, złotych ozdób… ani dekoracyjnego grawerunku na ostrzu. Nic tak nie wpływa na morale żołnierzy, jak widok umierającego dowódcy. Poza tym widywałem oprychów, którzy mordowali ludzi wyłącznie przez wzgląd na ich wspaniałe miecze. Cóż też mieczyk może i jest solidnie wykonany, lecz zastanów się nad tym.
Schwarzenbrau wskazał palcem na inny oręż, a kowal pośpiesznie podał go krasnoludowi. Oręż przypominał obosieczny miecz o krótkiej klindze i rękojeści dostosowanej jednej ręki.
- Jest mocny i o obustronnym ostrzu. Tego, co zamierzam ci pokazać, mógłbyś prawdopodobnie dokonać w wieloma innymi ostrzami, lecz te gorszej jakości mogłyby najzwyczajniej pęknąć. - Schwarzenbrau jedną dłonią złapał błyszczące ostrze, drugą masywną rękojeść. Naprężył mięśnie i stalowa klinga wygięła się lekko. Stal zamiast pęknąć zakrzywiała się coraz bardziej tworząc łagodny łuk. Krasnolud pozwolił ostrzy odgiąć się z powrotem.
- To mocny miecz - kontynuował Schwarzenbrau. - Najlepszy na taką wyprawę, w razie potrzeby i namiot przytrzyma, i posłuży za maczetę do karczowania zarośli, a może także zastąpić rożen do pieczenia mięsa nad ogniem. Chociaż osobiście nie szczędziłbym ci ostrych słów, gdybym zobaczył, że w ten sposób rozhartowujesz szlachetną stal. Ten zwykły, prosty oręż posłuży ci także do obrony przed cięciem wroga… oprócz tych wszystkich innych pożytków.
- Oto nóż, jak ulał pasujący do tego miecza - rzekł Schwarzenbrau podając Hansowi dość skromnie wyglądające ostrze - jednostronny nóż ze stosunkowo długim, szerokim ostrzem, opatrzonym wyżłobieniami po obu stronach. - Posłuży ci do cięcia zagajnika, oprawiania zwierzyny albo zarzynania złodziei. Noś go zawsze przy sobie. Przekonasz się, że wy ludzie, zwykle zostawiacie niewygodne miecze przy ognisku lub mocujecie je do siodła, szczególnie na chwilę przed tym, gdy będziecie ich potrzebować. Wtedy ten nóż może okazać się twoim zbawieniem…



Broń biała to podstawowy typ oręża używanego przez większość mieszkańców Starego Świata. Czy jest to ostry krasnoludzki topór, czy doskonale wyważony miecz rycerski, tego rodzaju broń jest preferowana przez wielu wojowników jako pewniejsza niż nowocześniejsze, ale zawodne rodzaje broni palnej. Broń strzelecka, jak kusze i łuki, bywa użyteczna, ale tylko w specyficznych warunkach. Na polu bitwy, w zamieszaniu bitewnym, wciąż najlepiej sprawdza się broń biała.

Wszystkie rodzaje broni zostały podzielone na trzy ogólne kategorie: *broń prostą*, *broń bojową* i *broń egzotyczną*. Oręża należącego do pierwszej kategorii mogą używać wszyscy bohaterowie, uzbrojenia należącego do dwóch pozostałych mogą używać jedynie bohaterowie posiadający odpowiednio umiejętności *broń specjalna - bojowa* oraz *broń specjalna egzotyczna*. Wśród broni strzeleckiej, wyróżnia się jeszcze dodatkową kategorię *broń prochową*, aby efektywnie posługiwać się tą bronią, bohaterowie musza posiadać umiejętność *specjalna broń - prochowa* (zobacz także paragraf **UMIEJĘTNOŚCI** oraz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

Jeżeli poszukiwany przez bohaterów oręż okaże się niedostępny, awanturnicy mogą zamówić konkretny egzemplarz uzbrojenia, pod warunkiem, że w osadzie lub mieście w którym przebywają bohaterowie znajduje się rzemieślnik posiadający odpowiednie umiejętności i wyposażenie. Wykucie broni wymaga poświęcenia tylu roboczogodzin ile wynosi suma *ceny* i *Wartości Obciążenia* oręża (jeśli *WO* przekraczają 100, należy je traktować jak równe 100). Są to wymagania minimalne, toteż jeśli broń ma być wykonana ze szczególną starannością należy odpowiednio zwiększyć wyliczenia.

RODZAJE BRONI:

Broń jest ogólną kategorią zawierającą wszystkie przedmioty mogące służyć w walce do zadawania ran i dzieli się na wiele typów i kategorii. Najczęściej używanymi są: *przeznaczenie broni*, jej *wielkość* oraz użyteczność w walce w walce wręcz lub w walce dystansowej.

Ze względu na przeznaczenie, broń dzieli się na: *prostą*, *bojową* i *egzotyczną*. Wszystkie rodzaje broni można używać albo w walce na dystans, albo w zwarciu, rzadziej w obu tych sytuacjach. Broń biała i czarna służy zasadniczo do walki w zwarciu, ale niektóre jej rodzaje nadają się też do skutecznego miotania. Broń dystansowa może być albo miotana (zazwyczaj nadaje się ona również do walki w zwarciu) albo też sama może służyć do miotania pocisków na duże odległości, jak to się dzieje w wypadku łuku lub kuszy.

Wyróżnia się również broń *naturalną*, do której zalicza się ataki *duszeniem*, *ogonem*, *pazurami*, *rogami*, *tratowanie/kopnięcie* i ataki *ugryzieniem*. Bronią taką najczęściej posługują się dzikie zwierzęta i potwory, zdarza się jednak, że niektórzy istoty takie jak mutanci, zwierzoludzie lub Wojownicy Chaosu zostają obdarzeni możliwością dodatkowo ataku, wówczas korzysta się z tabeli, broni naturalnej.

Bronią *prostą* mogą posługiwać się wszyscy. Natomiast osoby nie posiadające właściwego wyszkolenia, które próbują używać *broni specjalnej* jako podstawy *testu trafienia* używają połowy swojej **WW** (należy również uwzględnić ewentualne modyfikatory wynikające z rozmiaru broni), zaś jeśli istnieje choćby cień szansy, że niewprawna postać może sama sobie zrobić krzywdę, MG powinien zarządzić wobec niej test *ryzyka* lub jakieś inne ograniczenia.

Pancerz chroni przed atakami bronią naturalną w normalny sposób, nie uwzględnia się modyfikatorów *Punktów Zbroi* podanych w paragrafie **WALKA BEZ BRONI**.

BROŃ NATURALNA	KOŚĆ OBRAŻEŃ	DODATKOWE OBRAŻENIA	RODZAJ RAN
Duszenie	patrz rozmiar	x2	obuchowe
Ogon	patrz rozmiar	x2	obuchowe/sieczne
Pazury	patrz rozmiar	x2	sieczne
Rogi	patrz rozmiar	x3	kłute
Tratowanie/kopnięcie	patrz rozmiar	x2	obuchowe
Ugryzienie	patrz rozmiar	x3	kłute

KATEGORIA BRONI:

Kryterium *rozmiaru* pozwala podzielić broń na: *bardzo małą*, *małą*, *średnią* i *dużą*. *Rozmiar* broni porównuje się z *kategorią rozmiarem* użytkownika, by ocenić, czy może on używać jej jako *broni lekkiej*, *jednoręcznej*, *dwuręcznej* czy też jest ona dla niego za ciężka. Jeśli broń jest *większa* od postaci o dwa lub więcej stopni (jak w wypadku niziołka próbującego podnieść wielki miecz), to ta postać nie może jej używać.

LEKKA: broń lekka to broń, której *rozmiar* jest mniejszy niż *kategoria rozmiaru* jej użytkownika (na przykład: jest nią dla człowieka każda broń *mała* i *bardzo mała*). Lekka broń może być używana jako broń pomocnicza i nigdy nie otrzymuje modyfikatora obrażeń większego, niż **SIŁA** użytkownika, nawet jeśli trzyma się ją oburącz. Władający bronią lekką otrzymuje modyfikator +10% do **INICJATYWY** i **WALKI WRĘCZ**.

Lekką bronią bojową można rzucać bez ujemnych modyfikatorów do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: Sx2; **DŁUGI**: Sx4.

JEDNORĘCZNA: broń jednoręczna to każda broń o *rozmiarze* równym *kategorii rozmiaru* użytkownika. Zazwyczaj trzyma się ją w ręce głównej, a gdy chwyci się ją oburącz, modyfikator obrażeń z **SIŁY** rośnie o połowę. Władający bronią jednoręczną nie otrzymuje żadnych modyfikatorów do **I** i **WW**.

Jednoręczną bronią bojową można rzucać z ujemnym modyfikatorem -10% do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: S; **DŁUGI**: Sx2.

DWURĘCZNA: broń dwuręczna to broń o jeden stopień większa od użytkownika, lub zaprojektowana do użytku dwuręcznego. Broń dwuręczna do walki w zwarciu zawsze zwiększa modyfikator obrażeń wynikający z **SIŁY** o połowę. Władający bronią dwuręczną w walce wręcz otrzymuje ujemne modyfikatory do **INICJATYWY** i **WALKI WRĘCZ** wynoszące -10%.

Bronią dwuręczną można rzucać z ujemnym modyfikatorem -20% do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: ½S; **DŁUGI**: S.

JAKOŚĆ WYKONANIA BRONI:

Wszystkie rodzaje broni wymienione poniżej to oręż o przeciętnej jakości wykonania, dostępny w większości miast. W przypadku uzbrojenia lepszej lub gorszej jakości należy zastosować poniższe zasady, chyba że stoją w sprzeczności z zasadami podanymi przy opisie konkretnej broni.

NAJLEPSZA JAKOŚĆ: to najlepszy oręż w swojej klasie. Zapewnia dodatkowy modyfikator +5% do testów **WW** i **I** lub **US**, w zależności od typu broni. Broń jest poręczniejsza i lżejsza, a wartość jej *WO* zmniejsza się o -20% (minimalnie 10 punktów). Amunicja *najlepszej jakości* jest nieco lżejsza ale nie modyfikuje **US**. Oręż *najlepszej jakości* jest często pięknie zdobiony, w rękojeści wprawia się cenne kamienie szlachetne oraz ozdabia dodatkowymi ornamentami, lub wprost przeciwnie, broń wygląda zupełnie zwyczajnie, a jedynie ich wysoka skuteczność świadczy o staranności wykonania.

Broń palna *najlepszej jakości* to najlepszy oręż w swojej klasie. Zwykle pochodzi z pracowni krasnoludzkich rusznikarzy lub warsztatów inżynierów z Nuln i wart jest każdej wydanej na niego złotej korony. Doskonała konstrukcja i wytrzymałe materiały zmniejszają zawodność broni i niemal eliminują zacinanie się mechanizmu. Broń palna posiadająca cechę oręża *zawodny* w przypadku egzemplarza *najlepszej jakości* traci tę cechę. Natomiast broń z cechą oręża *eksperymentalna* staje się *zawodna*.

Podobnie jak w przypadku innych broni używanych w Starym Świecie, *najlepszej jakości* egzemplarze broni palnej to często niemal dzieła sztuki. Posiadają bogato zdobione i rzeźbione łoża oraz kolby, mechanizmy spustowe i zamki odlane z wytrzymałych stopów metali, a czasem też posiadają okucia lufy, które nadają im wygląd zwierzęcych paszczy lub płomieni.

DOBRA JAKOŚĆ: ten oręż został dokładnie wykonany, jest trwały i dobrze wyważony, a także bardziej poręczny i lżejszy od zwykłej broni. Wielkość *WO* zmniejsza się o -10% (minimalnie 10). Amunicja *dobrej jakości* nie zapewnia dodatkowych efektów.

KIEPSKA JAKOŚĆ: oręż *kiepskiej jakości* jest toporny i nieporęczny. Używający ich bohater otrzymuje modyfikator -5% do testów *trafienia* oraz -10% do **I**. Efekty używania *kiepskiej jakości* broni strzeleckiej i amunicji kumulują się (w takim przypadku stosowany jest łączny modyfikator -10% do **US**).

Broń palna *kiepskiej jakości* jest niewygodna i niebezpieczna w użyciu. Broń palna posiadająca cechę oręża *zawodny* staje się *eksperymentalna.* Zacina się przy wyniku 81-90 podczas rzutu na trafienie i eksploduje przy wyniku 91-00.

CECHY ORĘŻA:

W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów broni, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Określają je cechy oręża. Niektóre z typów broni nie posiadają żadnych szczególnych cech, inne mogą mieć ich wiele. Poszczególne cechy oręża zostały opisanej poniżej, a tabele pokazują, która z cech odnosi się do danego rodzaju oręża.

BROŃ ZASIĘGOWA: taką bronią można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego *bronią zasięgową* drzewiec bądź ogniwo oręża traktowany jest jako kostur lub kastet. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**).

DRUZGOCZĄCY: tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

EKSPERYMENTALNY: bronie eksperymentalne to najnowsze osiągnięcia myśli inżynierskiej. Niestety, są bardziej zawodne niż tradycyjne, wypróbowane w działaniu rodzaje broni. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-98, broń zacina się. Naprawienie broni wymaga udanego testu *rusznikarstwa*. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 99 lub 00, ma miejsce *niewypał*. Należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli

K100	WYNIK NIEWYPAŁU
01-20	Częściowy zapłon. Zajęła się tylko część prochu; przy tym strzale *zasięg* i **SIŁA EFEKTYWNA** spada do połowy normalnej wartości (zaokrąglając w górę).
21-50	Ładunek się nie zapalił - należy spróbować ponownie w następnej rundzie.
51-70	Ładunek się nie zapalił - należy przeładować broń i spróbować ponownie.
71-80	Opóźniony zapłon. Spłonka się spala i wydaje się, że nic ponadto się nie dzieje. Broń wypali jednak w następnej rundzie, co może być dosyć niebezpieczne.
81-90	Błysk na panewce. Proch dokoła spłonki zapala się jasnym błyskiem, lecz kula nie odpala. Należy dosypać prochu na panewkę, co zajmuje jedną rundę. Teraz można znów strzelać, lecz z modyfikatorem -10% do **US** za zdenerwowanie - co zdarzy się tym razem.
91-99	Proch się zajmuje, jednak jest niewystarczająco dopchnięty lub jest go nieco zbyt mało jak na daną lufę. Skutek jest taki, że kula topi się wewnątrz niej. Broń jest teraz bezużyteczna. Przy próbie użycia istnieje 50% szansa wybuchu.
00	Broń wybucha. Jej użytkownik otrzymuje normalne trafienie, broń zostaje zniszczona.

Jeżeli *niewypałem* okazała się bomba, należy skorzystać z poniższej tabeli.

K100	WYNIK NIEWYPAŁU
01-50	Bomba nie eksplodowała
51-80	Bomba sypie iskrami. Należy rzucić K6 w każdej rundzie - jeśli wypadnie 6, bomba eksploduje.
81-95	Bomba eksplodowała w połowie drogi miedzy rzucającym a celem.
96-00	Bomba eksplodowała w rękach rzucającego.

ODŁAMKOWY: tego rodzaju broń palna strzela ładunkami złożonymi z kawałków metalu, gwoździ, tłuczonego szkła i innych, drobnych, ostrych przedmiotów. Nie jest to oręż dla strzelca wyborowego, a raczej dla kogoś, kto chce zasypać przeciwników gradem odłamków. Strzelając z broni odłamkowej, postać nie musi wykonywać testu **US**, choć należy w normalny sposób określić trafioną lokację. Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą *długiego zasięgu* i szeroką na 2 metry. Każda istota objęta polem ostrzału może wykonać test *uników*. Udany rezultat oznacza, że ofierze udało się uskoczyć poza zasięg ostrzału.

OGŁUSZAJĄCY: władająca orężem istota może jednym ciosem pozbawić przeciwnika przytomności. Uderzający otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +10% do testu *ogłuszenia* przeciwnika.

PARUJĄCY: ta broń została zaprojektowana do blokowania ciosów. Bohater używający jej w walce otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania*.

POWOLNY: ze względu na nieporadność i duże rozmiary, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

PRECYZYJNY: tego rodzaju oręż jest często używany do pojedynków. Wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu broni precyzyjnej zwiększa się o +1.

PRZEBIJAJĄCY ZBROJĘ: oręż *przebijający zbroję* jest szczególnie przydatny przeciwko opancerzonym przeciwnikom. Ciosy zadane za jego pomocą ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

SPECJALNY: opis broni zawiera dodatkowe zasady.

SZYBKI: broń szybka umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

UNIERUCHAMIAJĄCY: tego rodzaju oręż nie jest przeznaczony do zabijania, lecz do pochwycenia żywcem i unieruchomienia przeciwnika. Po udanym *trafieniu* cel zostaje *spętany* i nie może robić nic więcej, poza próbą uwolnienia się. Aby tego dokonać, ofiara musi rozerwać więzy (wykonując udany test **KRZEPY**) lub próbować wyśliznąć się (dzięki udanemu testowi **ZRĘCZNOŚCI**). Ofiara, dopóki nie uda się jej wyswobodzić, traktowana jest jak *cel spętany*.

WYWAŻONY: tego rodzaju oręż jest doskonale wyważony i może być trzymany w drugiej ręce jako pomoc w walce. Z oręża korzysta się zwykle w połączeniu z rapierem lub scimitarem. Jeśli broń trzymana w drugiej ręce jest wyważona, postać nie otrzymuje modyfikatora -20% do **WW** związanego z używaniem broni w słabszej ręce.

ZAWODNY: tego rodzaju oręż często się zacina lub psuje. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-99, użycie broni kończy się niepowodzeniem. Naprawa oręża wymaga udanego testu *rusznikarstwa*. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 00 ma miejsce *niewypał* (zobacz powyżej).

WSPÓŁCZYNNIKI BRONI:

W tabelach **BROŃ RĘCZNA**, **BROŃ STRZELECKA** oraz **BROŃ PROCHOWA** znajdują się współczynniki poszczególnych typów broni. Są one opisane w następujący sposób:

NAZWA BRONI: najpopularniejsza nazwa broni. Czasem zdarza się, że w różnych krainach oręż znany jest pod innymi nazwami.

CENA: cena zakupu broni. W zależności od *dostępności* oręża(decyzja MG), jakości wykonania i udanego testu *targowania*, cena broni może ulec zmianie.

WARTOŚĆ OBCIĄŻENIA (WO): wartość oznaczająca kombinację ciężaru i rozmiary broni.

DOSTĘPNOŚĆ: ogólna dostępność broni na rynku.

KOŚĆ OBRAŻEŃ (KO): rodzaj kostki używanej podczas określania obrażeń zadanych bronią.

DODATKOWE OBRAŻENIA (DO): mnożnik używany podczas obliczania dodatkowych ran.

ZASIĘG: broń strzelecka (w tym także miotana) posiada dwie (oddzielone ukośnikiem) wartości zasięgu celnego strzału. Pierwsza oznacza zasięg *krótki*, druga zaś zasięg *daleki* strzału. Postać strzelająca do celu znajdującego się w *dalekim* zasięgu otrzymuje ujemny modyfikator -20% do testów **US**. Wszystkie zasięgi podano w metrach. Niektóre bronie nie posiadają *dalekiego* zasięgu.

PRZEŁADOWANIE: typ *akcji*, a czasem także ich liczba, które postać musi poświęcić, aby ponownie przygotować broń do strzału. Szczegółowe zasady dotyczące akcji i czasu przeładowania broni znajdują się w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **AKCJE**.

CECHY ORĘŻA: cechy, którymi charakteryzuje się broń.

RANY: rodzaj ran zadawanych przez oręż.

KATEGORIA: rozmiar broni uwzględnianiu podczas określania kategorii broni.

RODZAJ: przynależność do odpowiedniego rodzaju broni. Bohater musi posiadać odpowiednią umiejętność *broni specjalnej* aby móc posługiwać się daną bronią.

NIEZWYKŁE METALE:

Większość oręża używanego w Starym Świecie wykonuje się z drewna, żelaza i stali, zaś niezmiernie rzadko można zobaczyć broń wykonaną z metalu o niezwykłej lekkości i wytrzymałości. Poniżej znajduje się opis dwóch niezwykłych rodzajów metalu, z którego wykonuje się broń.

GROMRIL:

Gromril to rzadki metal pozyskiwany z żelaza z meteorytów. Jedynie Khazadowie posiadają niezbędną wiedzę i umiejętności, aby obrabiać surową rudę i wykuwać z niej broń. Z tego względu są to egzemplarze nieliczne i wyjątkowo cenne. **KO** broni wykutej z gromrilu jest zawsze większa o jeden poziom. Oręż z *gwiezdnego metalu* jest zawsze *najlepszej jakości*, jego dostępność *znikoma*, a cena 4-krotnie wyższa od normalnej.

MITHRIL:

Wykuwany przez elfich płatnerzy mithril to bezcenny srebrzysty metal, znany z wytrzymałości i lekkości. Z tego powodu stanowi doskonały materiał do wyrobu legendarnych elfich kolczug, ale także wyśmienitych broni. Jednak ze względu na jego rzadkość, broń z mithrilu jest niemal niedostępna poza elfimi miastami na wyspie Ulthuan. Zdarza się jednak, że taka broń pojawia się w Starym Świecie, zwykle zdobyta na norsmeńskich piratach, napadających na elfie osady nadmorskie. Broń wykuta z mithrilu zyskuje cechę oręża *szybki*, jeśli wcześniej jej nie posiadała. Żaden elf nigdy nie sprzeda broni z mithrilu, więc zwykle jest to oręż wykradziony lub przekazany w podarunku.

SPACZBROŃ SKAVENÓW:

Skaveny dysponują niezwykle bogatym zestawem narzędzi do zadawania śmierci, mimo iż nie wszystkie wykuto ze stali lub żelaza. Wspierają ich moce magiczne oraz czary Szarych Proroków. Ważną rolę odgrywają także magiczne przedmioty, stworzone przez kowali skavenów albo wykradzione wrogom podczas bitwy lub na skutek przemyślnej intrygi.

Broń i pancerze skavenów są zazwyczaj *kiepskiej jakości* i nieskomplikowanej konstrukcji, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę wielkie obciążenie kuźni w Podimperium. Przedmioty wytwarzane w tych warsztatach są produkowane szybko, aby sprostać potrzebom niezliczonych wojowników klanbraci, którzy wypełniają nory skavenów. Chociaż te wyroby są *kiepskiej*, a w najlepszych wypadku *przeciętnej jakości*, okazują się zabójczo skuteczne w łapach szczuroludzi.

Każda dyskusja o arsenale skavenów będzie niekompletna bez wzmianki o mniej zabójczym, ale mimo to skutecznym wyposażeniu uzupełniającym, zaprojektowanym przez klan Skryre. Prawdę mówiąc, skaveny przywykły do katastrofalnych usterek swojej broni, a wiele z wymienionych niżej przedmiotów zostało zaprojektowanych po to, by chronić skaveny raczej przed własną bronią niż przed orężem wrogów.

MASKA PRZECIWGAZOWA: niektórzy klanbracia z klanu Skryre noszą na plecach skomplikowane urządzenia, składające się z metalowych rur i miechów, które łączą się ze skórzanym maskami. Zaprojektowane i dopasowane do szczurzych pysków, zapewniają skavenom ochronę przed gazami, które często wydostają się z uszkodzonych lub wadliwych kul trującego wiatru.

Skaven, który ma założoną maskę przeciwgazową klanu Skryre, otrzymuje modyfikator +K4x%5 do wszelkich testów przeciwko efektom wdychanych trucizn lub szkodliwych gazów.

SPACZGENERATOR: spaczinżynier wyposażony w generator spaczeniowy zwiększa ilość spacz energii skupionej w dowolnym rzucanym zaklęciu *spaczbłyskawica*. Podczas rzutu na obrażenia zadawane przez *spaczbłyskawicę*, spaczinżynier może rzucić dwoma **KO** i wybrać wyższy wynik.

Jeśli na obu **KO** wypadł ten sam wynik, bez względu na jego wysokość, oznacza to, że spaczgenerator zaczyna się przegrzewać. Jeśli spaczinżynier nie zdoła wyłączyć generatora, co wymaga wykonania udane testu *inżynierii*, urządzenie eksploduje. Wszystkie istoty w *zasięgu oddziaływani*, włącznie ze spaczinżynierem, zostają trafione *spaczbłyskawicą*.

SPACZKONDENSATOR: spaczinżynierowie, którzy używają spaczostrzy, mogą posiłkować się kondensatorem. Spaczkondensator skupia energię, efektywniej zasilają oręż spaczinżyniera, **KO** broni zostaje zwiększona o jeden poziom. Rzucając *spaczbłyskawicę* za pomocą spacz ostrzy, inżynier może dodać jedną *Kość Magii* do rzutu w celu ustalenia uzyskanego *Poziomu Mocy*.

SPACZOSTRZA: spaczeniowe ostrza używane są wyłącznie przez klan Skryre. Zazwyczaj mocuje się je na drzewcu, tworząc broń podobną do glewii, halabardy lub włóczni. Spaczostrza mogą też być wszczepiane bezpośrednio w ramiona spaczinżynierów. Plątanina kabli zasila ostrza, które buczą od ledwo powstrzymywanej energii. Spaczostrza posiadają cechę oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Spaczostrza mogą być także wykorzystywane przez spaczinżynierów do rzucania zaklęcia *spaczbłyskawica* (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **SPACZMAGIA**). Broń posiada wartość cechy **MAGIA** 2, zaś wymagany *Poziom Mocy* to K6+7. Każde rzucenie *spaczbłyskawicy* wymaga zużycia 2 grudek Spaczenia.

Poniżej opisano oręż używany przez szczuroludzi, a także podano wszelkie specjalne reguły związane z używaniem oręża w walce. Wszystkie ceny podano w grudkach spaczenia (*gs*). Oręż skavenów jest niedostępny w sprzedaży na powierzchni Starego Świata.

Broń ręczna

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	KO	DO	Cechy oręża	Rany	Rozmiar	Rodzaj
Buława, ciężka	10 *zk*	60	duża	K8	x2	brak	O	*średni*	*prosta*
Buława, lekka	7 *zk*	50	duża	K6	x2	brak	O	*mały*	*prosta*
Chopesz	10 *zk*	50	niewielka	K10	x2	powolny	S	*średni*	*bojowa*
Elfi topór bojowy	250 *zk*	75	znikoma	K12	x3	druzgocący, przebijający zbroję	S	*duży*	*egzotyczna*
Garota	1 *zk*	1	niewielka	K4	x2	specjalny	O	*mały*	*prosta*
Gizarma	10 *zk*	175	duża	2K4	x3	broń zasięgowa, druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Glewia	10 *zk*	175	duża	K10	x3	broń zasięgowa, druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Gwiazda zaranna	12 *zk*	60	duża	K8	x2	brak	O& K	*średni*	*prosta*
Halabarda	8 *zk*	175	duża	K10/K8/K6	x3	broń zasięgowa	S/O/K	*duży*	*bojowa*
Kama	5 *zk*	40	znikoma	K6	x2	szybki	S	*mały*	*egzotyczna*
Kastety	1 *zk*	1	duża	K3	x2	brak	O	*bardzo mały*	*prosta*
Kastety	2 *zk*	5	duża	K4	x2	brak	O	*mały*	*prosta*
Kastety	4 *zk*	10	duża	K6	x2	brak	O	*średni*	*prosta*
Kastety	6 *zk*	20	duża	K8	x2	brak	O	*duży*	*prosta*
Khatar lekki	8 *zk*	50	znikoma	K6	x3	precyzyjny, szybki	K	*mały*	*egzotyczna*
Khatar potrójny	20 *zk*	60	znikoma	K10	x3	precyzyjny, szybki	S	*średni*	*egzotyczna*
Kopia, ciężka	4 *zk*	100	niewielka	K8	x3	druzgocący	K	*średni*	*bojowa*
Kopia, lekka	2 *zk*	50	niewielka	K6	x3	brak	K	*mały*	*bojowa*
Korbacz, ciężki	20 *zk*	120	niewielka	K10	x2	druzgocący, powolny	O& K	*duży*	*bojowa*
Korbacz, lekki	10 *zk*	60	mała	K8	x2	brak	O& K	*średni*	*bojowa*
Kosa	5 *zk*	150	duży	2K4	x4	druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Kostur	6 *s*	50	powszechna	K6	x3	parujący	O	*duży*	*prosta*
Krasnoludzki topór bojowy	200 *zk*	75	znikoma	K10	x3	druzgocący	S	*średni*	*egzotyczna*
Lewak	2 *zk*	30	mała	K4	x2	parujący, wyważony	S	*średni*	*egzotyczna*
Łamacz mieczy	5 *zk*	30	mała	K4	x2	specjalny, wyważony	S	*średni*	*egzotyczna*
Łańcuch kolczasty	25 *zk*	75	sporadyczna	2K4	x3	broń zasięgowa, szybki	K	*duży*	*egzotyczna*
Łapacz	5 *zk*	50	mała	K6	x3	broń zasięgowa, unieruchamiający	K	*duży*	*egzotyczna*
Maczuga	7 *zk*	50	przeciętna	K6	x2	brak	O	*średni*	*prosta*
Maczuga, wielka	15 *zk*	100	mała	K10	x2	druzgocący, powolny	O	*duży*	*bojowa*
Miecz gilesowski	14 *zk*	60	przeciętna	K8	x2	brak	S	*średni*	*bojowa*
Miecz, krótki	10 *zk*	40	przeciętna	K6	x3	precyzyjny, szybki	K	*mały*	*bojowa*
Miecz podwójny	35 *zk*	200	znikoma	K8/K8	x2	brak	S	*duży*	*egzotyczna*
Miecz półtoraręczny	20 *zk*	100	duża	K10	x2	druzgocący, powolny	S	*średni*	*egzotyczna*
Miecz, wielki	35 *zk*	250	przeciętna	2K6	x2	druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Młot bojowy	8 *zk*	75	mała	K8	x3	brak	O	*średni*	*bojowa*
Młot, lekki	6 *zk*	50	mała	K4	x2	brak	O	*mały*	*bojowa*
Młot ulrykański	160 *zk*	100	znikoma	K10	x3	druzgocący, powolny, przebijający zbroję	O&K	*średni*	*egzotyczna*
Młot, wielki	16 *zk*	125	przeciętna	K12	x3	druzgocący, powolny	O	*duży*	*bojowa*
Nadziak, ciężki	9 *zk*	60	niewielka	K8	x4	przebijający zbroję	K/O	*średni*	*bojowa*
Nadziak, lekki	7 *zk*	40	niewielka	K6	x4	przebijający zbroję	K/O	*mały*	*bojowa*
Nóż	1 *zk*	10	duża	K4	x3	brak	S	*bardzo mały*	*prosta*
Nunchaku	5 *zk*	30	znikoma	K6	x2	szybka	O	*mały*	*egzotyczna*
Rapier	20 *zk*	40	sporadyczna	K6	x3	precyzyjny, szybka	K	*średni*	*bojowa*
Scimitar	18 *zk*	40	sporadyczna	K6	x2	precyzyjny, szybka	S	*średni*	*bojowa*
Siekacz	30 *zk*	250	znikoma	K12	x3	druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Sierp	1 *zk*	20	duża	K6	x2	precyzyjny	S	*mały*	*prosta*
Sztylet	4 *zk*	10	przeciętna	K4	x3	szybki	K	*bardzo mały*	*prosta*
Tasak	26 *zk*	60	sporadyczna	K10	x2	druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Toporek, miotany	5 *zk*	40	przeciętna	K6	x2	brak	S	*mały*	*bojowa*
Topór bojowy	6 *zk*	50	duża	K8	x3	brak	S	*średni*	*bojowa*
Topór ręczny	4 *zk*	40	duża	K6	x3	brak	S	*mały*	*bojowa*
Topór, wielki	12 *zk*	100	przeciętna	K12	x3	druzgocący, powolny	S	*duży*	*bojowa*
Trójząb	8 *zk*	175	duża	K8	x2	broń zasięgowa, szybki	K	*średni*	*bojowa*
Wachlarz bojowy	10 *zk*	10	znikoma	K4	x3	szybki	S	*mały*	*egzotyczna*
Włócznia	35 *s*	50	duża	K8	x3	broń zasięgowa, szybki	K	*duży*	*bojowa*

Spaczbroń Skavenów

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	KO	DO	Cechy oręża	Rany	Rozmiar	Rodzaj
Kadzielnica zarazy	10 *gs*	85	znikoma	K8	x2	druzgocący, powolny	O& K	*duży*	*egzotyczna*
Włócznia spaczbłyskawicy	10 *gs*	150	znikoma	K8	x3	broń zasięgowa	K	*duży*	*egzotyczna*

TYPY BRONI RĘCZNEJ:

Poniżej znajduje się szczegółowy opis rozmaitych typów broni. Ich współczynniki zostały podane w tabelach **Broń ręczna** oraz **Broń strzelecka**.

BUŁAWA, LEKKA lub CIĘŻKA: broń częściej wykorzystywana w czasie ceremonii niż w walce. Wykonana jest w całości ze stali, trzon rozszerza się przy końcu w ciężki obuch.

CHOPESZ: nieumarli wojownicy z Khemri, walczący w szeregach armii Królów Katakumb, używają niezwykłych broni siecznych. Na długiej rękojeści znajduje się prosta klinga długości około 30 cm, która następnie wygina się sierpowato, przechodząc w zakrzywione ostrze o długości 60 cm z zewnętrzną krawędzią sieczną. Tego rodzaju bronią walczy się jedną ręką, ale ze względu na dziwny kształt i długość rękojeści, otrzymuje ona cechę oręża *powolny.*

ELFI TOPÓR BOJOWY: to wyjątkowo rzadko spotykana broń, znacznie lżejsza i lepiej wyważona od zwykłego wielkiego topora. Ostrze jest ostre jak brzytwa. Z początku było to narzędzie drwali z Ulthuanu, ale po wielu stuleciach przekształciły się w doskonałą broń. Wprawny wojownik potrafi jednym ciosem tej broni przeciąć wroga na pół. Jest to zawsze oręż *najlepszej jakości* i musi być trzymany oburącz. Elfie topory są niemal niespotykane w miastach Imperium, choć można je kupić na Ulthuanie. Oczywiście, dotarcie do wyspy elfów samo w sobie jest wyjątkowym

wyczynem. Elfi topór bojowy posiada cechy oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

GAROTA: i inne bronie duszące, jest bronią wykorzystywaną przez skrytobójców. Jest to zwykła linka lub metalowy drut z drewnianymi lub metalowymi uchwytami na końcu, dla pewniejszego chwytu. Należy ją zarzucić na szyję i zacisnąć. Nie jest to broń honorowa, ale za to wyjątkowo skuteczna w pewnych sytuacjach, zwłaszcza gdy trzeba kogoś usunąć po cichu. Jej wielką zaletą jest łatwość użycia oraz niewielkie rozmiary. Garora nie nadaje się do wykorzystania na polu bitwy, natomiast przydaje się przy skrytobójczych napaściach.

Aby jej użyć, należy wykonać chwyt (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). Jeśli postać posługująca się garotą pochwyciła przeciwnika, udało się jej zacisnąć garotę wokół szyi ofiary. W każdej rundzie ofiara może spróbować wyrwać się z uścisku - jest to rozstrzygane za pomocą przeciwstawnego testu **KRZEPY**. Jednak począwszy od drugiej rundy, w każdej następnej jest to znacznie trudniejsze ze względu na niemożność zaczerpnięcia powietrza. W drugiej rundzie ofiara otrzymuje ujemny modyfikator -10%, w trzeciej -20%, a w czwartej i każdej następnej -30% do testu **KRZEPY**. Jeśli postać używająca garoty wygra w przeciwstawnych teście **KRZEPY**, zadaje obrażenia. Jeśli przeciwnik wyrwie się z uścisku, postać może raz jeszcze próbować zarzucić mu garotę na szyję, ale test **KRZEPY** znów zaczyna się od modyfikatora -10%.

GIZARMA: jest *bronią zasięgową*. Gizarmą można skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego gizarmą drzewiec oręża traktowany jest jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Ponadto gizarma jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu gizarmą, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Gizarma ze względu na duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną. Postać używająca gizarmy może w czasie walki wykonać *akcję*, zwaną *powstrzymaniem*.

GWIAZDA ZARANNA: ta prosta broń składa się z prostego drzewca zakończonego stalową kulą. Często nabijaną kolcami lub ćwiekami. Gwiazda zaranna zadaje zarówno obrażenia *obuchowe* jak i *kłute*. Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi* które dają mniejszą ochronę.

GLEWIA: jest *bronią zasięgową*. Glewią można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego glewią drzewiec oręża jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Ponadto glewia jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu glewią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Glewia ze względu na duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną. Postać używająca glewi może w czasie walki wykonać *akcję*, zwaną *powstrzymaniem*.

HALABARDA: jest drzewcową *bronią zasięgową* o ciężkim ostrzu, której działanie i wygląd łączy cechy włóczni i dwuręcznego topora. Halabarda jest trudna w użyciu, ale bardzo skuteczna. Można nią razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego bronią. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Halabardy można używać na trzy sposoby, jako włóczni, kostura lub krasnoludzkiego topora bojowego, według uznania walczącego. Ponadto, dzięki hakowi, w który zaopatrzona jest halabarda, walczący może wykonywać nią *ataki przewracające* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **AKCJE ZŁOŻONE**). Jeżeli przeciwnik będzie chciał przewrócić władającego orężem podczas próby *przewracania*, bohater może wypuścić broń, unikając upadku. Broń wciąż traktowana jest jak *duża*, jednak zyskuje ewentualne, specjalne właściwości jakie na przykład posiada długa włócznia czy kostur. Jeśli przeciwnik znajdzie się obok władającego halabardą oręż traktowany jest jako krasnoludzki topór bojowy lub kostur.

KADZIELNICA ZARAZY: jednym z największych zaszczytów, jakich mogą dostąpić skaveny należące do klanu Pestilens, jest otrzymanie kadzielnicy zarazy. Odpowiednio przetworzony Kamień Przemian, spalający się na podobieństwo kadzidła, umieszcza się we wnętrzu zbudowanego na podobieństwo korbacza oręża, który następnie trafia w łapy wyjątkowo odważnego skavena. Ten kręci kadzielnica ponad głową, rozsiewając wokół ohydny, trujący dym. Skaven zabezpiecza się przed działaniem dymu przewiązując pysk grubym szalem, lub nosząc kaptur i chustę, co zresztą wcale nie jest metodą skuteczną. Efekty działania gazu są iście przerażające - u każdego, kto wdycha dym, w błyskawicznym tempie rozwija się bolesna forma zarazy - skóra pokrywa się bąblami i puchnie, po czym na ciele otwierają się krwawiące wrzody.

Wirująca kadzielnica rozsiewa chmurę trującego gazu w promieniu K6 metrów. Wszystkie istoty, które znalazły się w zasięgu działania dymu, muszą pomyślnie wykonać test *uniku*. Jeśli test był nieudany, to w czasie każdej rundy spędzonej w trującym obłoku ofiary odnoszą K6 obrażeń o **S** 3, modyfikowane jedynie przez **WT**. Okadzona istota musi również pomyślnie przejść test *trucizny*, gdyż w przeciwnym otrzymane obrażenia zostaną podwojone.

W czasie każdej rundy należy także rzucić K6 dla tego, kto posługuje się kadzielnicą. Gdy wypadnie 6, owa istota również zostaje porażona trującym dymem, wskutek czego odnosi określone obrażenia. Kadzidło płonie, wydzielając szkodliwy dym tak długo, jak długo kadzielnica jest w ruchu. Trujący dym przestanie z niej płynąć w chwili, w której kołyszący padnie martwy lub zostanie ranny. Wygaszona kadzielnica nadal może służyć jako broń - traktowana jest wówczas jak ciężki korbacz.

Bezpośredniej walce kadzielnica zarazy zadaje zarówno obrażenia *obuchowe* jak i *kłute*. Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi* które dają mniejszą ochronę. Kadzielnica zarazy, podobnie jak korbacz jest wyjątkowo masywna i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto kadzielnica zarazy ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

KAMA: jest popularną bronią na dalekich wschodzie, używaną przez żyjących w Kitaju i Nipponie mnichów i wojowników. Kama jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

KASTETY/RĘKAWICE: kastety tworzą połączone ze sobą stalowe pierścienie, natomiast rękawice kolcze i płytowe poza ochroną dłoni świetnie nadają się do walki wręcz. Dzięki kastetom i rękawicom w czasie walki wręcz można zadawać dużo większe i poważniejsze obrażenia niż w walce bez broni. Z kastetów i rękawic nie można zostać rozbrojonym poprzez umiejętność *rozbrojenie*. Aby walczący mógł posługiwać się kastetami i rękawicami, rozmiar broni i *kategoria rozmiaru* walczącego muszą być takie same. Na przykład, niziołek (rozmiar *mały*) walczący (*małymi*) kastetami lub rękawicami będzie zadawał w walce K4 obrażenia, człowiek (rozmiar *średni*) walczący (*średnimi*) kastetami lub rękawicami będzie zadawał K6 obrażeń, a ork (*duży*) walczący (*dużymi*) kastetami lub rękawicami będzie zadawał K8 obrażeń.

KHATAR LEKKI &POTRÓJNY: khatar to ostrze lub ostrza, mocowane specjalnymi uchwytami do nadgarstków. Broń ulubiona przez skaveńskich skrytobójców. Jeśli bohater posiada umiejętność *specjalna broń (egzotyczna - parująca)* może wykorzystać potrójne ostrza khataru podobnie jak łamacz mieczy. Khatar należy do kategorii broni *precyzyjnych*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu tej broni zwiększa się o +1. Ponadto khatar jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

KOPIA, CIĘŻKA: używana tylko z końskiego grzbietu. Jest niezwykle groźną bronią w czasie szarży, jednak zazwyczaj łamie się przy pierwszym trafieniu, dlatego nie używa się ich w długich starciach. Kopia jest *bronią zasięgową*. Można nią razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego bronią. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Kopia jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu kopią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto, obrażenia zadane kopią podczas *szarży* są podwajane.

KOPIA, LEKKA: jest mniejszą wersją ciężkiej kopii przeznaczoną dla małych jeźdźców. Nie jest traktowana jako *broń zasięgowa*.

KORBACZ, LEKKI: broń składa się z jednego ciężkiego, przytwierdzonego do rękojeści łańcucha zakończonego kolczastą kulą. Jest to broń trudna w użyciu, nieporęczna i groźna dla użytkownika, ale także śmiertelnie niebezpieczna dla wroga. Korbacz lekki zadaje zarówno obrażenia *obuchowe* jak i *kłute*. Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi* które dają mniejszą ochronę.

KORBACZ, CIĘŻKI: zbudowany podobnie jak korbacz lekki, z tym, że składa się z dwóch lub więcej ciężkich łańcuchów, często zakończonych stalowymi kulami. Jest jeszcze bardziej nieporęczny i śmiercionośny niż korbacz jednoręczny. Ciężki korbacz zadaje zarówno obrażenia *obuchowe* jak i *kłute*. Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi* które dają mniejszą ochronę. Korbacz ciężki jest wyjątkowo masywny i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu korbaczem ciężkim, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto ciężki korbacz ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

KOSA: jest kolejną bronią wywodzącą się prosto z narzędzi gospodarskich, używaną przez formacje plebejskie. Kosa charakteryzuje się długim drzewcem z osadzonym na nim ostrzem lub nożem sieczkarni ręcznej.

Kosa jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu kosą, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto kosa ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

KOSTUR: kostur jest jedną z najpopularniejszych broni w Starym Świecie. Łatwy do wykonania i dostępny niemal wszędzie, bywa podporą strudzonych wędrowców. Najlepsze kije wycina się z dębu (mierzą około 1,8 metra długości), a końce drągów zabezpiecza się metalowymi nasadkami, które zapobiegają rozczepianiu drewna. W połowie długości kija znajduje się zwykle plecionka z rzemieni, która zapewnia dobry uchwyt dla dłoni. Kostur to dobra broń w rękach wyszkolonej osoby, a poza tym ma tę zaletę, że wcale nie wygląda jak broń. Kostur jest bronią *parującą*, taka broń została zaprojektowana do blokowania ciosów. Bohater używający jej w walce otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania*.

KRASNOLUDZKI TOPÓR BOJOWY: to wyjątkowo rzadko spotykany oręż, którego masywne ostrze jest ostre jak brzytwa. Krasnoludzki topór jest zbyt duży by władać nim bez specjalnego przeszkolenia. Postać *średniego* rozmiaru nie posiadająca umiejętności *specjalna broń (egzotyczna - krasnoludzki topór bojowy)* może władać krasnoludzkim toporem bojowym używając dwóch rąk natomiast postaci *duże* mogą nim władać jedną ręką. Krasnoludzki topór bojowy jest zawsze bronią *najlepszej jakości* i posiada cechę oręża *druzgoczący*.

LEWAK: lewak to przystosowany do trzymania w lewej ręce sztylet, nieco dłuższy od zwykłego noża. Szeroka garda ułatwia obronę przed ciosami przeciwnika, oręż jest bronią *parującą* a władający nim bohater otrzymuje dodatni modyfikator +10% do testów *parowania*. Jednak z tego samego powodu lewak jest mniej użyteczny jako broń miotana. W takim przypadku oręż traktowany jest jako *broń improwizowana*. Ponadto, lewak jest bronią *wyważoną*, co oznacza, że postać trzymająca oręż w drugiej ręce nie otrzymuje ujemnego modyfikatora -20%.

ŁAMACZ MIECZY: bardzo popularny wśród szermierzy długi sztylet, przystosowany do trzymania w lewej ręce. Broń wyposażona jest w długie, zagięte ku górze jelce lub głębokie nacięcia na ostrzu służące do klinowania i łamania ostrzy mieczy i sztyletów. Jeśli istota władająca łamaczem mieczy wykona udane parowanie, może spróbować złamać miecz, sztylet, lewak, scimitar lub rapier trzymany przez przeciwnika. Wykonywany jest przeciwstawny test **KRZEPY** obu walczących. Jeżeli postać używająca łamacza wygra test, swoim orężem łamie klingę przeciwnika. Istota otrzymuje modyfikator ±5% do testu **KRZEPY** za każdy stopień różnicy pomiędzy *rozmiarem* łamacza mieczy, a *rozmiarem* łamanego ostrza. Złamany miecz, scimitar lub rapier traktowany jest jak sztylet, a złamany sztylet jak broń improwizowana.

ŁAŃCUCH KOLCZASTY: jest *bronią zasięgową*. Kolczastym łańcuchem można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego łańcuchem ogniwo oręża traktowane jest jak kastet. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Doświadczeni wojownicy potrafią wykorzystywać łańcuchy równie skutecznie jak bicze. Ponadto łańcuch kolczasty jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

ŁAPACZ: jest *bronią zasięgową* i *unieruchamiajacą*, którą można skutecznie chwytać przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok dzierżącego broń, drzewiec oręża traktowany jest jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Łapacz jest bronią drzewcową zakończoną głownią w kształcie otwartej obręczy, a na jej wewnętrznym obwodzie sterczą do środka ostre kolce. Za pomocą tego oręża chwyta się szyje i kończyny wroga, co umożliwia unieruchamianie stworzeń o niemal dowolnych rozmiarach. Broń używa jest głównie przez handlarzy niewolników do chwytania niewolników lub jeńców. Po udanym trafieniu, oprócz zadawanych obrażeń, łapacz *pęta* wroga. Ofiara co rundę może próbować się oswobodzić, poprzez wykonanie udanego testu **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY**, ale w czasie, gdy jest unieruchomiona łapaczem traktuje się ją jak *cel spętany*.

MACZUGA: drewniana maczuga jest bardzo łatwa do wyprodukowania i można ją zrobić praktycznie w każdym lesie.

MACZUGA, WIELKA: jest większą wersją zwykłej maczugi. Wielką maczugę często nabija się gwoździami lub ćwiekami. Wielka maczuga jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu wielką maczugą, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto wielka maczuga ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

MIECZ GILESOWSKI: to nazwa najbardziej rozpowszechnionego miecza w Imperium. Miecz powstał w Bretonni, gdzie charakteryzuje się prostym, schludnym jelcem wygiętym lekko w kierunki klingi, natomiast imperialna wersja miecza ma zazwyczaj zdobiony prostopadły do ostrza jelec. Długość ostrza z rękojeścią waha się od 60 do 90 centymetrów. Sama klinga jest dość masywna o pojedynczym, rzadziej i tylko w imperialnej wersji, podwójnym zbroczu. Miecz służy przede wszystkim do uderzeń tnących, jednak w razie potrzeby sztych jest wystarczająco ostry, aby nim pchnąć. Środek ciężkości umieszcza się albo w połowie długości klingi, albo na jej końcu. Tego typu miecza używa się szczególnie w miastach, jako broni przybocznej. Zamiast jelca stosuje się czasem obłęk, chroniący dłoń na całej szerokości. Miecze są wykonywane często ze wspaniałych materiałów, skóry używane do powlekania rękojeści zawsze nasącza się, aby lepiej trzymały się dłoni.

Spośród obcych ras jedynie elfy używają mieczy na podobną skalę, co ludzie. Klany mieszkające w Imperium korzystają z mieczy podobnym stylem i budową do ludzkich wyrobów (chociaż zwykle są bardziej zdobne). Elfy z Athel Loren równie często używają mieczy gilesowskich, jak zakrzywionych długich noży o sierpowym ostrzu. Natomiast Wysokie Elfy posługują się mieczami o klindze w kształcie liścia. Nieco szersze i cięższe ostrze zapewnia dodatkową siłę przy zamachu, co pozwala z łatwością przełamywać zastawę słabszych przeciwników.

Miecz jest powszechnie uznawanym w Imperium symbolem doskonałości w walce, głównie ze względu na Runiczne Kły - symbol władzy Książąt-Elektorów. Wiele ostrzy *dobrej jakości* pochodzi z kuźni krasnoludów, choć sami krasnoludzcy wojownicy rzadko używają tego rodzaju broni. Także w miastach Imperium można znaleźć warsztaty płatnerzy znanych w całym Starym Świecie. Niegdyś wyśmienite miecze wyrabiano w Sylvanii, ale te czasy dawno już przeminęły.

MIECZ, KRÓTKI: długość ostrza gladiusa, jak nazywa się ten miecz w Tilei, rzadko przekracza 50 centymetrów. Środek ciężkości umieszcza się bardzo różnie, ale ponieważ broń służy głównie do zadawania pchnięć nie obciąża się zbytnio ostrego sztychu. Miecze krótkie wykonuje się najczęściej ze stali lub brązu, rękojeści owija się skórzanymi pasami. Jelec występuje rzadko, głównie w postaci wypustek do ochrony palców. Zaletą krótkiego miecza jest poręczność i szybkość ataku, nie zaś siła ciosu. Gladius jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem. Ponadto gladius należy do kategorii broni *precyzyjnych*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu tego miecza zwiększa się o +1. W rękach doświadczonego wojownika, gladius jest bardzo skuteczną bronią przeciwko wrogom używającym zbroi płytowych (ale nie pancerzy kolczych). Walczący gladiusem, może próbować wbić ostrze w szczeliny zbroi, wykonuje wówczas test **WW** z ujemnym modyfikatorem równym -10% za każdy *PZ* który chce ominąć, jeśli test zakończy się sukcesem, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się ustalonej wcześniej liczby *PZ*.

MIECZ PODWÓJNY: zbudowany jest z dwóch krótkich mieczy połączonych rękojeścią. Taki miecz pozwala na wykonanie jednego dodatkowego **ATAKU** drugim ostrzem podczas rundy. Jednak z uwagi na budowę, miecz stanowi również zagrożenie dla użytkownika, dlatego za każdym razem, gdy jakikolwiek test z użyciem miecza nie powiedzie się o 20% lub więcej, władający powinien wykonać test *ryzyka*, którego niepomyślny wynik oznacza zadanie sobie obrażeń (obliczanych w normalny sposób).

MIECZ PÓŁTORARĘCZNY: przybył do Imperium z Bretonni, jednak historycy upatrują miejsce jego powstania raczej w Estalii lub zachodnich republikach Tilei, w których to krajach broń ta stała się podstawowym orężem rycerstwa. Dzięki swojej wszechstronności i zaletom konstrukcji umożliwiającym dogodną walkę zarówno konną jak i pieszą, broń szybko przyjęła się również na północy Starego Świata. Broń używana jest często przez rycerzy zakonnych i ciężkozbrojnych piechurów. Długość broni waha się od 120 do 160 cm, środek ciężkości umieszczony jest w trzech-czwartych długości ostrza. Broń jest zbyt duża, by władać nią jedną ręką bez specjalnego przeszkolenia. Postać *średniego* rozmiaru nie posiadająca umiejętności *specjalna broń (egzotyczna - miecz półtoraręczny)* może władać mieczem półtoraręcznym używając dwóch rąk natomiast postaci *duże* mogą nim władać jedną ręką. Miecz półtoraręczny posiada cechę oręża *druzgoczący* i *powolny*.

MIECZ, WIELKI: miecz dwuręczny jest bronią rdzennie imperialną, gdzie oręż ten darzony jest dużym szacunkiem. Miecz dwuręczny stał się tradycyjną bronią elitarnych oddziałów piechoty, a także bronią ceremonialną. Miecz ten to przede wszystkim broń piechoty, po Starym Świecie rozpowszechnili go głównie imperialni landsknechci. Ciekawym rodzajem tej broni jest miecz katowski, charakteryzujący się tępym, ściętym sztychem, mimo swego przeznaczenia miecz ten nadaje się niezgorzej do walki, jednak jego noszenie jest przywilejem katów i oprawców i może sprowadzić na nieprawego posiadacza więcej kłopotów niż pożytku. Broń nosi się na plecach, pod pachą lub też przekłada się ją przez bark za plecy (technika noszenia broni wykorzystywana przez oddziały ciężkiej piechoty). Długość miecza dochodzi często do 200 cm. Jednakże zazwyczaj miecza składa się z klingi długości 130-140cm i rękojeści mierzącej nawet 40 cm. Za jelcem znajduje się nieostra część klingi, którą

wieńczą *wąsy*, dzięki nim można skracać uchwyt przyspieszając zadawanie ciosów. Dzięki skróceniu uchwytu ewentualne ujemne modyfikatory do **WW** i **ZR** zostają zmniejszone o +5%, niestety zmniejszeniu ulega także siła ciosu, w czasie obliczania obrażeń używa się K10 a nie 2K6. Wielki miecz jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu wielkim mieczem, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto wielki miecz ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

MŁOT BOJOWY: to również przykład broni wywodzącej się z narzędzi gospodarskich, często używana przez zakony rycerskie i bractwa. Młot zbudowany jest ze styliska i niezbyt ciężkiego obucha, ważącego około 6 kg. Młoty są często wybierane przez wojowników, którzy nie przykładają wielkiej wagi do dbałości o stan broni.

MŁOT, LEKKI: używany w walce wręcz jest również wystarczająco małą i wyważoną bronią by nią rzucać. Szczególnie lubią ją krasnoludy.

MŁOT ULRYKAŃSKI: jest to święta broń Templariuszy Białego Wilka. Potężne młoty bojowe są doskonale wyważone i mogą za jednym zamachem strzaskać pancerz oraz pogruchotać kości przeciwnika. Jednakże ich efektywne używanie wymaga długiego treningu i odpowiedniego poziomu skupienia. Postać *średniego* rozmiaru nie posiadająca umiejętności *specjalna broń (egzotyczna - młot ulrykański)* może władać młotem używając dwóch rąk natomiast postaci *duże* mogą nim władać jedną ręką. Ze względu na masywną budowę wysadzanego kolcami obucha młot posiada cechy oręża *druzgoczący*, *powolny* oraz *przebijający zbroję*.

MŁOT, WIELKI: to większa wersja młota bojowego, zadaje dużo większe i poważniejsze obrażenia. Wielki młot jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu wielkim młotem, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto wielki młot ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

NADZIAK, LEKKI & CIĘŻKI: nadziaki, podobnie jak topory, wykształciły się jako odmiana tego samego narzędzia - kamiennej siekiery. Różnią się natomiast zastosowaniem. Topory to broń przede wszystkim sieczna, zaś nadziaki (jako broń kłuta) służą raczej do przebijania zbroi.

Podobnie jak młot lub topór, czekan składa się z drewnianego trzonka, na którym umocowano w kwadratowej osadzie ciężką głowicę z żelaza lub stali, przypominającą z jednej strony kolec (zwany także *kruczym dziobem*), z drugiej zaś obuch młotka. W ten sposób nadziakiem można zarówno miażdżyć głowy, jak i przebijać zbroje płytowe. Nadziak posiada dwa identyczne środki ciężkości znajdujące się na obuchu i szpikulcu, co znacznie utrudnia walkę nim, walczący otrzymują ujemny modyfikator do *trafienia* równy -10%. Ciosy zadane za pomocą nadziaka ignorują 1 *Punkt Zbroi* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

Nadziaki to ulubiona broń ciężkiej piechoty, zwłaszcza regimentów krasnoludzkich. Silny cios z łatwością przebija zbroję płytową. Co więcej, nadziaki mogą być używane jako narzędzie do rozłupywania skał i lodowych brył. Nadziaki, choć nadal używane w niektórych oddziałach, z wolna ustępują miejsca nowoczesnym młotom bojowym wyposażonym w ciężki obuch i szpikulec po drugiej stronie.

NÓŻ: noże mają ostrza krótsze niż 30 centymetrów (zwykle długości około 15 centymetrów). Nigdy nie produkowano noży jako broni (wyjątek stanowią noże myśliwskie).

NUNCHAKU: ta broń, podobnie jak kama, wywodzi się z orientu, gdzie pierwotnie używana była przez nippońskich i kitajskich chłopów jako narzędzie rolnicze. Po drobnych modyfikacjach z cepu stworzono nunchaku wykorzystywane przez dalekowschodnich wojowników jako broń. Nunchaku jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

RAPIER: rapier, albo floret, jest lekkim mieczem, przeznaczonym do szermierki. W dłoni eksperta jest bronią bardzo poręczną i śmiertelnie niebezpieczną. Rapier należy do kategorii broni *precyzyjnych*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu tej broni zwiększa się o +1. Rapier jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

Szermierka jako styl walki narodziła się w Królestwach Estalijskich. Wykorzystuje lżejsze rodzaje broni, za pomocą których można zadawać szybkie pchnięcia i ciosy. Dzięki temu wprawny szermierz może ominąć zastawę przeciwnika, uderzając szybko i precyzyjnie. Mimo iż brakuje im impetu i siły uderzenia cięższych broni, w bliskim starciu rapiery i florety okazują się równie niebezpieczne. Większość szermierzy w drugiej ręce trzyma różnego rodzaju broń parującą, przede wszystkich lewaki lub łamacze mieczy. Natomiast szermierze z Tilei udoskonalili technikę wykorzystywania peleryny w trakcie walki i używają jej do odwracania uwagi przeciwnika lub blokowania jego ciosów, w ten sposób otwierając lukę do śmiertelnego pchnięcia rapierem.

SCIMITAR: to miecze o długim zakrzywionym ostrzu używane głównie w Arabii. Budowa scimitara powoduje, że ta broń zadaje poważne rany cięte. Scimitar należy do kategorii broni *precyzyjnych*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu tej broni zwiększa się o +1. Scimitar jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

SIEKACZ: jest to wielka i ciężka broń używana przez orki, składająca się z długiego trzonka i szerokiego, ostro zakończonego ostrza, które z łatwością potrafi przeciąć pancerz i ciało wroga.

SIERP: ta broń wywodzi się bezpośrednio z gospodarstw chłopskich. Jest ulubioną bronią druidów. Sierp należy do kategorii broni *precyzyjnych*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu tej broni zwiększa się o +1.

SZTYLET: jest często bronią łotrów i złodziei. Łatwo można go ukryć, dzięki czemu służył też czasem jako broń dodatkowa. Sztylet przypomina budową miecz, z tym, że jego długość często mierzy 30 cm lub mniej. Niektóre sztylety służą za broń ceremonialną. Sztylet służy prawie wyłącznie do pchnięć, jednakże wojskowe puginały mają jeszcze zaostrzone krawędzie do łatwiejszego dobijania przeciwnika. W rękach doświadczonego wojownika, sztylet jest bardzo skuteczną bronią przeciwko wrogom używającym zbroi płytowych (ale nie pancerzy kolczych). Walczący sztyletem, może próbować wbić sztylet w szczeliny zbroi, wykonuje wówczas test **WW** z ujemnym modyfikatorem równym -10% za każdy *PZ* który chce ominąć, jeśli test zakończy się sukcesem, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się ustalonej wcześniej liczby *PZ*. Sztylet jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

TASAK: jest większą wersją scimitara, zadającą większe obrażenia ze względu na dłuższe i cięższe ostrze. Tasak jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu tasakiem, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto tasak ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

TOPOREK, MIOTANY: jest lżejszy niż topór ręczny i dużo lepiej wyważony. Można nim posługiwać się w walce wręcz jak również rzucać.

TOPÓR, BOJOWY: jest ulubioną bronią krasnoludzkich wojowników.

TOPÓR, RĘCZNY: często używany przez krasnoludy jako broń dodatkowa.

TOPÓR, WIELKI: jest większą, obosieczną wersją topora bojowego, zadającą jeszcze większe i poważniejsze obrażenia. Wielki topór jest bronią *druzgoczącą*, tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu wielkim toporem, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto wielki topór ze względu na nieporadność i duże rozmiary jest bronią *powolną*, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadawanych bronią powolną.

TRÓJZĄB: jest *bronią zasięgową*. Trójzębem można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego trójzębem drzewiec oręża traktowany jest jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Jeśli bohater posiada umiejętność *specjalna broń (egzotyczna - parująca)* może wykorzystać trójząb podobnie jak łamacz mieczy. Ponadto trójząb jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem. Postać używająca trójzęba może w czasie walki wykonać *akcję*, zwaną *powstrzymaniem*.

WACHLARZ BOJOWY: niebezpieczna broń, która ma tę zaletę, że nie wygląda jak narzędzie walki. Osoba, przeciw której zostanie użyty wachlarz, musi wykonać test *spostrzegawczości* lub zostanie *zaskoczona* (o ile to osoba używająca wachlarza inicjuje walkę). Wachlarz bojowy jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem.

WŁÓCZNIA: jest *bronią zasięgową*. Włócznią można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego włócznią drzewiec oręża traktowany jest jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Ponadto włócznia jest bronią *szybką*, co oznacza, że umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *unikania* ciosów zadanych tego typu orężem. Postać używająca włóczni może w czasie walki wykonać *akcję*, zwaną *powstrzymaniem*.

Wśród barbarzyńskich plemion często ozdabia się włócznie piórami lub kawałkami futra, a czasami także owija całe drzewce kawałkami skóry,

żeby poprawić pewność chwytu. W Imperium żołnierze niekiedy doczepiają do drzewca sztandary i wstęgi w barwach prowincji lub rodowych, albo wyrażające ich oddanie bóstwom. Bardziej pobożni przywiązują rzemieniami zwoje z modlitwami do bogów, by czuwali nad nimi w walce.

WŁÓCZNIA SPACZBŁYSKAWICY: pobodnie jak zwykła włócznia także ten oręż jest *bronią zasięgową*. Włócznią spaczbłyskawicy można bardzo skutecznie razić przeciwników znajdujących się w promieniu od dwóch do czterech metrów od władającego orężem. Jeśli jednak przeciwnik znajdzie się obok władającego włócznią drzewiec oręża traktowany jest jak kostur. *Broń zasięgowa* zwiększa *obszar zagrożenia* władającego orężem, a przeciwnik, który przemieszcza się w tym obszarze może prowokować *okazyjne ataki* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OKAZYJNE ATAKI**).

W drzewcu tej piekielnej broni znajduje się niewielki generator spaczeniowy, który wytwarza spaczbłyskawice. Jeżeli włócznia trafi w cel, następuje wyładowanie, zadające ofierze dodatkowe zadające K3 obrażenia. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę *PZ*, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt/Pancerza Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę. Trafione i zranione istoty, które przeżyły atak muszą wykonać testy **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że ofiara otrzymuje losowo wybraną mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Ponowne załadowanie włóczni spaczbłyskawicą zajmuje K12 rund, jednak w tym czasie można nią normalnie walczyć.

- Przez cały czas musisz w pełni panować nad toporem - radził mu Schwarzenbrau. - Nie zamachnij się nigdy tak szeroko, abyś nie mógł natychmiast przejść do obrony.
Berit słuchał uważnie.
- Chyba rozumiem - skinął głową.
- Topór może być równie precyzyjny jak miecz, jeżeli tylko wiesz, co robisz. Bądź uważny chłopcze. Od tego zależeć może twoje życie.
- Myślałem, że chodzi głównie o to, aby jak najsilniej uderzyć.
- Nie ma takiej potrzeby - tłumaczył Schwarzenbrau - pod warunkiem, że będziesz pilnował, aby zawsze był ostry. Kiedy młotkiem rozłupujesz orzech, używasz tylko tyle siły, ile potrzeba do skruszenia skorupki. Nie chcesz rozgnieść go na miazgę. Z toporem jest tak samo. Jeżeli uderzysz kogoś zbyt mocno, masz dużą szansę, że ostrze utkwi gdzieś w ciele, a to postawi cię w zdecydowanie niekorzystnej sytuacji, gdy przyjdzie ci stawić czoła kolejnemu napastnikowi.
- Nie wiedziałem, że topór jest tak skomplikowaną bronią - rzekł cicho Hans do Johanna.
- Myślę, że jest jednym z elementów khazadzkiej religii - odparł Johann. Spojrzał na Berita, który ze skupioną uwagą przysłuchiwał się słowom krasnoluda. - Z niechęcią muszę przyznać, że chyba straciliśmy w nim dobrego szermierza. Berit bardzo polubił topór, a sierżant Schwarzenbrau go jeszcze w tym utwierdził.

TYPY BRONI STRZELECKIEJ:

Broń ręczna dzieli się na trzy klasy. Natomiast broń strzelecka dzieli się na: *broń prostą*, *bojową* i *egzotyczną* oraz *palną*. *Broń specjalna* może być używana skutecznie tylko przez osoby posiadające odpowiednią umiejętność *specjalnej broni*; osoby niewyszkolone również mogą używać takiej broni, jednak wówczas jako podstawę *testu trafienia* używają połowy wartości swoich **UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKICH**. Jeżeli istnieje jakaś szansa na to, że osoba posługująca się taką bronią, a nie posiadająca odpowiedniej umiejętności zrani się poprzez niewłaściwy sposób jej użycia, MG powinien zastosować w stosunku do niej test *ryzyka* lub zastosować jakąś inną karę.

SIŁA EFEKTYWNA ŁUKU:

Naciąg łuku to siła, jaką łuk może oddać bez uszkodzenia lub zniszczenia. Jeden punkt **SIŁY EFEKTYWNEJ** łuku odpowiada jednemu punktowi **SIŁY** bohatera, który korzysta z łuku.

Jeżeli **SIŁA** strzelca jest większa od **SIŁY EFEKTYWNEJ**, to może on go naciągnąć jedynie do maksymalnej wartość **SE** łuku. Jeżeli bohater naciągnie łuk powyżej maksymalnej wartości **SE** broni, to MG powinien przeprowadzić test sprawdzający czy łuk nie pękł. Za każdy punkt, który przekroczy **SE** istnieje +10% na zniszczenia broni, jeśli tak się stanie to bohater odnosi obrażenia jak przy **KRYTYCZNYM PECHU** (dla rzutu równego 22) dla broni strzeleckiej nie prochowej.

Jeśli **SIŁA** strzelca jest mniejsza od minimalnej wartości **SE** łuku o nie więcej niż 2 punkty, to do testu **US** stosuje się ujemny modyfikator -20% a **SE** i zasięg broni zostaje zmniejszony o połowę. Jeśli **SIŁA** bohatera jest mniejsza o 3 lub więcej punktów, to użycie broni nie jest możliwe.

RÓŻNE RODZAJE GROTÓW:

GROTY

RODZAJ GROTÓW	CENA*	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Gwiżdżący	2 *zk*	-	znikoma
Kotwiczka	3 *zk*	-	znikoma
Liściasty	1 *zk*	-	znikoma
Łopatkowy	15 *s*	-	znikoma
Ogłuszający	1 *zk*	-	mała
Półksiężycowy	15 *s*	-	znikoma
Turniejowy	1 *zk*	-	mała
Wężowaty	15 *s*	-	znikoma

* Wartość podana w kolumnie **CENA**, określa jedynie cenę samego grotu, do ceny całego pocisku należy dodać cenę odpowiedniego bełtu, strzały lub oszczepu.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM GWIŻDŻĄCYM: dzięki licznym nacięciom i otworom znajdującym się w grocie, lecący pocisk wydaje wysoki nieprzyjemny dla ucha dźwięk, który wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych o **INT** 29 lub mniejszej. Jednocześnie budowa grotu sprawia, że pociski tracą wyważenie, a co za tym idzie strzelający otrzymuje ujemny modyfikator do testu *trafienia* równy -10%, ponadto *zasięg* broni jak i zadane obrażenia są zmniejszane o połowę.

Pociski uzbrojone w gwiżdżące groty używane są przez niektórych pasterzy do odstraszania drapieżników zagrażających zwierzętom. Łucznicy często przyczepiają do grotu kolorowe wstążki, które po pierwsze potęgują działanie pocisku, a po drugie ułatwiają jego późniejsze odnalezienie.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM KOTWICZKĄ: pociski zakończone kotwiczką mogą utrzymać ciężar 30 metrowej liny oraz średnio obciążonej istoty o rozmiarze *średnim*. Większy ciężar złamie hak kotwiczki, co może mieć katastrofalne skutki. Budowa grotu powoduje, że pociski tracą wyważenie, a co za tym idzie strzelający otrzymuje ujemny modyfikator -20% do testu *trafienia*, zaś *zasięg* broni zmniejszany jest o połowę a wszelkie zadane obrażenia dzielone są przez cztery (do minimalnej wartości 1 punktu).

Pociski zakończone grotem kotwiczką używane są głównie przez włamywaczy, skrytobójców i awanturników.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM LIŚCIASTYM: pociski z grotem liściastym lepiej od innych przebijają pancerze, posiadają cechę oręża *przebijający zbroję*, cecha ta kumuluje się z ewentualną właściwością broni strzeleckiej. Jednocześnie masywna budowa grotu powoduje, że pociski tracą wyważenie, a co za tym idzie strzelający otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testu *trafienia*.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM ŁOPATKOWYM, LUB W KSZTAŁCIE LITERY V: pociski zakończone takim grotem używane są do przecinania lin i cięciw. Po udanym trafieniu w *bardzo mały* cel należy w normalny sposób obliczyć obrażenia i sprawdzić czy trafiony cel został przecięty.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM W KSZTAŁCIE PÓŁKSIĘŻYCA: jeżeli istota o rozmiarze *średnim* lub mniejszym, trafiona w kończynę pociskiem zakończonym grotem półksiężycowym otrzyma *trafienie krytyczne* istnieje procentowa szansa równa (**SE** broni+wartość *trafienia krytycznego*) x 5% na to, że trafiona kończyna zostanie odcięta.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM OGŁUSZAJĄCYM: zakończone kulistym grotem pociski służą do ogłuszania przeciwników. Po udanym trafieniu w głowę należy, podobnie jak ma to miejsce w przypadki walki wręcz, przeprowadzić test *ogłuszenia* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **OGŁUSZENIE**). Ze względu na budowę, kuliste groty nie zadają *dodatkowych obrażeń*.

Ogłuszające pociski używane są głównie przez łowców nagród i strażników miejskich.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM WĘŻOWATYM, HACZYKOWATYM LUB ROZSZCZEPIONYM: zakazane przez Kościół Sigmara groty po udanym trafieniu w istotę żywą osiadają głęboko w ciele, powodując dodatkowe rany i silne krwawienie. Specyficzna budowa grotu sprawia, że pociski otrzymują cechę oręża *druzgoczący* tracą jednak na wyważeniu, co oznacza że strzelający otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testu **US**. Ponadto, jeżeli trafiona istota straciła liczbę punktów **ŻW** większą lub równą **WT**, pocisk osiada głęboko w ciele i zraniona istota otrzymuje kolejne obrażenia w następujących przypadkach:

- w każdej rundzie gdy trafiona istota poruszy się otrzymuje 1 punkt obrażeń bez względu na **WT** i ewentualne *PZ*;
- jeżeli wyciągający pocisk nie posiada umiejętności *chirurgia*, istnieje 95% szans na dodatkowe K6 obrażeń;
- jeśli wyciągający pocisk *chirurg* wykona nieudany test **ZRĘCZNOŚCI**, ofiara otrzymuje dodatkowe K3 obrażenia.

STRZAŁY & BEŁTY Z GROTEM TURNIEJOWYM: pociski turniejowe wykorzystywane są przez uczestników turniejów strzeleckich oraz niektórych skrytobójców. Precyzyjne wykonanie grotu poprawia wyważenie a tym samym zwiększa celność pocisków, dzięki czemu strzelający otrzymuje dodatni modyfikator +10% do testów trafienia. Jednak delikatna budowa sprawia, że pocisk zadaje mniejsze rany - otrzymane obrażenia należy podzielić przez dwa.

Broń strzelecka

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	Zasięg	Obrażenia SE	KO	DO	Przeładowanie	Cechy oręża	Rozmiar	Kategoria
Arkan	1 *zk*	10	powszechna	8/-	0^{op}	-	-	runda	unieruchamiający	*mały*	*egzotyczna*
Bicz	25 *zk*	30	niewielka	6/-	S	K4	x2	akcja	szybki, unieruchamiający	*średni*	*egzotyczna*
Bolas	7 *s*	20	sporadyczna	Sx2/ Sx4	0^{op}	-	-	akcja	unieruchamiający	*mały*	*egzotyczna*
Bomba zapalająca	5 *zk*	10	sporadyczna	Sx2/ Sx4	0°	-	-	akcja	specjalny	*mały*	*egzotyczna*
Dmuchawka	10 *zk*	15	znikoma	12/24	S	K4	x2	akcja	brak	*mały*	*egzotyczna*
Strzałki (5)	1 *zk*	5	znikoma								
Kusza, ciężka	16 *zk*	120	przeciętna	30/60	7	K10	x2	2 rundy	druzgocący, przebijający zbroję	*duży*	*prosta*
Belty (5)	4 *zk*	10	duża								
Kusza, lekka	12 *zk*	80	przeciętna	24/48	5	K8	x2	runda	przebijający zbroję	*średni*	*prosta*
Belty (5)	3 *zk*	10	duża								
Kusza samopowtarzalna	100 *zk*	150	znikoma	16/32	4	K8	x2	natychmiastowa	specjalny	*średni*	*egzotyczna*
Belty (5)	4 *zk*	10	przeciętna								
Łuk, długi	15 *zk*	90	przeciętna	Sx20/Sx40	4-12	K8	x3	akcja	druzgocący, przebijający zbroję	*duży*	*bojowa*
Strzały (5)	2 *zk*	10	duża								
Łuk elfi	500 *zk*	100	znikoma	Sx30/Sx60	3-12	K10	x4	akcja	druzgocący, przebijający zbroję	*średni*	*elfy*
Strzały (5)	5 *zk*	10	sporadyczna								
Łuk, krótki	7 *zk*	75	przeciętna	Sx10/Sx20	2-7	K6	x3	akcja	brak	*mały*	*bojowa*
Strzały (5)	1 *zk*	10	duża								
Łuk, zwykły	11 *zk*	80	przeciętna	Sx15/Sx30	3-9	K8	x3	akcja	brak	*średni*	*bojowa*
Strzały (5)	30 *s*	10	duża								
Miotana	4 *zk*	10	przeciętna	Sx2/ Sx4	S	K4	x2	akcja	brak	*bardzo mały*	*prosta*
Oszczep	25 *s*	30	przeciętna	Sx2/ Sx4	S	K6	x2	akcja	brak	*mały*	*prosta*
Pistolet strzałkowy	10 *zk*	25	niewielka	16/32	4	K6	x2	runda	brak	*mały*	*egzotyczna*
Belty (5)	3 *zk*	10	przeciętna								
Proca	4 *s*	10	duża	Sx10/Sx20	S	K4	x2	akcja	brak	*mały*	*prosta*
Sieć	3 *zk*	60	duża	S/ Sx2	0^{op}	-	-	runda	unieruchamiający	*średni*	*egzotyczna*
Włócznia	35 *s*	50	duża	S/ Sx2	S	K8	x3	akcja	brak	*duży*	*bojowa*
Wyrzutnia harpunów	200 *zk*	240	znikoma	60/120	10	K10	x4	4 rundy	druzgocący, przebijający zbroję	*gigantyczny*	*egzotyczna*
Belty (5)	8 *zk*	20	mała								

Broń prochowa

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	Zasięg	Obrażenia SE	KO	DO	Przeładowanie	Cechy oręża	Rozmiar	Kategoria
Arkebuz	100 *zk*	50	znikoma	30/60	8	K10	x4	2 rundy	przebijający zbroję, zawodny	*duży*	*prochowa*
Bomba/Granat	75 *zk*	10	znikoma	Sx2/Sx4	10	K10	x4	-	odłamkowy, zawodny	*mały*	*prochowa*
Dżezail	2000 *zk*	60	znikoma	100/200	7	K8	x3	3 rundy	przebijający zbroję, zawodny	*duży*	*prochowa*
Garłacz	200 *zk*	50	znikoma	32/-	8	K10	x2	3 rundy	odłamkowy, zawodny	*duży*	*prochowa*
Henricus Salus	175 *zk*	50	znikoma	24/48	10	K8	x4	2 rundy	druzgocący, zawodny	*duży*	*prochowa*
Kacza stopa	175 *zk*	30	znikoma	12/-	8	K8	x3	2 rundy/lufę	eksperymentalny, odłamkowy	*średni*	*prochowa*
Muszkiet Hochlandzki	450 *zk*	60	znikoma	48/96	8	K8	x3	2 rundy	druzgocący, przebijający zbroję, zawodny	*duży*	*prochowa*
Organki	300 *zk*	400	znikoma	24/48	7	K8	x3	2 rundy/lufę	eksperymentalny	*duży*	*prochowa*
Pistolet	150 *zk*	20	znikoma	24/48	6	K8	x3	1 runda	zawodny	*średni*	*prochowa*
Rusznica	75 *zk*	25	znikoma	24/-	7	K8	x2	3 rundy	druzgocący, odłamkowy, zawodny	*duży*	*prochowa*
Revolwera	1000 zk	150	znikoma	12/24	6	K8	x3	natychmiastowa	eksperymentalny	*duży*	*prochowa*
Strzelba kombinowana	125 *zk*	100	znikoma	12/24	7	K8	x3	2 rundy	druzgocący, zawodny	*duży*	*prochowa*
Kule (10)	3 *s*	10	niewielka								
Proch (ładunek)	6 *s*	1	niewielka								

Szpaczbroń skavenów

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	Zasięg	Obrażenia SE	KO	DO	Przeładowanie	Cechy oręża	Rozmiar	Kategoria
Granat dymny	3 *gs*	5	sporadyczna	Sx2/ Sx4	-	-	-	akcja	brak	*bardzo mały*	*egzotyczna*
Kula trującego wiatru	6 *gs*	10	znikoma	Sx2/ Sx4	-	-	-	akcja	brak	*bardzo mały*	*egzotyczna*
Kulomiot	8 *gs*	150	znikoma	32/-	8	K10	x3	natychmiastowa	druzgocący, eksperymentalny, odłamkowy, przebijający zbroję	*duży*	*egzotyczna*
Pojemnik z amunicją	-	100	znikoma	-	-	-	-	-	-	*duży*	*egzotyczna*
Miotacz spaczognia	10 *gs*	150	znikoma	12/-	8	K8	x4	akcja	druzgocący, eksperymentalny, przebijający zbroję	*duży*	*egzotyczna*
Pojemnik z paliwem	-	100	znikoma	-	-	-	-	-	-	*duży*	*egzotyczna*
Spaczdżezail	12 *gs*	60	znikoma	150/300	8	K10	x3	3 rundy	przebijający zbroję, zawodny	*duży*	*egzotyczna*
Spaczpistolet	10 *gs*	20	znikoma	24/48	7	K10	x3	1 runda	przebijający zbroję, zawodny	*średni*	*egzotyczna*
Spaczkule (10)	1 *gs*	10	znikoma								
Spaczproch (ładunek)	1 *gs*	1	znikoma								

BROŃ PALNA:

> ***Kusza to porządna broń, ale nic tak nie wzbudza strachu, jak para pistoletów. Gdy zajrzysz do tych ogromnych luf, kilka koron w zamian za życie wyda ci się drobną zapłatą!***
> \- Tilmann, rozbójnik

W ostatnich latach, w Starym Świecie nastąpił niesłychany postęp technologiczny. Imperialni inżynierowie skonstruowali działa o niezwyklej sile rażenia. W ten sposób na szeroką skalę został wykorzystany wynalazek prochu strzelniczego. Większość władców szybko przekonała się, że pomimo wielu wad (na przykład zawodności), broń palna jest znacznie bardziej efektywnym sposobem zabijania wrogów niż klasyczna broń ręczna. Dzięki zastosowaniu artylerii, opancerzenie osobiste stało się nie tylko bezużytecznym ciężarem, a nawet mury fortec nie były w stanie oprzeć się zmasowanemu ostrzałowi ciężkich, ołowianych kul. Z początku działa były prostymi urządzeniami miotającymi strzały i kule, ale wkrótce inżynierowie zaczęli pracować nad poprawieniem ich zasięgu i siły rażenia, a także zmniejszeniem rozmiarów. W ten sposób powstały pierwsze egzemplarze ręcznej broni palnej. Inżynierowie z Nuln, jako pierwsi ludzie, opracowali projekty rusznic i pistoletów. Mimo zaawansowanych prac, wciąż jest to wynalazek nowy i niebezpieczny w użyciu, dlatego większość wojowników woli nie ryzykować własnym życiem i nadal używa wypróbowanych i niezawodnych rodzajów oręża.

Pierwsze egzemplarze ręcznej broni palnej miały dość prymitywną konstrukcję. Były to proste metalowe tuby osadzone na drewnianym łożu i z dziurą na górze, przez którą strzelec podpalał proch za pomocą świeczki lub lontu. Obecnie większość odmian broni palnej posiada zamek skałkowy lub kołowy. Wszystkie rodzaje broni palnej używane w Starym Świecie przez ludzi są ładowane od przodu, co wymaga od strzelca podsypania prochu i wsunięcia ładunku strzelniczego od przodu lufy. Głównymi ośrodkami produkcji broni palnej są pracownie rusznikarskie w Nuln i Altdorfie oraz krasnoludzkie twierdze w Górach Krańca Świata. W tych miejscach dostępność broni palnej wzrasta ze *znikomej* do *sporadycznej.*

WCZESNE PROJEKTY:

Najwcześniejszymi modelami broni palnej były hakownice, czyli zmniejszone wersje pierwszych dział krasnoludzkich. Składały się z metalowej rury osadzonej na drewnianym łożu. Przy podstawie lufy znajdował się otwór zapałowy, gdzie przytykano zapalony lont, który podpalał proch. Ponieważ przy każdym strzale wymagało to od strzelca ręcznego przyłożenia końcówki lontu do otworu zapałowego, była to broń wyjątkowo nieceina. Z tego względu zwykle przy strzale korzystano z podpórki zwanej forkietem, lub lufę opierano o mur i stabilizowano jej pozycję za pomocą haka wystającego z dolnej części łoża. Stąd zresztą pochodzi nazwa tej broni. Hakownice strzelały na odległość do 30 metrów.

ZAMKI LONTOWE:

Po raz pierwszy hakownice zostały wykorzystane na szerszą skalę w bitwie przeciwko Hordom Chaosu. Jednak siła rażenia pocisków okazała się niewystarczająca, by przebić pancerze ciężkiej kawalerii Chaosu. Także w kolejnych bitwach z armiami wrogich prowincji hakownice okazały się zupełnie bezużyteczne, zwłaszcza przeciwko ciężko opancerzonym jeźdźcom i rycerzom. Wkrótce potem inżynierowie z Nuln zaczęli prace nad nowym rodzajem zamka, który wyeliminowałby konieczność używania podpórki. Tak powstał zamek lontowy, którego podstawowym elementem był kurek z zamocowanym lontem. Strzelec ręcznie odchylał kurek, naciągając sprężynę. Po naciśnięciu spustu kurek opadał na panewkę z prochem, powodując odpalenie pocisku.

W porównaniu do pierwszych modeli broni palnej, zamki lontowe to wielki krok naprzód, jednakże zapalenie lontu trwa zbyt długo, zwłaszcza przy deszczowej pogodzie typowej dla większości regionów Imperium. Co więcej, konieczność uprzedniego przygotowania broni czynie je bezużytecznymi w przypadku ataku z zaskoczenia. Z tego względu większość regimentów wciąż używa znacznie bardziej przydatnych długich łuków.

ZAMKI KOŁOWE & SKAŁKOWE:

W odpowiedzi na ciągłe trudności związane z używaniem broni palnej, inżynierowie z Imperium zaprojektowali nowy rodzaj zamka do rusznic. Prosty mechanizm sprężynowy zastąpiono obrotowym kółkiem, nakręcanym za pomocą klucza. Po naciśnięciu spustu koło obracało się, trąc o metalową płytkę i krzesząc iskry, które spadały na panewkę. Niemal w tym samym czasie rusznikarze z Arabii wymyślili zamek skałkowy, który zamiast metalowego koła posiada kawałek krzesiwa. Mechanizm działania jest podobny do zamka kołowego. Iskry padająca panewkę, podpalając proch i powodując odpalenie pocisku.

Dzięki wynalezieniu tych mniej zawodnych mechanizmów, inżynierowie i rusznikarze mogli pokazać swój kunszt, projektując różnego rodzaju odmiany broni palnej. Niektóre posiadają kilka luf, inne są jednoręcznymi, lekkimi pistoletami. Pojawiły się modele krótkich pistoletów używanych w pojedynkach, a także długie muszkiety hochlandzki, niezwykle celne i o znacznie zwiększonym zasięgu strzału. W ostatnich latach Gildia Inżynierów Imperialnych rozpoczęła pracę na udoskonaleniem wielokomorowych rusznic, które pozwalały na oddanie kilku strzałów bez konieczności przeładowania.

Należy pamiętać, że broń palna to wciąż technologia eksperymentalna, kosztowna i zawodna. Z tego powodu raczej nie znajduje zastosowania na szeroką skalę w Starym Świecie. Wojownicy wybierają sprawdzone kusze i łuki, nie chcąc ryzykować niewypałów lub przypadkowych eksplozji prochu, które spowodowały śmierć już wielu strzelców i wynalazców.

POJEDYNKI STRZELECKIE:

Pojedynki to częsta forma rozwiązywania sporów wśród szlachty. O ile jednak najczęściej używa się broni białej, to ostatnimi czasy wśród arystokracji zapanowała moda na pojedynki za pomocą pistoletów. Zwykle odbywają się o świcie, a obaj adwersarze strzelają do siebie z odległości dziesięciu kroków. Pojedynki są niebezpiecznie nie tylko z względu na niewielki dystans dzielący obu strzelców, ale także z powodu zawodności broni palnej. Pojedynki często kończą się śmiercią obu strzelców, a niemal za każdym razem któryś z nich zostaje okaleczony lub paskudnie oszpecony na skutek bliskiej eksplozji prochu.

TYPY BRONI STRZELECKIEJ:

Poniżej znajduje się szczegółowy opis rozmaitych typów broni strzeleckich. Ich współczynniki zostały podane w tabeli **BROŃ STRZELECKA**.

ARKAN: to nic innego jak lina zakończona pętlą. Udane trafienie oznacza, że sznur zacisnął się na kończynie, szyi lub korpusie ofiary. Walczący może za pomocą oręża wykonywać ataki *przewracające*. Jeżeli ktoś będzie chciał przewrócić dzierżącego arkan podczas próby *przewracania*, walczący może wypuścić oręż, by tego uniknąć.

ARKEBUZ: jest podobny do rusznicy, lecz nie ma rozszerzającej się lufy i strzela jedną kulą - podobną do pistoletowej, lecz cięższą. W Tilei, Estalii i Bretonni zastąpił kuszę, lecz wciąż jest zawodny i często nie wypala, co powoduje, że prości żołnierze lubią go o wiele mniej od dowódców. Arkebuz jest przeważnie wyposażony w forkiet - rozwidlony pręt, który utrzymuje długą lufę w poziomie, co ułatwia celowanie i strzelanie. Bohater, korzystający z arkebuza z forkietem potrzebuje rundy, zanim dobrze umocuje podpórkę. Z drugiej strony, osoba korzystająca z arkebuza bez niego otrzymuje ujemny modyfikator -20% do *trafienia.* Można też wykorzystywać improwizowane podpory. Ponadto arkebuz jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

BICZ: oręż składa się z rękojeści o długości około pół metra, zwanej biczyskiem oraz długiego twardego pasa, wykonanego z twardej zwierzęcej skóry lub jelita - sznury i podobne, włókniste materiały nie są przydatne. Najlepsze bicze w Imperium są importowane i wykonuje się je ze skóry nosorożca, chociaż jelito trolla, jeżeli można je zdobyć, jest doskonałym materiałem zastępczym. Długość bicza waha się od 3 do 6 metrów, przy czym długość rzemienia określa maksymalny zasięg uderzenia biczem.

Władający orężem może wybrać rodzaj ataku, raniąc lub pętając ofiarę.

Bicz zadaje rany *sieczne*, ponadto jest orężem *szybkim* co oznacza, że przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testów *parowania* i *uniku*.

Jeżeli władający orężem bohater zechce *spętać* ofiarę, ta po udanym trafieniu zostaje opleciona biczem, a walczący może za pomocą oręża wykonywać atak *przewracający* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **AKCJE ZŁOŻONE**). Jeżeli ktoś będzie chciał przewrócić dzierżącego bicz podczas próby *przewracania*, walczący może wypuścić oręż, by tego uniknąć.

BOLAS: składa się z dwóch lub trzech kamiennych albo metalowych ciężarków, połączonych ze sobą sznurem. Po udanym trafieniu, oprócz zadawanych obrażeń, bolas *pęta* wroga. Ofiara co rundę może próbować się oswobodzić, poprzez wykonanie udanego testu **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY**, ale w czasie, gdy jest opleciona bolasem traktuje się ją jak *cel spętany*. Bolas nigdy nie powoduje *Dodatkowych Obrażeń*, a *trafienia krytyczne* są rozstrzygane w tabeli z ujemnym modyfikatorem -10%. Ujemny rezultat *trafienia krytycznego* wskazuje, że po prostu nie miało ono miejsca. W przypadku tej broni nie stosuje się zasad dotyczących jakości wykonania.

BOMBA/GRANAT: to ceramiczna, gliniana lub wykonana z cienkiego metalu puszka wypełniona prochem i zatkana korkiem lub woskiem, przez który przechodzi lont. Bomby używane podczas oblężenia do kruszenia murów nazywana są też minami. Są to zwykle większe ładunki, które są w stanie zrobić wyłom w murach lub zawalić basztę. Należy je umieścić w odpowiednim miejscu i zapalić lont. Natomiast mniejsze ładunki, zwane granatami, mogą być miotane na dalszą odległość. Lont może zostać przycięty do różnej długości (sprzedawany jest w odcinkach, które palą się przez 1 rundę), zależnie od czasu, po upływie którego ma eksplodować granat lub mina. Bomba działa na wszystkie istoty (i budynki) w promieniu K10 metrów (należy rzucić dwa razy i wybrać wyższy wynik). Istota

rzucająca bombę normalnie wykonuje test *trafienia*. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K10 i wynik porównuje z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że granat okazuje się *niewypałem*. Wynik **0** oznacza, że ładunek eksploduje w ręku miotacza, zadając obrażenia wszystkim osobom w polu rażenia.

Odległość miedzy celem i miejscem, w którym bomba upadnie, zależy od odległości z jakiej została rzucona.

***Krótki* zasięg**: K3 metry
***Daleki* zasięg**: K6 metrów
***Maksymalny* zasięg**: K6+K3 metry

Należy również zauważyć, że zmniejszone obrażenia, które mają zastosowanie przy dalekim i maksymalnym zasięgu nie wiążą się z odległością, z której rzucona bombę. Zamiast tego zależą one od odległości między centrum eksplozji, a dowolnym celem w promieniu 8 metrów. Obrażenia zmniejszane są o -1 dla każdego celu w odległości 2-4 metrów i o -2 dla każdego celu w odległości 5-10 metrów. Cele oddalone o więcej niż zasięg oddziaływania bomby/granatu nie odnoszą żadnych obrażeń. Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie nieudany o 30% lub więcej, nie określamy miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego. Bomba dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Zapalenie lontu i rzucenie granatem wymaga *akcji podwójnej*.

BOMBA ZAPALAJĄCA: to szklana lub ceramiczna kula, flaszka lub puszka wypełniona łatwopalną cieczą. Jej wylot jest zatkany nasączoną olejem szmatą, która służy jako zapalnik. Miotacz musi podpalić szmatę, a następnie cisnąć ładunkiem (wymaga to *akcji podwójnej*) Średnica wybuchu wynosi K6 metrów. Istota rzucająca bombę normalnie wykonuje test *trafienia*. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K10 i wynik porównuje z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że granat okazuje się *niewypałem*. Wynik **0** oznacza, że ładunek eksploduje w ręku miotacza, zadając obrażenia wszystkim osobom w polu rażenia. Odległość miedzy celem i miejscem, w którym bomba zapalająca upadnie, zależy od odległości z jakiej została rzucona.

***Krótki* zasięg**: K3 metry
***Daleki* zasięg**: K6 metrów
***Maksymalny* zasięg**: K6+K3 metry

Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie nieudany o 30% lub więcej, nie określa się miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego. Bomba zapalająca powoduje obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Jeśli spowoduje ona obrażenia dodatkowe, jest 50% szans, że te dodatkowe obrażenia obejmą obszar ciała bezpośrednio przylegający do obszaru trafionego wcześniej. Bomba zapalająca płonie przez K4 rundy po zapaleniu.

DMUCHAWKA: dmuchawka nie jest bronią powszechną w Starym Świecie, ale czasami używają jej skrytobójcy. Strzela małymi, niemal zawsze zatrutymi strzałkami.

Zwykle dmuchawki mają około pól metra długości, a jeden koniec rurki wyposażony jest w elastyczny ustnik ze skóry, który dopasowuje się do ust strzelca. Strzałki nie powodują poważnych obrażeń, ale ich groty często są pokrywane zabójczymi truciznami. Dowolna rana zadana na skutek trafienia zatrutą strzałką powoduje wprowadzenie trucizny do organizmu.

Skrytobójcy wykorzystują dmuchawki nie tylko jako broń. Rurki umożliwiają także oddychanie, gdy skrytobójca ukrywa się pod powierzchnią stawu, jeziora lub strumienia.

DŻEZAIL: ten długolufy lekki arkebuz jest najczęściej używaną bronią palną w Arabii, lecz do tej pory niewiele egzemplarzy dotarło do Starego Świata, a z tych prawie wszystkie znajdują się w rękach kolekcjonerów i władców. Dżezail ma większy zasięg niż arkebuz, lecz mniejszą siłę. Podobnie jak arkebuz (patrz wyżej) wymaga użycia forkietu. Ponadto dżezail jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

GARŁACZ: jest większą wersją rusznicy, zaprojektowaną w ten sposób, by można go było zamocować na obrotowym uchwycie na burcie statku lub na dachu powozu. Podobnie jak rusznicę (patrz niżej) można go załadować amunicją improwizowaną. Podobnie jak rusznica, garłacz jest bronią odłamkową, strzelającą ładunkami złożonymi z kawałków metalu, gwoździ, tłuczonego szkła i innych drobnych, ostrych przedmiotów. Nie jest to oręż dla strzelca wyborowego, a raczej dla kogoś, kto chce zasypać przeciwników gradem odłamków. Strzelając z broni odłamkowej, bohater nie musi wykonywać testu **US** (choć w normalny sposób sprawdza się, czy nie miał miejsca *niewypał*). Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą długiego zasięgu broni (w przypadku garłacza 32 metry) i szeroką na 2 metry. Każda istota objęta polem ostrzału musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć poza zasięg broni i uniknąć obrażeń. Garłacz wymaga 3 ładunków prochu na każdy strzał i ładuje się go sześcioma kulami. Bohaterowie o **KRZEPIE** 50 lub więcej mogą używać tej broni, trzymając ją w ręku, bez mocowania. Jednak po każdym wystrzale bohater musi wykonać test **KRZEPY**. W przypadku niepowodzenia odrzut broni powala bohatera na ziemię, przez następną rundę jest on *celem spętanym*. Powalony na ziemię bohater musi wykonać test **ODP** - nieudany oznacza utratę 1 punktu **ŻW**, bez względu na noszony pancerz. Jeśli skutkiem tego **ŻW** bohatera spadnie poniżej 0, należy skorzystać z **TABELI NAGŁEJ ŚMIERCI**. Garłacz dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

GRANAT DYMNY: skonstruowane i wykonane przy użyciu technik rzemieślniczych poznanych w Kitaju i Nipponie, granaty dymne używane są przez skaveny z klanu Eshin. Małe i kruche szklane fiolki wypełnione są proszkiem, który zapala się w chwili kontaktu z tlenem i wydziela gęsty dym. Istota rzucająca granat dymny normalnie wykonuje test *trafienia*. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K10 i wynik porównuje z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że granat okazuje się *niewypałem* zaś **0** oznacza, że szklana kula pęka w ręku miotacza, spowijając go gęstą chmurą dymu.

Odległość miedzy celem i miejscem, w którym granat upadnie, zależy od odległości z jakiej została rzucona.

***Krótki* zasięg**: K3 metry
***Daleki* zasięg**: K6 metrów
***Maksymalny* zasięg**: K6+K3 metry

Strzaskana fiolka uwalnia chmurę oleistego dymu. Każda postać w zasięgu K6 metrów od miejsca upadku granatu dymnego ma ograniczoną widoczność do K4 metrów.

W każdej rundzie chmura dymu przemieszcza się o K3 metry, aby ustalić kierunek należy wykonać rzut K10 i porównać wynik z tabelą powyżej (MG może zignorować rzut, jeśli wiatr wieje w określonym kierunku i ze znaną siłą). Wynik **1** oznacza, że chmura pozostaje w miejscu, zaś **0** oznacza, że dym rozwiewa się.

HENRICUS SALUS: nazwa pochodzi od imienia wynalazcy, *Brudnego Henrico* Tagliatelliego z Sartossy. Ta przerażająca broń to coś pośredniego między wielkim pistoletem, a małą armatą. Strzela kulami wielkości arkebuzowych i dzięki temu zadaje ogromne obrażenia, może być jednak niebezpieczny dla użytkownika - z uwagi na potężny odrzut, działający na nadgarstek trzymającej broń dłoni. Po każdym strzale bohater musi wykonać test **KRZEPY**. Jeśli test się nie powiedzie, należy skorzystać z tabeli **HENRICUS SALUS**. Henricus Salus wymaga 2 ładunków prochu na każdy strzał, lecz nie dwóch kul. Henricus Salus dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

SIŁA+K6	REZULTAT
2-3	**ZŁAMANY NADGARSTEK:** aż do otrzymania medycznej pomocy ręką nie można się posługiwać.
4-5	**NADWYRĘŻONY NADGARSTEK:** ręka nie nadaje się do użycia przez następne K4 godziny; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
6-7	**NADWYRĘŻONY NADGARSTEK:** ręka nie nadaje się do użycia przez 6K10 tur; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
8-9	**NADWYRĘŻONY NADGARSTEK:** ręka nie nadaje się do użycia przez K10 tur; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
10+	**NADSZARPNIĘTY NADGARSTEK:** broń wypada z dłoni, a jej użytkownik przez następną rundę nie może nic robić.

KACZA STOPA: nazwa tego niezwykłego pistoletu pochodzi od jego kształtu. Zamiast jednej posiada cztery lufy jednakowej długości, ułożone obok siebie. Broń nie jest zbyt celna, niemniej przydaje się w przypadku strzelania w stronę tłumu lub większej grupy. Iskry padające na panewkę zapalają proch we wszystkich lufach naraz, co powoduje jednoczesne odpalenie czterech pocisków. Podobnie jak w przypadku garłacza i rusznicy, kaczą stopę można załadować zwykłymi kulami, odłamkami szkła lub gwoździami. Strzelając z broni odłamkowej, bohater nie musi wykonywać testu **US** (choć w normalny sposób sprawdza się, czy nie miał miejsca *niewypał*). Pole rażenia ma kształt stożka o długości 12 metrów i szerokości 4 metrów (w najszerszym miejscu). Każda istota objęta polem ostrzału musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć poza zasięg broni i uniknąć obrażeń. Każdy strzał wymaga jednego ładunku prochu i jednej kuli na każdą z czterech luf.

KULA TRUJĄCEGO WIATRU: ta stworzona przez szczuroludzi z klanu Skryre złowroga broń ma postać szklanej kuli i wypełniona jest zielonoczarnym, trującym gazem. Używa się jej podobnie jak granatu. Kotłująca się we wnętrzu mieszanina gazów jest wynikiem połączenia różnych jadów i Upiorytu. Rzucona kula pęka uderzając w cel i uwalnia chmurę trującego gazu. Istota rzucająca kulę normalnie wykonuje test *trafienia*. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K10 i wynik porównuje z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że kula spadła na podłoże pod nogami rzucającego i roztrzaskała się w drobny mak. Wynik **0** oznacza, że kula spadła pod nogi rzucającego, ale nie pękła. Odległość miedzy celem i miejscem, w którym bomba upadnie, zależy od odległości z jakiej została rzucona.

***Krótki* zasięg**: K3 metry

***Daleki* zasięg**: K6 metrów

***Maksymalny* zasięg**: K6+K3 metry

Każda istota żywa, znajdująca się w promieniu K6 metrów od miejsca trafienia musi wykonać K4 testy *trucizny*. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, kula trującego wiatru zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Chmura gazu rozwiewa się po K4 rundach, a do tego czasu pozostaje na miejscu. Każdy, kto w nią wejdzie lub nie opuści zagrożonego terenu, musi w każdej kolejnej rundzie wykonywać K4 testy *trucizny*.

KULE DO BRONI PALNEJ: kule przechowuje się w naoliwionych woreczkach, które zawierają dziesięć sztuk. Stosuje się je jako amunicję do broni palnej. Kule *najlepszej jakości* wykonuje się ze stali, natomiast kule *kiepskiej jakości* są z ołowiu, kamionki lub wypalonej gliny.

KULOMIOT: ta przerażająca broń to kolejny z szalonych wynalazków klanu Skryre. Kulomiot potrafi wystrzelić nawet kilkanaście pocisków naraz. Co gorsza, każdy z nich nasycony jest śmiercionośną energią Upiorytu. Do obsługi broni potrzeba dwóch osób. Jedna celuje i strzela, druga zaś dźwiga beczkowaty pojemnik z amunicją. Magazynek łączy z bronią elastyczna rura, jednak jest ona na tyle krótka, że strzelcy muszą pozostawać blisko siebie. Jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostaną rodzieleni, jeden z nich musi odrzucić broń. Samodzielne strzelanie z działka jest niemożliwe, bowiem amunicyjny kontroluje przepływ pocisków do broni za pomocą specjalnego pokrętła.

Zasada działania kulomiotu jest podobna do rusznicy czy garłacza, jednak używając tej broni strzelec może dosłownie zasypać pociskami niewielki obszar. Strzelając z broni odłamkowej, bohater nie musi wykonywać testu **US** (choć w normalny sposób sprawdza się, czy nie miał miejsca *niewypał*). Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą długiego zasięgu broni (w przypadku kulomiotu 32 metry) i szeroką na 2 metry. Każda istota objęta polem ostrzału musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć poza zasięg broni i uniknąć obrażeń. Zasadniczą różnicą pomiędzy garłaczem a kulomiotem jest to, że tego ostatniego nie trzeba przeładowywać po każdym strzale. Można z niego strzelać bez przerwy, dopóki się nie zatnie lub nie skończy się amunicja (wystarcza jej na 3K10 strzałów). Kulomiot, strzelający nasyconymi Kamieniem Przemian pociskami dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą* i *precyzyjną*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik, natomiast wartość każdego *trafienia krytycznego* zwiększa się o +1. Ponadto działko jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

KUSZA, LEKKA & CIĘŻKA: strzela bełtami, zaś do jej naciągnięcia używa się specjalnej *windy* lub siły mięśni. Ponadto kusza jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niej pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów. Z takiej broni strzela się wolno, kusza ciężka jest nieporęczna w użyciu, ale zadaje duże obrażenia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

Kusze to broń strzelecka wywodząca się od tileańskich ręcznych miotaczy strzał. Wystrzeliwuje pociski z większą siłą niż łuk, dzięki mechanizmowi strzelającemu, napędzanemu za pomocą korby lub lewara, a czasem nawet ręcznie. Naciągnięcie cięciwy wymaga czasu i skupienia, o co trudno w zamieszaniu bitewnym. Jednak mimo tych wad, regimenty kuszników wchodzą w skład niemal każdej armii, głównie ze względu na siłę rażenia salwy metalowych bełtów.

Jednak nie wszędzie kusze cieszą się taką popularnością, w zdominowanych przez Kult Ulryka Middenheim i Middenlandzie używanie, a nawet posiada kuszy jest zabronione, zaś złamanie tego zakazu surowo karane.

KUSZA SAMOPOWTARZALNA: to kolejny wynalazek inżynierów z Nuln, którym udało się zbudować oręż dzięki kilku egzemplarzom broni zdobytej na Mrocznych Elfach. Kusza samopowtarzalna wygląda jak zwykła kusza, z tą różnicą, że posiada magazynek na dziesięć bełtów, który pozwala na oddanie kilku strzałów bez konieczności przeładowania. Podany w tabeli **BROŃ STRZELECKA** czas *przeładowania* dotyczy wystrzeliwania kolejnych bełtów z magazynka. Jego ponowne załadowanie i przygotowanie broni do strzału zajmuje 4 *akcje podwójne*. Wysoka cena tej broni powoduje, że na jej zakup mogą sobie pozwolić jedynie zamożni wojownicy.

ŁUK, DŁUGI: to ulepszona wersja zwykłego łuku, wykonana z kilku sklejonych warstw wiązu i cisu. Długi łuk jest wymagającą bronią, do użycia których potrzeba znacznych umiejętności. Jest jednak bardzo efektywny i w porównaniu do zwykłego łuku ma duży zasięg. Długi łuk dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto łuk długi jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

ŁUK ELFI: jest podobny do długiego łuku, jednak do jego wykonania używa się specyficznych materiałów. Giętkie drewno i kościane elementy zmniejszają ciężar broni oraz jego rozmiary, jednocześnie zwiększają zasięg strzału. Elfi łuk jest bronią specjalną, której używanie nie wymaga specjalnej umiejętności. Może być używany efektywnie jedynie przez Leśne Elfy, dla których *przeładowanie* broni jest *akcją natychmiastową* - w rękach przedstawiciela innej rasy broń jest traktowana jak łuk krótki, używany przy zmniejszonej wartości **US** (zgodnie z zasadami używania *specjalnej broni* bez posiadania odpowiedniej zdolności). Elfi łuk dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto elfi łuk jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

ŁUK, KRÓTKI: mniejszy od zwykłego łuku, krótki łuk jest tani i łatwy do wykonania. Jego wadą jest niewielki zasięg. Konni łucznicy i niziołki często używają tej broni, ze względu na jej poręczność i niewielkie rozmiary. *Najlepszej jakości* krótkie łuki wyrabia się w Kislevie, na potrzeby słynnych konnych łuczników z plemienia Ungołów. Ich umiejętności strzelania z łuku są niemal legendarne, gdyż wprawiają się w nich od najmłodszych lat. Ungolscy łucznicy cieszą się opinią najszybszej kawalerii Starego Świata i jednocześnie najlepszych łuczników, z wyłączeniem elfów. Na polu bitwy konni łucznicy wykorzystują najczęściej taktykę okrążania wroga i zasypywania go gradem strzał lub powstrzymywania wrogiego natarcia celnymi salwami, często wystrzeliwanymi z grzbietów koni w pełnym galopie. Inną taktyką jest pozorowana ucieczka i skłonienie w ten sposób wroga do rozerwania szeregu.

ŁUK, ZWYKŁY: łuk to od dawna używana broń, wykonana zwykle z jednego kawałka drewna, choć zdarzają się też łuki klejone (tzw. kompozytowe) składające się z kilku warstw drewna, rogu i zwierzęcych ścięgien. Mimo iż jest to broń o dość prostej konstrukcji, wykonanie wytrzymałego i jednocześnie odpowiednio elastycznego łuku o dużej sile naciągu wymaga nie lada umiejętności. Użycie zbyt miękkiego drewna osłabia siłę rażenia, natomiast zbyt twarde drewno utrudnia naciągnięcie łuku i zmniejsza jego celność. Ze względu na łatwość naprawy i konserwacji, łuki są popularną bronią wśród myśliwych. Ich zasięg, w połączeniu z siłą uderzenia strzały powoduje, iż jest to broń równie chętnie używana przez żołnierzy i banitów.

W ostatnich latach łuk powoli ustępuje miejsca kuszy, zwłaszcza wśród żołnierzy. Zaletą kuszy jest większa siła rażenia i łatwość celowania. Łuk, jako broń tańsza od kuszy, pozostaje zatem na wyposażeniu wojsk mniej zamożnych władców, których nie stać na wystawienie regimentów kuszników lub piechoty ognistej. Jednak należy pamiętać, że łuk wciąż pozostaje niezmiernie groźną bronią. W porównaniu z kuszą ma dwie, ale za to ogromnie istotne zalety. Potencjalnie większy zasięg rażenia i fakt, że wyszkolony łucznik potrafi wypuścić kilka pocisków w czasie, gdy żołnierz piechoty ognistej lub kusznik oddadzą zaledwie po jednym strzale.

MIOTACZ SPACZOGNIA: ten piekielny wynalazek skaveńskich spaczinżynierów z klanu Skryre to broń, która rozpyla żrącą, płonącą mieszankę, którą to otrzymuje się dzięki magicznemu połączeniu Spaczenia i innych chemikaliów. Jest to przerażająca broń, śmiercionośna zarówno dla wrogów, jak i dla obsługi, która składa się z dwóch szczuroludzi - jeden z nich celuje i strzela, drugi natomiast niesie zbiornik i przygotowuje samą substancję. Jeżeli jeden z nich zostanie zabity z machiny nie można korzystać aż do momentu, w którym inny skaven nie zastąpi zabitego kompana

Istota obsługująca miotacz spaczognia normalnie wykonuje test *trafienia*. Udany test oznacza, że struga płomieni trafiła w cel. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K10 i wynik porównuje z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że nie zadziałała pompa, ale w następnej rundzie można znowu próbować wystrzelić. Wynik **0** oznacza natomiast, że mechanizm broni uległ awarii i miotacz ognia pozostaje bezużyteczny do chwili, kiedy zostanie naprawiony (wymaga to udanego testu *inżynierii* lub *rusznikarstwa*). Wyniki **2**-**9** określają kierunek, w którym zniosło strugę śmiercionośnych płomieni. Dodatkowy rzut K10 oznacza odległość (w metrach) miejsca trafienia od zamierzonego celu.

Po ustaleniu miejsca trafienia należy wyznaczyć pole rażenia płomieni. Struga ognia przyjmuje kształt stożka o długości 12 metrów i szerokości 4 metrów w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty, znajdujące się w zasięgu płomieni, otrzymują obrażenia. Istoty znajdujące się na granicy działania wystrzelonych z miotacza spaczognia płomieni mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg strugi ognia i unikają obrażeń. Trafiona postać, która znalazła się w polu rażenia broni i otrzymała obrażenia musi wykonać test **ODP**, niepowodzenie oznacza, że staje się *łatwopalna* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Miotacz spaczognia dysponuje dużą siłą niszczącą i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto stworzone na podstawie Upiorytu paliwo jest orężem *przebijającym zbroję*. Płomienie ignorują 1 *PZ*

każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

MIOTANA: w odróżnieniu od *improwizowanej* broni dystansowej, do tej kategorii należą wszystkie rodzaje broni rzucanej, czyli noże, gwiazdki, toporki i młoty. Sekret kryje się w ich nietypowej konstrukcji. Są doskonale wyważone, co pozwala ciskać nimi z dużą precyzją na dalszą odległość. Oczywiście im cięższa broń, tym większe zadaje obrażenia, na co wpływ ma także siła rzucającego. Czasem można też znaleźć specjalnie obciążone i wyważone pałki do rzucania. Natomiast wśród mniejszych odmian broni rzucanej wyróżnia się noże i gwiazdki, według legend używane przez zdradzieckie Mroczne Elfy i podstępne skaveny. Ostatnio zyskują znaczą popularność także w Imperium, szczególnie wśród skrytobójców, którzy pokrywają ostrza truciznami. Jednakże wadą tego rodzaju broni jest stosunkowo wysoka cena, związana z koniecznością starannego wykonania oręża.

MUSZKIET HOCHLANDZKI: prowincja Hochland slynie z doskonałych myśliwych. Specjalnie dla nich inżynierowie hochlandzcy zaprojektowali długą strzelbę, która pod względem zasięgu znacznie przewyższa rusznicę lub garlacz. Jest to najdoskonalsza broń palna stosowana w całym Imperium, lecz jednocześnie najrzadsza, ponieważ niewielu właścicieli decyduje się ją odsprzedać. Wiedza potrzebna do skonstruowania muszkietu jest pilnie strzeżoną tajemnicą inżynierów hochlandzkich, a jego wykonanie wymaga długiego czasu i precyzyjnego doboru materiałów. Z tego powodu wszystkie muszkiety są orężem *najlepszej jakości*. Muszkiet hochlandzki dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik. Ponadto muszkiet jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

ORGANKI: broń składa się z kilku podobnych do arkebuzowych luf, które są ułożone obok siebie lub w kształt pudełka. Rzadko zdarzają się wśród krasnoludów rusznikarze na tyle szaleni, by budować broń, posiadającą ponad 10 luf - zawsze przecież istnieje możliwość wybuchu! Z uwagi na rozmiar i ciężar, broń mocowana jest na kołach. Wszystkie lufy uruchamia się jednym spustem. Dla każdej lufy należy wykonać osobny test *trafienia* wyznaczonego wcześniej celu. Jeśli któryś z testów się nie powiedzie, należy powtórzyć go jednokrotnie. Każdy udany powtórny test oznacza, że pocisk trafił w inny cel, należy rzucić **K6**, wynik: **1**-**2** oznacza, że trafiona został najbliższa istota na lewo od celi; **3**-**4** oznacza, że trafiona została najbliższa istota na prawo od celu; zaś **5**-**6** oznacza, że trafiona została najbliższa istota za celem. Istota, znajdująca się za celem może zostać trafiona, gdyż przyjmuje się, że cel przesunął się nieznacznie, w ten sposób ją odsłaniając. Organki wymagają jednego ładunku prochu i jednej kuli na lufę.

OSZCZEP: to krótka włócznia, przeznaczona do rzucania. Jej kształt i wyważenie sprawia, że jest w zasadzie niezdatna do walki wręcz. Jeśli zostanie wykorzystana w ten sposób należy ją traktować jak *broń improwizowaną*. Oszczepy są stosunkowo rzadko używane w Imperium, ponieważ wojownicy korzystają raczej z bardziej zaawansowanych technicznie typów broni, takich jak kusze lub broń palna. Wśród odmian tej broni wyróżnić można tileańskie pilium z miękkim grotem, który gnie się po uderzeniu i nie może zostać użyty przez wroga, a dodatkowo trudno go wyciągnąć z ciała lub tarczy.

PISTOLET: to nowy oręż w arsenałach Starego Świata. Pistolet to precyzyjnie wykonana broń palna, która strzela dzięki krzeszącemu iskry zamkowi prochowemu. Kolbę i łoże wykonuje się z mocnego drewna, a zamek i mechanizm spustowy znajduje się mniej więcej w połowie długości broni. Pistolet nie jest masowo produkowany ani stosowany. Ładowanie pochłania dużo czasu i wymaga drogiego prochu strzelniczego, a jako amunicji używa się ołowianych kul. Pistolety często nie wypalają.

PISTOLET STRZAŁKOWY: jest to mała kusza, wykonana całkowicie ze stali. Ma rozmiar pistoletu i można jej używać przy pomocy jednej ręki. Dzięki temu zyskuje sobie uznanie wśród kawalerzystów, którzy mogą z niej strzelać, jednocześnie drugą ręką trzymając wodze. Jednak ma mały zasięg i wolno się ją ładuje, gdyż cięciwa jest napinana przez śrubę, wbudowaną w korpus broni.

PROCA: to pętla ze skóry lub tkaniny, w której umieszcza się kamień albo metalową kulę. Choć jej zasięg jest mizerny w porównaniu ze zwykłym łukiem, to jednak proca dorównuje pod tym względem krótkiemu łukowi. Proce są starodawną bronią, bardzo prostą do wykonania, ale wymagającą dużej praktyki, by posługiwać się nią skutecznie. Mistrzami w posługiwaniu się procą są niziołki, dla których *przeładowanie* broni jest *akcją natychmiastową*. Ponadto proca, w rękach niziołka jest orężem *przebijającym zbroję*. Pociski wystrzelone przez niziołki ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

PROCH: proch strzelniczy jest niezbędny do strzelania z pistoletów oraz innych broni palnych. Sprzedaje się go w niewielkich rożkach zatkanych woskowym korkiem, który ma zabezpieczyć proch przed wilgocią. Zamoczony proch, niezależnie od jakości wykonania staje się bezużyteczny. Porcja wystarcza na oddanie jednego strzału. Mieszanka strzelnicza musi być precyzyjnie odmierzona i starannie przygotowana. W tego powodu różnica w jakości wykonania prochu ma ogromne znaczenie przy strzelaniu z broni palnej. Proch *najlepszej jakości* zmniejsza ryzyko zacięcia się broni o 1 (broń *eksperymentalna* zacina się przy wyniku 97-98 podczas rzutu na trafienie, natomiast broń *zawodna* przy wyniku 97-99). Zamoczony proch *najlepszej jakości* po wysuszeniu może zostać użyty, ale jego jakość spada do poziomu *przeciętnego*. Proch *dobrej jakości* niewiele różni się od zwykłego, ale jeśli zawilgotnieje, po wysuszeniu można go używać jak prochu *kiepskiej jakości*. Niestety wiążę się to z podwyższonym ryzykiem niewypału lub zacięcia się mechanizmu zamka. Broń *eksperymentalna* zacina się przy wyniku 91-96 podczas rzutu na trafienie, a eksploduje przy wyniku 97-00. Broń *zawodna* zacina się przy wyniku 94-98 podczas rzutu na trafienie, natomiast eksploduje przy wyniku 99-00.

REVOLVERA: to najnowsze osiągnięcie krasnoludzkich rusznikarzy. W odróżnieniu od rusznicy czy arkebuza, revolwera posiada ruchomy, sześciokomorowy cylinder umieszczony pomiędzy łożem a lufą, dzięki czemu broni nie trzeba przeładowywać po każdym strzale. Revolwera wymaga jednego ładunku prochu i jedną kulę na każdą komorę. Podany w tabeli **BROŃ STRZELECKA** czas *przeładowania* dotyczy odpalania kolejnych pocisków z komory. Ponowne załadowanie i przygotowanie broni do strzału zajmuje jedną *akcję podwójną* na każdą z komór. Bajecznie wysoka cena tej broni powoduje, że na revolwerę mogą sobie pozwolić jedynie najzamożniejsi wojownicy.

RUSZNICA: podobnie jak garłacz jest bronią *odłamkową*, można ją załadować różnego rodzaju pociskami, poczynając od kul pistoletowych, a kończąc na kamieniach, szklanych odłamkach, zardzewiałych gwoździach i czymkolwiek, co nawinie się pod rękę. Z tego powodu strzał z rusznicy jest w stanie pokryć pewien obszar i trafić w kilka stojących blisko siebie celów. Nie jest to oręż dla strzelca wyborowego, a raczej dla kogoś, kto chce zasypać przeciwników gradem odłamków. Strzelając z broni odłamkowej, bohater nie musi wykonywać testu **US** (choć w normalny sposób sprawdza się, czy nie miał miejsca *niewypał*). Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą długiego zasięgu broni (w przypadku rusznicy 24 metry) i szeroką na 2 metry. Każda istota objęta polem ostrzału musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć poza zasięg broni i uniknąć obrażeń. Rusznica wymaga tylko jednego ładunku prochu na każdy strzał, lecz na raz strzela czterema kulami. Rusznica dysponuje dużą siłą ognia i jest bronią *druzgocącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

SPACZDŻEZAIL: to broń podobna pod pewnymi względami do arkebuzów używanych w Arabii, jednak te, którymi posługują się skaveny, zostały wyprodukowane przy użyciu unikalnej spacztechnologii klanu Skryre. Spaczdżezail ma konstrukcję podobną do dżezaila z zamkiem kołowym, ale zarówno w elementy broni, jak i w amunicję wtopiono niewielkie ilości Upiorytu. Zapewnia to zwiększoną wytrzymałość lufy, co umożliwia ładowanie broni większymi miarkami prochu z dodatkiem spaczenia. Spaczdżezaile mogą wykorzystywać zwykły proch strzelniczy i zwykłe kule, ale traktowane będą wówczas jak klasyczne dżezaile. Spaczdżezail jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niego kule ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

SPACZKULE: jeżeli trafienie z broni załadowanej spaczkulami spowoduje utratę choć 1 punktu **ŻW**, oznacza to, że pocisk utkwił w ciele, a ofiara zostaje wystawiona na plugawe działanie Upiorytu. Po K10 dniach musi wykonać testy **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że ofiara otrzymuje losowo wybraną mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Po kolejnej pełni Morrslieba (która ma miejsce co 3K10 dni) należy wykonać następny test **ODP** i **SW**. Niepowodzenie oznacza kolejną mutację. Przeklęty pocisk może zostać usunięty przez osobę, która posiada zdolność *chirurgia*. Test nie przywraca utraconych punktów **ŻW**. Spaczkule posiadają cechę oręża *precyzyjny*, oznacza to, że wartość każdego *trafienia krytycznego* zadanego przy użyciu spaczkul zwiększa się o +1.

SPACZPISTOLET: to broń używana przez wysokiej rangi szczuroludzi, szczególnie spaczinżynierów klanu Skryre. Konstrukcją przypominają spaczdżezaile wykonane w mniejszej skali, jednak są równie zabójcze na niewielką odległość. Spaczpistolety mogą wykorzystywać zwykły proch strzelniczy i zwykłe kule, ale traktowane będą wówczas jak klasyczne pistolety. Spaczpistolety jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z broni kule ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów.

SPACZPROCH: ponad pięć wieków przed Sigmarem skaveny wykradły sekret tworzenia prochu strzelniczego krasnoludom. W ciągu kolejnych stuleci spaczinżynierowie z klanu Skryre udoskonalili recepturę tworząc spaczproch - bluźnierczą mieszaninę prochu strzelniczego i Czarciego Pyłu. Choć wzbogacona Upiorytem mieszanka pozwoliła znacznie zwiększyć niszczycielską siłę broni palnej, plugawa moc Spaczenia podwyższyła także ryzyko niewypału lub zacięcia się mechanizmu zamka. Broń *eksperymentalna* zacina się przy wyniku 91-96 podczas rzutu na trafienie, a eksploduje przy wyniku 97-00. Broń *zawodna* zacina się przy wyniku 94-98 podczas rzutu na trafienie, natomiast eksploduje przy wyniku 99-00. Kule wystrzelone za pomocą spaczprochu zyskują cechę oręża *druzgoczący*. Po udanym trafieniu należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

SIEĆ: jest wykonana z grubych sznurów lub lin. Często używa się jej do odpierania ciosów, zdezorientowania lub spętania wroga. Sieć może być używana w bezpośrednim starciu lub rzucana na odległość. W walce wręcz

może służyć jako tarcza (traktowana jak tarcza żołnierska drewniana), albo do *spętania* przeciwnika. Po udanym *trafieniu* cel zostaje *spętany* i nie może robić nic więcej, poza próbą uwolnienia się, wykonując test **ZRĘCZNOŚCI**, dzięki któremu mogą wyplątać się, albo test **KRZEPY**, za pomocą którego mogą wyrwać się z sieci. Ta kategoria broni obejmuje również ciężkie płaszcze, używane w podobny sposób.

STRZAŁY/BEŁTY: pociski do łuków (strzały) i kusz (bełty) kupuje się zwykle w pękach po 5 sztuk. Po zakończeniu walki postać może spróbować odzyskać wystrzelone pociski. Dla każdego z nich istnieje 50% szans, że będą się nadawać do ponownego wystrzelenia. Postać może używać pocisków jako *broni improwizowanej* w walce wręcz. Po każdym udanym ataku w walce wręcz istnieje 50% szans, że pocisk może zostać użyty do ponownego ataku.

STRZELBA KOMBINOWANA: jednym z podstawowych problemów, jakie nastręcza korzystanie z broni palnej, jest znaczna ilość czasu potrzebna na jej załadowanie. W wielu przypadkach oznacza to, że przed rozpoczęciem walki wręcz można z niej wystrzelić tylko raz. Strzelba kombinowana jest próbą rozwiązania tego problemu. Lufa strzelby stanowi zarazem trzonek broni drzewcowej lub topora. W praktyce jest to kompromis, który nie przysłużył się dobrze żadnej z tych broni. Użytkownik przy każdym sposobie używania otrzymuje ujemny modyfikator -10% do testu *trafienia*, a ponadto stosuje się modyfikator +20% do efektu niewypału z uwagi na odkształcenia, spowodowane używaniem lufy jako drzewca.

WYRZUTNIA HARPUNÓW: wyrzutnię harpunów wynalazł ogr Grobat Półtora Rozumy, a choć wygląda ona bardzo prymitywnie, to w rękach ogrzego *łowcy* zmienia się w śmiercionośną broń.

Idea wyrzutni opiera się na kuszy, używanej wśród słabszych ras, jednak jej wielkość i ciężar znacznie przewyższa możliwości ludzi. Wyrzutnia miota kolczaste, grube jak ręka człowieka bełty, do których przywiązuje się zwój mocnego sznura. Ogrzy *łowcy* wykorzystują je do polowania na potężne górskie bestie.

Bełt, wystrzelony z Wyrzutni Harpunów, który trafi w kolumnę istot, przebija szeregi podobnie jak pocisk wystrzelony z balisty (zobacz **ARTYLERIA** poniżej). Ponadto Wyrzutnia Harpunów jest orężem *przebijającym zbroję*. Wystrzelone z niej pociski ignorują 1 *PZ* każdego rodzaju pancerza. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów. Z takiej broni strzela się wolno, Wyrzutnia Harpunów jest nieporęczna w użyciu, ale zadaje duże obrażenia i jest bronią *druzgoczącą*. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią, należy rzucić dwa razy **KO** i wybrać wyższy wynik.

ARTYLERIA:



iększość armii Starego Świata stanowią żołnierze różnych formacji, ale niezwykle istotnym elementem wsparcia w bitwie są machiny wojenne. Wojska Imperium i krasnoludowie często używają ciężkich dział w zażartych bitwach z Hordami Chaosu. Bretonnczycy wykorzystują wielkie katapulty, zwane trebuszami, do miotania głazów w stronę atakujących wojsk. Nawet orki i inne nikczemne rasy wykorzystują różnego rodzaju machiny, aby zwiększyć siłę uderzenia własnych wojsk i odnieść zwycięstwo.

HISTORIA WOJEN:

Od najdawniejszych czasów ludność Starego Świata walczyła ze sobą i z siłami przyrody. Z początku wystarczały kamienie i kije, ale z czasem pojawiły się bardziej zaawansowane narzędzia do zadawania śmierci. Zamiast kamieni zaczęto używać kamiennych toporów. Zamiast rzucać kamieniami, wymyślono zaostrzone włócznie i proce. I tak z każdą walką plemienną, z każdą wojną między krainami i ludami, pojawiało się zapotrzebowanie na nowe rodzaje broni. Wkrótce kamienie zastąpił brąz, który z kolei ustąpił miejsca żelazu. Krasnoludy dały Staremu Światu gromrilu, natomiast ludzie zaczęli na wielką skalę wykonywać broń ze stali. Miecze, topory i młoty królowały wśród wyposażenia wojowników, a wraz z rozwojem broni ręcznej pojawiły się też nowe modele broni strzeleckiej. Dawne krótkie łuki myśliwych ustąpiły miejsca kuszom i długim łukom o zwiększonym zasięgu i sile rażenia. W obecnych czasach coraz szersze zastosowanie prochu strzelniczego zwiastuje nową erę w prowadzeniu wojen.

Wraz z rozwojem broni osobistej rozpoczęto także prace nad rozwojem oręża na potrzeby armii. Machiny wojenne to odpowiedź na coraz potężniejsze fortyfikacje miast, a nawet fortów wojskowych. Drewniane palisady powoli odchodzą w zapomnienie. Wokół miast powstają grube, kamienne mury, a armie oblężnicze muszą stosować wciąż nowe i coraz potężniejsze machiny, aby wysadzać i zdobywać fortyfikacje. Zamiast taranów używa się świdrów i min oblężniczych. Prymitywne łuki oblężnicze ustępują miejsca katapultom i balistom. Pod względem zasięgu i ciężaru pocisków (które mogą kruszyć mury i budynki w mieście) przewyższają je bretonnskie trebusze, wykorzystujące skomplikowany system przekładni i przeciwwag. Jednak największy strach wzbudzają bombardy używane przez krasnoludy i Armię Imperialną.

W Imperium trwa zaciekła, lecz szlachetna rywalizacja między dwoma najważniejszymi ośrodkami myśli inżynieryjnej. Imperialna Akademia Artylerii w Nuln opracowuje nowe oraz udoskonala istniejące modele dział i armat, natomiast Akademia Inżynierii w Altdorfie to główny ośrodek prac nad projektami machin kołowych, umożliwiający szybki transport dział na pole bitwy.

W zbożnym dziele rozwijania myśli technologicznej ludzkim inżynierom pomagają krasnoludzcy mistrzowie, którzy już dawno temu wynaleźli proch strzelniczy, a ich wynalazki (przede wszystkim doskonałej jakości działa) to rozwiązanie wyjątkowo skuteczne i stanowiące jednocześnie szczyt kunsztu inżynieryjnego.

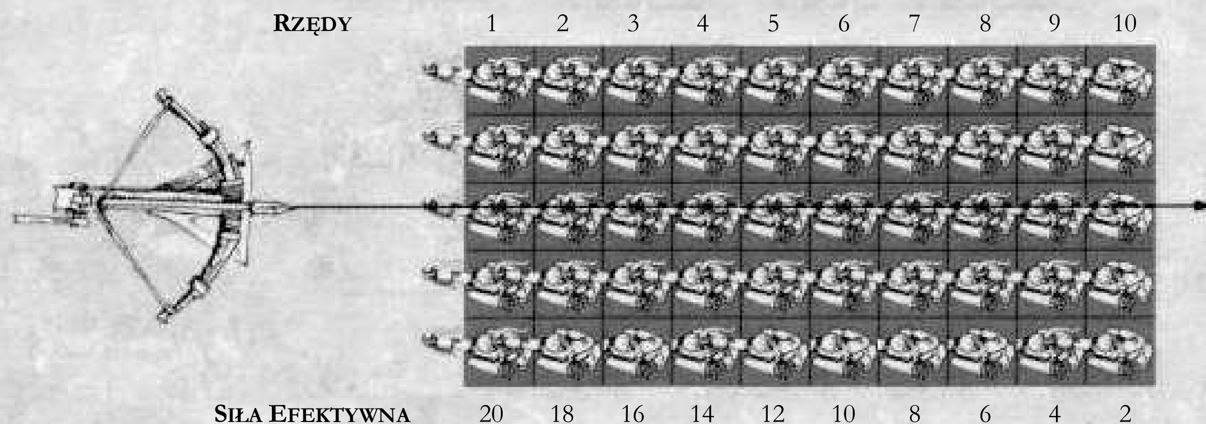
MACHINY WOJENNE:

W poszczególnych krainach Starego Świata używa się rozmaitych typów machin wojennych. Niektóre zachowały niezmienioną formę od wielu pokoleń, inne zaś podlegają ciągłym ulepszeniom i modyfikacjom. W szczególności dotyczy to artylerii - bombard, katapult i balist.

BROŃ STRZELECKA

NAZWA	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ	ZASIĘG	OBRAŻENIA SE	KO	DO	PRZEŁADOWANIE	CECHY ORĘŻA	ROZMIAR	KATEGORIA
Balista	750 *zk*	-	znikoma	150/300	20	2K8	x6	10 rund	druzgoczący, przebijający zbroję	*gigantyczny*	artyleria
Bełty (5)	8 *zk*	-	niewielka								
Bombarda	10000 *zk*	-	znikoma	50/100	20	2K8	x4	8 rund	druzgoczący, przebijający zbroję, zawodny	*gigantyczny*	artyleria
Kule (10)	2 *zk*	40	niewielka								
Proch (ładunek)	12 *s*	4	niewielka								
Katapulta	750 *zk*	-	znikoma	200/400	20	2K8	x4	12 rund	druzgoczący, przebijający zbroję	*gigantyczny*	artyleria

BALISTA:



Z wyglądu balista przypomina wielką kuszę. Potrafi miotać belty o długości włóczni, z nieprawdopodobną siłą i na daleką odległość. Główne ramię wykonane jest najczęściej z twardego drewna, a cięciwy ze splecionych ludzkich włosów lub skręconych ściśle zwierzęcych ścięgien. Ramię napina się za pomocą korb. Mimo iż balisty cechują się dużą celnością, pod względem zasięgu ustępują katapultom.

Jednym z najwcześniejszych rodzajów balisty był łuk oblężniczy, czyli wielki łuk osadzony na podpórce. Został wymyślony w Tilei niemal tysiąc lat temu. Wkrótce zyskał sobie popularność także w innych krainach Starego Świata, głównie ze względu na daleki zasięg wystrzeliwanych pocisków. Na bazie tego wynalazku powstało wiele różnych modeli machin miotających, natomiast sam łuk oblężniczy, w nieco zmienionej i zmodyfikowanej formie, przetrwał jako ręczna kusza. Nieco bardziej zaawansowanym rodzajem machiny miotającej była osadzona na trójnogu arkbalista - pierwowzór nowoczesnej balisty. Zamiast strzał, które traciły swoją użyteczność w obliczu gwałtownego rozwoju fortyfikacji, arkubalista wystrzeliwała krótkie włócznie. Drewniane ramię machiny wystrzeliwało pociski z taką siłą, że potrafiły przebić grube tarcze, wrota, a nawet drewniane palisady.

Wiele lat później, w odpowiedzi na coraz częściej budowane mury kamienne, prymitywne urządzenia miotające strzały musiały zostać zmodyfikowane, głównie w celu uzyskania zwiększonej siły rażenia. Doprowadziło to do unowocześnienia balisty. Nowoczesna balista posiada duży zasięg i niezwykłą celność, co czyni z tej broni doskonały oręż przeciwko oddziałom wojska i taborom. Grad pocisków wystrzeliwanych z dużej odległości potrafi wzbudzić popłoch nawet w szeregach najbardziej zdyscyplinowanych żołnierzy.

Mimo iż od wynalezienia łuku oblężniczego minęło już wiele lat, a dawne rozwiązania były wielokrotnie modyfikowane przez inżynierów z innych krain, Tileańczycy wciąż wysoko cenią balisty. Machiny te stanowią wyposażenie oddziałów w polu, a także znajdują zastosowanie jako oręż obronny w czasie oblężeń. Montowane wysoko na wieżach i basztach, balisty potrafią zasypać szturmujące oddziały śmiercionośnym gradem pocisków. W czasie wojen kobiety z Tilei obcinają długie włosy, aby potem ofiarować je jako swój wkład w budowę nowej balisty.

Balisty, są potężnymi machinami, strzelającymi beltami wielkości włóczni. Masywne machiny często ustawiane są na trójnogach, lub montowane na wózkach, które w dużym stopniu ułatwiają manewrowanie.

STRZELANIE:

Aby określić czy wystrzelony z balisty pocisk trafi, należy wybrać cel, który musi znajdować się na wprost machiny, obrócenie balisty o 45° zajmuje 1 rundę. Następnie należy wykonać test *trafienia*, używając **US** członka załogi posiadającego umiejętność *specjalna broń (artyleria - balista)*. Jeśli członków załogi z taką umiejętnością jest więcej, pod uwagę bierze się najwyższą cechę. Istoty nieposiadające tej umiejętności nie mogą w ogóle używać balisty. Jeśli test *trafienia* zakończył się sukcesem, belt uderza w cel. Belt wystrzelony z balisty zadaje *kłute* rany, oraz posiada cechę oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*, poza tym, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *Punkty Zbroi*.

Jeżeli wystrzelony z balisty belt uderzył w kolumnę istot i zabił trafiony cel, to przebija się dalej, uderzając w każdą kolejną, znajdującą się w kolumnie istotę z kumulatywnym, ujemnym modyfikatorem -2 do **SE**. Pocisk zatrzymuje się dopiero wtedy, gdy trafiona nim istota przeżyje atak.

CHARAKTERYSTYKA:

Charakterystyka przeciętnej, najczęściej spotykanej balisty znajduje się w tabeli **BALISTA**.

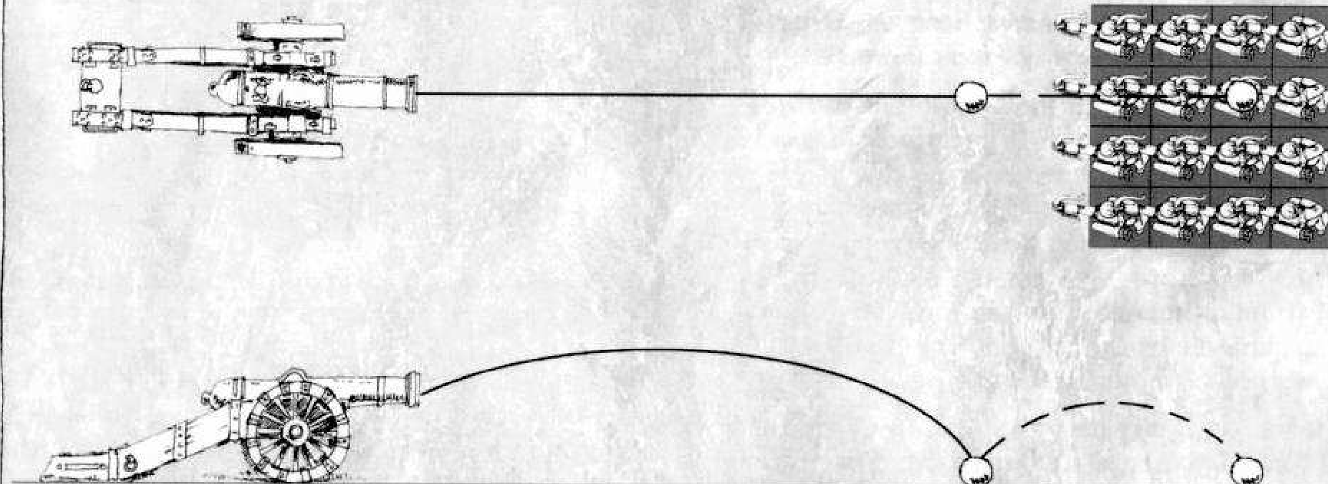
Balisty, wykonane z solidnego drewna i stali tworzą solidne konstrukcje. Balisty są bardzo trudne do zniszczenia, jednak przeciwnik może próbować atakować je innymi machinami, dużymi potworami lub magią. Balisty posiada **WT** równą 7 oraz 17 **PU**.

ZAŁOGA:

Aby prawidłowo funkcjonować, balista wymaga przynajmniej dwóch członków załogi, nadzorowanych przez balistyka, bohatera posiadającego umiejętność *specjalna broń (artyleria - balista)*. Jeśli zginie któryś z członków załogi, czas ładowania i strzału zostaje wydłużony o jedną rundę. Jeśli zginie dwóch członków załogi lub balistyk, korzystanie z machiny jest niemożliwe. Trzech członków załogi może przemieszczać balistę do 6 metrów na rundę, dwóch do 4 na rundę, a jeden nie może jej w ogóle ruszyć.

BOMBARDA:

STRZELANIE Z BOMBARDY



Należy wykonać test *trafienia*, używając **US** bombardiera. Jeśli test *trafienia* zakończył się sukcesem, kula uderzyła w cel, po czym odbija się i leci kolejne K10 metrów. Wszystkie znajdujące się pomiędzy wyznaczonymi punktami cele otrzymują jedno trafienie. Nieudany test *trafienia* bombardiera oznacza, że pocisk zboczył o ±2K6 metrów.

Wymyślone i udoskonalone przez krasnoludy działa i armaty stają się popularnymi machinami w całym Imperium. Odlane z brązu lub żelaza lufy spoczywają na drewnianych lawetach, często zaopatrzonych w koła lub płozy. Ładowane są od przodu, natomiast odpalane przez otwór zapałowy z tyłu lufy. Działa są pierwowzorem ręcznej broni palnej, lecz ich siła rażenia jest nieporównywalnie większa. Obecnie różnego rodzaju armaty stanowią podstawowe wyposażenie oddziałów artyleryjskich, zapewniając wsparcie dla pozostałych formacji. Zdolne do kruszenia murów, przełamywania natarcia zwartych oddziałów, a nawet do druzgotani pancerzy potężnych potworów, działa cieszą się opinią broni niebezpiecznej także dla własnych wojsk. Znane są przypadki przypadkowych eksplozji, które rozrywały na strzępy obsługę działa, oraz niecelnego strzału, który dziesiątkował żołnierzy z oddziałów ubezpieczających linię armat.

Pierwsze modele dział w Imperium pojawiły się niecałe pięć stuleci temu. Były to projekty krasnoludzkie, zmodyfikowane przez inżynierów z Imperialnej Akademii Artylerii. Początkowo odlewano je z brązu lub z żelaza okutego obręczami. Niedoskonałość tej konstrukcji sprawiała, że pierwsze armaty były jeszcze bardziej niebezpieczne w użyciu niż współczesne działa. Z początku były wykorzystywane do wystrzeliwania pocisków mających formę zwykłej strzały, lecz wkrótce zastąpiono je kamiennymi i ołowianymi kulami. Obecnie używa się również kul szrapnelowych (wypełnionych mniejszymi kulkami, odłamkami szkła lub ostrymi skrawkami metalu) oraz eksplodujących, szczególnie skutecznych przy ostrzeliwaniu oddziałów wojskowych.

Kolejnym usprawnieniem działa jest osadzenie go na drewnianym łożu. Początkowo działa montowano na stałe w żelaznych uchwytach na murach zamkowych. Wprowadzenie ruchomej lawety znacznie zwiększyło siłę uderzeniową Armii Imperialnej. Obecnie niemal każda większa formacja korzysta ze wsparcia artyleryjskiego, które okazywało się ważnym czynnikiem w wielu bitwach.

STRZELANIE:

Aby określić czy wystrzelona z bombardy kula trafi, należy wybrać cel, który musi znajdować się na wprost machiny, obrócenie bombardy o 45° zajmuje 1 rundę. Następnie należy wykonać test *trafienia*, używając **US** członka załogi posiadającego umiejętność *specjalna broń (artyleria - bombarda)*. Jeśli członków załogi z taką umiejętnością jest więcej, pod uwagę bierze się najwyższą cechę. Istoty nieposiadające tej umiejętności nie mogą w ogóle używać bombardy. Jeśli test *trafienia* zakończył się sukcesem, kula uderzyła w cel, po czym odbija się i leci kolejne K10 metrów. Wszystkie znajdujące się pomiędzy wyznaczonymi punktami cele otrzymują jedno trafienie. Nieudany test *trafienia* oznacza, że pocisk zboczył o ±2K6 metrów. Kula wystrzelona z bombardy zadaje *obuchowe* rany oraz posiada cechę oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*, poza tym, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *Punkty Zbroi*.

CHARAKTERYSTYKA:

Bombardy są ręcznie odlewane przez rusznikarzy i niemal każda różni się pod względem długości i kalibru, jedynie artyleria Nuln posiada ujednolicone pod względem wykonania działa. Charakterystyka przeciętnej, najczęściej spotykanej bombardy znajduje się w tabeli **BOMBARDA**.

Bombardy, odlane z odpowiednich stopów metali, tworzą solidne konstrukcje. Działa są bardzo trudne do zniszczenia, jednak przeciwnik może próbować atakować je innymi machinami, dużymi potworami lub magią. Bombardy posiada **WT** równą 7 oraz 17 **PU**.

ZAŁOGA:

Aby prawidłowo funkcjonować, bombarda wymaga przynajmniej dwóch członków załogi, nadzorowanych przez bombardiera, bohatera który posiada umiejętność *specjalna broń (artyleria - bombarda)*. Jeśli zginie któryś z kanonierów, czas ładowania i strzału zostaje wydłużony o jedną rundę. Jeśli zginie dwóch członków załogi lub bombardier, korzystanie z działa nie jest możliwe. Trzech członków załogi może przemieszczać działo do 6 metrów na rundę, dwóch do 4 na rundę, a jeden nie może jej w ogóle ruszyć.

ODŁAMKOWY:

Kanonierzy, zamiast zwykłej kuli, mogą załadować działo pociskiem *odłamkowym*. Zasięg bombardy spada wówczas o połowę, nie trzeba jednak wykonywać testu **US**. Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą połowy zasięgu bombardy i szeroką na dwa metry. Każda istota objęta polem ostrzału musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć poza zasięg broni i uniknąć obrażeń.

NIEWYPAŁY:

Bombardy często zacinają się lub psują. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-99, użycie broni kończy się niepowodzeniem. Naprawa oręża wymaga udanego testu *rusznikarstwa*. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 00 ma miejsce *niewypał*. Należy rzucić K100, a rezultat odczytać z tabeli **NIEWYPAŁU BRONI PALNEJ** umieszczonej powyżej, w paragrafie **NIEWYPAŁY BRONI PROCHOWEJ**.

Jeśli podczas rzutu na *odbicie* (zobacz **STRZELANIE**) wypadnie 0, wystrzelona z bombardy kula ugrzęźnie w ziemi, zadając obrażenia jedynie tej istocie, która znajduje się w miejscu uderzenia.

KATAPULTA:

Katapulta to powszechnie stosowane określenie każdego typu machiny miotającej, która w odróżnieniu od balist nie strzela wzdłuż płaskiej trajektorii, ale przerzuca pociski (głazy, kotły z płonącym olejem) ponad przeszkodami. Zostały wymyślone w odpowiedzi na coraz grubsze fortyfikacje miast i zamków, w obliczu których dotychczas stosowane balisty stały się mało efektywne. Po raz pierwszy katapulty zostały wykorzystane w trakcie jednej z niekończących się wojen, jakie toczą ze sobą tileańskie miasta-państwa. Możliwość ich zbudowania na polu bitwy, z łatwo dostępnych materiałów (drewno i liny), powodowała, że wcześniej niż działa znalazły zastosowanie na polu bitwy i w czasie oblężeń. Obecnie wzrost znaczenia dział i wprowadzenie wynalazku lawety kołowej zmniejsza przydatność katapult do celów ofensywnych.

Istnieją dwa podstawowe typy katapult, powszechnie używanych w Starym Świecie. Pierwszym z nich jest katapulta właściwa - wyposażona w dźwignię naciąganą za pomocą lin. Wśród jej odmian wyróżnić można manganelę (oblężniczą katapultę wyposażoną w ramię zakończone czaszą lub wielkim kubłem, w którym umieszcza się pocisk), a także onager, który posiada ramię w formie procy, co znacznie zwiększa zasięg strzału i siłę

rażenia pocisku. Drugim rodzajem jest używany w Bretonni trebusze. Jest to machina miotająca o skomplikowanym systemie przeciwwag, który działa niczym wielka proca. Pod tym względem przypomina nieco tileańskiego onagera, który był pierwowzorem dla trebusza. O efektywności dowolnej katapulty decyduje jej rozmiar. Im większa, tym cięższymi pociskami może miotać, a co za tym idzie, dokonywać większych zniszczeń zarówno wśród żołnierzy wroga, jak też w systemie fortyfikacji obronnych.

Katapulta to potężna i niszczycielskie maszyna, miotająca ciężkimi głazami, zdolnymi miażdżyć całe oddziały. Wiele ras Starego Świata używa katapult, a każda z nich buduje machiny na swój własny sposób. Duże, wykonane z *najlepszej jakości* materiałów, katapulty miotają ogromnymi głazami, zdolnymi kruszyć budynki oraz rozbijać miejskie mury.

STRZELANIE:

Aby określić czy wystrzelony z katapulty głaz trafił, należy wybrać cel (minimalny zasięg katapulty wynosi 24 metry, natomiast maksymalny 96), który musi znajdować się na wprost machiny, obrócenie katapulty o 45° zajmuje 1 rundę. Następnie należy wykonać test *trafienia*, używając **US** członka załogi posiadającego umiejętność *specjalna broń (artyleria - katapulta)*. Jeśli istot z taką umiejętnością jest więcej, pod uwagę bierze się najwyższą cechę. Istoty nieposiadające tej umiejętności nie mogą w ogóle korzystać z katapulty. Jeśli test *trafienia* zakończył się sukcesem, pocisk uderzył w cel. Jeżeli rzut jest niecelny, głaz zboczył w losowym kierunku, należy rzucić K10 i porównać wynik z poniższą tabelą.

2	**3**	**4**
5	**CEL**	**6**
7	**8**	**9**

Wynik **1** oznacza, że nastąpił *niewypał*. Wynik **0** oznacza, że pocisk niszczy machinę.

Odległość miedzy celem i miejscem, w którym upadnie głaz, zależy od odległości z jakiej został rzucona.

***Minimalny* zasięg**: K6 metrów
***Daleki* zasięg**: 2K6 metrów
***Maksymalny* zasięg**: 2K6+2K3 metry

Pocisk, który trafił w cel zadaje K4 uderzenia wszystkim znajdującym się w promieniu 2K6 metrów istotom. Głazy wystrzelone z katapulty posiadają cechę oręża *druzgoczący* oraz *przebijający zbroje*, poza tym, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *Punkty Zbroi*.

CHARAKTERYSTYKA:

Katapulty różnią się wyglądem i konstrukcją, niektóre są znacznie większe od innych, inne zaś mniejsze. Charakterystyka przeciętnej, najczęściej spotykanej katapulty znajduje się w tabeli **KATAPULTA**.

Katapulty tworzą solidne, trudne do zniszczenia konstrukcje. Jednak przeciwnik może próbować atakować je innymi machinami, dużymi potworami lub magią. Bombardy posiada **WT** równą 7 oraz 17 **PU**.

ZAŁOGA:

Aby prawidłowo funkcjonować, katapulta wymaga przynajmniej dwóch członków załogi, nadzorowanych przez balistyka, bohatera posiadającego umiejętność *specjalna broń (artyleria - katapulta)*. Jeśli zginie któryś z członków załogi, czas ładowania i strzału zostaje wydłużony o jedną rundę. Jeśli zginie dwóch członków załogi lub balistyk, korzystanie z katapulty nie jest możliwe. Trzech członków załogi może przemieszczać katapultę do 6 metrów na rundę, dwóch do 4 na rundę, a jeden nie może jej w ogóle ruszyć.

NIEWYPAŁY:

K100	WYNIK NIEWYPAŁU
01-25	Zniszczona. Machina łamie się pod siłą wystrzału. Kawałki drewna i metalu latają dokoła, głaz upada miażdżąc maszynę i wyrzucając jej szczątki w powietrze. Obsługa ginie, a maszyna jest zniszczona.
26-50	Unieruchomiona. Machina zacina się, zrywają się liny lub jeden z członków załogi zostaje wciągnięty i zmiażdżony przez mechanizm. Katapulta nie wystrzeli w tej rundzie ani w następnej, gdy będzie naprawiana.
51-00	Nie może strzelać. Balistyk upuścił kamień na ziemię kiedy układał go na pozycji do wystrzału, zacięła się zębatka lub lina się zaplątała. Maszyna nie jest uszkodzona i może normalnie strzelać w następnej rundzie.

ZBROJA, LADRY & TARCZA:



Mrok opanował rubieże Starego Świata. Na traktach między wielkimi miastami grasują bandy rozbójników i zielonoskórych. Gęste knieje zajęli mutanci i zwierzoludzie, traktując je jak swoje udzielne królestwo. Na południu, Góry Czarne stanowią kryjówkę dla rozmaitych potwornych stworzeń. Od północy nadciągają plugawe hordy Chaosu, nieustannie szturmując twierdze i fortece Kisleva, który dzielnie odpiera kolejne najazdy. W miastach w głębi kraju szerzy się przestępczość. Bandyci i mordercy czają się w ciemnych zaułkach, gotowi zabić za kilka szylingów. Z kanałów i podziemi dobiegają dziwne odgłosy. Ludzie opowiadają nieprawdopodobne historie o wielkich szczurach, które chodzą na dwóch nogach.

Pancerze dają ostatnią szansę na powstrzymanie ciosu. To czasem jedyna gwarancja bezpiecznego powrotu do domu. Z tego powodu zbrojmistrze i płatnerze mają zawsze pełne ręce roboty. To dziedzina rzemiosła, która prężnie się rozwija, zwłaszcza w tak niebezpiecznych czasach. Można wybierać spośród doskonałych krasnoludzkich zbroi płytowych, świetnych imperialnych kolczug lub skórzni z Krainy Zgromadzenia. Nawet zwykły skórzany lub kolczy kaftan może uratować życie wędrowca lub awanturnika, którego nie stać na droższą zbroję. Każdy naród, rasa, a nawet mieszkańcy poszczególnych prowincji noszą pancerze zarówno dla własnego bezpieczeństwa, jak też dla podkreślenia odrębności, odmiennych zwyczajów, a także dla uhonorowania bogów lub władców. Bretonnscy Rycerze Graala umieszczają na pancerzach znaki Kielicha i Pani z Jeziora. Imperialna piechota nosi ciężkie kolczugi i napierśniki, po którychześlizgują się ciosy przeciwników. Krasnoludy tradycyjnie zakładają ciężkie, płytowe pancerze, wykuwane w kuźniach podziemnych, górskich fortec. Natomiast elfy zwykle korzystają z lekkich i elastycznych pancerzy skórzanych, które oferują pewien poziom ochrony przy jednoczesnym zapewnieniu pełnej mobilności i bez ograniczania zręczności ruchów. Stosowane wzory i techniki wyrabiania pancerzy różnią się w zależności od krainy, co oddaje ich historię i panujące zwyczaje.

Stary Świat to niebezpieczne miejsce i czasem tylko solidnie wykuty pancerz uchroni ciało bohatera przed wrogim ostrzem. Pancerz amortyzuje uderzenia. Gdy bohater zostaje trafiony, liczba odniesionych przez niego obrażeń (straconych punktów **ŻW**) jest redukowana przez pancerz, noszony na trafionym obszarze ciała. Na **KARCIE BOHATERA** należy zaznaczyć posiadany rodzaj zbroi, a także z nim związane ograniczenia ruchu.

Pancerze podzielone są na cztery ogólne kategorie: pancerz skórzany, kolczy, przeszywanicę i zbroję płytową. Jeżeli MG chce może wprowadzić inne rodzaje pancerzy.

Na **KARCIE BOHATERA** należy zapisywać każdy element rynsztunku i sumować liczbę *Punktów Zbroi* na każdym obszarze ciała. Bohaterowie nie mogą nosić dwóch takich samych części zbroi - nie można nosić dwóch hełmów, dwóch kolczug itd. Ogólnie rzecz biorąc bohater może nosić kombinacje przeszywanicy i/lub pancerza skórzanego i/lub pancerza kolczego i/lub zbroi płytowej. Zwykły hełm założony na czepiec skórzany i/lub kolczy nie daje dodatkowej ochrony.

Choć rękawice i trzewiki w normalnych okolicznościach nie zwiększają ilości *PZ*, to w niektórych sytuacjach MG może uwzględnić zapewnianą przez nie ochronę.

Ceny i rozmiary zbroi zamieszczone w tabeli **ZBROJA** poniżej są odpowiednie dla bohatera o średnim rozmiarze. Poniżej znajduje się tabela, której należy użyć określając cenę i wagę dla istot innych rozmiarów. Należy odczytać modyfikator ceny oraz wagi pomnożyć odpowiednie wartości.

ROZMIAR	MODYFIKATORY	
	CENY	PO
Bardzo mały	x½	x¼
Mały	x¾	x½
Średni	x1	x1
Duży	x1½	x2
Gigantyczny	x2	x4
Kolosalny	x4	x8
Monstrualny	x8	x16

Podobnie jak ma to miejsce w przypadku oręża, bohaterowie mogą zamówić u płatnerza wykucie zbroi, gdy nie występuje on w sprzedaży. Wykonanie pancerzy kolczych i zbroi płytowych wymaga tylu roboczogodzin ile wynosi suma ceny danego pancerza i *Wartości Obciążenia* (jeśli *WO* przekraczają 100, traktujemy jak równe 100). Są to wymagania minimalne, toteż jeśli przedmiot ma być wykonany ze szczególną starannością należy odpowiednie zwiększyć powyższe wyliczenia. Natomiast uszycie pancerza skórzanego i przeszywanicy wymaga tyle roboczogodzin ile wynosi wartość pancerza w *zk* pomnożony przez dziesięć.

JAKOŚĆ WYKONANIA ZBROI:

Wszystkie zbroje opisane w tym paragrafie są *przeciętnej jakości*. W przypadku pancerza gorszej lub lepszej jakości należy stosować poniższe zasady, chyba że stoją one w sprzeczności z zasadami podanymi w innym miejscu.

NAJLEPSZA JAKOŚĆ: zbroję wykonał mistrz płatnerski. Jest zrobiona na miarę i doskonale dopasowana do ciała. Wartość jej *WO* zostaje zmniejszona o połowę, a liczba *PZ* zwiększona o jeden.

DOBRA JAKOŚĆ: zbroja jest porządnie wykonana. Choć nie jest dziełem sztuki, to wykonano ją z dużą starannością, poświęcając wiele czasu i uwagi. Wartość jej obciążenie zostaje zmniejszona o -25%.

KIEPSKA JAKOŚĆ: taki pancerz słabo spełnia swoje zadanie. Jego fragmenty odpadają, paski pękają, a między płytami zieją duże szczeliny. Z uwagi na fatalne wykonanie zbroi, wartość jej *WO* zostaje zwiększona o połowę, a liczba *PZ* zmniejszona o jeden (minimalnie 1).

WPŁYW ZBROI:

Noszenie pancerza i zbroi powoduje określone konsekwencje dla bohatera. Im cięższy pancerz, tym lepiej chroni, jednak ogranicza sprawność i ruchliwość postaci. Aby sprawdzić w jakim stopniu noszone przez bohatera elementy zbroi ograniczają jego **ZRĘCZNOŚĆ** należy zsumować średnią wartość *PZ* (nie uwzględniając magicznych oraz przysługujących z jakości

wykonania *Punktów Zbroi*) noszonych przez bohatera elementów pancerza i zbroi na poszczególnych lokacjach i porównać z zapisem poniżej:

LEKKI: wartość średniej sumy *PZ* noszonego przez bohatera pancerza na rękach i/lub nogach wynosi 2 lub mniej. Bohater nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do **ZR**. Lekki pancerz to na przykład skórznia lub przeszywanica.

ŚREDNI: średnia *PZ* noszonej przez bohatera zbroi na rękach i/lub nogach zamyka się w przedziale od 3 do 5. Bohater otrzymuje modyfikator -10% do testów **ZR**. W skład średniego pancerza może wchodzić połączenie pancerza skórzanego ze zbroją płytową lub przeszywanicą lub pancerzem kolczym lub połączenie przeszywanicy z pancerzem kolczym lub sam pancerz kolczy. Ponadto, noszący średnią zbroję otrzymuje ujemny modyfikator -15% do testów *skradania*.

CIĘŻKI: wartość średniej sumy *PZ* noszonego przez bohatera pancerza wynosi 6 lub więcej. Bohater otrzymuje ujemny modyfikator -20% do **ZR** i nie może korzystać z umiejętności *uniki*. Ciężki pancerz to na przykład pełna zbroja płytowa. Bohater, noszący ciężki pancerz otrzymuje ujemny modyfikator -30% do testów *skradania*.

PETRA Z MARIENBURGA, MISTRZ PŁATNERSKI:

W Imperium można znaleźć wielu doskonałych płatnerzy, zarówno krasnoludów, jak i ludzi, choć tych ostatnich jest znacznie więcej. Najlepsi pracują sporadycznie, zajmując się niemal wyłącznie wykuwaniem zbroi płytowych. Jako produkty wyjątkowej jakości i bardzo drogie, umożliwiają mistrzowi rzemiosła życie w dostatku. Jednak kilku starym mistrzów wciąż kultywuje dawne tradycje doskonalenia sztuki płatnerskiej. Jednym z nich jest Petra z Marienburga, wykuwający wspaniałe pancerze kolcze, z których każda jest lepsza od poprzedniej. Do jego zasłużonej sławy przyczyniły się nie tylko umiejętności, ale także wybór siedziby na pracownię. Marienburg handluje zarówno z Bretonnią, jak też z prowincjami Imperium, co czyni z tego portu ośrodek o wielkim znaczeniu gospodarczym i politycznym. Petra korzysta z tej sytuacji, sprzedając pancerze zarówno Bretonnczykom, jak i mieszkańcom Imperium. Oczywiście, niewielu rycerzy bretonnskich przyznaje się, że ich pancerz pochodzi z Marienburga.

Charakterystyczną cechą pancerzy Petry jest ich zmniejszona waga. W niewyjaśniony sposób płatnerz poznał tajniki kolczych plecionek wykuwanych przez elfy. Mimo niepełnej wiedzy o całości procesu i braku odpowiednich surowców. Petra zdołał wprowadzić pewne modyfikacje do wytwarzanych przez siebie kolczug. Wykute przez niego pancerze powodują jedynie modyfikator -5% do **Zręczności**, zamiast -10% związanego z noszeniem *średniego pancerza*. Niewielu jednak może sobie pozwolić na taki pancerz. Każda kolczuga jest wytwarzana na zamówienie i kosztuje pięciokrotnie więcej niż normalny pancerz.

DALBRAN DUDNIĄCY MŁOT:

Jednym z najsłynniejszych krasnoludzkich płatnerzy jest Dalbran Dudniący Młot. Żyjąc w Imperium już ponad 300 lat, Dalbran jest niekwestionowanym autorytetem w dziedzinie wykuwania zbroi. W swojej wielkiej pracowni w Altdorfie zatrudnia 30 mistrzów i ponad 100 czeladników. Dalbran był jednym z płatnerzy, którzy wykuli pancerz Imperatora. To on właśnie był odpowiedzialny za łączenie poszczególnych elementów zbroi Magnusa Pobożnego, a także za wzmocnienie całości pancerza domieszkami z czarnego gromrilu. Zamówienie zbroi u Dalbrana jest niewiarygodnie kosztowne, jednak efekty zawsze przekraczają nawet najwyższe oczekiwania.

Zbroja

Nazwa	Cena	WO	Dostępność	PZ sieczne	PZ obuchowe	PZ kłute	Średnia PZ	Chroniony obszar
Futro								
Futro	30 zk	80	niewielka	+2	+2	+2	2	korpus/ramiona/nogi
Pancerz skórzany								
Czepiec skórzany	10 zk	10	przeciętna	+1	+1	+1	1	głowa
Kaftan skórzany	8 zk	30	przeciętna	+1	+1	+1	1	korpus
Kurta skórzana	12 zk	40	przeciętna	+1	+1	+1	1	korpus/ramiona
Rękawice skórzane	10 zk	10	przeciętna	-	-	-	-	dłonie
Sztylpy skórzane	8 zk	30	przeciętna	+1	+1	+1	1	nogi
Skórznia	30 zk	80	mała	+1	+1	+1	1	całość
Pancerz ćwiekowany								
Czepiec ćwiekowany	15zk	15	mała	+2	+2	+2	2	głowa
Kaftan ćwiekowany	12 zk	45	mała	+2	+2	+2	2	korpus
Kurta ćwiekowana	18 zk	60	mała	+2	+2	+2	2	korpus/ramiona
Rękawice ćwiekowane	15 zk	15	mała	-	-	-	-	dłonie
Sztylpy ćwiekowane	12 zk	45	mała	+2	+2	+2	2	nogi
Skórznia ćwiekowana	45 zk	120	sporadyczna	+2	+2	+2	2	całość
Przeszywanica (aketon)								
Przeszywanica	30 zk	50	przeciętna	+2	+3	+1	2	korpus/nogi
Przeszywanica z rękawami	40 zk	60	przeciętna	+2	+3	+1	2	korpus/ramiona/nogi
Pancerz kolczy								
Czepiec kolczy	25 zk	30	przeciętna	+3	+1	+5	3	głowa
Kaftan kolczy	80 zk	60	mała	+3	+1	+5	3	korpus
Kolczuga	115 zk	80	mała	+3	+1	+5	3	korpus/nogi
Kolczuga z rękawami	130 zk	100	mała	+3	+1	+5	3	korpus/ramiona/nogi
Koszulka kolcza	95 zk	80	mała	+3	+1	+5	3	korpus/ramiona
Nogawice kolcze	55 zk	60	sporadyczna	+3	+1	+5	3	nogi
Rękawy kolcze	20 zk	40	niewielka	+3	+1	+5	3	ramiona
Rękawice kolcze	20 zk	15	mała	-	-	-	-	dłonie
Pancerz kolczy	155 zk	130	sporadyczna	+3	+1	+5	3	całość
Pancerz łuskowy								
Czepiec łuskowy	30 zk	60	sporadyczna	+4	+3	+5	4	głowa
Kaftan łuskowy	150 zk	120	sporadyczna	+4	+3	+5	4	korpus
Suknia	225 zk	160	sporadyczna	+4	+3	+5	4	korpus/nogi
Suknia z rękawami	300 zk	200	sporadyczna	+4	+3	+5	4	korpus/ramiona/nogi
Koszulka łuskowa	225 zk	160	sporadyczna	+4	+3	+5	4	korpus/ramiona
Nogawice łuskowe	75 zk	120	niewielka	+4	+3	+5	4	nogi
Rękawy łuskowe	50 zk	80	sporadyczna	+4	+3	+5	4	ramiona
Rękawice łuskowe	30 zk	30	znikoma	-	-	-	-	dłonie
Pancerz łuskowy	330 zk	260	niewielka	+4	+3	+5	4	całość
Zbroja płytowa								
Hełm otwarty	2 zk	30	sporadyczna	+2	+3	+1	2	głowa
Hełm pełny	25 zk	40	sporadyczna	+4	+5	+3	4	głowa
Kirys	120 zk	150	sporadyczna	+4	+5	+3	4	korpus
Nagolenice	70 zk	60	sporadyczna	+4	+5	+3	4	nogi
Napierśnik	70 zk	75	sporadyczna	+4	+5	+3	4	tors
Naplecznik	50 zk	75	sporadyczna	+4	+5	+3	4	plecy
Naramienniki	60 zk	20	sporadyczna	+4	+5	+3	4	ramiona
Rękawice płytowe	30 zk	20	sporadyczna	-	-	-	-	dłonie
Zbroja płytowa	275 zk	270	mała	+4	+5	+3	4	całość
Pancerz kolczy z Mithrilu								
Czepiec kolczy	-	10	-	+4	+2	+6	4	głowa
Kaftan kolczy	-	20	-	+4	+2	+6	4	korpus
Kolczuga	-	30	-	+4	+2	+6	4	korpus/nogi
Kolczuga z rękawami	-	60	-	+4	+2	+6	4	korpus/ramiona/nogi
Koszulka kolcza	-	30	-	+4	+2	+6	4	korpus/ramiona
Nogawice kolcze	-	20	-	+4	+2	+6	4	nogi
Rękawy kolcze	-	15	-	+4	+2	+6	4	ramiona
Rękawice kolcze	-	10	-	-	-	-	-	dłonie
Pancerz kolczy	-	70	-	+4	+2	+6	4	całość
Zbroja płytowa z Gromrilu								
Hełm pełny	-	40	-	+6	+7	+5	6	głowa
Kirys	-	150	-	+6	+7	+5	6	korpus
Nagolenice	-	60	-	+6	+7	+5	6	nogi
Napierśnik	-	75	-	+6	+7	+5	6	tors
Naplecznik	-	75	-	+6	+7	+5	6	plecy
Naramienniki	-	20	-	+6	+7	+5	6	ramiona
Rękawice płytowe	-	20	-	-	-	-	-	dłonie
Zbroja płytowa	-	270	-	+6	+7	+5	6	całość
Zbroja Chaosu								
Zbroja Chaosu	-	270	-	+10	+10	+10	10	całość

LADRY:

Ladry								
Nazwa	Cena	WO	Dostępność	PZ			Średnia PZ	Chroniony obszar
				Sieczne	Obuchowe	Kłute		
Pancerz skórzany								
Kropierz skórzany	13 zk	60	niewielka	+1	+1	+1	1	korpus
Naczółek skórzany	15 zk	20	niewielka	+1	+1	+1	1	głowa
Nagoleniki skórzane	12 zk	40	mała	+1	+1	+1	1	nogi
Skórznia	40 zk	120	mała	+1	+1	+1	1	całość
Pancerz ćwiekowany								
Kropierz ćwiekowany	24 zk	90	mała	+2	+2	+2	2	korpus
Naczółek ćwiekowany	18 zk	30	mała	+2	+2	+2	2	głowa
Nagoleniki ćwiekowane	18 zk	70	mała	+2	+2	+2	2	nogi
Skórznia ćwiekowana	60 zk	190	mała	+2	+2	+2	2	całość
Przeszywanica								
Kropierz	45 zk	100	niewielka	+2	+3	+1	2	korpus
Naczółek	20 zk	45	niewielka	+2	+3	+1	2	głowa
Nagolenniki	20 zk	80	mała	+2	+3	+1	2	nogi
Przeszywanica	85 zk	225	mała	+2	+3	+1	2	całość
Pancerz kolczy								
Kropierz kolczy	120 zk	120	mała	+3	+1	+5	3	korpus
Naczółek kolczy	40 zk	60	mała	+3	+1	+5	3	głowa
Nagolenniki kolcze	80 zk	100	mała	+3	+1	+5	3	nogi
Pancerz kolczy	240	280	mała	+3	+1	+5	3	całość
Zbroja łuskowa								
Ladry łuskowe	225 zk	240	mała	+4	+3	+5	4	korpus
Naczółek łuskowy	45 zk	120	mała	+4	+3	+5	4	głowa
Nagolenniki łuskowe	100 zk	200	mała	+4	+3	+5	4	nogi
Zbroja łuskowa	370 zk	560	mała	+4	+3	+5	4	całość
Zbroja płytowa								
Ladry płytowe	180 zk	225	znikoma	+4	+5	+3	4	pierś/zad
Naczółek płytowy	40 zk	80	znikoma	+4	+5	+3	4	głowa
Nagoleniki płytowe	100 zk	120	znikoma	+4	+5	+3	4	nogi
Zbroja płytowa	340 zk	425	znikoma	+4	+5	+3	4	całość

Na co komu dobry koń, jeśli zginie w bitwie? Chroniący zwierzę pancerz rozwiązuje ten problem. Dzięki niemu rycerz oraz inni konni wojownicy nie muszą troszczyć się o ochronę wierzchowca podczas bitwy. Niestety, w przeciwieństwie do normalnych pancerzy, końska zbroja jest niezwykle kosztowna. Zbroja dla wierzchowca wykonana jest w podobny sposób, jak opancerzenie dla człowieka. Może być zrobiona ze skóry zwykłej lub ćwiekowanej, z aketonu, kółek kolczych, żelaznych łusek albo z całych płyt stali.

PANCERZE Z IMPERIUM:

W Imperium wytwarza się zbroje i pancerze uznawane za jedne z najlepszych w całym Starym Świecie. Płatnerze wyrabiają zbroje wszelkiego rodzaju, choć tajemnice wykuwania płyt zbroi poznali dzięki zbrojmistrzom krasnoludzkim. W Marienburgu wyrabia się słynne na cały świat pancerze kolcze, natomiast niziołki z Krainy Zgromadzenia wytwarzają doskonałej jakości zbroje skórzane, dopasowane do użytkownika docelowego i zapewniające mu możliwie największą ochronę i swobodę ruchów. Dzięki wymianie informacji między płatnerzami i dostępowi do wyrobów z sąsiednich krain, żołnierze Imperium (ale także ludność cywilna) posiadają najlepsze opancerzenie pośród wszystkich armii Starego Świata.

PANCERZ SKÓRZANY:

Pancerz skórzany to najczęściej spotykany typ opancerzenia. Jest chętnie wykorzystywany przez myśliwych, najemników i podróżników. Także wielu wojowników i żołnierzy nosi skórzane pancerze pod cięższymi zbrojami, aby uniknąć obtarć, i jako dodatkową ochronę. Skórzany pancerz osłania ciało, nieznacznie tylko ograniczając swobodę ruchów użytkownika. Popularność skórzni wynika nie tyle z oferowanego stopnia ochrony - cięższe pancerze są pod tym względem znacznie lepsze - co ze względu na cenę i dostępność materiałów. Do wykonania skórzanego pancerza potrzeba jedynie skóry, oleju oraz wody i ognia. Co więcej, pancerz skórzany może być wykonany nawet przez rymarza lub kaletnika, gdyż nie wymaga specjalistycznego wyszkolenia w dziedzinie płatnerstwa. Skóry należy wygotować we wrzącym oleju, a następnie odpowiednio uformować. Pancerz skórzany, podobnie jak pozostałe pancerze, składa się z kilku elementów.

Skórzana kurta & kaftan: kurta skórzana różni się od zwykłego ubrania tym, że jej front został utwardzony metalowymi guzami. Połączenia pomiędzy nimi wzmocniono dodatkowymi warstwami skóry. Zapinana jest na metalowe (zwykle mosiężne lub srebrne) klamry. Kurta skórzana, chroniąca korpus i ręce postaci, wchodzi w skład pełnej skórzni, a także pełnej zbroi płytowej. Kaftan skórzany to gorsza wersja kurty, która chroni jedynie korpus postaci. Stosunkowo tani i wytrzymały, zyskał sobie spore uznanie wśród rzezimieszków Starego Świata.

Skórzany czepiec: ściśle przylegający do głowy czepiec chroni głowę i uszy. Kształt i rozmiar czepców różnią się, zależnie od panującego klimatu. Na wschodzie nosi się czepce podbite futrem, na północy dopasowane do głowy czepce, które chronią także kark i szyję. Mieszkańcy zachodnich prowincji na taki czepiec nakładają jeszcze hełmy ozdobione piórami. Zapewnia to lepszą ochronę, a jednocześnie wygląda imponująco.

Sztylpy skórzane: długie skórzane spodnie chronią nogi, a dodatkowe naszyte płaty skóry osłaniają kolana i łydki. Dla zapewnienia mobilności, tył kolana jest odsłonięty, przez co stanowi doskonały cel ataku. Szczególnie niziołki preferują ataki w niechronioną część nogi, nazywając takie miejsce *miękkim celem*. Nogawice lepszej jakości chronią i usztywniają kostkę oraz piętę.

Skórznia: pełny pancerz skórzany jest powszechnie dostępny, tani i łatwy do ukrycia. Zapewnia najsłabszą ochronę, ale nie krępuje ruchów i jest względnie wygodna. Pancerz składa się z połączonych warstw skóry miękkiej i utwardzonej dzięki wygotowaniu w oleju. Nosi się ją pod cięższymi zbrojami, aby zapobiegać obtarciom. W skład pełnego pancerza skórzanego wchodzi czepiec, sztylpy oraz kurta. Czasami elementy są farbowane - zwykle na czarno lub zielono. Z takich maskujących pancerzy korzystają najczęściej Leśne Elfy z Athel Loren. Niektórzy rymarze farbują pancerze jaskrawymi barwnikami. Tego rodzaju pancerze cieszą się dużą popularnością w czasie wojen, gdyż żołnierze noszą wówczas barwy prowincji lub elektora, pod którym służą. Spotyka się pancerze czerwone, zielone, żółte i niebieskie, a także w innych kolorach, zwłaszcza w zachodnich prowincjach, takich jak Reikland, Averland lub Wissenland. Na północy zbroje skórzane są mniej popularne. Tamtejsi wojownicy używają zbroi ćwiekowanych lub futrzanych, czasem łączonych w dziwny sposób, zarówno pod względem kolorystyki, jak też używanych materiałów. Na wschodzie nosi się pancerze proste i w naturalnych barwach, głównie ze względu na to, że tamtejsze prowincje są znacznie uboższe. Widać też wpływ kislevskiego stylu i kolorystyki, choć żołnierze z armii prowincji często przyozdabiają zbroje kolorowymi szarfami i piórami, często przyozdabiają pancerze kolorowymi szarfami i piórami, aby podkreślić przynależność do określonej formacji. Leśne Elfy z Athel Loren zwykle w ogóle nie noszą pancerzy. Jeśli już zakładają zbroje, to zwykle jest to skórznia. Jedynie elfia konnica oraz jeźdźcy jastrzębi bojowych regularnie korzystają ze zbroi.

PANCERZ ĆWIEKOWANY:

Pancerz ćwiekowany to zwykła skórznia nabijana metalowymi ćwiekami lub guzami, zwykle naszywanymi na kurtę lub kaftan. Podobnie jak w przypadku pancerzy skórzanych, istnieją rozmaite odmiany pancerzy ćwiekowanych. Niektórzy płatnerze zamiast ćwieków stosują metalowe kółka. Inni na ćwieki lub kółka naszywają dodatkowe pasy skóry, tworząc pancerz zwany brygantyną. Nie zwiększa to stopnia ochrony, jednakże chroni kółka przed zniszczeniem lub wpływem wilgoci. Do wykonania ćwiekowanego pancerza potrzebna jest skórznia, którą następnie wzmacnia się metalowymi elementami. Tego rodzaju zbroi nie zakłada się pod cięższe pancerze, choć jego elementy można łączyć z innymi rodzajami opancerzenia. Na przykład, wojownik może nosić zwykłą skórzaną kurtę, której rękawy są nabijane ćwiekami. Dzięki temu zyskuje dodatkową ochronę na ramionach i jednocześnie może nosić kirys lub kaftan kolczy chroniący korpus.

PRZESZYWANICA:

W porównaniu ze skórznią zdecydowanie lepszą ochronę dają pancerze z pikowanego materiału, przypominające trochę dzisiejsze stroje motocyklistów. Ich największą zaletą jest łagodzenie energii ciosu bronią obuchową. Przeszywanica, lub aketon, rozwiązuje podstawowy problem zbroi kolczej - słabość w zakresie broni obuchowych. Przeszywanica to tunika wykonana z grubego, pikowanego materiału, której zadaniem było rozpraszanie energii ciosu. Często zdarzało się także, że ubożsi wojownicy - zwłaszcza piesi - traktują przeszywanicę jako główny element ochronny, zadowalając się z konieczności jedynie kapturem kolczym.

PANCERZ KOLCZY:

Pancerz kolczy to podstawowy pancerz większości wojowników w Starym Świecie. Kolczuga dobrej jakości to coś, co odróżnia tileańskiego kondotiera od zwykłego piechura z armii Imperium. Mimo wysokiej ceny, kolcze pancerze są chętnie wykorzystywane przez żołnierzy i najemników. To dobry i sprawdzony pancerz, wart każdej wydanej sztuki złota.

Pancerze kolcze to można plecionka z połączonych metalowych kółek. Jej konstrukcja ma chronić przed ataki bronią sieczną i kłutą, natomiast gorzej przed uderzeniami obuchem. Wielu wojowników nosi pod kolczugą przeszywanicę lub skórzany pancerz, żeby zmniejszyć ryzyko zranienia.

Lepiej wyszkolone jednostki Armii Imperialnej, na przykład regimenty halabardników, noszą kolczugi ze względu na niższą cenę i większą dostępność w porównaniu do zbroi płytowych. Także weterani wolnych kompanii najemnych noszą kolcze zbroje, doceniając ich użyteczność w walce. Krótsze pancerze, na przykład kaftany i koszulki, wybiera niewielki odsetek ludności cywilnej. Głównie są to woźnice i strażnicy karawan kupieckich, szczególnie tych wysyłanych przez największe rody kupieckie. Kolczugi zakładają także strażnicy dróg, którzy dbają o bezpieczeństwo na traktach między miastami Starego Świata.

KOLCZA KOSZULKA & KAFTAN: koszulka kolcza chroni korpus i ramiona postaci. Kaftan kolczy to gorsza wersja koszulki kolczej i chroni jedynie korpus postaci.

KOLCZE NOGAWICE: nogawice kolcze spełniają tę samą funkcję, co skórzane sztylpy. Można je nosić razem z kaftanem kolczym lub koszulką, jednak nie da się ich założyć pod długą kolczugę.

KOLCZUGA: długa kolczuga chroni tors i nogi. Możliwe jest zakupienie także kolczugi z rękawami, co zwiększa ciężar pancerza, ale zapewnia lepszą ochronę rąk.

KOLCZY CZEPIEC: to kaptur z metalowych kółek, który chroni głowę, boki twarzy i szyję, odsłaniając tylko przednią część twarzy noszącego. Podobnie jak hełmy, również czepce kolcze ograniczają pole widzenia noszącego, bohater otrzymuje ujemny modyfikator do testów *spostrzegawczości* równy -10%.

PANCERZ KOLCZY: służy przede wszystkim do ochrony przed strzałami i bełtami. Jest zbudowany z małych, połączonych ze sobą kółeczek, które mają za zadanie zaklinować w sobie grot strzały. W skład pancerza kolczego wchodzi czepiec i kolczuga z rękawami lub koszulka kolcza i nogawice lub rękawy kolcze, kaftan kolczy i nogawice. Aby uniknąć otarć pancerze kolcze powinno nosić się na skórzni i/lub przeszywanicy.

PANCERZ ŁUSKOWY:

Zbroja łuskowa to stosunkowo nowy typ pancerza, opracowany i produkowany w Nuln. Pancerz łuskowy powstał jako próba stworzenia opancerzenia zapewniającego wyższy poziom ochrony niż kolczuga. Budową przypomina zbroje kolcze, ale zamiast metalowych kółek, pancerz składa się z różnej wielkości metalowych płytek, co nadaje mu wygląd gadzich łusek. Elementy opancerzenia są podobne jak w przypadku pancerzy kolczoch, ale mogą być łączone jedynie z przeszywanicą i/lub skórznią (nie z ćwiekowaną). Pancerz łuskowy jest po prostu zbyt ciężki, by można go było zakładać pod zbroję kończą lub płytową. Pełna zbroja łuskowa zawiera również skórznię i przeszywanicę, które chronią przed obtarciami i zapewniają dodatkową ochronę.

ZBROJA PŁYTOWA:

Technika wyrabiania opancerzenia płytowego jest zasługą krasnoludzkich zbrojmistrzów, którzy już od wielu wieków wykuwają wspaniałej jakości kirysy i hełmy. To wyjątkowo ciężkie pancerze, które doskonale sprawdzają się podczas obrony krasnoludzkich fortec przed nieustannymi ataki zielonoskórych, trolli, skavenów i jeszcze gorszych potworów. W ramach sojuszu i sąsiedzkiej współpracy z Imperium, krasnoludy podarowały ludzkich władcom kilka egzemplarzy tych wspaniałych pancerzy. Jednak brodaci zbrojmistrzowie nie docenili sprytu i chciwości swoich sprzymierzeńców. Ludzie wykorzystali te podarki do opracowania metody wykuwania zbroi płytowych. Choć pod względem jakości ustępują one krasnoludzkim zbrojom, w opinii wielu rycerzy Imperium są wystarczająco dobre.

Style i zdobienia zbroi płytowych różnią się w zależności od regionu i formacji, jaka ich używa. Templariusze Białego Wilka okrywają zbroje skórami wilków, zamiast hełmów noszą wyprawione łby tych świętych zwierząt. Landsknechci - najlepsza piechota w Imperium - rezygnują z hełmów garnczkowych lub z przyłbicą. Zamiast tego wolą otwarte hełmy, które zapewniają szerokie pole widzenia. Rycerze Zakonu Płonącego Słońca noszą wieńce laurowe na naramiennikach i wielkie czarno-żółte pióra jako zwieńczenie hełmu. Natomiast rycerze Reiksguardu doczepiają do hełmów ptasie skrzydła, pomalowane na czerwono i biało. Tego rodzaju zdobienia są szczególnie popularne w Imperium, umożliwiając rycerzom i wojownikom zaznaczenie swojego oddania dla rodu, elektora lub zakonu, któremu ślubowali posłuszeństwo.

HEŁM: to ogólna nazwa metalowych osłon na głowę. Do tej kategorii należą moriony piechoty, hełmy otwarte, garnczkowi, a także pełne hełmy rycerskie z przyłbicami. Lepiej wykonane i bardziej ozdobne hełmy bywają wykuwane w formie łbów zwierząt i potworów, takich jak dziki, lwy czy smoki. Rycerze często doczepiają do hełmów wielkie pióra, utrzymywane w kolorystyce rodu lub rodowego herbu wojownika. Hełmu otwartego nie można nosić z połączeniu z czepcami. Hełm ogranicza pole widzenia noszącego, w zależności od rodzaju hełmu otrzymuje on ujemne modyfikatory do testów *spostrzegawczości*: hełm otwarty -10% natomiast hełm zamknięty -20%. W przypadku, gdy bohater nosi hełm zamknięty i czepiec, bierze się pod uwagę wyższy modyfikator.

KIRYS: składa się z dwóch metalowych blach, napierśnika chroniącego tors i naplecznika chroniącego plecy. Skórzane paski i klamry, umieszczone na bokach i ramionach, spinają płyty ze sobą, co umożliwia regulację i dopasowanie kirysa do ciała.

PŁYTOWE NAGOLENIKI: ta część zbroi chroni nogi. Dodatkowo osłaniane są kolana, uda i golenie oraz, w ograniczonym stopniu, tylne części nóg.

PŁYTOWE NARAMIENNIKI: chronią przedramiona, ramiona i barki. Wielu rycerzy zakłada także rękawice, które mają stanowić osłonę dla palców i zapewnić choćby minimum uzbrojenia, na wypadek gdyby wytrącono im oręż z ręki.

RĘKAWICE BOJOWE: w odróżnieniu od zwykłych rękawic, rękawice bojowe wykonuje się z dużo solidniejszych i trwalszych materiałów. Wśród wielu rodzajów, wyróżnia się rękawice skórzane, kolcze i płytowe. Choć znacznie utrudniają precyzyjne posługiwanie się dłońmi, to rękawice chętnie używane są przez wojowników i rycerzy, jako ochrona dłoni oraz uzupełnienie noszonego pancerza i/lub zbroi. Choć zasadniczo, w zasadach walki rękawice nie odgrywają znaczącej roli, to w niektórych sytuacjach MG może uwzględnić to, czy dłonie bohatera chronione są rękawicami czy nie. Bohaterowie noszący skórzane rękawice otrzymują ujemny modyfikator -5% do testów **ZRĘCZNOŚCI** wymagających użycia dłoni, noszący rękawice kolcze -10% a noszący rękawice płytowe -20%. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku pancerzy i zbroi, można łączyć różne rodzaje rękawic, wówczas sumuje się poszczególne modyfikatory.

ZBROJA PŁYTOWA: składa się z zachodzących na siebie stalowych płyt połączonych ze sobą skórzanymi trokami, które mają zapewnić noszącemu możliwie najlepszą ochronę. Jest bardzo ciężka i krępuje ruchy, ale zapewnia najlepszą ochronę. Kunsztowniej wykonane egzemplarze są specjalnie zdobione lub kute we wzory, które mają wzbudzić strach we wrogach. Tak jak w przypadku pancerza kolczego, zbroję płytową powinno się nosić przynajmniej na pancerzu skórzanym.

FUTRO:

Już od wielu pokoleń żaden z wojowników Imperium nie używał w bitwie pancerza ze zwykłych zwierzęcych skór. Tego rodzaju prymitywne zbroje zostały wieki temu wyparte przez nowocześniejsze rodzaje opancerzenia. Obecnie pancerze tego typu noszą jedynie Norsmeni, którzy idą do bitwy odziani w futra białych niedźwiedzi, wilków, a także innych, groźniejszych potworów. Oprócz pewnego stopnia opancerzenia, zbroja futrzana zapewnia też utrzymywanie ciepła noszącemu ją wojownikowi. Pewne ślady (choć niemal wyłącznie o charakterze dekoracyjnym) noszenia futrzanych pancerzy przetrwały w tradycji Kislevitów, ludzi Północy i niektórych plemion ze Wschodu. Zwykle są to futrzane czapy lub pasy, jednak nie są one tak niewygodne jak kilka warstw grubej, zwierzęcej skóry.

Zbroje futrzane są nadal dostępne, choć raczej rzadko noszone, ze względu na swój ciężar i sztywność. Także warunki klimatyczne większości cywilizowanych krain nie pozwala na używanie tego rodzaju grubego pancerza. Noszenie futrzanego pancerza powoduje modyfikator -10% do wszystkich testów **ZRĘCZNOŚCI** oraz -1 do **SZYBKOŚCI**. Co więcej, futra nie da się łączyć z żadnym innym pancerzem, oprócz opancerzenia na głowie.

SKÓRZNIA Z KRAINY ZGROMADZENIA:

Niziołki z Krainy Zgromadzenia są znane ze swoich umiejętności wyrabiania doskonałych pancerzy skórzanych. Wielu znawców uważa je za najlepsze lekkie zbroje w całym Imperium, a nawet w całym Starym Świecie. Skórznie z Krainy Zgromadzenia są zawsze wyrobami o *najlepszej jakości*. Często bywają pokrywane barwami kamuflującymi. Tego rodzaju maskowanie zapewnia dodatni modyfikator +10% do testów *ukrywania się*, jednak nie zapewnia tego efektu w przypadku zbroi ćwiekowanych.

PANCERZ KOLCZY Z MITHRILU:

Niektórzy elfi wojownicy, zwłaszcza bardziej doświadczeni weterani bitew, noszą wspaniałe kolcze pancerze wykonane z mithrilu. Lekkie i wytrzymałe kolczugi są ukoronowaniem zdolności płatnerskich elfów. Mimo iż nie jest to opancerzenie magiczne, legendy głoszą, że jedynie najwięksi z elfich magów potrafią wykuć pancerz z tego metalu. Kolczugi z mithrilu są bezcenne i mogą jedynie zostać podarowane w darze, nigdy zaś nie są wystawiane na sprzedaż. Pancerz może być łączy z innym rodzajem opancerzenia na takich samych zasadach jak pancerze kolcze. Pancerz z mithrilu jest tak lekki, że nie powoduje modyfikatora -10% do **ZRĘCZNOŚCI**, związanego z noszeniem pancerza kolczego.

ZBROJA PŁYTOWA Z GROMRILU:

Spośród wszystkich ras Starego Świata jedynie krasnoludy opanowały sztukę wykuwania pancerzy z gromrilu. Niemal niezniszczalne i wyjątkowo piękne zbroje są bezcenne i nie można ich kupić. Tylko krasnoludy posiadają odpowiednie umiejętności i wiedzę, by wykuć pełną zbroję z gromrilu. W innych krainach spotyka się pojedyncze elementy opancerzenia wykonanego z tego metalu, zwykle zresztą zagrabionego z pola bitwy lub skradzionego ze skarbca majętnego rycerza. Gromrilu jest tak drogocennym materiałem, że w przeszłości zdarzały się wojny wywołane pragnieniem zdobycia wykutej zeń zbroi.

Z gromrilu można wykuć dowolny element opancerzenia płytowego. Mimo iż nie jest to opancerzenie magiczne, niezwykła odporność metalu zapewnia +2 *PZ* na chronionej lokacji. Podobnie jak zwykła zbroja płytowa, zbroja z gromrilu może być łączony z pancerzami kolczymi oraz skórzniami i przeszywanicą.

ZBROJA CHAOSU:

Wykuta z rzadkiego rodzaju żyjącego metalu, zbroja Chaosu jest bardzo cenną nagrodą, którą Mroczni Bogowie obdarowują swych wojowników. Uważniejsze przyjrzenie się zbroi Chaosu pozwoli odkryć wiele rytów i zdobień, które odróżniają ją od dzieł śmiertelnych kowali. Również metal nie przypomina żadnego stopu, jakie można spotkać w krasnoludzkich hutach. Na powierzchni zbroi wyryte są po wielokroć symbole bóstwa Chaosu, któremu służy wybraniec.

Najdziwniejszą właściwością zbroi Chaosu jest to, że przywiera ona do ciała właściciela, stając się jakby drugą skórą. Raz założona, nie może zostać zdjęta aż do śmierci. Co więcej, zbroja Chaosu potrafi się sama naprawić, zaklepiając otwory i odtwarzając ubytki.

PANCERZE Z INNYCH KRAIN:

Mimo że Imperium dominuje nad innymi krainami Starego Świata, zarówno pod względem kulturowym jak i militarnym, rozwiązania popularne w prowincjach Imperium nie zawsze przyjmują się w pozostałych krajach. W Bretonni rezygnuje się z cięższego pancerza na rzecz różnego rodzaju tarcz. W Kislevie, dysponującym mniejszymi zasobami rud metali i dodatkowo posiadającymi mniej rozwinięte kontakty handlowe z krasnoludami, wojownicy noszą lżejsze pancerze, zwykle skórzane. Poniżej przedstawiono opisy pancerzy stosowanych w poszczególnych krainach Starego Świata.

BRETONNIA:

W Bretonni pancerz skórzany i przeszywanica to podstawowy rodzaj opancerzenia. Biedni chłopi lub wojownicy rzadko mogą sobie pozwolić na cięższy pancerz albo noszone przez rycerzy zbroje płytowe. Bretonnskie zbroje skórzane pod względem kształtu i funkcjonalności nie różnią się od imperialnych. Najczęściej używają ich wojownicy, wędrowcy, myśliwi, a także niektórzy chłopi - szczególnie ci, którzy brali udział w bitwach.

Bogatsi wojownicy i rycerze w większości przypadków używają różnego rodzaju pancerzy kolczoch. Są one znacznie bardziej popularne niż zbroje płytowe - w Bretonni rzadko spotykane i bardzo drogie. Wynika to przede wszystkim z niewielkiej liczebności krasnoludów w tym królestwie, więc Bretonnczycy muszą sprowadzać płytowe zbroje z ościennych krain. Zdarzają się pojedyncze elementy zbroi płytowych, na przykład napierśnik albo hełm zakładane razem z kolczugą. Zmniejszenie poziomu ochrony rekompensuje się przy pomocy różnej wielkości tarcz.

ESTALIA:

W przeciwieństwie do żołnierzy z Imperium odzianych w płytowe zbroje oraz Bretonnczyków preferujących kolczugi, szermierze z Estalii największy nacisk kładą na zręczność i szybkość ataku. Odziani w barwne stroje, noszący kolorowe peleryny lub wielkie kapelusze z piórami, Estalijczycy to urodzeni zuchwalcy i zawadiaki - nieustraszeni i brawurowi. Są równie zaciekli w pojedynku na rapiery, jak i na słowa. Ze względu na styl szermierki, który kładzie nacisk na szybkość i ruchliwość, pancerz uznawany jest za zbędne obciążenie. Zamiast tego stosuje się puklerze lub lewaki.

TILEA & KSIĘSTWA GRANICZNE:

W przeciwieństwie do spokojnej Estalii, Księstwa Graniczne to obszar, na którym stale toczą się działania wojenne. To kraj rozdarty nieustannymi wojnami między niezliczonymi księstewkami, miastami-państwami i republikami kupieckimi. Tileańczycy to przysłowiowi najemnicy. Niemal wszyscy wynajmują się różnym książętom, władającym niekiedy zaledwie jednym zamkiem, ale toczącym zażarte boje z okolicznymi feudałami. Niektórzy najemnicy dołączają do większych oddziałów, znane jako wolne kompanie lub *psy wojny*, walcząc za odpowiednie wynagrodzenie w złocie. Czasem są wynajmowani nawet przez elektorów Imperium. Najemnicy noszą zwykle rozmaite pancerze, swobodnie kompletowanego z tego, co uda im się zebrać na polach bitew. Tylko znaczniejsi książęta oraz dowódcy najemników mogą pozwolić sobie na cięższe pancerze, ale i tak zwykle mają one dziwaczne wygląd.

KISLEV:

W kraju żyjącym w ciągłym zagrożeniu ze strony Chaosu mieszkańcy wykorzystują wszystkie możliwości powstrzymania kolejnych hord najeźdźców. Podczas gdy w innych krainach prości żołnierze (często chłopi z poboru) rzadko mogą sobie pozwolić na najsłabszy nawet pancerz, w Kislevie niemal wszyscy wojownicy noszą pancerze skórzane lub futrzane. Słusznie uznają, że odparcie najazdu Chaosu wymaga każdej możliwej formy obrony. Kislevscy bojarzy, czyli szlachta i dowódcy, noszą lekkie pancerze dobrej jakości, czasami dodając elementy opancerzenia kolczego. Jedynie towarzysze pancerni z husarii, ciężkiej kislevskiej konnicy, posiadają zbroje, które pod względem jakości i wytrzymałości nie ustępują pancerzom noszonym przez żołnierzy z elitarnych formacji innych krain. Często łączą elementy opancerzenia kolczego i płytowego, natomiast ich znakiem rozpoznawczym są spiczaste hełmy. W dużej mierze to dzięki sprawności bojowej i męstwu tych konnych wojowników Kislev wciąż opiera się inwazjom Chaosu z mroźnych Pustkowi Chaosu.

NORSKA:

Ulubionym typem opancerzenia wojowników z Norski są kolczugi, ale chętnie używają także zbroi skórzanych lub futer. Niektórzy wojownicy posiadają elementy opancerzenia płytowego, a najlepsi nawet pełne zbroje płytowe. Zdobywają je jako łupy w wojnach z Chaosem lub Imperium, gdyż płatnerze z Norski nie potrafią wykuwać zbroi płytowych. Wśród Norsmenów jedynie berserkerzy nie używają pancerzy, ceniąc śmierć w walce na równi z chwałą wojennych wypraw.

KRASNOLUDY:

Krasnoludy słyną z doskonałych pancerzy, zarówno pełnych zbroi płytowych, jak i ciężkich, wielowarstwowych kolczug używanych przez inżynierów i załogi artyleryjskie. Niewielu krasnoludów decyduje się na noszenie tylko pancerzy skórzanych, zamiast tego preferują chłodny dotyk metalowych płyt. Jednak największym osiągnięciem brodatej rasy jest umiejętność wykuwania zbroi z gromrilu. Ten wyjątkowo rzadko spotykany metal jest znany pod wieloma nazwami - gwiezdny metal, meteorytowe żelazo, srebrzysty kamień. Same krasnoludy nazywają go kowalskim srebrem. Ciężki i trudny w obróbce metal jest niemal niezniszczalny. Pancerze z gromrilu wytrzymują nawet najpotężniejsze ciosy. Według legend krasnoludzkich można go przebić jedynie ostrzem wykutym różnie z gromrilu.

ELFY:

Morskie Elfy z kupieckich rodów działających w Imperium używają niemal każdego rodzaju opancerzenia. W odróżnieniu od nich. Wysokie Elfy z Ulthuanu pozostają wierne tradycjom swego ludu. Słynne Srebrne Hełmy, a także milczący i skryci Gwardziści Feniksa, gardzą prymitywnymi i pozbawionymi piękna wyrobami ludzkich i krasnoludzkich płatnerzy, zamiast tego nosząc dopasowane do ciała, miękkie kolcze pancerze wykuwane przez elfich zbrojmistrzów.

INNE KRAINY:

Stary Świat zamieszkuje wiele ras i kultur. Mieszkańcy poszczególnych krain często w zupełnie odmienny sposób postrzegają kwestię opancerzenia i stosują własne, niekiedy dziwne metody chronienia ciała. Niziołki z Krainy Zgromadzenia rzadko używają pancerzy cięższych niż ich słynne, precyzyjnie wyrabiane skórznie. Z kolei zielonoskórzy, a w szczególności orki, noszą skórzane i futrzane zbroje, łącząc je z elementami opancerzenia kolczego i płytowego, zwykle zabieranego poległym towarzyszom lub wrogom. Barbarzyńcy i bardziej prymitywne rasy rzadko noszą coś więcej niż skóry zwierząt, zapewniające niewielką ochronę przed wrogimi ciosami.

Legiony nieumarłych - poddani khemryjskich Królów Kapłanów - z natury rzeczy nie potrzebują opancerzenia. Ich zbroje to zwykle tylko wspomnienie z przeszłego życia lub symbol władzy. Natomiast Wojownicy Chaosu chętnie wykorzystują różnego rodzaju opancerzenia, także pełne zbroje płytowe, które pod względem jakości wykonania i wytrzymałości nie ustępują najlepszym imperialnym pancerzom. Ale zdarza się równie często, że wojownicy walczący pod sztandarami Mrocznych Bogów ruszają do walki niemal nago, jedynie z dymiącym symbolem Gwiazdy Chaosu, wypalonym na ich ciałach.

W odległych krainach Arabii i Kitaju stosuje się odmienne rodzaje opancerzenia. W Arabii ciężkie pancerze są rzadko spotykane, ze względu na wyjątkowo gorący klimat. Dla osłony przed palącymi promieniami słońca wojownicy z tamtych stron okrywają się długimi szatami i ciasnymi zawojami, które również nieco osłabiają impet wrogich ciosów. W Kitaju nosi się wieloczęściowe pancerze z lakierowanego drewna i metalu, równie twarde i wytrzymałe jak zbroje płytowe, ale znacznie lżejsze. Tak przynajmniej twierdzą kupcy, którzy rzekomo odwiedzili te dalekie krainy.

RODZAJ TARCZY:

TARCZA						
NAZWA	**CENA**	**WO**	**DOSTĘPNOŚĆ**	**MODYFIKATOR** testu *blokowania*	**MODYFIKATOR** US przeciwnika	**ROZMIAR**
Puklerz drewniany	6 *zk*	20	mała	-10%	-5%	*bardzo mała*
Puklerz metalowy	8 *zk*	30	mała	-15%	-5%	*bardzo mała*
Jeździecka drewniana	8 *zk*	30	mała	-5%	-10%	*mała*
Jeździecka metalowa	12 *zk*	50	mała	-10%	-10%	*mała*
Żołnierska drewniana	5 *zk*	50	powszechna	0	-20%	*średnia*
Żołnierska metalowa	7 *zk*	80	duża	-5%	-20%	*średnia*
Pikinierska drewniany	14 *zk*	80	mała	+25%	-30%	*duża*
Pikinierska metalowy	20 *zk*	120	mała	+20%	-30%	*duża*

Tarcza służy do blokowania wrogich ciosów, a czasem do uderzenia lub odepchnięcia przeciwnika. Tarcza stanowi doskonale miejsce do umieszczenia własnego herbu, barw prowincji lub władcy. Na tarczach umieszcza się symbole religijne, godła prowincji, a także rodowe zawołania i inwokacje do bóstw. Wojownicy używający drewnianych tarcz przybijają do nich zwoje z modlitwą o ochronę w walce, wierząc, że dzięki temu bogowie będą sprzyjać im w bitwie. Inni noszą na tarczy pieczęć czystości. Jest to odciśnięty w rozgrzanym wosku symbole religijny lub znak wierności władcy. Zielonoskórzy i barbarzyńcy ozdabiają tarcze szczątkami pokonanych wrogów, licząc na to, że wzbudzi to strach w przeciwniku.

Kryterium wielkości pozwala podzielić tarcze na: *bardzo małe*, *małe*, *średnie* i *duże*. Wielkość tarczy porównuje się z wielkością użytkownika, by ocenić, czy może on traktować ją jako *lekką*, *średnią*, *ciężką* czy też jest ona dla niego za wielka. Jeśli *kryterium rozmiaru* tarczy jest *większe* od *kryterium rozmiaru* postaci o dwa lub więcej stopni (jak w wypadku niziołka próbującego bronić się dużą tarczą), to ta postać nie może jej używać.

Poniżej podano modyfikatory testu *blokowania* i **WW**. Modyfikator testu *blokowania* przyznawany jest ze względu na kombinację powierzchni oraz wagi tarczy i nie podlegają zmianie, natomiast modyfikator **WALKI WRĘCZ** odzwierciedla nieporęczność niektórych tarcz i niewygodę podczas zadawania ciosu. Gdy bohater postanowi odrzucić tarczę i walczyć bez niej nie używa się już modyfikatora.

LEKKA: tarcza lekka to ta, której *rozmiar* jest mniejszy od *kategorii rozmiaru* użytkownika (na przykład: jest nią dla człowieka każda tarcza *mała* i *bardzo mała*). Lekka tarcza może być używana łącznie z bronią dwuręczną i nie otrzymuje się do niej modyfikatorów ujemnych do **WW**. Bohaterowie dzierżący lekkie tarcze mogą swobodnie *parować* ciosy i korzystać z umiejętności *uniki*.

ŚREDNIA: tarcza średnia to każda tarcza o *rozmiarze* równym *kategorii rozmiaru* użytkownika. Używający tarczy otrzymuje ujemny modyfikator do **WW** równy -5%. Bohaterowie posługujący się średnią tarczą nie mogą korzystać z umiejętności *uniki*. Podobnie jak w przypadku tarczy ciężkiej, walczący nie może używać broni dwuręcznej ani żadnej broni strzeleckiej czy miotanej poza: kuszą samopowtarzalną, nożem do rzucania, pistoletu strzałkowego i pistoletu (tylko jeden strzał; musi być nabity wcześniej), chyba że zdecyduje się zatknąć tarczę w ziemi, podeprzeć czymś i uwolnić obie ręce. Otrzymuje wtedy dodatkowy modyfikator -5% do testu *blokowania*.

CIĘŻKA: tarcza ciężka to tarcza, której *rozmiar* jest o jeden stopień większy od *kategorii rozmiaru* użytkownika. Nie może być używana łącznię z bronią dwuręczną inną niż drzewcowa, taką jak gizarma, glewia, halabarda, trójząb czy włócznia. Władający ciężką tarczą otrzymuje ujemny modyfikator do **WW** równy -20%. Dzierżący ciężką tarczę nie mogą *parować* i używać umiejętności *uniki*. Podobnie jak w przypadku tarczy *średniej* walczący nie może używać żadnej broni strzeleckiej czy miotanej innej niż wymienionej w opisie tarczy średniej.

Tarcze służą również od obrony przed bronią strzelecką. Więcej informacji znajdziesz w paragrafie **WALKA STRZELECKA**.

JAKOŚĆ WYKONANIA TARCZY:

Wszystkie tarcze opisane w tym paragrafie są *przeciętnej jakości*. W przypadku tarczy gorszej lub lepszej jakości należy stosować poniższe zasady, chyba że stoją one w sprzeczności z zasadami podanymi w innym miejscu.

NAJLEPSZA JAKOŚĆ: to najlepsza tarcza w swojej klasie. Zapewnia dodatkowy modyfikator +5% do testów *blokowania*, i zmniejsza ewentualny ujemny modyfikator **WW** o +5%. Tarcza jest poręczniejsza i lżejsza, a wartość jej *WO* zmniejsza się o -20% (minimalnie 10 punkt). Tarcza *najlepszej jakości* jest często pięknie zdobiona, pokryta dodatkowymi ornamentami, lub wprost przeciwnie, wygląda zupełnie zwyczajnie, a jedynie ich wysoka skuteczność świadczy o staranności wykonania.

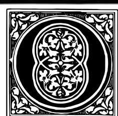
DOBRA JAKOŚĆ: ta tarcza została dokładnie wykonana, jest trwała i dobrze wyważona, a także bardziej poręczna i lżejsza od zwykłej tarczy. Wartość *WO* zmniejsza się o -10% (minimalnie 10).

KIEPSKA JAKOŚĆ: tarcza *kiepskiej jakości* jest toporna i nieporęczna. Używający ich bohater otrzymuje modyfikator -5% do testów *blokowania* oraz **WW**.

TARCZY:

Tarcza służy do blokowania wrogich ciosów, a czasem do uderzenia lub odepchnięcia przeciwnika. Istnieje kilka ogólnych wzorów tarcz, wśród których wyróżnia się małe puklerze, tarcze jeździeckie, żołnierskie i ogromne pawęże, zwane tarczami pikinierskimi. Duże rozmiary tarczy powodują, że strzelcy otrzymują ujemny modyfikator do *testu trafienia*.

ZDOBIENIE PANCERZY:



d wielu stuleci śmierć i wojna to stałe elementy życia w Imperium. Nie jest więc niczym dziwnym, że wielu wojowników ozdabia swoje zbroje różnego rodzaju znakami, symbolami religijnymi i wojennymi zawołaniami. Oprócz tego, noszą również barwne płaszcze, szarfy oraz osobiste sztandary, które ułatwiają ich rozpoznawanie w bitewnym gąszczu i zamieszaniu. Zwykli żołnierze, oprócz zakładania różnego rodzaju talizmanów i znaków ochronnych, często przywdziewają barwy ojczystej prowincji i Elektora, w służbie którego walczą.

W poniższym podrozdziale znajdują się opisy rozmaitych zdobień opancerzenia, używanych przez rycerzy, żołnierzy i wojowników. Służą one nie tylko do rozpoznawania sojuszników na polu bitwy, ale stanowią także hold dla władcy, oznakę szlachectwa lub ofiarowania się opiece bogów. Informacje na temat zwojów, pieczęci czystości i relikwii znajdują się w podrozdziale **EKWIPUNEK SPECJALNY**.

INSKRYPCJE:

Inskrypcje są to wyryte na pancerzu sentencje, które zdobią zbroje najbogatszych oraz najsłynniejszych wojowników i rycerzy. Płatnerze zwykle wykuwają inwokacje religijne (do Sigmara lub Ulryka), rodowe zawołania lub imiona poprzednich właścicieli pancerza - często walecznych przodków. Mimo iż na takie zdobienia, będące wyraźną oznaką bogactwa, mogą sobie pozwolić głównie znamienici rycerze i magnaci, także mniej zamożni wojownicy zaczynają pokrywać swoje pancerze inskrypcjami. Tę praktykę upodobali sobie szczególnie tileańscy najemnicy, którzy umieszczają na zbrojach przekleństwa na wrogów, imiona pokonanych przeciwników lub miejsca sławetnych bitew, w których brali udział. Ubożsi wojownicy, którzy nie mogą sobie pozwolić na tak dekorowany pancerz, umieszczają napisy na innych częściach ekwipunku. Niektórzy każą sobie wyryć inwokację do bogów na drzewcach włóczni lub toporów. Inni przytwierdzają takie napisy do sakw i plecaków. Często spotyka się wojowników, którzy przywiązują talizmany ochronne lub tabliczki z bitewnymi zawołaniami na drzewcach broni lub na tarczach. Niektórzy, zwłaszcza bardziej pobożni rycerze, noszą ryngrafy pokryte modlitewnymi wersami i runami, zawieszone na łańcuszkach pod szyją.

RYTY & SYMBOLE:

Wielu wojowników, nie czując się szczególnie związanymi z żadnym bóstwem, nosi na ubraniu lub pancerzu znaki herbowe lub barwy prowincji, a także godło Imperium. Niektórzy umieszczają je na rodowych chorągwiach, inni przyozdabiają nimi broń, tarcze, strój lub elementy ekwipunku. Wymienione poniżej symbole są dość powszechnie spotykane w całym Imperium, choć istnieje wiele innych, rzadziej widywanych oznaczeń.

GRYFON:

Gdy Magnus Pobożny zajął tron Imperatora i obrał za swą siedzibę Altdorf, zapoczątkował dynastię Imperatorów Reiklandzkich, zwanych też Imperatorami Gryfa. Jego potomkiem w prostej linii jest obecny Imperator - Karl Franz. Przez te wszystkie lata wizerunek pięknego zwierzęcia, jakim jest gryfon, stał się powszechnie rozpoznawany, urastając do rangi symbolu Imperatora i całości władanej przez niego krainy. Mianem Wybrańców Gryfa określani są dworzanie o wysokiej pozycji w Palacu Imperatora, ale także żołnierze i rycerze z regimentów wypełniających zaszczytną misję w imieniu samego władcy. W takich przypadkach znak gryfa jest zwykle umieszczany na sztandarach obok godła regimentu walczącego z rozkazu Imperatora lub pod jego dowództwem.

KLEPSYDRA:

To symbol przemijania i upływu czasu. Klepsydra przypomina, że sędziami każdego człowieka będą jego uczynki dokonane za życia, które bywa czasem zbyt krótkie, by zapewnić uznanie i chwałę. Ten symbol ma również

bezpośrednie odniesie do Bitwy o Twierdzę Elswater, z AS2015, gdy hrabia Ostrein z Nordlandu stanął na murach zamku z klepsydrą w dłoni i wezwał obrońców, by utrzymali pozycje, dopóki nie przesypie się piasek. Gdy armia Middenheim ruszyła do szturmu, hrabia obrócił klepsydrę, zaczynając mierzyć czas. Przez godzinę niewielki garnizon odpierał ataki znacznie liczniejszych wojsk grafa Middenheim. Gdy przesypywały się ostatnie ziarenka piasku, niebo pociemniało i rozpętała się straszna nawałnica. Wojska najeźdźców zostały zmuszone do odwrotu. Od tego czasu klepsydra stała się symbolem męstwa i nieustępliwości w obliczu wroga. Jest to wizerunek, często spotykany w północnych prowincjach.

KORONA:

Zwykle łączona z innymi znakami, korona symbolizuje władzę i szlachectwo. Niektóre rody magnackie w ten sposób podkreślają własne dziedzictwo i pochodzenie od jednego z ośmiu wodzów plemion - założycieli Imperium. W tym aspekcie korona jest symbolem boskiego prawa do władzy nad ludem. Obecnie coraz częściej koronę zastępuje wizerunek wieńca laurowego.

KRZYŻ:

To symbole jedności, podobnie jak sigmarycki młot. Jego symbolika wywodzi się z dawnych czasów, gdy osiem plemion zjednoczyło się pod wodzą Sigmara i ruszyło w kierunku Przełęczy Czarnego Ognia. Armie Młotodzierżcy nadeszły z trzech głównych rejonów Imperium - północy, wschodu i zachodu, z których każde reprezentowane jest przez jedno z ramion krzyża. Czwarte upamiętnia sojusz z krasnoludami i ich męstwo, a więc krzyż jako całość jest również symbolem wierności, honoru i dotrzymanej przysięgi. Czasem zdarza się, że dolne ramię krzyża jest nieco wydłużone, co kształtem przypomina miecz.

LEW:

Lew jest zwierzęciem powszechnie kojarzonym z siłą, odwagą i zaciekłością. Wiele najbardziej zasłużonych regimentów Armii Imperium umieszcza symbol lwiej głowy lub całego zwierzęcia na swoich sztandarach. W ten sposób podkreślają swoje zasługi na polu walki i umiejętności bitewne. Obecnie ten nazbyt często używany symbole traci wymowę i szacunek, jakim niegdyś się cieszył.

MIECZ:

Wizerunek miecza jest powszechnie przyjętym symbolem Vereny, choć podkreśla też sprawność rycerza i wojownika w walce. Prosty, acz wyrazisty symbol bywa umieszczany na sztandarach regimentów dowodzonych przez arystokratów lub będących w służbie jednego z magnackich rodów. Miecz jest również symbolem *Runicznego Kła* - oznaki Księcia-Elektora, jak też jego uświęconej prawem władzy nad prowincją.

WIENIEC LAUROWY:

Wieniec jest symbolem przywództwa i zwycięstwa w bitwie. Ten symbol również pochodzi z czasów przed założeniem Imperium i wykuciem przez krasnoludów Korony Imperatora. W tamtych czasach wodzowie plemion nosili wieńce splecione z liści, aby podkreślić swoją pozycję zwycięskiego przywódcy. Podczas narad i wieców wysłannik wodza mógł okazać wieniec jako oznakę, że przemawia w imieniu wodza. Obecnie prawem do umieszczania Wieńca Zwycięzcy na sztandarze lub pancerzu obdarza się wojownika lub regiment, który szczególnie wsławił się męstwem w bitwie lub w inny sposób dowiódł swego wyjątkowego poświęcenia i wierności Imperium.

UBRANIE:



troje noszone przez mieszkańców Starego Świata różnią się w zależności od krainy, pogody i zwyczajów ludowych. Wśród szlachty moda zmienia się co roku. Wciąż pojawiają się nowe kroje, kolory i style ubioru. Na takie zbytki mogą pozwolić sobie jedynie najbogatsi, dlatego większość ludzi ubiera się tak, jak przystało na przedstawicieli ich klasy społecznej. Zwykli, niezbyt zamożni ludzie mają co najwyżej jedną bądź dwie zmiany ubrań, które noszą po kilka dni z rzędu. Poniżej zamieszczono opisy ubrań uszeregowanych według jakości, poczynając od żebraczych łachmanów, a kończąc na stroju arystokraty. Podobnie jak w przypadku pozostałych elementów ekwipunku, jakość wykonania wpływa na cenę towaru. Zwykle łachmany mogą kosztować dwa pensy, podczas gdy strój arystokraty ponad tysiąc koron.

MODA:

> ***Jeśli pokażesz się na balu hrabiny w tych łachmanach, to zapewniam, że nie dożyjesz wybuchu skandalu.***
> - Abelberd von Tinzberg, arystokrata z Nuln

Moda zmienia się w zależności od tego, gdzie przebywa bohater i w jakim towarzystwie się obraca. Dla przykładu, mieszkańcy Kisleva lubują się w ozdabianiu szat futrami, a wielu z nich nosi płaszcze wykonane z wyprawionych skór wilczych lub niedźwiedzich. Natomiast w Estalii słynni szermierze wolą luźne koszule i obcisłe bryczesy, wpuszczone w wysokie, modne buty i jak ognia wystrzegają się wschodnich strojów. Ich płaszcze są w zasadzie krótkimi pelerynami, a praktycznie każdy mężczyzna nosi wymyślny kapelusz. Podobne obyczaje i trendy ubierania się panują w Tilei (choć żaden Estalijczyk godny honoru swego rodu, nigdy otwarcie się do tego nie przyzna), tyle że tamtejsze płaszcze są długie, luźne i lekkie. Bywają wykorzystywane przez oprychów i najemników do owinięcia i unieruchomienia broni lub odwrócenia uwagi przeciwnika.

W Imperium kwestia ubrań wygląda nieco inaczej. Poddani Imperatora pochodzą z różnych prowincji, ale ogólnie rzecz ujmując, ubiór jest świadectwem statusu społecznego obywatela. Szykownie ubrany poszukiwacz przygód może się spodziewać traktowania z szacunkiem i lepszego przyjęcia niż zwykły obdartus w łachmanach. Można natomiast wyróżnić trzy zasadnicze trendy, związane z regionami państwa - fasony prowincji zachodnich, północnych i wschodnich.

ZACHÓD:

Za Zachód Imperium uznaje się tereny położone za rzekami Reik i Aver, czyli prowincje Reikland, Averland, Sudenland oraz Wissenland i Nuln. Ich mieszkańcy uważają się za nowoczesnych, postępowych i obytych. Nic dziwnego. Zamieszkiwane przez nich tereny są bogatsze i zasobniejsze niż dzika północ i wschód. Kwitnie tam kultura i sztuka, a zwykli obywatele mają dostęp do wielu udogodnień, o których krajanie z innych rejonów Imperium mogą jedynie pomarzyć. Mieszkańców prowincji zachodnich chronią potężne armie, a w miastach rozgrywa się wielka polityka. Zasobność tych rejonów sprawia, że zarówno bogaci, jak i niezamożni mogą sobie pozwolić na ubrania uszyte ze znakomitych materiałów, farbowane najlepszymi i rzadko spotykanymi barwnikami. Mężczyźni zwykle golą brody, pozostawiając jedynie wąsy lub bokobrody. Kobiety ubierają się zgodnie z najnowszą modą, kreując style i wzory, jakie później naśladowane będą w innych częściach Imperium, a nawet na dworach innych państw Starego Świata. Gusta są bardzo niestałe i zmieniają się z każdą porą roku. Jedne kroje, kolory i akcesoria znajdują uznanie, inne popadają w niełaskę i zapomnienie. Obecnie w dobrym tonie są długie suknie o obszernych wycięciach, farbowane na jasne kolory, których uzupełnieniem są kapelusze o wymyślnych kształtach i ozdobach. Jedyne, co się nie zmienia, to zwyczaj odsłaniania wdzięków, które kryją się pod ubraniami.

PÓŁNOC:

Północne prowincje, to drugi pod względem znaczenia rejon Imperium, w którego skład wchodzą prowincje: Nordland, Middenland, Ostland, Hochland i Middenheim. Ludzie zamieszkujący tamte rejony z ogromną nieufnością odnoszą się do wszelkiej maści kupców, urzędników i szlachciców. Mieszkańców prowincji zachodnich uważają za zniewieściałych i próżnych, a popularną tam modę za przejaw bezguścia. Sami preferują zwierzęce skóry i futra, za nic w świecie nie sięgają po pudry, a w głębokiej pogardzie mają jedwab lub inne delikatne materiały oraz udziwnione maniery *światowców*. Mężczyźni z północy wyglądają jak barbarzyńcy - zapuszczają długie włosy i pełne brody, które upodobniają ich do krasnoludów. Kobiety z rzadka noszą się wedle zachodniego stylu, a większość z nich nie rezygnuje z tradycyjnego kroju sukien. Nie można jednak powiedzieć, aby stroje ludzi z północy Imperium były szare i bezbarwne. Wręcz przeciwnie, ich ubrania są najbardziej kolorowe w całym Imperium, a płaszcze, koszule i spodnie stanowią kombinacje barw, która jest dla nich powodem do dumy. Szczególną estymą cieszą się futra. Po ich jakości można rozpoznać pozycje społeczną i zamożność szlachcica.

WSCHÓD:

Ostatnim rejonem Imperium są jego wschodnie rubieże, na które składają się prowincje: Ostermark, Stirland, Sylvania oraz Talabeckland i Talabheim. Jak można się spodziewać, ich mieszkańcy stanowią dokładne przeciwieństwo Zachodu. Podczas gdy Zachód to bogate, dobrze rozwinięte centrum polityczne, Wschód naznaczony jest biedą, zacofaniem i kołtuństwem. Tam każdy dzień to walka o przetrwanie, a mieszkańcom nie starcza pieniędzy na kupno zbroi, nie mówiąc o wymyślnych strojach. Ludzie zamieszkujący Wschód ubierają się na kislevską modłę, w obszerne szaty przepasane kolorowymi szarfami, szuby pikowane futrem i ciężkie wełniane peleryny. Większość mężczyzn zapuszcza długie, sumiaste wąsy lub kozie bródki. Kobiety przycinają włosy wraz ze zmieniającymi się porami roku. Krótsze noszą latem, dłuższe zimą.

POZA GRANICAMI IMPERIUM:

Imperium to główny ośrodek kultury w Starym Świecie. Nic dziwnego zatem, że także w kwestiach mody pozostaje niekwestionowanym wyznacznikiem trendów. Estalia i Tilea podchwytują wszelkie nowinki, jakie zauważą w zachodnich prowincjach Imperium. Kupcy z Arabii noszą długie, powłóczyste szaty w ciemnych kolorach, ozdobne turbany oraz wielkie ilości biżuterii. W Bretonni ostatnim krzykiem mody wśród rycerstwa są kubraczki w barwach rodowych, a szlachetne damy noszą długie suknie, naśladując Panią z Jeziora. Natomiast zwykli Bretonnczycy cenią sobie proste szaty. Gmin zakłada gęsto tkane koszule i spodnie, a na wierzch skórzane kapoty. Wyższe klasy preferują bardziej szykowne stroje, choć zwykle ich krój przypomina ubranie noszone przez biedniejszych ludzi. Jedyną różnicę stanowią materiały, z jakich szyte są ubrania.

NIELUDZIE:

Niziolki ubierają się zgodnie z modą, która panuje na wschodnich krańcach Imperium, preferując spodnie, wpuszczane w nie koszule oraz zakładane na wierzch kamizelki. Za nic też mają zmienne trendy ludzkiej mody.

Elfy uwielbiają kolorowe szaty z doskonałych materiałów, choć wzory i połączenia barw bywają trudne do zaakceptowania nawet przez otwartych i chętnych nowinek mieszkańców zachodniej części Imperium. Szczególnie ulubionym przez elfy materiałem jest jedwab z Kitaju, wygodny i piękny. Choć stosowane przez elfich tkaczy wzory są bardzo proste, to prezentowany przez nich kunszt pozostaje niedoścignionym wzorem dla ludzkich rzemieślników.

Krasnoludy i gnomy, czego się można spodziewać, ponad piękno ubrań przedkładają praktyczność, lubując się w skórze, wełnie oraz dodatkach z metalu, zwykle z żelaza.

UBRANIE:

MODYFIKATOR CENY & OBCIĄŻENIA

ROZMIAR	MODYFIKATOR	
	CENA	WO
Bardzo mały	x½	x¼
Mały	x¾	x½
Średni	x1	x1
Duży	x1½	x2
Gigantyczny	x2	x4
Kolosalny	x4	x8
Monstrualny	x8	x16

Ceny i rozmiary ubrań zamieszczone w tabeli **UBRANIE** są odpowiednie dla bohatera o średnim rozmiarze. Powyżej znajduje się tabela **MODYFIKATOR CENY & OBCIĄŻENIA**, której należy użyć określając cenę i obciążenie ubrań dla istot innych rozmiarów. Należy odczytać modyfikator ceny oraz obciążenia i pomnożyć odpowiednie wartości.

UBRANIE

UBIÓR	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Łachmany	2 *p*	5	powszechna
Kiepskie odzienie	15 *s*	10	powszechna
Zwykłe ubranie	2 *zk*	15	duża
Dobre ubranie	6 *zk*	15	przeciętna
Szykowne ubranie	20 *zk*	20	mała
Szaty	15 *zk*	25	mała
Kostium	5 *zk*	10	mała
Uniform	15 *zk*	15	sporadyczna
Strój szlachecki	75 *zk*	30	niewielka
Strój arystokraty	150 *zk*	50	znikoma
Bryczesy	1 *zk*	4	powszechna
Buty ciżmy	18 *s*	5	duża
Buty jeździeckie i ostrogi	12 *zk*	10	przeciętna
Buty podkute	30 *zk*	30	niewielka
Buty wysokie	8 *zk*	10	duża
Chalat	1 *zk*	3	duża
Chustka	6 *p*	-	duża
Chusta na szyję	6 *s*	1	powszechna
Dublet	10 *s*	2	duża
Fartuch	5 *p*	2	duża
Gorset	3 *zk*	2	przeciętna
Kamizelka *lub* kubrak	10 *s*	4	duża
Kapelusz z szerokim rondem	1 *zk*	5	duża
Kapelusz zwykły	10 *s*	1	duża
Kaptur *lub* maska	10 *s*	2	przeciętna
Kilt	12 *s*	3	przeciętna
Koszula	10 *s*	2	powszechna
Koszula nocna	2 *zk*	1	niewielka
Kurtka *lub* kapota, ciężka	5 *zk*	10	duża
Kurtka *lub* kapota, lekka	3 *zk*	5	duża
Pas skórzany	4 *zk*	1	duża
Pasek	3 *s*	1	duża
Peleryna	5 *zk*	10	duża
Płaszcz	10 *zk*	15	duża
Pończochy	6 *zk*	3	przeciętna
Przepaska biodrowa	4 *s*	1	powszechna
Rękawiczki atlasowe	8 *zk*	1	mała
Rękawiczki skórzane	2 *zk*	5	duża
Rękawiczki wełniane	7 *s*	5	duża
Saczek	4 *zk*	1	przeciętna
Skarpety	26 *s*	1	przeciętna
Sandały	10 *s*	4	powszechna
Suknia *lub* spódnica	1 *zk*	15	duża
Szal	15 *p*	1	duża
Szarfa	30 *p*	1	mała

ŁACHMANY: podarte lub podniszczone strzępy koszuli i spodni zapewniają niewielką ochronę przed chłodem. Nie ma mowy o butach, rękawicach i nakryciu głowy. Tego rodzaju odzienie noszą najbiedniejsi żebracy. Różnice w jakości wykonania odzwierciedlają jedynie dawną wartość szmat lub kolejne warstwy podartego odzienia. Te *najlepszej jakości* mogą być pozostałościami grubszej peleryny, podczas, gdy ubranie *kiepskiej jakości* ledwie zakrywa nagość, nie zapewniając ochrony przed chłodem i deszczem.

KIEPSKIE ODZIENIE: jest niewiele lepsze od łachmanów. Składają się na nie pocerowana koszula i dziurawe spodnie, zwykle tak brudne, że nie tknąłby ich stajenny ani złodziej. Kiepskie odzienie *najlepszej jakości* uzupełniają buty i być może lekka, porwana peleryna. Kiepskie odzienie dla obu płci wygląda tak samo.

ZWYKŁE UBRANIE: na co dzień ludzie ubierają się różnie, w zależności od płci i wykonywanej profesji. Mężczyźni zakładają pocerowane spodnie, postrzępione koszule, lekkie peleryny i stare buty. Kobiety noszą się podobnie, zwłaszcza w podróży. Chłopki zakładają pasiaste spódnice przewiązane w talii cienkim, płóciennym paskiem. Na ramiona zarzucają chusty, a na nogi wkładają chodaki. Najlepsze ubrania tego typu bywają wzbogacone kolorystycznie i skromnymi ozdobami. Zwykłemu ubraniu *kiepskiej jakości* brakuje butów lub płaszcza, albo jednego i drugiego.

DOBRE UBRANIE: już na pierwszy rzut oka różni się od kiepskiego. Koszula jest wyprana, spodnie bez dziur, buty pasują do stóp właściciela, a peleryna jest ciepła i nie przemaka. Ubranie tego typu zwykle zabiera się w podróż. Stroje kobiece nadal pozostają przede wszystkim praktyczne, jednak nie brak im ozdób, kolorowych wstążek lub wygodnych pantofelków. Za okrycie służy peleryna lub chusta, zależnie od pogody. *Najlepszej jakości* ubrania tego typu bywają zdobione haftami i aplikacjami, zostały uszyte z dobrego materiału i uzupełnia je jakieś nakrycie głowy. Stroje *kiepskiej jakości* pochodzą zwykle z drugiej ręki lub są znoszone od wieloletniego używania.

SZYKOWNE UBRANIE: strój wyszedł prosto spod igły i został skrojony na miarę. Ponadto jest bardzo praktyczny. W przypadku mężczyzn jest to koszula zapinana na guziki, wykonana z najlepszej tkaniny, z dopasowaną kolorystycznie kamizelką. Stroju dopełniają spodnie, buty i wełniany płaszcz na zimę. Kobiecy strój także odznacza się praktycznością, a do jego uszycia wybrano najlepsze tkaniny. W przypadku stroju *kiepskiej jakości* guziki są drewniane, a nie metalowe, brakuje też ozdób, takich jak skórzany pasek lub klamerki na butach. Ubranie *najlepszej jakości* bywa wyszywane w ozdobne stroje i pięknie barwione. Czasem lamówka płaszcza obszyta jest futrem.

SZATY: ciężkie i długie szaty to ubiór popularny wśród czarodziejów, kapłanów i bakałarzy. Pod nimi nosi się zwykłe odzienie, jednak ich główną funkcją jest podkreślenie faktu, że właściciel należy do osób uczonych i wykształconych. Szaty mogą być dowolnego koloru. Najdroższe i najrzadsze są barwione na błękitno i purpurowo, ponieważ te barwniki są najtrudniej dostępne.

KOSTIUM: to sceniczny ubiór cyrkowca. Głównie używają ich komedianci, błazny i aktorzy. Kostiumy lepszej jakości są sprzedawane z zestawami do charakteryzacji, podczas gdy kiepsko wykonane ledwo pozwalają na odróżnienie artysty od publiczności.

UNIFORM: do tej kategorii należą wszelkiego rodzaju ubrania jednolitego kroju, związane z wykonywaniem określonej profesji (mundury wojskowe, szaty urzędników, itp.). Uniformy oraz ich ceny różnią się w zależności od profesji, która wymaga ich noszenia. Liberie sług są tańsze i kosztują połowę podanej ceny. W cenie uniformu zawiera się koszt butów i nakrycia głowy.

STRÓJ SZLACHECKI: jest to ubranie wykonane lepiej niż najlepsze zwykłe odzienie. Barwione purpurą lub błękitem, ozdobione perłami i klejnotami, jest zawsze *najlepszej jakości*. W jego skład wchodzi wiele cennych dodatków, takich jak wyszywany pas i sprzączki ze szlachetnych metali. Ubranie uszyte jest wedle najnowszej mody, zawiera pelerynkę, buty oraz fantazyjny kapelusz. Style, w jakich szyte są ubrania dla szlachty, różnią się w zależności od regionu, mody i gustu zamawiającego.

STRÓJ ARYSTOKRATY: te ozdobne szaty, przyćmiewają nawet ubrania szlachty, noszone są przez władców miast i najwyższą arystokrację. Jest to w zasadzie strój szlachecki, wzbogacony o ciężki, długi płaszcz, często podszyty futrem lub innym materiałem o znaczeniu symbolicznym.

BRYCZESY: to zazwyczaj pasiaste, ściśle przylegające do łydek i luźne w udach spodnie, wykorzystywane głównie przez konnych. Barwy, jakie nadaje się bryczesom często odpowiadają kolorom prowincji lub rodu noszącego.

BUTY: w Starym Świecie nosi się różnego rodzaju obuwie. W zależności od jakości, buty wykonuje się z różnych rodzajów skóry i rzemieni. Te *najlepszej jakości* wykonywane są na miarę z wyjątkowo mocnej i miękkiej skór i mogą mieć klamry wykonane ze szlachetnych metali.
Niestety większość ludzi w Starym Świecie nie może sobie pozwolić na kupno butów. Zwykle rozwiązują ten problem obwijając stopy szmatami lub kawałkami skóry, ale wprawny szewc może zbić majątek na szyciu pantofli. Obuwie wyrabiane w Starym Świecie nie mają sznurowadeł. Stopa jest wsuwana do środka buta zapinanego na sprzączkę.

CIŻMY: wykonane są z cienkiej, miękkiej skóry, a ich głównym zadaniem jest nie tyle ochrona stopy, co zapewnienie jej wygody. Ich cechą

charakterystyczną jest czubek, wygięty do tyłu i na dół. Ciżmy dostępne są w jednym z dwóch kolorów: brązowym lub czarnym.

BUTY JEŹDZIECKIE: wykonane są ze sztywnej skóry a ich wysokie cholewy kończą się tuż pod kolanami jeźdźca. Głównym zadaniem tych butów jest ochrona nóg jeźdźca przed obrażenia, dlatego wykonane są z utwardzanej skóry, która choć droga, jest wytrzymała i zapewnia umiarkowaną wygodę. Buty jeździeckie nie nadają się do długich pieszych wypraw, noszący je otrzymuje modyfikator -1 do **Sz**, ale wszystkie testy *jeździectwa* wykonuje z modyfikatorem +5%.

PODKUTE BUTY: są z lubością zakładane przez krasnoludzkich i ludzkich żołnierzy. Cechą szczególną takich butów są ćwieki powbijane w podeszwy, co znacznie przedłuża wytrzymałość obuwia. Choć każdy może dokonać tej prostej przeróbki, to krasnoludy osiągnęły mistrzostwo w szewskim fachu, a wyrabiane przez nie obuwie wystarczy poszukiwaczowi przygód na całe życie. Bohater nie musi się obawiać, że je znosi. Wytrzymają nawet najtrudniejsze warunki i poniosą go po najgorszych drogach. Z tego powodu nie znajdzie się żadnych podkuwanych przez krasnoludy butów o jakości *kiepskiej* lub *przeciętnej*.

WYSOKIE BUTY: natomiast strojnisie lub osoby, które nie lubią błota na drogach, z chęcią zakupią wysokie, wygodne i dopasowane buty z miękkiej skóry, które osłaniają całe nogi, z udami włącznie. Droższe buty lepszej jakości są bardziej elastyczne i lepiej pasują do stopy, natomiast tanie i gorszego wyrobu są źle dopasowane, śmierdzą lub mają dziurawe podeszwy, które nie chronią stóp przed wilgocią.

CHAŁAT: chroni przed zimnem i wiatrem znacznie lepiej niż chusty, zazwyczaj jest to kawałek prostokątnego materiału, w środku którego wycięto otwór na głowę. Zależnie od jakości, chałat wykonywany jest z różnych materiałów. Chałaty *najlepszej jakości* są praktycznie nieprzemakalne i doskonale chronią przed wiatrem, podczas gdy kiepsko wykonane, niewiele różnią się od przedziurawionych koców.

CHUSTKA: chustek do nosa używają zarówno arystokraci, jak i dokerzy. Jak zwykle, o różnicy decydują wykorzystane materiały, i tak plebsowi wystarczy kawałek wybrudzonej flaneli, podczas gdy szlachta zadowala się jedynie najdelikatniejszymi jedwabiami. Jedni i drudzy używają chusteczek, aby oddzielić się od smrodu lub zakryć usta, gdy coś mówią, by nikt nie mógł odczytać słów z ruchu ich warg. Droższe chusteczki bywają wyszywane lub ozdabiane monogramami.

DUBLET: lekką kamizelkę bez rękawów zakłada się z reguły na wierzch koszuli. Częstokroć przyozdabiane są guzikami lub cekinami, a krój i długość zależą od panującej mody.

FARTUCH: zadaniem fartucha jest chronić ubranie i noszącego przed pyłem, ogniem lub zabrudzeniem od jedzenia. Większość kucharzy, rzeźników lub medyków w Starym Świecie używa fartuchów, nie chcąc ubrudzić się przy pracy. Im lepszy fartuch, tym lepiej chroni przed wrzątkiem, sosem lub krwią. Alchemicy i kowale zazwyczaj kupują fartuchy *dobrej* i *najlepszej jakości*.

GORSET: zaliczany jest do bielizny, a jego cechą charakterystyczną są haczyki z przodu, zaciskane przez wiązane na plecach tasiemki. Dzięki nim kobieta może *zwężić* swoją talię i wyeksponować kobiece wdzięki. Typowy gorset zaczyna się tuż poniżej piersi i kończy na udach. Dzięki niemu damy z towarzystwa są w stanie wyszczuplić sylwetkę, a niektóre wojowniczki posunęły się do tego, że zaczęły nosić go jako odzież wierzchnią, co zostało uznane za akt skandaliczny.

KAMIZELKA *lub* **KUBRAK:** kubrak jest dość luźny, ma niski kołnierzyk i sięga od ramion przez pas aż do bioder. Podobnie jak kamizelka, którą można nabyć w tej samej cenie, zakładany jest jako odzież wierzchnia na koszulę. Szczególną popularnością cieszy się wśród służby lub biedniejszych mieszkańców Starego Świata, którzy nie mogą sobie pozwolić na odzianie lepszej jakości.

KAPELUSZE: większość kapeluszy to proste nakrycia głowy. Kapelusze o szerokich rondach zapewniają lepszą ochronę przed słońcem i deszczem. Czasem mogą uniemożliwić rozpoznanie skrytej w ich cieniu twarzy właściciela.

KAPTUR *lub* **MASKA:** osoby, które chcą ukryć swoją tożsamość, często korzystają z maski lub głębokiego kaptura. Kaptur okrywa znaczną część twarzy, podczas gdy maska zakrywa ją całkowicie lub w części. Droższe, bardziej wykwintne maski ozdobione są piórami, pomalowane na jaskrawe kolory lub ukształtowane na podobieństwo zwierzęcego pyska. Maski są wykorzystywane na balach maskowych, a także są ulubionym dodatkiem do stroju rozbójnika.

KILT: kilty są szczególnie popularne wśród górali ze Szkocji i Gór Szarych. To proste spódnice sięgające kolan, noszone przez mężczyzn, a po hafcie i wzorze materiału można rozpoznać, do jakiego klanu należy właściciel kiltu.

KOSZULA: koszule są noszone przez niemal wszystkich mieszkańców Starego Świata. Zwłaszcza wiosną i latem. Te *najlepszej jakości* mogą być uszyte z atlasów i jedwabi oraz zdobione klejnotami i haftami. Podczas gdy koszule *kiepskiej jakości* mogą być wykonane ze zgrzebnego płótna, połączonego szorstką dratwą. Szczególnie oddane siostry Sigmarycki noszą koszule tkane z końskiego włosia (włosiennice), których szorstkość pomaga im unikać niebezpieczeństwa pokus cielesnych i skupić się na pracy ku chwale bożej.

KOSZULA NOCNA: to prosta, długa szata z wełny albo lnu, którą zarówno mężczyźni, jak i kobiety zakładają do snu. Niektóre osoby, mniej dbałe o wygląd, nie zdejmują jej nigdy, zarzucając na nią kubrak i wpuszczając w spodnie, jednakże taki zwyczaj nie jest powszechnie akceptowany. Najdroższe koszule nocne mają piękne kolory, zdobienia oraz olśniewające hafty i aplikacje, często wyszywane złotą nicią.

KURTKA *lub* **KAPOTA:** zarówno lekkie, jak i ciężkie kurtki lub kapoty, wywodzą się od kamizelek. Charakteryzują je długie rękawy i warstwa ocieplająca. Od przodu zapinane są na guziki lub drewniane kołeczki, dzięki czemu chronią noszącego przed chłodem. Większość kapot wykonana jest z wełny lub samodziału, choć te *najlepszej jakości* mogą mieć wstawki i aplikacje z farbowanego na czarno jedwabiu.

PAS: pasy są szersze i grubsze od pasków i także wyrabiane ze skóry, choć zdarzają się też cięższe pasy z połączonych metalowych ogniw. Styl, w jakim się je wykonuje, zmienia się co sezon, ale obecnie modne są długie pasy, które można kilkakrotnie owinąć wokół talii. Pasy są na tyle mocne, że można do nich przypiąć sakwę, broń, a nawet kołczan.

PASEK: prosty, skórzany pasek ze sprzączką, którego zadaniem jest podtrzymywanie spodni. Za tę samą cenę można zakupić szelki. Pasy lepszej jakości mają ozdobne sprzączki, najczęściej ozdobione emblematami rodowymi lub innymi zdobieniami. Zwykle do wykonania paska używa się świńskiej skóry, choć czasem zdarzają się wykonane ze skór rekinów, a nawet krokodyli. Oszczędniejsze osoby mogą obwiązać spodnie sznurkiem lub kawałkiem utwardzonego rzemienia, zawiązanego z przodu na supeł.

PELERYNA: zwykle bywa długa i obszerna. Jej głównym zadaniem jest zapewnienie ciepła i ochrony przed deszczem. Peleryny lepszej jakości są obszyte futrem, podczas gdy tańsze składają się tylko z jednej warstwy materiału. Większość ubrań *najlepszej jakości* zawiera w sobie pelerynę lub narzutkę, a prawie wszystkie takie stroje zaopatrzone są w kaptur. Krótsze peleryny noszone są na wiosnę i w chłodniejsze dni lata.

PŁASZCZ: jest nieco dłuższy od peleryny. Ma długie rękawy i zwykle wykonany jest ze skóry lub grubego materiału, czasem podszytego futrem. Płaszcze są popularne w północnych rejonach Imperium i w Kislevie.

POŃCZOCHY: to powszechnie noszony element odzieży. Zasadniczo szyte są w dwóch wersjach: długiej i krótkiej. Te pierwsze zakrywają całą nogę i kończą się tuż nad kostką, natomiast te ostatnie, nad kolanem. Długie pończochy lepszej jakości często zaopatrzone są w skarpetę, a niektóre z nich mają także skórzane podeszwy i ściągacze. Zaś pończochy *najlepszej jakości* mają szlufki, przez które można przeciągnąć pasek.

PRZEPASKA BIODROWA: to zwykły kawał materiału, który nosi się wokół bioder, aby chronić lędźwie przed chłodem.

RĘKAWICE: głównym zadaniem rękawic jest ochrona dłoni. Zależnie od przeznaczenia i jakości, rękawice wykonuje się z grubej skóry lub miękkich materiałów. Chłopi noszą je z czysto praktycznych powodów, a szlachta jako oznakę statusu społecznego i majętności. Najwytworniejsze rękawiczki mogą być bardzo długie i sięgać aż za łokieć. Arystokracji wybierają te uszyte z jedwabiu, aksamitu lub muślinu.

SACZEK: trójkątny kawałek materiału łączy i zakrywa krawędzie pończoch lub nogawic, chroniąc słabiznę. Te najlepszego wyrobu bywają bogato zdobione, choć czasem efekt jest bardziej komiczny niż zachwycający. Do najoryginalniejszych ozdób należą łańcuszki, dzwoneczki, klejnoty, a nawet mrugające oczy. Inni z saczka czynią prawdziwą fortecę, okrywając metalem to, co mają najcenniejsze.

SANDAŁY: większość ludzi nosi sandały, ponieważ są tańsze niż buty i łatwiej je dopasować do stopy. Do tej kategorii zalicza się wszelkie formy lekkiego obuwia, uszyte z kilku kawałków skóry. Sandały szczególnie popularne są w cieplejszych klimatach, natomiast w prowincjach północnych zwykle nosi się obuwie zakryte.

SKARPETY: para porządnych skarpet może niekiedy zadecydować o utracie palców u stóp lub zachowaniu ich w całości. Większość mieszkańców Starego Świata w ogólne ich nie używa, a niektórzy noszą wełniane, lniane lub flanelowe onuce. Przedstawiciele wyższych klas rzadko je zakładają, chyba że spodziewają się walki i muszą przyodziać zbroję, której częścią są ciężkie buciory.

SUKNIA *lub* **SPÓDNICA:** suknie przybierają różne formy: od bretonnskiej togi (długiej sukni spływającej luźno z ramion) do pochodzącej z zachodu Imperium cottehardie (sukni obcisłej w pasie i rozszerzającej się w luźne fałdy ku ziemi). Są chętnie noszone przez kobiety we wszystkich krainach Starego Świata. Długość, kolor, a nawet rozmiary dekoltu różnią się w zależności od panujących trendów, choć kobiety z plebsu rzadko mogą sobie pozwolić na noszenie modnych sukien.

SZAL: ciepły, gruby wełniany szal chroni zimą twarz i gardło przed przeziębieniem. Niektórzy banici i oprychowi ukrywają pod szalami swoje twarze.

SZARFA: jest najprostszym sposobem ozdobienia i ubarwienia garderoby. Szczególną popularnością cieszy się w Estalii i Tilei, choć i w zachodnich rejonach Imperium można zobaczyć kobiety, które owijają nimi ramiona lub przewiązują się w pasie. Szarfy występują pod różnymi postaciami: od farbowanego w żywe kolory kawałka materiału, po wymyślne wykroje z jedwabiu.

TKANINY:

Moda i dostępność niektórych materiałów sprawiają, że ubrania Starego Świata są szyte z różnych tkanin. Choć wełna i płótno są szeroko rozpowszechnione, to większość ludzi nosi odzienie z lnu. Bawełna i jedwab zostały przywiezione zza mórz stosunkowo niedawno, a koszt ich importu z Kitaju jest tak wysoki, że jedynie szlachta może sobie pozwolić na kupno tak drogich materiałów. Poniżej wymieniono najczęściej spotykane rodzaje tkanin:

Flanela: jest popularnym materiałem pozyskiwanym z wełny, który najlepiej nadaje się do wyrobu bandaży lub niewielkich sztuk garderoby.

Jedwab: jest przywożony przez kupców z odległego Kitaju i nie ma droższej od niego tkaniny w Starym Świecie. Adamaszkiem nazywa się jedwab, w który zostały wplecione skomplikowane hafty i wzory.

Len: uzyskuje się z konopi i jest to najczęściej spotykany materiał w Starym Świecie.

Płótno: ten gruby i szorstki materiał tkany jest z lnu i konopi, a w ubraniach z niego szytych chodzi chłopstwo i przedstawiciele klasy średniej.

Samodział: to szorstki materiał czerwonobrązowego lub szarego koloru, który wyrabia się z wełny. Uszyte z niego ubrania zakładają najubożsi.

Wełna: grubo tkana, czysta i gęsta wełna stanowi podstawę do wyrobu odzienia zimowego, a także narzut na łóżka, zasłon oraz sztandarów.

KOLORY:

Kolor ubrania zależy nie tylko od panującej mody, ale także od zasobności kiesy kupującego. Niektóre barwniki, na przykład purpura, są pozyskiwane z rzadkich surowców, co znacznie podwyższa cenę ubrania. Purpura pozyskiwana jest z pewnego rodzaju małży, które żyją w niewielkim akwenie na zachód od Tilei, stąd na zapłacenie ogromnej sumy za porcję barwnika mogą pozwolić sobie jedynie monarchowie Starego Świata. Z drugiej strony, zwykła czerwień jest bardzo tanią farbą, ponieważ pozyskuje się ją z rdzy, składnika łatwo dostępnego i występującego w ogromnych ilościach. Poniżej znajduje się kilka najczęściej stosowanych w Imperium barwników do tkanin.

Biel: białe płótno jest tanie i nawet w najbiedniejszych wioskach można zobaczyć szyte z niego ubrania. Niestety, bardzo krótko pozostają na tyle czyste, aby można było odgadnąć jego prawdziwy kolor. Kapłani i szlachta często obnoszą się z czystością swoich śnieżnobiałych strojów.

Błękit: błękitny kolor jest bardzo powszechny i co krok można spotkać człowieka noszącego ubranie tej barwy. Im ciemniejszy odcień niebieskiego, tym barwnik jest droższy, nic zatem dziwnego że arystokracja upodobała sobie granat.

Bordowy: kolejny z tanich, pospolitych barwników, szeroko stosowany do farbowania samodziału.

Brąz: ten kolor należy do jednego z najpopularniejszych w Starym Świecie. Trudno zatem znaleźć człowieka, który nie miałby jakiejś części garderoby w tej barwie.

Czerń: kojarzona jest kapłanami Morra oraz oprychami i kultystami Chaosu. Ponadto, oprócz żałobników (czerń jest także symbolem żałoby) upodobali sobie ją ludzie starsi oraz uczeni, którzy uważają, że przydaje im to powagi.

Czerwień: barwnik pozyskuje się z miedzi. Niska cena sprawia, że ubrania barwione w ten kolor noszą ludzie niemal każdego stanu.

Grafit: szaroniebieski barwnik, używany przez wszystkie stany społeczne.

Purpura: jak już wspomniano na szaty barwione purpurą mogą pozwolić sobie jedynie arystokraci lub królowie. Jednak porcja barwnika jest warta tyle, co utrzymanie chłopskiej rodziny przez cały rok.

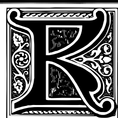
Srebro/złota: materiał przetykany nicią z metalu szlachetnego jest drogi i rzadko spotykany. Tylko magnaci i członkowie rodów książęcych mogą pozwolić sobie na jego kupno.

Szkarłat: jasnoczerwony odcień szkarłatu pozyskiwany jest z rzadko spotykanego szczepu małży, dlatego na jego kupno mogą pozwolić sobie jedynie najbogatsi.

Zieleń: jest tanim barwnikiem i farbowane nim ubrania noszą przedstawiciele wszystkich klas społecznych.

Żółć: jest bardzo popularnym kolorem. Pozyskiwany jest z siarki, przez co jego cena nie jest wysoka. Szczególnym upodobaniem cieszy się pośród młodych kobiet.

ŻYWNOŚĆ & NOCLEG:



Każda istota żywa potrzebuje jedzenia i picia, by przeżyć. Minimalny koszt dziennego wyżywanie to 3 pensy. Pełne zaspokojenie podstawowych potrzeb wymaga wydania 5 pensów i jeżeli bohater dysponuje pieniędzmi, nie może wydać mniejszej sumy na swoje wyżywienie. Ta cena to minimum dla bohatera rozmiaru średniego, który nie chce głodować. Aby utrzymać odpowiednio wysoki poziom życia, trzeba poświęcić więcej pieniędzy.

GŁODOWANIE:

Bohater może nie jeść przez trzy dni i nie odczuwać z tego powodu poważnych dolegliwości, oczywiście poza uczuciem głodu. Po upływie tego czasu musi wykonać test **Odporności** z dodatnim modyfikatorem +10%. Udany test oznacza, że bohater zaciska pasa i dalej funkcjonuje normalnie. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt **Żywotności**. Za każdy dzień głodowania po upływie trzeciego, trudność testu z zwiększa się o jeden stopień (z *Prostego* na *Przeciętny*, z *Przeciętnego* na *Wymagający*, i tak dalej aż do *Bardzo Trudnego*). Począwszy od siódmego dnia, za każdy dzień głodówki bohater automatycznie traci 1 punkt **Żywotności**, dopóki czegoś nie zje. Utracone punkty **Żywotności**, można odzyskać wyłącznie poprzez powrót do normalnego odżywiania się.

Pragnienie działa w identyczny sposób z tą różnicą, że jego efekty zaczynają się już od drugiego dnia, a automatyczna utrata punktów **Żywotności** - czwartego dnia. Każdy kolejny dzień bez picia powoduje utratę 1 punktu **Żw**, co może doprowadzić do śmierci z odwodnienia. Aby przeżyć, bohater średniego rozmiaru, potrzebuje zimą około litra wody dziennie, wiosną i jesienią około dwóch a latem nawet czterech.

JEDZENIE & ALKOHOL:

Żywność & Alkohol

Żywność	Cena	WO	Dostępność
Bochenek chleba	2 *p*	2	powszechna
Połeć mięsa	1 *s*	10	mała
Kiepskie jedzenie (na dzień)	5 *p*	10	duża
Dobre jedzenie (na dzień)	10 *p*	10	przeciętna
Doskonałe jedzenie (na dzień)	18 *p*	10	mała
Prowiant (na tydzień)	6 *s*	50	przeciętna
Słodycze	1-3 *p*	2	przeciętna
Smakołyki	3 *s*	różne	sporadyczna
Antałek piwa (12 litrów)	18 *p*	30	powszechna
Bimber (1 litr)	4 *p*	2	mała
Bretonnska brandy (0.5 litra)	13 *s*	2	mała
Ciemne piwo (0.5 litra)	2 *p*	2	duża
Gorzałka (0.5 litra)	1 *s*	5	mała
Jasne piwo (0.5 litra)	1 *p*	2	powszechna
Miód pitny (0.5 litra)	3 *p*	2	mała
Piwo Bugman (0.5 litra)	50 *zk*	5	znikoma
Wino pospolite (0.5 litra)	1 *s*	5	przeciętna
Wino szlachetne (0.5 litra)	10 *s*	5	mała

Antałek piwa jasnego lub ciemnego: beczułka zawiera około dwunastu litrów piwa. Jest ciężka i nieporęczna. Karczmarze zwykle płacą browarowi 1 szylinga zastawu za każdy antałek wart 18 *p*. Ten zestaw jest oddawany po zwrocie beczki. Jeżeli bohater chce zakupić beczułkę *na wynos*, musi zapłacić 3 *s*, w których zawiera się koszt samej beczki.

Bimber: jest pędzony we wszystkich częściach Imperium i Starego Świata. Ludzie piją go tylko w jednym celu - aby się upić. Destylacja alkoholu w domowych warunkach to bardzo ryzykowne zajęcie, a jego rezultaty bywają nieprzewidziane. Wyjątkowo podły bimber w połowie przypadków może spowodować ślepotę pijącego. Znana jest opowieść o grupie szabrowników, którzy natrafili na porzucony obóz orków. W trakcie rabunku znaleźli beczułki z czymś, co uznali za orkowy bimber. W efekcie libacji trzech z nich oślepło, jeden zatruł się i umarł, ale pozostali przeżyli pijaństwo swego życia. Od tamtej pory z uporem godnym lepszej sprawy usiłują odtworzyć oryginalną recepturę. Jak dotąd, w wyniku ich eksperymentowania zmarły trzy osoby, dziewięć oślepło, a dwie pozostają w stanie śpiączki. Pozostała piętnastka upiła się do nieprzytomności i przeżyła. Zdaniem bimbrowników to całkiem dobry rezultat.

Bochenek chleba: chleb stanowi podstawę wyżywienia większości mieszkańców Starego Świata.

Bretonnska brandy: brandy pochodząca z Bretonni cieszy się uznaniem i dobrą opinią w każdym zakątku Starego Świata. Bardzo prawdopodobne wydaje się, że jest to najstarszy trunek na świecie, a podstawą jego produkcji są sfermentowane winne grona. Delikatny smak brandy oraz sposób w jaki rozgrzewa ciało sprawiają, że jest to nieodzowny towarzysz podróży. Ostatnimi laty na rynku pojawiły się nowe gatunki brandy, wyrabiane z czarnych porzeczek, wiśni, a nawet jabłek.

Ciemne piwo: (zwane także *ale*) pozyskiwane jest z pszenicy o jęczmienia, z dodatkiem drożdży oraz innych, sekretnych składników. Pośród mieszkańców Starego Świata cieszy się ogromną popularnością, a tym, co odróżnia je od jasnego piwa, jest proces warzenia. Za fermentację piwa, która decyduje o jego goryczkowym smaku, odpowiada specjalny gatunek drożdży. W niewesołym świecie, gdzie łyk wody ze studni może oznaczać śmierć w gorączce i bólach, kufel grzanego piwa jest błogosławieństwem,

które rozgrzewa kończyny, uśmierza bóle i wygania chłód z trzewi. Piwo korzenne dostępne jest w trzech rodzajach: gorzkim, brązowym i jasnym.

Jednym z najsłynniejszych piw jest *Zhufbarskie Ale*, nazwane od sławnego miasta krasnoludów, położonego w Górach Krańca Świata. Jeden kufel tego mocnego trunku liczy się za dwie wypite dawki innych alkoholi. Wielu piwowarów z Marienburga przejęło od Bretonnczyków ich sposoby warzenia piwa, czego wynikiem są doskonałe, smaczne i wspaniale pachnące piwa, z których słyną okoliczne karczmy. Pomiędzy nimi wyróżnia się *Bladosz Marienburgski*. Jego przeciwieństwem jest *Przysmak Talabheimski*, zwany także *Trollim Sikaczem*, *Gorzkim Piwskiem* lub *Glebogrzmotem*. Według krążących plotek, swój metaliczny, ohydny posmak zawdzięcza temu, że do jego produkcji piwowarzy wykorzystują wodę z rzeki Talabeck, czerpiąc ją z ujęcia znajdującego się za miastem, przez które rzeka zdążyła już przepłynąć. Prawdziwości tej opowieści nie potwierdzono.

GORZAŁKA, SPIRYTUS: do tej grupy zaliczając się najmocniejsze trunki pędzone ze zboża: od zwykłego samogonu po wódkę z jęczmienia.

JASNE PIWO: to najczęstszy napitek, który gasi pragnienie dręczące podróżników. Większość oberży lub przydrożnych zajazdów szczyci się piwnicami pełnymi beczułek jasnego piwa, które ma tę przewagę nad ciemnym, że może dłużej stać zamknięte i przy tym nie zepsuje się. Jasne piwo warzy się z chmielu, a browary można spotkać w każdym zakątku Imperium. Prawda jest taka, że browarów, które specjalizują się w ciemnym piwie jest dwa razy mniej, niż tych produkujących jasne. Można zakupić kilka rodzajów piwa, są to: bock, jasne, ciemne, lager, pilzner, porter i mocne. Najbardziej znanym jasnym piwem Imperium jest *Królestwie Korbela*, mocne piwo z krasnoludzkiego browaru, które swój smak zawdzięcza łagodnemu słodowi, prażonemu jęczmieniowi oraz karmelowi. Innym popularnym trunkiem jest *Lager Seamusa*, którego delikatny, świeży aromat i brak gorzkawego posmaku zyskały wielu zwolenników. Najszerzej znanym (co nie oznacza lubianym) piwem jest *Świniarczyk Keigela*, warzone przez niziołki w samym sercu Krainy Zgromadzenia. Tylko najgorsze menele lub umierające z pragnienia niziołki zniżą się do wychylenia kufla tego sikacza. Co gorsza, sensacje związane z tym trunkiem nie kończą się na podłym smaku. Często efekty alkoholu są odczuwane jeszcze następnego dnia, a *smakosze* wymiotują jak nowo narodzone kocięta.

JEDZENIE: różnica w jakości pożywienia odzwierciedla umiejętności kucharza, który przygotowywał posiłek. Obfita uczta, w trakcie której zostanie podane niedopieczone i nie dość doprawione mięso, nie zadowoli przyzwyczajonych do smakołyków szlachciców, choć dla plebsu byłaby darem bogów. Jeśli tylko sytuacja na to pozwoli, należy unikać pożywienia *kiepskiej jakości* które nie zaszkodzi jedynie goblinoidom, ogrom i trollom, mającym żołądki zdolne strawić nawet jad kiełbasiany.

KIEPSKIE JEDZENIE (PORCJA DZIENNA): minimalna ilość pożywienia, która wystarcza do przeżycia jednego dnia. Składa się z czerstwego pieczywa, zupy z grochu lub kapusty, która nie pachnie przyjemnie, nie wygląda apetycznie, ani nie smakuje dobrze. Większość ludzi przygotowuje takie pożywienie z własnoręcznie zabitych zwierząt lub zebranych roślin uprawnych.

DOBRE JEDZENIE (PORCJA DZIENNA): ilość pożywienia, która zapewnia utrzymanie człowieka w dobrym zdrowiu, sytości i daje poczucie satysfakcji. Na dzienne menu składa się chleb, ser, kawałek ciasta i kufel ciemnego piwa lub zupa z jarzyn i mięsa. Dieta spotykana w większości średnio zamożnych domów.

DOSKONAŁE JEDZENIE (PORCJA DZIENNA): solidna porcja dobrze przygotowanego jedzenia, które sprawia, że człowieka ogarnia poczucie sytości, zadowolenia i pozwala nawet przybrać na wadze. Na pożywienie tej klasy składa się mięso, wino, ciasta i słodycze. Takie jedzenie większość zwykłych ludzi uznałaby za prawdziwą ucztę, choć dla bogatych i szlachty nie jest niczym niezwykłym.

MIÓD PITNY: jak sama nazwa wskazuje, wyrabia się ze zwykłego pszczelego miodu. Szczególnie popularny jest w Norsce, a także na północnych terenach Imperium. Dla większości ludzi jest jednak zbyt słodki, aby pić go w większych ilościach, choć kilku głupców próbowało dorównać Norsmenom *gorzko* tego żałując. Najbardziej znany miód pitny znany jest w Middenheim i nazywa się *Słodkim Miodem*. Choć powszechnie chwali się go za bursztynową barwę i słodki aromat, to tajemnicą poliszynela jest, że niekiedy można z niego wyłowić dziwne dodatki, których spożycie może wywołać niepokojące wizje i wybuchy niekontrolowanej wściekłości. Pomimo tych niebezpieczeństw, zawsze znajdą się chętni do spróbowania tego mocnego trunku.

PIWO BUGMAN: receptura owego zacnego trunku została opracowana przez Josefa Bugmana i to z jego browaru popłynęła w Stary Świat rzeka doskonałego piwa. Jeden kufel zapewnia niewrażliwość na *strach* przez 2K6 godzin. Piwo Bugmana jest jednak bardzo mocne i liczy się za cztery porcje alkoholu. Po każdej kolejce należy wykonać test *mocnej głowy* z ujemnym modyfikatorem -20%, aby uniknąć efektu *śmierdzącego ochlapusa*.

POŁEĆ MIĘSA: półtusza wołowa, wieprzowa, jagnięca lub z jakiegoś innego zwierzęcia hodowlanego, to podstawowa miara stosowana w handlu mięsem. Niekiedy mięso wędzi się, zasala lub suszy, aby uchronić je przed szybkim zepsuciem. Z jednej półtuszy mięsa dobry rzeźnik potrafi wyciąć do ośmiu porcji.

PROWIANT (TYGODNIOWY): takie pożywienie jest łatwe w przygotowaniu lub wcale nie wymaga przyrządzenia przed spożyciem. W skład prowiantu wchodzą orzechy, suszone owoce, solone mięso, suchary i inne tego rodzaju jedzenie. Na dłuższą metę spożywanie żelaznych racji staje się nieznośnie monotonne, ale pozwala zachować siły potrzebne w podróży.

SŁODYCZE: nieważne czy jest to przysmak Rumstera, czy wypiekane w domu ciasta, słodycze są uwielbiane przez ludzi każdego stanu. Wewnątrz ciasta znajduje się świeże nadzienie, przygotowane według przepisów niziołków, które wyrabiają takie ciasta zgodnie z zasadą: *Piecz szybko, sprzedaj tanio.* Kramiki cukierników można znaleźć w większości miast Imperium.

SMAKOŁYKI: w Starym Świecie istnieje wiele rodzajów rzadkich przysmaków: od bretonnskich kabanosów z koniny po tysiącletnie jajka z odległego Kitaju. Częściej spotyka się je w wielkich miastach, głównie na dworach, gdzie zachowywane są na specjalne okazje.

WINO: wino to trunek, który powstaje w wyniku fermentacji winogron. Wina pochodzące z tileańskich miast państw są zwykle mocno wytrawne, natomiast wina z Imperium bywają słodsze i słabsze. Ze względu na wysoką cenę trunku, większość karczmarzy rozcieńcza wino wodą.

Więcej informacji na temat win znajduje się w **ROZDZIALE VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** w podrozdziale **WIELKIE HRABSTWO AVERLANDU** w paragrafie **ŚWIĘTO WINA W AVERHEIM**.

NOCLEG:

NOCLEGI

NOCLEG/USŁUGA	CENA
Dziwka (za wizytę)	10 *p* +
Kąpiel	1 *s*
Łóżko w pokoju jednoosobowym	2 *zk*
Łóżko w pokoju dwuosobowym	1 *zk*
Łóżko w pokoju czteroosobowym	10 *s*
Noc w sali wspólnej bez łóżka	2 *s*
Noc w sali wspólnej z łóżkiem	3 *s*

W cenę noclegów w większości zajazdów (ale nie tawern) wlicza się również śniadanie. Wszelkiego rodzaju zajazdy i gospody bardzo popularne w Starym Świecie, ponieważ zapewniają miejsce odpoczynku dla podróżników, którzy zawitają do obcego miasta. Zajazdy poza miastem są rzadziej spotykane i bardziej przypominają obronne twierdze niż karczmy. Zajazdy bywają punktem wypadowym dla strażników dróg, którzy uzupełniają tam zapasy i przetrzymują schwytanych banitów i rozbójników. W przypadku zagrożenia zewnętrznego zajazdy stają się małymi twierdzami, w których okoliczna ludność chroni się przed goblinoidami lub większymi bandami zbójeckimi. Tak czy inaczej przydrożne karczmy i zajazdy zawsze są oczekiwanym widokiem dla zmęczonych wędrówką podróżnych. Co więcej, w zajazdach często przesiadują bezrobotni najemnicy, a w niespokojnych czasach dodatkowa ochrona na drodze może stanowić różnicę pomiędzy życiem a śmiercią. Dużo gospód, tawern i wszystkie zajazdy oferują nocleg i wyżywienie - różnica pomiędzy nimi leży w jakości oferowanych usług. Tawerny zwykle nie mają wiele miejsca przeznaczonego na odpoczynek, zazwyczaj jest to oddzielona sala wspólna która w czasie dnia i wieczorem pełni rolę jadalni. W związku z tym że podróżni mogą udać się spać dopiero po wyjściu ostatnich klientów, a budzeni są wcześnie rano przed śniadaniem, tawerny nie są dobrym miejscem do odpoczynku. Natomiast zajazdy oferują szereg usług przeznaczonych specjalnie dla podróżnych. W każdym zajeździe znajduje się wiele prywatnych pokoi, cztero-, dwu- i jednoosobowych a dla biedniejszych podróżnych duża sala wspólna. W przeciwieństwie do właścicieli gospód i tawern, karczmarze są zadowoleni gdy goście chcą zatrzymać się na dłużej, szczególnie gdy jest to liczna grupa.

Tawerny i gospody są otwarte od południa do północy. O każdej porze znajduje się w nich K4x10 klientów. Dominująca profesja odwiedzających karczmę bohaterów niezależnych wynika z położenia karczmy, a szybkie spojrzenie na mapę miasta i umiejscowienie najbliższej gildii pozwoli określić czy karczma jest pełna kupców, robotników portowych, stolarzy, czy też spotykają się tam przypadkowi goście. Za każdym razem kiedy awanturnicy wchodzą do karczmy, należy wykonać w tajemnicy test **CHA** osoby, która najwięcej mówi. Wynik testu określa reakcję miejscowych.

Oberże wyższej kategorii mają swoje kuźnie, gdzie można naprawić broń lub podkuć konie. Najgorsze mordownie nie oferują niczego poza brudną, zadymioną salą i zawszonymi siennikami. Krótko mówiąc, klient dostaje to, za co zapłacił. Dodatkowe usługi kowalskie i inne zostały opisane w tabeli **DODATKOWE USŁUGI**.

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI:

Opieka nad zwierzętami			
Zwierzę	Cena	WO	Dostępność
Sokół lub jastrząb	1 *p*	-	mała
Pies lub ogar	2 *p*	-	przeciętna
Koń	6 *p*	-	powszechna
Muł lub kucyk	3 *p*	-	powszechna
Mięso dla sokoła (na dzień)	1 *p*	5	powszechna
Mięso dla psa (na dzień)	2 *p*	25	powszechna
Obrok dla konia (na dzień)	5 *p*	50	powszechna
Podkucie konia (za podkowę)	6 *p*	-	duża

Wiele zajazdów posiada stajnie, a niektóre mają nawet klatki dla psów. Opieka nad zwierzętami powierzona jest stajennym i psiarczykom (odpowiednik profesji *cyrkowca - tresera*) ale wszelkie opłaty udziela się karczmarzom. W większych, położonych na mniej zaludnionych i niebezpiecznych obszarach, zajazdach oprócz stajennych i psiarczyków, można skorzystać również z usług kowali oraz stolarzy.

Dodatkowe usługi:

Dzięki poniższym informacjom MG może w losowy sposób ustalić czy w odwiedzanym przez bohaterów lokalu dostępne są inne, dodatkowe usługi takie jak łaźnia, względy kobiet lekkich obyczajów czy loże - małe, gwarantujące dyskrecję pokoje w których załatwia się wiele nielegalnych interesów.

Tabela: Dodatkowe usługi

Lokal	Łaźna	Hazard	Loża	Dziwka	Kowal	Stajnia
Burdel	80%	50%	50%	100%	-	20%
Restauracja	-	50%	100%	-	-	80%
Zajazd	80%	20%	50%	20%	80%	100%
Karczma/tawerna	20%	50%	50%	20%	-	20%

Lokal znany jest z...

MG, który chce dodać nieco kolorytu lokalom, w których przebywają bohaterowie może posłużyć się poniższą tabelą, w celu ustalenia cech z których znany jest odwiedzany lokal.

Tabela: Lokal znany jest z...

K100	Lokal znany jest z...
01-05	*kiepskiej jakości* świadczonych usług
06-10	wyśmienitych śniadań
11-15	doskonałego piwa
16-20	przestronnych pomieszczeń
21-25	ciasnych pomieszczeń
26-30	wyśmienitego wina
31-35	łaźni
36-40	przeprowadzania nielegalnych interesów
41-45	*dobrej jakości* świadczonych usług
46-50	właściciela, który jest obcokrajowcem lub należy do innej rasy
51-55	staromodnego wystroju
56-60	*najlepszej jakości* świadczonych usług
61-65	kobiet lekkich obyczajów
66-70	patriotycznego usposobienia klientów
71-75	hazardu
76-80	brutalnych ochroniarzy
81-85	stajni
86-90	częstych bójek
91-95	krasnoludzkich wpływów
96-00	wpływów niziołków

Nazwa:

Rzadko zdarza się by luksusowe i drogie zajazdy posiadały równie ambitne nazwy, podobnie większość mniejszych gospód nosi imię swojego właściciela lub jego małżonki. Ponadto, biedniejsi karczmarze często nadają gospodom śmieszne lub prowokujące nazwy.

Nazwy zajazdów składają się przeważnie z dwóch członów. Aby określić nazwę należy wykonać rzut K100 według kolumny **Pierwszy człon** i następnie dopasować go do wyniku z kolumny **Drugi człon**. MG często będzie musiał dopasować formę gramatyczną, by wylosowana nazwa miała sens lub powtórzyć drugi rzut.

Tabela: Nazwa zajazdu, gospody lub tawerny

K100	Pierwszy człon	Drugi człon
01-02	*Biały*	*Brama*
03-04	*Błogosławiony*	*Czara*
05-06	*Brązowy*	*Ćwiartka*
07-08	*Czarny*	*Dom*
09-10	*Czerwony*	*Gospoda*
11-12	*Cztery*	*Gospodarstwo*
13-14	*Dobry*	*Gryfon*
15-16	*Dwa*	*Jednorożec*
17-18	*Dziurawy*	*Kielich*
19-20	*Imperialny*	*Klacz*
21-22	*Królewski*	*Klub*
23-24	*Kwitnący*	*Kominek*
25-26	*Lśniący*	*Koniec*
27-28	*Niebieski*	*Koń*
29-30	*Ostatni*	*Kopyto*
31-32	*Pancerny*	*Korona*
33-34	*Pięć*	*Księżyc*
35-36	*Południowy*	*Kucyk*
37-38	*Północny*	*Kufel*
39-40	*Przechylony*	*Kwarta*
41-42	*Przyjazny*	*Mieszkanie*
43-44	*Przytulny*	*Niebo*
45-46	*Serdeczny*	*Ogier*
47-48	*Spragniony*	*Ogród*
49-50	*Srebrny*	*Oręż*
51-52	*Srogi*	*Palenisko*
53-54	*Stary*	*Pałac*
55-56	*Szary*	*Pies*
57-58	*Szczery*	*Pióro*
59-60	*Szczęśliwy*	*Pokoje*
61-62	*Sześć*	*Port*
63-64	*Trzy*	*Postój*
65-66	*Wesoły*	*Powrót*
67-68	*Wędrowny*	*Przystań*
69-70	*Wiśniowy*	*Puchar*
71-72	*Wschodni*	*Rezydencja*
73-74	*Zachodni*	*Rumak*
75-76	*Żelazny*	*Sadyba*
77-78	*Zielony*	*Schronienie*
79-80	*Złamany*	*Smok*
81-82	*Złoty*	*Stół*
83-84	*Żniwiarski*	*Stróżówka*
85-86	*Znużony*	*Studia*
87-88	*Żółty*	*Szprychy*
89-90	*(rasa)*	*Szczur*
91-92	*(obca nazwa)*	*Wiadro*
93-94	*(lokalne imię)*	*Zakątek*
95-96	*(nazwa osady)*	*Zamek*
97-00	*Wyłącznie drugi człon nazwy*	*Znak*

Ekwipunek ogólny:



W poniższym podrozdziale znajdują się opisy przedmiotów, które mogą okazać się przydatne dla każdego poszukiwacza przygód. Dla lepszego rozeznania, pogrupowano je w następujące kategorie: pojemniki, oświetlenie, ekwipunek ogólny oraz narzędzia i medykamenty. Podobnie jak w przypadku wielu innych dóbr materialnych, ich jakość zależy od staranności wykonania. Plecak *najlepszej jakości* może być dokładnie uszyty i uszczelniony łojem, podczas gdy *kiepskiej jakości* będzie niczym więcej jak poszwą na poduszki z dziurą na ramiona.

Pojemniki & sakwy:

Pojemniki & Sakwy

Pojemnik	Cena	WO	Dostępność
Beczka (20 litrów)	8 *s*	200	przeciętna
Beczka (45 litrów)	12 *s*	450	przeciętna
Beczka (100 litrów)	1 *zk*	1000	przeciętna
Bukłak	8 *s*	1/100	duża
Butelka	3 *s*	2	mała
Dzbanek	2 *s*	10	powszechna
Fiolka	10 *p*	1	przeciętna
Flaszka (5 litrów)	4 *s*	15	duża
Imbryk	30 *s*	10	duża
Klatka, mała	6 *zk*	300	mała
Klatka, duża	24 *zk*	500	mała
Kociołek gliniany	2 *s*	60	powszechna
Kociołek żelazny	1 *zk*	90	duża
Koszyk	2 *s*	8	powszechna
Kubeł drewniany	3 *s*	20	powszechna
Kubeł metalowy	5 *s*	30	duża
Kufel drewniany	10 *s*	5	duża
Kufel szklany	1 *zk*	5	duża
Kufer, duży	3 *zk*	400	mała
Kufer, mały	16 *s*	275	przeciętna
Manierka metalowa	2 *zk*	15	sporadyczna
Manierka skórzana	15 *s*	5	mała
Menażka drewniana	10 *s*	5	duża
Menażka metalowa	1 *zk*	5	duża
Mieszek	2 *s*	1	duża
Miska drewniana *lub* gliniana	8 *p*	1	powszechna
Plecak	30 *s*	20	duża
Puchar	3 *s*	2	przeciętna
Sakwa	5 *s*	2	duża
Skrzynia metalowa, duża	5 *s*	300	przeciętna
Skrzynia metalowa, mała	2 *s*	150	duża
Szkatuła, duża	5 *zk*	300	mała
Szkatuła, mała	2 *zk*	75	przeciętna
Szklanka	2 *s*	1	mała
Tobołek	2 *zk*	5	mała
Tuba, mapnik	1 *zk*	2	sporadyczna
Worek, duży	5 *s*	7	duża
Worek, mały	30 *p*	4	duża

Wbrew pozorom mocny worek albo wytrzymała torba należą do najpotrzebniejszych przedmiotów, jakie powinien nosić przy sobie poszukiwacz przygód. Plecak lub sakwa, do których zmieszczą się racje żywności, butelka wody albo ciepły koc - wszystko to może uratować wędrowca lub złagodzić trudy podróży. Opisy wszystkich tych przedmiotów uzupełniono o liczbę *Wartości Obciążenia*, odpowiadających ich pojemności. Ważne jest jednak, aby nie patrzeć tylko i wyłącznie na cyferki, ale używać zdrowego rozsądku. W zgodzie z zasadami, w worku można pomieścić wielki topór, ale co z tego, skoro faktycznie jego ostrze nie przejdzie przez wąski otwór worka?

Beczka: baryłki *lub* beczki to szczelne pojemniki, przystosowane do przechowywania cieczy, głównie wina, piwa i innych trunków. Mają pojemność 20, 45 i 100 litrów. Aby dostać się do jej zawartości, należy podważyć wieczko beczki i rozpieczętować ją. Za każde 5 litrów cieczy *Wartość Obciążenia* beczki wrasta o 100.

Bukłak: bukłak to pojemnik ze zwierzęcej skóry zakończony ustnikiem. W jego wnętrzu mieści około pięciu litrów wody lub innych płynów, których ciężar odpowiada około 100 *WO*.

Butelka: butelki to szklane pojemniki z wąską szyjką. Większość z nich zatyka się korkiem, choć niektóre zaopatrzone są we własną, specjalną zatyczkę. Niektóre z butelek wykonuje się z porcelany, a wszystkie mogą pomieścić do 10 *WO* cieczy (0.5 litra), ziarna lub substancji sypkiej. Butelki można użyć jako *małej* broni improwizowanej.

Dzbanek: w każdej gospodzie Starego Świata można znaleźć dzbanki z uszami. W takich naczyniach przechowuje się i serwuje piwo lub rozcieńczone wino. Bywa że, zamiast tego, dzbanki służą jako broń (*mała* broń improwizowana). Gdy wybucha karczemna bójka, awanturnicy sięgają po wszystko, co wpadnie im w ręce i może wyrządzić krzywdę innym.

Fiolka: niewielka szklana lub ceramiczna fiolka służy do przechowywania niewielkich ilości substancji płynnych. Im droższa fiolka, tym bardziej egzotyczny i niezwykły materiał, z jakiej została wykonana. Niektóre mają dziwnie wykrzywione szyjki, inne zatyczki lub korki, a jeszcze inne są wykonane ze szkła, sprawiającego wrażenie jakby pokrył je szron lub dekorowanego zawiłymi ornamentami.

Flaszka: flaszka to proste naczynie z gliny lub ceramiki z niewielką zatyczką, która zamyka wylot szyjki. Wewnątrz mieści się około pięciu litrów płynu, którego ciężar odpowiada 100 *WO*. Żebracy z Middenheim grają na nich, dmuchając w szyjki naczyń.

Imbryk: imbryk to metalowe naczynie używane do gotowania wody. Kiedy z wrzątku zaczyna unosić się para, przedostaje się przez gwizdek, którego gwizd daje znać, że woda się zagotowała. Wszystkie imbryki mają rączkę, dzięki której można je zawiesić nad ogniem i zagotować wodę.

Klatka: to pojemnik przeznaczony do przewożenia zwierząt lub innych żywych stworzeń. Zależnie od jakości wykonania, jej podłoga i sufit mogą być drewniane lub metalowe, podobnie jak ściany, wykonane z metalowych sztab lub drewnianych sztachet. *Duża* klatka może pomieścić nawet ogra, podczas gdy *mała* najwyżej niziołka. Klatki można zaopatrzyć w ośki i kółka, a cena takiej modyfikacji to 50 *zk* w przypadku *małych* klatek i 100 *zk* w przypadku *dużych*.

Kociołek: niewielki kociołek służy do przygotowywania pożywienia. Jest przydatny w dłuższej podróży. W zwykłym kociołku mieści się 15 *WO*. Duże kotły są znacznie większe - mieszczą w sobie dwukrotnie więcej i kosztują dwa razy więcej.

Koszyk: koszyki wyplatane są z wikliny i zwykle mają owalny, półkolisty kształt. Zaopatrzone są też w rączkę do trzymania. Do koszyka można włożyć przedmioty zabierające do 30 *WO*.

Kubeł metalowy *lub* **drewniany:** kubeł to pojemnik o szerokim wlocie, zaopatrzony w metalowy uchwyt lub rączkę z liny. Drewniane kubły są uszczelniane smołą lub żywicą. W kuble można zmieścić do 50 *WO*.

Kufel szklany *lub* **drewniany:** kufel to sporych rozmiarów kubek, służący do spożywania napojów, głównie alkoholowych.

Kufer: kuferek to niewielka drewniana skrzyneczka, używana do przewożenia rzeczy osobistych. Kuferki wykonane z lepszych materiałów zwykle są wzmacniane metalowymi okuciami i zamkami, podczas gdy te gorszej jakości czasem nie mają nawet wieka. Duży kufer może pomieścić przedmioty o wadze do 400 *WO*, a mały o wadze do 200 *WO*.

Manierka skórzana *lub* **metalowa:** manierki to małe pojemniki, w których można trzymać wodę, piwo, olej lub inne płyny. Zwykle wytwarzane są z impregnowanej skóry lub pośledniejszych gatunków metalu, czasem można znaleźć także nieforemne manierki gliniane (cena taka sama jak manierki skórzanej). Manierka może pomieścić około pół litra płynu.

Menażka drewniana *lub* **metalowa:** menażka to drewniane lub metalowe naczynie, z którego można jeść posiłki i pić wodę lub alkohol.

Mieszek: mieszek to mała sakwa, w której trzyma się pieniądze. Jest mały i łatwy do ukrycia. Doskonale nadaje się do przechowywania klejnotów i drogocennych kamieni. W mieszku można zmieścić do 100 monet. W przeciwieństwie do sakiewek, mieszki wykonane są z trwalszych materiałów, co oznacza przyznanie ujemnego modyfikatora -10% do wszystkich testów *doliniarstwa*.

Miska drewniana *lub* **gliniana:** każdy altdorfski żebrak wie, jak przydatna bywa żebracza miska. Od czasu do czasu jakiś litościwy przechodzień wrzuci do niej pensa, ale także można z niej jeść zupę, wypić trochę spirytusu lub zebrać w nią odrobinę deszczówki. Dla większości żebraków jest to jedyna cenna rzecz, jaką posiadają.

Plecak: plecak to prosty worek z paskami, które umożliwiają zawieszenie go na ramionach, przez co ciężar niesionych przedmiotów rozkłada się równomiernie na barkach noszącego. We wnętrzu można pomieścić ładunki do 250 *Wartości Obciążenia* (*WO* pojedynczych przedmiotów nie mogą przekroczyć 50PO). Plecaki lepszej jakości są natłuszczone łojem, co zapewnia szczelność i odporność na wilgoć. Te gorzej wykonane często pękają w szwach, gdy materiał nie jest w stanie utrzymać ciężaru przenoszonych przedmiotów. Plecaki zamykane są na klapę ze sprzączką i kawałkiem paska.

Puchar: to duży kielich o głębokiej czaszy i grubej nóżce. Rzadko widuje się drewniana puchary, które zwykle bywają wykonane z metali, także drogocennych. Pierwsze puchary odlewano z ołowiu, ale po kilku zgonach i przypadku obłędu u nabywców, altdorfsy rzemieślnicy jako pierwsi zaczęli stosować inne metale. Większość mieszkańców stolicy Imperium używa tańszych kufli, ale zamożni posiadacze pucharów ponad wszystko przedkładają naczynia wykonane ze złota lub srebra.

Sakwa: są zwykle wykonane ze skóry lub z grubszej tkaniny. Można je przywiązać trokami do plecaka lub pasa. Sakwy lepszej jakości wykonuje się z jedwabiu, futer lub wyprawionej skóry. Czarodzieje noszą w nich magiczne komponenty i składniki używane do rzucana zaklęć. W sakwie mieści się 400 monet lub inne przedmioty o łącznym obciążeniu nie przekraczającym 200 *WO*.

Skrzynia metalowa: w skrzyniach przewozi się ciężkie materiały. Szczególną popularnością cieszą się wśród górników, stąd z łatwością można je dostać w krasnoludzkich miastach i osadach górniczych. Duża skrzynia może pomieścić 300 *WO*, a mała 150.

Szkatuła: to drewniana skrzynka, używana do przechowywania rzeczy osobistych. Szkatuły wykonane z lepszych materiałów zwykle są wzmacniane metalowymi okuciami i zamkami, podczas gdy te gorszej jakości czasem nie mają nawet wieka. Pojemność dużej szkatuły odpowiada 300 *WO*, natomiast małe może pomieścić 150 *WO*.

Szklanka: szklanki są droższe i znacznie bardziej kruche, niż porządne drewniane kufle. Szkło *przeciętnej jakości* może być mętne lub posiadać bąble, zadziory lub zgrubienia. Natomiast szkło lepszej jakości bywa barwione, ozdabiane malunkami lub oprawione w szlachetne metale.

Tobołek: tobołek to zwykły worek na skórzanym pasku, noszony zwykle na ramieniu. Choć mniejszy od plecaka, jest od niego poręczniejszy i zawsze można zajrzeć do wnętrza, bez potrzebny zdejmowania go z pleców. W tobołku mieszczą się przedmioty o *WO* nie przekraczającej 200.

TUBA NA ZWOJE LUB MAPY: mapniki to pojemniki o krągłym przekroju, które przeznaczone są do przechowywania kart pergaminu. Z obu stron pojemnika znajdują się drewniane lub metalowe zatyczki, które chronią zawartość przed wilgocią i brudem. W jednym mapniku mieszczą się 3 zwoje.

WOREK: worek to prosta torba z materiału, w której można schować przedmioty o łącznym obciążeniu do 200 *WO* (przy czym *WO* pojedynczych przedmiotów nie może przekroczyć 75 punktów), a małym o połowę mniej (przy czym *WO* pojedynczych przedmiotów nie może przekroczyć 25 punktów). Worek to najlepszy przyjaciel podróżnika. Nie dość, że można w nim przenieść dobytek, to jeszcze służy za poduszkę.

OŚWIETLENIE:

OŚWIETLENIE

ŹRÓDŁO ŚWIATŁA	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Drewno na opał	2 *s*	5	duża
Kaganek	5 *s*	20	duża
Latarnia	5 *zk*	20	mała
Latarnia sztormowa	12 *zk*	30	sporadyczna
Olej do latarni	5 *s*	5	duża
Pochodnia	5 *p*	5	duża
Świeca łojowa	3 *s*	5	duża
Świeca woskowa	6 *s*	5	mała
Węgiel drzewny	1 *s*	10	przeciętna
Zapałka	1 *p*	-	mała

DREWNO NA OPAŁ: niezbędne do rozpalenia ogniska: jest chętnie kupowane przez podróżnych, którym nie chce się go zbierać. Drewno na opał można zebrać w lesie, wykonując udany test *sztuki przetrwania*. Jego *stopień trudności* zależy od uznania MG.

KAGANEK: kaganek to zwykła miseczka z olejem i zanurzonym w nim knotem. Kaganek oświetla obszar w promieniu 6 metrów, a otoczenie do 16 metrów będzie widziane jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 26 metrów dostrzeże tylko migotliwy płomień i nieokreślone cienie.

LATARNIA ZWYKŁA *lub* SZTORMOWA: latarnia daje jaśniejsze światło niż kaganek, głównie za sprawą grubszego knota. Zwykle są wyposażone w osłony, których zadaniem jest osłonięcie przed światłem niosącą latarnię osoby. Latarnie zwykle mieszczą około litra paliwa, który wystarcza na 4 godziny. Płomień latarni sztormowej chroni szklana osłona, która zabezpiecz knot przed wiatrem i wodą. Jako paliwa do latarni używa się oleju. Oświetlają obszar w promieniu 16 metrów, a elementy otoczenia w odległości do 40 metrów są widoczne jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 70 metrów od latarni będzie widział tylko jej własne jasne światło i niewyraźne cienie wokół.

OLEJ: w latarniach zużywa się głównie olej, wytapiany na północy z tłuszczu wielorybów, a na terenach położonych daleko od morza z sadła innych zwierząt. Dostępny jest w litrowych butelkach, które wystarczają do palenia się latarni przez 4 godziny.

POCHODNIA: pochodnia to kij, którego jeden koniec został umoczony w smole lub owinięty szmatami nasączonymi łatwopalną substancją. Pochodnia może posłużyć za oręż, jest wtedy traktowana jak średnia broń improwizowana, zadaje wówczas także obrażenia od ognia (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Pochodnia płonie przez godzinę. I oświetla obszar w promieniu 10 metrów równie jasno jak normalne światło dzienne. Ściany i inne duże elementy otoczenia w odległości do 30 metrów widać jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 50 metrów od pochodni, dostrzeże tylko jej własne światło i być może kilka cieni.

ŚWIECE WOSKOWE *lub* ŁOJOWE: świece wyrabia się z tłuszczu zwierzęcego (łojowe) albo pszczelego wosku (woskowe). Te pierwsze palą się kiepsko i wydzielają drażniący, kwaśny smród. Te drugie dają jasne światło, a nawet bywają aromatyzowane (świece *najlepszej jakości*). Świece oświetlają obszar w promieniu 6 metrów, a otoczenie do 16 metrów będzie widziane jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 26 metrów dostrzeże tylko migotliwy płomień i nieokreślone cienie.

WĘGIEL DRZEWNY: jest tanim sposobem na ogrzanie domu, z czego korzysta wiele ubogich rodzin. Jego największą wadą jest to, że paląc się wydziela kłęby gęstego, czarnego dymu, a wzbijające się ku niebu słupy dymy potrafią przesłonić słońce nad miastem. Middenheim uważane jest za największego *konsumenta* węgla drzewnego.

ZAPAŁKI: zapałki to niewielkie drzazgi drewniane, których jeden koniec został pokryty łatwopalną substancją. Potarcie nią o szorstką powierzchnię powoduje zapalenie zapałki. Zwykła zapałka ma 50% szans na zapalenie się. *Najlepszej jakości* zapałki zapalają się zawsze, dobrze wykonane mają na to 75% szans, podczas gdy kiepskie jedynie 25%. Zapałki oświetlają obszar w promieniu 2 metrów, a otoczenie do 6 metrów będzie widziane jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 12 metrów dostrzeże tylko migotliwy płomień i nieokreślone cienie

EKWIPUNEK OGÓLNY:

EKWIPUNEK OGÓLNY

PRZEDMIOT	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Biblioteczka *lub* szafka na zwoje	75 *zk*	650	sporadyczna
Biurko	50 *zk*	1000	sporadyczna
Drabina	10 *s*	50	przeciętna
Drabina sznurowa	3 *zk*	20	mała
Dzwonek	25 *s*	2	przeciętna
Grzebień *lub* szczotka	15 *p*	1	duża
Hubka i krzesiwo	30 *s*	5	duża
Kanapa	30 *zk*	1200	sporadyczna
Klamerki (tuzin)	1 *s*	2	przeciętna
Kłódka dobrej jakości	10 *zk*	5	sporadyczna
Kłódka zwyklej jakości	1 *zk*	5	przeciętna
Koc	25 *s*	10	duża
Kości do gry	6 *s*	-	duża
Krzesło	3 *zk*	300	przeciętna
Lustro metalowe, duże	10 *zk*	5	niewielka
Lustro posrebrzane, małe	20 *zk*	2	znikoma
Materac puchowy	12 *zk*	350	sporadyczna
Materac wełniany	8 *zk*	400	mała
Mydło	2 *p*	3	przeciętna
Namiot, duży	2 *zk*	50	mała
Namiot, mały	15 *s*	20	przeciętna
Perfumy	1 *zk*	-	przeciętna
Podnóżek	1 *zk*	50	mała
Przybory do golenia	3 *zk*	2	mała
Rama łóżka	8 *zk*	1600	mała
Stół	8 *zk*	1500	przeciętna
Szafa	50 *zk*	4000	mała
Sztandar	10 *zk*	50	przeciętna
Symbol religijny	1 *zk*	5	przeciętna
Sztućce drewniane	5 *s*	2	duża
Sztućce metalowe	3 *zk*	4	przeciętna
Sztućce srebrne	15 *zk*	3	sporadyczna
Śpiwór	15 *zk*	20	duża
Tabakiera	2 *zk*	1	mała
Talia kart	1 *zk*	1	duża

Poniższy podrozdział opisuje różnego rodzaju przedmioty, które mogą się znajdować w posiadaniu mieszkańców Starego Świata. Pościel, przybory do golenia, a także szafy, czy ramy łóżek - wszystkie te dobra zostały opisane poniżej. Choć nie wzbudzają takiego zainteresowania jako nowy miecz, to po pewnym czasie okazują się znacznie bardziej przydatne i potrzebne zwłaszcza, że prawie każde z opisanych poniżej dóbr znajduje zastosowanie w trakcie przeprawy przez dzikie ostępy Starego Świata.

BIBLIOTECZKA *lub* SZAFKA NA ZWOJE: biblioteczka to szafka bez drzwiczek, we wnętrzu której znajdują się półki na książki. Szafka na zwoje jest podobna, tyle że zamiast półek posiada przegródki na tuby.

BIURKO: to drewniany stolik, przeznaczony dla skrybów. Większość biurek wykonana jest z drewna dębowego oraz zaopatrzona w szuflady zamykane na kłódki.

DRABINA: prosta, drewniana drabina o wysokości 3 metrów. Ma dziesięć szczebli. Drabinki sznurowe znacznie łatwiej przetransportować i z tego powodu cieszą się popularnością pośród poszukiwaczy przygód. Na zamówienie można kupić dłuższą drabinę, jednak każdy dodatkowy metr zwiększa jej cenę o połowę.

DZWONEK: mały dzwonek, którego dźwięk ma przywołać służącego lub dać sygnał orkiestrze, aby ta zagrała. Większość dzwonków przypomina te, które dyndają na szyjach krów. We wnętrzu czaszy z brązu znajduje się mosiężne serce, zawieszone na konopnym sznurku. Ich dźwięk przypomina odgłos walenia młotkiem o blachę, choć dzwonki lepszej jakości miewają bardzo przyjemny dźwięk.

GRZEBIEŃ *lub* SZCZOTKA: w Starym Świecie jedynie nieliczni dbają o wygląd. Grzebienie i szczotki do włosów bywają pomocne w trudnym zadaniu doprowadzenia do ładu bujnej fryzury. Najtańsze wyrabia się z drewna lub kości, lepsze ze srebra lub kości słoniowej, natomiast najkosztowniejsze ze złota.

HUBKA & KRZESIWO: hubka i krzesiwo, wraz z kawałkami włóczki wełnianej i kilkoma innymi łatwopalnymi przedmiotami, sprzedawane są w pudełeczku, które może pomieścić podpałkę wystarczającą na sześć prób rozpalenia ognia.

KANAPA: ten wyścielany materiałem oraz wykładany miękkimi poduszkami mebel, jako wyrób luksusowy, jest bardzo drogi i mało kto może sobie pozwolić na jego zakup. Najlepsze kanapy (a przy tym najdroższe) są obite drogocennymi tkaninami i haftowane w piękne wzory.

KLAMERKI: zwykle drewniane klamerki, które mają utrzymać na sznurku suszące się pranie.

KŁÓDKA ZWYKŁEJ *lub* **DOBREJ JAKOŚCI:** kłódki i zamki w Starym Świecie są duże i nieporęczne. Do każdej kłódki i każdego zamka są dołączone po dwa klucze. Im lepszy zamek, tym wyższy *stopień trudności* testu *otwierania zamków*.

KOC: koc jest niezbędny dla podróżnych, którzy obozując pod gołym niebem, nie chcą zadowalać się wyłącznie nakryciem z płaszcza. Zwykle wykonany jest z flaneli lub wełny. Pościel lepszej jakości robiona jest z dwóch warstw materiału, wypchanych pierzem lub wełną.

KOŚCI DO GRY: wykonany ze zwierzęcych kości zestaw sześciennych kostek, sprzedawanych po dwie sztuki. Każda z kostek ma wymalowaną na ściance runę albo jedno lub więcej oczek. Za podwójną cenę można zakupić specjalnie wyważone lub przerobione kości.

KRZESŁO: zwykle drewniane siedzisko z oparciem, wspierające się na trzech lub czterech nogach. Krzesła lepszej jakości wyściełane są materiałem lub poduszkami.

LUSTRO: niewielkie, metalowe lusterko z wypolerowanej stali i nałożonej na nią cieniutkiej warstwy szkła. Lepsze zwierciadła mają spodnią warstwę pokrytą srebrem. Lustra są niezbyt przydatne, gdyż zwykle ukazują zniekształcone oblicze.

MATERAC WEŁNIANY *lub* **PUCHOWY:** materac to nic innego jak prostokątny worek wypchany wełną, pierzem, włosiem lub sianem.

MYDŁO: wielu poszukiwaczy przygód przyznaje, że w podróży można obejść się bez wielu rzeczy, ale mydło zawsze trzeba mieć w plecaku. Najtańsze i najczęściej spotykane szare mydło wyrabiane jest ze zwierzęcego tłuszczu, piasku i ługu. Za odpowiednio wyższą cenę można nabyć mydła zapachowe.

NAMIOT: w niewielkim namiocie z płótna może schronić się jedna osoba. Namioty o większych rozmiarach są odpowiednio droższe, a te lepszej jakości bywają natłuszczone, żeby chronić je przed przemoczeniem. Miejsce dla każdego dodatkowego nocującego zwiększa cenę o połowę.

PERFUMY: mieszkańcy Starego Świata rzadko się myją, więc bijący od nich smród jest trudny do zniesienia. Wiele osób polega więc na perfumach, które mają zabić nieprzyjemny zapach ich własnego ciała lub odór innych. Najtańsze pachnidła wytwarzane są z nektaru różanego lub polnych kwiatów, podczas gdy droższe i mocniejsze, z drewna sandałowego, orzechów laskowych lub jaśminu i sprowadzane z Kitaju lub Arabii.

PODNÓŻEK: podnóżek to niewielkie, drewniane krzesło, służące za podporę dla nóg. Podnóżki lepszej jakości są rzeźbione lub wyściełane miękkimi materiałami.

PRZYBORY DO GOLENIA: skórzany mieszek, w którym znajduje się prosta brzytwa, kawałek szarego mydła, skórzany pasek do ostrzenia brzytwy oraz kawałek wypolerowanego metalu, który spełnia funkcję lusterka.

RAMA ŁÓŻKA: drewniana rama łóżka utrzymuje materac nad podłogą. Ramy lepszej jakości są wykonane z metalu.

STÓŁ: to drewniany blat wsparty na trzech lub czterech nogach. Lepsze stoły wykonane są ze szlachetnych gatunków drewna. Często mają rzeźbione nogi, ozdobione ornamentami.

SZAFA: szafa służy do przechowywania ubrań tak, aby się nie pogniotły i nie zabrudziły. Jakość jej wykonania zależy od wykorzystanego gatunku drewna oraz kunsztu stolarza. Sosna jest najtańszym materiałem, znacznie więcej trzeba zapłacić za mebel wykonany z drewna wiśniowego, różanego lub dębowego.

SZTANDAR: to duże flagi z lnu, wełny lub jedwabiu (zależy to od ich jakości), na których wyszywane są herby rodów szlacheckich albo regimentów wojskowych. Oprócz tego, można na nich zobaczyć sentencje, symbole wyznawanych bogów, a czasem ozdoby w postaci czaszek albo wizerunków orłów, gryfonów i innych stworzeń. Sztandary zawieszane są na drzewcach, a ich noszenie jest wielkim zaszczytem.

SYMBOL RELIGIJNY: symbole religijne mają zwykle formę drewnianych znaków bóstwa lub Świątyni. Ich wygląd opisano w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA**.

SZTUĆCE DREWNIANE, METALOWE *lub* **SREBRNE:** zestaw sztućców składa się z łyżki, widelca i noża. Zwykle używa się drewnianych, ale zamożniejsi mogą kupić sobie metalowe lub srebrne komplety.

ŚPIWÓR: to kilka warstw zaimpregnowanego koca lub futra, który można rozwinąć na ziemi. Dzięki śpiworowi *dobrej jakości* znużony bohater może nie przejmować się zimnem, nawet jeśli przyjdzie mu nocować pod gołym niebem. Śpiwór *kiepskiej jakości* wykonany jest z cieńszej tkaniny, która nie zapewnia komfortu w zimną noc.

TABAKIERA: to niewielkie pudełko, w którym można przechowywać tabakę lub tytoń. W zależności od jakości wykonania, mogą być inkrustowane złotem, grawerowane albo ozdabiane kamieniami szlachetnymi lub kością słoniową.

TALIA KART: zwykła talia tarota składa się z 78 kart. Karty lepszej jakości są ręcznie malowane, mają jednakowe rewersy i pakowane są w zamszowe mieszki. Talia składa się z czterech kolorów, ozdabianych symbolami tarcz, mieczy, kielichów i buław. Karty znaczą symbole od I do X plus figury giermka, rycerza, królowej i króla. Oprócz nich w talii znajdują się 22 dodatkowe karty zwane Wielkimi Arkanami. Są to: Głupiec, Nauczyciel, Łowczyni, Morze, Imperator, Kapłan, Kochankowie, Wojna, Sprawiedliwość, Hierofant, Koło Fortuny, Siła, Kruk, Morr, Umiar, Niszczycielskie Potęgi, Wieża, Gwiazda, Mannslieba, Słońce, Verena i Świat. Pomiędzy Wielkimi Arkanami różnych talii istnieję pewne różnice, odzwierciedlające wizję artysty lub motyw przewodni kart. Większość ludzi używa kart tarota do gier hazardowych: brydża, wista, pokera lub marudera. Wędrowni wieszczowie słyną z tego, że za pomocą kart tarota potrafią przepowiadać przyszłość.

INSTRUMENTY MUZYCZNE:

INSTRUMENTY MUZYCZNE			
PRZEDMIOT	**CENA**	**WO**	**DOSTĘPNOŚĆ**
Bęben	30 *s*	50	mała
Flet prosty	3 *zk*	5	mała
Gwizdek	6 *s*	1	duża
Harfa, mała	20 *zk*	10	niewielka
Harmonijka	8 *s*	1	mała
Klawesyn	250 *zk*	1200	niewielka
Lutnia	80 *zk*	30	sporadyczna
Mandolina	23 *zk*	15	sporadyczna
Róg sygnałowy	10 *zk*	30	mała
Tamburyn	1 *zk*	5	mała
Wiolonczela	25 *zk*	30	mała

Muzycy odgrywają w Starym Świecie bardzo ważną i szczególną rolę. Ich kunszt i zdolność poruszania ludzkich serc pozwalają ludziom na chwilę zapomnieć o smutku i codziennej niedoli, natchnąć zrozpaczonych nadzieją, czy wreszcie marszowym rytmem poderwać do boju znużonych żołnierzy. Poniżej wyszczególniono najpopularniejsze instrumenty, jednak oprócz nich istnieją setki innych, mniej znanych ludowych odmian skrzypiec, instrumentów dętych lub bębenków.

BĘBEN: bębny i kotły mają wielorakie zastosowanie. Na pokładach galer używa się ich do wybijania rytmu wiosłowania. W wojsku dowódcy armii nakazują doboszom sygnalizować werblami rozkazy dla podkomendnych, a orki przy wtórze dudnienia bębnów idą do ataku. W większości przypadków bębny są niczym więcej, jak kawałkiem zwierzęcej skóry rozciągniętym na beczce. Dobosze i bębniarze grają na instrumentach używając pałeczek, choć niektórzy z nich uderzają dłońmi.

FLET: to cienka rurka z otworkami na wierzchu, które grający zatyka lub odkrywa palcami, aby uzyskać odpowiedni dźwięk. Gra na nim za pomocą ust, dmąc powietrze w ustnik.

GWIZDEK: to niewielki, drewniany przedmiot z ustnikiem z jednej strony i wylotem powietrza z drugiej. Bardzo często w jego wnętrzu dodatkowo znajduje się niewielka drewniana kuleczka. Kiedy dmie się w ustnik, z gwizdka wydobywa się wysoki, wibrujący dźwięk.

HARFA: to metalowa lub drewniana rama, pomiędzy ramionami której przeciągnięto struny. Łagodne i odprężające dźwięki tego instrumentu są bardzo popularne pośród wyższych klas, ale nawet w pospolitych oberżach i spelunkach docenia się kunszt grających na niej artystów.

HARMONIJKA: ustna to niewielkie pudełko podziurawione otworami o różnej średnicy. Dmuchając w nie, grajek może uzyskać tony różnej wysokości. Harmonijki cieszą się szczególną popularnością pośród pasterzy, chłopstwa i robotników.

KLAWESYN: to dosyć niedawno wymyślony instrument klawiszowy. Naciskanie klawiszy powoduje, że młoteczki uderzają w struny, połączone z nimi skórzanymi paskami, wydobywając miłe dla ucha dźwięki, które przysporzyły temu nieporęcznemu instrumentowi wielu zwolenników. Choć klawesyn trudno transportować, to koncerty Maestro d'Entelago z Estalii, niekwestionowanego geniusza i wirtuoza klawesynu, gromadzą tłumy na koncertach organizowanych na dworach oraz w wielkich miastach.

LUTNIA: jest instrumentem, który cieszy się szerokim i znacznym poważaniem. Muzyk uderza palcami lub drewnianą kostką w struny, dobywając przyjemne dla ucha, delikatne dźwięki. Grze na lutni zwykle towarzyszy śpiew lub akompaniament inne instrumentu o delikatnym tonie, choć solowe występy artystów również cieszą się wielką popularnością.

MANDOLINA: to lutnia o krótkim gryfie i ośmiu strunach. Ponieważ jest to nowocześniejsza i praktyczniejsza wersja starego instrumentu, mandolina powoli spycha lutnię ze sceny i zajmuje jej miejsce.

RÓG SYGNAŁOWY: to instrument dęty wielkości trąbki. Zwykle służy do podawania sygnału alarmowego w razie ataku na powóz lub obwieszcza przybycie karocy do przydrożnego zajazdu. Wielu woźniców trzyma je obok siebie przez całą drogę, a skomplikowany system sygnałowy umożliwia komunikację pomiędzy pojazdami znajdującymi się w tej samej okolicy.

TAMBURYN: to drewniana obręcz, na której rozciągnięto zwierzęcą skórę i do której przymocowano niewielkie dzwoneczki oraz brzęczące płytki. Gra na tym instrumencie polega na rytmicznym uderzaniu weń dłonią.

WIOLONCZELA: to instrument strunowy o bardzo przyjemnym dźwięku. Muzyk gra na nim za pomocą smyczka, którym przeciąga po strunach,

trzymając wiolonczelę za gryf i kolanami unieruchamiając puste w środku pudło rezonansowe. Jest to instrument szczególnie popularny w Bretonni.

ARTYKUŁY PIŚMIENNICZE:

ARTYKUŁY PIŚMIENNICZE			
PRZEDMIOT	**CENA**	**WO**	**DOSTĘPNOŚĆ**
Kreda	2 *s*	1	przeciętna
Księga ilustrowana	350 *zk*	50	znikoma
Księga drukowana, klejona	75 *zk*	35	znikoma
Księga drukowana, szyta	100 *zk*	35	znikoma
Papier (karta)	5 *s*	1	znikoma
Pergamin (arkusz)	1 *s*	1	niewielka
Pędzel	2 *zk*	1	mała
Przybory do pisania	10 *zk*	5	mała
Przybory kartografa	50 *zk*	20	niewielka
Tusz czarny	5 *zk*	1	mała
Tusz purpurowy	50 *zk*	1	znikoma
Tusz (inny kolor)	10 *zk*	1	sporadyczna
Węgiel	1 *s*	1	przeciętna
Wieczne pióro	1 *zk*	1	sporadyczna
Zamek do książki	45 *zk*	1	znikoma

W Starym Świecie sztukę pisania i czytania opanowało niewielu ludzi. Te umiejętności stanowią domenę uczonych, kapłanów i arystokracji. Zwykli ludzie dają sobie radę bez zrozumienia pisma, zamiast tego używając znaków lub rysunków. Co ciekawe, choć większość pospólstwa potrafi rozpoznawać cyfry, rzadko który mieszczanin lub chłop widzi sens w nauce czytania i pisania. Dla nich przybory piśmiennicze to niepotrzebny luksus, a książki, gdyby nie były takie drogie, nadawałyby się jedynie na podpałkę lub jako podkładka pod ułamaną nogę krzesła.

KREDA: kreda zasadniczo jest biała, ale można kupić jej kolorową odmianę za dwukrotnie wyższą cenę.

KSIĘGI: księgi to stosunkowo nowy wynalazek. Niegdyś w Imperium pisano na zwojach, czyli na zwiniętych kartach pergaminu. Choć próbowano je porządkować układając w stosiki, to jeden nieostrożny ruch niweczył porządek w archiwum. Pomysłowi ludzie postanowili sięgnąć do sprawdzonych rozwiązań, które zaczerpnęli od magów. Ci mieli zwyczaj gromadzić zapisane karty w wielkich tomach wiedzy magicznej. Idąc tym tropem, archiwiści zaczęli łączyć swoje kodeksy. Na ich kartach spisywano historię, święte teksty różnych religii, a prym pomiędzy nimi wiódł Kult Sigmara, który wziął na swe barki brzemię zachowania ludzkiej wiedzy. rozproszone i niekompletne zwoje zaczęto kopiować do ksiąg, które niejednokrotnie trafiały w ręce zamożnych kolekcjonerów. Każdy z takich woluminów stanowił istne dzieło sztuki. Piękne ilustracje przeplatały się z ozdobnymi marginesami oraz przykładami doskonałej kaligrafii. Wadą pierwszych ksiąg była ich wysoka cena oraz niepraktyczność. Ciężkie, oprawione w drewniane okładki, obijane skórą i ręcznie zszywane, stanowiły elitarne dzieła sztuki, a nie źródło powszechnej wiedzy. co więcej, księgi kopiowano ręcznie, co znacznie wydłużało proces powstawania woluminu.

Choć ilość ręcznie pisanych ksiąg znacznie zmalała, to nadal są wysoko cenione, jako dzieła sztuki. Wielu magów uważa, że drukowanym księgom brak osobowości, której nabierają rękopisy wychodzące spod pióra wykształconego autora. Co więcej, drukowane księgi są klejone, a nie zszywane. Dzięki temu są tańsze, ale mniej trwałe.

Przełom nastąpił około AS2500, kiedy Gunther Johans z Middenheim, wierny wyznawca Sigmara, choć mieszkający w mieście czcicieli Ulryka, wynalazł i zbudował maszynę, którą nazwał prasą drukarską. Jej podstawą są niewielkie klocki, z których wystają odwrócone czcionki liter. Te układane są w słowa i zdania, smarowane tuszem i odciskane na papierze. Pomysł został podchwycony w innych miastach Imperium i teraz udoskonalone prasy drukarskie sprawiają, że iluminowane woluminy odchodzą w zapomnienie. Tylko czarodzieje trzymają się dawnego sposobu kopiowania ksiąg, uważając druk za wynalazek prymitywny i pozbawiony duszy.

PAPIER *lub* **PERGAMIN:** papier wytwarza się z namoczonych włókien drewnianych i miąższu roślinnego. Natomiast pergamin otrzymuje się z kawałków wysuszonej skóry cielęcej. Istnieje też grubsza jego odmiana, którą można wykorzystać więcej niż jeden raz, zdrapując z niej poprzednio napisany tekst. Papier sprowadza się również z Kitaju.

PĘDZEL: pędzle można kupić we wszystkich niemal kształtach i rozmiarach, jakie się człowiekowi zamarzą. Przydatne zarówno przy malowaniu domu, jak i ilustrowaniu książki, są nieodłącznym towarzyszem artysty lub rzemieślnika. Większość wytwarzana jest z końskiego włosia, choć kupcy z Arabii sprowadzają także pędzle z wielbłądziej sierści, delikatniejsze i bardziej miękkie, które jakością przewyższają produkty imperialnych rzemieślników.

PRZYBORY DO PISANIA: w piórniku znajduje się kałamarz z tuszem, kilka piór, niewielki nożyk do papieru, piasek do wysuszenia oraz zestaw do mieszania atramentu. Przybory do pisania *najlepszej jakości* mogą posłużyć jako zestaw dla iluminatora książek. Taki zestaw zawiera farbki, pędzelki oraz inne utensylia przydatne do ozdabiania kart książki wspaniałymi ilustracjami.

PRZYBORY KARTOGRAFA: w skład przyborów kartograficznych wchodzą zrolowane karty pergaminu, ekierki, liniały, węgiel do rysowania, kompas oraz inne przyrządy pomiarowe.

TUSZ *lub* **INKAUST:** sprzedawany jest w niewielkich fiolkach zwanych kałamarzami. Cena podana w tabeli dotyczy czarnego inkaustu, kolorowe są znacznie droższe. Najwyższą cenę trzeba zapłacić za purpurowy, a to ze względu na trudność w zakupie barwnika.

WĘGIEL: służy do pisania, rysowania ilustracji lub skreślenia kilku słów szybkiej notatki.

WIECZNE PIÓRO: kiedyś pisano gęsimi piórami (które obecnie można kupić za połowę ceny wiecznego), jednak obecnie ludzie trudniący się pisarstwem używają wiecznych piór. Jest to drewniana tulejka z twardego drewna, z jednej strony zakończona wąskim szpikulcem, a z drugiej mosiężnych zbiorniczkiem na tusz.

ZAMEK DO KSIĄŻKI: niewielki zamek oraz dodawana do niego para kluczy mogą zabezpieczyć zawartość księgi przed niepożądanymi lub ciekawskimi osobami. Otworzenie zamka *przeciętnej jakości* wymaga udanego testu umiejętności *otwieranie zamków* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Każda lepsza kategoria powoduje, że trudność testu rośnie o jeden stopień. Zamki *kiepskiej jakości* można rozbić, wykonując udany test **KRZEPY**.

NARZĘDZIA:

Narzędzia

Przedmiot	Cena	WO	Dostępność
Dłuta do drewna	8 *zk*	5	przeciętna
Drąg (za metr)	1 *s*	10	duża
Drewniany klin	8 *p*	2	duża
Gwoździe (tuzin)	1 *p*	1	duża
Haczyk na ryby & żyłka	3 *s*	2	przeciętna
Igły do szycia (tuzin)	16 *s*	1	duża
Kajdany	5 *zk*	20	mała
Kilof	25 *s*	20	mała
Klej	1 *zk*	1	przeciętna
Klepsydra	5 *zk*	5	niewielka
Kołki	5 *s*	5	przeciętna
Kotwiczka do wspinaczki	4 *zk*	20	mała
Kowadło	65 *zk*	300	niewielka
Kuźnia	1200 *zk*	5000	mała
Liczydło	10 *zk*	5	niewielka
Lina	1 *zk*	50	przeciętna
Lont	1 *s*	1	sporadyczna
Luneta	100 *zk*	5	niewielka
Łańcuch (1 metr)	30 *s*	5	niewielka
Łom	10 *s*	10	przeciętna
Łopata	25 *s*	20	przeciętna
Mapa drukowana	25 *zk*	5	niewielka
Mapa odręczna	100 *zk*	5	znikoma
Miech	6 *zk*	10	przeciętna
Miska do płukania	3 *zk*	10	przeciętna
Młot	20 *s*	40	przeciętna
Motyka	1 *zk*	10	duża
Moździerz & tłuczek	4 *zk*	50	przeciętna
Narzędzia	50 *zk*	50+	mała
Osełka	1 *zk*	1	przeciętna
Piła do drewna	7 *zk*	10	przeciętna
Piła do metalu	5 *zk*	5	przeciętna
Pług	10 *zk*	150	przeciętna
Potrzask			
Bardzo mały	1 *zk*	10	przeciętna
Mały	2 *zk*	20	przeciętna
Średni	4 *zk*	40	przeciętna
Duży	8 *zk*	80	mała
Gigantyczny	16 *zk*	160	niewielka
Kolosalny	32 *zk*	320	znikoma
Monstrualny	64 *zk*	640	znikoma
Sieć rybacka	18 *s*	30	duża
Szkło powiększające	75 *zk*	5	znikoma
Sznurek	8 *p*	1	powszechna
Sztaba metalu	25 *s*	20	mała
Sztanca do monet	10 *zk*	5	niewielka
Szydło	2 *s*	2	przeciętna
Świeca zegarowa	12 *s*	2	mała
Taczka	10 *zk*	75	przeciętna
Waga	20 *zk*	75	sporadyczna
Widły	1 *zk*	50	duża
Wnyki	2 *zk*	20	przeciętna
Wosk do pieczęci	1 *zk*	1	przeciętna
Wytrychy	10 *zk*	20	mała
Zestaw do charakteryzacji	5 *zk*	10	sporadyczna
Zestaw pilników	6 *zk*	5	mała
Żelazo do znakowania	5 *zk*	10	przeciętna

Rzemieślnik niewiele zdziała bez porządnych narzędzi. Poniżej opisano zarówno pospolite, jak też rzadziej spotykane narzędzia używane przez fachowców, artystów i rzemieślników. Bardzo rzadkie i niecodzienne przedmioty, podobnie jak przybory potrzebne do sprawowania kultu opisano w podrozdziale **Ekwipunek specjalny** poniżej.

Dłuta do drewna: dłuta służą do rzeźbienia i obrabiania drewna. Oprócz nich w zestawie znajduje się kilka ostrych noży, pilnik oraz papier ścierny.

Drąg: drewniana żerdź o długości 3 metrów.

Drewniany klin: niewielki drewniany klin służy do blokowania drzwi. Podwyższa o jeden *stopień trudności* test **Krzepy** wymagany do ich wyważenia.

Gwoździe: to niewielkie kawałki stalowego drutu z łebkami na jednym końcu i ostrzami na drugim. Mogą zostać użyte jako amunicja do załadowania broni odłamkowej.

Haczyk na ryby & żyłka: ostry haczyk i dziesięć metrów linki. Przydatne do łowienia ryb. Żyłki można używać podobnie jak *garoty.*

Igły do szycia: są wyrabiane z twardej stali. Podobnie jak gwoździe, nadają się do załadowania broni odłamkowej.

Kajdany: ciężkie, żelazne kajdany służą do pętania więźniów. Zakłada się je zwykle na ręce, ale groźniejszym skazanym także na nogi. Nie można ich regulować, dlatego nie zawsze będą pasowały na każdego schwytanego - dla dużych istot mogą być za małe, dla małych zbyt luźne. W zestawie z parą kajdan jest tylko jeden klucz. Im lepsze kajdany, tym są wytrzymalsze i tym trudniej je rozerwać.

Kilof: kilof to narzędzie górnicze i kamieniarskie. Na drewnianym drążku osadzono poprzeczną metalową końcówkę, która z jednej strony zwęża się w klin, a z drugiej kończy się wąską, płaską krawędzią do kruszenia skał. Kilof jest bronią *średnią* traktowaną jak ciężki nadziak.

Klej: jest wytwarzany ze zmielonych zwierzęcych kopyt i ścięgien. Najlepsze kleje, takie jak *Super Spoiwo Maklesa*, które można kupić jedynie w Nuln, są w stanie utrzymać obciążenie do dwudziestu kilogramów.

Klepsydra: jest znana w całym Imperium nie tylko z racji swego zastosowania, ale także ze względu na rolę, jaką odegrała w bitwie pod Twierdzą Elswater, w AS2015. Piasek w klepsydrze *przeciętnej jakości* przesypuje się w ciągu 4 godzin, w *dobrej* 8, a w *najlepszej* 16.

Kołki: tą nazwą określa się też gwoździe, kolce oraz cały asortyment podobnych im przedmiotów, przydatnych do wspinaczki, zabicia na głucho drzwi lub przebicia serca wampira. Strugane z drewna kołki kosztują 5 *p* za sztukę i nie nadają się do wbijania w kamień lub metal.

Kotwiczka do wspinaczki: kotwiczka posiada trzy albo cztery haczykowate zakończenia i jak sama nazwa wskazuje, przypomina kotwicę. Choć jest narzędziem stosowanym głównie do wspinaczki, można jej używać jako *małej, kłutej* broni improwizowanej.

Kowadło: jest jednym z podstawowych narzędzi pracy kowala. Solidny kawał twardego żelastwa, zakończony z jednej strony rogiem, pomaga kształtować metal na wszelkie sposoby. Kowadła są bardzo drogie, ale kowal nie powinien żałować na nie pieniędzy, gdyż dobry egzemplarz wystarczy mu na całe życie. Krasnoludy z Gór Krańca Świata czasem używają bezcennych kowadeł z gromrilu.

Kuźnia: nie można zapakować na wóz i zabrać ze sobą w podróż. Niemniej, kowal nie poradzi sobie bez niej, ponieważ musi mieć porządne palenisko oraz miejsce, w którym ustawi kowadło i miech. Kuźnia *dobrej jakości* zapewnia modyfikator +5% do testów *kowalstwa*, natomiast te *najlepszej jakości* daje +10%. W kuźni *kiepskiej jakości* brakuje części wyposażenia, lub jest za mała, co powoduje modyfikator -10% do testów *kowalstwa.*

Liczydło: liczydło to prosty przyrząd, który pomaga w przeprowadzaniu obliczań matematycznych. W drewnianą ramę wprawionych jest kilka metalowych osi, na które nanizane są kuleczki lub paciorki. Kupcy często korzystają z pomocy liczydła przy zawieraniu transakcji handlowych. Bohaterowie korzystający z liczydła otrzymują dodatni modyfikator +5% do testów **Inteligencji** związanych z obliczeniami.

Lina: spleciona z konopnych włókiem lina o długości 20 metrów.

Lont: to pokryty siarką sznurek, którego używa się do wysadzania beczek z prochem lub min oblężniczych z dalszej odległości. Lonty *kiepskiej jakości* mogą zgasnąć (50% szans), jeszcze zanim płomień dotrze do ładunku wybuchowego. Lonty sprzedawane są w odcinkach, które spalają się w dziesięć sekund.

Luneta: składana luneta powiększa obraz pięciokrotnie. Każdy poziom jakości wykonania powyżej *przeciętnego* oznacza, że soczewka jest w stanie przybliżyć obraz o kolejne pięć razy (maksymalnie 15-krotnie). Próżno szukać lunety *kiepskiej jakości* i nigdzie nie można jej kupić. Luneta jest bardzo droga, bowiem jej wykonanie nie jest proste. Trzeba odpowiednio oszlifować soczewki, a następnie zamocować je w blaszanej tulei. Mimo to wielu oficerów korzysta z lunet, aby śledzić przemieszczanie się wrogich żołnierzy na polu bitwy. Większe lunety, zwane teleskopami, szczególnie upodobali sobie astrologowie, którzy dzięki nim są w stanie śledzić ruch gwiazd na niebie.

Łańcuch: połączone ze sobą metalowe oczka tworzą łańcuch o długości 1 metra. Różnice jakości wykonania oznaczają trwałość najsłabszego ogniwa.

Łom: gruby metalowy pręt ze spłaszczonym i wygiętym końcem. Bohater posługujący się łomem otrzymuje modyfikator +5% do testów **Krzepy** podczas wyważania drzwi lub podważania wieka skrzyni. Łomu można używać jako *kostura* z cechą oręża *druzgoczący.*

Łopata: prosta łopata o drewnianym trzonku. W walce może być używana jak *średnia*, *obuchowa* broń improwizowana.

Mapy: podobnie jak książki są cennym i trudno dostępnym towarem. Korzystają z nich przede wszystkich nawigatorzy, odkrywcy i kapitanowie okrętów. Większość map naniesiona jest na wyprawioną zwierzęcą skórę lub *dobrej jakości* pergaminy. Jak do tej pory niedoścignionymi mistrzami kartografii są elfy, których mapy są niemal bezbłędne.

Miech: to kolejne nieodzowne narzędzie w kuźni. Służy do rozpalania i podtrzymywania silnego ognia. Składa się z wąskiej tulejki, umożliwiając wylot powietrza z komory, którą tworzą dwie drewniane płyty, zamknięte płócienną harmonijką. Otwierając miech, wciąga się do jego wnętrza powietrze, a zamykając, wydyma się je przez wąski otwór skierowany w palenisko.

Miska do płukania: specjalna misa, używana przez poszukiwaczy złota to wypłukiwania samorodków złota z piasku i mułu rzecznego.

Młot: solidna metalowa głownia osadzona na drewnianym drągu. Może być stosowany w walce jak lekki młot.

Motyka: jest jednym z narzędzi polowych, używanych do pielenia chwastów i spulchniania ziemi. W walce może być używana jak *średnia*, *sieczna* broń improwizowana.

MOŹDZIERZ & TŁUCZEK: służą do mielenia różnych materiałów na proszek. Większość z tych narzędzi jest drewniana, choć lepsze wyrabiane są z kamienia.

NARZĘDZIA: do tej kategorii należą przeróżne narzędzia, których używają rzemieślnicy i inni fachowcy. Są to między innymi narzędzia inżynierów (szczypce, młotki, gwoździe), nawigatorów (sekstans, mapy), lub przyrządy aptekarskie (moździerz, miarka, nożyk, słoiczki). Wszystkie narzędzia potrzebne do wykonywania określonej profesji liczą się jako jeden zestaw. Bohater używający narzędzi *dobrej* jakości otrzymuje modyfikator +5% do testu, a używający wytrychów *najlepszej* jakości +10%.

OSEŁKA: to kamień, który służy do ostrzenia noży. Stosuje się różne materiały, ale większość osełek wyrabiana jest z kamieni wydobywanych w Górach Krańca Świata, a ostatnio także w Górach Środkowych. Istnieją niewielkie osełki ręczne, a także większe osełki kołowe do ostrzenia mieczy i toporów.

PIŁA DO DREWNA: piły do drewna mają różne kształty i rozmiary: od niewielkich jednoręcznych, po długie i ciężkie, którymi posługują się drwale i pracownicy tartaku. Pił nie można używać jako broni improwizowanych, jednak doskonale nadają się do ćwiartowania i torturowania związanych ofiar.

PIŁA DO METALU: niewielka piła o ostrych zębach z zadziwiającą łatwością tnie drewno, metal i kość. W ciągu 10 minut można przepiłować nią sztabę metalu o grubości 5 cm, drewno podobnej grubości w 10 rund, a kość w 6. Każdy stopień jakości powyżej normalnego skraca czas cięcia o dwie minuty/rundy. Piła *kiepskiej jakości* dwukrotnie wydłuża czas potrzebny do przecięcia danego materiału.

PŁUG: to ciężki, metalowy klin, za pomocą którego chłopi orzą ziemię. Jest zbyt ciężki, aby mógł być używany przez jedną osobę, dlatego zwykle ciągnie go wół albo koń. Pługi są bardzo drogie, dlatego chłopi przez całe życie używają tylko jednego pługa, najczęściej odziedziczonego po ojcu.

POTRZASK: jest to wykonana z metalu pułapka na średnią i grubą zwierzynę, taką jak wilki lub niedźwiedzie. Zazwyczaj ma kształt metalowych szczęk, uruchamianych przez nacisk łapy zwierzęcia. Potrzaski są przybijane kołkami do ziemi lub za pomocą łańcucha uwiązywane do drzewa. Myśliwi Starego Świata bardzo chętnie zastawiają potrzaski, a niejeden podróżnik stracił stopę, wdepnąwszy w nie przez nieuwagę. W południowych prowincjach Imperium używanie potrzasków jest zabronione.

ROZMIAR SZCZĘK I SIŁA MECHANIZMU	SIŁA	KO	RODZAJ RAN	ŚREDNICA SZCZĘK
Bardzo mały	1	K3	obuchowe	5 cm
Mały	2	K4	obuchowe	10 cm
Średni	4	K6	obuchowe	20 cm
Duży	8	K8	obuchowe	40 cm
Gigantyczny	16	2K6	obuchowe	80 cm
Kolosalny	32	2K8	obuchowe	160 cm
Monstrualny	64	4K6	obuchowe	320 cm

SIEĆ RYBACKA: rybacy w całym Starym Świecie używają sieci do łowienia ryb. Zwykle są zbyt nieporęczne, aby używać ich w walce wręcz, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby z zasadzki zarzucać je na zaskoczonego wroga.

SZKŁO POWIĘKSZAJĄCE: to zestaw soczewek osadzonych w żeliwnych obręczach. *Kiepskiej jakości* szkło powiększa obraz dwukrotnie, *przeciętnej* trzykrotnie, *dobrej* czterokrotnie, a szkło *najlepszej jakości* aż pięciokrotnie.

SZNUREK: dwadzieścia metrów zwiniętego w kłębek sznurka przyda się każdemu, niezależnie od tego, jaką profesją się para. Wytrzymałość szpagatu zależy od jego jakości.

SZTABA METALU: kawałek czystego metalu, podana cena odnosi się do żelaza. W zależności od jakości wykonania metal może być bardziej lub mniej łamliwy, ze skazą czy kruchy. Cena sztaby srebra, miedzi lub innego metalu jest odpowiednio wyższa lub niższa. Sztaby można używać jako *obuchowej*, *małej* broni improwizowanej.

SZTANCA DO MONET: przy pomocy sztancy można bić z kruszcu monety. Nic dziwnego, że nie można ich kupić w sposób otwarty i legalny. Każdy magistrat zazdrośnie strzeże swoich sztanc, a jedynym ich źródłem jest kradzież lub czarny rynek.

SZYDŁO: to niewielki szpikulec, który pomaga w pracy garbarzom kaletnikom. Szydło może być używane w razie potrzeby jako *bardzo mała*, *kłutą* broń improwizowaną.

ŚWIECA ZEGAROWA: to taka, która spala się w ciągu określonego czasu. To jedna z najtańszych metod mierzenia jego upływu. Zwykle świeca pali się przez cztery godziny, inne dłużej lub krócej, zależnie od jakości wykonania.

TACZKA: taczek używają zarówno rolnicy, jak i grabarze. Zwykle jest to drewniana skrzynia, do której przymocowano ośkę i dwa kółka oraz rączki, za które można ją podnieść. Jakość wykonania decyduje o pojemności i wytrzymałości taczki, a także uwzględnia pewne modyfikacje konstrukcji.

WAGA: waga kupiecka służy do określania przybliżonej wagi towaru. Dokładność pomiaru zależy od jakości jej wykonania.

WIDŁY: chłopi używają wideł do przerzucania siana lub gnoju. W walce można ich używać jako *dużej*, *kłutej* broni improwizowanej.

WNYKI: wnyki mają różną postać, ale z reguły składają się z przynęty i linki lub pętli, zaciskającej się na szyi zwierzęcia. Używane są do polowania na drobna i średnią zwierzynę, taką jak zające, lisy lub borsuki. W południowych prowincjach Imperium używanie wnyków jest surowo zakazane.

WOSK DO PIECZĘCI: wyrabiany jest z wosku pszczelego. Podgrzany przez chwilę nad płomieniem zaczyna się topić i łatwo można w nim odcisnąć pieczęć. Używa się go do zamykania listów i przesyłek, tak aby już na pierwszy rzut oka można było rozpoznać, czy ich zawartość nie została naruszona. Pieczętowanie przesyłek to codzienna praktyka w Starym Świecie.

WYTRYCHY: w skład zestawu wytrychów wchodzi kilka kluczy, cienkich drucików i szczypiec. Są to narzędzia niezbędne do *testu otwierania zamków*. Bohater używający wytrychów *dobrej jakości* otrzymuje modyfikator +5% do testu, a używający wytrychów *najlepszej jakości* +10%.

ZESTAW DO CHARAKTERYZACJI: w tym niewielkim pudełku mieszczą się farby, tusze i pudry, które pozwalają zmienić wygląd twarzy bohatera. Oprócz nich w skład zestawu mogą wchodzić sztuczne nosy i peruki, które dodatkowo ułatwiają to zadanie. Zestaw do charakteryzacji *dobrej* lub *najlepszej jakości* zapewnia modyfikator, odpowiednio +5% i +10% do testów *charakteryzacji*.

ZESTAW PILNIKÓW: w naoliwionej, skórzanej torbie znajdują się pilniki różnej grubości, dzięki którym można przeciąć wszelkiego rodzaju łańcuchy, kajdany, żelazne sztaby lub zamki. Przepiłowanie sztaby metalu o grubości 1 cm zajmuje około 4 minut. Podobnej grubości drewnianą deskę można przeciąć w dwie rundy.

ŻELAZO DO ZNAKOWANIA: to stalowy pręt zakończony znakiem lub runą właściciela. Wkłada się je do żaru, a następnie rozpalone do czerwoności przytyka do skóry zwierzęcia, oznaczając w ten sposób, czyją jest własnością. Żelazo może być użyte w walce jako *średnia*, *obuchowa* broń improwizowana. Rozgrzane zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). W pierwszej rundzie walki żelazo do znakowania należy traktować jak *średnie* źródło ognia, w drugiej jak *małe*, a w trzeciej jako *bardzo małe*. Począwszy od czwartej rundy żelazo nie zadaje obrażeń od ognia.

EKWIPUNEK SPECJALNY:



Ekwipunek specjalny to unikalne przedmioty, których bohaterowie normalnie nie mogą kupić nawet w największych miastach Starego Świata. Między innymi są to osobliwości o niezwykłym działaniu, takie jak *księgi wiedzy tajemnej*, różnego rodzaju *odtrutki*, *relikwie* świętych zasłużonych dla poszczególnych Kultów, *talizmany szczęścia* oraz protezy.

MIKSTURY & MEDYKAMENTY:

MIKSTURY & MEDYKAMENTY

PRZEDMIOT	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Antybiotyk	10 zk	1	niewielka
Dar Grety	30 zk	2	znikoma
Esencja Chaosu	225 zk	2	znikoma
Lek Na Wszelkie Zło	18 s	2	przeciętna
Mikstura Lecznicza	5 zk	2	mała
Mleko Niziołków	50 zk	2	sporadyczna
Napój Odwagi	10 zk	2	przeciętna
Odtrutka (na chorobę)	11 zk	2	przeciętna
Odtrutka (na truciznę)	15 zk	2	sporadyczna
Piwo Bugmana	50 zk	5	znikoma
Pocałunek Dwórki	25 zk	2	sporadyczna
Sokole Oko	25 s	2	sporadyczna
Środek dezynfekujący	2 zk	5	mała
Środek nasenny	1 zk	2	mała
Środek odkażający	1 zk	5	mała
Środek przeczyszczający	10 s	2	mała
Środek usypiający	5 zk	2	sporadyczna
Tabletka zdrowia	10 zk	1	niewielka

Medykamenty i mikstury produkowane są i sprzedawane przez aptekarzy, którzy w odróżnieniu od zielarzy raczej nie stosują składników pochodzenia roślinnego lub zwierzęcego. Mikstury mają zazwyczaj postać proszku, rozpuszczanego w wodzie, lub znacznie rzadziej tabletek. Większość z niżej wymienionych środków należy zażyć doustnie. Do przygotowania medykamentów i mikstur niezbędne jest posiadanie narzędzi aptekarskich oraz składników (połowa ceny gotowego produktu). Przygotowanie zajmuje K10 godzin i wymaga wykonania udanego testu *farmacji* W nawiasie obok nazwy medykamentu podano modyfikator oznaczający trudność testu. W przypadku medykamentów i mikstur przyjmuje się, że wszystkie są *najlepszej jakości*.

ANTYBIOTYK (-30%)**:** zażycie jednej porcji lekarstwa pozwala chorej osobie wykonać ponowny test *choroby*. Udany rezultat oznacza, że choroba ustępuje i zaczyna się rekonwalescencja chorego.

DAR GRETY (-10%)**:** postać, wdychająca opary tej niezwykłej mieszanki ziół i składników alchemicznych, musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że na K10 rund wyostrzają się zmysły postaci, zapewniając jej modyfikator +5% do testów **INT**.

ESENCJA CHAOSU (-30%)**:** ten gorzki napar, przyrządzany z mózgu zwierzoczleka, ma tak obrzydliwy smak, że wypicie go wymaga udanego testu **ODP**. Bohater, który wypije miksturę musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza, że napar wywołuje przerażające wizje rzezi i śmierci (postać otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*), natomiast efektem ubocznym jest znacznie podwyższony poziom wyczulenia na zmiany w Wiatrach Magii. Bohater otrzymuje modyfikator +5% do testów *wykrywania magii* oraz +1 do uzyskanego *Poziomu Mocy* przy każdym rzucanym zaklęciu. Efekt mikstury utrzymuje się przez K10 minut na każdy punkt **MAGII** postaci.

LEK NA WSZELKIE ZŁO (-)**:** w Starym Świecie znachorzy i cyrulicy potrafią sporządzić lek na niemal każdy rodzaj choroby, choć nie zawsze preparaty działają zgodnie z zamierzonym celem. Z oferty rozmaitych, łatwo dostępnych medykamentów największy rozgłos zdobyła mikstura znanej aptekarki - Mamy Melchin. Wśród pospólstwa cieszy się opinią leku na wszelkie dolegliwości, złe duchy i fluidy, a nawet skutecznie usuwające kurzajki. Trudno jednak stwierdzić, jakie efekty uboczne może wywołać ten specyfik. Postać, która spożyje miksturę musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że specyfik działa. Po spożyciu mikstury należy sprawdzić jej efekt w tabeli **LEK NA WSZELKIE ZŁO**.

TABELA: LEK NA WSZELKIE ZŁO

K100	REZULTAT
01	**Trucizna!** Postać musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza, że mikstura działa na nią równie efektywnie jak 1 dawka *jadu pająka*.
02-20	**Moje włosy!** Włosy bohatera gwałtownie wypadają, a na twarzy pojawia się silny rumieniec. Innych efektów brak.
21-35	**Niedobrze mi…** Postać zaczyna cierpieć na *nudności*.
36-40	**Na wielką brodę Sigmara!** Co to jest? Postać doświadcza dziwacznej wizji (demona, ducha lub potwora), upuszcza wszystko co miała w rękach, po czym kręci się w miejscy przez 10-**WT** rund. Potem musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*.
41-55	**Przepraszam…** Poza głośnym beknięciem i pierdnięciem wydaje się, że mikstura nie wywiera żadnego efektu.
56-70	**Chyba już mi lepiej.** Mikstura wzmacnia organizm chorego, zapewniając mu +10% do testów **ODP** związanych ze zwalczaniem choroby.
71-95	**Dość tego chorowania!** Mikstura działa jak należy, lecząc chorobę, a przy okazji usuwając z ciała wszelkie trucizny.
96-00	**Nie jestem pewien, czy to już działa.** Należy rzucić dwa razy i zastosować oba efekty (ignorując wyniki 96 lub wyżej). Jeśli przy obu rzutach wypadnie ten wynik, ich efekty kumulują się.

MIKSTURA LECZNICZA (-)**:** bohater, który spożyje miksturę musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że specyfik przywraca K4 punkty **ŻW** *lekko rannej* postaci (należy wykonać osobny rzut dla każdej zranionej lokacji). Mikstura lecznicza nie może wyleczyć *ciężko rannej* postaci, ani podnieść poziomu **ŻW** powyżej maksymalnej wartości tej cechy.

MLEKO NIZIOŁKÓW (-20%)**:** gęsty, mleczny napój o gorzkim smaku pozostawia w ustach pijącego kredowy posmak. Po wypiciu specyfiku należy wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że po K10 rundach postać zyskuje lepszą koordynację ruchową i poprawia się jej zmysł równowagi (modyfikator +5% do testów **ZR**). ubocznym działaniem mleka jest osłabienie umysłu, co powoduje modyfikator -5% do testów **SW**. Efekty mikstury mijają po upływie 3K10 rund.

NAPÓJ ODWAGI (-)**:** ta dość łatwa do przyrządzenia mikstura (czysta gorzałka z odrobiną ziołowych składników) może podtrzymać w postaci wiarę, że będzie w stanie stawić czoła okropieństwom Starego Świata. Po wypiciu mikstury bohater musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że działanie specyfiku zapewnia modyfikator +10% do testów *strachu*, jednak jest to piekielny mocny trunek, a zawarte w nim zioła potęgują efekt alkoholu. Postać musi wykonać test *mocnej głowy* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że zachowuje się jak pod wpływem dużej ilości alkoholu (efekt *śmierdzącego ochlapusa* - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **MOCNA GŁOWA**). Nawet po udanym teście postać otrzymuje ujemny modyfikator -10% do **ZR** i **INT**. Efekty mikstury ustępują po K10x10 minutach.

ODTRUTKA (NA CHOROBĘ) (-30%)**:** zarazy to niemal codzienność w Starym Świecie. Przenoszone przez zwierzynę i wędrowców szybko się rozprzestrzeniają, a niski poziom medycyny i złe warunki sanitarne nie pozwalają na efektywne zwalczanie chorób. Wybuchające co jakiś czas epidemie traktowane są jako kara boska lub efekt podstępnych działań mitycznych szczuroludzi (zwłaszcza w miastach Tilei). Cyrulicy próbują walczyć z chorobami za pomocą różnych metod: przystawiają pijawki, puszczają krew, wycinają owrzodzenia i bąble, nacierają skórę chorego octem i sokiem z kapusty, a nawet nakazują rozpalić ogień w pomieszczeniu i polać chorego święconą wodą, żeby zdusić złe wyziewy i wypędzić roznoszące choroby Nurglingi. Nieliczni próbują sięgać do ludowych tradycji warzenia naparów ziołowych. Mimo iż czasem okazują się skuteczne, rzadko można je stosować na szeroką skalę.

Każda odtrutka musi być specjalnie przygotowana dla pacjenta, tak aby mogła skutecznie przeciwdziałać chorobie. Aby ją przyrządzić, aptekarz musi posiadać odpowiednie narzędzia (aptekarskie), kupić lub własnoręcznie przygotować składniki (2K10 złotych koron) i poświęcić K10 godzin. Udany test *farmacji* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30% oznacza, że aptekarz przygotował dawkę specyfiku, który usuwa szkodliwe toksyny z ciała pacjenta. Nieudany test oznacza, że należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z tabeli **ODTRUTKA**, aby przekonać się, jaki wpływ na chorego wywiera mikstura. Aptekarz zawsze jest święcie przekonany, że lek działa dobrze, tyle że jego rzeczywisty wpływ może być nieco inny. Odtrutka działa na zażywające tylko wtedy, gdy ten wykona *nieudany* test *trucizny*.

TABELA: ODTRUTKA

K100	REZULTAT
01-20	**Tfu, ale gorzkie!** Lek jest bezużyteczny i medyk zdaje sobie z tego sprawę.
21-40	**Całkiem niezłe!** Lek nie działa, ale jest traktowany jak porcja alkoholu.
41-60	**Środek usypiający.** Lek zwala z nóg na K10 godzin każdego, kto go zażyje.
61-80	**Odrobina rtęci dla zdrowia.** Zażycie leku sprawia, że chory otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.
81-00	**Zemsta konowała.** Lek okazuje się trucizną. Każdy kto go zażyje, musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza, że trucizna działa na niego równie efektywnie jak jedna dawka *jadu pająka*.

ODTRUTKA (NA TRUCIZNĘ) (-20%)**:** zażycie antidotum niweluje działanie jednej dawki trucizny, narkotyku lub gazu.

PIWO BUGMAN (-10%)**:** receptura owego zacnego trunku została opracowana przez Josefa Bugmana i to z jego browaru popłynęła w Stary Świat rzeka doskonałego piwa. Bohater, który wychylił kufel piwa musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, działanie piwa zapewnia bohaterowi niewrażliwość na *strach* przez 2K6 godzin. Piwo Bugmana jest jednak bardzo mocne i liczy się za cztery porcje alkoholu. Po każdej kolejce należy wykonać test *mocnej głowy* z ujemnym modyfikatorem -20%, aby uniknąć efektu *śmierdzącego ochlapusa*.

POCAŁUNEK DWÓRKI (-20%)**:** ta mikstura - połączenie doskonałej brandy z narkotykiem - szczególną popularnością cieszy się w Altdorfie. Po spożyciu postać musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że mikstura zaczyna działać, a bohater nabiera pewności siebie, staje się bardziej elokwentny i uwodzicielski, niestety kosztem zmniejszonej bystrości umysłu. Spożycie mikstury zapewnia modyfikator +10% do testów **CHA**, ale także -10% do testów **INT** na czas K10 godzin. Osoby znajdujące się pod wpływem tej mikstury mają silne rumieńce i załzawione oczy.

SOKOLE OKO (-)**:** podobno wynalazcami receptury tej niezwykłej mikstury są elfi alchemicy z tajemniczego lasu Athel Loren, jednak niedawno pojawiła się także w Imperium. Wieść głosi, że pewien elfi czarodziej został

zamordowany, ale jego wiedza w zakresie alchemii nie zginęła razem z nim. Sokole Oko to mikstura niekiedy używana przez strażników i gwardzistów na nocnych zmianach. Po jego spożyciu należy wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza, że mikstura działa i zapewnia modyfikator +5% do testów *spostrzegawczości* na okres K10 godzin. Jednakże w tym czasie postać nie będzie mogła zasnąć.

ŚRODEK DEZYNFEKUJĄCY (-): wykorzystywany przez medyków do dezynfekcji narzędzi chirurgicznych, jedna porcja pozwala odkazić jeden zestaw narzędzi chirurgicznych. Pozwala dodać +10% do modyfikatora *higieny sali operacyjnej* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**). Można używać również jako środka odkażającego.

ŚRODEK NASENNY (-10%): jeśli zażywający nie wykona udanego testu *trucizny* w ciągu 4K4 minut zapadnie w naturalny sen.

ŚRODEK ODKAŻAJĄCY (-): zastosowany w czasie K4 minut od zranienia pozwala dodać +10% do **ODPORNOŚCI** podczas testu *infekcji ran*.

ŚRODEK PRZECZYSZCZAJĄCY (+10%): po zażyciu bohater musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza wystąpienie *nudności* w czasie K6x10 minut gry.

ŚRODEK USYPIAJĄCY (-10%): jeśli zażywający nie wykona udanego testu *trucizny* w ciągu K4 rund straci przytomność (traktowane jak *omdlenie*).

TABLETKA ZDROWIA (-30%): zażywający lekarstwo musi wykonać test *trucizny*. Jeśli test *nie* powiedzie się medykament przywraca zażywającemu 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI**.

OSOBLIWOŚCI:

OSOBLIWOŚCI

PRZEDMIOT	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Amulet	2 *p*	1	przeciętna
Bezoar	30 *zk*	1	niewielka
Czosnek	7 *p*	1	przeciętna
Księga wiedzy tajemnej	500 *zk*	50	znikoma
Odtrutki	3 *zk*	10	sporadyczna
Pieczęć czystości	8 *zk*	1	mała
Relikwia	5+*zk*	10	sporadyczna
Ropuszy kamień	40 *zk*	1	znikoma
Szkło z Miragliano	40 *zk*	2	niewielka
Szmaragdowy proszek	100 *zk*	1	niewielka
Talizman szczęścia			
Piekielna moneta	35 *zk*	1	sporadyczna
Psia łapka	20 *zk*	1	przeciętna
Pudełko życzeń	10 *zk*	25	mała
Strzęp flagi	50 *zk*	1	niewielka
Wiedźmie mydło	15 *zk*	10	mała
Woda święcona	10 *zk*	5	sporadyczna
Zwój	1 *zk*	1	przeciętna

W tym podrozdziale znajdują się niezwykle rzadko spotykane przedmioty, zwykle będące w posiadaniu doświadczonych awanturników. Przydają się w niebezpiecznych starciach z groźnymi potworami, bywają używane w nietypowych sytuacjach, ale zapewniają także odrobinę nadziei w ciężkich czasach.

AMULET: popularnym zwyczajem wśród mieszkańców Starego Świata jest noszenie różnego rodzaju amuletów służących do ochrony przed złym losem i jako sposób na odczynianie uroku bądź klątwy. Widuje się różnego rodzaju amulety. Może to być kość poległego towarzysza albo przodka, noszą ku ich czci. Strzelcy często noszą przestrzelone monety lub karty przyczepione do pancerza albo broni, świadczące o ich kunszcie strzeleckim. Inni wojownicy noszą szczątki pokonanych wrogów lub potworów (często spotykane są naszyjniki z pazurów lub kłów). Amulet przeważnie ma znaczenie jedynie dla noszącej go osoby, przez którą zwykle został wykonany własnoręcznie albo zdobyty w trakcie przygód. Zdarza się jednak, że ktoś naiwny daje się namówić szarlatanowi albo wędrownemu handlarzowi na kupno *absolutnie skutecznego* amuletu. Oczywiście, żaden z nich nie ma specjalnej mocy.

BEZOAR: częste próby skrytobójstwa dokonywanego za pomocą trucizny zwiększają popyt na różnego rodzaju odtrutki i sposoby neutralizacji jadu. Jednym z nich jest użycie bezoaru - niewielkiego i twardego guza z resztek roślinnych, włosów, śliny i żółci tworzących się w żołądku sarny, jelenia, a nawet kóz. Taki kamyk wrzuca się do pucharu lub kufla, co zapewnia 25% szans neutralizacji jednej dawki dowolnej trucizny.

CZOSNEK: chociaż od Wojny z Wampirami minęło wiele lat, pamięć o nieumarłych hordach wciąż jest żywa wśród mieszkańców Imperium. Wieszanie warkoczy czosnku na drzwiach i wokół okien ma odstraszać złe moce i odganiać duchy. Jest to zwyczaj szczególnie popularny wśród mieszkańców wsi.

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ: czarodzieje uczą się z tej księgi tajników swojej sztuki magicznej. Są to zwykle ciężkie woluminy oprawione w skórę (niekiedy ludzką, a nawet smoczą) i okute metalem. W trakcie długiej podróży mogą okazać się męczącym obciążeniem.

ODTRUTKI: oprócz surowic i substancji neutralizujących najczęściej używane trucizny, w zestawie znajduje się nożyk do nacinania rany, kilka woreczków z ziołami leczniczymi oraz słój z żywymi pijawkami, które wysysają zatrutą krew. Jeżeli bohater posiada taki zestaw, w przypadku zatrucia może poświęcić dwie akcje na próbę uratowania życia przy pomocy odtrutek. Jeżeli po tym czasie bohater nadal znajduje się wśród żywych, może wykonać kolejny test **ODPORNOŚCI**, próbując zneutralizować jad w swoim ciele. Zapas surowic starcza na trzy próby unieszkodliwienia trucizny.

PIECZĘĆ CZYSTOŚCI: w obliczu wroga lub niebezpieczeństwa nie tylko pobożni i wierni zwracają się do bogów z prośbą o łaskę i ochronę. Niektórzy umieszczają religijne inwokacje na pancerzu i tarczy, natomiast niepiśmienni mogą odcisnąć symbol bóstwa w wosku rozlanym na napierśniku lub hełmie. Wojownicy, których nie stać na zbroję płytową, noszą pieczęć na pokrytych runami ryngrafach zawieszonych na szyi.

RELIKWIA: relikwie to szczątki świętych lub osób szczególnie zasłużonych dla danej Świątyni. Mogą to być kości, strzępki ubrań lub biżuteria. Relikwia zapewnia modyfikator +5% do testów *oszustwa* i *plotkowania* stosowanych wobec wiernych danej religii. Wielu ludzi jest przekonanych, że ich relikwia to kawałek kości samego Sigmara, ale biorąc pod uwagę ilość takich *prawdziwych* relikwii, wystarczałoby ich dla wodzów wszystkich ośmiu plemion, które założyły Imperium!

ROPUSZY KAMIEŃ: według wierzeń ludowych ten wyjątkowo rzadki kamień odstrasza złe duchy, a także stanowi ochronę przed urokiem, chorobami i truciznami. Noszony w pierścieniu lub w wisiorku zapewnia modyfikator +5% do **ODP** przeciwko truciznom i chorobom. Jednak jego uzyskanie jest niezwykle trudne. Ludowe opowieści przekazują tylko jedną, nie zawsze skuteczną metodę pozyskiwania kamienia. Należy położyć jadowitą ropuchę na czerwonej szmatce i czekać, aż wypluje kamień. Niestety, jest to dość ryzykowne, jako że ropuchy zwykle nie mają zamiaru siedzieć w spokoju, a ich przytrzymanie może skończyć się ciężkim zatruciem.

SZKŁO Z MIRAGLIANO: szklarze z tileańskiego miasta-państwa Miragliano posiedli sekret wyrabiania niezwykle delikatnego szkła, które pęka pod wpływem trucizny rozpuszczonej w płynie. Niestety, dawka trucizny nie zawsze jest na tyle silna, by zniszczyć delikatne ścianki naczynia. Szansa wykrycia w ten sposób trucizny wynosi 30%.

SZMARAGDOWY PROSZEK: zarówno ludowe wierzenia, jak też naukowe teorie, podtrzymują wiarę w magiczne właściwości sproszkowanych kamieni szlachetnych. Jeśli szmaragdowy pył zostanie wsypany do wina lub innego napoju, ma 20% szans na zneutralizowanie rozpuszczonej w płynie trucizny. Ta substancja wzmacnia również odporność ciała na efekty zranień i osłabienia. Jeśli pacjent wypije płyn ze szmaragdowym proszkiem, przy następnym teście leczenia tej osoby medyk otrzymuje modyfikator +10% do **INTELIGENCJI**.

TALIZMAN SZCZĘŚCIA: każdy talizman szczęścia wygląda inaczej. Ozdabiają je runy, symbole wiary, a także znaki pomyślności i dobrego omenu. W większości wypadków talizman szczęścia jest jednorazowego użytku i pozwala na powtórne wykonanie rzutu po nieudanym teście, albo uniknąć celnego ciosu lub strzału. W drugim przypadku, bohater *cudem* unika celnego trafienia. Musi jednak zadeklarować użycie talizmanu przed rzutem na trafienie.

PIEKIELNA MONETA: ten dość niezwykły talizman o niepokojącym wyglądzie przypomina monetę, wykonaną ze skrawka pancerza mutanta, zwierzoczłeka, Marudera lub Wojownika Chaosu. Oznaczone runami śmierci, są często spotykane na terenie Imperium, zwłaszcza we wschodnich i północnych prowincjach. Podobno ich moc potrafi na chwilę *odwrócić uwagę* Morra w przypadku zagrożenia życia. Ich posiadanie nie jest zakazane, lecz wzbudza naturalną podejrzliwość, nie tylko wśród łowców czarownic. Użycie piekielnej monety pozwala zignorować udane trafienie, jednak należy to zadeklarować przed obliczeniem liczby odniesionych obrażeń. Moc talizmanu wystarcza na dwukrotne wykorzystanie, po czym moneta rozsypuje się w proch.

PSIA ŁAPKA: łapa psa o trzech nogach podobno odwraca pecha. Postać może użyć psiej łapki, aby powtórzyć dowolny nieudany test *cechy* lub *umiejętności*. Psią łapkę można wykorzystać tylko raz.

PUDEŁKO ŻYCZEŃ: te ciężkie, metalowe pudełka zwykle dekorowane są tajemnymi runami lub różnymi symbolami astrologicznymi i religijnymi. We wnętrzu pudełka umieszcza się zwitek pergaminu z zapisanym najskrytszym życzeniem właściciela. Pudełko zwykle nosi się na szyi, zawieszone na przetartym sznurze, który ponoć pęknie, gdy życzenie zostanie spełnione. Postać może użyć pudełka życzeń, by otrzymać modyfikator +20% do testu *umiejętności* związanej z wyrażonym życzeniem. Na przykład, może otrzymać modyfikator do *uwodzenia*, jeśli próbuje oczarować kobietę marzeń. Pudełko życzeń może być użyte tylko raz.

STRZĘP FLAGI: niektórzy wojownicy wierzą, że chwała wielkiego zwycięstwa może być zawarta w przedmiocie. Z tego powodu wielką popularnością cieszą się niewielkie strzępy flag noszonych przez zwycięzców słynnych bitew. Szczególnie cenione są sztandary należące do znanych regimentów, pobłogosławione przez Wielkiego Teogonistę lub dotknięte dłonią Imperatora. Zaszyte w ubranie,

zrolowane w naszyjniku lub przybite do tarczy, skrawki flag powszechnie uważane są za amulety chroniące przed śmiercią. Postać może użyć tego talizmanu, aby powtórzyć nieudany test *cechy* lub *umiejętności*. Strzęp flagi można wykorzystać dwukrotnie, potem jego moc gaśnie.

WIEDŹMIE MYDŁO: to tłuste, zielonkawe mydło jest wytapiane z gęsiego łoju w świetle Gwiazdy Uroku, astrologicznego symbolu magii. Zawiera mieszankę ziół powszechnie uznawanych za przynoszące szczęście. Regularne używanie go podobno zapewnia łaskę Ranalda. Jednak w rzeczywistości moc talizmanu wystarcza na jednorazowe skorzystanie z dobroczynnego efektu. Postać, która umyje się tym mydłem, w dowolnym momencie tego samego dnia może powtórzyć nieudany test. W przypadku udanego testu, talizman podwaja liczbę uzyskanych poziomów skuteczności.

WODA ŚWIĘCONA: to kolejny zwyczaj, którego pochodzenie sięga wstecz do czasów Wojen z Wampirami. Woda święcona może ranić ożywieńców (każde użycie przeciw nieumarłemu powoduje, że stwór musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że ożywieniec traci na trafionej lokacji **KO**, błogosławiącego wodę kapłana, punktów **ŻW**). Jej przygotowanie wymaga błogosławieństwa kapłana lub świątobliwej osoby. Niektórzy wojownicy przed każdą bitwą poddają się rytualnemu oczyszczeniu z rąk kapłanów Sigmara, którzy kropią ich święconą wodą lub olejem. Święcona woda zamykana jest zazwyczaj w specjalnych fiolkach lub glinianych słojach, o pojemności dziesiątej części litra.

ZWÓJ: mieszkańcy Starego Świata wierzą, że bogowie przychylniej będą patrzeć na tego, kto otwarcie nosi przy sobie spisaną inwokację lub modlitwę ku ich czci. Dlatego też częstym widokiem jest zwój pergaminu noszony na wierzchu ubrania lub przywiązany rzemieniem do pancerza albo broni. Są to zwykle spisane przez skrybę modlitwy lub psalmy, karty ze świętej księgi, świadectwo pokuty lub ślub czystości, albo błogosławieństwo ochrony udzielone przez kapłana. W północnych prowincjach wielu żołnierzy nosi pod koszulą pergamin nasączony octem i pobłogosławiony przez kapłankę Shallyi, który ma chronić noszącego przed zimnym wiatrem i chorobami. Mimo iż zwoje nie mają żadnych szczególnych mocy, ich dotyk pokrzepia żołnierzy przed bitwą, a wędrowców przed długą i ryzykowną wyprawą.

PROTEZY & DODATKI:

PROTEZY & DODATKI

PRZEDMIOT	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Deska żebracza	5+ *p*	10	przeciętna
Dłoń weterana	60+ *zk*	-	znikoma
Drewniane zęby	3+ *s*	-	mała
Hak	3+ *s*	-	mała
Kolczyk	1+ *s*	-	przeciętna
Opaska na oko	6+ *p*	-	przeciętna
Płytka czaszkowa	1+ *s*	-	mała
Pozłacany nos	6+ *s*	-	sporadyczna
Szklane oko	1+ *s*	-	mała
Sztuczna noga	6+ *s*	-	mała
Tatuaż	3+ *s*	-	mała
Trąbka do ucha	5 *p*	-	przeciętna

Protezy to kategoria przedmiotów *związanych* z ciałem postaci. W sporej części są to bitewne *pamiątki* lub konsekwencje żywota pełnego przemocy. Sztuczne ręce, zęby i inne tego typu akcesoria są częstym widokiem w Starym Świecie.

DESKA ŻEBRACZA: wielu żebraków ma problemy nawet z chodzeniem. Ludzie, którzy stracili nogi na wojnie lub są kalekami od urodzenia, muszą czołgać się po ziemi. Drobną pomocą może być zwykła deska, która chroni przed obtarciami. W przypadku tego rodzaju przedmiotów trudno mówić o jakości wykonania, ale istnieją między nimi różnice. Lepsze deski mają kółka i warstwę miękkiego materiału (zwykle szmat), natomiast najgorsze to zwykłe kawałki desek powiązane sznurkiem lub kawałkiem rzemienia.

DŁOŃ WETERANA: proteza wykonana z dwóch par metalowych szczypiec, poruszanych za pomocą skomplikowanych systemów drutów, kabli i pasków. Umożliwia podnoszenia przedmiotów i ich nieporadne używanie, choć próżno marzyć o większej precyzji ruchów. Protezy wykonywane są na miarę i nawet te *kiepskiej jakości* to istne cuda techniki, choć bywają nieco pordzewiałe i szwankują od ciągłego używania. Dłonie *najlepszej jakości* wykonane są z drogocennych kruszców, wykładane klejnotami i czasem przedstawiają sobą większą wartość niż nosząca je istoty.

DREWNIANE ZĘBY: choroby, wypadki, brak higieny powodują, że sztuczne zęby cieszą się w Starym Świecie ogromnym powodzeniem. Kupujący mogą wybrać, jakie ubytki chcą zatuszować: pojedyncze zęby, pół szczęki, a nawet całe uzębienie. Do dyspozycji pozostaje również szeroki wachlarz materiałów, z jakich mogą być wykonane sztuczne zęby. Protezy *kiepskiej jakości* często były już używane, są brudne i uwierają, natomiast protezy *najlepszej jakości* wykonane są z miękkich gatunków drewna oraz zdrowych zębów, dopasowanych do nowego właściciela.

HAK: substytut utraconej dłoni, jakim jest hak, to dość stary wynalazek. Do przedramienia mocuje się go za pomocą kawałka materiału i skórzanych pasków. Haki *kiepskiej jakości* są pordzewiałe i tępe, podczas gdy tej *najlepszej jakości* wykonuje się z drogich metali, dekoruje i ozdabia, a nawet wyposaża w specjalne akcesoria. Najpopularniejszymi dodatkami tego rodzaju są noże, uchwyty na pochodnie, łyżki do zupy i grzebienie.

KOLCZYK: kolczyki to częsty widok na ulicach miasta Starego Świata. Noszą je nie tylko kobiety, ale także mężczyźni. Najczęściej przekłuwa się uszy lub nosy. Biżuteria tego typu zwykle nie ma specjalnego znaczenia i stanowi tylko ozdobę. Czasem kolczyki są wpinane ze szczególnych powodów, na przykład jako znak osiągnięcia dojrzałości. Zarówno kolczyki do uszu jak i do nosa, mogą różnić się pod względem jakości wykonania. Często spotykane są zwykle miedziane guzki lub kółka, choć niekiedy można zobaczyć prawdziwe arcydzieła sztuki jubilerskiej.

OPASKA NA OKO: praktyczne i tanie zastępstwo dla szklanego oka. Opaska na oku to kawałek materiału noszony na rzemyku zawiązanym z tyłu głowy. Zasłania i chroni pusty oczodół. Może być wykonana z różnych materiałów: od zwykłego strzępu brudnej szmaty po najdelikatniejsze aksamity i jedwabie. Kroje i wzory opasek na oczy zmieniają się wraz z trendami mody. Wśród weteranów popularne są herby regimentów i znaki rodowe ich dowódców.

PŁYTKA CZASZKOWA: płytek czaszkowych używa się do zakrycia żywej tkanki w miejscach, gdzie kość została strzaskana i odsłoniła wnętrze głowy. Rana osłaniana jest kawałkiem obłego metalu i w ten sposób chroni się rannego przed dalszymi obrażeniami. Płytki czaszkowe *kiepskiej jakości* wykonane są z lichego metalu, a często da się zauważyć, że przedtem służyły jako fragment kociołka albo imbryka. Płytki *najlepszej jakości* wyrabia się ze szlachetnych metali, pokrywa inskrypcjami wotywnymi, runami ochronnymi i klejnotami.

POZŁACANY NOS: ten wynalazek jest dziełem krasnoludzkiego kowala, Skalfa Helfenhammera, który uległ nieszczęśliwemu wypadkowi z udziałem prochu strzelniczego i świeczki, której nie powinno być w pobliżu. Pierwsza proteza nosa została wykonana ze złota. Obecnie sztuczne nosy wykonuje się najczęściej z drewna, porcelany bądź żelaza, jednak termin *pozłacany nos* na dobre przylgnął do wszelkich protez tej części ciała. Protezy *kiepskiej jakości* są niczym więcej jako zatyczkami jamy nosowej, natomiast protezy lepszej jakości na pierwszy rzut oka są nie do odróżnienia od naturalnych nosów.

SZKLANE OKO: oko można stracić z wielu powodów, ale niektórzy w ten sposób okaleczeni nie poddają się losowi. Szklane oczy są popularne wśród szlachciców, którzy mogą sobie pozwolić na wykonaną przez rzemieślnika wierną kopię prawdziwego oka. Jak to często bywa, pospólstwo próbuje wzorować się na szlachcie, dlatego sztuczne oczy zdarzają się też u uboższych ludzi. Te protezy są zazwyczaj wykonywane z drewna lub metalu.

SZTUCZNA NOGA: smutny to fakt, ale imperialni medycy zdobyli ogromne doświadczenie w amputowaniu kończyn. Sztuczna noga składa się z drewnianej protezy, łożyska oraz skórzanych pasów mocujących ją do kikuta, co zapewnia weteranowi możliwość poruszania się o własnych siłach. Najgorzej wykona protezy to niewiele więcej niż kawałek drewna przywiązany do ciała, podczas gdy najlepiej wykonane doskonale imitują ciało, zginają się w stawach oraz ozdobione herbami, mottami lub miniaturami dzieł sztuki. Jeśli postać posiada sztuczną nogą, jej **SZYBKOŚĆ** spada o 1, a nie o połowę, jak w przypadku braku kończyny (więcej informacji na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **RANY & REKONWALESCENCJA**.

TATUAŻ: szczególnie popularne wśród żeglarzy, żołnierzy, krasnoludów i przestępców, tatuaże to rysunki zdobiące ciało, które wykonuje się przez wstrzykiwanie pod skórę kolorowego atramentu. Dokonuje się tego za pomocą drobnych igiełek, przez które wprowadzany jest barwnik. Tatuaże *kiepskiej jakości* przypominają dziecięce bazgroły, natomiast najlepsze tatuaże to niemalże działa sztuki.

TRĄBKA DO UCHA: w Starym Świecie osoby niedosłyszące nie mają łatwego życia. Jedyne co mogą im zaoferować im medycy, to niewielkie drewniane lub kościane rożki. Węższy koniec wkłada się do ucha, a szerszy kieruje w stronę mówiącego. Trąbka do ucha zapewnia modyfikator +5% do testów *słuchu*.

SYMBOLE & PRZYBORY RELIGIJNE:



aska bogów wydaje się być najskuteczniejszym sposobem powstrzymania zarazy, ochrony przed niebezpieczeństwem lub odparcia Hordy Chaosu. Mieszkańcy Starego Świata modlą się do wielu bogów, chociaż najpopularniejszymi są Sigmar, Ulryk i Myrmidia. Niektórzy głośno i ostentacyjnie wzywają boskiej opieki, inni pospiesznie odmawiają krótką modlitwę, ale można powiedzieć, że społeczeństwo Starego Świata jako całość pozostaje głęboko wierzące. W poniższym podrozdziale przedstawiono kilka symboli powszechnie utożsamianych z bóstwami Starego Świata oraz ich rolę w codziennym życiu zwykłych mieszkańców Imperium.

SYMBOLE RELIGIJNE:

SIGMAR:

Symbole patrona Imperium są powszechnie spotykane niemal w każdym zakątku tej krainy, a szczególnie częste wśród żołnierzy i najemników walczących w wojskach Książąt-Elektorów. Młot Sigmara symbolizuje także sojusz ludzi i krasnoludów. Panuje powszechna opinia, że znak ten wzbudza strach wśród plemion orków i goblinów. Innym chętnie wykorzystywanym symbolem jest kometa o podwójnym ogonie. Według legendy taki właśnie fenomen astrologiczny zwiastował narodziny Sigmara, a obecnie jest wyobrażeniem boskiej woli i potęgi. Trzecim symbolem Sigmara jest ośmiokąt utworzony przez dwa nakładające się na siebie kwadraty, których wierzchołki są połączone. Znak jest symbolem zjednoczenia ośmiu plemion ludzkich, spośród których wywodzili się pierwsi ludzcy mieszkańcy tej części Starego Świata.

Ludzie, którzy noszą symbole Sigmara wierzą, że Młotodzierżca udzieli im swej boskiej siły, odwagi i niezłomnej woli. Kapłani uznają je za źródła mądrości życiowej i ochrony. Wizerunek młota bywa często ryty na płytach pancerza lub na tarczach, albo umieszczany na zwojach, natomiast podwójny ogon komety symbolizują pióra umieszczane po obu stronach hełmów.

ULRYK:

Kult Sigmara pretenduje do miana głównej religii Imperium, choć Ulryk - Pan Wilków, Bitwy i Zimy - nadal jest darzony respektem i czcią, zwłaszcza przez mieszkańców północnych prowincji. Jako bóg bitewnego szału jest bardziej wojowniczy niż Sigmar, dlatego wielu żołnierzy przed bitwą modli się do Ulryka, jako boga ich walecznych przodków. Najgorętszymi orędownikami Kultu Ulryka są Templariusze Białego Wilka, którzy chętnie noszą płaszcze z wilczej skóry oraz naszyjniki z kłów i pazurów, a niekiedy przyozdabiają pancerze wilczym futrem. Inni wojownicy oddają cześć Ulrykowi, umieszczając stylizowane *U* na hełmach oraz elementach opancerzenia i uzbrojenia.

MORR:

Nikt nie śmie lekceważyć śmierci i jej boskiego patrona - Morra. Jego symbole nie są wykorzystywane do próśb o boską łaskę, lecz jako przerażający znak nieuchronnej śmierci, który ma wzbudzać strach w przeciwniku. Najbardziej popularnym symbolem jest wizerunek trupiej czaszki, umieszczany na tarczach i hełmach. Zasłużone regimenty wojskowe przetrzymują w charakterze relikwii czaszki dawnych bohaterów lub pokonanych wrogów i potworów, jako dowód odwagi i chlubnych tradycji. Zdarza się, że są one ozdabiane runami lub klejnotami, albo pokryte warstwą złota lub srebra. Jako powszechnie spotykany symbol śmierci, czaszka symbolizuje siłę, z którą każdy musi się liczyć. Z tego względu znak ów często zdobi rękojeści broni, elementy opancerzenia, a nawet stanowi makabryczne zwieńczenie pucharów.

Wśród innych symboli boga śmierci można wyróżnić świece, które według wierzeń oświetlają bramę do Ogrodów Morra, aby dusze znalazły drogę ku ukojeniu i spokojowi po śmierci. Ich przewodnikiem, a zarazem zwiastunem przeznaczenia jest kruk, który wśród pospólstwa jest kojarzony z nekromancją. Natomiast jako zabezpieczenie na wypadek przedwczesnej śmierci, wielu wojowników przytwierdza do pancerza lub ubrania dwie monety stanowiące symboliczną zapłatę dla kapłanów Morra. Dzięki temu po śmierci dusza zazna ukojenia, a ciało zostanie właściwie pochowane, by nie można było ożywić go za pomocą plugawej magii nekromanckiej.

MYRMIDIA:

Patronka strategii i sztuki wojennej pozostaje nieco w cieniu Sigmara - opiekuna Imperium - oraz pana bitewnego szału, Ulryka. Jej wyznawcami są zwykle oficerowie i szermierze, rzadziej zaś zwykli żołdacy. Symbolem Myrmidii jest włócznia osłonięta okrągłą tarczą, aczkolwiek spotyka się umieszczane na zbrojach stylizowane rysunki orłów, a także hełmy z przyłbicą przedstawiającą orli dziób.

INNI BOGOWIE:

Mimo iż żołnierze chętniej zawierzają swe życie bogom wojny, także pozostałe bóstwa zajmują miejsce w życiu każdego wojownika. W niektórych prowincjach wciąż silna jest wiara w dawnych bogów, tak więc wojownicy i kapelani wolą raczej prosić o łaskę bóstwa swoich własnych przodków niż bożków innych ludów. Często zdarza się, że nawet weterani modlą się o opiekę do bogów, którzy nie są związani wojną.

MANNAN:

Bóg morza nie interesuje się tym, co dzieje się w głębi lądu, dlatego rzadko bywa wzywany przez ludzi zamieszkujących z dala od morza. Natomiast żeglarze i marynarze niekiedy oddają cześć Mannanowi, umieszczając jego symbol na pancerzu lub banderach. Najczęściej stosowanym znakiem boga jest trójząb oraz stylizowany symbol fali.

RANALD:

Ranald - uosobienie szczęścia i uśmiechu losu - to prawdopodobnie bóg najczęściej wzywany przez wojowników, także na polu bitwy. Niemal każdy nosi przy sobie amulet szczęścia (króliczą łapę, kartę lub parę kości do gry). Żołnierze pochodzący z niższych warstw społecznych umieszczają takie symbole nawet na wierzchu ubrania lub pancerza. Talizmany nie zawierają w sobie prawdziwej mocy, ale wielu przesądnych ludzi nosi je na wszelki wypadek.

SHALLYA:

Popularnym zwyczajem wśród mieszkańców Starego Świata jest umieszczanie w opatrunku lub bandażu skrawka pergaminu z modlitwą do bogini uzdrawiania. Liczą na to, że Shallya obdarzy ich swoją łaską i ochroni przed powikłaniami i zakażeniem. Bardziej pobożni wyznawcy noszą niewielkie srebrne wisiorki w kształcie serca lub gołębicy, w razie zranienia również przykładają je do rany. Weterani wielu bitew często każą sobie tatuować znak serca przebitego mieczem lub włócznią i opatrzonego mottem lub krótką modlitwą. Jest to znak łaski bogini, która zaopiekowała się rannym żołnierzem i przywróciła go do zdrowia.

TAAL:

Niewielu ludzi oddaje hołd powściągliwemu bogowi natury, a jeszcze rzadziej czynią to wojownicy. Wyjątkiem są mieszkańcy Talabecklandu, gdzie wiara w Pana Natury jest szeroko rozpowszechniona, pomimo rosnącego znaczenia Kultu Sigmara. Wojownicy, którzy oddają cześć Taalowi, noszą na hełmach krótkie rogi, a na ubraniach jego symbole - czaszkę z rogami albo poskręcane drzewo. Zdarza się również, że wojownicy przywiązują kawałki rogu do broni lub zaszywają je w kołnierze kaftanów.

VERENA:

Wizerunek wagi, kobiety z oczami przesłoniętymi szarfą lub miecza skierowanego w dół to wyraźna oznaka, że w pobliżu przebywa ktoś należący do korpusu inżynieryjnego. Jako bogini nauki, Verena jest czczona przez wszystkich, którzy wysoko cenią sobie znaczenie nauki i wykształcenia. Jednak rzadko bywa wzywana w nagłej potrzebie, a jeśli nawet, to tylko przez uczonych. Dopiero potem jej mądrość i poczucie sprawiedliwości bywają przydatne, jako wskazówki dla dalszej drogi postępowania.

PRZYBORY RELIGIJNE:

PRZYBORY RELIGIJNE

Przedmiot	Cena	WO	Dostępność
Kadzidło (bryłka *lub* laska)	1 *zk*	1	przeciętna
Kadzielnica	2 *zk*	25	mała
Kandelabr	15 *zk*	10	mała
Kropidło	30 *zk*	10	mała
Misa, mała	10 *zk*	15	przeciętna
Misa, średnia	20 *zk*	30	mała
Misa, duża	30 *zk*	50	mała
Relikwiarz	3 *zk*	10	mała
Różaniec	1 *zk*	1	przeciętna
Świecznik	6 *s*	5	przeciętna

Opisane poniżej przedmioty bywają używane niemal wyłącznie przez kapłanów i zakonników lub przez szczególnie pobożnych wyznawców.

Kadzidło: to szczapka drewna, żywica lub olejek wydzielający wonny zapach. Bywa stosowany w czasie modlitwy, medytacji, a także przy rozmaitych religijnych obrzędach mających odganiać złe duchy i nieczyste myśli. Kadzidła stanowią podstawowy element wyposażenia niemal każdej świątyni, choć mają także bardziej praktyczne zastosowanie, maskując nieprzyjemne zapachy we wnętrzu pomieszczenia. Sprzedawane na sztuki (w formie patyczków pokrytych żywicą lub zakrzepłym olejem albo w bryłkach), zwykle kadzidła palą się przez około pół godziny.

Kadzielnica: to zawieszony na sznurze lub łańcuchu metalowy pojemnik, w którym pali się kadzidło. Poruszając nim, kapłan roztacza słodki zapach wonnych olejków. Najczęściej używają ich kapłani Morra i biczownicy, choć bywa wykorzystywany także przez zakonników oraz wyznawców innych bogów. Kadzielnica może być użyta jako *mała*, *obuchowa* broń improwizowana. Jednak przy każdym celnym ciosie istnieje kumulatywna 20% szansa, że kadzielnica ulegnie zniszczeniu.

Kropidło: jest to narzędzie do święcenia, używane przez kapłanów do spryskiwania wiernych wodą święconą. Zwykle kropidło to drewniana tuba z otworkami na końcu lub przyrząd podobny do wielkiego pędzla z miękkiego włosia. Natomiast kapłani-wojownicy (głównie Sigmara) używają też bardziej bojowych narzędzi, napełniając wodą święconą wydrążone kule korbaczy i gwiazd zarannych. W ten sposób każdy cios dodatkowo spryskuje nią przeciwnika. Bywa to szczególnie przydatne przeciwko ożywieńcom, których rani zetknięcie się z wodą święconą (w takim przypadku każde użycie przeciw nieumarłemu powoduje, że stwór musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że ożywieniec traci na trafionej lokacji dodatkowo **KO**, błogosławiącego wodę kapłana, punktów **Żw**). Zapas wody w zbiorniku kropidła wystarcza na 4 ciosy, po których należy go uzupełnić.

Misa: mimo pospolitej nazwy są to zwykle przedmioty wykonane niezwykle starannie, z brązu lub miedzi, często ozdobione lub pokryte runami i symbolami. Wsparte na trójnogach wielkie misy używane są podczas uroczystych świąt. Wypełnione gorejącymi węglami lub wonnym olejem zapewniają ciepło i delikatną poświatę, odpowiednią dla powagi ceremonii.

RELIKWIARZ: to niewielka szkatułą, w której przechowuje się obiekty o symbolicznym znaczeniu dla danego kultu. Mogą to być kości świętych, fragment odzieży Sigmara (lub jej imitacja), albo drzazga z drzewca, na którym noszono bitewny sztandar Młotodzierżcy. Relikwiarze bywają zawieszone na łańcuszkach i noszone na szyi jako symbol wiary oraz szacunku dla świętego obiektu religii.

RÓŻANIEC: używane głównie podczas medytacji lub modlitwy do odmierzania czasu, różańce to szczególnie ważne obiekty dla wyznawców Sigmara. Składają się z wielu paciorków nanizanych na łańcuszek lub rzemyk. Niektóre bywają ozdabiane symbolami boga - wizerunkiem młota lub komety z podwójnym ogonem. Różańców używają niekiedy kapłani innych bogów, najczęściej Morra i Shallyi.

ŚWIECZNIK/KANDELABR: to podstawka pod świece, wykonana z metalu lub kości. Natomiast kandelabry to większe świeczniki z miedzi, brązu albo srebra, choć zdarzają się też bardziej zdobne, wykonane ze złota, ozdobione klejnotami i kolorowym szkłem.

ZWIERZĘTA:



wierzęta pełnią bardzo ważną rolę w życiu człowieka. Konie znacznie przyspieszają tempo podróży i służą niekiedy jako pomoc w polu. Mięso świń, choć uznawanych za brudne i obrzydliwe stworzenia, stanowi podstawowe danie na wielu stołach. Krowy dają mleko i są szlachtowane dla mięsa, owce stanowią źródło wełny, a kury oprócz tego, że przyrządza się z nich rosół, znoszą jajka. Hodowla zwierząt i uprawa ziemi to dla mieszkańców Starego Świata podstawowe źródło zaopatrzenia w żywność.

Za każdym razem, kiedy zwierzęta napotkają niebezpieczeństwo lub jego oznaki w postaci otwartego ognia albo niespodziewanego hałasu, lub gdy poczują zapach krwi, będą się płoszyć. Możliwe jest ich uspokojenie, co wymaga poświęcenia *akcji* i udanego testu *opieki nad zwierzętami*. Niektóre ze zwierząt hodowlanych, jak na przykład konie pociągowe, osły lub muły, mogą służyć jako wierzchowce, ale wszelkie testy *jeździectwa* wykonuje się z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%.

WIERZCHOWCE:

WIERZCHOWCE

WIERZCHOWIEC	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Konie:			
Araby	4000-6000 zk	-	mała
Baktriany	3500-5000 zk	-	mała
Castellany	1300-2200 zk	-	mała
Lipicanery	3500-4000 zk	-	średnia
Middy	650-1300 zk	-	duża
Roussiny	4500-6000 zk	-	znikoma
Stirlandy	1000-1500 zk	-	znikoma
Urskoje	500-900 zk	-	mała
Koń juczny	30-60 zk	-	powszechna
Koń pociągowy	50-75 zk	-	powszechna
Kuce:			
Albioński	250-400 zk	-	duża
Norskijski	300-700 zk	-	średnia

Choć większość ludzi nie może pozwolić sobie na luksus posiadania konia, to jednak dużych odległości nie da się pokonać pieszo w ciągu jednego dnia. Rączy koń może pomóc w szybkiej podróży, pozostawić za sobą pościg bandytów lub zwierzoludzi, a do tego unieść spory ciężar. Mieszkańcy Starego Świata, choć zdają sobie sprawę z kosztów utrzymania tego zwierzęcia, doceniają jego wartość, wiedząc, że nadaje się zarówno do jazdy, jak też do pracy. Niektóre osobniki bywają także szkolone do walki.

KONIE & KUCE: konie to dość popularne, choć kosztowne wierzchowce używane w Starym Świecie. Zwierzęta różnią się między sobą, zależnie od rasy i hodowli. Większe i bardziej agresywne osobniki służą jako konie bojowe, mniejsze ale obdarzone podobnym temperamentem również szkoli się do walki, natomiast pozostałe zwierzęta służą jako konie pod wierzch lub pociągowe. Kuce to małe konie, które ze względu na rozmiary i wytrzymałość są ulubionymi wierzchowcami krasnoludów i niziołków. Współczynniki wierzchowców znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

RZĄD KOŃSKI:

RZĄD KOŃSKI

PRZEMIOT	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Juki	2 zk	5	mała
Przybory stajenne	5 zk	30	przeciętna
Siodło	5 zk	50	przeciętna
Uprząż	1 zk	20	przeciętna

Nie wystarczy posiadać wierzchowca, trzeba też o niego odpowiednio zadbać. Poniższe zestawienie opisuje przedmioty potrzebne do ujeżdżania i opieki nad koniem.

JUKI: juki to skórzane sakwy przytraczane do końskiego siodła. Zazwyczaj są zamykane na klapę ze sprzączką lub skórzanym paskiem. We wnętrzu juków znajdują się mniejsze przegródki, dzięki którym możliwe jest utrzymanie porządku. W jukach można zmieścić dobytek którego *WO* nie przekracza 100.

PRZYBORY STAJENNE: w skład zestawu przyborów stajennych wchodzą: drewniany młotek, kilka dodatkowych podków i gwoździ, zgrzebło, parę szczotek, ostry nóż oraz derka dla konia.

SIODŁO: to siedzisko wykonane z twardej skóry, dopasowane do końskiego grzbietu i przytrzymywane w miejscu przez popręg. Jazda na koniu bez siodła powoduje, że wszelkie testy jeździectwa wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%. Jeśli bohater próbuje zapanować nad koniem, nie posiadając siodła ani uprzęży, ujemny modyfikator testu *jeździectwa* wzrasta do -20%.

UPRZĄŻ: uprząż jest wykonana z pasków skóry i elementów metalowych, które nałożone na pysk konia pozwala jeźdźcowi utrzymać nad nim kontrolę. Jazda na koniu bez uprzęży powoduje, że testy jeździectwa wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%.

INWENTARZ ŻYWY:

INWENTARZ ŻYWY

ZWIERZĘ	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Gołąb pocztowy	1 zk	-	mała
Jastrząb	80 zk	-	niewielka
Koń juczny	30-60 zk	-	powszechna
Koń pociągowy lub muł	50-75 zk	-	powszechna
Kot	1 s	-	duża
Koza	2 zk	-	duża
Krowa	10 zk	-	duża
Kruk tresowany	10 zk	-	niewielka
Kurczak	5 p	-	duża
Małpa	40 zk	-	niewielka
Owca	2 zk	-	duża
Pies (rasowy)	3 zk	-	duża
Pies bojowy	30 zk	-	niewielka
Ptak łowczy	80 zk	-	niewielka
Świnia	3 zk	-	duża
Wół	30 zk	-	duża

W większości przypadków współczynniki tych stworzeń nie będą miały znaczenia. Niektóre zwierzęta, jak woły, służą jako siła pociągowa, inne hoduje się dla mięsa lub jako zwierzęta myśliwskie.

ZWIERZĘTA DOMOWE (PSY, KOTY): te zwierzęta towarzyszą swoim właścicielom. Niewielkie, ale zajadłe psy pomagają szczurołapom w tępieniu szkodników, a koty strzegą spichlerzy przed gryzoniami. Współczynniki tych zwierząt podano w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

Choć te zwierzęta mogą służyć pomocą w wielu sytuacjach, uważane są przede wszystkim za towarzyszy. Dla żebraka z Nuln jego wierny kundel jest nie tylko obrońcą przed ulicznymi bandami, ale także najlepszym przyjacielem, który ogrzeje go w chłodną noc i nigdy nie opuści, nieważne jak nisko się stoczą. Koty tępią myszy i szczury, służą czarodziejom jako strażnicy, poza tym są niezmordowanymi towarzyszami zabaw dla dziewczynek z dobrych domów. Nie można jednak stwierdzić, że zwierzęta cieszą się statusem istot uprzywilejowanych. Podczas głodu lub zarazy, jako pierwsze w tajemnicy znikają z ulic, często kończąc w brzuchach wygłodniałych ludzi.

ZWIERZĘTA HODOWLANE (KURCZAKI, KROWY, ŚWINIE, OWCE): te zwierzęta są zwykle hodowane na ubój. Kozy i krowy dają także mleko, a owcy wełnę. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

ZWIERZĘTA POCIĄGOWE (WOŁY, KONIE POCIĄGOWE & JUCZNE, MUŁY, OSŁY): te zwierzęta wykorzystywane są głównie do orania pól lub ciągnienia wozów. Także poszukiwacze przygód korzystają z ich siły, zwłaszcza kiedy są objuczeni znaczną ilością ekwipunku. Współczynniki tych zwierząt podano w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

ZWIERZĘTA SPECJALNE (JASTRZĘBIE, GOŁĘBIE POCZTOWE, PSY BOJOWE): te zwierzęta wykorzystywane są do konkretnych zadań. Tresowane jastrzębie pomagają w polowaniu na drobną zwierzynę łowną, zmniejszając *stopień trudności łowiectwa*. Gołębie pocztowe przenoszą

wiadomości na dalekie odległości, co szczególnie cenią sobie szpiedzy i inni podejrzani osobnicy. Psy bojowe to groźne stworzenia tresowane do walki i zdolne do rozerwania przeciwnika na strzępy. Ich współczynniki znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE:



odróże pomiędzy miastami Starego Świata nie należą do łatwych ani przyjemnych. Tereny wokół dużych ośrodków miejskich są uporządkowane, strzeżone i przeważnie wolne od bandytów. Ale nawet tutaj wędrowiec naraża się na ryzyko, ponieważ drogi są zwykle w fatalnym stanie. Im dalej od wielkich miast, tym okolica staje się niebezpieczniejsza. Wioski ustępują miejsca samotnym zagrodom, a pola uprawne graniczą z obszarami wrzosowisk, lasów i bagien. Utrzymanie się z tak marnej ziemi jest wystarczająco trudne, nawet bez zagrożenia atakami sług Chaosu. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy bardziej oddalonych wiosek podejrzliwie odnoszą się do obcych. Na te obszary nie sięga prawo i trudno pozbyć się bandytów oraz innych stworów, napadających na podróżnych. Według ludowej opinii każdy, kto jest na tyle głupi, aby podróżować zasługuje na wszystko, co go spotka.

DROGI:

Miasta są połączone drogami, budowanymi i utrzymywanymi wspólnie z mniejszymi ośrodkami miejskimi. Większość kosztów pokrywają jednak tak zwane myta. Według imperialnych archiwów, znajdujących się w Altdorfie, po raz pierwszy instytucja taka została powołana przez Imperatora Wilhelma Mądrego, a system szybko zaadaptowały inne kraje Starego Świata. Niestety nie wszystkie pieniądze uzyskane dzięki opłatom wydaje się na utrzymanie gościńców - drogi są wyboiste, na całych odcinkach nawierzchnia się zapada lub jest podmyta. Znane są przypadki, gdy rogatkowe pobiera się w miejscach, gdzie nigdy nie było drogi.

Większość miasteczek leży bezpośrednio przy gościńcach albo jest połączona z nimi przez boczne trakty. Nawet główne drogi bywają często wąskie, wyboiste i bardzo zniszczone. Budowane są z kamiennych płyt, ułożonych na nasypach z piasku i tłucznia. Na grząskim podłożu droga może biec po drewnianych groblach i palach wbitych głęboko w grunt.

Drogi mają przeciętnie od 3 do 4 metrów szerokości, chociaż istnieją również takie, których szerokość nie przekracza 2 metrów. Dwa wozy mogą się zazwyczaj wyminąć, a na szczególnie wąskich drogach buduje się specjalne mijanki.

ROGATKI:

Na każdym odcinku traktu stoi przynajmniej jedna rogatka, chociaż przeważnie jest ich kilka. Każdą tworzy domek mytnika i przegradzająca drogę zapora. Stosunkowo łatwo jest uniknąć wnoszenia opłat drogowych, lecz mytnicy mogą liczyć na wsparcie miejscowych władz. Pobieranie opłat jest zwykle dobrze zorganizowane i sprawne. Wysokość opłaty jest regulowana zasadą *szylinga za nogę* - z czego wynika, że należy zapłacić 2 *s* za humanoidalnego podróżnika i 4 *s* za każde zwierzę pociągowe lub wierzchowca. Za zwierzę większe niż woły z reguły płaci się więcej, ponieważ to one najbardziej niszczą drogi.

Podobnie jak w przypadku podróży lądem, za rejs łodzią również obowiązuje opłata transportowa. Stanice mytników buduje się zwykle w pobliżu mostów lub przewężeń w korytach rzek, tam gdzie z łatwością można spowolnić ruch statków, a nawet zupełnie go wstrzymać. Często spotykanym rozwiązaniem są śluzy lub mosty zwodzone, które można szybko podnieść po uiszczeniu odpowiedniej opłaty przez szypra łodzi. Gdy rzeka jest zbyt szeroko, buduje się niewielkie zameczki (wyposażone w bombardy i balisty), które wyjątkowo skutecznie przekonują podróżnych o konieczności wnoszenia opłat przewozowych. W biedniejszych regionach koryto rzeki przegradza się łańcuchem lub drewnianymi kłodami, które z łatwością można przesuwać, by umożliwić albo zablokować ruch statków.

Częstotliwość występowania stanic nadrzecznych różni się w zależności od prowincji, ale można przyjąć, że zazwyczaj dzieli je dystans od 20 do 30 kilometrów. Wysokość myta na rzece waha się od 1 do 4 *zk* za barkę i 6-12 *zk* za większe statki. Należy jednak zauważyć, że te ceny mogą znacznie różnić się w poszczególnych regionach Starego Świata.

Morska podróż jest jeszcze droższa i wykracza poza możliwości finansowe większości mieszkańców Starego Świata. Płynąc łodzią lub statkiem, podróżny rzadko może liczyć na własną kajutę i będzie musiał spać w kubryku, razem z załogą. Niektóre ze statków posiadają kajuty dla pasażerów, których wynajęcie wiąże się z odpowiednio wyższą ceną. Podróżny, który zaokrętuje się na byle krypę, musi być gotowy na to, że będzie spać w ładowni albo na pokładzie. Co gorsza, zawsze istnieje ryzyko napaści piratów z Sartosy lub korsarzy, którzy notorycznie atakują statki handlowe. Nic tak nie wzbudza trwogi w serach mężnych żeglarzy, jak widok na horyzoncie znienawidzonej bandery z wyszczerzoną czaszką i skrzyżowanymi piszczelami.

MOSTY:

Budowa i remont mostów dużo kosztuje, co oznacza, że są zwykle w marnym stanie, tak małe i wąskie, jak to tylko możliwe. Ponieważ trudno jest w drodze omijać mosty, często wykorzystuje się je jako rogatki. Pobiera się przy tym dodatkową opłatę za korzystanie z mostu - również zgodnie z zasadą *korona za nogę*.

STRAŻNICY DRÓG:

Ponieważ podróże są bardzo niebezpieczne, władze administracyjne muszą utrzymywać stałą czujność. Drogi nadzorowane są przez regularne patrole, które odwiedzają także samotne farmy, sprawdzają rogatki oraz mosty o generalnie pilnują, czy wszystko jest w należytym porządku. Strażnicy dróg to twardzi ludzie, wybawcy podróżnych i pogromcy bandytów. Są lakoniczni, nieustępliwi i wzbudzają powszechny szacunek. Strażnicy dróg pełnią też rolę patroli granicznych, pilnując czy nie przedziera się jakaś banda i czy nie dzieje się coś niezwykłego. Dostarczają też odległym osadom pocztę, przewożoną regularnymi liniami dyliżansów.

TRAKTY:

Drogi łączą jedynie większe miasta. Poza tym osady łączą tylko ścieżki ubite kołami wozów i stopami wędrowców. Stosunkowo bezpieczne i wygodne podczas dobrej pogody, w czasie deszczu lub zimą stają się całkowicie nieprzejezdne dla wozów.

PODRÓŻOWANIE NA PRZEŁAJ:

Czasami szlak prowadzi wędrowca tam, gdzie nie ma dróg ani nawet ścieżek. W Starym Świecie obszary takie to najczęściej bagna, góry, lasy lub wrzosowiska. W takich warunkach nie da się używać pojazdów kołowych, a nawet konie mają duże trudności z pokonywaniem takiego terenu - chyba że prowadzone za uzdę.

PODRÓŻOWANIE:

Kiedy bohaterowie przemierzają duże połacie kraju, znacznie wygodniejsze jest przyjęcie dziennej prędkości poruszania się, zamiast prędkości mierzonej na minutę (turę) gry czy godzinę. Dzienna prędkość poruszania się podaje przeciętną liczbę przebytych kilometrów. Dane podane są w kilometrach i odnoszą się do ośmiogodzinnej podróży, w którą wliczono odpowiednią ilość odpoczynku dla zwierząt. Przebyta odległość różni się w zależności od terenu, po którym się podróżuje.

ŚREDNI DZIENNY DYSTANS (W KILOMETRACH)

PODRÓŻ LĄDEM	DROGA	BEZDROŻE	WZGÓRZA	GÓRY
Kucyk/Muł	57	37	32	16
Koń	64	48	32	16
Koń pociągowy	48	32	16	8
Wóz	48	-	-	-
Furgon	28	16	8	-
Dyliżans	48	-	-	-
PODRÓŻ WODNA*	**RZEKA**			
Łódź wiosłowa	32			
Mała łódź żaglowa	48			
Barka lub łódź rzeczna	32			
Statek żaglowy	64			

* Podane wielkości są prawidłowe przy odpowiednim wietrze i dość powolnej rzece, takiej jak Reik na odcinku od Marienburga do Altdorfu. Do podanych wyżej wielkości w zależności od siły wiatru należy dodać do 25% jeśli statek płynie z bystrym prądem, a odjąć do 25% w przeciwnym wypadku. Podobnie należy dodać lub odjąć z uwagi na silny wiatr (w przypadku jednostek posługujących się żaglami). Uzależnione jest to od kierunku wiatru.

Tam, gdzie to możliwe, wykorzystuje się do transportu rzeki i inne szlaki wodne - często znacznie bezpieczniejsze i pewniejsze niż drogi. Mapa pokazuje żeglowne szlaki w Starym Świecie; głównym jest rzeka Reik wraz z dopływami. Miasteczka, wioski oraz inne osady występują wzdłuż żeglownych szlaków tak, jak w pobliżu dróg (patrz **TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA**).

Szlaki wodne, jako wolniejsze od dróg, wykorzystuje się głównie do transportu towarów. Zawsze jednak istnieje możliwość wykupienia, wyproszenia lub odpracowania przejazdu łodzią. Takie rejsy są usługą o *dużej* dostępności w każdym zamieszkałym miejscu w pobliżu szlaku wodnego.

FORSOWANIE ZWIERZĄT:

W pewne dni bohaterowie będą poruszać się nieco szybciej, w inne nieco wolniej, dlatego można zróżnicować dzienne wielkości przebytej odległości. Jeźdźcy mogą forsować swoje wierzchowce poza granice ich wytrzymałości, należy jednak pamiętać, że może się to skończyć ich okulawieniem, a nawet śmiercią. Mówiąc ogólnie, każdy wierzchowiec czy zwierzę pociągowe, które zostanie sforsowane (zmuszone do przebycia większego niż normalnie dystansu), ulegnie wyczerpaniu. Stan taki będzie trwał aż do chwili, w której zwierzę będzie miało okazję wypocząć.

Określają skutki dodatkowej podróży, do określenia momentu, w którym zwierzę zostanie zranione bądź, w krańcowych wypadkach padnie, używa się jego **ODPORNOŚCI**. Za każde dodatkowe 10% przebytej odległości, dla każdego zwierzęcia wykonywany jest test **ODP**, pierwszy z dodatnim modyfikatorem +20%, drugi z +10%. Bohater mający umiejętność *jeździectwo* bądź *powożenie* wykonuje ten test z dodatkowym modyfikatorem +10%. Pozytywne wykonanie testu oznacza, że zwierzęciu nic się nie stało, w przeciwnym wypadku traci ono -10% **ODP**. Zwierzę, które nie przejdzie testu o więcej niż 50% automatycznie zostaje okulawione, może poruszać się jedynie z jedną czwartą swej normalnej prędkości. Jeśli **ODP** zwierzęcia zostanie zmniejszone do 0, zwierzę pada i natychmiast umiera; jeździec spada, i jeśli nie wykona udanego testu swej **ZRĘCZNOŚCI**, odnosi K6 obrażeń z **SIŁĄ** 3.

Podczas podróży testy **ODPORNOŚCI** powinny być rozłożone w równych odcinkach, tak aby nie wystąpiły wszystkie na raz. Dla zwiększenia efektu, ostatni test powinien być wykonany na końcu podróży! Podróżni, zdecydowani na kontynuowanie podróży przez więcej niż 8 godzin, w każdej godzinie dodatkowej podróży wykonują test **ODP** swych zwierząt. Zwierzę odzyskuje +5% **ODP** po każdych 6 godzinach wypoczynku.

PRZYKŁAD: *Hans Wurtbad jest oddalony o 96 kilometrów od Altdorfu, a chce dotrzeć do stolicy jeszcze wieczorem tego samego dnia. W ciągu 8 godzin może pokonać drogę tylko 64 kilometrów, dlatego decyduje się sforsować swego wierzchowca. By w 8 godzin pokonał odległość 96 kilometrów, Hans musi podnieść szybkość swego konia o 50%. MG decyduje, iż pięć testów* ***ODP*** *wierzchowca zostanie podzielone wzdłuż całej drogi. Pierwszy z testów jest wykonywany po półtorej godziny z dodatnim modyfikatorem +30% (+10% za umiejętność jeździectwo, +20% gdyż jest to pierwszy test). Hans pechowo rzuca 89, więc jego koń traci punkt* ***ODP****. Następny test ma miejsce trzy godziny od momentu wyruszenia, tym razem zredukowana* ***ODP*** *konia wynosi 2, a test jest wykonywany z modyfikatorem +20% (+10% za umiejętność jeździectwo, +10% za drugi test). Hans musi wyrzucić 40% lub mniej, wyrzuca 23, więc tym razem wierzchowcowi nic się nie stało. Pozostałe testy są wykonywane jedynie z modyfikatorem +10% za umiejętność jeździectwo. Trzeci test również jest udany. Przy czwartym Hans musi uzyskać 30% lub mniej, wyrzuca 45. To niepowodzenie oznacza, że pozostał mu już tylko jeden. Ostatni test jest wykonywany w chwili, gdy koń dobiega do bram miasta. Hans wyrzuca 55%, a jego koń umiera i pada. Wurtbad wykonuje udany test swej* ***ZRĘCZNOŚCI*** *i bezpiecznie ląduje na nogach.*

Gdyby nasz bohater nie śpieszył się ta bardzo, mógłby zdecydować się na pokonanie tych 96 kilometrów w przeciągu 12 godzin. W tym wypadku testy **ODP** byłyby wykonywane co godzinę, począwszy od dziewiątej godziny podróży.

SPOSOBY TRANSPORTU:

W Starym Świecie podróż jest przedsięwzięciem niewygodnym, powolnym i pełnym niebezpieczeństw. Wystarczy wyjechać kilka kilometrów poza któreś z nielicznych miast Imperium, aby znaleźć się w prawdziwej dziczy, gdzie drogi są ledwie przejezdne, ponieważ ich utrzymanie w dobrym stanie okazuje się być bardzo kosztowne. Zwalone drzewa, podtopienia i wymyte przez deszcze koleiny sprawiają, że podróż jest mozolna, a czasem nawet zupełnie niemożliwa. Równinne tereny przecinane są przez mokradła i bagna, na których kryją się bandyci i potwory. Choć strażnicy dróg i miejscowi konstable stale patrolują szlaki, nie mogą przebywać jednocześnie w każdym miejscu dogodnym do urządzenia zasadzki. Dzikie ostępy stanowią dom dla wygnańców, mutantów i bandytów, dlatego nic dziwnego, że uczciwi ludzie, mieszkający z dala od skupisk cywilizacji, zwykle są podejrzliwi wobec obcych. Poniżej przedstawiono metody podróży lądowej, jak i wodnej przez Stary Świat. Dodatkowo opisano tu różne środki transportu, koszt i sposoby rezerwacji miejsc, a także ceny zakupu własnego pojazdu. Zamieszczone zostały także informacje pomagające w prowadzeniu walki w nietypowych warunkach, takich jak napad bandytów na płynącą barkę, lub starcie na dachu pędzącego powozu.

PODRÓŻ LĄDEM:

USŁUGI TRANSPORTOWE

METODA PODRÓŻY	CENA ŻNIWA/POZA SEZONEM	DOSTĘPNOŚĆ ŻNIWA/POZA SEZONEM
Powóz	1 *zk lub* 7 *zk*	mała/sporadyczna
Wóz dwukonny	1 *s lub* 3 *zk*	duża/sporadyczna
Wóz trzykonny	10 *s lub* 4 *zk*	przeciętna/niewielka
Wózek lub wóz	1 *p lub* 15 *p*	duża/sporadyczna

Zamiast ryzykować życie i zdrowie w niebezpiecznej podróży przez dzikie ostępy, większość mieszkańców Starego Świata wybiera przejazd jakimś środkiem transportu. We wszystkich prowincjach działają kompanie przewozowe, które dysponują powozami kursującymi między miastami Imperium. Te duże i niezgrabne pojazdy oferują sporo miejsca w kabinie dla pasażerów oraz dodatkową przestrzeń na dachu, gdzie można umieścić bagaż podróżny. Woźnice i straże są z reguły doświadczonymi weteranami, twardymi i zaprawionymi w bojach, a wielu z nich było lub zamierza zostać strażnikami dróg.

Powozy kompanii przewozowych zawsze jeżdżą na trasach łączących dwa miasta, choć zatrzymują się także po drodze, w wioskach i niewielkich osadach. Od wielu lat najpopularniejszą kompanią jest przedsiębiorstwo *Cztery Pory Roku*, które obsługuje trasy łączące najważniejsze miasta Imperium, a czasem także znajdujące się poza granicami krainy.

Zamiast wynajmować miejsce w powozie, wędrowcy mogą część drogi przejechać na otwartym wozie. Zdarza się, że przejeżdżający chłop może podrzucić ich do najbliższej wsi, choć zwykle za taką przysługę zażąda kilku drobnych. Natomiast kupcy podróżują karawaną furgonów i wozów. Zazwyczaj zatrudniają kilku najemników dla ochrony cennego dobytku. Tańsze pojazdy nie mają jednak takich udogodnień jak powozy (resory i wygodne siedzenia), co sprawia, że podróż nimi jest bardzo niewygodna i powolna.

ROZKŁAD JAZDY:

Dyliżanse podróżują przynajmniej raz dziennie pomiędzy miastami, mającymi powyżej 10000 mieszkańców. Przy dobrych warunkach, na jednej trasie pomiędzy głównymi miastami Imperium może kursować do K6 dyliżansów. Z tą samą częstotliwością zatrzymują się one z leżących przy trasie mniejszych miejscowościach.

Dyliżanse kursują również do i z miasteczek o liczbie ludności większej niż 1000 osób, lecz kursy te nie są tak regularne - średnio jeden kurs na tydzień. MG może losowo wyznaczyć liczbę dni, jaką musi czekać pasażer na najbliższy dyliżans. Używa w tym celu kostek od K4 do K12, zależnie od wielkości i lokalizacji miasteczka.

Dyliżanse kursują tylko po drogach i pasażerowie, którzy chcą podróżować wzdłuż ścieżek i małych traktów, będą musieli wynająć wozy, furgony lub konie. Dostępność takiego środka transportu przyjmuje się za *przeciętną*, w czasie zbiorów *małą* (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

PODRÓŻ RZEKAMI & MORZEM:

WODNE USŁUGI TRANSPORTOWE

METODA PODRÓŻY	CENA ŻNIWA/POZA SEZONEM	DOSTĘPNOŚĆ ŻNIWA/POZA SEZONEM
Łódź rzeczna/Barka	1 *s lub* 5 *s*	duża/przeciętna
Statek	1 *zk lub* 5 *zk*	przeciętna

Znacznie wygodniejszymi i nierzadko szybszym sposobem podróżowania okazuje się rejs łodzią. Na terenie całego Imperium transport rzeczny jest bardzo popularną i stosunkowo tanią metodą podróżowania. Stary Świat łączy sieć szlaków wodnych, po których pływa wiele łodzi i promów, przewożących towary i pasażerów między miastami. Liczne wioski i osady nadrzeczne oferują możliwość wejścia na pokład przepływającej barki. Wymaga to jednak uiszczenia opłaty i danego testu *plotkowania*.

POJAZDY:

Nie wszyscy spędzają życie na pościgach za kultystami, odkrywaniu starożytnych tajemnic lub zwalczaniu wpływów Chaosu. Niektórzy odchodzą na zasłużony odpoczynek, a inni zmieniają szlak poszukiwaczy przygód na uroki traktu handlowego. Nie trzeba mówić, że oznacza to poniesienie sporych kosztów. Takie osoby, oprócz zakupu odpowiednich towarów, muszą też zadbać o odpowiedni środek transportu. Z kolei zamożni podróżni zapewne zechcą podróżować w luksusowych warunkach, których nie oferują nawet najlepsze kompanie przewozowe. Poniższy podrozdział podaje ceny różnych pojazdów oraz ich podstawowe współczynniki.

WÓZKI, WOZY & POWOZY:

WÓZKI, WOZY & POWOZY			
POJAZD	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Kareta *lub* powóz	500 *zk*	-	niewielka
Wóz	90 *zk*	-	przeciętna
Wózek	50 *zk*	-	przeciętna

Do kategorii pojazdów lądowych należą wozy, które posiadają przynajmniej dwa koła i są ciągnięte przez zwierzęta. Im droższy pojazd, tym lepsza jego konstrukcja, a podróż wygodniejsza. Zwykły wóz składa się z osi na dwóch kołach oraz przymocowanej do niej drewnianej skrzyni. Droższe powozy to wytworne, zadaszone pojazdy, których siedzenia wyściełane są miękkimi materiałami. Niekiedy mają własne źródło oświetlenia, osłonięty kozioł dla woźnicy i miejsce dla strażników. Bywają ciągnięte nawet przez cztery konie, podczas gdy prosta dwukółka posiada zaprzęg na jednego konia. Naturalnie, różnica w cenie pomiędzy tymi pojazdami musi być znaczna.

Wszystkie pojazdy kołowe korzystają z tych samych zasad, ponieważ ich konstrukcja jest niemal identyczna. Rama z twardego drewna obudowana burtami (czasem też dachem) z lżejszego drewna i osadzona na kołach połączonych osią. Średni czas budowy wozu wynosi około trzech miesięcy. Zaprzęg złożony z czterech koni ciągnie powóz, z dwóch - wóz, a jedno zwierzę ciągnie wózek. Na wysokim koźle powozu siedzą woźnica i ochroniarz. We wnętrzu pojazdu jest miejsce dla sześciu pasażerów, a dodatkowo na dachu są miejsca dla kolejnych dwóch. W razie nagłej potrzeby wewnątrz można stłoczyć nawet 12 pasażerów. Studenci Uniwersytetu w Altdorfie prowadzą stałe współzawodnictwo na tym polu i ustanawiają rekordy (aktualny: 12 ludzi, 1 krasnolud i 3 niziołki).

POWÓZ: powozy są najwygodniejszym środkiem podróży po drogach Starego Świata. Choć ich cena jest wysoka, zapewniają pasażerom komfort i bezpieczeństwo. Co więcej, stanowią najszybszy sposób na pokonanie sporych odległości, ustępując jedynie podróży na końskim grzbiecie. Karety to duże, zabudowane powozy, osadzone na resorach, które łagodzą niedogodności związane z nierównością dróg i traktów. Wygląd wnętrza powozu zależy od jakości jego wykonania, ale nawet te najtańsze mają siedzenia obijane materiałem. Powozy *najlepszej jakości* posiadają wbudowany barek i własne źródło światła. W większości przypadków w powozie może jechać nawet 12 pasażerów, choć część z nich będzie musiała poszukać sobie miejsca na dachu. Karetę można załadować ekwipunkiem którego *WO* nie przekracza 1000 punktów.

WÓZ: to czterokołowa furmanka. Jest na nim dość miejsca, by pomieścić sześciu pasażerów, jednak nie powinni oni liczyć na wysoki komfort podróży. Rzadko który wóz jest zadaszony, a te, które oferują jakieś schronienie przed kaprysami pogody, zwykle kryte są plandeką. Brak resorów sprawia, że jadący wozem będą czuli każdą nierówność terenu i dziurę w drodze. Wozy mogą pomieścić ładunek, którego *WO* nie przekracza 1500 punktów.

WÓZEK: to prosty pojazd, którego głównym zadaniem jest transportowanie materiałów z jednego miejsca do drugiego. Powolny i niewygodny dla pasażerów, stanowi najpośledniejszy środek transportu. Toczy się na dwóch kołach, a ciągnie go jedno zwierzę - zwykle wół, osioł lub koń. Na wózku znajduje się dość miejsca dla jednego woźnicy i dwóch pasażerów. Ładowność wózka to 500 *WO*.

WÓZKI, WOZY & POWOZY W WALCE:

Woźnica, któremu przyjdzie walczyć o życie prowadząc jednocześnie zaprzęg, musi w każdej rundzie wykonywać test *powożenia* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Zwracanie uwagi na pojazd i zwierzęta wymaga poświęcenia *akcji* w każdej rundzie. Nieudany test oznacza, że każdy z pasażerów musi wykonać test **ZRĘCZNOŚCI**. Jeśli okaże się nieudany, pasażer traci równowagę. Musi poświęcić *akcję*, żeby znów pewnie utrzymać się na miejscu. Wszystkie osoby, które znajdują się na zewnątrz pojazdu, a nie uda im się test **ZRĘCZNOŚCI** muszą wykonać test **KRZEPY**, aby nie spaść z pędzącego wehikułu. Nieudany test oznacza, że postać spada a powozu. W takim wypadku należy wziąć pod uwagę wysokość upadku, a następnie zastosować zasady wyliczenia obrażeń od upadku (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**), dodając aktualną **SZYBKOŚĆ** pojazdu do **SIŁY** upadku.

Wozy charakteryzują się podanymi niżej współczynnikami. Współczynnik **PUNKTY USZKODZEŃ** (**PU**) oznacza liczbę uszkodzeń (obrażeń), jaką może otrzymać wóz, zanim zostanie zniszczone. Jest to odpowiednik punktów **ŻYWOTNOŚCI** bohatera.

Przeciętny dyliżans ma **SZYBKOŚĆ** 4, **WT** 7 i **PUNKTY USZKODZEŃ** 30. Konie i powóz można traktować jako jedną grupę podczas ataków dokonywanych pociskami lub magią. Aby określić miejsce trafienia dyliżansu należy wykonać rzut K100 i porównać wynik z tabelą **LOKACJA TRAFIEŃ WÓZKÓW, WOZÓW & POWOZÓW**.

Odsłonięta obsada i pasażerowie to ci, którzy znajdują się na koźle i na dachu dyliżansu albo wychylają się przez okno. Osób wewnątrz dyliżansu, albo takich, których nie widać przez okno, nie można trafić za pomocą strzału, który nie był wymierzony. Jeżeli jednak strzelec albo rzucający czar spędzi dodatkową *akcję* na celowaniu, to wybrany koń albo część powozu może zostać trafiona zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych osób w grupie.

Jeśli koń prowadzący zaprzęg zostanie zabity, pojazd natychmiast zatrzymuje się. Jeśli woźnica nie wykona udanego testu *powożenia*, pojazd wywraca się. W takim wypadku wszyscy jadący wewnątrz odnoszą **KO** obrażeń (**KO** zależy od *rozmiaru* postaci), modyfikowanych tylko przez **WT**. Osoby znajdujące się na zewnątrz pojazdu zostają odrzucone kilka metrów, ale nie odnoszą poważniejszych obrażeń.

Jeżeli zabity zostanie koń w drugim rzędzie, pojazd zwalnia o połowę i nie będzie w stanie jechać szybciej do czasu, gdy ktoś nie odetnie końskiego trupa od uprzęży. Jeżeli oba zwierzęta w drugim rzędzie zostaną zabite, należy postąpić tak, jak w przypadku śmierci konia prowadzącego zaprzęg.

Koło dyliżansu może odnieść 10 *Punktów Uszkodzeń* zanim ulegnie zniszczeniu. Te uszkodzenia *nie* odnoszą się do pojazdu jako całości. Jeżeli jednak koło odpadnie, pojazd zatrzyma się z takim samym prawdopodobieństwem wywrotki, jak podczas zabicia konia prowadzącego.

WÓZKI, WOZY & POWOZY			
POJAZD	SZ	WT	PU
Powóz	4	7	30
Wóz	4	7	60
Wózek	3	7	20

LOKACJA TRAFIEŃ WÓZKÓW, WOZÓW & POWOZÓW	
K100	MIEJSCE TRAFIENIA
01-30	Koń (losowo)
31-70	Pojazd
71-80	Koło (losowo)
81-00	Odsłonięci pasażerowie *lub* załoga (losowo)

STATKI & ŁODZIE:

STATKI & ŁODZIE			
POJAZD	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ
Barka rzeczna	1200 *zk*	-	niewielka
Łódź rzeczna	600 *zk*	-	niewielka
Łódź wiosłowa	90 *zk*	900	mała
Statek morski	12000*zk*	-	sporadyczna

Większość krain Starego Świata posiada flotę wojenną i handlową. Marynarka Imperium stanęła w obliczu poważnego kryzysu, gdy Marienburg ogłosił secesję i stał się wolnym miastem. Jednak pomimo utraty najdogodniejszego portu, flota Imperium zdołała podtrzymać swoje tradycje i zachować dobre imię. Żegluga odbywa się głównie na rzekach, choć okręty wojenne patrolują także wybrzeże prowincji Nordland i Ostland. Nie jest przypadkiem, że większość dużych miast Imperium leży w pobliżu szlaków wodnych. Ze względu na to, że barki mogą przewozić znaczne ilości towarów bezpośrednio z jednego portu do drugiego, transport rzeczny jest znacznie łatwiejszy niż lądowy. Spław rzeką bywa też znacznie szybszy i bezpieczniejszy od podróży przez leśne ostępy.

Wszystkie łodzie buduje się w z grubych desek. Lekkiego drewna i płótna używa się do konstruowania pokładu, osłony itp. Najpospolitsza łódź rzeczna ma około 12-15 metrów długości i jest bardzo szeroka. Poruszana jest pojedynczym żaglem, chociaż może być także holowana przez konie pociągowe, nawet na dłuższych odcinkach. Czas budowy łodzi zależy od jej rozmiarów: łódź wiosłowa - K10+10 dni, łódź rzeczna K4+3 miesiące (przyjmując, że wszystkie materiały i umiejętności są łatwo dostępne).

Do łodzi wiosłowej potrzeba tylko jednego wioślarza, choć zwykle ma wiosła i miejsce dla dwóch. Łodzie rzeczne mają załogę K6+4 osoby, z których jedna jest sternikiem, a pozostałe marynarzami, tragarzami, wioślarzami itp. Łódź wiosłowa może przewozić maksymalnie sześć osób (łącznie z wioślarzem), podczas gdy łódź rzeczna może pomieścić nawet czterdzieści osób (razem z załogą), zakładając że nie wiezie żadnego ładunku.

Na łodziach wiosłowych nie ma zwykle zbyt wiele miejsca, dlatego należy dokonywać wyboru pomiędzy pasażerami, a ich dobytkiem. Jeżeli przewożonych jest sześć osób, brakuje miejsca na ładunek inny niż mały bagaż podręczny. Każda osoba poniżej sześciu zwalnia miejsce dla ładunku o *WO* równej jednemu pasażerowi. W łodziach rzecznych komory ładunkowe znajdują się na dziobie, zaś miejsce za masztem przeznaczone jest dla pasażerów, na nadbudówkę, osłony albo dodatkowy bagaż. Maksymalna ładowność łodzi rzecznej powinna zostać zredukowana, jeżeli na pokładzie znajdzie się pełny komplet pasażerów i załogi. Przewożone towary okrywa się daszkiem z płótna.

Barka rzeczna jest dwukrotnie większa i droższa od łodzi rzecznej. Barki używane są głównie do holowania olbrzymich tratw, załadowanych towarami. Zbudowanie barki zajmuje sześć miesięcy.

Najmniejsze statki morskie są wielkości żaglowej łodzi rzecznej, choć zwykle bywają znacznie większe.

BARKA RZECZNA: to sporych rozmiarów jednostka pływająca przystosowana do przewożenia dużych ilości towarów. Jej cechą charakterystyczną jest płaskie dno, a siłą napędową prąd rzeki, długie bosaki lub konie, które ciągną barkę, idąc wzdłuż brzegu. Takie jednostki liczą sobie zwykle 24

lub więcej metrów długości i mogą pomieścić w ładowniach towary do 45000 *WO*.

ŁÓDŹ RZECZNA: jest mniejsza od barki. Choć do jej konstrukcji także używa się grubych, drewnianych bali, to stępkę buduje się z lżejszych desek, uszczelnianych smołą.

ŁÓDŹ WIOSŁOWA: siłę napędową łodzi stanowią wioślarze. Jest to jednostka przeznaczona do podróżowania po rzece. W tej kategorii mieszczą się wszelkie łódki, żaglówki lub małe promy. Łódź wiosłowa może przewozić do sześciu pasażerów włączając w to wioślarza. Niewielka ładownia może pomieścić towary i dobytek równy *WO* jednej osoby, której nie można wliczyć do ładowności łodzi.

STATEK MORSKI: statki morskie mogą być niewiele większe od łodzi rzecznych, choć zwykle osiągają znaczne rozmiary. Cena podana w tabeli **STATKI & ŁODZIE** określa koszt galeonu, którego ładownie mogą pomieścić ładunek nie przekraczający 130000 *WO*, a na pokładzie jest miejsce dla załogi liczącej 30 żeglarzy i 60 pasażerów.

STATKI & ŁODZIE W WALCE:

Łodzie charakteryzują się podanymi niżej współczynnikami. Współczynnik **PUNKTY USZKODZEŃ** (**PU**) oznacza liczbę uszkodzeń (obrażeń), jaką może otrzymać łódź lub statek, zanim zostaną zniszczone. Jest to odpowiednik punktów **ŻYWOTNOŚCI** bohatera.

Przy ataku pociskami lub magią, łódź i jej załogę należy traktować jak jedną grupę. Określając miejsce trafienia w łódź, należy rzucić K100 i porównać wynik z tabelą **LOKACJA TRAFIEŃ ŁODZI & STATKÓW**:

MG powinien modyfikować wyniki rzutów w zależności od kierunku ataku. Na przykład, uderzenie od strony dziobu nie uszkodzi steru.

Określenie *załoga* dotyczy wszystkich celów nie kryjących się w danym momencie w nadbudówce łodzi. MG powinien losowo wybrać trafionego. Osób znajdujących się w nadbudówce nie można trafić za pomocą nie wymierzonego strzału.

Określone części łodzi, włączając w to członków załogi i ładunek, mogą zostać trafione zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych celów w grupie. Oznacza to, że strzelec lub rzucający czar musi spędzić dodatkową rundę na *mierzeniu*, a cel powinien być przynajmniej częściowo widoczny.

Kiedy **PUNKTY USZKODZEŃ** łodzi spadną poniżej zera, następuje *trafienie krytyczne*, którego efekty zależne są od miejsca trafienia.

WALKA NA POKŁADZIE:

W każdej rundzie walki postać musi poświęcić *akcję* na wykonanie testu **ZRĘCZNOŚCI** i zachowanie równowagi. Nieudany test oznacza, że poślizgnęła się i upadła na pokład. Jeżeli znajduje się w pobliżu krawędzi burty, musi wykonać test **KRZEPY**. Nieudany test oznacza, że postać wpada do wody.

W przypadku ostrzału lub ataku za pomocą czarów, należy losowo określić trafioną lokację. Należy zastosować tę samą zasadę, co w przypadku powozów, tyle że wynik rzutu należy sprawdzić w tabeli **LOKACJA TRAFIEŃ ŁODZI & STATKÓW**.

ŁODZIE & STATKI

POJAZD	SZ	WT	PU	ŁADOWNOŚĆ
Barka rzeczna	3	8	100	45000
Łódź wiosłowa	3	7	70	1000
Łódź rzeczna	3	7	30	27000
Statek morski	3	10	150	130000

LOKACJA TRAFIEŃ ŁODZI & STATKÓW

K100	ŁÓDŹ WIOSŁOWA	ŁÓDŹ ŻAGLOWA
01-30	Odsłonięta osoba na pokładzie	Odsłonięta osoba na pokładzie
31-50	Wiosła	Ster
51-60	Odsłonięta osoba na pokładzie	Takielunek
61-80	Kadłub	Kadłub
81-00	Kadłub	Nadbudówka

KRYTYCZNE TRAFIENIA W ŁÓDŹ:

Rezultaty trafień krytycznych w łódź są następujące:

TAKIELUNEK: zerwany żagiel rwie i plącze liny. Wszyscy na pokładzie muszą wykonać test *uniku* lub otrzymają jedno trafienie (z **S**0+K4; modyfikowane przez **WT** i *PZ*) spadającymi elementami takielunku. Łódź może tylko dryfować.

WIOSŁA: zostają zgruchotane, a rozpryskujące się drzazgi zadają wioślarzom jedno trafienie z **S**0+K4 (modyfikowane przez **WT** i *PZ*). Łódź może tylko dryfować.

STER: zostaje złamany, a rozpryskujące się drzazgi zadają sternikowi jedno trafienie z **S**0+K4 (modyfikowane przez **WT** i *PZ*). Łódź może tylko dryfować.

KADŁUB: zostaje przedziurawiony i zaczyna nabierać wody. Zatonie po upływie tylu minut, ile wynosi jej **WT** x10. Woda może zniszczyć ewentualny ładunek.

NADBUDÓWKA: (jeśli takowa istnieje) zostaje trafiona i wszystkie osoby znajdujące się wewnątrz niej osoby muszą wykonać test *uniku* lub rozpryskujące się drzazgi zadadzą im jedno trafienie z **S**0+K4 (modyfikowane przez **WT** i *PZ*).

MIELIZNA:

Zdarzyć się może, że łódź trafi na mieliznę. Wówczas kadłub otrzymuje pięć *Punktów Uszkodzeń*, a statek bardzo gwałtownie zatrzymuje się i zostaje na mieliźnie, póki nie zepchnie się go z powrotem na głębsze wody. Chcąc zepchnąć z mielizny obciążaną ładunkiem łódź rzeczną, należy podziałać na nią łączną **KRZEPĄ** wynoszącą jedną dziesiątą *Wartości Obciążenie* ładunku. Pomóc mogą w tym zarówno bohaterowie, jak i zwierzęta pociągowe, pod warunkiem, że znajdzie się wystarczająco dużo lin i - naturalnie - gdy pracujący nie będą obciążeni plecakami, ciężkimi zbrojami itp. MG może użyć szczegółowych reguł dotyczących obciążenia. W takim przypadku przyjmuje się, że praca potrzebna do przeciągnięcia łodzi odpowiada tej, którą wykonuje się przy dźwiganiu przenoszonego przez jednostkę ładunku. Jednocześnie należy wziąć pod uwagę wszystko, co mają na sobie bohaterowie. Pamiętać należy jednak, że cała procedura spowolni grę.

PRZEDZIURAWIENIE:

Przedziurawiona łódź, której nikt nie będzie próbował naprawić, zatonie po upływie tylu minut, ile wynosi jej **WT**x10. Wodę z przeciekającego statku można wylać w tyle minut, ile wynosi podwojona liczba minut, podczas których łajba nabierała wody (potrzeba do tego wiader). Na przykład, jeśli od przedziurawienia łodzi do jej załatania minęły 3 minuty, wylanie wody zajmie 6 minut. Tonący statek traci 1% szybkości za każdą turę nabierania wody. Jeśli ładunek znajduje się poniżej linii wody, traci K10% ze swej wartości na rundę, aż do zaczopowania dziury u wylania wody.

NAPRAWA ŁODZI:

Uszkodzoną łódź można naprawić przeprowadzając zakończony powodzeniem test *budowy*, pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie narzędzia i materiały (drewno, smoła, pakuły, brezent, itp.).

Osoby posiadające umiejętność *szkutnictwo*, podczas testu *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +20%.

Uszkodzenia kadłuba można usunąć tylko wtedy, gdy łódź znajduje się w suchym doku. Niektóre śluzy mają małe warsztaty z suchym dokiem i innymi udogodnieniami, w których pechowi żeglarze mogą zreperować uszkodzone jednostki. Na najbardziej uczęszczanych szlakach, czasem rezyduje również szkutnik (BN rzemieślnik, posiadający umiejętność *stolarstwo* i *szkutnictwo*), który zreperuje łódź za opłatą wynoszącą K10 *zk* za każdy odzyskany *Punkt Uszkodzeń*. Udany test *budowy* przywraca łodzi K10 *Punktów Uszkodzeń*, a praca zabiera K4 godziny.

Prowizoryczne naprawy (np. zapchanie dziury pakułami) można wykonać bez umieszczenia łodzi w suchym doku, jednak z powody ciężkich warunków pracy, test *budowy* należy zmodyfikować o -20%. Jeżeli rzut będzie udany, po godzinie naprawy łódź odzyska K6 *Punktów Uszkodzeń*. W takim przypadku podczas podróży należy co godzinę wykonywać test **WT**x10 łodzi. Każde niepowodzenie oznacza utratę jednego *Punktu Uszkodzeń*, co symbolizuje rozpadanie się prowizorycznych zabezpieczeń. MG może zarządzić wykonywanie dodatkowych testów **WT**x10 wtedy, gdy łódź otrzymuje dalsze uszkodzenia lub kiedy załoga chce wykonać skomplikowany manewr (wtedy, gdy sternik musi wykonać test *kierowani łodzią*). Odzwierciedli to ryzyko wypadnięcia pakuł pod wpływem ciśnienia wody.

POJAZDY BOJOWE:

XXX.

RYDWANY:

RYDWANY

NAZWA	CENA	WO	DOSTĘPNOŚĆ	SE	KO	DO	CECHY ORĘŻA	RANY	ROZMIAR	RODZAJ
Rydwan	250 *zk*	-	mała	**Sz**	K6	x2	brak	O	*średni*	*egzotyczna*
Rydwan, lekki bojowy	500 *zk*	-	niewielka	**Sz**	K8	x2	druzgoczący, szybki	S& O	*duży*	*egzotyczna*
Rydwan, ciężki bojowy	750 *zk*	-	znikoma	**Sz**	K8	x2	druzgoczący, szybki	S& O	*duży*	*egzotyczna*

Rydwany są bojowymi wozami od wieków używanymi przez wojowników Starego Świata. Według zapisów w kronikach historycznych także Sigmar, w czasie Bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia, dowodził armią prowadząc natarcie w rydwanie Siggurda, wodza Brigundian. Do rydwanów należą pojazdy, które posiadają dwa koła - przymocowane do osi na której wspiera się platforma, otoczona z trzech stron burtami - i są ciągnięte przez zwierzęta. Im droższy rydwan, tym mocniejsza i bardziej śmiercionośna jego konstrukcja. W rydwanie (zależnie od budowy) oprócz woźnicy, jest także miejsce dla jednego lub dwóch wojowników, których zadaniem jest rażenie przeciwników ciosami broni drzewcowej lub celnie wypuszczonymi strzałami. Rydwany

zaprzężone są zazwyczaj w konie, choć zielonoskórzy często zaprzęgają dziki lub wilki w charakterze zwierząt pociągowych.

Średni czas budowy rydwanu wynosi około miesiąca, pod warunkiem że wszystkie materiały i rzemieślnicy dysponujący odpowiednimi umiejętnościami są dostępni. Rydwan porusza się z taką samą **SZYBKOŚCIĄ**, jak zaprzężone do niego zwierzęta. Zaprzęg złożony z trzech zwierząt ciągnie ciężki rydwan bojowy, z dwóch - lekki rydwan bojowy, a jedno zwierzę ciągnie zwykły rydwan.

RYDWAN: w zamierzchłych czasach rydwany, na równi z wierzchowcami, używane były przez tych arystokratów i oficerów, którzy chcieli szybko pokonać niewielkie odległości. Współcześnie szlachta podróżuje drogimi i luksusowymi powozami, zaś oficerowie, w czasach gdy na polu bitwy coraz większą rolę odgrywa piechota, preferują lekkie konie wierzchowe. W rydwanie mieści się jedna istota *średniego* rozmiaru.

RYDWAN BOJOWY, LEKKI & CIĘŻKI: rydwany bojowe posiadają mocniejszą konstrukcję i solidniejsze burty, nierzadko obite metalem, zaś na kołach mocuje się śmiercionośne ostrza. W lekkim rydwanie bojowym mieszczą się dwie istoty *średnie*, zaś w rydwanie *ciężkim* trzy.

RYDWANY W WALCE:

Woźnica, któremu przyjdzie walczyć prowadząc jednocześnie zaprzęg, musi w każdej rundzie wykonywać test *powożenia*. Zwracanie uwagi na pojazd i zwierzęta wymaga poświęcenia *akcji* w każdej rundzie. Nieudany test oznacza, że woźnica musi poświęcić dodatkową *akcję* aby zapanować nad pojazdem i nie może atakować. Jeśli w rydwanie znajdują się pasażerowie, muszą wykonać test **ZRĘCZNOŚCI**. Jeśli test okaże się nieudany, tracą równowagę i muszą poświęcić *akcję*, żeby znów pewnie utrzymać się na miejscu.

Woźnica który znajdzie się w pobliżu wrogów i chce wykorzystać rydwan jako broń (musi posiadać umiejętność *specjalna broń (egzotyczna - rydwan)*) może wykonać *akcję szarża* lub *zwykły atak*. Należy wówczas odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą zasięgu *ruchu* i szeroką na cztery metry. Każda istota znajdująca się przed rydwanem musi wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało się jej uskoczyć przed nadjeżdżającym rydwanem. Nieudany test oznacza, że otrzymała obrażenia. Ze względu na swą masywną budowę i przeznaczenie, bojowe rydwany posiadają cechę oręża *druzgoczący*. Ponadto rydwany których koła wyposażone są w ostrza lub kosy posiadają cechę oręża *szybki*.

Jeżeli rydwan uderzy w kolumnę istot i zabije trafiony cel, to przebija się dalej, uderzając w każdą kolejną, znajdującą się w kolumnie istotę z kumulatywnym, ujemnym modyfikatorem -2 do **SE**. Rydwan zatrzymuje się dopiero wtedy, gdy trafiona istota przeżyje atak.

Z uwagi na sposób poruszania się, powożący rydwanem może w tej samej rundzie podjechać, zaatakować a następnie odjechać z pola walki. Walka przeprowadzana jest w miejscu, w którym nastąpił kontakt przeciwników. Zaatakowany może próbować sparować wymierzony w siebie cios zadany przez woźnicę lub pasażera rydwanu - nawet jeśli w danej rundzie wykorzystał już swoje *akcje*. Jednak odwzajemnić się atakującemu własnym ciosem może jedynie wtedy, jeśli w tej rundzie nie wykonywał jeszcze żadnych działań. Może uderzyć nawet pomimo tego, iż w rzeczywistości rydwan zdążył już odjechać na pewną odległość i między nim, a rydwanem, woźnicą lub pasażerem nie ma już fizycznego kontaktu, gdy nadchodzi jego kolej działania. Przyjmuje się, że przeciwnicy wymieniają ciosy w chwili przejazdu rydwanu, chociaż nadal przestrzegany jest porządek wynikający z **INICJATYWY**. Natomiast zwierzęta zaprzęgnięte do rydwanu, mogą atakować znajdujących się przed nimi przeciwników jeśli posiadają własne **ATAKI**.

Powożący rydwanem może w każdym momencie wycofać się z walki. Nie uważa się go za uciekającego i nie otrzymuje podczas ucieczki ciosów w plecy, jak piechurzy.

NISZCZENIE RYDWANÓW:

Konie i rydwan można traktować jako jedną grupę podczas ataków dokonywanych pociskami lub magią. Aby określić miejsce trafienia rydwanu należy wykonać rzut K100 i porównać wynik z tabelą **LOKACJA TRAFIEŃ RYDWANÓW**. Jeżeli jednak strzelec albo rzucający czar spędzi dodatkową *akcję* na celowaniu, to wybrany koń albo część powozu może zostać trafiona zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych osób w grupie.

Jeśli koń prowadzący zaprzęg zostanie zabity, pojazd natychmiast zatrzymuje się. Jeśli woźnica nie wykona udanego testu *powożenia*, pojazd wywraca się. W takim wypadku woźnica i ewentualni pasażerowie odnoszą **SE** + **KO** obrażeń (**KO** zależy od *rozmiaru* postaci), modyfikowanych tylko przez **WT**.

Jeżeli rydwan zaprzężony jest w więcej niż jedno zwierzę i zabite zostanie drugie ze zwierząt to, pojazd zwalnia o połowę i nie będzie w stanie jechać szybciej do czasu, gdy ktoś nie odetnie zwierzęcego trupa od uprzęży. Jeżeli wszystkie zwierzęta zostają zabite (lub oba zwierzęta w drugim rzędzie w przypadku ciężkiego rydwanu bojowego), należy postąpić tak, jak w przypadku śmierci zwierzęcia prowadzącego zaprzęg.

Koło rydwanu może odnieść 10 *Punktów Uszkodzeń* zanim ulegnie zniszczeniu. Te uszkodzenia *nie* odnoszą się do pojazdu jako całości. Jeżeli jednak koło odpadnie, pojazd zatrzyma się z takim samym prawdopodobieństwem wywrotki, jak podczas zabicia konia prowadzącego.

W przypadku gdy rydwan przejeżdża przez teren *trudny* lub *bardzo trudny* należy wykonać test **WT**x10% dla każdego z kół, z uwzględnieniem modyfikatora -10% dla terenu *trudnego* i -20% dla terenu *bardzo trudnego*. Nieudany test oznacza, że koło zostaje zniszczone. Rydwan nie może przejeżdżać przez przeszkody terenowe, za wyjątkiem brodu.

LOKACJA TRAFIEŃ RYDWANÓW

K100	MIEJSCE TRAFIENIA
01-30	Zwierzę (losowo)
31-70	Pojazd
71-80	Koło (losowo)
81-00	Załoga (losowo)

NIERUCHOMOŚCI:

ZIEMIA

ZIEMIA	CENA ZA HEKTAR	CENA ZA METR^2	WYNAJEM NA ROK	DOSTĘPNOŚĆ
Kiepska na wsi	90 *zk*	2,25 *p*	8 *zk*/ha	przeciętna
Porządna na wsi	180 *zk*	4,5 *p*	18 *zk*/ha	przeciętna
Dobra na wsi	540 *zk*	1 *s*	55 *zk*/ha	mała
Najlepsza na wsi	1800 *zk*	4 *s*	180 *zk*/ha	sporadyczna
Kiepska w mieście	450 *zk*	1 *s*	45 *zk*/ha	mała
Porządna w mieście	900 *zk*	2 *s*	90 *zk*/ha	sporadyczna
Dobra w mieście	2700 *zk*	5,5 *s*	270 *zk*/ha	niewielka
Najlepsza w mieście	9000 *zk*	1 *zk*	900 *zk*/ha	znikoma



o co wynajmować dom lub posiadłość i płacić za wynajem komuś innemu, skoro można mieć to na własność? Korzyści płynące z legalnego posiadania ziem lub nieruchomości są dość oczywiste, choć nie da się ukryć, że wiążą się z tym także pewne problemy. Koszty, znaczna praca oraz pieniądze, jakie należy włożyć w utrzymanie i ochronę dobytku, to argumenty przemawiające za pozostaniem przy wynajmie. Dodatkowo, posiadacze ziemscy nierzadko stają się obiektem bandyckich napadów. Z drugiej jednak strony posiadanie własnego kawałka ziemi daje bohaterowi pewność, że będzie miał gdzie spać. Między innymi z tego powodu, nie bacząc na ryzyko, ludzie kupują ziemię i budują domy, dbając o nie z całego serca.

ZIEMIA:

Cena ziemi zależy od tego, gdzie znajduje się działka. Im bliżej miasta, tym ceny stają się wyższe. W samym grodzie mogą być nawet pięciokrotnie wyższe niż na wsi. Większość ludzi, nie chcąc się zadłużać, osiedla się zatem z dala od miasta. Tam ziemia jest tańsza, albo nikt nie rości sobie do niej pretensji. Biorąc pod uwagę roczne dochody zwykłego chłopa, bez trudu można obliczyć, że jeden hektar ziemi, która ledwie nadaje się do uprawy, jest wart tyle, ile sześć lat jego ciężkiej pracy. Aby zarobić na większą działkę ziemi dobrej jakości, musiałby bez przerwy pracować ponad 30 lat!

Z tego właśnie powodu większość ludzi, którzy zamierzają się gdzieś osiedlić, dzierżawi ziemię od lokalnego władyki. Pospolitą praktyką stosowaną przez możnych jest wykupywanie gruntów otaczających ich posiadłości i oferowanie tej ziemi, wraz z ochroną, przyszłym osadnikom. W zamian za część zbiorów, chłopi mają ziemię orną i nie muszą obawiać się napadu. Niektórzy ze szczodrobliwych panów zezwalają, aby pewien procent z tego podatku odkładany był na fundusz, który w końcu pozwoli chłopom wykupić uprawianą przez nich ziemię.

Sytuacja gruntowa w miastach jest jeszcze gorsza. Metr kwadratowy ziemie sprzedaje się na pniu, za astronomiczne sumy. Nawet działki, gdzie poprzednio mieściły się garbarnie i tkalnie, osiągają ceny, za które na wsi można byłoby nabyć spory areał. Taki grunt jest zatruty przez chemikalia, jakich rzemieślnicy używają w swoim fachu, ale pomimo to chętnych do kupna nie brakuje. Co więcej, w mieście trudno kupić działkę, ponieważ mury miejskie ograniczają rozrost terytoriów mieszkalnych. Niewiele osób decyduje się na niebezpieczne życie poza obrębem fortyfikacji. Z tego powodu metropolie pną się w górę. Jedne budynki wspierają się na drugich, a dzielnice biedoty są potwornie zatłoczone. Nic dziwnego zatem, że stanowią prawdziwą wylęgarnię chorób, które potrafią wytrzebić całe rodziny, a niekiedy nawet dzielnice.

Głównym czynnikiem, który wpływa na cenę ziemi, jest jej jakość oraz okoliczne tereny. Kawałek kiepskiej ziemi może być kamienisty, nie nadawać się do uprawy lub leżeć opodal głazu zbornego zwierzoludzi. Z drugiej strony, działka ziemi dobrej lub najlepszej jakości może znajdować się w pobliżu

miasta, mieć żyzną glebę, albo zapewniać taką ilość zwierzyny łownej, która nawet najwybredniejszego myśliwego przyprawi o zawrót głowy.

W miastach sprawa wygląda podobnie. Parcela tuż obok zakładu garbarza nikomu nie przyniesie zysków, stąd jej niska cena. Natomiast zupełnie inaczej będzie kształtować się cena ziemi w parku leżącym w cieniu zimowej rezydencji Imperatora Karla Franza. Taka działka gwarantuje spory zysk. Warto zauważyć że ceny podane w tabeli **ZIEMIA** mają dwie wartości: koszt za hektar i metr kwadratowy.

Rozdźwięk cenowy pomiędzy ziemią w mieście a na wsi jest ogromny. Kupiec może nabyć 100 hektarów ziemi kiepskiej jakości na wsi za cenę, którą musiałby zapłacić za liczącą jeden hektar parcelę najlepszej jakości w mieście. Z tego właśnie powodu większość szlachciców i arystokratów tak chętnie buduje wiejskie pałacyki.

ZAKUP DOMU LUB NIERUCHOMOŚCI:

NIERUCHOMOŚCI

BUDYNEK	CENA*	WYNAJEM (ROK)**	DOSTĘPNOŚĆ
Wiejski dom	90 zk	4 zk	przeciętna
Wiejski dom	270 zk	13 zk	przeciętna
Farma	450 zk	23 zk	mała
Wiejska posiadłość	2400 zk	60 zk	niewielka
Dom w mieście	450 zk	11 zk	przeciętna
Porządny dom w mieście	1500 zk	75 zk	mała
Wystawny dom w mieście	2400 zk	120 zk	sporadyczna
Bogaty dom z ogrodem	4800 zk	240 zk	niewielka
Rezydencja w mieście z ogrodem	21600 zk	1080 zk	niewielka
Pałacyk	30000 zk	1500 zk	znikoma

* Do ceny należy doliczyć koszt nabycia ziemi.
** Do ceny należy doliczyć koszt wynajęcia ziemi.

WIEJSKA CHATA: to prosty dom z bali drewna uszczelnianych mchem lub gliną. Dach zwykle jest kryty strzechą lub darniną. W środku znajduje się jedna izba nie zapewniająca ani odrobiny prywatności. Dla większości ludzi taka zwykła chata to szczyt marzeń i na nic więcej nie mogą liczyć.

WIEJSKI DOM: dom wzniesiony z drewna. Ściany wykonane są z bali, a w środku znajduje się kilka (2-4) mniejszych lub większych izb. Dom tego typu posiada piec i kamienny komin.

FARMA: większość farm to zagubione wśród pól i łąk niewielkie gospodarstwo, zamieszkiwane przez całe rodziny, które dziedziczą ziemię od pokoleń. Co prawda, zdarzają się również wspólnoty gospodarstw zarządzane przez grupę dzierżawców, ale są to zwykle wioski położone w pobliżu miast. Większość samotnych farm wygląda bardzo podobnie, niezależnie od prowincji Imperium. W głównym budynku mieszkają członkowie rodziny, natomiast kwatery służących mieszczą się w szopie lub stodole.

Budynki są otoczone drewnianym płotem lub palisadą wzniesioną na niewielkim, ziemnym nasypie. Większe i bogatsze farmy budowane są z kamienia i otaczane murem z piaskowca, o wysokości do 3 metrów. Czasami zdarzają się dodatkowe zabezpieczenia, takie jak wilcze doły lub rowy wypełnione wodą. Większość z takich zabudować leży z dala od traktów, z którymi łączą je leśne przecinki. Strażnicy dróg, choć do ich obowiązku należy utrzymanie spokoju na drogach, często odwiedzają takie samotne farmy, dbając o bezpieczeństwo i życie ich mieszkańców.

Budynki otaczają wewnętrzny dziedziniec, na który wychodzą wszystkie okna i drzwi zabudowań. Wzdłuż ścian ułożone są drewniane kładki, po których można szybko dostać się na platformy strzelnicze rozmieszczone na dachach. Większość farm posiada również wieżę, która służy jako punkt widokowy umożliwiający obserwację i miejsce do prowadzenia ostrzału przez łuczników.

WIEJSKA POSIADŁOŚĆ: wiejskie posiadłości to kamienne domy, bardziej przypominające zamek niż pałac. Zwykle należą do bogatych kupców lub służą za letnie bądź zimowe rezydencje szlachty. Większość posiadłości otoczona jest przez gospodarstwa i chaty, w których mieszkają chłopi uprawiający okoliczne ziemie. Na ich barkach spoczywa obowiązek zaopatrywania lokalnego władcy w jedzenie, służbę oraz inne dobra. Wiejska posiadłość składa się zwykle z jednego większego domu lub wieży oraz kilku mniejszych budynków - stajni, domku dla służby i tym podobnych.

DOM W MIEŚCIE: miejski dom niewiele różni się od wiejskiego, poza tym, że nie jest kryty strzechą, a raczej gontem lub dachówkami. Ponieważ pożary w mieście są śmiertelnie niebezpieczne, nikt nie kryje dachów słomianymi strzechami. Domy lepszej jakości położone są w spokojniejszych i bezpieczniejszych dzielnicach. Nawet najmniejszy liczy sobie trzy do czterech pokoi, a im wyższa jakość tym pomieszczeń jest więcej.

BOGATY DOM Z OGRODEM: bogate domy są obszerne, zbudowane z cegieł bądź kamieni, a także otoczone kwiecistym ogrodem. Każdy z takich budynków ma co najmniej osiem pokoi, z których większość to sypialnie. Podłoga wyłożona jest kamienną posadzką, a ściany pomalowane bądź otynkowane. Okna, ze szklanymi szybami lub witrażowe, sprawiają, że światło przyjemnie rozświetla wnętrza. Większość mieszkańców Imperium może jedynie marzyć o posiadaniu takiego domu.

WYSTAWNY DOM W MIEŚCIE: podobnie jak bogate domy, wystawne posiadłości nie tylko mają zapewnić schronienie, ale i pokazać bogactwo właściciela. Zapewniając wszelkie wygody, jakich tylko dusza zapragnie, pozostają w zasięgu jedynie najbogatszych mieszkańców Starego Świata - bogatych kupców, arystokratów lub Książąt-Elektorów, podkreślając ich wysoki status społeczny. We wnętrzach takich domostw mieści się zwykle ponad tuzin pokojów rozrzuconych na kilku piętrach. Podłogi każdego pokoju wykładane są mozaikami, a przeszklone okna oprawione w drewniane rzeźbione ramy.

PAŁACYK: najbogatsi i najbardziej próżni ludzie uważają, że tylko pałacyk jest godną ich siedzibą. Położony na uboczu, w otoczeniu nielicznych wsi, lub w mieście, składa się z kilku budynków, wieży oraz dodatkowych zabudowań gospodarczych i dla służby.

DZIERŻAWA ZIEMI & DOMOSTW:

Należy pamiętać, że w Starym Świecie często się zdarza, że ludzie są właścicielami domu stojącego na ziemi, która do nich nie należy. Do grona ludzi, którzy znaleźli się w takiej sytuacji, należą chłopi uprawiający ziemię szlachcica w zamian za roztoczoną nad nimi opiekę. Jednak większość w tej grupie stanowią mieszkańcy miast. Ceny rocznych czynszów są ustalane w każdym przypadku z osobna, jednak zwykle wynoszą 10% wartości ziemi. Smutną praktyką bywa fakt wyprzedawania po kryjomu ziemi, którą uprzednio wynajęto, co zmusza najemców do renegocjacji umów najmu, jeśli nowy właściciel w ogóle na to przystanie. Wynajem domu to praktyka równie często spotykana, a roczna opłata wynosi 8-10% wartości budynku.

KLEJNOTY:

Rozmiar a cena	
WO	**Cena**
1	x1
2	x4
3	x9
4	x16
5	x25
6	x36
7	x49
8	x64
9	x81
10	x100

Klejnoty

Klejnot	Cena	WO	Dostępność
Agat	18 *s*	1	znikoma
Diament	5 *zk*	1	znikoma
Opal	16 *s*	1	znikoma
Perła biała	6 *zk*	1	znikoma
Perła czarna	35 *zk*	1	znikoma
Perła różowa	15 *zk*	1	znikoma
Rubin	4 *zk*	1	znikoma
Szafir	4 *zk*	1	znikoma
Szmaragd	4 *zk*	1	znikoma
Topaz	3 *zk*	1	znikoma
Turkus	14 *s*	1	znikoma


hoć znaczna część bogactwa Imperium opiera się na złocie, to równie, jeśli nie bardziej, cenione są drogocenne kamienie. Cena poszczególnych klejnotów zależy od ich rodzaju, rzadkości oraz sposobu oszlifowania. Większość kamieni szlachetnych pochodzi z Gór Krańca Świata, jednak niektóre trafiają do rąk mieszkańców Starego Świata za pośrednictwem kupców z Arabii, którzy z kolei kupują je od handlarzy z Krain Południowych.

Kamienie szlachetne przedstawiają ogromną wartość, ale niektóre posiadają także właściwości magiczne lub alchemiczne. Wielu arystokratów nosi na szyjach niewielkie kryształki mające przyciągać uwagę dobrych duchów, inni ścierają w moździerzach na pył szmaragdy i mieszają je z lekarstwami, wierząc w ich kojące działanie.

Inne minerały mają odmienne właściwości. Wiele kamieni szlachetnych nie dość, że nie wywiera dobrego wpływu na życie człowieka, to wręcz przeciwnie, ściąga na głowę właściciela potworne przekleństwa. Jako przykład może posłużyć historia sławnego diamentu zwanego *Błękitnym Płomieniem* lub tak zwany *Kamień Kriegera*. Ten ostatni to bezcenny szmaragd wielkości pięści. Niestety, zgodnie z krążącą o nim legendą, wszyscy jego właściciele zginęli w tajemniczych okolicznościach. Inny klejnot, *Oko Sigmara*, to czarna perła, rozmiarami dorównująca pięści dorosłego mężczyzny, która została znaleziona w miejscu, gdzie z nieba spadła gwiazda.

Istnieje jeszcze wiele innych sławnych klejnotów, a każdy z nich owiany jest przez legendę o jego tajemniczym powstaniu i rzekomo niezwykłych mocach lub ciążących na nich klątwach. Jaka jest prawda i czy w rzeczywistości owe klejnoty są magiczne, tego nie wie nikt, choć te opowieści stały się kanwą wielu przesądów i uprzedzeń.

Podane poniżej ceny klejnotów odnoszą się do szlachetnych i półszlachetnych kamieni wielkości ziarenka zielonego groszku i rosną wraz z wielkością kamienia. Podana poniżej tabela pokazuje relację pomiędzy rozmiarem a ceną kamienia.

Agat: agat jest kamieniem półszlachetnym o charakterystycznych koncentrycznych, wielobarwnych pasmach.

Diament: diament jest najcenniejszym i najtwardszym kamieniem szlachetnym. Zazwyczaj jest bezbarwny lub lekko zabarwiony na różne odcienie tęczy, charakteryzuje się bardzo silnym połyskiem.

Opal: opal jest cenionym kamieniem półszlachetnym, przeważnie bezbarwnym, białym lub różowym. Charakteryzuje się piękną barwą lub grą barw.

Perły: perły są cennymi klejnotami, wytwarzanymi przez niektóre małże. Perły często przybierają kulisty kształt, oraz białą, różową lub czarną barwę o pięknym srebrzystobiałym połysku.

Rubin: rubin jest cenionym kamieniem szlachetnym, podobnie jak szafir jest odmianą korundu, z tym że przeważnie przybiera ciemnoczerwoną barwę.

Szafir: szafir należy do tej samej rodziny kamieni szlachetnych co rubin, jednak przyjmuje głęboką, ciemnobłękitną barwę.

Szmaragd: szmaragd jest ciemnozieloną lub przeźroczystą odmianą berylu, a także cenionym kamieniem szlachetnym.

Topaz: przezroczyste odmiany topazu są cenionymi kamieniami szlachetnymi, przybiera także żółtą, niebieską a czasem nawet zieloną barwę.

Turkus: najczęściej spotykany spośród kamieni półszlachetnych, często przybiera barwę niebieską lub niebieskozieloną.

BIŻUTERIA & OZDOBY:

Biżuteria & ozdoby

Biżuteria	Brąz	Srebro	Srebro/Złoto	Srebro/Klejnoty	Złoto/Klejnoty
Bransoleta	8 *zk*	16 *zk*	24 *zk*	48 *zk*	96 *zk*
Kolczyki	18 *zk*	36 *zk*	54 *zk*	108 *zk*	216 *zk*
Naszyjnik/brosza	20 *zk*	40 *zk*	60 *zk*	120 *zk*	240 *zk*
Opaska	25 *zk*	50 *zk*	75 *zk*	150 *zk*	300 *zk*
Pierścień	20 *zk*	40 *zk*	60 *zk*	120 *zk*	240 *zk*
Torques	35 *zk*	70 *zk*	105 *zk*	210 *zk*	420 *zk*
Wisior	30 *zk*	60 *zk*	90 *zk*	180 *zk*	360 *zk*
Wisior	15 *zk*	30 *zk*	15 *zk*	90 *zk*	180 *zk*


iżuteria może upiększyć strój, podkreślić urodę jej właściciela, a nawet zaznaczyć jego status społeczny i majątkowy. Niewiele osób może pozwolić sobie na złoty pierścień, srebrne kolczyki lub diadem wykuty ze złota, srebra i ozdobiony kością słoniową. Co więcej, takie otwarte obnoszenie się z bogactwem stanowi zachętę dla złodziei. Z tego powodu niezbyt zamożni mieszkańcy Starego Świata przyozdabiają się kwiatami, piórami, a nawet muszelkami zebranymi na pobliskich plażach.

Bransolety: nosi się wokół nadgarstka i zwykle są wykonane z metalu, wzbogaconego o delikatne łańcuszki i ozdobione kamieniami szlachetnymi. Szczególną popularnością bransolety cieszą się u kobiet z Tilei i Estalii, zwłaszcza na terenach, które znajdowały się kiedyś pod władzą Arabii. Powiada się, że to właśnie hurysy i nałożnice sułtańskich dostojników jako pierwsze zaczęły nosić bransoletki także wokół kostek, nie tylko na nadgarstkach.

Broszka, naszyjnik *lub* **wisiorek:** te niewielkie ozdoby zwykle służą jako oznaka religijności. Wielu bretońskich żołnierzy nosi łańcuszki z małymi tarczami, na których wygrawerowane są symbole religijne ich pana. Wisiorki bywają zarówno proste, jak też bardziej ozdobne, przedstawiające świętego lub patrona, albo zawierające portrecik ukochanej osoby.

Kolczyki: kolczyki to częsty widok na ulicach miast Imperium. Noszą je nie tylko kobiety, ale także mężczyźni. Najczęściej przekuwa się nosy lub uszy. Biżuteria tego typu zwykle nie ma specjalnego znaczenia i stanowi tylko ozdobę. Czasem kolczyki są wpinane ze szczególnych powodów, na przykład jako oznaka osiągnięcia dojrzałości. Zarówno kolczyki do uszu, jak i do nosa, mogą różnić się pod względem jakości wykonania. Często spotykane są zwykle miedziane guzki lub kółka, choć niekiedy można zobaczyć prawdziwe arcydzieła sztuki jubilerskiej.

Opaska: opaski wykonane są z metalu i opinają rękę na wysokości ramienia. Zwykle pokryte są ozdobnymi symbolami religijnymi lub znakami herbowymi. Największa popularnością cieszą się na południu, a na północy są praktycznie nieznane, gdyż nawet w czasie najcieplejszych miesięcy roku mało kto ma ochotę nosić na gołej skórze kawałek metalu. Jedynym wyjątkiem są mieszkańcy Norski, którzy uważają opaski za symbol bogactwa lub jako oznakę łaski wodza plemienia.

Pierścień: pierścienie kute są z metalu, najczęściej z brązu, srebra lub złota. W niektóre wprawia się kamienie szlachetne, inne ozdabia herbami rodowymi lub specjalnymi rytami, dzięki którym mogą służyć za pieczęci. Częstym motywem są wygrawerowane od wewnątrz lub na zewnątrz motta, cytaty, bądź modlitwy.

Torques: w dawnych czasach te grube, metalowe obroże nosili wodzowie bretonnscy jako oznakę władzy i boskiej przychylności. Obecnie tego rodzaju ozdobny noszą jedynie wodzowie Norsmenów. Zwykle są to piękne egzemplarze sztuki złotniczej, często łączone z kością wielorybów i złotem lub srebrem.

Wisior: to łańcuch ze złota lub srebra, czasem wykonany z innego drogocennego kruszcu. Najnowszym krzykiem mody jest gruby, jedwabny sznur ozdobiony kamieniami szlachetnymi.

PODRABIANIE PIENIĘDZY:

Bohaterowie, którzy wpadną na pomysł fałszowania monet będą musieli przede wszystkim zaopatrzyć się w odpowiednie formy czy matryce. Autentyczne matryce są trudne do zdobycia, jednak system monetarny Starego Świata jest tak zróżnicowany, że robienie własnych nie powinno nastręczać większych trudności. Dobrze by było, gdyby podrobione monety wyglądały na wiarygodną i powszechnie uznawaną walutę. Wszystkie zaznaczone na mapie miasta biją własne monety, które są powszechnie akceptowane. Niektóre mniejsze miejscowości również biją własną monetę, lecz nie wszędzie jest ona uznawana - zwykle wzbudza podejrzenia poza miastem, z którego pochodzi. Wykonanie zestawu matryc zajmuje około tygodnia i wymaga posiadania umiejętności *sztuka*.

Bicie monet z matrycy jest względnie łatwe, jednak sporządzenie wiarygodnego stopu, zawierającego co najmniej 25% złota i odpowiednią domieszkę podstawowego metalu wymaga korzystania z *monetoznawstwa* oraz *chemii* lub *metalurgii*. Potrzebny jest również mały warsztat.

Półtora kilograma stopu, zawierającego około 300 g złota (10 złotych koron) wystarcza na wybicie 50 fałszywych monet, mających wartość 50 *zk* - zajmie to dwóm osobom cały dzień. Osoba, pracująca samotnie nie jest w stanie prawidłowo wybić monet - wszystkie wyprodukowane w ten sposób pieniądze zostaną natychmiast rozpoznane jako fałszywe. Puszczanie w obieg fałszywych monet wymaga udanych testów *oszustwa*. Szanse na sukces każdej kolejnej próby maleją o -5% za każdy dzień po pierwszym udanym użyciu fałszywych monet. Transakcja powyżej 10 monet zmniejsza szansę *oszustwa* o -1% za każdą dodatkową monetę. Tak więc próba wydania 23 fałszywych monet wymaga modyfikatora -13% do testu *oszustwa*. Nieudany rezultat oznacza, że fałszerstwo zostało zdemaskowane i bohater zapewne trafi do kazamatów. Karą za fałszerstwo jest uwięzienie na czas nieokreślony.

KUPIECTWO:

ROZPOCZĘCIE DZIAŁALNOŚCI			
JAKOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	**CENA**	**WO**	**DOSTĘPNOŚĆ**
Kiepska	100 *zk*	-	mała
Przeciętna	200 *zk*	-	sporadyczna
Dobra	6000 *zk*	-	niewielka
Przeciętna	2000 *zk*	-	znikoma

Co robi prawdziwy bohater, który na wojnie lub w walce z jakimś potworem stracił rękę? Oczywiście, po wyleczeniu znów rusza w świat! Niestety, spora część niedoszłych bohaterów traci rezon, gdy widzi, jak banda Wojowników Chaosu maltretuje ich towarzyszy lub gdy horda zielonoskórych puszcza z dymem kolejną wioskę. Niektórzy wracają do domów i zawieszają miecze na kołkach, inni natomiast szukają odpowiedzi na pytanie: co jeszcze może zaoferować Stary Świat człowiekowi, który zasmakował już przygód? Wielu postanawia się dorobić i zaczyna prowadzić interesy na własną rękę.

Działalność gospodarcza należy do jednej z czterech grup jakości, podobnie jak ekwipunek. *Kiepskie* przedsiębiorstwo to takie, które nie przynosi stałych zysków, na przykład antykwariat na wsi, gdzie nikt nie umie czytać, albo połów ryb w głębi puszczy. Zasadniczo każde z tych zajęć byłoby bardzo dochodowe, pod warunkiem prowadzenia go w odpowiednim miejscu. Antykwariat w ośrodku akademickim lub rybołówstwo na morskim wybrzeżu mogą być źródłem stałych i całkiem pokaźnych dochodów. Rozpoczęcie działalności w miejscu, gdzie nie ma nią zapotrzebowania, jest obarczona sporym ryzykiem.

Prawdziwe interesy zaczynają się od poziomu *przeciętnego*, gdy o zaspokojenie popytu konkurują różne osoby (na przykład rybacy w nadmorskiej wsi). Większość ludzi trudni się tym samym fachem, ale nikt nie wykonuje tego wyraźnie lepiej od innych. *Dobry* interes to taki, dzięki któremu można sobie wyrobić pozycję na rynku, nie napotykając przy tym silnej konkurencji. Dobry przykład to działalność jednego z dwóch miejskich kołodziei, mieszkających opodal trasy, którą regularnie przemierzają powozy. Przedsięwzięcie *najlepszej* kategorii oznacza w praktyce monopol na artykuły lub usługi potrzebne w życiu codziennym.

Zajęcie się jakimś interesem oznacza, że bohater musi rozpocząć działalność, znaleźć klientów i zakupić odpowiednie narzędzia. Do tej ceny nie wliczają się koszta stałe, czyli wynajem budynków (na przykład kuźni lub warsztatu), lub potrzebne do prowadzenia działalności, takie jak kupno wozów, albo wynajęcie ochrony.

GILDIE:

Gildie regulują działalność gospodarczą w swoim sektorze rynku. Każde z rzemiosł ma swój cech, dlatego można spotkać przedstawicieli gildii przewoźników, cechy kowalskie, a nawet związki zrzeszające cyrulików i medyków. Na czele takich organizacji stoją mistrzowie gildii, którzy nieustannie toczą ze szlachtą cichą wojnę o kontrolę nad gospodarką. Każdy przedsiębiorca musi najpierw zarejestrować się w gildii (jeśli takowa istnieje). Cechy ustalają ceny produktów, które wytwarzają ich członkowie. Rzemieślnik nie ma żadnej kontroli na tym, ile towaru może wyprodukować lub sprzedać - jest to odgórnie narzucane przez gildię. Dodatkowo musi oddać na rzecz cechu 10% swoich tygodniowych zarobków.

DOCHÓD:

Każdy interes musi przynosić dochód. Choć możliwe byłoby dokładne śledzenie wszystkich transakcji, interesantów oraz przepływu towarów, nie byłoby to zbyt ekscytujące zajęcie, zwłaszcza w twardym i ponurym Starym Świecie. Zamiast tego, pod koniec każdego tygodnia, który bohater spędził na pracy w warsztacie lub na sprzedawaniu towarów, można wykonać test *rzemiosła*, czyli odpowiedniej umiejętności związanej z wykonywanym zawodem, aby przekonać się, ile zdołał zarobić. Liczba poziomów skuteczności bądź porażki oznacza zarobek przedsiębiorcy, zgodnie z zasadami podanymi w umieszczonym poniżej paragrafie **USŁUGI ROZMAITE**.

Taki system pracy opiera się na założeniu, że przedsiębiorca zatrudnia kilku pomocników, którzy są w stanie przez krótki czas samodzielnie prowadzić zakład, gdy ich pryncypał załatwia inne, pilniejsze sprawy. Bohater, który prowadzi własne przedsiębiorstwo, musi poświęcać mu uwagę przez przynajmniej trzy dni w tygodniu, w przeciwnym wypadku sprawy zaczną przybierać dla niego niekorzystny obrót. Za każde trzy dni, gdy zaniedbywał swoich obowiązków, istnieje kumulatywna szansa na to, że jakość działalności spadnie o jeden stopień. Prawdopodobieństwo takiego zdarzenia ustala MG, w zależności od lokalizacji, konkurencji, reputacji i zamożności przedsiębiorcy (zwykle jest to 5%). Na przykład działalność *dobrej jakości* spadnie do poziomu *przeciętnego*. Ponowne obniżenie jakości może nastąpić, jeśli przedsiębiorca nadal będzie ignorował swoje obowiązki (należy określić szansę takiego przypadku). Jeśli działalność *kiepskiej jakości* zostanie dalej obniżona, oznacza to, że przedsiębiorstwo postaci zbankrutowało.

Wartość dochodów, którą podano w paragrafie **USŁUGI ROZMAITE** poniżej, dotyczy działalności w wielkich miastach. W mniejszych osadach należy obniżyć jakość działalności o jeden stopień, co odzwierciedla wpływ potencjalnie mniejszej klienteli. Dodatkowo można także zredukować zapotrzebowanie na towary, ponieważ w malutkiej wsi może prawie w ogóle nie istnieć popyt na niektóre dobra.

WYNIK TESTU *RZEMIOSŁA*	
WYNIK TESTU RZEMIOSŁA	**MODYFIKATOR DOCHODU**
Udany o 50% lub więcej	dochód x200%, jakość działalności wzrasta o +2 stopnie
Udany od 40% do 49%	dochód x150%, jakość działalności wzrasta o +1 stopień
Udany od 30% do 39%	dochód x 130%
Udany od 20% do 29%	dochód x 120%
Udany od 10% do 19%	dochód x 110%
Udany od 0% do 9%	dochód x 100%
Nieudany o -10% do -1%	dochód x 80%
Nieudany o -20% do -11%	dochód x 60%
Nieudany o -30% do -21%	dochód x40%, jakość działalności obniża się o -1 stopień
Nieudany o -40% do -31%	dochód x20%, jakość działalności obniża się o -1 stopień
Nieudany o -50% do -41%	dochód x10%, jakość działalności obniża się o -2 stopnie
Nieudany o -51% lub więcej	dochód x0%, jakość działalności obniża się o -2 stopnie

PRACOWNICY NAJEMNI:

W karierze każdego poszukiwacza przygód nadchodzi taki moment, gdy będzie musiał skorzystać z usług kogoś innego. Może się tak zdarzyć z wielu powodów. Brak odpowiedniego wyszkolenia, a nawet zwykła potrzeba naprawy ekwipunku mogą przesądzić o podjęciu takiej decyzji. Niezależnie od tego, czy bohaterowie będą szukać zwykłych robotników, czy zaprawionych w bojach najemników, w tym rozdziale Mistrz Gry znajdzie wskazówki, co należy robić w takiej sytuacji.

ZWYKLI POMOCNICY:

Zarobki Cyrkowca

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Uczeń	16 *p*	8 *s*	20 *zk*	przeciętna
Adept	28 *p*	14 *s*	36 *zk*	mała
Ekspert	40 *p*	20 *s*	52 *zk*	sporadyczna
Mistrz	52 *p*	26 *s*	67 *zk*	niewielka

Zarobki Fachowca

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Uczeń	32 *p*	16 *s*	40 *zk*	przeciętna
Adept	60 *p*	30 *s*	78 *zk*	mała
Ekspert	90 *p*	45 *s*	117 *zk*	sporadyczna
Mistrz	120 *p*	60 *s*	156 *zk*	niewielka

Zarobki Robotnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Uczeń	6 *p*	3 *s*	8 *zk*	przeciętna
Adept	10 *p*	5 *s*	13 *zk*	mała
Ekspert	16 *p*	8 *s*	20 *zk*	sporadyczna
Mistrz	20 *p*	10 *s*	26 *zk*	niewielka

Zarobki Rzemieślnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Uczeń	18 *p*	9 *s*	25 *zk*	przeciętna
Adept	34 *p*	17 *s*	45 *zk*	mała
Ekspert	50 *p*	25 *s*	65 *zk*	sporadyczna
Mistrz	60 *p*	30 *s*	80 *zk*	niewielka

Zarobki Sługi

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Uczeń	8 *p*	4 *s*	10 *zk*	przeciętna
Adept	12 *p*	6 *s*	15 *zk*	mała
Ekspert	20 *p*	10 *s*	26 *zk*	sporadyczna
Mistrz	24 *p*	12 *s*	32 *zk*	niewielka

Usługi specjalne

Suma *PD*	Stawka dzienna	Udział*	Dostępność
100	2 *s*	-	przeciętna
200	4 *s*	-	przeciętna
400	8 *s*	½	przeciętna
800	16 *s*	½	mała
1600	32 *s*	¾	sporadyczna
3200	64 *s*	1	sporadyczna
6400	128 *s*	1	znikoma
12800	256 *s*	1	znikoma

Kategoria usług opisuje wszelkie zajęcia i zawody, jakie wykonywane są przez najemnych pracowników, od zwykłego robotnika poczynając na oprychach kończąc. Tabela **Usługi** dzieli się na dwie części: pierwsza podaje ceny zwykłych usług (na przykład przewodnika lub tragarza). Kolumna druga zawiera usługi, do wykonywania których potrzebni są doświadczeni pracownicy. Tacy BN powinni być stworzeni podobnie jak BG, zwłaszcza że mogą później towarzyszyć awanturnikom na szlaku poszukiwacza przygód.

Niewyszkoleni najmici:

Są często poszukiwani do wykonywania fizycznych prac, takich jak noszenie bagaży, kopanie rowów itp. Należą do kategorii omówionej w paragrafie **Standardowe testy - Zatrudnienie** (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry**), tzn. są rzemieślnikami, artystami, robotnikami albo służącymi. Mogą mieć więcej profesji, ale przeważnie koncentrują się na jednej. Takich bohaterów niezależnych nie trzeba kreować - mają po prostu podstawowy profil i omówione w opisie profesji umiejętności i przedmioty. W wysokości dochodów określono już pensje Ich średnie zarobki za dzień i tydzień podano w tabeli **Usługi rozmaite**. Tabela określa również wysokość zarobków, jakich spodziewać się mogą sami bohaterowie.

Czasami zatrudnionym robotnikom zapewnia się także wyżywanie i noclegi, ale zwykle potrąca się to z zarobków. W społecznościach rolniczych zwykle część wypłaty daje się w naturze - czyli w produktach rolnych (jaja, sery, mleko, jabłecznik itp.) Natomiast artyści zwykle oczekują napiwków, a służący powinni mieć zapewnione wyżywienie i zakwaterowanie.

Wyszkoleni najmici:

Zwykle poszukiwani są dla umiejętności które posiadają, a których brakuje bohaterom, prowadzonym przez graczy albo dla wzmocnienia siły drużyny podczas przygody. Wyszkoleni najmici mają kilka profesji, trudniej ich znaleźć, a przede wszystkim zatrudnienie ich jest kosztowniejsze. Wynajmujących interesują ich umiejętności, wiedza i doświadczenie. Średnia płaca i *dostępność* takich osób różni się, zależnie od liczby profesji, jakimi dysponują, wartości podano w tabeli **Zarobki…**

Najmici dysponujący znacznym doświadczeniem mają dostatecznie wiele propozycji, by nie zatrudniać się za niewielkie pieniądze. Gotówkę wypłaca się co tydzień albo po zakończeniu przygody. Jednak większość bohaterów niezależnych oczekuje natychmiast po zawarciu umowy zaliczki równej tygodniowej pensji, szczególnie jeśli trzeba zakupić specjalny ekwipunek. Bohaterowie Niezależni zawsze zawierają umowy, które gwarantują, iż w razie ich śmierci zapłata trafi do krewnych, innych spadkobierców lub budowniczych grobowców. Takie umowy są zwierane sądownie albo poprzez gildie, więc ich przestrzeganie jest gwarantowane przez czynniki oficjalne. Udział wypłacany jest jako dodatek do zarobków bohaterów niezależnych w momencie podziału zdobytego skarbu między bohaterów, którzy przeżyli przygodę. Podana w tabeli liczba pokazuje wielkość udziału BN w stosunku do udziału bohatera, prowadzonego przez gracza. Dzielone są wszystkie łupy, skarby i magiczne przedmioty, chyba że gracze umówili się inaczej podczas wynajmowania bohaterów niezależnych. Jeżeli z udziałów bohaterów niezależnych zostały wykluczone pewne przedmioty, wówczas będą oni spodziewali się równowartości pieniężnej, płaconej po zakończeniu przygody. Udziały w łupach nie są wypłacane w przypadku śmierci bohaterów niezależnych. Oczywiście w zdobyczy partycypują tylko ci najemnicy, którzy wyruszyli na wyprawę z bohaterami, prowadzonymi przez graczy - alchemik, który został w laboratorium, próbując przemienić ołów w złoto oczywiście nie otrzyma udziału.

Kreowanie najemników:

Tworzenie najemników odbywa się w ten sam sposób, jak dla wszystkich bohaterów niezależnych (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Tworzenie bohaterów niezależnych**). Warto, aby MG przygotował rezerwę bohaterów niezależnych, gotowych do przyjęcia oferty wywieszonej na słupie przez członków drużyny. W przypadku niewyszkolonych najemników, znacznie łatwiej jest przyjąć, że są oni przeciętnymi przedstawicielami swojej rasy.

Cyrkowiec: biorąc pod uwagę, jak ponurym miejscem jest Stary Świat, cyrkowcy i kuglarze nie mają łatwego życia. Oczywiście, cyrkowcy to nie tylko kuglarskie popisy i tanie żarty. Równie często w teatrach wystawiane są epickie dramaty oparte na dziejach Sigmara, a niejedna trupa mierzyła się z sagami z czasów Młotodzierżcy. Inni przedstawiają w nich dawnych wodzów, szlachciców, bohaterów i sławne romanse. Mieszkańcy Starego Świata, choć przywykli do trudów codziennego, niełatwego życia, są wrażliwi na piękno, a wspaniale przedstawiona opowieść wojenna potrafi wzruszyć do łez nawet starego wiarusa.

Dochody kuglarzy w znacznym stopniu zależne są od poziomu ich umiejętności. Najlepsi aktorzy potrafią zgromadzić na widowni całe tłumy, które przybywają specjalnie po to, by usłyszeć choćby kilka linijek tekstu z ust mistrza. Dodatkowo, oprócz tych zarobków, kuglarzom i aktorom często wręczane są drobne upominki, które zwiększają ich dochody. Natomiast kiepscy aktorzy umierają w biedzie i zapomnieniu.

Fachowiec: za fachowca uchodzi człowiek, który dysponuje szczególnymi zdolnościami bądź rzadko spotykanymi umiejętnościami. Zwykle pierwszym zawodem, jaki przychodzi na myśl, jest chirurg bądź medyk, ale do tej grupy zaliczają się też czarodzieje, kapłani, ale także skrybowie oraz kartografowie i nawigatorzy. Spośród mieszkańców Starego Świata, którzy utrzymują się z pracy własnych rąk, największe dochody osiągają właśnie fachowcy. Przewyższają ich jedynie najpotężniejsi magowie, mistrzowie rzemiosła i szlachta. Dodatkowo otacza ich aura poważania i szacunku, jaką cieszą się najbardziej zacni obywatele.

Robotnik: ulice miast pełne są biednych i zdesperowanych ludzi, których jedynym atutem jest siła fizyczna. Te osoby, zarówno kobiety jak i mężczyźni, nie zdołały opanować żadnego fachu i aby utrzymać się przy życiu, muszą imać się najpodlejszych prac. Większość chłopów zalicza się do tej właśnie kategorii. Niewykwalifikowani robotnicy, którym brak wykształcenia i umiejętności, pracują w dokach, stajniach, lub jako parobkowie u bogatszych chłopów. Zmuszeni przez głód i nędzę, chwytają się każdej pracy, która nie wymaga specjalistycznej wiedzy ani doświadczenia. Gdy potrzeba kogoś do wykopania rowu, wniesienia bagaży lub innej pracy wymagającej tężyzny fizycznej, najlepiej zatrudnić właśnie robotnika.

Rzemieślnik: rzemieślnicy zajmują się wytwarzaniem z surowych materiałów przeróżnych przedmiotów użytkowych. Garbarze, zbrojmistrze, garncarze, a nawet aptekarze - wszyscy zajmują się rzemiosłem. Zdolny fachowiec jest w stanie zarobić nawet 1 *zk* tygodniowo, a im wyższy jego kunszt, tym lepsze zarobki. Zarobki rzemieślnika pokazują dobitnie, ile może zarobić wprawny rzemieślnik, jeśli dopisze mu szczęście i umiejętności. Najlepsi mogą zgromadzić spory majątek, ale brak znajomości wśród szlachty albo zabezpieczenia w postaci domu lub warsztatu może sprawić, że kiedy zmieni się moda, dotychczasowa klientela odejdzie, a przychylność i łaska Imperatora spłyną na kogoś innego.

Sługa: w odróżnieniu od robotników, słudzy zwykle posiadają wiedzę i umiejętności stosowne do ich zadań. Służba to niewidzialna siła, która sprawia, że dom bogatego lub szlachetnie urodzonego pana lśni czystością i porządkiem. W obecności pana, zarówno lokaje, jak i pokojówki są cisi, skrupulatni i dobrze wychowani. Kiedy znajdą się poza zasięgiem wzroku i słuchu chlebodawcy, ich ogłada znika, a oni sami stają się szorstcy i

pozbawieni manier, jak każdy inny człowiek ich stanu. Oprócz pensji, sługa zwykle otrzymuje wikt, opierunek i miejsce do spania.

PODWŁADNI:

Podwładni pracują dla bohaterów, jednak w odróżnieniu od pomocników, ich umiejętności i osoba są do dyspozycji pracodawcy, rzecz jasna w rozsądnych granicach. W przeciwieństwie do zwykłych sług lub robotników, kompan zejdzie do kanałów ściekowych, aby walczyć ze skavenami, podąży za awanturnikami na Północ ku Pustkowiom Chaosu, a nawet będzie dźwigał bagaże, jeśli w tym celu go wynajęto i za takie usługi się go opłaca. Nie można jednak przyjąć, że towarzysze Bohaterów Graczy są bezmyślnymi automatami, którymi można dyrygować wedle własnego widzimisię. Podobnie jak BG, mają osobowość, uczucia i rozum, które nie pozwolą im podejmować zadań samobójczych.

Podwładni zwykle zgromadzili kilka rozwinięć z profesji, jaką się parają. Najbardziej uzdolnieni mogą ją ukończyć i rozpocząć kolejną, ale ich wynajęcie może okazać się kosztowne. Ceny oraz szanse na wynajęcie ludzkich podwładnych zostały podane w tabeli **PODWŁADNI**. W przypadku kompanów innej rasy ceny za ich najem są dwukrotnie wyższe.

WYNAJEM PODWŁADNYCH:

Wynajęcie pracownika lub towarzysza podróży wymaga zupełnie innego podejścia niż kupno ekwipunku. Takie osoby znają swoją wartość i zwykle wysoko się cenią, ale mają też potrzeby, które może zaspokoić jedynie dobrze płatne zajęcie. Z tego powodu wiele osób poszukuje pracy w miejscach, które mogą przyciągnąć potencjalnych pracodawców. Portowe tawerny, podejrzane bary i spelunki pełne są mężczyzn i kobiet, którzy szukają zajęcia. Znalezienie ludzi odpowiednich do danej roboty nie jest łatwe i zwykle wiąże się z posiadaniem odpowiednich znajomości lub wymaga wręczenia łapówki. W niektórych częściach Starego Świata najemnicy są częściej spotykani niż gdzie indziej. Na przykład, w Tilei jest ich tylu, że trudność znalezienie odpowiedniego pomocnika jest o jeden stopień niższa. Natomiast w Kislevie sytuacja jest zupełnie odwrotna, a trudność testu wykonywanego w trakcie poszukiwań kompanów wzrasta o jeden stopień. Oczywiście dostępność nie może być niższa niż *znikoma*.

LOJALNOŚĆ:

Złoto podobno otwiera wszystkie drzwi, ale głupi lub zły dowódca, nieregularnie płacony żołd, a także nieoczekiwane niebezpieczeństwa mogą podkopać lojalność kompanów sprawiając, że porzucą pracodawcę, gdy sprawy przybiorą niekorzystny obrót. Wielu MG traktuje wierność podwładnych jako przyczynek do odgrywania postaci, polegając jedynie na aktorskim talencie graczy. Inni wolą bardziej skomplikowane podejście do tematu, co ułatwiają poniższe zasady.

Podstawą do określenia lojalności jest test *dowodzenia*. Kiedy zleceniodawca żąda od podwładnego, aby ten spełnił polecenie, która wykracza poza jego normalny zakres obowiązków, musi wykonać udany test *dowodzenia*. Dawne zaszłości, nieudane testy lub samo zadanie do wykonania mogą jednak wpłynąć na trudność testu. Odpowiednie modyfikatory podano w tabeli **WPŁYW NA LOJALNOŚĆ**. Jeśli końcowy modyfikator trudności testu jest większy niż -30%, podwładny z miejsca odmawia wykonania zadanie i jest wielce prawdopodobne, że porzuci służbę.

Mistrz Gry nie powinien mieć oporów przed modyfikowaniem tych zasad, jeśli stoją one w sprzeczności ze scenariuszem lub osobowością i historią Bohatera Niezależnego.

ZRÓŻNICOWANIE KOMPANI:

Pomocnicy i towarzysze broni nie powinni być jedynie zbiorem cech i umiejętności. Podobnie jak Bohaterowie Graczy, każdy z nich ma osobowość, motywacje, które popychają go do działania, marzenia oraz cele życiowe. Tworząc kompana, Mistrz Gry powinien mieć w zanadrzu kilka pomysłów co do tego, kim jest pomocnik, czym się kieruje, jaki ma charakter i jak się zachowuje. Dobrym rozwiązaniem może być wymyślenie życiorysu postaci, nakreślenie jej osobowości i obdarzenie kilkoma cechami szczególnymi. W tym celu można posłużyć się informacjami podany w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ**.

OBOWIĄZKI PODWŁADNYCH:

Niewielu Mistrzów Gry potrafi naprędce wymyślić Bohatera Niezależnego w całej jego krasie. I choć służba lub zwykli najemnicy nie wymagają zbyt wiele uwagi, ktoś tak szczególny jak kompan-pomocnik wymaga staranniejszego przygotowania. Dla ułatwienia rozgrywki poniżej umieszczono zakres obowiązków kilku najczęściej poszukiwanych podwładnych.

CZARODZIEJ: niektórzy z tych, którzy liznęli trochę wiedzy magicznej, są skłonni sprzedawać swe umiejętności za odpowiednią cenę. Kto wie, dlaczego czarodziej został najemnikiem? Być może zabił swojego mistrza i teraz ucieka przed prawem? A może uznał, że praktyka i wędrówka będą lepszą nauką, niż księgi i studia? Jedno jest pewne - wędrownym magom nie można ufać, podobnie jak wszystkim magikom.

Najemni czarodzieje zapewniają magiczną pomoc. Z uwagi na swoje wykształcenie mogą służyć poradą także w przyziemnych sprawach, jednak ich głównym zadaniem jest rozwiązywanie problemów natury magicznej.

GIERMEK: większość rycerzy, zarówno z Bretonni, jak też z Imperium, przyjmuje na służbę chłopców, pochodzących ze szlacheckich rodów, aby wykształcić ich na rycerzy. Pierwszą rzeczą, jakiej uczy się młody giermek, jest znój ciężkiej pracy, który ma nauczyć ich pokory i wytrzymałości na trudy, a także przygotowywać do stanu rycerskiego. Pan giermka, ma obowiązek wprawiać go w sztuce wojennej, choć wielu zaniedbuje prowadzenia wymaganych ćwiczeń szermierki i taktyki.

Giermkom nie trzeba płacić i nie są oni najemnikami w ścisłym znaczeniu tego określenia. Niemniej jednak, podany koszt oznacza wydatki, jakie rycerz musi ponieść na utrzymanie, wyżywienie oraz ekwipunek dla młodego ucznia.

Podstawowym obowiązkiem giermka jest służenie panu. Powinien też okazywać szacunek towarzyszom rycerza, trzymać się z daleka od kłopotów oraz dbać o dobytek opiekuna, w tym o jego rumaka. Należy pamiętać, że giermek nie jest niewolnikiem i nie będzie służył nikomu innemu oprócz swego pana. Kompani rycerza mogą pożegnać się z myślą o tym, że będzie dbał o ich wyposażenie i konie, lub usługiwał im przy stole. Giermek poprzez służbę ma się uczyć, a nauki pobiera tylko od swego rycerza.

MEDYK: wielu przyszłych lekarzy studiuje na Uniwersytecie Altdorfskim, pilnie zgłębiając tajniki każdej nowej teorii, która może pomóc im w praktyce medycznej. Inni z kolei przedkładają praktykę nad teorię, eksperymentując na żywych pacjentach. Niektórzy z medyków zostali wyrzuceni ze szkół za nazbyt *kreatywne* podejście do medycyny. Niezależnie od tego, w jaki sposób znalazł się z dala od zacisza gabinetu, medyk zawsze jest cennym sprzymierzeńcem.

Medyk ma leczyć swojego pracodawcę, ewentualnie tego, kogo pryncypał wskaże. Może oczywiście służyć poradą w sprawach codziennych, ale rzadko zabiera głos bez pytania, chyba że jest pełnoprawnym członkiem grupy. Jego wiedza może okazać się pomocna także w kwestii trucizn lub odpowiedniego odżywiania.

NAJEMNIK: podobnie jak zbrojni, najemnicy walczą za pieniądze. Wierni jedynie złotu, choć dobrze wyszkoleni i posiadający doświadczenie bojowe, nie dbają o honor, często uciekając się do każdego podstępu, jaki zapewni im zwycięstwo.

Najemnicy żyją po to, by walczyć. Podczas zaciągu muszą zostać jasno określone ich powinności - czy mają kogoś ochraniać, zabić, czy po prostu stanowić wsparcie. Najemnicy z rzadka przejawiają własną inicjatywę, zawsze czekając na rozkazy, a już za nic w świecie nie pójdą na zwiady.

OCHRONIARZ: żaden człowiek nie jest tak twardy, by nie potrzebował ochrony w niektórych sytuacjach. Ze wszystkich podwładnych najłatwiej chyba wynająć właśnie ochroniarzy. Profesja ta przynosi pokaźne zarobki, nie wymaga specjalnych umiejętności, a zwykle ogranicza się do prężenia muskułów i przybierania groźnej miny. Ochroniarze z rzadka prowokują do bójki, ich zadaniem jest powstrzymywanie wszelkiej maści idiotów, którzy chcieliby wyrządzić krzywdę ich pracodawcy. W takim przypadku ochroniarze przystępują do działania, bezwzględnie i nierzadko brutalnie chroniąc swego pryncypała.

Ochroniarza wynajmuje się po to, aby zapewniał bezpieczeństwo pracodawcy. Jego zadaniem jest wyszukiwanie i eliminacja potencjalnych zagrożeń. Zwykle ochroniarze nie szukają zaczepki, ograniczając się do ochrony chlebodawcy.

POSŁANIEC: niektórzy ludzie wolą przekazać listy jednemu ze strażników dróg, którzy patrolują trakty prowadzące przez dzicz i czasem dostarczają wiadomości do leżących po drodze osad. Niestety ich usługi są drogie i nie gwarantują doręczenia przesyłki. Z tego powodu w większości przypadków ludzie muszą zawierzyć konnym posłańcom. Z ich usług korzysta szlachta, kupcy i dowódcy wojskowi. Nieustraszeni jeźdźcy samotnie wyruszają w drogę wierząc, że dzięki szybkości konia i własnemu sprytowi uda im się uniknąć zagrożeń.

Posłańcy dostarczają wiadomość, jadąc tam, gdzie nakazuje pracodawca. Choć potrafią walczyć, nie są żołnierzami i nie będą angażować się w starcie.

PRZEWODNIK: biorąc pod uwagę, w jakim stanie są drogi, oraz jakie zagrożenia czyhają na przemierzających je podróżnych, wielu z nich decyduje się na przeprawę przez ostępy z towarzyszeniem przewodnika, polegając na jego znajomości okolic. Jego zadanie polega na doprowadzeniu wynajmującego do celu, a czasem także z powrotem. Choć przewodnicy zwykle obeznani są z bronią, wolą nie angażować się w walkę, pozostawiając tę robotę wojownikom.

Zadaniem przewodnika jest bezpieczne doprowadzenie pracodawcy lub jego kompanii do celu podróży. Przewodnik oczekuje, że jego polecenia będą wykonywane ściśle i bez zbędnej zwłoki. Jak nikt inny zna zagrożenia Starego Świata i oczekuje, że pracodawca i jego kompanii będą go słuchać, jeśli chcą wyjść cało z opresji. O ile sytuacja będzie tego wymagać, weźmie udział w walce, choć nie będzie nadstawiał głowy za głupca, który na własne życzenie wpakował się w tarapaty.

PRZEWOŹNIK RZECZNY: przed śmiałkami, którzy szukają szczęścia na rzekach Starego Świata otwiera się na wiele różnorakich perspektyw, głównie związanych z handlem. Niekiedy sytuacja wymaga, aby po kryjomu, szybko i bezpiecznie dostać się z jednego miejsca do drugiego. Spływ rzeką to najlepsze rozwiązanie w takiej sytuacji, pod warunkiem, że wynajmie się odpowiedniego przewoźnika. To twardzi ludzie, którzy znają wszelkie mielizny i odnogi nurtu jak własną kieszeń.

Podobnie jak w przypadku przewodnika, także od przewoźnika oczekuje się, że bezpiecznie i szybko doprowadzi pracodawcę lub jego

kompanię do celu podróży. Obierając trasę, musi wziąć pod uwagę wiele czynników; prąd rzeczny, piratów i mielizny. Na ich podstawie ustala wysokość opłat za przewóz. Na łodzi przewoźnik podejmuje wszystkie decyzje i bierze za nie odpowiedzialność, a mało który ma dość cierpliwości, aby ścierpieć obecność na pokładzie pasażera, który podważa jego autorytet.

SŁUŻĄCY: osoby, które mogą pozwolić sobie na posiadanie służby, mają zapewniony komfort i wygodę, nawet na szlaku przygody. Do obowiązków służących należy opieka nad odzieniem, uczesaniem i wygodą pana. Zajmuje się także tymi wszystkimi przyziemnymi sprawami, którymi chlebodawca nie powinien zaprzątać sobie głowy. Dodatkowo do obowiązków służących należy robienie zakupów, wynajem pokojów, ogłaszanie przybycie pana, a nawet zastępowanie go przy niektórych okazjach.

Służący ma spełniać zachcianki swego pana. Gotowanie posiłków, pranie ubrań, utrzymywanie ekwipunku w należytym stanie lub kierowanie resztą służby, to chleb powszedni lokaja. Słudzy cieszący się szczególnym zaufaniem swych panów zwykle stają się ich doradcami, zyskując wpływ na podejmowane przez nich decyzje. Będą unikać walki za wszelką cenę, ale gdy trzeba, będą bronić swego życia.

TŁUMACZ: tłumaczami zostają osoby, które opanowały dwa lub więcej języków. Zwykle swoją karierę rozpoczynają jako skrybowie w którymś z wielkich miast, gdzie poziom piśmiennictwa jest niezbyt wysoki. Opanowali sztukę wprawnego kopiowania tekstów, a także umiejętność komunikowania się z osobami pochodzącymi z różnych krajów i należącymi do odmiennych kultur. Większość tłumaczy dość szybko porzuca zawód skryby i wynajmuje swoje cenne umiejętności czarodziejom, dowódców wojskowym, a nawet rzezimieszkom, którzy pragną spisać historię swego życia i przestępstw.

Od tłumacza oczekuje się, że będzie w stanie przełożyć tekst z jednego języka na drugi oraz pomoże chłonkom drużyny komunikować się z cudzoziemcami. Dodatkowo tłumacz może służyć jako kronikarz, spisując szczególnie ważne wydarzenia z podróży, wspaniałe bitwy i chwalebne czyny. Służą także pomocą w układaniu listów oraz ich tłumaczeniu.

ZBROJNY: ludzie zamieszkujący Imperium tworzą naród o długiej historii wojen, rzezi i śmierci. Wynikiem tego jest ogromna liczba żołnierzy i najemników, którzy swój oręż, dyscyplinę i odwagę przeciwstawiają hordom zielonoskórych, kolejnym najazdom Chaosu, lub stworom czających się w kanałach pod miastami Imperium. Jednak nawet Imperium nie toczy wojen przez cały czas, dlatego w czasach pokoju bez trudu można wynająć kilku dzielnych wojaków.

Zbrojni zawsze pozostają żołnierzami. Nie wynajmują się do ochrony i nie będą dźwigali koszy z zakupami, ani pilnowali swego pracodawcę, gdy ten spotyka się w ciemnym zaułku z szajką złodziei. Zamiast tego z radością ruszą do każdej bitwy, ochoczo przelewając krew.

PODWŁADNI

WYKUPIONE ROZWINIĘCIA	ROCZNY ŻOŁD	TYGODNIÓWKA*	DNIÓWKA	UDZIAŁ**	DOSTĘPNOŚĆ
6	100 *zk*	2 *zk*	6 *s*	-	mała
12	150 *zk*	3 *zk*	10 *s*	½	mała
18	225 *zk*	4 *zk*	15 *s*	¾	sporadyczna
24	350 *zk*	7 *zk*	25 *s*	1	sporadyczna
30	525 *zk*	10 *zk*	35 *s*	1	niewielka
36	800 *zk*	15 *zk*	50 *s*	1	znikoma
>36	+200 *zk*/6 rozwinięć	+10 *zk*/6 rozwinięć	+35 *s*/6 rozwinięć	1	znikoma

* Podwładny powinien mieć jeden dzień wolny w tygodniu

** Podwładny powinien otrzymać taką część udziału w łupach, jakie drużyna zdobyła w trakcie przygody.

WPŁYW NA LOJALNOŚĆ

SYTUACJA	PRZYKŁAD	MODYFIKATOR
ZACHOWANIE DOWÓDCY		
Porządny człowiek	Dba o równy podział zysków	+10%
Płaci premie	-	+20%
Płaci na czas	-	-
Dobra reputacja	Znany z hojności	+10%
Kiepska reputacja	Znany ze skąpstwa	-10%
Płaci nieregularnie	-	-10%
Okrutny	Lubi zadawać ból niewinnym ofiarom	-20%
Nieodpowiedzialny	Postępuje jak głupiec	-20%
Szalony	Dowódca jest obłąkany	-30%
Winny śmierci podwładnego	Posłał kogoś na pewną śmierć	-20%
NIEUDANE TESTY		
Każdy nieudany test *dowodzenia*	Podwładny odmówił wykonania rozkazu	-10%
OBOWIĄZKI		
Normalne, brak ryzyka	Ochrona bezpiecznego miejsca	+20%
Normalne, niewielkie ryzyko	Nocny strażnik	+10%
Normalne, średnie ryzyko	Pilnowanie opuszczonego miejsca w nocy	-
Normalne, duże ryzyko	Stanie na straży w pobliżu wroga	-10%
Niezwykłe, brak ryzyka	Noszenie bagażu	-
Niezwykłe, niewielko ryzyko	Dostarczenie listu do czarodzieja	-10%
Niezwykłe, średnie ryzyko	Zbadanie mrocznej jaskini	-20%
Niezwykłe, duże ryzyko	Zbadanie rzekomej kryjówki demona	-30%
INNE MODYFIKATORY		-10%
Dowódca ma mniej rozwinięć niż podwładny		+10%
Dowódca włada magią		+10%
Dowódca słynie z zamożności		

REGUŁY HANDLU:



oniżej przedstawiono reguły handlu pomocne przy prowadzeniu drużyny w skład której wchodzą handlarze, wędrowni kramarze lub kupcy.

Gościńce i wodne szlaki Imperium pełne są kupców, zaś bohaterowie znajdą wiele okazji do handlu. Poniższe zasady mają pomóc w stawieniu czoła takiej ewentualności, chociaż MG nie musi ograniczać własnych pomysłów. Wykorzystując te zasady warto uciec się do pomocy kalkulatora.

KUPNO:

W większości przypadków przewoźnik nie bierze pieniędzy za transport towaru, lecz kupuje go na początku podróży i sprzedaje w porcie docelowym. Gdy bohaterowie szukają danego towaru, powinni wiedzieć o czterech rzeczach: co to jest, gdzie jest dostępne, jak wiele go jest i ile kosztuje.

DOSTĘPNOŚĆ TOWARU:

Chcą dowiedzieć się, gdzie można znaleźć poszukiwany towar należy skorzystać z zasad umieszczonych powyżej w paragrafie **TOWARY & USŁUGI**.

RODZAJ TOWARU:

W danej miejscowości można nabyć jedynie towar znajdujący się w kolumnie *źródło zamożności* umieszczonej w *Indeksie miejscowości* i jest on dostępny *powszechnie*, niezależnie od wielkości miejscowości. Tam, gdzie towarów jest kilka, są one równo *powszechnie* dostępne.

Jeśli w danym miejscu nie ma wymienionych w *Indeksie* dóbr o *dużej* dostępności, należy je wybrać lub wylosować z **TABELI TOWARÓW**. Należy zanotować typ towaru, modyfikator ilości oraz bazową cenę.

SZANSA ZDOBYCIA	ZBOŻE	RUDA	TOWARY LUKSUSOWE	METAL	DREWNO	WINO	WEŁNA
wiosna	01-19	20-23	24-29	30-39	40-74	75-85	86-00
lato	01-09	10-15	16-20	21-30	31-55	56-75	76-00
jesień	01-35	36-40	41-44	45-60	61-80	81-95	96-00
zima	01-19	20-23	24-29	30-44	45-60	61-95	96-00
MODYFIKATOR ILOŚCI (patrz ILOŚĆ DOSTĘPNEGO TOWARU) podczas							
wiosna	1	1	½	1	1½	1	½
lato	½	1	½	1	1	1½	2
jesień	2	1	½	1	2	1	½
zima	½	1	½	1	½	2	¼
Bazowa cena 100 *WO* (*zk*) podczas							
wiosna	2	15	50	65	10	5-30	5
lato	2	15	50	65	15	3-20	4
jesień	1	15	50	65	12	4-25	7
zima	1-5	15	50	65	18	3-20	8

RUDA & METAL: ładunek rudy zawiera nie przerobione grudy surowca, zazwyczaj wydobyte wprost z kopalni. Ładunek metalu to sztaby czystego kruszcu. W powyższej tabeli wzięto pod uwagę jedynie żelazo - MG jeśli chce może wykorzystać inne metale. Cena pod kreską oznacza cenę rudy, po kresce - czystego metalu.

K100	METAL	MODYFIKATOR ILOŚCI	CENA (ZK)
01-75	Żelazo	1	15/65
76-85	Ołów	½	25/80
86-90	Cyna	¼	30/130
91-95	Miedź	¼	50/160
96-00	Srebro	¼	100/400

TOWARY LUKSUSOWE: ta kategoria obejmuje towary, które mogą być wytwarzane jedynie w specjalnych warsztatach (np. ceramika, szkło, cegły) oraz importowane przedmioty zbytku (korzenie, jedwab, itp.).

WINO: podane ceny to maksymalne i minimalne - im lepsze wino, tym droższe. Lepsze gatunki przewozi się w mniejszych pojemnikach niż gorsze, stąd im większy ładunek, tym niższa jego jakość.

ILOŚĆ DOSTĘPNEGO TOWARU:

Z powodu reguł gry, ilość dostępnego towaru podawana jest w *Wartości Obciążenia*. Chcąc określić, jak wiele go można znaleźć, należy użyć poniższego wzoru:

Stała Podaży x 5K10

Stałą podaży można obliczyć dzieląc podaną w *Indeksie miejscowości* liczbę *populacji* przez 5 i mnożąc otrzymany wynik przez wartość *zamożności* danej osady. Wynik należy zaokrąglić możliwie najbliżej 100 *WO*. A następnie rezultat pomnożyć przez *Modyfikator ilości* z **TABELI TOWARÓW**, aby uwzględnić czynnik związany z porą roku.

CENTRA HANDLOWE: jeżeli w *Indeksie* podane jest, że źródło zamożności to *handel*, ilość dostępnego towaru zostaje podwojona.

CENA:

Chcąc określić bazową cenę towaru, należy zajrzeć do **TABELI TOWARÓW**.

WINO: bazowa cena ładunku wina zależy od jego aktualnej dostępności.

ILOŚĆ TOWARU (PO)	BAZOWA CENA (ZA 100 *PUNKTÓW OBCIĄŻENIA*)
mniejsza niż 5000	30 *zk* lub więcej
5000-9999	25 *zk*
10000-19999	20 *zk*
20000-29999	15 *zk*
30000-39999	10 *zk*
40000 lub więcej	5 *zk*

CZYNNIK LOSOWY: cenę bazową modyfikuje czynnik losowy:

K6	MODYFIKATOR CENY
1	-10%
2	-5%
3	-
4	+5%
5	+10%
6	+15%

TARGOWANIE SIĘ: kiedy zostaną już określone typ, ilość i bazowa cena towaru, bohaterowie mogą spróbować wynegocjować u sprzedawcy niższą cenę. Kupujący musi wykonać test *targowania się* (zmodyfikowany jeśli posiada umiejętność *targowanie się*). Niepowodzenie oznacza, że kupiec nie zmniejszy ceny. Kiedy test zakończy się sukcesem, należy wykonać sekretny test **SW** BN. Jeżeli test powiedzie się, cena zmniejszy się najwyżej o K10%. Jeżeli jednak test **SW** sprzedającego zakończy się niepowodzeniem, cena zmniejszy się o tyle procent o ile wynik był większy o wymaganego minimum - maksymalnie 30% (np. jeżeli **SW** kupca wynosi 41, a wyrzucone zostanie 84, cena nadal zmniejszy się tylko o 30%). Jeżeli jednak MG chce uniknąć kłopotów związanych z generowaniem do każdej transakcji osobnego kupca lub też monotonii wynikającej z używania ciągle tej samej charakterystyki, powinien pamiętać o tym, że standardowa **SW** drobnego kupca wynosi 31%-51% - MG może określić ją rzutem 2K10+30 lub też ustalić wedle własnego uznania. Jeśli bohaterowie nie kupują całego dostępnego zapasu danego towaru, jego cena podwyższa się o 10%, co ma odzwierciedlać rekompensatę za rozdzielenie ładunku. Należy pamiętać, że drużyna nie może sprzedawać ładunku po tej cenie.

SPRZEDAŻ:

Gdy bohaterowie wejdą już w posiadanie ładunku, mogą spróbować sprzedać go w każdym miejscu, do którego przybędą. Przedtem MG musi jednak wiedzieć, gdzie występuje zapotrzebowanie na dany towar i jak wiele są tam gotowi za niego zapłacić.

POPYT:

W wioskach nie będzie raczej popytu na powszechnie dostępne towary, choć - jeśli MG chce - wieśniacy mogą kupić część ładunku (K6x100 *WO*). W danym miejscu nie będzie popytu na towary tam produkowane. Niemożliwe jest sprzedanie towaru w miejscowości wymienionej w *Indeksie* jako jego producent - wyjątek stanowi jedynie wino, ale sprzedać uda się jedynie naprawdę dobry gatunek (podstawowa cena 10 *zk* lub więcej za 100 *WO*). Miasto, które żyje z handlu, nie stosuje się do powyższych reguł i można w nim kupować i sprzedawać wszystkie towary bez ograniczeń. Do obliczenia popytu używa się wzoru:

Stała popytu x 3K6

Stałą popytu można wyliczyć dzieląc podaną w *Indeksie miejscowości* liczbę *populacji* przez 2000 i zaokrąglając wynik do jednego miejsca po przecinku (wynik poniżej 0.04 należy traktować jak 0). W ten sposób otrzymuje się liczbę będącą, po ewentualnym zmodyfikowaniu, podstawą testu wykonywanego przez drużynę.

Jeżeli źródłem zamożności miejscowości jest *Handel*: +30%

Jeżeli któryś z bohaterów posiada umiejętność *targowanie się*: +10%xPW

Czynniki związane z porą roku - powiązane z *Modyfikatorem ilości*.

MODYFIKATOR ILOŚCI	POPYTU
2	-10%
1½	-5%
1	-
½	+10%
¼	+20%

Wynik końcowy jest procentową szansą na to, że bohaterowie znajdą kupca zainteresowanego nabyciem ładunku. To, czy będzie im odpowiadać oferowana przez niego cena, jest już odrębnym problemem.

CENA:

Jeśli istnieje popyt na dany towar, bohaterowie muszą określić jego cenę. Najpierw wartość towaru zostanie oszacowana przez potencjalnego kupca. Chcąc oszczędzić czasu, MG może zadecydować, że BN automatycznie oceni wartość ładunku z pięcioprocentowym błędem. Ewentualnie może wykonać dlań test *oceny* - dla większości kupców sprawdzana wielkość mieści się w przedziale 41-71 (MG może ją wybrać lub wylosować rzucając 3K10+40).

Jeśli test będzie udany, kupiec określi wartość towaru z pięcioprocentowym błędem (patrz **TABELA TOWARÓW**). Jeżeli nie - błąd wynosić będzie 5+K10%. Jest to jednak dopiero podstawowa oferta. Kiedy zostanie już określona jej wysokość, bohaterowie mogą zacząć jej negocjację, używając takiej samej procedury jak w przypadku kupna. Teraz jednak cena będzie *wzrastać*. Kiedy obie strony już ją uzgodnią, transakcja zostanie sfinalizowana, towar wyładowany i umieszczony w magazynie.

PRZYKŁAD: *Bohaterowie znajdują się w Grunburgu. Jest to Miasteczko (1200 mieszkańców), co oznacza, że jest 60% szans na znalezienie towaru. Zamożność Grunburga wynosi 2, a więc szansa jest zmniejszana o 15% i wynosi teraz 45%. Po wyrzuceniu 23 MG oznajmia, że BG zostali przyjęci przez miejscowego kupca, Herr Schmidta.*

Jako że jest wiosna, MG rzuca K100 i zagląda do Tabeli towarów (Grunburg czerpie dochody raczej z handlu niż z produkcji). Rezultat 65 oznacza ładunek wina. MG sprawdza Modyfikator ilości (1½).

Chcąc ustalić ilość wina, MG wyrzuca 28 na 5K10 i mnoży to przez Stałą Podaży Grunburga (480). Następnie liczba ta jest mnożona przez Modyfikator ilości, co w sumie daje 20160 WO. Zajrzawszy do tabeli, MG orientuje się, że bazowa cena takiego towaru wynosi 15x201.6 = 3024 zk. Zmniejsza ją o 10% (302), bowiem wyrzucił 1 na K6. Bohaterowie, targując się, obniżają później cenę do 2450 zk.

Przybywszy do Kemperbadu, łowcy przygód przystępują do sprzedaży swego ładunku. MG wyrzuca 11 na 3K6, mnoży to przez Stałą Popytu Kemperbadu (1.9) i otrzymuje 21%. Do tego dodaje 30% (z powodu handlu jako źródła zamożności), 10% (bohaterowie posiadają umiejętność targowanie się) i odejmuje 5% z powodu Modyfikatora ilości. A zatem mamy 56% szansę znalezienia kupca zainteresowanego ładunkiem. Wyrzuciwszy 37, MG wciela się w Herr Anderera, który szacuje wartość towaru na 2875 zk (5% mniej niż wynosiła jego pierwotna cena). Po nieudanym teście targowania się BG przyjmują tę ofertę, zarabiając na całej transakcji 425 zk.

OSTATNIA DROGA

Nad bagnami Skavenblight powoli zalegała ciemność. Słońce z każdą chwilą dawało mniej światła kontynuując swą odwieczną wędrówkę dokoła świata. Północny wiatr, zazwyczaj tak silny ucichł pozwalając na nadpłynięcie z południa gęstych, czarnych chmur które teraz spowijały okolicę. Bagna były ponurym

miejscem. Gęsta roślinność czyniła je trudnym do przebycia. Rozliczne paprocie i skrzypy, zazwyczaj niezdrowo wyglądające lub wręcz częściowo przegnite zaścielały ziemię. Wysokie, mroczne drzewa rozpościerały szeroko swe korony i choć było ich niewiele skutecznie odcinały mniejszym roślinom dostęp do światła. Wiele z nich jednak padło już ofiarą Skavenblight i powalone powoli rozkładały się na ziemi stając się domem dla niezliczonego robactwa. Reszta także broniła się ostatkami sił, gruba kora odpadała płatami, uschłe gałęzie ponuro sterczały z chorych drzew jakby dłonie trędowatych w ostatnim geście desperacji wyciągane ku słońcu. Skavenblight było nieubłagane. Niezliczone grzyby plotły swe sieci wszędzie, nawet w jeszcze żywych organizmach. Odór rozkładu był wszechobecny, natarczywie wdzierał się także do nozdrzy samotnego wędrowca którego los rzucił gdzieś pośród bagien. Człowiek ten ubrany był w piękny, biały płaszcz z jakimś tajemniczym czarnym znakiem. Teraz odzienie to było jednak mocno zbrukane błotem i innymi nieczystościami, zdawało się jednak że jest mu to obojętne. Nosił hełm z przyłbicą, która teraz była uniesiona i odsłaniała uschłą ze starości twarz zmęczonego mężczyzny. Jego bladoniebieskie oczy wyrażały zmęczenie, ale tlił się w nich jeszcze przygaszony płomień. Szlachetne rysy twarzy psuł nieco kilkudniowy zarost. Spod połów płaszcza połyskiwał napierśnik a sztywność ruchów zdradzała, że człowiek ten nosi pełną zbroję. Wzmocnione i podkute żelazem buty tonęły w grząskim gruncie, ale człowiek krok po kroku przemierzał Skavenblight nie patrząc na przeciwności z wzrokiem wbitym gdzieś przed siebie. Wielki, dwuręczny miecz który miał przypięty na plecach często zahaczał o mijane krzaki i zmuszał do dodatkowego wysiłku, ale mężczyzna go nie odrzucił. Na twarzy miał jakąś straszliwą determinacje i widać było że to dzięki niej pokonuje słabość ciała. Szedł tak bo musiał, bo całe życie podążał jakąś drogą która wiła się bez końca. Drogą pełną poświęceń, wyrzeczeń ale też nie pozbawioną chwil radości. Dawał z siebie wszystko nie oczekując niczego w zamian, miał chwile zwątpienia ale zawsze coś pchało go do przodu przez trudy życia. Tak było i teraz. Wiedział jak się nazywa to coś i wiedział także że jest to wielki dar, choć nie zawsze doceniany. A było to powołanie które nakazało mu czterdzieści lat temu wkroczyć w progi białej świątyni Boga Życia i pozostawić tam swą duszę. Szedł więc dalej i kiedy tylko zdarzyło mu się potknąć o wystający korzeń wspominał białe, niebosiężne wieżyce stojące dumnie pośród kwiecistych ogrodów. Wspominał te szczęśliwe lata w szkole przyzakonnej. Kiedy tak szedł i sił mu nie stawało oczyma wyobraźni widział Pierwszego Kapłana wręczającego mu miecz który teraz dźwigał na plecach. Pamiętał co wtedy usłyszał i jak przysięgał u stóp Posągu Wieków. Pamiętał i czynił kolejny krok na owej wiecznej drodze. W ciężkich chwilach przystawał i chwytał za rękojeść miecza. Wspominał te niezliczone bitwy, zwycięskie szarże, uniesione w geście triumfu dłonie przyjaciół i szczęście ocalonych. Ożywały obrazy dawno zakończonych podróży no i tej ostatniej, kiedy siły go zawiodły a przeznaczenie przywiodło w to przeklęte przez bogów miejsce. Aż wreszcie musiał już stanąć i chwilkę odpocząć. Noc nadeszła szybko, całą ziemię pokrywały teraz mgliste opary w których coś cały czas się poruszało. Natrętne robactwo nie dawało spokoju. Zdeformowane rośliny straszyły potwornymi kształtami i nieustannym jękiem łamanych gałęzi. A wtedy z mroku wypełzło coś ciemniejszego niż noc. Drzewa przysłoniły gwiazdy ale istota była tak duża że aż nader widoczna. Potworne kształty nie dawały się z niczym porównać. Wyglądała trochę jak potężny szczur którego ktoś chciał ukształtować na podobieństwo człowieka, jednak w połowie pracy porzucił ten zamiar i zajął się czymś innym. Potwór poruszał się bezszelestnie. Zdradzały go oczy, bijące strasznym, czerwonym ogniem ale nie oświetlające twarzy. To jedno ujrzał mężczyzna, oczy które zbliżały się powoli i złowieszczo. Wspomniał twarz i słowa nauczyciela zakonnego:

Musisz być zawsze gotów na odparcie ataku. Bezczynność to śmierć.

Powoli wyprostował się i wyciągnął ostrze które połyskiwało lekko własnym, białym światłem rozjaśniając noc. Jednak zbliżająca się istota nadal trwała w niczym nie zakłóconym mroku, jakby stanowił on jej aurę.

Atakuj pierwszy, zaskakuj, nie pozwól aby wróg przejął inicjatywę.

Rycerz powoli uniósł miecz i poprawił uchwyt. Roślinność dokoła jakby przyglądała się konfrontacji. Zdawało się że gałęzie nachylają się w kierunku walczących, splatają ciaśniej i odcinają ten niewielki skrawek terenu od świata zewnętrznego. Nagle niebo przecięła błyskawica, zagrzmiało i lunął rzęsisty deszcz, przed którym drzewa nie były wystarczającą osłoną. Mężczyzna wykonał zaskakująco szybkie cięcie mieczem w przeciwnika, ale ostrze tylko przecięło powietrze choć nie mogło minąć korpusu. Błyszczące ślepia rozbłysły jaśniej a bestia wydała z siebie skrzek jakby śmiech z otchłani piekieł. Uniosła kończynę i opuściła ją na mężczyznę z ogromną siłą tak że ten wyleciał w powietrze i walnął plecami o pobliskie drzewo. Było zgnite i słabe więc przewróciło się pod wpływem tego uderzenia, na szczęście dla paladyna do tyłu.

Nigdy się nie poddawaj, rezygnacja przyniesie ci tylko zgubę.

Złamał chyba z dwa żebra, ale zbroja wytrzymała. Podniósł się jednak z grymasem bólu na twarzy i splunął krwią. Jeden łuk brwiowy miał rozerwany i posoka zalewało mu oko. Płaszcz był już całkowicie powalany nieczystościami, ale mężczyzna utrzymał w ręce miecz. Kuśtykając lekko podążył w stronę stojącej nieopodal bestii. I tak jak i wcześniej uniósł miecz kierując go w oczy. Ale nie trafił a kontruderzenie zbiło go z nóg.

Ból to twój wróg. Pokonaj go a zwyciężysz.

Głowa pękała mu od cierpienia. Czuł wyraźnie, że wnętrzności tym razem musiały ucierpieć. Zagryzł zęby i klęknął na jedno kolano. Kolejna błyskawica przecięła niebo. Deszcz chłostał go niemiłosiernie. Przemókł już do suchej nitki a chłód nieprzyjemnie przypominał o zimnie kamiennych grobowców. Ale powziął już zamiar. Wspomniał białe sztandary i minioną chwałę, wspomniał świetliste chorągwie pięknych miast krain wewnętrznych i powstał raz jeszcze. Z imieniem swej Pani na ustach rzucił się na wroga a gdyby ktoś to widział, ujrzałby nie styranego podróżą męża o siwych włosach i unurzanym w błocie płaszczu ale dumnego i młodego rycerza w śnieżnobiałych barwach z odwiecznym ogniem w oczach. Ujrzałby go takim, jaki był kiedyś w tej ostatecznej chwili próby. Pięknego i potężnego, niosącego światło tam gdzie mrok panuje, nieustraszenie przemierzającego szlaki krain. I ten mężczyzna powalił zło na kolana a ono rozpadło się i odeszło z tego świata. Nawet potworne oczy zagasły przymuszone świętym ostrzem przeciwnika.

Człowiek w zbroi ukląknął ponownie do reszty wycieńczony tym wysiłkiem. Wtem ktoś położył mu rękę na ramieniu. Ktoś w białych szatach i świetlistej twarzy, która towarzyszyła mu przez te wszystkie noce spędzone samotnie na modlitwach przed ołtarzami świątyń. Twarz się uśmiechnęła a ręka pomogła mu wstać. Nie czuł już bólu, niczego nie czuł prócz

absolutnym szczęściem. A wtedy otworzyły się wrota i obie postacie wkroczyły w światłość. Nad Skavenblight ponownie zaległa cisza.

JESIENNA GAWĘDA

- WARHAMMER

Deszcz. Chłód i zimny, naprawdę przeraźliwie zimny wiatr. Jest późna jesień. Bohaterowie podążają w jakimś bliżej nie określonym kierunku, szczelnie opatuleni skórzanymi kurtami i płaszczami. Zagłębieni we własnych myślach, wspomnieniach. Zamknięci w sobie. Nie myślą o podążaniu w szyku, o poprawianiu kołczanu, mieczy… Marzą jedynie o ciepłej strawie, wygodnym miejscu przy kominku, dachu nad głową. Nieprzemakalne płaszcze i kaptury już dawno przemokły. Są twarde, wilgotne, szorstkie, nieprzyjemne.

Warhammer to niezwykła gra. Jej autorom udało się stworzyć wspaniały świat żyjący własnym, niezbyt zresztą przyjemnym, życiem. Stworzyli małe, ciasne, brudne i pełne błota wsie i niewiele od nich lepsze miasta. Wszystko utopione w ciemnych, naprawdę mrocznych i niebezpiecznych lasach. Lasach pełnych orków, goblinów, mutantów. Istot przywołanych na świat przez bogów Chaosu. Te lasy żyją swoim własnym, brutalnym i dzikim życiem. Twórcy gry opisali także nas, ludzi, istoty, które niszczą wszystko, czego się tylko dotkną. Ludzi, którzy pojawili się w Starym Świecie i, nie zdając sobie z tego sprawy, przystąpili do zabijania go. Wyparli elfy, krasnoludy… Elfy, dziś jakże odmienne od tych, jakimi były jeszcze pięćset lat temu. Rasa elfów powoli i nieuchronnie umiera, popadła w stagnację. Jest jak chory psychicznie, żyje zamknięta we własnych społecznościach. Elfy nie są rozumiane przez innych, ale też same nie rozumieją innych: ludzi, krasnoludów. Żyją we własnych lasach, wielbiąc sztukę, muzykę, naturalne piękno. W tym brudnym, szarym świecie nie ma dla nich miejsca. Ani dla nich, ani dla ich odwiecznych rywali, krasnoludów. Stara jak świat wojna, której początków nikt nie pamięta, wyniszczyła obie rasy. Osłabiła je, zepchnęła na krawędź świata. Krasnoludy utraciły dawną potęgę. Niegdyś silne, niepokonane, strzegące przed inwazją Chaosu granic znanego świata. Dziś nie bronią swych twierdz. Utraciły je. Błąkają się bezdomne, szukając dawnej chwały. Przesiadują w gospodach, żłopiąc piwo i śpiewając sprośne pieśni. Nie wykuwają już run, nie tworzą wspaniałych budowli. Genialni inżynierowie, mężni wojownicy. Nikomu niepotrzebni. W tym świecie nie ma dla nich miejsca. Liczy się tylko ludzki spryt, żądza zysku, zdobycie wpływów.

Prowadzenie przygód w świecie Warhammera to dla MG, a także dla graczy, niezwykłe wyzwanie, a zarazem prawdziwe pole do popisu. To na dłuższą metę tworzenie niezwykłej opowieści; długiej, mrocznej i prawdziwie jesiennej. Opowieści o upadku Starego Świata. Bohaterowie tej historii powoli dorastają. Postacie graczy stają się coraz mądrzejsze i rozważniejsze. Z żądnych sławy i bogactwa śmiałków zamieniają się w szarych, zmęczonych życiem awanturników - tych nielicznych, którzy potrafią dostrzec zło, czające się tuż za drzwiami naszych domostw. Z początku próbują z nimi walczyć, ryzykując życie w walkach z goblinami, orkami, mutantami. Pokonując złych magów, kapłanów. W końcu jednak mija dziesięć lat. Bohaterowie są już obładowani punktami doświadczenie, obłędu. Cierpią na reumatyzm, astmę, schizofrenię… Boją się ciemności, zamkniętych pomieszczeń… Zmęczeni ciężkim życiem, dostrzegają, że to wszystko było na nic. Że nie zyskali ani sławy, ani bogactwa. Że pokonanie kilku okrutnych przeciwników nic nie zmieniło. Ani w ich życiu, ani w życiu całego Starego Świata. Że w tym okrutnym świecie nigdy nie zabraknie młodych utalentowanych adeptów sztuki magicznej. Adeptów, którzy przekroczą cienką linię pomiędzy światłością a ciemnością. Że wciąż będzie przybywało osób oddających swe dusze mrocznym bogom. Że okrutni magowie zawsze będą pragnęli rządzić światem. Tylko czy ci magowie naprawdę są źli? Po czym to poznać? Czym różnią się od przekupnych sędziów, skorumpowanych burmistrzów, złodziei, zabójców, dziwek? Czy ich także należy zabijać? Czy trzeba zabić ich wszystkich?! Czy trzeba zabić wszystkich ludzi? Ten świat umiera. Zdycha.

Świat Warhammera nie jest miejscem do prowadzenia wesołych i przyjemnych kampanii. Zapomnijmy o dziesiątkach świąt, targów, zabaw, z takim namaszczeniem opisywanych w dodatkach do systemu. Odrzućmy je. Spróbujmy spojrzeć na Stary Świat w inny sposób. Dostrzeżemy deszcz, chłód, ciemne, niezwykle gęste i zawsze niebezpieczne lasy. Bowiem Stary Świat to Szare Góry, to Wyjące Wzgórza, to Drakwald i setki małych osad. Stary Świat to brudne, odcięte od cywilizacji wioski, osady, w których żyje zabobon, osady, w których czci się nieznanych nikomu bogów.

Zapewne prowadzisz przygody w świecie Warhammera już od kilku lat. Każdy z Twoich graczy kilkukrotnie odgrywał pogromców trolli, zwadźców, a nawet tancerzy wojny. Zabiliście już setki goblinów, pokonaliście dziesiątki nekromantów. Można powiedzieć, że wyczerpaliście możliwości Warhammera. Najwyższy czas przesiąść się na inny system. Zagrać w coś nowego. Zagrajcie zatem w Warhammera, ale inaczej. W Warhammera deszczowego, jesiennego. Opowiedzcie kilka nowych historii, jednak tym razem innych. Smutnych, przejmujących i nigdy niekończących się *happy endem*. Bowiem w Starym Świecie nie istnieje coś takiego, jak szczęśliwe zakończenie. Tam nie ma miejsca na epickie przygody i misje. Bohaterowie przygód nie wchodzą na dziesiąte poziomy, nie stają się nadludźmi. Wręcz przeciwnie, powoli nieubłaganie chylą się ku krawędzi. Z każdym krokiem przybliżają się do śmierci. Bohaterowie Warhammera nie taszczą setek magicznych przedmiotów, a na swej drodze nie napotykają smoków ani księżniczek. Bohaterowie Warhammera po prostu walczą o przetrwanie. Próbują ocalić swoje życie, a czasem istnienie całego świata. Czasem uda im się wygrać którąś z pomniejszych bitew. Jednak wojna została już dawno przegrana. Koniec może być tylko jeden.

Przygody do Warhammera nie mogą, a może raczej nie powinny być zwykłymi, pustymi zlepkami scen, konstrukcji fabularnych. Losowo zaprojektowanych spotkań z przeciwnikami. Powinny o czymś opowiadać. Tak, by po zakończeniu sesji gracze mogli się jeszcze chwilę zastanowić. Czy na pewno dobrze postąpili? Czy wybrali właściwą drogę? Czy nie można było rozwiązać danego problemu w inny, lepszy sposób? Jest wiele pięknych i mądrych słów: słów - kluczy, na których można zbudować ciekawą, a co najważniejsze, przejmującą opowieść. Lojalność, przyjaźń, wierność, obowiązek, gniew… i zemsta. Na każdym z tych wyrazów można oprzeć oś fabuły, stworzyć przesłanie, sprawić, by przygoda z pustej, często pozbawionej głębszego sensu jatki zamieniła się w opowieść o…

Pisząc, a następnie prowadząc przygody do Warhammera, pamiętaj o tym wszystkim, o czym do tej pory

przeczytałeś. Spróbuj przekazać graczom wizję chylącego się ku upadkowi Starego Świata. Nim przystąpisz do gry, nim Twoi gracze rozpoczną grę nowymi postaciami, poświęć każdemu z nich troczę czasu. Usiądźcie i porozmawiajcie. Opowiedz graczowi o Starym Świecie, takim, jakiego do tej pory nie znał, o brudnych wioskach, jeszcze brudniejszych miastach. O powolnej i konsekwentnej inwazji Chaosu. Opowiedz o upadku krasnoludów, elfów, o szalonym postępie rasy ludzkiej. Razem z graczem zastanówcie się nad nową postacią, opiszcie jej historię, opowiedzcie sobie ciekawe wydarzenia z jej przeszłości. Poprowadź każdemu z graczy krótką mini przygodę. Podczas takiej jednoosobowej sesji będzie Ci o wiele łatwiej przedstawić Stary Świat takim, jakim jest naprawdę. Krótki epizod w małej osadzie, gdzieś na zapomnianym trakcie… Dzięki temu lepiej poznacie nowo stworzonego bohatera. Jego zachowanie, zwyczaje. Już na samym początku nadacie postaci trochę głębi i realizmu. A gdy już wszyscy razem przystąpicie do gry, gdy rozpoczniesz prowadzić przygody w Twoim nowym Warhammerze, gdy gracze będą dobrze znali swoich bohaterów, wtedy wszystko pójdzie lepiej niż zwykle. Pamiętaj wtedy, by opowiadać historie mądre i ciekawe. Mające jakiś głębszy sens, przesłanie. Niech Twoje przygody ze scenariuszy, modułów zamienią się w Opowieści. Opowieści, w czasie których gracze będą musieli dokonywać trudnych wyborów, wybierać spośród dróg, z których żadna nie będzie prowadzić do szczęśliwego finału…



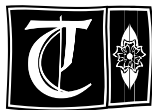
MISTRZ GRY

ROZDZIAŁ

-2-



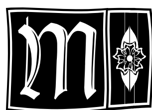
MISTRZ GRY:



Ten rozdział zawiera wszystkie informacje, których Mistrz Gry będzie potrzebował, by pełnić swą rolę w **WARHAMMERZE FRP**. Zanim Mistrz Gry przystąpi do prowadzenia swej pierwszej przygody, warto by przeczytał zasady w całości. Nie trzeba dokładnie pamiętać wszystkich podanych tu reguł, ale należy orientować się, w którym miejscu tej książki się znajdują, by można je szybko znaleźć, gdy okażą się potrzebne w grze.

Niechaj kmiotki wznoszą modły do Ranalda i proszą go o pomyślność. Ale tutaj to ja jestem władcą ich losu. Ja decyduję, kto umiera, a kto żyw będzie.
- Wasiliew, książę złodziei z Talabheim

MISTRZ GRY:



Mistrz Gry jest najważniejszym członkiem grupy. To dzięki MG Znany Świat nabiera życia. To MG organizuje sesje, wymyśla przygody i ocenia działania Bohaterów Graczy. Ale na jego barkach spoczywa także odpowiedzialność za prowadzenie gry i budowanie nastroju. Choć może się wydawać, że jest to ciężkie brzemię, to jednak rola MG dostarcza wiele satysfakcji. MG znajdzie w niniejszym rozdziale znajdzie rozwiązanie najważniejszych problemów związanych z obowiązkami MG. Przede wszystkim zamieszczono w nim porady na temat prowadzenia przygód i łączenia ich w kampanie. Oprócz tego, MG przeczyta tutaj praktyczne wskazówki dotyczące stosowania testów i wykorzystania *Punktów Przeznaczenia*. Mistrz Gry znajdzie także zasady dotyczące *Punktów Obłędu*, wspomnianych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

MISTRZ GRY JEST USZAMI & OCZAMI GRACZY:

Awanturnicy, których stworzyli gracze będą poruszać się w fantastycznym świecie, wymyślonym oraz kontrolowanym przez MG i to zadaniem MG jest opisywanie im otoczenia w najbardziej realistyczny sposób, w jaki tylko potrafi. W toku gry MG będzie przedstawiał graczom możliwości wyboru - na przykład czy ich bohaterowie mają wejść w lewą czy w prawą odnogę korytarza; albo jakie kierunki mogą wybrać na skrzyżowaniu. Gdy bohaterowie się przemieszczą, ich otoczenie ulegnie zmianie i znów MG powie graczom o wszystkim, co widzą, słyszą, czują itp.

Gracze często będą żądać informacji, dotyczących ich otoczenia: jaki kolor ma ubranie, jak wyglądają drzwi albo jak duży jest pokój. Do MG, należy udzielanie im odpowiedzi na tego typu pytania. Niektóre szczegóły będą miały istotne znaczenie, większość stanowić będą trywialną scenografię, będą też takie pytania, z których MG zorientuje się, że gracze całkowicie przegapili bardzo ważne informacje; których udzielił im niecałe pięć minut wcześniej. Gdy gra się rozwinie, MG często będzie musiał improwizować, opisując nieistotne nawet szczegóły, by dać informacje, których oczekują gracze, ale dzięki temu gra będzie płynna i ciekawa. MG nie powinien kłaść większego nacisku na pewne informacje w porównaniu do innych - sterowanie przygodą w tym stylu może wydawać się prostszą drogą, lecz nie prowadzi do gry ciekawej i ekscytującej.

MISTRZ GRY DECYDUJE O TYM. CO SIĘ ZDARZY:

Gracze samodzielnie decydują, co mają robić ich bohaterowie w danym momencie i okolicznościach. Na przykład, czy po dojściu do rwącej rzeki spróbują przepłynąć ją wpław, czy szukają łodzi, czy też idą szukać mostu? Bohater może zrobić wszystko, czego chce gracz, ale MG musi określić skutki jego działania. Na przykład, czy bohaterowie zaczną się topić, jeśli zechcą przebyć rzekę wpław? Jeśli będą szukać łodzi - czy ją znajdą?

Do pomocy w określeniu tego, co się zdarzy MG wykorzystuje reguły gry. Gracze nie potrzebują znać tych reguł, by grać i dobrze się bawić, MG natomiast musisz opanować większość z nich. Nie trzeba zapamiętać całej książki, ale należy przynajmniej wiedzieć, gdzie możesz znaleźć reguły, odpowiadającej danej sytuacji. To MG decyduje, kiedy rzut kostkami jest niezbędny, którego testu użyć i jakie konkretne konsekwencje pociągnie za sobą udany, bądź nieudany test. Jednak w większości wypadków MG musi polegać na własnej wyobraźni i zdrowym rozsądku; sprawdzianem dobrego MG nie jest czy może on wyrecytować wszystkie zasady od początku do końca bez zaglądania do książki, ale to, czy sytuacje, które nie są dokładnie omówione w zasadach będą osądzone w sensowny i realistyczny sposób. W końcu w grze fantasy rzeczy niemożliwe zdarzają się dość często i żaden zbiór zasad, wszystko jedno jak wielkich i złożonych, nie może kusić się o opisanie każdej możliwej ewentualności.

KOSTKI:

Warto, aby MG dysponował przynajmniej jedną kością czterościenną, sześcienną, ośmiościenną, dziesięciościenną, dwunastościenną i dwudziestościenną. Więcej informacji na tematy rzutów kośćmi można znaleźć w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

MISTRZ GRY TWORZY MAKIETY:

Przygody dzieją się w wyobraźni MG i graczy, ale dobrym pomysłem jest wykorzystywanie modeli postaci i makiet dla przedstawienia pewnych sytuacji. *Makieta* nie musi być czymś bardziej skomplikowanym niż na przykład ustawiona pionowo książka, symulująca ścianę domu czy krawędź muru. Niektórzy MG wolą rysować plany na papierze.

Na przykład, jeśli grupa awanturników porusza się w korytarzu, MG może zdecydować się narysować korytarz na kartce w kratkę i zaznaczyć na niej położenie drzwi i innych obiektów. Należy używać tej samej skali dla planu korytarza, co dla modeli graczy (2½ cm = 2 metry), umożliwiając umieszczenie tych modeli bezpośrednio na planie.

Niezbędne jest jedynie posiadanie planu komnaty lub korytarza, w którym w danej chwili znajdują się bohaterowie; gdy obszary te są opuszczane, stare szkice można zdjąć. Przez znaczną część rozgrywki plany w ogóle nie będą potrzebne i wystarczy tylko słowny opis terenu. Jednak te użyteczne informacje naprawdę pomagają uatrakcyjnić i udoskonalić przebieg rozgrywki, a ponadto są praktyczne, gdyż zawsze będzie można natychmiast określić, gdzie znajdują się bohaterowie, ich przeciwnicy, meble i inne przedmioty. Nie zawsze jest to proste w przypadku, gdy zarówno MG, jak i gracze bazują jedynie na czysto słownym opisie.

Jeśli przygoda dzieje się na zewnątrz budynków użyteczne może być wykorzystanie modeli budynków, drzew, itd., by odtworzyć scenerię. Nie jest to konieczne, jednak znów sprawia, że gra stanie się atrakcyjniejsza. Jeśli MG nie dysponuje modelami, to kartonowe *plany* mogą być użyte w ten sam sposób, co w przypadku wnętrz budynków i labiryntów.

MISTRZ GRY ODGRYWA RESZTĘ ŚWIATA:

Wcześniej czy później gracze napotkają inne istoty, zamieszkujące świat fantasy. Mogą to być wrogowie jak *gobliny*, istoty przyjazne czy nawet inni poszukiwacze przygód.

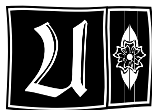
MG nie tylko określa miejsce pobytu takich istot, ale także odgrywa ich role w podobny sposób, jak gracze sterują bohaterami, których stworzyli. Gracze mogą spotkać dzikie zwierzęta, jak stada wilków czy niedźwiedzi, oraz inne inteligentne rasy. Takie postacie nazywane są *Bohaterami Niezależnymi* (BN), ponieważ nie podlegają żadnemu z graczy. Tylko MG kontroluje BN-ów.

KONTROLOWANIE GRY:

Przez większość czasu gra toczy się w ten sposób, że Mistrz Gry relacjonuje wydarzenia wszystkim graczom; będzie pytał graczy, co chcą robić ich bohaterowie, a oni odpowiedzą poprzez podjęcie decyzji.

MG może określić skutki podejmowanych przez graczy działań, używając reguł gry i swojego własnego osądu, a później opowiedzieć o tych rezultatach graczom.

TESTY:



Uczestnicy gry będą chcieli, by ich bohaterowie podejmowali wiele różnych działań - niektóre z nich to całkiem zwykłe, codzienne czynności, a inne śmielsze i niezwyczajne. Rolą MG jest decydowanie, jakie te czynności będą miały skutki, czy działania powiodą się, czy też nie. Na przykład bohater próbuje wskoczyć na galopującego konia podczas śmiałej ucieczki - czy potrafi to zrobić? Czy zauważy, że strażnicy zamykają bramę twierdzy? Czy zdoła pokonać kapitana straży?

Sytuacje takie, jak wymienione powyżej bardzo często pojawią się w twojej grze, a MG może ich skutki określić szybko i sprawnie, wykonując *test*. Większość testów w tej grze oparta jest na cechach bohaterów i może być modyfikowana przez ich umiejętności oraz inne czynniki.

PROCEDURA TESTU PODSTAWOWEGO:

KROK I: Mistrz Gry analizuje zamierzoną, wymagającą testu akcję i decyduje, która cecha(y) będzie brana pod uwagę.

KROK II: Gracz i MG decydują, czy postać posiada jakieś umiejętności, które wpłyną na test.

KROK III: MG rozpatruje okoliczności i określa dalsze modyfikatory, które wydają się odpowiednie dla określenia procentowej szansy powodzenia testu.

KROK IIII: Gracz rzuca K100. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy określonej szansie, akcja jest udana; jeżeli nie, zakończyła się niepowodzeniem.

KROK V: MG określa wynik próby, opierając się na tym, czy test był udany, czy nie, stopień w jakim test się udał lub nie daje ogólny pogląd, na ile udana (czy nieudana) była zamierzona akcja.

ŁATWE & TRUDNE CZYNNOŚCI:

STOPNIE TRUDNOŚCI TESTÓW	
STOPIEŃ TRUDNOŚCI	**MODYFIKATOR**
Bardzo łatwy	+30%
Łatwy	+20%
Prosty	+10%
Przeciętny	-
Wymagający	-10%
Trudny	-20%
Bardzo trudny	-30%

Dla każdego testu Mistrz Gry powinien określić *stopień trudności*, a następnie ustalić odpowiedni modyfikator testu, zgodnie z poniższą tabelą. Mistrz Gry może zwiększyć lub zmniejszyć modyfikatory z tabeli, ale powinien tego unikać, poza wyjątkowymi sytuacjami. Dla uproszczenia *testów umiejętności* zaleca się, by modyfikatory obniżały lub podwyższały trudność testu o ±10%, lub wielokrotność tej wartości. Mistrzowie Gry z większym doświadczeniem mogą dowolnie modyfikować *stopień trudności* testu, kierując się własnym wyczuciem.

SUKCES & PRZEGRANA:

W większości przypadków wystarczy proste stwierdzenie, czy test był udany, czy też nie. Jednak czasami trzeba ocenić, jak bardzo znaczący był sukces wykorzystania umiejętności. Jest to szczególnie ważne przy testach umiejętności społecznych typu *oszustwo* lub *plotkowanie*, gdyż ocena sukcesu daje Mistrzowi Gry wskazówki dotyczące reakcji Bohaterów Niezależnych.

Ocena skuteczności testu jest bardzo prosta. Mistrz Gry porównuje wynik testu z wymaganym *stopniem sukcesu*. Za każde pełne 10% poniżej poziomu wymaganego do odniesienia sukcesu bohater zyskuje jeden *poziom skuteczności* testu. Jeżeli test był udany, bohater bez problemu zdołał wykonać deklarowane działanie. Mistrz Gry powinien poinformować gracza, czy potrzebny jest jakikolwiek dodatkowy *poziom skuteczności* testu.

W ten sam sposób można również ocenić poziom nieudanego testu. Za każde pełne 10% powyżej poziomu wymaganego do odniesienia sukcesu bohater uzyskuje jeden *poziom porażki*. Zwykle jednak nie jest to potrzebne do opisu sytuacji.

Jeżeli test był nieudany, bohaterowi nie udało się wykonać deklarowanej akcji. Skutki, jakie to za sobą pociąga oczywiście zmieniają się zależnie od konkretnych okoliczności. Przykładowo, jeżeli test był nieudany o więcej niż 20%, sprawy potoczyły się naprawdę niedobrze i bohater może znaleźć się w opałach. Na przykład postać, której nie udał się test *uniku* o więcej niż 20%, może nie tylko nie uskoczyć czy w ogóle nie reagować odpowiednio szybko, ale może się również przewrócić.

Jeżeli test był nieudany o więcej niż 30%, sprawy potoczyły się *fatalnie*. Konsekwencje przejścia lub nie przejścia testu z dużym marginesem należą prawie całkowicie od konkretnego testu i towarzyszących mu okoliczności i niemożliwe jest podanie jakichkolwiek wskazówek. Niektóre przykłady podano w **STANDARDOWYCH TESTACH** poniżej i MG może wziąć je pod uwagę.

TEST PRZECIWSTAWNY:

Dość często zdarza się, że wykonanie określonej czynności wywołuje reakcję innej osoby. Taką sytuację można przedstawić za pomocą przeciwstawnego testu. Jeśli bohater próbuje przejść obok stojącego na warcie strażnika, wykonuje *test skradania się*, natomiast strażnik wykonuje test *słuchu*. Oba rzuty są wykonywane jednocześnie. Mistrz Gry może przydzielić odpowiednie *stopnie trudności* do dowolnego z testów lub do obu naraz. Postać, która wykonała udany test, odnosi sukces w teście przeciwstawnym. Jeśli testy obu postaci były udane, o zwycięstwie decyduje porównanie poziomu skuteczności. Jeśli i w tym wypadku jest remis, decyduje niższy wynik rzutu. Jeśli oba testy okażą się nieudane, decyzja należy do Mistrza Gry. Może wybrać jedno z poniższych rozwiązań:

- **remis:** żadna ze stron nie uzyskuje przewagi. W następnej rundzie obie strony mogą ponownie próbować wykonać testy umiejętności.
- **przerzut:** obie strony natychmiast wykonują ponowny test (z tymi samymi modyfikatorami jak poprzednio). Rzuty powtarza się, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

TESTY ŁĄCZONE:

Czasami może okazać się koniecznym testowanie dwóch cech czy też wykonanie serii testów, potrzebnych do rozwiązania złożonej sytuacji. Jeśli zdarzy się, że w danej sytuacji trzeba wykonać więcej niż jedną cechę, należy po prostu wziąć ich średnią jako podstawę testu.

Niektóre sytuacje lepiej jest rozwiązywać serią testów, niż jednym połączonym; w takich przypadkach MG, po prostu ustala kolejność, w której testy powinny być wykonane, po czym przeprowadza je normalnie, jeden po drugim.

RASA & NATURA:

Testy **CHARYZMY**, szczególnie właśnie one, powinny być modyfikowane zależnie od rasy i *natury*.

RASA:

Oczywiście wszyscy bohaterowie niezależni będą reagować przychylniej na członków swojej rasy i by to odzwierciedlić, wszystkie testy z użyciem **CHARYZMY** wykonuje się z modyfikatorem -10%, jeśli chodzi o kogoś innej rasy.

Ten modyfikator można zastosować również do testów: *plotkowania*, *oszustwa*, *targowania*, *przekupstwa*, *zatrudnienia*, *improwizowania*, *przesłuchiwania* i *lojalności*, a także w przypadkach, gdy bohaterowie usiłują zdobyć jakieś dobra materialne czy usługi. Stosuje się je również w czasie spotkań.

NIECHĘĆ:

Dla ras, które czują *niechęć* do rasy bohatera, modyfikator zwiększa się do -20%.

NIENAWIŚĆ:

Dla ras, które czują *nienawiść* do rasy bohatera modyfikator zwiększa się do -30%. Jest to minimalna redukcja, a MG może ją zwiększyć zależnie od okoliczności. MG może też wprowadzić alternatywną zasadę, że prawie każdy kontakt między rasami, które się wzajemnie nienawidzą, będzie wrogi.

NATURA:

Podstawowe poglądy *BN* na świat, będące odbiciem ich *natury*, wpływają również na ich stosunek do awanturników, prowadzonych przez graczy. Jeżeli *natura* bohatera jest oczywista (na przykład, gdy *BN* zobaczy symbol bóstwa, które zna), test powinien być zmodyfikowany. Jeśli nie, nie powinny być stosowane modyfikatory, wynikające z *natury*, choć jeśli w jakimś późniejszym momencie charakter postaci wyjdzie na jaw, może zostać przeprowadzony inny test.

Dla celów tych testów najbardziej odpowiednim wydaje się być rozpatrzenie pięciu *natur* jako krzyża:

PRAWORZĄDNA

↕

DOBRA ↔ *NEUTRALNA* ↔ *ZŁA*

↕

CHAOTYCZNA

MG powinien używać modyfikatora -10% za każdy poziom różnicy. Na przykład DOBRA jest odległa o jedną *naturę* od NEUTRALNEJ. Więc jeśli bohater o DOBREJ *naturze* musi wykonać test *plotkowania* podczas rozmowy z osobą NEUTRALNĄ, test ten będzie zmodyfikowany o -10%. ZŁA i PRAWORZĄDNA są odległe od siebie o 2 *natury*, tak więc na testy bazujące na **CHARYZMIE**, prowadzone przy kontaktach między osobami o tych *naturach* zostanie nałożony modyfikator -20%.

TESTY IMPROWIZOWANE:

Standardowe testy, których szczegóły podano poniżej, powinny opisywać większość sytuacji, ale w niektórych przypadkach będziesz musiał zaimprowizować jakiś test dla określenia, czy działanie bohatera było udane. Gdy na przykład bohater próbuje zrobić coś, czego nie opisuje żadna z umiejętności (na przykład wyważyć drzwi przy użyciu siły fizycznej). W takim przypadku należy wykonać test odpowiedniej cechy. Mistrz Gry ustala, która z cech jest najbardziej adekwatna do deklarowanej czynności. Następnie wykonuje rzut procentowy, porównując wynik z wartością odpowiedniej cechy. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od wartości cechy - test jest udany. *Stopnie trudności* testu mają zastosowanie również do testów cechy. Można też wykorzystać przeciwstawne testy. Testy cechy są stosowane także w innych sytuacjach, głównie w przypadku określenia odporności bohatera na tortury, choroby lub magię. W zasadzie ustalenie, która cecha powinna zostać użyta jako podstawowa do testu jest dość proste, ale poniżej podamy ci kilka wskazówek.

WALKA WRĘCZ odzwierciedla umiejętności walki w bezpośrednim starciu. Może być także używana w innych sytuacjach, niezwiązanych z walką, w których bohater używa czegoś w stylu topora czy młota. Należy pamiętać, że cel, który się nie porusza jest traktowany jako *cel nieruchomy* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE odzwierciedlają precyzję w strzelaniu i rzucaniu. Mogą być używane do określenia dokładności rzutów nie tylko w walce (na przykład rzucanie lotkami do tarczy).

KRZEPA jest odbiciem siły fizycznej; stosuje się ją zawsze, gdy bohater używa swych mięśni - na przykład przy podnoszeniu ciężkiego przedmiotu lub próbie wyłamania żelaznych krat.

ODPORNOŚĆ jest odzwierciedleniem ogólnej kondycji i budowy fizycznej. Stanowi podstawę określenia rzutów obronnych przy chorobie, zatruciu i w sytuacjach, gdy ważny jest stan zdrowia bohatera.

ZRĘCZNOŚĆ odzwierciedla szybkość działania, zwinność, koordynację i fizyczną sprawność bohatera i umiejętność wykonywania trudnych manualnie zadań. **ZR** używana jest jako podstawa testu zawsze wtedy, gdy bohater chodzi po bardzo wąskim gzymsie, próbuje utrzymać się na pędzącym furgonie lub nawleka igłę, otwiera zamek wytrychem, czy próbuje uchylić się przed spadającą skałą.

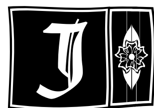
INTELIGENCJA odzwierciedla zdolność szybkiego oraz logicznego myślenia i powinna być używana we wszystkich sytuacjach, wymagających osądzania, zdrowego rozsądku i jasności myślenia. Od **INT** zależy, czy bohater zwróci uwagę na małe lub niezwykłe szczegóły (takie jak rozdarcie na czyim ubraniu lub przekrzywiony obraz na ścianie).

SIŁA WOLI to szeroko pojęta miara siły charakteru i stanowczości, a także określenie odwagi i psychicznej odporności na stresy, nieprzyjemne widoki, beznadziejne sytuacje itp. Jest używana do testów, określających odporność na magię, hipnozę, tortury i podobne sytuacje.

CHARYZMA określa ogólną zdolność bohatera do wywierania wrażenia na innych, przekonywania oraz siłę jego osobowości. Jest używana jako podstawa do testów związanych z przekonywaniem lub dobrymi manierami w towarzystwie.

Cechy drugorzędne nigdy nie stanowią podstawy do testów.

STANDARDOWE TESTY:



stnieją pewne sytuacje, które od czasu do czasu się powtarzają. Gracze będą chcieli, żeby ich bohaterowie blefowali w niepewnych sytuacjach, by kupowali nieuwagę strażników, będą ukrywali się przed potężnymi wrogami itd. Odzwierciedleniu tych sytuacji służy pewna ilość standardowych testów. Standardowe testy rozstrzyga się na tej samej zasadzie, co testy zwykłe.

Załączona tabela przedstawia listę standardowych testów, cech, na których bazują oraz umiejętności, które mogą zmodyfikować test. Szczegóły, dotyczące poszczególnych testów opisano poniżej.

CZYNNOŚĆ	TESTOWANA CECHA	UMIEJĘTNOŚCI
budowa	**ZRĘCZNOŚĆ**	*górnictwo, inżynieria, kamieniarstwo, kowalstwo, stolarstwo, szkutnictwo*
charakteryzacja	**CHARYZMA**	*charakteryzacja*
choroba	**ODPORNOŚĆ**	*odporność na choroby*
furia	**SIŁA WOLI**	*szaleńczy atak*
głupota	**INTELIGENCJA**	-
groza	**SIŁA WOLI**	*odporność na grozę*
hazard	zobacz opis	*geniusz arytmetyczny, hazard, szulerstwo*
hipnoza	**SIŁA WOLI**	-
improwizacja	**CHARYZMA**	różne, zobacz opis
jazda konna	**ZRĘCZNOŚĆ**	*jeździectwo, woltyżerka*
kierowanie łodzią	zobacz opis	*wiedza o morzu, wiedza o rzekach, wiosłowanie, żeglowanie*
kradzież kieszonkowa	**ZRĘCZNOŚĆ**	*doliniarstwo*
krzepa	**KRZEPA**	-
lojalność	**CHARYZMA**	*dowodzenie, przekupstwo, zastraszanie*
magia	**SIŁA WOLI**	-
mocna głowa	**ODPORNOŚĆ**	*mocna głowa*
niechęć	**SIŁA WOLI**	-
nienawiść	**SIŁA WOLI**	-
ocena	**INTELIGENCJA**	*geniusz arytmetyczny, szacowanie, tropienie*
oszustwo	**CHARYZMA**	*aktorstwo, błaznowanie, błyskotliwość, urok osobisty, krasomówstwo, szyderstwo, uwodzenie*
otwieranie zamków	**ZRĘCZNOŚĆ** minus kategoria zamka	*otwieranie zamków*
plotkowanie	**CHARYZMA**	*aktorstwo, błyskotliwość, gawędziarstwo, krasomówstwo, komediantctwo, przekupstwo, urok osobisty, uwodzenie*
pływanie	**KRZEPA**	*pływanie*
powożenie	**KRZEPA**	*powożenie*
przekupstwo	100% minus **SW** przekupywanego	*przekupstwo*
przesłuchanie	**SIŁA WOLI**	*torturowanie*
przeszukiwanie	**INTELIGENCJA**	-
reakcja	**ZRĘCZNOŚĆ**	-
rozumienie języka	**INTELIGENCJA**	*uzdolnienia językowe*
rozwiązywanie problemu	**INTELIGENCJA**	-
ryzyko	podstawa **ZRĘCZNOŚĆ**	różne - zależne od okoliczności, patrz opis
skok	zobacz **Ruch**	*akrobatyka*
skradanie się	**ZRĘCZNOŚĆ**	*cichy chód, ukrywanie się*
słuchanie	zobacz opis	*czuły słuch*
spostrzegawczość	**INTELIGENCJA**	*bystry wzrok, czuły węch, śledzenie, tropienie*
strach	**SIŁA WOLI**	*odporność na grozę, odporność na strach*
sztuka przetrwania	**INTELIGENCJA**	*łowiectwo, sztuka przetrwania, tropienie*
targowanie się	**CHARYZMA**	*targowanie się, urok osobisty, uwodzenie*
ukrywanie się	**ZRĘCZNOŚĆ**	*cichy chód, śledzenie, ukrywanie się*
upadek	zobacz **RUCH**	*akrobatyka*
wiosłowanie	**KRZEPA**	*wiosłowanie*
wspinaczka	**ZRĘCZNOŚĆ**	*wspinaczka*
zastraszanie	**KRZEPA**	*zastraszanie*
zatrucie	**ODPORNOŚĆ**	*odporność na trucizny*
zatrudnienie	**CHARYZMA**	różne
zeskok	zobacz **RUCH**	*akrobatyka*

UWAGA: *Nie wszystkie umiejętności wyliczonego obok jakiegoś testu będą wykorzystywane w każdym przypadku; są to umiejętności, które mogą zostać użyte, lecz to Mistrz Gry musi zdecydować, które z nich, jeśli którekolwiek, pasują do konkretnej sytuacji. Gdy bohater posiada więcej niż jedną z odpowiednich umiejętności, modyfikatory za każdą z nich są sumowane.*

Niektóre z umiejętności wzajemnie się wykluczają: urok osobisty *lub* etykieta *nie mogą być stosowane razem z* komedianctwem *albo* szyderstwem, *ponieważ trudno sobie wyobrazić osobę jednocześnie szarmancką i impertynencką. MG powinien w każdym przypadku przeanalizować wszystkie możliwe do zastosowania umiejętności i zdecydować czy logiczne jest użycie określonych połączeń.*

BUDOWA:

Ten test jest używany, gdy bohaterowie próbują budować duże, improwizowane obiekty z podstawowych materiałów - gdy próbują na przykład zbudować kryjówkę, tratwę albo most sznurowy. Test stosuje się też do określenia czy w nagłych przypadkach można naprawić na przykład koło lub oś wozu.

Przy teście *budowy* wykorzystuje się **ZRĘCZNOŚĆ**, która może zostać zmodyfikowana przez MG, zależnie od trudności zadania. MG może zadecydować o podziale całego zadania, jeśli jest ono bardzo skomplikowane na, na kilka oddzielnych testów *budowy* - trzeba zaliczyć pierwszy, aby przejść do następnego. Zazwyczaj wykonuje się tylko jeden test dla każdego etapu konstrukcji, niezależnie od ilości osób, które biorą w niej udział - dlatego nawet jeśli kilku bohaterów ma modyfikator do testu *budowy*, zostaje użyty tylko najwyższy.

MG przeprowadza test w sekrecie i zapisuje wynik. Udany test oznacza, że konstrukcja spełnia oczekiwania, jakie w niej pokładano. Nieudany rzut może przynieść różne efekty, zależnie od różnicy między wynikiem rzutu, a wymaganym minimum.

Jeżeli test jest nieudany o 01-10% - Konstrukcja jest chwiejna, nadaje się do użytku tylko przez 2K6 dni, później się zawali.

Jeżeli test jest nieudany o 11-20% - Konstrukcja jest chwiejna i można jej używać tylko przez 2K6 minut gry. Później się zawali, jeśli była wykorzystywana.

Jeżeli test jest nieudany o 21-30% - Wadliwa konstrukcja. W każdej turze należy rzucić K6. Konstrukcja rozpadnie się, gdy zostanie wyrzucone 6 oczek.

Jeżeli test jest nieudany o więcej niż 30% - Zupełnie bezużyteczna, partacka robota, która nawet nie wygląda bezpiecznie. Rozpada się w momencie, gdy zostanie wbity ostatni gwóźdź.

Test *budowy* ma tylko umożliwić bohaterom wykonywanie pewnych czynności w ramach ich głównych zdolności, przy wykorzystaniu niektórych posiadanych przez nich, specjalnych umiejętności. Nie oznacza to, że bohaterowie mogą zbudować wszystko, co sobie zażyczą. Jeśli bohaterowie dojdą do wniosku, iż wszystko w tej materii im wolno, MG powinien ich zapytać, jak konkretnie chcą wykonać opisaną czynność i osądzić poprawność ich opisu. Po upewnieniu się, że mają wszystkie potrzebne narzędzia i materiały, MG ustala modyfikator ich szansy na sukces.

CHOROBA:

Zawsze, gdy bohaterowie, będą kontaktować się z chorymi, MG powinien wykonać test **ODPORNOŚCI**, aby sprawdzić czy się nie zarazili. Test można odpowiednio zmodyfikować, w zależności od tego, jak bardzo choroba jest zaraźliwa (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**) i czy bohaterowie są *odporni na choroby.*

CHARAKTERYZACJA:

Test *charakteryzacji* jest wykonywany gdy bohater maskuje swój prawdziwy wygląd i próbuje udawać kogoś innego. Aby to działanie odniosło efekt, często potrzebne są różne rekwizyty, właściwe ubranie i/lub peruka. Bohater może próbować przebrać się za przedstawiciela innej rasy, osobę płci przeciwnej, a nawet za kogoś sławnego lub znanego w całym kraju, choć tego rodzaju charakteryzacja jest znacznie trudniejsza. Przebrany bohater może bez problemu przejść pomiędzy niespodziewającymi się niczego ludźmi, przejdzie także pomyślnie pobieżną kontrolę jeśli wykona udany test sporny, testując swoją **CHARYZMĘ** przeciwko testowi *spostrzegawczości* przeciwnika. Dokładna kontrola zawsze zdemaskuje przebranego bohatera.

FURIA:

Osoby, które cierpią na poważne zaburzenia psychiczne mogą czasami całkowicie tracić nad sobą kontrolę, stając się niebezpiecznymi maszynami do zabijania, groźnymi zarówno dla wrogów, jak i przyjaciół. Ten test wykonują jedynie osoby szalone lub takie, które są *podatne na furię* - gwałtowne, wybuchowe, nieopanowane. Bohaterowie mogą stać się *podatni na furię* na skutek nawarstwienia się zaburzeń psychicznych, ale niektóre istoty są *podatne na furię* z natury. W momencie, w którym ktoś taki znajdzie się w sytuacji wywołującej stres - przeważnie na początku spotkania testuje się **SIŁĘ WOLI**.

Jeśli test się powiedzie nic się nie dzieje. Natomiast ci, którym test się nie udał, tracą na czas spotkania kontrolę nad sobą i podlegają następującym zasadom:

- Zapominają o niebezpieczeństwie i nie mogą zostać zmuszeni do ucieczki bądź wycofania się z pola walki. Testy *strachu* i *grozy* nie są wykonywane.
- Osoby w *furii* są opanowane żądzą zabijania - nie mogą parować i, jeśli mają możliwość, zawzięcie atakują i napierają na najbliższą istotę, niezależnie od tego czy jest to wróg czy przyjaciel. W przypadku gdy dwie, lub więcej istot znajduje się w takiej samej odległości, ofiarę ataku należy ustalić losowo.
- Osoby takie posiadają szaleńczą siłę - w czasie *furii* ich **SIŁA** zostaje zwiększona o połowę (po zaokrągleniu w dół).
- Działając w *furii* nie zwracają uwagi na otrzymane rany - wszystkie otrzymane obrażenia są dodatkowo zmniejszane o -½ **WT** (po zaokrągleniu w dół).

Furia mija gdy w zasięgu wzroku istoty nie ma już więcej przeciwników, lub działająca w *furii* osoba zostanie *ogłuszona*, *sparaliżowana* lub zabita. Jeśli istota owładnięta *furią* atakuje swoich sojuszników, ci mogą próbować ją uspokoić. Jeśli takie działania zostaną podjęte istota działająca w *furii* może na początku każdej rundy próbować uspokoić się, wykonując udany test **SW** z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora +5% za każdą rundę, w której sojusznicy próbują ją uspokoić.

GŁUPOTA:

Test ten dotyczy istot, opisanych w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** jako *podatne na głupotę. Głupota* może czasem dotknąć również bohaterów, choćby na skutek działania magii, *obłędu* albo innych niezwykłych sytuacji. Te przypadki opisane zostały w innych częściach zasad.

MG stosuje ten test w każdym właściwym momencie, zwykle gdy bohater znajdzie się w silnym stresie, na przykład podczas walki. Należy wykonać test jego **INT**; jeśli będzie udany, bohater w tej chwili obronił się przed *głupotą*. Ci, którym test się nie uda zostają opanowani przez *głupotę*, a Mistrz Gry, korzystając z poniższej tabeli, powinien określić, co robią w każdej rundzie tego spotkania.

K100	EFEKT
01-20	**Nic:** ich spojrzenie staje się puste i przestają cokolwiek robić. Jeżeli odniosą podczas tej rundy obrażenia należy dodać +20% do wszystkich następnych rzutów wg tej tabeli.
21-40	**Zmieszanie:** wystarcza im rozsądku na to, by się ruszać (z połową szybkości) i bronić *parowaniem*, lecz nie mogą używać umiejętności i zdolności magicznych, a także nie mogą atakować.
41-60	**Dezorientacja:** są lekko świadomi tego, co się dzieje dokoła i mogą bronić się *parując* i używać wszystkich umiejętności, które mogą zmniejszyć odnoszone w walce obrażenia. Nie mogą atakować. Mogą ruszać się z szybkością *ostrożną* lub *normalną*, lecz nie mogą biec. Jeśli istota poddana działaniu *głupoty* próbuje rzucić czar, to podczas testu sprawdzającego wymagany *Poziom Mocy* pod uwagę brana jest jedynie połowa uzyskanej sumy.
61-80	**Otępienie:** są zdolni do podjęcia walki. Ich cecha **A** zostaje obniżona do 1, lecz mogą *parować* lub atakować raz na rundę.
81-00	**Zmieszanie, ale przezwyciężone:** nie do końca wiedzą co się dzieje, ale pobiegną z bronią w ręku ku najbliższej istocie (czy będzie to wróg czy przyjaciel), wydając głośne okrzyki wojenne i zagrzewając przyjaciół do walki. Ich ataki i umiejętności działają normalnie, lecz mogą zostać skierowane w niewłaściwą stronę.

GROZA:

Jest to ekstremalna forma *strachu* - test jest przeprowadzany dokładnie tak samo. Tylko istoty wybitnie nienaturalne i przerażające wzbudzają *grozę* - tak, jak jest to opisane w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

Osoby, którym test się nie udał porzucają wszystkie przedmioty, zwijają się w kłębek, mamrocząc bezrozumnie, aż stwór, który wzbudził *grozę* zostanie zniszczony lub odejdzie. Nie mogą robić absolutnie nic, nawet bronić się w walce i są traktowane jak cel *nieruchomy.*

Ponadto *groza* jest tak gwałtownym szokiem, że może trwale odbić się na psychice, czasem nawet powodując choroby psychiczne. Za każdym razem, gdy bohaterowi nie uda się test *grozy*, dopisuje się mu 1 *Punkt Obłędu* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**).

HAZARD:

Każdy wkłada do puli taką samą sumę pieniędzy i rzuca K100. Zwycięża osoba, która wyrzuciła najwyższy wynik. Zwycięzca zabiera całą sumę, równą ilości graczy pomnożoną przez stawkę. W mało prawdopodobnym przypadku remisu pomiędzy dwoma lub większą ilością graczy, gracze ci wkładają do puli następną stawkę i rzucają ponownie. Pozostali nie biorą udziału w tej rundzie. Jeżeli gra toczy się w kasynie lub domu gry, krupier dodaje do swoich rzutów 10-40% (K4x10), zależnie od tego jak nieuczciwe jest kierownictwo. W oszukańczych gracz, dom może nawet dodać ponad 60% do swojego rzutu, ale raczej nie zdarza się to za każdym razem.

Osoba, która używa zapasowych asów lub obciążonych kości otrzymuje modyfikator równy połowie swojej **INT**, ale wówczas istnieje szansa, że zostanie złapana. Po każdej rozgrywce MG powinien wykonać w sekrecie test **INT** dla każdego hazardzisty, sprawdzając czy wykrył on jakieś oszustwo. Test jest wykonywany z modyfikatorem -10%, chyba że ta osoba dysponuje umiejętnością *szulerstwo* - wówczas otrzymuje ona modyfikator +10%. Osoby złapane na oszukiwaniu mogą mieć duże kłopoty.

HIPNOZA:

Niektóre osoby potrafią *hipnotyzować* (posiadają taką umiejętność), a wiele istot dysponuje *hipnotycznym atakiem* powodującym, że ofiara zostaje unieruchomiona i staje się bezradna. Test jest porównywany z **SW** ofiary i zwykle wykonywany tylko jeden raz podczas spotkania lub walki. Jeżeli będzie udany, do końca starcia na bohatera nie działają żadne sugestie hipnotyczne; w przypadku porażki zamiera on w bezruchu, bezwolny i całkowicie bezradny, nie zdolny do walki czy ruchu. Pozostaje w transie tak długo, aż atakujący przestanie na niego patrzeć (czy w inny sposób unieruchamiać). Jeżeli coś rozproszy skupienie hipnotyzującego (jak otrzymana w walce rana), traci on swój wpływ na ofiarę, która w następnej rundzie wraca do normalnej kondycji psychicznej. Zwykle można zahipnotyzować tylko jedną ofiarę na raz.

IMPROWIZACJA:

Osoby z umiejętnościami kuglarskimi (np. cyrkowcy), a także niektóre inne mogą spróbować swych sił w improwizowaniu. Jest to bardzo często dobry sposób na zarobienie niewielkiej gotówki, lepszy niż żebranie. Postać próbująca improwizować powinna mieć przynajmniej jedną z poniższych umiejętności: *akrobatyka*, *aktorstwo*, *błaznowanie*, *chiromancja*, *człowiek-guma*,

gawędziarstwo, *komediantctwo*, *mimika*, *muzykalność*, *naśladownictwo*, *połykanie ognia*, *siłacz*, *sztuka*, *szyderstwo*, *śpiew*, *taniec*, *wyzwalanie z więzów*, *żebractwo*, *żonglowanie*.

Przy *improwizacji* co godzinę należy wykonać test **CHA**; udany rzut oznacza zarobek w wysokości K4+1 złotych koron, podczas gdy nieudany test oznacza zaledwie K6 szylingów. Test oblany o 30% lub więcej to kłopoty; bohater może zostać przegnany przez strażnika miejskiego lub aresztowany za włóczęgostwo, czy też może mieć nieprzyjemne spotkanie z pijanymi lub swarliwymi mieszkańcami. Jeśli MG chce, może to rozegrać jako spotkanie.

JAZDA KONNA:

Wyszkoleni jeźdźcy potrafią dosiąść konia oraz jeździć na nim z każdą prędkością bez obawy, że zrobią coś niezręcznego i spadną. Osoby, które nie posiadają umiejętności *jeździectwo* mogą bez obawy podróżować na grzbiecie zwierzęcia poruszającego się w *tempie ostrożnym*. Jeśli wierzchowiec porusza się *tempem normalnym* jeździec w każdej turze musi wykonać udany test połowy swojej **ZR**, lub spadnie. Jeżeli koń porusza się *biegiem*, test należy wykonywać co rundę.

KIEROWANIE ŁODZIĄ:

Może się zdarzyć, że trzeba będzie określić, czy bohaterowie potrafią utrzymać kontrolę nad łodzią/statkiem. W tym celu wykonuje się test *kierowania łodzią*.

Osoby z umiejętnościami *wiosłowanie* lub *żeglowanie* (właściwymi dla rodzaju łodzi którą podróżują) wykonują test *kierowania łodzią* opierając się na średniej **ZR** i **INT**.

Postać posiadająca *wiedzę o rzekach* lub *wiedzę o morzu* dodaje +10%x*PW* do wszystkich testów *kierowania łodzią*, ale tylko wtedy gdy znajdują się na odpowiednim akwenie wodnym. Wyszkoleni bohaterowie bez żadnych problemów mogą kierować łodzią/statkiem przez większość czasu, dlatego test *kierowania łodzią* powinni wykonywać tylko wtedy, gdy zmuszą ich do tego specyficzne zdarzenia lub spotkania. Nie wyszkoleni bohaterowie muszą wykonywać test *kierowania łodzią* na początku każdego dnia podróży. Jeśli wynik rzutu będzie pozytywny, odległość, jaką danego dnia przebędzie łódź/statek nie zmieni się. Jeżeli zaś test nie powiedzie się o 30% lub mniej, odległość ta zmniejszy się o jedną czwartą. Kiedy wynik rzutu przekroczy wymagają liczbę o więcej niż 30%, bohaterowie pokonają trasę o połowę krótszą niż normalnie.

Jedynym aspektem pogody, który poważnie wpływa na podróżowanie rzeką, jest wiatr. Na początku wędrówki MG wykonuje rzut w **TABELI WIATRU**, aby określić jego siłę i kierunek. Następnie, każdego ranka, w południe, wieczorem i o północy rzuca K6. Wynik 1 oznacza, że wiatr zmienił się o jeden stopień, a ponadto istnieje taka sama szansa (również rzut K6), że będzie silniejszy lub słabszy. *Cisza* może się zmienić tylko w *lekki wiatr*, a *bardzo silne* wiatry - wyłącznie w *silne*. Jeżeli MG uzna za stosowne, może ostrzec graczy przed zmianą wiatru, opisując zbierające się lub rozwiewane chmury, uginające się drzewa i tym podobne. Dzięki temu, bohaterowie, jeśli uznają to za stosowne, będą mogli się odpowiednio przygotować. Wiatry zmieniają się stopniowo, a więc żeglarze rzadko stawać będą w obliczu niezapowiedzianej zmiany pogody. **TABELA WIATRU** podaje wpływ siły i kierunku wiatru na **SZ** łodzi.

RZUT K6	**SIŁA WIATRU**	**KIERUNEK (K8)**		
		1-2 z wiatrem	**3-6** wiatr boczny	**7-8** pod wiatr
1	**Cisza**	Dryf	Dryf	Dryf
2-3	**Słaby**	+5%	-	-5%
4	**Umiarkowany**	+10%	+5%*	-10%
5	**Silny**	+20%	+10%*	-20%
6	**Bardzo silny**	+25%**	-	-25%**

* Udany test *kierowania łodzią* jest niezbędny, by zapobiec przewróceniu się łodzi/statku. Jeżeli test się nie powiedzie, takielunek i żagle zostają zerwane, a sama łódź prędko zacznie nabiera wody.

Test *kierowania łodzią* można ponawiać co turę, jednak za każdy negatywny rezultat otrzymuje się kumulatywny modyfikator -5%. Łódź, jeśli nie zostanie naprawiona, tonie po upływie tylu minut, ile wynosi jej **WT**x10.

** Należy wykonać test *kierowania łodzią*. Jeżeli będzie udany, żeglarze zapobiegają uszkodzeniu żagli i takielunku. Jeżeli test się nie powiedzie, nastąpi wydarzenie, które należy traktować jako krytyczne trafienie w takielunek (patrz **KRYTYCZNE TRAFIENIA W ŁÓDŹ** w **ROZDZIALE VI: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE**). Łódź/statek dryfuje swobodnie z prędkością zmniejszoną do jednej czwartej, zmodyfikowaną siłą i kierunkiem wiatru. Do testów *kierowania łodzią*, wykonywanych przez żeglarzy pragnących zachować sterowność, stosowane są ujemne modyfikatory -25%.

BOCZNE WIATRY: mają taką samą szansę wiania z lewej, jak i z prawej burty.

DRYF: łódź będzie dryfować z prądem rzeki, poruszając się z **SZYBKOŚCIĄ** zmniejszoną do 25%; testy *kierowania łodzią* są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%. Podane w tabeli zwiększenie **SZYBKOŚCI** możliwe jest tylko przy halsowaniu, do którego potrzebny jest udany test *kierowania łodzią*.

Bohaterowie, którzy nie posiadają umiejętności ułatwiających pływania łodzią (przede wszystkim *wiosłowanie* lub *żeglowania*), mogą wpaść w tarapaty wtedy, gdy napotkają inny statek. Należy bowiem wykonać wtedy test *kierowania łodzią*, którego niepowodzenie oznacza, że łódź zaczyna zbliżać się do przepływającego obok statku. Chcąc odzyskać nad nią kontrolę, trzeba wykonać powtórny test *kierowania łodzią*. Jeśli on także się nie powiedzie, łódź uderzy w mijający ją statek (zadając sobie i jemu jedno trafienie w kadłub o **S**5) lub też o brzeg (co powoduje trafienie o **S**3 w kadłub łodzi; ponadto istnieje 20% szans na wpadnięcie na mieliznę).

KRADZIEŻ KIESZONKOWA:

Bohaterowie z umiejętnością *doliniarstwo* mogą zarabiać pieniądze między przygodami. Wykonują test *doliniarstwa* raz dziennie; udany oznacza, że udało im się ukraść przedmioty lub pieniądze o wartości K10+1 złotych koron. Nieudany test oznacza, że podczas całego *dnia* pracy niczego nie zdołali ukraść. Test nieudany o 30% lub więcej oznacza, że kradnący zostali schwytani przez władze na gorącym uczynku i osadzeni w areszcie.

Osoby, które przez wiele dni z rzędu okradają kieszenie przechodniów muszą uwzględnić kumulujący się modyfikator -10% za każdy kolejny dzień. I tak, test drugiego dnia wykonywany jest z modyfikatorem -10%, trzeciego dnia z modyfikatorem -20%, itd.

Postać bez umiejętności *doliniarstwo* może próbować okradać kieszenie, lecz stosuje wtedy modyfikator -30% do wszystkich testów kradzieży kieszonkowej.

LOJALNOŚĆ:

Kwestionować oznacza wątpić.

- wyjątek z Codex Inquisition

Ten test jest używany do ustalenia lojalności wynajętych bohaterów niezależnych, pozostawionych bez nadzoru ze strony bohaterów, prowadzonych przez graczy. Testuje się *dowodzenie* najmującego. Jeśli najemnicy zostaną wynajęci przez drużynę jako całość, bierze się pod uwagę najwyższe wartość *dowodzenia* spośród posiadanych przez bohaterów, przy czym stosuje się modyfikator -10%.

Gdy najemnikowi albo grupie najemników powierza się jakieś zadanie, Mistrz Gry powinien wykonać pojedynczy test. Jeśli będzie udany, najemnicy podejmę próbę wykonania misji. Stopień niepowodzenia misji określa konsekwencje:

K100	**TEST NIE UDAŁ SIĘ O**
01-10%	Najemnicy nie wykonują zadania lub wykonują je źle, gdyż są leniwi lub niekompetentni. Powracają w terminie, w którym byli oczekiwani, kłamiąc na temat niepowodzenia.
11-20%	Najemnicy nie wykonują zadania jak wyżej, lecz wracają dzień po ustalonym terminie.
21-30%	Najemnicy znikają na dobre, zabierając wszystko, co im powierzono.
więcej niż 30%	Najemnicy zdradzają bohaterów rywalom lub władzy. Nie wracają.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **PODWŁADNI**.

MAGIA:

Czasami bohater znajdzie się pod bezpośrednim działaniem magii. W takich wypadkach testowana jest **SW**. Jeżeli test będzie udany, bohater przezwycięży działanie czaru. Należy zwrócić uwagę, że niektóre czary nie działają bezpośrednio i nie można uniknąć ich efektów przez wykonanie testu *magii* - na przykład bohater nie może uniknąć spłonięcia w magicznej kuli ognia lub zmoknięcia w magicznej burzy. Jeśli czarodziej, przed rzuceniem zaklęcie wykona udany test *splatania magii*, ofiara zaklęcia otrzymuje ujemny modyfikator do testu *magii* równy -10%x**MAG** czarodzieja.

MOCNA GŁOWA:

Gdy bohater wypije szklanicę, kielich lub kufel mocniejszego trunku, ryzykuje upiciem się. Ograniczenie się do wychylenia kilku kolejek alkoholu (w liczbie równej wartości **WT**) gwarantuje, że bohater pozostanie względnie trzeźwy. Każda następna wypita kolejka powoduje, że bohater musi wykonać test *mocnej głowy* (jeśli nie posiada tej umiejętności musi wykonać test **ODP** z dodatkowych ujemnym modyfikatorem -20%). *Stopień trudności* testu zależy od rodzaju wypitego alkoholu.

ALKOHOL	**STOPIEŃ TRUDNOŚCI TESTU**
Ciemne piwo	+20%
Piwo	+10%
Spirytus, gorzałka	-
Wino	+10%

Udany test oznacza, że alkohol nie ma wpływu na działania bohatera. Nieudany to pierwszy krok na drodze prowadzącej pod stół. Każdy nieudany test zwiększa *stopień trudności* kolejnych testów *mocnej głowy*, a także testów **WW**, **US**, **ZR** oraz **INT**. I tak test *mocnej głowy* po wychyleniu kufla ciemnego piwa zaczyna się od stopnia *prostego*, potem staje się *przeciętny*, dalej *wymagający*. *Trudny*, a na koniec *bardzo trudny*. Podane stopnie są dodawane do zwykłych *stopni trudności* testów, jakie wykonuje pijana osoba, dlatego w stanie upojenia alkoholowego podejmowanie wszelkich działań jest znacznie trudniejsze.

LICZBA NIEUDANYCH TESTÓW *mocnej głowy*	**STOPIEŃ TRUDNOŚCI TESTÓW WW, US, ZR ORAZ INT**
1	-10%
2	-20%
3	-30%
4 i więcej	*śmierdzący ochlapus*

Cztery lub więcej nieudanych testów *mocnej głowy* powoduje, że bohater przestaje nad sobą panować i staje się *śmierdzących ochlapusem*. Jeśli w tym momencie zostanie wciągnięty w walkę, na przykład gdy w karczmie wybuchnie bójka, w każdej rundzie musi poświecić przynajmniej jedną *akcję* na ocenę sytuacji. Jeśli tego nie zrobi, należy wykonać rzut K100 i sprawdzić wynik w tabeli **ŚMIERDZĄCY OCHLAPUS**. Efekty pijaństwa mijają po liczbie godzin równej wynikowi K10 pomniejszonemu o wartość **WT** bohatera (minimum 1 godzina). W przypadku *śmierdzącego ochlapusa*, efekt spożycia alkoholu trwa przez 10 minus **WT** bohatera (minimum 4).

TABELA: ŚMIERDZĄCY OCHLAPUS

K100	EFEKT
01-30	**To było tylko kilka piwek, panie oficerze!** Bohater zachowuje się w miarę normalnie, ale szybkość jego reakcji jest obniżona. Otrzymuje modyfikator -20% do testów **WW**, **US**, **ZR** i **INT**.
31-40	**Czuję się dość… dziwnie!** Bohater ma zawroty głowy. Może się jedynie poruszać z połową swojej normalnej **SZ**.
41-50	**Jesteś moim najlepsiejszym przyjasielem…** Bohater jest zdezorientowany i nie zdaje sobie sprawy z tego, co się wokół niego dzieje. Może się bronić i poruszać normalnie, ale nie jest w stanie rzucać zaklęć.
51-60	**Co się gapisz na mojego niziołka!** Bohater jest skołowaciały, ale może działać normalnie, choć jego **ATAKI** zostaję zmniejszone do 1.
61-70	**Już ja wam wszystkim pokażę!** Bohater nie wie, co się wokół niego dzieje, ale nadal ma cięty język. Będzie starał się dokuczyć lub przywalić każdemu, ochoczo chwytając za broń. Celem jego ataku (słownego lub zbrojnego) mogą stać się tak wrogowie, jak i przyjaciele, zależnie od tego, kto jest bliżej.
71-00	**Spać…** Bohater zasypia w kałuży własnych wymiocin na K10 godzin, chyba że zostanie wcześniej obudzony.

NIECHĘĆ:

Jeżeli bohater odczuwa *niechęć* do jakiejś istoty lub grupy istot, test **SW** powinien być wykonywany przy każdym spotkaniu z obiektem *niechęci*. Po nieudanym teście bohater będzie starał się okazać swoją *niechęć* poprzez złośliwe komentarze, ubliżanie lub wyzywanie. Jednak nie będzie starał się atakować, ani w inny sposób dotkliwie zaszkodzić obiektowi *niechęci*. Jeżeli test się uda, nadal uwzględniany jest modyfikator -10% przy wszystkich testach **CHA** między bohaterem, a obiektem jego niechęci.

NIENAWIŚĆ:

Nienawiść jest najwspanialszym darem Ulryka dla ludzkości.
- Volter Wolfson, Wybrany Syn

Ten test jest używany do określenia reakcji bohatera na istoty, które ma powody *nienawidzić*. Chociaż test może dotyczyć indywidualnych kontaktów (szczególnie, gdy gra opiera się na wendecie czy zemście osobistej), zwykle stosuje się go podczas spotkań przedstawicieli ras, które z tego, czy innego powodu się nienawidzą. **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** opisuje, które rasy odczuwają wzajemną *nienawiść*, ale najlepszym przykładem są krasnoludy i gobliny. Obie te rasy *nienawidzą się* bardzo mocno i zaciekle. Jest to ważne dla graczy, prowadzących bohaterów-khazadów, ponieważ wcześniej czy później dojdzie do spotkania z jednym albo z dwudziestką goblinów. Na początku spotkania wykonuje się testy **SW**; jego rezultat dotyczy całego spotkania. Jeżeli będzie on udany, oznacza to, że wszystko jest w porządku i nie należy stosować żadnych specjalnych reguł. Jeżeli test jest nieudany, bohater zostaje opętany przez *nienawiść* i podlega następującym regułom aż do końca walki ze znienawidzonym wrogiem.

- bohater zapomina o niebezpieczeństwie i nie może zostać zmuszony do ucieczki bądź wycofania się z pola walki. Testy *strachu* i *grozy* nie są wykonywane.
- bohater bezustannie napiera na wroga, jeśli jest to możliwe.
- bohater posiada szaleńczą siłę - w czasie *nienawiści* jego **SIŁA** zostaje zwiększona o połowę (po zaokrągleniu w dół).

Nienawiść mija gdy w zasięgu wzroku istoty nie ma już więcej znienawidzonych przeciwników, lub działająca w *nienawiści* osoba zostanie *ogłuszona*, *sparaliżowana* lub zabita.

OCENA:

Czasami bohaterowie znajdą się w sytuacjach, kiedy trzeba szybko coś ocenić: odległość, sumę, liczbę itp. Mistrz Gry może ustalić dokładność *oceny* za pomocą przeprowadzonego w tajemnicy testu **INT**. Jeżeli test będzie udany, ocena będzie miała dokładność ±10%. Nieudany test oznacza, że ocena zawiera większy błąd. MG może użyć nieudanych testów *oceny*, by podać graczom nieprawdziwe informacje.

OSZUSTWO:

W wielu sytuacjach bohater będzie się starał wyłgać z jakiej sytuacji lub odwrotnie - za pomocą łgarstwa gdzieś się dostać. Może kłamać, pozorować ignorancję, pijaństwo, skarżyć się na złą pamięć, albo mówić cokolwiek zechce, co pomoże osiągnąć cel.

MG powinien zachęcać graczy, by kłamstwa ich bohaterów były jak najbardziej prawdopodobne, a później powinien wykonać test **CHA**, sprawdzając czy *oszustwo* było udane. Wysiłek gracza tak naprawdę potrzebny jest jedynie po to, by ubarwić grę, choć jeśli MG zdecyduje, że gracz był całkowicie nieprzekonywujący (lub bardzo przekonujący), może odpowiednio zmodyfikować test.

Udane *oszustwo* całkowicie przekona ofiarę, rozwiewając wszystkie jej wątpliwości. Nieudany test może wzbudzać wrogość, zaś test nieudany o 30% lub więcej prawdopodobnie zakończy się użyciem siły.

OTWIERANIE ZAMKÓW:

Bohater z umiejętnością *otwieranie zamków* może próbować otwierać zamki przy pomocy specjalnych wytrychów albo zmajstrowanych na poczekaniu narzędzi z kawałka drutu, małego noża lub czegoś podobnego.

Wszystkie zamki mają określoną *jakość zamka*, która jest opisana w procentach. Ten współczynnik odejmuje się od **ZRĘCZNOŚCI** postaci przy obliczaniu szans na sukces. Im wyższa jest *jakość zamka*, tym trudniej będzie go otworzyć.

Udany test oznacza, że zamek został otwarty. Bohater może podjąć trzy próby otworzenia jednego zamka, wszystkie następne będą automatycznie nieudane. Każda próba zabiera jedną rundę (10 sekund).

Bohater może nabyć umiejętność *otwieranie zamków* więcej niż raz, co spowoduje wzrost modyfikatora testu *otwierania zamków* o +10% za każdorazowe nabycie umiejętności. Modyfikator ten dodaje się do szansy sukcesu.

Bohater bez tej umiejętności może wykonać tylko jedną próbę otworzenia zamka z modyfikatorem -30%.

PLOTKOWANIE:

- Srebro spowalnia plotkę, lecz złoto dusi ją w zarodku!
- stare przysłowie z Reiklandu

Plotkowanie można wykorzystać jako bezpieczne i łatwe źródło informacji. Można podjąć próbę namówienia Bohaterów Niezależnych na rozmowę - najlepiej rzecz jasna, w gospodzie, gdzie ludzie są mniej podejrzliwi co do motywów grupy.

Gdy bohater chce rozpocząć pogawędkę z obcym, MG powinien wykonać test **CHA**. Jeżeli test jest udany, bohater pozna wszystkie najświeższe wieści (użyteczne bądź nie). Typowe wieści dotyczą zazwyczaj tragicznych wypadków, urodzin, ślubów, skandali, samobójstw, zabójstw, chorób, przestępstw i dziwnych wydarzeń. Wysłuchanie wszystkich miejscowych plotek może zająć dłuższą chwilę, szczególnie jeśli rozmówcą jest staruszek bądź gaduła. Udzielając informacji, MG powinien zwracać uwagę na scenerię i szczegóły toczącej się przygody.

Jako dodatek do lokalnych wiadomości, bohater może zadać do K6 konkretnych pytań. MG powinien odpowiedzieć na nie z punktu widzenia bohatera niezależnego - często jedyną uczciwą odpowiedzią będzie *nie wiem*.

Ci, którym nie uda się test *plotkowania* mogą być narażeni na wrogą reakcję bohatera niezależnego. Test nieudany o 30% lub więcej oznacza, że bohater niezależny prawdopodobnie doniesie lokalnym władzom o pewnym osobniku, zadającym zbyt dużo pytań, niebezpiecznym zboczeńcu czy dziwaku. W odpowiednich okolicznościach Bohater Niezależny może nawet zaatakować wypytującego.

PŁYWANIE:

Pływać swobodnie mogą tylko osoby, posiadające umiejętność *pływanie* - prędkość zależna jest od *Poziomu Wyszkolenia* pływaka. Żadne testy nie są wykonywane przy pływaniu w normalnych warunkach, ale w ryzykownych sytuacjach (na przykład wzburzona woda, związane ręce) wykonywany jest test **KRZEPY** z modyfikatorem zależnym od niebezpieczeństwa.

Osoby, próbujące pływać w zbroi/pancerzu muszą wykonać test **KRZEPY** z modyfikatorem -5% za każdy niemagiczny *Punkt Zbroi*. MG powinien uwzględnić także wagę wszystkich innych przedmiotów, które obciążają pływaka.

Bohaterowie nieumiejący *pływać*, muszą w każdej rundzie przebywania w wodzie wykonywać test połowy swojej **KRZEPY**, nieudany test oznacza, że zaczynają tonąć. Podobnie pływający, którym nie udał się test **KRZEPY** zaczynają tonąć po czasie równym ich **WT** w rundach. Potem tracą 1 punkt **ŻW** na rundę. Ci, których **ŻW** spadła do 0, umierają.

Istoty potrafiące *pływać* otrzymują dodatni modyfikator równy +10%x*PW* do wszystkich testów *pływania*. Postacie, które nie potrafią pływać jako podstawę testu *pływania* wykorzystują połowę wartości swojej **KRZEPY**.

POZIOM WYSZKOLENIA	PRĘDKOŚĆ PŁYWANIA
Uczeń	½ x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Adept	1 x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Ekspert	1½ x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*
Mistrz	2 x **SZYBKOŚĆ** pływającego w *tempie ostrożnym*

POWOŻENIE:

Czasem trzeba będzie ustalić, czy bohaterowie potrafią utrzymać kontrolę na powozem/dyliżansem. Wyszkoleni w powożeniu woźnice i bohaterowie posiadający umiejętność *powożenie*, bez problemu poradzą sobie w większości sytuacji. Natomiast niewyszkoleni, próbujący powozić zaprzęgem bohaterowie, mogą to czynić bezpiecznie, dopóki ten porusza się w tempie *ostrożnym*. Jeżeli zaprzęg porusza się w *tempie normalnym* należy co turę testować połowę wartości **KRZEPY** bohatera, by sprawdzić, czy nie stracił on kontroli nad pojazdem. Jeśli powóz porusza się *biegiem*, test należy wykonywać co rundę. Więcej informacji na temat rozmaitych środków transportu znajduje się w podrozdziale **RUCH**

PRZEKUPSTWO:

Działanie	Przykłady	Minimalnie
Bierność	przeoczenie nieistotnej rozbieżności faktów, patrzenie w inną stronę, itp.	**-1 zk**
Działanie drugorzędne	pozostawienie otwartej bramy, ujawnienie danych o przyzwyczajeniach, nawykach lub pobycie kogoś	**-5 zk**
Przestępstwo pospolite	okradzenie pracodawcy, zaufanej osoby, ujawnienie informacji o niewielkiej wartości, zezwolenie na wejście do zastrzeżonego obszaru	**-25 zk**
Przestępstwo	kradzież przedmiotu, ujawnienie informacji o dużej wartości	**- 50 zk**
Przestępstwo poważne	ujawnienie informacji o znaczeniu państwowym, zmowa w celu zabójstwa lub coś jeszcze gorszego	**100 zk, często więcej**

Przekupstwo jest dobrym sposobem na wydostanie się z tarapatów (lub wpędzenia się w inne!). Kiedy bohaterowie próbują przekupić urzędników, musi zostać uwzględniona suma oferowanych pieniędzy i związane z tego typu propozycją ryzyko. Poniższej tabeli można używać do określenia minimalnych sum, które trzeba oferować dla opłacenia coraz niebezpieczniejszych działań.

Minimalne stawki łapówki modyfikuje się zależnie od okoliczności i odczuć bohatera niezależnego - dla przykładu, służący chętniej zdradzi swoją panią, jeżeli czuje do niej osobistą niechęć. Trzeba także uwzględnić osobowość i *naturę* bohatera niezależnego, który ma być przekupiony; łatwiej przekupić ludzi z natury podstępnych albo o CHAOTYCZNEJ *naturze*, ponieważ po prostu lubią wywoływać kłopoty.

Minimalna suma, która zostanie zaakceptowana powinna być modyfikowana w zależności od statusu społecznego i ogólnej pozycji przekupywanej osoby. Na przykład przekupienie burmistrza jest znacznie trudniejsze i wymaga większej sumy pieniędzy, niż przekupienie podrzędnego skryby czy wieśniaka.

Ogólnie mówiąc, niektóre sumy powinny opierać się na statusie społecznym i majątku posiadanym przez osobę, którą chce się przekupić. Na przykład hrabia prawdopodobnie obraziłby się śmiertelnie, otrzymując ofertę 17 *zk* za pozostawienie na noc niezamkniętej bramy zamkowej. Znacznie lepiej zwrócić się z tym do jednego z jego służących. Z drugiej strony ten sam hrabia w zamian za odpowiednią ofertę, mógłby przyłączyć swoje siły do próby zamachu stanu. Zdrowy rozsądek MG powinien decydować, kto może być przekupiony i za ile.

Po określeniu minimalnej sumy przekupstwa, bohater musi złożyć ofertę. Może ona być większa niż minimalna oferta, lecz nigdy mniejsza. Szanse na zaakceptowanie wynoszą 100% minus **SW** osoby przekupywanej. Używa się **SW**, ponieważ reprezentuje ona uczciwość, ale MG może stosować różne modyfikatory, które wydają mu się odpowiednie w danej sytuacji.

Natura jest ważnym czynnikiem modyfikującym test: CHAOTYCZNA postać będzie chętna do zaakceptowania przekupstwa (+20% do szansy). ZŁA postać prawdopodobnie postąpi podobnie (+10%). DOBRA postać prawdopodobnie tego nie zrobi (-10%). PRAWORZĄDNA postać niemal z pewnością odrzuci propozycję (-20%).

Jeżeli łapówka została odrzucona, przekonujący może spróbować zwiększyć swą ofertę o 50% lub więcej. Za każde 50% sumy dodawane do początkowego minimum, zarówno na początku, jak i w czasie późniejszych prób, szanse na sukces wzrastają o 10%.

Naprawdę zły (wysoki) rzut kostkami może oznaczać nie tylko niepowodzenie, ale także wskazywać, że sprawy potoczyły się katastrofalnie źle; postać okazała się nieprzekupna, może donieść na awanturnika, może wziąć pieniądze, lecz zdradzić albo może ich po prostu zaatakować.

PRZESŁUCHANIE:

Gdy ktoś chce siłą wydobyć informacje od bohatera lub bohatera niezależnego, nawet jeśli gracz twierdzi, że nie będzie mówić, MG może zdecydować inaczej. Przesłuchanie musi opierać się na groźbach, może zostać także poparte torturami. Jeśli bohaterowie zamierzają użyć tortur przeciw bohaterowi niezależnemu, powinni być świadomi przypadkowej śmierci przesłuchiwanego.

Najprostszą formą przesłuchania są groźby: *Powiedz mi gdzie są pieniądze albo połamię ci nogi*. MG wykonuje test **SW** (odporności psychicznej) ofiary. Udany test oznacza, że ofiara nie chce współpracować. Nieudany test oznacza natychmiastowe posłuszeństwo.

Jeśli ktoś wykonał udany test, żadne dodatkowe groźby nie zmuszą go do mówienia. Tylko zastosowanie tortur może rozwiązać mu język (lub uszkodzić członki).

Przesłuchiwani mogą być poddawani torturom raz na turę - MG powinien wtedy wykonać test na **SW**. Za każdym razem, gdy przesłuchiwany jest torturowany, odnosi K3 punkty obrażeń. Osoby, którym test się nie udał odpowiadają na wszystkie zadane im pytania.

Osoby ZŁE lub CHAOTYCZNE mogą stosować specjalne techniki tortur, zamiast tych używanych normalnie. Zmniejszane one **SW** torturowanego o -10% podczas wykonywania testu i zadają K4 punkty obrażeń.

Osoby DOBRE właściwie nie powinny stosować tortur. Bohater o DOBREJ *naturze*, który próbuje torturować jeńca otrzymuje K6 *Punktów Obłędu* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**). Otrzymuje K3 *Punkty Obłędu* również wtedy, gdy nie zdołał odwieść mniej sympatycznych kolegów od poddawania jeńca mękom, gdyż cierpi na skutek psychicznego szoku, poczucia winy i wyrzutów sumienia.

PRZESZUKIWANIE:

Przeszukiwanie musi być prowadzone przedmiot po przedmiocie. Ściany, podłogi i inne duże powierzchnie są przeszukiwane w tempie 8 metrów kwadratowych powierzchni lub 8 metrów długości korytarza na turę (minutę). W wyniku przeszukania zostaje automatycznie odnalezione wszystko, co nie zostało wcześniej specjalnie ukryte. Rozmyślnie ukryte przedmioty będą odnalezione, jeśli szukający wykona udany test *spostrzegawczości*. Jeśli bohaterowie tak chcą, przeszukiwanie można powtarzać kilkakrotnie.

W zależności od tego, ile rzeczy znajduje się na danym obszarze, MG musi zdecydować ile czasu pochłonie jego przeszukanie. Przeszukanie pustego powozu zajmie zdecydowanie mniej czasu, niż zagraconej rupieciarni. Najlepiej jest tu kierować się intuicją i zdrowym rozsądkiem.

REAGOWANIE:

Ten test przeprowadza się w celu ustalenia czy bohater zareaguje dostatecznie szybko, gdy wydarzy się coś nieoczekiwanego - na przykład zadziała pułapka. Udany test oznacza, że bohater uskoczył, zrobił unik, cofnął się albo w inny sposób zdołał uniknąć nagłego niebezpieczeństwa. Jest to test *spostrzegawczości* i/lub **ZR** z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów, wynikających z nieostrożnego czy brawurowego zachowania (na przykład -10%, jeśli bohater idzie w normalnym tempie, -20% jeśli biegnie, -10% jeśli stoi na odsłoniętym terenie itp.).

ROZUMIENIE JĘZYKA:

Często bohaterowie będą spotykać się z cudzoziemcami, mówiącymi całkowicie niezrozumiałymi językami. Jeżeli nie znają tych języków, mogą próbować domyśleć się, o czym mowa słuchając uważnie, namawiając obcego, by mówił wolno i pomagał sobie gestami, i generalnie wykazując dużą cierpliwość.

Mistrz Gry musi zdecydować, czy bohaterowie mają dostatecznie dużo czasu, by zrozumieć paplaninę obcego. Oczywiście będzie to zależało od treści wypowiedzi. MG wykonuje test **INT** słuchającego bohatera. Udany test oznacza, że w pewnym stopniu domyślił się on, co zostało powiedziane, natomiast test nieudany - że zupełnie nic nie pojął. Zależnie od wyniku, MG może udzielić tyle poprawnych albo niepoprawnych informacji, ile uzna za stosowne. Jednak sukces nigdy nie jest absolutny, chyba że chodzi o bardzo proste wiadomości.

Jeżeli test był nieudany o 30% lub więcej, MG może podać informację przekręconą albo błędną. Czy cudzoziemiec naprawdę kazał ci spadać, czy tylko informował, że pobrudziłeś sobie czoło.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW:

Zdarza się czasem, że bohaterowie znajdą się w sytuacji, w której będą zmuszeni do rozwiązania jakiejś łamigłówki, zagadki czy problemu. Mistrz Gry powinien pozwolić, żeby każdy z bohaterów miał przynajmniej jedną szansę uporania się ze stojącym przed grupą problemem.

Mistrz Gry powinien wykonać test **INT** podejmującego próbę bohatera. Wynik może zostać wykorzystany na dwa sposoby. Po pierwsze - sukces lub niepowodzenie w tym teście mogą zostać zinterpretowane tak samo, jak we wszystkich innych; to znaczy, jeśli test się udał MG może powiedzieć graczowi, że jego bohater rozwiązał zagadkę lub, jeśli był nieudany, że była ona dla bohatera zbyt trudna. Alternatywnie - MG może sobie zażyczyć, by sam *gracz* popracował nad łamigłówką, zaś *stopień sukcesu*, jaki podczas testu osiągnął *bohater* wskazuje jakiej pomocy przy rozwiązaniu zagadki MG może udzielić *graczowi*, czy też ile prób gracz może podjąć, by zagadkę rozwiązać. Na przykład - jeśli test powiedzie się o 10% lub więcej MG może zezwolić graczowi na jedną dodatkową próbę przy rozwiązaniu problemu.

Nawet jeśli test się nie udał bohaterowie mogą próbować rozwiązać zadany problem, jednak w taki przypadku MG nie powinien im udzielać żadnej pomocy, a nawet może wprowadzić w błąd gracza, którego test szczególnie się nie powiódł. Jeśli test był nieudany o 30% lub więcej, MG powinien graczowi znacznie utrudnić rozwiązanie problemu.

RYZYKO:

Mistrz Gry może użyć standardowego testu *ryzyka* w każdej sytuacji, w której bohaterowie próbują czegoś, co wiąże się z fizycznym niebezpieczeństwem. Wiele fizycznie niebezpiecznych działań opisanych jest przez umiejętności i posiadający je bohater nie musi przeprowadzać testów *ryzyka*.

Test ten przeprowadza się w ten sam sposób jak inne, podstawą testu jest zwykle **ZR** bohatera, ale jeśli MG uzna za stosowne może wziąć pod uwagę inną cechę.

Nieudany test *ryzyka* zazwyczaj oznacza otrzymanie K3 obrażeń. Na tę liczbę nie wpływa noszona zbroja ani tarcza. MG może uwzględnić działanie magii ochronnej i bazujących na umiejętnościach modyfikatorów, w pewnych przypadkach redukując obrażenia.

SKOK:

Ten test dotyczy skoków poziomych. Wszystkie jego szczegóły opisane są w paragrafie **SKOKI**.

SKRADANIE SIĘ:

Choć nie jest to test standardowy, jednak, jak łatwo przewidzieć, bohaterowie - zarówno posiadający *cichy chód* jak i nie - będą chcieli przekradać się pomiędzy strażnikami czy omijać inne potencjalne trudności. Aby określić skutki działania należy przeprowadzić przeciwstawny test *skradania się* i *słuchu*. Próbujący przejść obok strażnika bohater musi wykonać *test skradania się* (z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających z umiejętności, obciążenia, itp.)

natomiast strażnik wykonuje test *słuchu* (z uwzględnieniem ujemnego modyfikator równego -5%x*PW* skradającego się). Oba rzuty są wykonywane jednocześnie. Postać, która wykonała udany test, odnosi sukces w teście przeciwstawnym. Jeśli testy obu postaci były udane, o zwycięstwie decyduje porównanie poziomu skuteczności. Jeśli i w tym wypadku jest remis, decyduje niższy wynik rzutu. Jeśli oba testy okażą się nieudane, decyzja należy do Mistrza Gry. Może wybrać jedno z poniższych rozwiązań:

- **remis:** żadna ze stron nie uzyskuje przewagi. W następnej rundzie obie strony mogą ponownie próbować wykonać testy umiejętności.
- **przerzut:** obie strony natychmiast wykonują ponowny test (z tymi samymi modyfikatorami jak poprzednio). Rzuty powtarza się, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

Skradać można się wyłącznie w tempie *ostrożnym*.

SŁUCHANIE:

Załączona tabela określa procentową szansę usłyszenia przez bohatera różnych dźwięków. Bohaterowie nie muszą nasłuchiwać, ale jeśli poruszają się, rozmawiają albo są zaabsorbowani czymś innym, usłyszą zapewne tylko te dźwięki, które są wyraźne i głośne. Można przyjąć, że hałasująca drużyna usłyszy tylko dźwięki głośniejsze niż hałas, który sama robi. Tak więc grupa, która się ostrożnie porusza usłyszy tylko dźwięki *zwykłe* bądź *głośne*, lecz nie będzie mogła usłyszeć dźwięków *cichych*.

RODZAJ DŹWIĘKU	PRZYKŁADY	SZANSA	HAŁAS NIESIE SIĘ
cichy	ostrożne poruszanie się, szept, przekręcanie klucza, otwieranie zamka wytrychem	30%	4 metry
zwykły	normalne poruszanie się, rozmowa, zamykanie lub otwieranie drzwi	60%	8 metrów
głośny	wyważanie drzwi, bieg, szarża, walka, inkantacja, biegnący koń, szybkie przeszukiwanie, tłuczenie szkła, krzyk, wrzask, wołanie	100%	32 metry

Dźwięki zza drzwi lub ściany można wychwycić jedynie *specjalnie nasłuchując*, to znaczy przyciskając ucho do przeszkody. W innych przypadkach dźwięki nie przedostają się przez ściany ani drzwi, może tylko jako bardzo niewyraźne jęki czy wrzaski.

Normalnie każdy bohater może wykonać tylko jeden test *słuchu* przez ściany czy drzwi. Nie ma znaczenia, jak dużo czasu spędza z uchem przyciśniętym od drzwi czy ściany, nie usłyszy nic więcej niż to, na co wskazuje początkowy rzut. Mistrz Gry może ominąć tę zasadę, lecz powinien graczom serdecznie odradzać spędzanie całego czasu na nasłuchiwaniu po drzwiami czy ścianami.

Bohater, który specjalnie nasłuchuje pod drzwiami komnaty może wykonać normalny rzut, by usłyszeć dźwięki wewnątrz. Przez drzwi normalnej wielkości może nasłuchiwać tylko jedna osoba na raz. Osoby, nasłuchujące przez cienkie, drewniane czy otynkowane ścianki mogą usłyszeć dźwięki z wnętrza, przy czym w tym przypadku stosuje się modyfikator -10%. Grube ceglane, kamienne i ziemne ściany blokują wszystkie dźwięki.

Dźwięk obudzi śpiącego bohatera, jeśli powiedzie mu się test *słuchu*, zmodyfikowany o -20%.

TABELA: MODYFIKATORY TESTU *SŁUCHANIA*

SYTUACJA	MODYFIKATOR
Burza z piorunami, gradobicie, śnieżyca, wichura, wicher lub huragan	-30%
Sen, podsłuchiwanie przez cienką ścianę, przelotny opad	-20%
Podsłuchiwanie przez drzwi, bieg, mżawka lub lekki opad śniegu	-10%
Kanały, tunele, korytarze lub doliny	+10%

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ:

Bohaterowie mogą wejść do komnaty i zobaczyć nierówne kamienne ściany, przewrócone krzesło i ciężki stół. Ale czy zauważą na podłodze rysę, wydrapaną przez ukryte drzwi albo ciemną plamę krwi na krześle?

Jeśli bohaterowie *przeszukają* ten obszar, dostrzegą to wszystko automatycznie, gdyż te ślady nie są ukryte. Jednak MG może uznać, że bohaterowie po prostu zauważyli takie szczegóły, nawet bez przeprowadzania szczegółowego przeszukania komnaty.

Mistrz Gry powinien przeprowadzić w sekrecie test *spostrzegawczości* w chwili, gdy bohaterowie mają możliwość choćby pobieżnego obejrzenia pokoju. Dzięki udanemu testowi odkryją jedną wskazówkę, jeśli jakaś tam jest. Jeśli test udał się o 10% lub więcej, odnalezione zostają dodatkowe wskazówki w ilości jednej na każde pełne 10% powodzenia testu - aż do maksimum, czyli zauważenia wszystkiego, co można było zauważyć.

Bohaterowie nie mogą używać *spostrzegawczości*, żeby znajdować przedmioty, które są schowane. Można je dostrzec tylko za pomocą *przeszukania*.

Reguły testu *spostrzegawczości* można stosować także wtedy, gdy bohaterowie zaglądają do komnaty z zewnątrz. Jednak w takim przypadku rzut kością określa możliwość dostrzeżenia jedynie dużych obiektów - wyposażenia, pokrycia podłogi, mieszkańców itp. Drobne szczegóły i ukryte przedmioty nie mogą zostać zauważone z zewnątrz pomieszczenia.

PRZYKŁADY	MODYFIKATOR	DYSTANS
dym z komina, młyn, łódź żaglowa, krawędź lasu	+30%	1 kilometr
poruszający się człowiek lub koń, wejście do jaskini, łódź wiosłowa	+20%	100 metrów
plama krwi, ukryte drzwi, sekretny	-	5 metrów

Ponadto MG może powinien zastosować, zależnie od sytuacji poniższe modyfikatory:

TABELA: MODYFIKATORY TESTU *SPOSTRZEGAWCZOŚCI*

SYTUACJA	MODYFIKATOR
Światło gwiazd lub księżycy	-30%
Bieg, mgła lub zmierzch	-20%
Deszcz lub śnieg	-10%
niesienie	+10%
ieta (zależnie od jakości)	od +10% do +30%

STRACH:

Strach jest zaprzeczeniem wiary.
- Volter Wolfson, Wybrany Syn

Pewne osoby doznają silnego psychologicznego wstrząsu, który może być tak obezwładniający, że wprawiają je w stan czasowego paraliżu - dosłownie sztywnieją ze *strachu*.

Niektóre istoty opisano w **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** jako wzbudzające *strach* w innych istotach (na przykład ożywieńcy wzbudzają *strach* w istotach żywych). Gdy bohaterowie natkną się na kogoś, kogo się boją, należy wykonać standardowy test *strachu*. Testuje się wtedy **SW** - udany rezultat oznacza przełamanie *strachu* (podczas tego spotkania nie wykonuje się już następnych testów), zaś nieudany oznacza, że bohater jest sparaliżowany ze strachu i nie może się poruszać, walczyć ani podejmować w tej rundzie żadnych innych działań. Jednak jeśli tak mocno przestraszony bohater zostanie zaatakowany, może normalnie parować ciosy, ale nie może korzystać z umiejętności *uniki* ani żadnej innej, która pozwoliłaby mu uniknąć obrażeń. Rzut powtarza się na początku każdej rundy, aż bohaterowie przełamią strach (test będzie udany), po czym nie wykonuje się już kolejnych testów *strachu* do końca tego spotkania.

SZTUKA PRZETRWANIA:

Odludzia są niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, którzy nie znają dziczy. Ten test dotyczy sytuacji wymagających wyszukiwania sobie schronienia, znajdywania właściwej i względnie bezpiecznej drogi, pożywienia czy konstruowania szałasów. Szanse powodzenia zależą głównie od doświadczenia i posiadanych umiejętności, a także od warunków zewnętrznych, takich jak klimat, pora roku czy wreszcie miejsce pobytu.

Aby określić czy test zakończył się powodzeniem, należy wykonać test **INT**, *stopień trudności* testu zależy od uznania MG. Udany test oznacza, że bohater bez większych problemów rozbił obóz i zbudował szałas, znalazł szlak prowadzący do wodopoju, czy też zdołała zebrać odpowiednią ilość owoców by zaspokoić głód.

SZYBKIE PRZESZUKIWANIE:

Odbywa się w ten sam sposób jak przeszukanie zwykłe, tylko z podwójną szybkością i dość hałaśliwie - przeszukujący zachowują się *głośno*. Przy testowaniu szybkiego przeszukiwania stosuje się modyfikator -10%.

TARGOWANIE SIĘ:

MG może określić dostępność i początkową cenę na większość ogólnie dostępnych dóbr i usług, używając **EKWIPUNKU**. Bohaterowie zawsze mogą próbować targować się z dostawcami lub nabywcami. Chcąc określić czy próba wynegocjowania ceny była udana, należy wykonać test **CHA**. Udany - oznacza wytargowanie korzystniejszej ceny. Za każdy *stopień sukcesu* cena zostaje obniżona lub podniesiona o 5%. Porażka oznacza, że cena nie zmienia się, zaś niepowodzenie testu o 30% lub więcej powoduje zerwanie transakcji lub zmniejszenie atrakcyjności oferty o 50% (zależnie od decyzji MG).

UWAGA: *Piwiarnie i gospody nie są odpowiednim miejscem do targowania się ich personel bywa bardzo drażliwy, jeśli awanturnik ociąga się z płaceniem.*

UKRYWANIE SIĘ:

Ten test służy do sprawdzenia czy postaci uda się uniknąć odkrycia przez wrogów, gdy ukryje się w cieniach, w mrocznym zaułku czy podobnym miejscu. Aby określić, czy bohaterowi udało się ukryć, należy przeprowadzić przeciwstawny test *ukrywania się* i *spostrzegawczości*. Jeśli bohater ukrywa się przed grupą istot, test przeprowadza się tylko raz, ale biorą pod uwagę najwyższą *spostrzegawczość* w grupie.

Oba rzuty wykonywane są jednocześnie. Istota, która wykonała udany test, odnosi sukces w teście przeciwstawnym. Jeśli testy obu postaci były udane, o zwycięstwie decyduje porównanie poziomu skuteczności. Jeśli i w tym wypadku jest remis, decyduje niższy wynik rzutu. Jeśli oba testy okażą się nieudane, decyzja należy do Mistrza Gry. Może wybrać jedno z poniższych rozwiązań:

- **remis:** żadna ze stron nie uzyskuje przewagi. W następnej rundzie obie strony mogą ponownie próbować wykonać testy umiejętności.
- **przerzut:** obie strony natychmiast wykonują ponowny test (z tymi samymi modyfikatorami jak poprzednio). Rzuty powtarza się, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

Istota, używająca umiejętności *cichy chód* może dodać +5%x*PW* do swej szansy ukrycia się, zaś osoba z umiejętnością *ukrywanie się* może dodać kolejne +10%x*PW* (jeśli bohater próbuje wykorzystać umiejętność *ukrywanie się* na

odludziu, to do testu nie może dodać modyfikatora większego niż wynosi modyfikator umiejętności *sztuka przetrwania*, niezależnie od posiadanego *PW* w umiejętności *ukrywanie się*). Mistrz Gry powinien wprowadzić inne, odpowiednie do sytuacji modyfikatory, wynikające np. z oświetlenia czy dostępności kryjówek, zależnie od tego, czy wrogowie spodziewają się intruzów, czy nie itd. Dobrze ukryci bohaterowie mogą zaatakować z zaskoczenia, automatycznie *zaskakując* przeciwników (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

UPADEK:

Upadek to niekontrolowane spadanie. Wszystkie szczegóły testu opisane są w paragrafie **SKOKI**.

WIOSŁOWANIE:

Wyszkoleni wioślarze mają duże doświadczenie w posługiwaniu się łodziami wiosłowymi. Mogą też bez żadnego większego niebezpieczeństwa i prawidłowo używać małych wiosłowych łódek. Niewyszkoleni bohaterowie, muszą w każdej turze poruszania się łodzią wykonać udany test **KRZEPY**, lub nie utrzymają kierunku w którym zmierzają. Zboczenie z kursy należy ustalić losowo, na przykład rzutem K8 lub K12.

WSPINACZKA:

Wszystkie szczegóły testu opisane są w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **UMIEJĘTNOŚCI**.

ZASTRASZANIE:

Niektórzy, bardzo silni i brutalni bohaterowie, mogą próbować zastraszyć lub zmusić do uległości osoby, których **KRZEPA** jest mniejsza. Jeżeli bohater posiada umiejętność *zastraszanie* należy przeprowadzić test **KRZEPY** bohatera z uwzględnieniem modyfikatora +10%x*PW* (jeśli nie posiada umiejętności *zastraszanie* testuje się tylko połowę wartości tej cechy). Ofiary, które nie chcą ugiąć się przed groźbami, mogą wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%x*PW* zastraszającego. Jeśli test zakończy się wynikiem pozytywnym, zastraszeni spełnią każdy rozkaz, nawet, gdy narazi ich to na straty lub niebezpieczeństwo. W niektórych sytuacjach (szantaż itp.), Mistrz Gry może uznać, że bardziej odpowiednią cechą do testu *zastraszania* może być **CHA**

ZATRUCIE:

Test ten jest wykonywany w celu sprawdzenia czy na testowaną osobę zadziała trucizna lub narkotyk. Testuje się **ODP**. Udany test oznacza, że bohater oparł się truciźnie i nie powoduje ona żadnych objawów chorobowych.

ZATRUDNIENIE:

Co jakiś czas bohaterowie będą szukać zwykłej pracy, zarówno po to, by zarobić trochę pieniędzy pomiędzy przygodami, jak i dla innych bardziej złożonych celów, jak przeniknięcie do czyjegoś domu czy jakiejś organizacji. Istnieją cztery główne kategorie prac, które są dostępne dla bohaterów:

CYRKOWIEC - obejmuje wszystkie zajęcia, związane z podstawową profesją *cyrkowca*.

MEDYK - obejmuje wszystkie profesje związane z leczeniem.

ROBOTNIK - obejmuje robotników portowych, budowlanych i pracujących na roli.

RZEMIEŚLNIK - obejmuje wszystkie zajęcia zaawansowanej profesji *rzemieślnika*.

SŁUŻĄCY/LOKAJ - obejmuje całą służbę, także niższych urzędników, gajowych itp.

Bohater musi być *cyrkowcem* (teraz lub w przeszłości), aby otrzymać pracę jako *cyrkowiec*, albo *rzemieślnikiem* lub *czeladnikiem*, aby otrzymać pracę jako *rzemieślnik*. Każdy może zostać *służącym* lub *lokajem*, natomiast zatrudnienie się jako *robotnik* wymaga **KRZEPY** 30 lub większej.

Szanse znalezienia pracy w danej społeczności zależą od jej wielkości. Stosunkowo łatwo jest znaleźć pracę w dużych i średnich miastach. W wioskach i małych miasteczkach nie ma wielkiego zapotrzebowania na wykwalifikowanych pracowników, a inne prace są zwykle przeznaczone dla robotników sezonowych. Należy skorzystać z poniższej tabeli dla określenia podstawowej szansy na znalezienie zatrudnienia. Aby znaleźć pracę bohater musi wykonać udany test **CHA**, który jest modyfikowany zarówno posiadane umiejętności jak i wielkość osady.

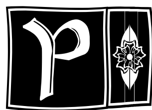
Bohaterowie, którzy szukają pracy mogą wykonać test *zatrudnienia* raz na tydzień. Pewne umiejętności pozwalają modyfikować podstawową szansę; zostało to uwzględnione w opisach tych umiejętności. Tygodniowe zarobki kształtują się na poziomie: 40 szylingów dla rzemieślników, 16 szylingów dla cyrkowców, 7 szylingów dla robotników, 5 szylingów dla służących (którzy będą mieli zapewnione mieszkanie i wyżywienie) oraz 35 szylingów dla medyków.

	LUDNOŚĆ			
DOSTĘPNOŚĆ	**PONIŻEJ 100**	**PONIŻEJ 1 TYSIĄCA**	**PONIŻEJ 10 TYSIĘCY**	**POWYŻEJ 10 TYSIĘCY**
Cyrkowiec	Bardzo Trudny	Trudny	Łatwy	Bardzo łatwy
Medyk	Trudny	Przeciętny	Prosty	Łatwy
Robotnik	Trudny	Łatwy	Bardzo łatwy	Bardzo łatwy
Rzemieślnik	Bardzo Trudny	Wymagający	Przeciętny	Prosty
Sługa	Trudny	Przeciętny	Bardzo łatwy	Bardzo łatwy

ZESKOK:

Zeskok to kontrolowane spadanie. Wszystkie szczegóły opisane są w paragrafie **SKOKI**.

GDY NA DWORZE MRÓZ:



Poniżej znajdują się specjalne, opcjonalne zasady gry dotyczące bohaterów podróżujących zimą, w nieprzyjaznych im warunkach.

Mistrz Gry powinien pamiętać, że zimy, szczególnie w północnych regionach Starego Świata są bardzo srogie i niebezpieczne, a wielu bohaterów, zaginęło bez wieści na zasypanych śniegiem szlakach.

SAMOPOCZUCIE:

Każdego popołudnia oraz wieczoru gracze wykonują dla swoich bohaterów testy **ODP** oraz **SW**. Pomyśle wyniku obu testów oznacza, że bohater dzielnie znosi trudy.

Niepomyślny test **ODP** przy udanym teście **SW** oznacza, że bohater czuje się słabo, jest wycieńczony i zmarznięty, jednak wciąż jest zdeterminowany i gotów do walki o życie.

Nieudany test **SW** przy pozytywnym wyniku testu **ODP** oznacza załamanie psychiczne bohatera, który dostrzega, że drużyna nie ma żadnych szans na wydostanie się cało z opresji. Jest w stosunkowo dobrej kondycji fizycznej, jednak mróz, biel i wszechogarniająca pustka zupełnie rozbijają jego psychikę.

Jeśli oba testy zakończą się niepowodzeniem, oznacza to, że osłabiony bohater nie radzi sobie z trudami podróży, jest wykończony zarówno fizycznie jak i psychicznie. Nie ma sił, by dalej podróżować.

Wielkość rzutu, różnica pomiędzy wartością współczynników, a wynikiem na kościach powinny być odpowiednio interpretowane - rzut nieudany o 30% lub więcej na **ODP**, oznacza gorączkę i odmrożenia, podczas gdy dobry rzut na **SW** pokazuje, że bohater nie ma zamiaru się poddać i niestrudzenie prze do przodu.

Gracze powinni wykonywać rzuty w tajemnicy przed innymi i pokazywać wynik rzutu tylko MG. Dzięki temu będą mogli za pomocą swej gry pokazać reszcie drużyny w jakiej formie się znajdują, a nie opierać się jedynie na wskazaniu ręką wyniku na kościach.

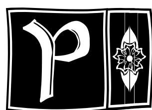
Barwne odgrywanie samopoczucia bohaterów pozwoli nadać przygodzie wiele emocji i dramatu.

WYMARZNIĘCIE:

Należy wpisać na karcie nową cechę: *Punkty Wymarznięcia* równe wartość **ODP.** *Punkty Wymarznięcia* wskazują stan zdrowia bohaterów. W ciągu zimowej przygody, podczas kolejnych dni i nocy bohaterowie będą tracili te punkty, K3, K4 lub K6 dziennie, zależnie jak wyczerpujący był dzień i jak wiele godzin bohater spędził na mrozie. Za każde dziesięć utraconych punktów obniża się o -5% główne cechy bohatera (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **INT**, **SW**, **CHA**).

Punkty Wymarznięcia można odzyskać. Jeśli bohater zje ciepły posiłek oraz prześpi całą noc ciepło otulony kocami MG może ich nie odejmować, a dodać kilka. Dwa, trzy punkty. Nie więcej. Siły nie wracają tak łatwo.

POGODA W STARYM ŚWIECIE:



Pogoda w większości przygód jest *zwyczajna*. Ani zimno, ani ciemno, czasem zacznie padać, czasem świeci słońce. Ot, wczesna jesień, tak, by nie było letnich upałów, ani mrozów i słoty. Nie da się ukryć, tak jest prościej zarówno dla MG, jak i graczy. Nie trzeba myśleć o masie szczegółów. Nie trzeba myśleć o…

Ubraniach na zmianę. Bo przecież buty mogą przemoknąć lub choćby ubłocić się. Ubranie trzeba potem czyścić przez cały wieczór, a potem jeszcze suszyć.

Nie trzeba też myśleć o tym, że pogoda wpływa na samopoczucie i humor bohaterów, a te z kolei wpływają na postrzeganie przez nich świata. MG powinien zmieniać narrację zależnie od pogody. Ciepłe lato wpływa pozytywnie na nastrój, podczas gdy zimna, wietrzna pogoda sprawia, że bohaterowie raczej nie będą delektować się urokami przełęczy górskiej. Gdy jest wilgotno i chłodno są źli i niezbyt skorzy do rozmów. Gdy ciepło, mogą ubrać się lekko, przewiewnie, zrywać kwiatki i chlupać w napotkanym strumieniu. Gorzej jeśli jeden z nich paraduje w pełnej zbroi płytowej…

Nie trzeba zważać na to, że pogoda każdego dnia jest inna. Bohaterowie budzą się rano i wyglądają za okno, a tam mżawka. Albo wiatr. A może słoneczny poranek. Ulewa? Pochmurny dzień. Inaczej trzeba się ubrać. Założyć czapkę czy zmienić ciężkie buty na sandały…

Nie trzeba też pamiętać o tym, że pogoda zmienia się w ciągu dnia, zachmurzony ranek może się przemienić w słoneczne popołudnie. Słońce skryje się za deszczowymi chmurami, a nad horyzontem pojawi się tęcza.

Potem zagrzmi na północy, jednak popołudnie będzie ciepłe, słoneczne, a wieczór czysty, rześki, choć dość chłodny…

I wreszcie nie trzeba się przejmować, że pogoda może uniemożliwić podróż i zatrzymać bohaterów w zajeździe. Zmusić ich do spędzenia tam trzech dni, podczas gdy na zewnątrz będzie się rozgrywało piekło śnieżnej zamieci czy potężnej burzy. A wtedy, w takiej gospodzie może być bardzo ciekawie: trzy dni gdy w karty i zabawy z dziewkami. Beczki wypitego piwa i świetna zabawa. Trzy dni bez morderstw, nekromantów, ataków goblinów. Zwykłe trzy dni odpoczynku. Cóż za radość! Nic się nie dzieje. Nie trzeba iść, spieszyć się, można pocerować ciuchy, wymyć się za wszystkie czasy…

To jak z tą pogodą?

POGODA:

Przedstawione poniżej zasady pozwalają MG w sposób szybki ustalić panującą pogodę. Głównym celem poniższych reguł jest wprowadzenie elementu losowości i nieprzewidywalności tego elementu przygody jakim jest pogoda. Należy pamiętać, że zamieszczone poniżej reguły stanowią jedynie pomoc dla MG, który powinien dowolnie zmieniać wyniki rzutów, dopasowując je do potrzeb scenariusza i własnych oczekiwań.

Rzuty według poniższych tabel można wykonywać raz dziennie, choć jeśli MG zechce inaczej, może wykonywać rzuty znacznie częściej.

Dublet, wyrzucony na kostkach oznacza (o ile nie napisano inaczej), że po K10 godzinach pogoda ulega zmianie.

WIATR:

Aby ustalić siłę wiatru należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli. Jesienią, na terenach górskich lub na wybrzeżu należy dodać do wyniku rzutu +10%.

TABELA: WIATR

K100	EFEKT
01-40	**Bezwietrznie:** słabe podmuchy wiatru nie przekraczają prędkości 2 km/h. Długotrwałe utrzymywanie się bezwietrznej pogody może sprawić, że odczuwalna temperatura będzie nieco wyższa.
41-70	**Słaby wiatr:** podmuchy wiatru osiągają prędkość od 2 do 7 km/h. Wiatr szeleści liśćmi i kołysze trawami.
71-85	**Wietrznie:** wiejący z prędkością od 7 do 22 km/h wiatr szeleści liśćmi i porusza mniejsze gałązki. Istoty, korzystające z broni strzeleckiej otrzymują kumulatywny modyfikator -5% do testów *trafienia*. Wynik 77 oznacza *zmienny wiatr*. Po K10 godzinach należy powtórzyć rzut wg tabeli **WIATR**.
86-95	**Silny wiatr:** podmuchy wiatru osiągają prędkość od 22 do 45 km/h. Wiatr porusza konarami i kołysze mniejszymi drzewami. Bohaterowie używający broni strzeleckiej otrzymują modyfikator -10% do testów *trafienia*. Wynik 88 oznacza *zmienny wiatr* (zobacz powyżej).
96-97	**Wichura:** gwałtowne podmuchy wiatru osiągają prędkość od 45 do 70 km/h. Bardzo silny wiatr gasi pochodnie i nieosłonięte latarnie, kołysze drzewami, łamie słabsze konary oraz utrudnia poruszanie. Każda istota, która chce poruszać się w tempie wyższym od *ostrożnego*, musi w każdej rundzie wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY** (zależnie od tego która cecha jest wyższa). Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Nieudany test oznacza *upadek* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**. Bohaterowie używający broni strzeleckiej otrzymują modyfikator -20% do testów *trafienia*.
98-99	**Wicher:** gwałtowne podmuchy osiągają prędkość od 70 do 120 km/h. Słabsze drzewa wyrywane są z korzeniami, a niechlujnie wykonane dachy zrywane są z budynków. Wiatr gasi pochodnie i nieosłonięte latarnie oraz utrudnia chodzenie (jak wyżej, ale testy wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%). Ponadto *wicher* niemal uniemożliwia korzystanie z broni strzeleckiej, strzelcy otrzymują modyfikator -30% do testów *trafienia*. Wynik 99 oznacza *burzę z piorunami* (zobacz tabela **OPADY & ZACHMURZENIE**).
00	**Huragan:** podmuchy wiatru przekraczają prędkość 120 km/h. Wiatr gasi pochodnie i nieosłonięte latarnie, wyrywa drzewa z korzeniami, zrywa dachy oraz niemal całkowicie uniemożliwia poruszanie (jak w punkcie *Wichura* ale testy wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -30%). Ponadto *huragan* całkowicie uniemożliwia strzelanie z broni strzeleckiej. Istnieje także 60% szansa, że w czasie *huraganu* wystąpi *burza z piorunami* (zobacz tabela **OPADY & ZACHMURZENIE**).

OPADY & ZACHMURZENIE:

Aby ustalić rodzaj i intensywność ewentualnych opadów i siłę zachmurzenia należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z tabeli **OPADY & ZACHMURZENIE**. Latem należy odjąć od wyniku rzutem -10%, natomiast jesienią oraz w Hochlandzie, Kislevie i na terenach górskich należy zmodyfikować wynik rzutu o +10%.

TABELA: OPADY & ZACHMURZENIE

K100	EFEKT
01	**Susza:** brak opadów przez kolejne 10+K10 dni.
02-15	**Pogodny dzień:** bezchmurne niebo zapowiada pogodny i słoneczny dzień. Ponadto wynik 11 oznacza *piękną tęczę* widoczną przed K10 minut. W wielu częściach Starego Świata tęcza uważana jest za dobry znak.
16-50	**Częściowe zachmurzenie:** ponadto wynik 22 oznacza, że chmury ułożyły się w utrzymujący się przez K10 godzin szczególnie piękny lub złowieszczy układ.
51-60	**Silne zachmurzenie, bez opadów:** ponadto wynik 55 oznacza *odległe grzmoty* słyszane w ciągu następnych 2K10 minut.
61-65	**Mgła:** widoczność na K10 godzin zostaje zmniejszona do ¼ normalnej wartości. Należy zignorować ten wynik, jeżeli w tabeli **WIATR** wypadł wynik inny niż *Bezwietrznie*.
66-75	**Mżawka lub lekki opad śniegu:** w ciągu następnych 2K10 godzin niebo zaciąga się chmurami, z których zaczyna padać, trwająca 2K10 minut *mżawka* lub *lekki opad śnieg* (zależnie od pory roku i temperatury). Istoty używające broni strzeleckiej otrzymują ujemny, kumulatywny modyfikator -10% do testów *trafienia*.
76-85	**Przelotny opad:** w ciągu dnia ma miejsce K10 przelotnych opadów deszczu lub śniegu, z których pierwszy rozpoczyna się po upływie 2K10 godzin. Pomiędzy opadami występują trwające 2K10 minut przerwy. Bohaterowie korzystający z broni strzeleckiej otrzymują ujemny, kumulatywny modyfikator -20% do testów *trafienia*. Ponadto, wynik 77 oznacza *burzę z piorunami* w ciągu lata lub *śnieżycę* w czasie zimy.
86-95	**Ulewa lub śnieżyca:** trwające K10 godzin silne opady ograniczają widoczność do ¼ normalnej wartości, uniemożliwiają użycie broni strzeleckiej oraz znacznie utrudniają wspinaczkę (do wszystkich testów *wspinaczki* stosowany jest ujemny modyfikator -K3x10%). Ponadto wynik 88 oznacza *burzę z piorunami* w ciągu lata i *śnieżycę* w zimie.
96	**Gradobicie:** trwający 2K10 minut intensywny opad gradu znacznie utrudnia poruszanie się. Każda istota, która chce poruszać się w tempie wyższym od *ostrożnego*, musi w każdej rundzie wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY** (zależnie od tego która cecha jest wyższa). Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Nieudany test oznacza *upadek* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**.
97-00	**Burza z piorunami lub śnieżyca:** trwające K10 godzin, gwałtowne opady ograniczają widoczność do ¼ normalnej wartości, uniemożliwiają korzystanie z broni strzeleckiej oraz utrudniają poruszanie (jak wyżej, ale testy wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -K2x10%). Ponadto szlaki i trakty stają się nieprzejezdne dla pojazdów kołowych. W przypadku *burzy z piorunami*, w każdej rundzie istnieje 1% szansa (+1% za każdy metalowy niemagiczny *Punkt Zbroi* chroniący postać), że znajdujący się na otwartym terenie bohater zostanie trafiony *błyskawicą* (zobacz opis odpowiedniego zaklęcia w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w paragrafie **TRADYCJA NIEBIOS**).

TEMPERATURA:

Zamieszczona poniżej tabela przedstawia średnią dzienną temperaturę (podaną w stopniach Celsjusza) przypadającą na poszczególne miesiące i regiony Starego Świata. Nocą temperatura spada mniej więcej o -10°C, przy czym najwyższa nocna temperatura notowana jest o północy zaś najniższa tuż przed wschodem słońca. Tabela nie uwzględnia zmian temperatury wynikających ze szczególnego położenia czy ukształtowania terenu. Ponadto, należy pamiętać że temperatura w miastach i nad brzegami dużych akwenów wodnych jest wyższa o kilka stopni, niż temperatura odczuwalna na otwartych terenach wiejskich.

Wpływ na odczuwaną przez bohaterów temperaturę ma także wiatr. Jeżeli w tabeli **WIATR** wylosowano *wietrznie* lub *silny wiatr*, odczuwalna temperatura jest mniejsza o -K2x5°C, natomiast wynik *wichura*, *wicher* lub *huragan* oznacza obniżenie temperatury nawet o -K3x5°C.

W przypadku ustalania modyfikatora temperatury dla terenów górzystych oraz nadmorskich należy uwzględnić ujemny modyfikator -10% do wyniku rzutu.

TABELA: MODYFIKATOR TEMPERATURY

K100	EFEKT
01	**Diabelnie zimno:** temperatura jest niższa o -K4x5°C.
02	**Zimny front:** temperatura utrzymuje się na poziomie *bardzo niska* przez 10+K10 dni.
03-10	**Bardzo niska:** temperatura jest niższa o -K3x5°C.
11-25	**Niska:** temperatura jest niższa o -K2x5°C.
26-75	**Średnia:** dla danego miesiąca i regionu. Jakkolwiek wynik 33 oznacza *bardzo zimną* noc (temperatura niższa o -K4x5°C) zaś 66 oznacza ciepłą noc (temperatura niższa od temperatury dziennej o -K2x5°C).
76-90	**Wysoka:** temperatura wyższa o +K2x5°C.
91-98	**Bardzo wysoka:** temperatura wyższa nawet o +K3x5°C.
99	**Upał:** temperatura utrzymuje się na poziomie *bardzo wysoka* przez 10+K10 dni.
00	**Piekielnie gorąco:** temperatura wyższa o +K4x5°C.

MG, którzy chcą zróżnicować temperaturę mogą posłużyć się poniższą tabelą. Należy wykonać rzut K100 a wynik odczytać z poniższej tabeli.

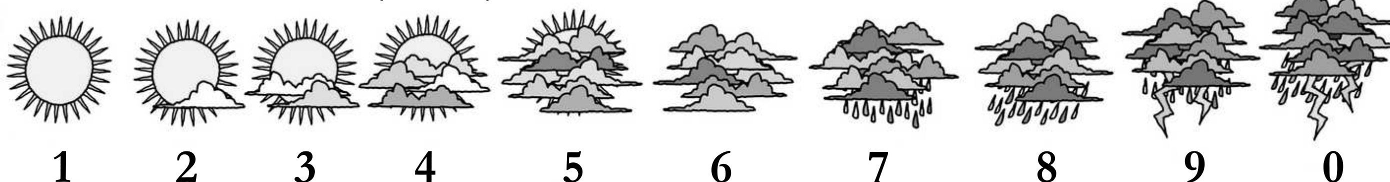
TABELA: MODYFIKATOR ZRÓŻNICOWANIA TEMPERATURY

K100	MODYFIKATOR
01	-5
02-03	-4
04-08	-3
09-16	-2
17-30	-1
31-70	0
71-84	+1
85-92	+2
93-97	+3
98-99	+4
00	+5

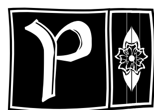
TABELA: ŚREDNIA TEMPERATURA ZALEŻNIE OD REGIONU & PORY ROKU

	NACHEXEN	JAHRDRUNG	PFLUGZEIT	SIGMARZEIT	SOMMERZEIT	VORGEHEIM	NACHGEHEIM	ERNTEZEIT	BRAUNZEIT	KALDEZEIT	ULRICZEIT	VORHEXEN
		WIOSNA			LATO			JESIEŃ			ZIMA	
NORDLAND	2°C	6°C	10°C	16°C	20°C	20°C	18°C	14°C	6°C	4°C	-4°C	-2°C
OSTLAND	2°C	8°C	12°C	18°C	22°C	20°C	16°C	12°C	8°C	2°C	-6°C	-4°C
MIDDENLAND	-2°C	4°C	8°C	16°C	22°C	24°C	22°C	18°C	10°C	2°C	-8°C	-4°C
HOCHLAND	2°C	6°C	14°C	18°C	24°C	24°C	22°C	16°C	8°C	2°C	-6°C	-6°C
REIKLAND	2°C	6°C	12°C	16°C	22°C	22°C	20°C	14°C	8°C	4°C	-2°C	-4°C
TALABECKLAND	-2°C	6°C	14°C	22°C	24°C	24°C	20°C	18°C	8°C	6°C	-6°C	-6°C
OSTERMARK	-4°C	4°C	8°C	14°C	18°C	20°C	18°C	12°C	8°C	2°C	-10°C	-6°C
STIRLAND	-2°C	4°C	12°C	18°C	24°C	24°C	22°C	18°C	12°C	10°C	2°C	-2°C
SYLVANIA	-4°C	6°C	10°C	16°C	20°C	20°C	18°C	14°C	10°C	4°C	-6°C	-8°C
WISSENLAND	-2°C	6°C	10°C	16°C	20°C	20°C	18°C	14°C	8°C	2°C	-6°C	-8°C
AVERLAND	2°C	8°C	14°C	20°C	24°C	22°C	20°C	16°C	10°C	4°C	-4°C	-6°C
KISLEV	-4°C	-2°C	4°C	10°C	16°C	18°C	14°C	10°C	4°C	-4°C	-10°C	-8°C
JAŁOWA KRAINA	6°C	10°C	12°C	18°C	20°C	18°C	16°C	14°C	10°C	8°C	4°C	4°C
KSIĘSTWA GRANICZNE	2°C	4°C	14°C	18°C	22°C	24°C	18°C	16°C	12°C	6°C	4°C	2°C

TABELA: SZYBKIE USTALENIE POGODY (RZUT K10)



PUNKTY PRZEZNACZENIA & SZCZĘŚCIE:



Punkty Przeznaczenia odróżniają bohaterów, prowadzonych przez graczy od reszty mieszkańców Starego Świata - są tym, co sprawia, że bohaterowie są wyjątkowi. Każdy z nich otrzymuje pewną liczbę *Punktów Przeznaczenia* już podczas procesu tworzenia, poza tym *punkty* te mogą być zyskiwane i tracone w czasie gry.

Punkty Przeznaczenia są wykorzystywane do ratowania bohaterów od pewnej śmierci; wydając *Punkt Przeznaczenia* bohater może uniknąć śmierci. Na przykład może wydać *Punkt Przeznaczenia* w celu zneutralizowania rezultatu krytycznego trafienia (**ROZDZIAŁ III: WALKA**), które w innym wypadku okazałoby się tragiczne. Bohater zostaje np. ogłuszony, ale nie zabity i w końcu się przebudzi, lub też morderczy cios zaledwie go muska. Osoba, która odpadła od stromej ściany może wydać *Punkt Przeznaczenia* w celu uniknięcia niechybnej śmierci; zostanie ocalona dzięki szansie jednej na milion - trafi na jakiś krzak czy też na lachę wyjątkowo miękkiego piachu.

PP to potężne narzędzie i gracze powinni pamiętać, że są one bardzo cenne. *Punkty Przeznaczenia*, które zostały użyte są na zawsze stracone i po wydaniu wszystkich bohater nie będzie mógł już oszukiwać śmierci.

Alternatywnie proponujemy aby gracz nie znał ilości *Punktów Przeznaczenia* jakie posiada jego bohater. Ich liczba jest znana MG, który informuje graczy w odpowiedniej sytuacji, o tym, że ich bohater cudem uniknął śmierci. Dzięki temu gracze dwa razy zastanowią się nim wyślą bohatera na pewną śmierć, wiedząc, że i tak jej uniknie dzięki *Punktom Przeznaczenia*. A bohaterskie czyny, będą naprawdę aktami odwagi i gotowości poświęcenia życia…

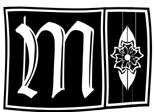
SZCZĘŚCIE:

Od liczby *Punktów Przeznaczenia* bohatera zależy także ilość jej *Punktów Szczęścia* (w skrócie oznaczonych *PSZ*). Mimo pewnego podobieństwa różnią się one zasadniczo. W odróżnieniu od *Punktów Przeznaczenia*, *Punkty Szczęścia odnawiają się* każdego dnia o świcie. Są niczym łut szczęścia, na jaki liczy każdy bohater w trudnych chwilach. Każdego dnia bohater może wydać maksymalnie tyle *Punktów Szczęścia*, ile wynosi liczba posiadanych przez niego *Punktów Przeznaczenia* (bohater z umiejętnością *szczęście* podwajają tę ilość). Jeśli awanturnik nie ma już *Punktów Przeznaczenia* umiejętność *szczęście* zapewnia mu jeden *Punkt Szczęścia* dziennie.

- Bohater może wykorzystać *Punkty Szczęścia* by powtórzyć nieudany test cechy lub umiejętności. Awanturnik może skorzystać z tej zasady w każdej sytuacji, także w czasie walki. Wykonując *akcję przedłużoną* może wydać tylko 1 *Punkt Szczęścia*.
- 1*PSz* umożliwia wykonanie dodatkowego parowania bronią. To jedyny przypadek, gdy można wykonać więcej niż jedną *akcję parowania* w trakcie rundy.
- 1 *PSz* zapewnia dodatkową kostkę do rzutu na **INICJATYWĘ**. Gracz rzuca zatem 2K10 i dodaje **ZR** swojego bohatera.
- 1 *PSz* zapewnia dodatkową *akcję* w czasie rundy walki. Bohatera obowiązują jednak pozostałe ograniczenia liczby akcji (takich jak *parowanie*, *zwykły atak* lub *rzucenia zaklęcia*).

Żył niegdyś książę Talabecklandu znany z mądrości i bogactwa. A jednak najcenniejszym jego skarbem była jedyna córka, którą uznawał za najbardziej urodziwą i skromną pannę we wszystkich prowincjach. Kiedy nadszedł odpowiedni czas, książę rozgłosił, że poszukuje kandydata do jej ręki. To obwieszczenie zostało poniesione daleko, hen przez wszystkie ziemie Imperium. Już wkrótce do pałacu zaczęli tłumnie przybywać pełni nadziei adoratorzy, których liczne pisemne petycje szybko wypełniały prywatne komnaty księcia Talabecklandu.
- Biada! - zakrzyknął kanclerz. - Chociaż podjęliśmy to zadanie z najwyższym poświęceniem, lato już niemal minęło, a my nie przeczytaliśmy dziesiątej części wszystkich petycji. Każdego zaś dnia przybywa coraz więcej kandydatów, co jeszcze pomnaża naszą pracę.
I tak kanclerze księcia rozpaczali, a korytarze pałacu rozbrzmiewały echem lutni i śpiewnych poematów. Służący skarżyli się, że nie mogą już wykonywać swojej pracy, nie potykając się o zakochanych młodzieńców. Wszystko to trapiło księcia, bowiem kochał swą córkę i chciał wybrać dla niej najlepszego kandydata. Wreszcie, po kilku miesiącach i niewielkim postępie prac, wezwał do siebie kanclerza.
- Kanclerzu - powiedział. - Przynieś tu wszystkie petycje i utwórz z nich dwadzieścia cztery stosy na okrągłym stole w wielkiej sali.
I tak skrybowie zebrali wszystkie podania na okrągłym stole, zapełniając go od brzegu do brzegu, na wysokość kilku metrów. A nie był to mały stół, bowiem wokół niego stały krzesła dla dwóch tuzinów najgodniejszej szlachty Talabecklandu, która miała przywilej ucztować z księciem w pałacu zwanym Powiewem Zimy.
Z pierwszym biciem dzwonów książę wszedł do sali, gdzie oczekiwali nań kanclerz i wszyscy skrybowie. Spojrzał na wielki stos oraz na długi szereg skrybów, a potem trzykrotnie powoli obszedł stół. Wreszcie usiadł na krześle nie różniącym się od innych. Wtedy położył ręce na stosie i podzielił go równo, odkładając jedną połowę na lewą, a drugą na prawą stronę. Rozkazał skrybom zabrać papiery po lewej oraz dwadzieścia trzy pozostałe stosy i pozbyć się ich w dowolny sposób. A co do tych po prawej, rozkazał kanclerzowi, aby zajął się nimi z najwyższą pilnością.
I tak się stało, a skrybowie mogli skutecznie uporać się ze swoim zadaniem. Wkrótce zdołali przedstawić księciu krótką listę najbardziej odpowiednich kandydatów do ręki jego córki. Wszyscy odrzuceni adoratorzy zostali szybko odesłani z pałacu, ku wielkiej uldze i zadowoleniu służby. A jednak kanclerza nadal coś dręczyło i wreszcie znalazł odwagę, by spytać swego pana:
- Och, mądry i szczodrobliwy władco, przez kilka ostatnich dni rozmyślałem nad tą sprawą i nie mogę zrozumie, skąd mogłeś wiedzieć, że szczęście twojej córki leży po tej, a nie po tamtej stronie? Nie dostrzegam w tym oczywistego wyjaśnienia i chciałbym poznać źródło tej mądrej decyzji.
Książę spojrzał prosto w oczy swego kanclerza i powiedział:
- Cóż, kanclerzu. Z pewnością nie sądzisz, że wydałbym moją córkę za człeka, który ma pecha?

CZAS & RUCH:



G, oprócz *kontrolowania całego świata*, musi także śledzić upływ czasu gry. Poniżej znajdują się zasady dotyczące szybkości podróżowania, skoków i upadków, wspinaczki, a także latania.

Poniżej znajdują się także zasady dotyczące poruszani się w *trudnym* i *bardzo trudnym* terenie.

CZAS GRY A CZAS REALNY:

Czas w grze różni się od czasu realnego. Gdy gracz mówi *Clem zagląda do tego pokoju* Mistrz Gry wraca do odpowiedniej notatki w scenariuszu, sprawdza co jest w pokoju i opisuje graczowi co widzi awanturnik. Może to trwać nawet kilka minut w *czasie realnym*, ale w *czasie gry* bohaterowi zajmie to tylko chwilę - spojrzy i już. Z drugiej strony drużyna może na przykład podróżować z miasta do miasta. MG decyduje, że podczas podróży nikogo nie spotkala i mówi *W porządku. Dotarliście bezpiecznie do celu.* Zajęło to tylko kilka sekund *realnego czasu*, ale w grze mogły upłynąć godziny lub nawet dni.

CZAS NARRACYJNY & SZCZEGÓŁOWY

Przez większość czasu, w którym rozgrywa się przygoda Mistrz Gry po prostu przedstawia dostępne dla graczy warianty postępowania, informuje o rezultatach ich decyzji i mówi im, gdy zdarzy się coś niespodziewanego. MG powinien chociaż z grubsza wiedzieć, ile czasu minęło (czy był to ułamek sekundy, 10 minut, parę godzin czy kilka dni), ale nie musi śledzić go z sekundy na sekundę. Wcześniej czy później zdarzy się sytuacja, którą trzeba będzie rozegrać szczegółowo i wtedy MG powinien kontrolować czy wszystko, co się dzieje jest wykonywane runda po rundzie i minuta po minucie. Nie sformułowano sztywnych, regulujących to regul, ponieważ gra jest tak elastyczna, że w każdej chwili może zdarzyć się coś nieoczekiwanego. Zdrowy rozsądek powinien podpowiedzieć MG, jaki rodzaj kontroli czasu jest potrzebny w danej sytuacji.

Wyobraź sobie, na przykład, że gracze zbliżają się do opuszczonej chaty. MG wie, że obrał ją sobie na legowisko wielki niedźwiedź, jednak gracze nie są jeszcze w tej chwili tego świadomi. Gra może się potoczyć w następujący sposób:

MG: Clem wchodzi na leśną polanę. Przed nim, w odległości około 20 metrów znajduje się mała chata.

Gracz: Clem zatrzymuje się i ogląda tę chatę - wypatruje świateł, dymu, nasłuchuje odgłosów codziennego życia.

MG: Niczego takiego nie widzi, niczego nie słyszy. Niektóre z okien są wyłamane, chata wygląda na opuszczoną.

Gracz: Przepatrywacz ostrożnie podchodzi do drzwi i wyciąga broń. Osłania go elf z łukiem.

MG: Awanturnik dochodzi do drzwi - wciąż żadnych oznak życia. Drzwi są nieznaczne uchylone.

Gracz: Clem popycha i otwiera drzwi, wskakuje do środka. Elf osłania go, gotowy do strzału.

MG: Clem w środku dostrzega ogromną górę kłaków. Zaspana głowa powoli obraca się w kierunku poszukiwacza przygód i jej właściciel - niedźwiedź! - przygotowuje się do ataku.

Pierwsza część tej sekwencji jest rozgrywana na zewnątrz i jest po prostu rozmową - gracze deklarują co robią ich bohaterowie, a MG opisuje rezultaty ich akcji. Teraz, gdy grupa ma przed sobą rozgniewanego niedźwiedzia, wszystkie akcje będą musiały być rozgrywane szczegółowo - zarówno w przypadku, gdy drużyna postanowi walczyć, jak i wtedy, gdy zechce wziąć nogi za pas.

Nie jest konieczne, ani nawet pożądane sztywne narzucanie graczom minut gry. Nie jest dobrym pomysłem mówienie na przykład: *teraz jest pierwsza tura gry… teraz jest druga tura gry… teraz jest trzecia tura gry…* i tak dalej. Lepiej powiedzieć: *Dojście do chaty zabrało awanturnikom około 5 minut* czy też *Brokk czeka na rogu ulicy przez kwadrans, zanim jego przyjaciele wrócą.*

UPŁYW CZASU:

Przez większość rozgrywki MG nie będzie musiał dokładnie śledzić upływającego czasu. Wystarczy określanie w przybliżeniu, jak długo trwało wykonanie danej czynności. A zatem, gra toczy się w tempie wyznaczonym przez MG. Jeśli gracze zadeklarują, że chcą dostać się na przeciwległy kraniec Altdorfu, MG może stwierdzić: *W porządku, spacer zajmie awanturnikom około godziny. Zbliża się festyn, więc ulice są zatłoczone.* Takim opisem nie rządzą żadne reguły, to do MG należy rozsądne i zgodne z klimatem gry określanie tempa upływającego czasu. Tego rodzaju luźne i niezobowiązujące podejście do kwestii odmierzania czasu znacznie przyśpiesza grę i pozwala zachować ciągłość fabuły. Przypomina to nieco styl narracji znany z książek.

Czasem jednak dokładne mierzenie czasu okazuje się niezbędne. Dzieje się tak zwykle w sytuacjach zagrożenia życia Bohaterów Graczy. W trakcie zaciekłej walki każda chwila może zdecydować o życiu lub śmierci. Z tego powodu, w pewnych sytuacjach czas gry jest dzielony na rundy, trwające mniej więcej dziesięć sekund. W ciągu minuty można więc przeprowadzić sześć rund walki. W jednej rundzie, każda uczestnicząca w walce postać może wykonać określoną liczbę działań, zwanych *akcjami* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **AKCJE**), które składają się na turę danej postaci. Runda walki składa się z kolejno wykonywanych minut poszczególnych postaci.

To Mistrz Gry decyduje, kiedy zmienić narracyjny styl opisu na dokładne odmierzanie czasu. Najczęściej zdarza się to w chwili rozpoczęcia walki lub w sytuacji, która może wiązać się z zagrożeniem dla Bohaterów Graczy.

PORUSZANIE SIĘ:

SZYBKOŚĆ istot określa jak prędko mogą się one poruszać. Dla grupy istot - włącznie z bohaterami - określa się ją zwykle na poziomie **SZYBKOŚCI** najwolniejszego osobnika. Załączona tabela pokazuje, jak przełożyć cechę **SZYBKOŚĆ** na odległości i tempo ruchu.

Podane niżej odległości wyrażono w metrach. Na makiecie 2½ cm jest odpowiednikiem 2 metrów. **SZYBKOŚĆ** odpowiada ilości cali (2½ cm) jakie może przebyć istota na makiecie w czasie jednej rundy, poruszając się *ostrożnie*. Warto zapisać wcześniej w odpowiednich miejscach na **KARCIE BOHATERA** jego tempo ruchu *ostrożne*, *normalne* i *biegiem*.

Tabelę należy odczytywać w następujący sposób: metry/rundę (10 sekund); metry/turę (minutę) i kilometry/godzinę.

SZYBKOŚĆ	OSTROŻNIE	NORMALNIE	BIEGIEM
1	2/12/0.8	4/24/1.6	16/96/5.5
2	4/24/1.6	8/48/2.7	32/192/11.3
3	6/36/2.0	12/72/4.3	48/288/16.8
4	8/48/2.7	16/96/5.5	64/384/22.2
5	10/60/3.5	20/120/7.0	80/480/28.0
6	12/72/4.3	24/144/8.2	96/576/33.5
7	14/84/4.7	28/168/9.8	112/672/39.0
8	16/96/5.6	32/192/11.6	128/768/46.0
9	18/108/6.4	36/216/12.8	144/864/51.6
10	20/120/7.2	40/240/14.4	160/960/57.2
11	22/132/8.0	44/264/15.6	176/1056/63.2
12	24/144/8.4	48/288/17.2	192/1152/68.8
13	26/156/9.2	52/312/18.8	208/1248/74.4
14	28/168/10.0	56/336/20.0	224/1344/80.0
15	30/180/10.8	60/360/21.6	240/1440/86.0
16	32/192/11.6	64/384/22.8	256/1536/91.6
17	34/204/12.4	68/408/24.4	272/1632/97.2
18	36/216/12.8	72/432/25.6	288/1728/103.2
19	38/228/13.6	76/456/27.2	304/1824/108.8
20	40/240/14.4	80/480/28.8	320/1920/114.4

OSTROŻNIE: to tempo jest zwykle używane w podziemnych korytarzach albo wewnątrz budynków. Tak poruszają się również formacje żołnierzy. W obu przypadkach uwzględnia się pewną ilość postojów, porozumiewania się, wahanie, ostrożność i inne przyczyny opóźnień. W przypadku wojska na szybsze poruszanie się nie pozwala konieczność utrzymania szyku.

NORMALNIE: jest to tempo używane do normalnego poruszania się w otwartym terenie, na przykład po drodze. Bohaterowie, jeśli chcą, mogą używać tego tempa w podziemiach, ale zawsze będą potykać się na popękanym podłożu, uderzać głową w wystające nawisy i wchodzić sobie nawzajem w drogę. MG może wykonać test *ryzyka* dla próbujących tego osób, zadając im rany po każdym nieudanym teście (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

BIEGIEM: jest to tempo, używane gdy bohaterowie chcą biec najszybciej, jak potrafią - czyli z największą szybkością, z jaką mogą się poruszać. Osoby biegnące są narażone na pułapki i nieszczęśliwe wypadki, dlatego to tempo ruchu wykorzystuje się jedynie w krytycznych sytuacjach. Bohaterowie, poruszający się biegiem w podziemiach wykonują test *ryzyka* z modyfikatorem -10%, odnosząc obrażenia w przypadku nieudanego rzutu. Ci, którzy biegną dłużej niż jedną rundę męczą się i tracą szybkość o jeden metr w ciągu każdej następnej rundy, aż w końcu zupełnie stracą oddech i zwolnią do tempa normalnego.

SZYBKOŚĆ ŚRODKÓW TRANSPORTU:

Podana poniżej tabela pokazuje normalną szybkość ruchu różnych środków transportu w metrach na rundę, metrach na turę i kilometrach na godzinę. *Ostrożne* tempo równa się połowie podanej liczby, zaś tempo *biegiem* to poczwórna wielkość podanej liczby (o ile można je zastosować).

RODZAJ TRANSPORTU	SZYBKOŚĆ	m/10s	m/min	km/h
Kucyk/muł	6	24	144	8.2
Koń / koń bojowy	8	32	192	11.6
Koń pociągowy	6	24	144	8.2
Wóz (2-kołowy)	6	24	144	8.2
Furgon (4-kołowy)	3	12	72	4.3
Powóz (4-kołowy)	4	16	96	5.5
Łódź wiosłowa	3	12	72	4.3
Mała łódź żaglowa	4	16	96	5.5
Barka handlowa	2	8	48	2.7
Statek żaglowy	5	20	120	7.0

W przypadku transportu wodnego, na szybkość poruszania się wpływają również prądy, czy to rzeczne czy morskie. Statki żaglowe są również uzależnione od wiatrów. Należy dodaj +25% do **SZYBKOŚCI**, jeśli statek porusza się z prądem lub przypływem, dalsze +25% jeśli statek żaglowy porusza się z wiatrem. Takie same, lecz ujemne modyfikatory uwzględnia się w wypadkach przeciwnych.

PRZESZKODY:

Istoty, pokonując przeszkody poruszają się wolniej. Poniżej podane są przykłady przeszkód, na które bohaterowie natrafią podczas przygód, ale Mistrz Gry powinien kierować się podaną niżej, podstawową zasadą w każdej sytuacji, gdy poruszanie się jest utrudnione.
- otwieranie i przechodzenie przez drzwi i okna
- ogrodzenia, płoty i niskie ściany - do 2 metrów wysokości
- rowy i wąskie przejścia
- wchodzenie na i schodzenie z wozów, czy wierzchowców

Pokonując przeszkodę, istota traci *połowę* odległości, jaką może przebyć w danej rundzie. Ponadto przekraczanie przeszkody *biegiem* lub w *normalnym* tempie jest potencjalnie niebezpieczne. Bohaterowie, próbujący pokonać przeszkody szybciej niż tempem *ostrożnym*, muszą wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY** (zależnie od tego która cecha jest wyższa). Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Nieudany test oznacza *upadek* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**.

TRUDNY TEREN:

Osoby, które starają się pokonać trudny teren poruszają się wolniej. A oto przykłady trudnego terenu:
- drzewa lub gęste listowie
- strome lub zdradliwe pochyłości
- brody albo płytkie strumienie
- głęboki śnieg, lód, miękki piasek lub gruba warstwa iłu
- krzewy, krzaki lub kolczaste rośliny
- schody, stopnie i drabiny
- ruiny budynków i wraki, góry, samotne skały lub głazy
- bagna, moczary, gęste błoto, kanały ściekowe

Istoty, idące po trudnym terenie poruszają się z połową swojej **SZ**. Tak więc ktoś, kto normalnie może przebyć 48 metrów, w takim tempie poruszy się tylko o 24 metry. Dodatkowo może to być niebezpieczne - podobnie jak przechodzenie przez przeszkody. Osoby, próbujące iść szybciej niż krokiem *ostrożnym*, muszą w każdej rundzie wykonywać test **ZR** lub **KRZEPY** (zależnie od tego która cecha jest wyższa). Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Nieudany test oznacza *upadek* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **SKOKI**.

PORUSZANIE SIĘ W TŁUMIE:

Większość miast Starego Świata jest bardzo tłoczna. W miejscach publicznych i w pobliżu rozmaitych straganów i innych atrakcji szybkość poruszania się trzeba zmniejszyć do poziomu *ostrożnego*. W bliskiej odległości szczególnie ciekawych wydarzeń może być ona jeszcze mniejsza, zaś z dala od innych da się już poruszać *normalnie*, chociaż ryzykuje się zderzenie z przechodniami. W bardzo spokojnych regionach miast możliwy jest nawet bieg. Nocą miasta są znacznie spokojniejsze i szybkość poruszania nie jest ograniczona.

Jeśli bohaterowie poruszający się z tłumem zdecydują się na *bieg*, wówczas należy zastosować następujące zasady:
- na początku każdej rundy wszyscy zainteresowani (łącznie z BN) ustalają rzutem K6, z jaką prędkością będą mogli się poruszać. Posiadacze *szybkiego refleksu* modyfikują rzut o +1x*PW*. Wyniki odczytuje się z poniższej tabeli.

- przy poruszaniu się każdy bohater musi wykonać odpowiednie zmodyfikowany test **ZR**. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

Nieudany test oznacza potknięcie się, wpadnięcie na przechodnia oraz konieczność wygrzebywania się spod stosu ciał. Co więcej, ci którzy *biegli*, tracą K3 punkty **ŻYWOTNOŚCI**, bez względu na **WT** i noszony pancerz.

RZUT K6	WARUNKI	TEMPO	MODYFIKATOR ZR
1-3	duży tłok	*ostrożnie*	-
4-5	tłok	*normalnie*	-10%
6+	nagła luka w tłumie	*bieg*	-20%

UWAGI:

- Kilka kolejnych rund biegu powoduje utratę **SZYBKOŚCI**.
- *Tempo* podane w tabeli to *tempo* maksymalne. Bohaterowie mogą poruszać się wolniej i dzięki temu używać mniejszych modyfikatorów **ZR**.
- Modyfikatory **ZR** odnoszą się do aktualnego (a nie maksymalnego) tempa bohatera. Tak więc ci, którzy poruszają się w tempie *normalnym*, zawsze odejmują -10%, nawet wtedy, gdy możliwy jest bieg.

DRUŻYNY & GRUPY:

Zwyczajem jest odwoływanie się do drużyny bohaterów. Drużynę tworzy dowolna liczba osób, zaangażowanych we wspólną misję, podróżujących razem w celu zrealizowania określonego zadania lub w jakimś innym celu. Członkowie jednej drużyny mogą trzymać się razem, ale równie dobrze mogą przebywać w odległych od siebie częściach świata - nie ma tu żadnych ograniczeń. Jednak normalnie drużyna to grupa, która podróżuje razem.

Czasami drużyna może rozdzielić się na dwie i więcej grup. Może chcieć na przykład wysłać na przód grupę zwiadowców lub niektórzy jej członkowie mogą się oddzielić lub zginąć. W takim przypadku każda grupa porusza się, działa i wykonuje wszystkie inne czynności oddzielnie i każdą grupą należy zajmować się oddzielnie. W wielu sytuacjach, szczególnie gdy w grę wchodzi walka i magia, ważne jest, by dokładnie wiedzieć, kto wędruje w danej grupie i gdzie te grupy znajdują się w stosunku do siebie. Jeżeli są wątpliwości, każde odłączenie się bohatera na odległość większą niż 4 metry tworzy nową grupę.

ZBROJA & OBCIĄŻENIE:

ROZMIAR ISTOTY A MAKSYMALNA WARTOŚĆ OBCIĄŻENIA

ROZMIAR ISTOTY	UDŹWIG
Bardzo mały	**KRZEPA** x 2½
Mały	**KRZEPA** x 5
Średni	**KRZEPA** x 10
Duży	**KRZEPA** x 20
Gigantyczny	**KRZEPA** x 40
Kolosalny	**KRZEPA** x 80
Monstrualny	**KRZEPA** x 100

Każda część pancerza i innego ekwipunku ma swoją wagę i swój rozmiar, tu wspólnie określany jako *obciążenie*. Jest to miara trudu, jaki trzeba włożyć w noszenie określonego przedmiotu z uwagi na kombinację jego wagi i rozmiarów. Bohaterowie mogą nosić tylko pewną, ograniczoną ilość sprzętu, bez utraty swobody ruchów. Oblicza się to na podstawie ich **KRZEPY** i rozmiaru.

Każde kolejne 25% udźwigu lub ich część ponad obliczony wg powyższego wzoru limit zmniejsza o 1 punkt **SZ** bohatera i o -10% **ZR**.

Wielkość Obciążenia, wiążącego się z najczęściej używanymi przedmiotami podano, wraz z cenami i dostępnością, w **EKWIPUNKU**.

Krasnoludowie, dzięki swej zadziwiającej wytrzymałości fizycznej i krępej budowie ciało mogą nosić szczególnie ciężkie ładunki, dalece przekraczające wynikający z **KRZEPY** limit - mogą nieść **KRZEPA**x20 *WO*, zanim odczują skutki przeciążenia. Konie (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**) mogą nosić ładunki równe ich **KRZEPIE** x 30.

WARTOŚĆ OBCIĄŻENIA: *Wartość Obciążenia* wyposażenia podano w **EKWIPUNKU**. Bohaterowie i inne istoty mają (dla tych, którzy ich niosą) obciążenie równe (**KRZEPA**+**ODPORNOŚĆ**) x modyfikator *udźwigu* (x 2½ -dla istot *bardzo małych*, x5 dla *małych*, x10 dla *średnich*, itd.).

SKOKI:

Wszystkie działania tego rodzaju zajmują jedną pełną turę i bohater nie może robić w tym czasie nic innego. Wiele z nich wiąże się z koniecznością wykonania standardowego testu - MG musi to sprawdzić w odpowiednim paragrafie.

ZESKOK:

Czasem zdarza się, że bohater musi nagle uciekać przez okno lub skoczyć do wody. Jedyne wyjście to *zeskok* z pewnej wysokości, zakończony lądowaniem na obie nogi lub amortyzującym przysiadem. Wykonanie zeskoku w walce wymaga przeznaczenia na to *akcji podwójnej*.

Zeskakująca postać musi wykonać test **ZR** za każde 3 metry wysokości (zaokrąglane w górę), z jakiej skacze. Którykolwiek nieudany test oznacza, że postać traci równowagę i *upada*. Nieudany pierwszy test oznacza zatem *upadek* z pełnej wysokości. Postać może wykonać test *akrobatyki* lub *błaznowania* zamiast **ZRĘCZNOŚCI**.

UPADEK:

Jeśli postać zostanie zepchnięta lub potknie się i spadnie z urwiska, to wtedy traktowane jest to jak *upadek*, a nie *zeskok*. **SIŁA** obrażeń od *upadku* zależy od jego wysokości zaś **KO** od *rozmiaru* istoty. Od otrzymanych obrażeń odejmuje się **WT** postaci, ale nie uwzględnia się pancerza. Jeśli postać przeżyje *upadek* musi wykonać *akcję wstawanie*, żeby się podnieść. Jeśli postać trzyma coś w dłoniach musi wykonać test **ZR**. Nieudany rezultat oznacza, że wypuszcza trzymane przedmioty.

OBRAŻENIA OD UPADKU

WYSOKOŚĆ (W METRACH)	SIŁA UPADKU
3	3
6	5
9	7
12	9
15	11
18	13
21	15
24	17
25+	20

SKOK:

Czasem zdarza się, że postać musi przeskoczyć nad rozpadliną albo z jednego dachu na drugi. W takim wypadku należy zastosować poniższe zasady. Wykonanie *skoku* w walce wymaga przeznaczenia na to *akcji podwójnej*.

Postać może próbować wykonać przeskok z rozbiegu lub z miejsca.

Rozpędzając się do *skoku*, postać musi przebiec przynajmniej tyle metrów, ile wynosi podwojona wartość jest **SZYBKOŚCI**. Ostatnie 4 metry muszą zostać przebyte w linii prostej, żeby postać zdołała prawidłowo odbić się od podłoża. Postać może bez trudu przeskoczyć tyle metrów ile wynosi jej **SZYBKOŚĆ**. Postać może również wybić się mocniej i zaryzykować *skok* na dalszą odległość. W tym celu musi wykonać test **KRZEPY**. Udany test oznacza, że postać może przeskoczyć dodatkowo tyle metrów, ile wynosi jej **SIŁA**. Nieudany test oznacza, że postać zamierzała przeskoczyć cały ten dystans (równy sumie wartości **SZYBKOŚCI** i **SIŁY**), ale poślizgnęła się przy odbiciu i wylądowała nieco bliżej. Za każdy *poziom porażki* testu długość *skoku* zmniejsza się o -1 metr (minimalnie do 1 metra). MG powinien zmodyfikować trudność testu w zależności od niesionego przez postać ekwipunku (przede wszystkim zbroi i broni). Postać może wykonać test *akrobatyki* lub *błaznowania* zamiast **KRZEPY**.

Przeskok z miejsca wykonywany jest według tych samych zasad, z tym że jego długość zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglane w górę).

PRZESKAKIWANIE PRZEZ PRZESZKODY:

Może się zdarzyć, że bohater będzie musiał sforsować mur, płot, itp. Postać może szybko przejść przez przeszkodę, której wysokość nie przekracza **SZYBKOŚCI** postaci minus 2 (mierzone w metrach). Bohater może również wybić się mocniej i spróbować wyskoczyć wyżej. W tym celu należy wykonać test **KRZEPY**. Za każdy *stopień sukcesu* testu wysokość skoku zwiększa się o ½ metra. Postać może wykonać test *akrobatyki* zamiast **KRZEPY**.

ISTOTY LATAJĄCE:

ISTOTY LATAJĄCE A RUCH POZIOMY			
KATEGORIA	WZNOSZENIE	OPADANIE	LOT POZIOMY
Pikująca	8 - 16	24 - 56	12 - 32
Szybująca	1 - 4	1 - 24	1 - 20
Przyziemna	8	28 - 32	8 - 20

Latanie to wyjątkowo trudna umiejętność i rzadko wykorzystywany sposób podróżowania. Poza ptakami, tę umiejętność opanowali niektórzy czarodzieje i nieliczne stwory.

Istoty latające są niemałym utrudnieniem dla MG, gdyż poruszają się w trzech wymiarach. Jednak dzięki zamieszczonym poniżej poradom każdy Mistrz Gry powinien stosunkowo łatwo poradzić sobie z tym problemem bez niepotrzebnego spowalniania tempa gry.

Istoty latające dzielą się na trzy kategorie:
- *Pikujące*: świetnie latają, z łatwością nabierają wysokości i nurkują.
- *Szybujące*: są zdolne do lotu, jednak latają stosunkowo słabo.
- *Przyziemne*: latają źle, a w powietrzu są niezgrabne i wolne.

PORUSZANIE SIĘ ISTOT LATAJĄCYCH:

Istoty, które potrafią latać mogą wznieść się lub wylądować w czasie rundy - ale nie mogą wtedy robić nic innego. W czasie lotu mogą brać udział w walce, używać broni strzeleckiej i rzucać czary tak, jakby stały na ziemi.

RUCH PIONOWY:

Wysokość, na jakiej istota latająca unosi się nad ziemią jest określana dziesięciometrowymi odcinkami. Odległość w pionie, na jaką taka istota może wzbić się czy też zanurkować w ciągu dziesięciosekundowej rundy zależy od jej kategorii:
- *Pikujące*: mogą wznosić się i opadać do 20 metrów na rundę.
- *Szybujące*: opadają do 20, a wznoszą się do 10 metrów na rundę.
- *Przyziemne*: wznoszą się i opadają do 10 metrów na rundę.

Podczas jednej rundy istoty latające mogą zarówno wznosić się jak, jak i opadać. Na przykład istota *pikująca* może najpierw opaść o 10 metrów, a następnie wznieść się o 10 metrów (całkowity przelot w pionie - 20 metrów). Pomocne jest zapisywanie odległości w pionie, którą istota latająca pokonuje.

RUCH W POZIOMIE:

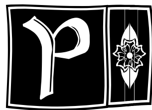
W przeciwieństwie do istot naziemnych, które mogą zatrzymać się w miejscu, latające istoty muszą się poruszać, gdyż inaczej spadną na ziemię! Poniższa tabela pokazuje szybkość istot latających w metrach na rundę. Jeśli podane są dwie liczby, pierwsza z nich określa prędkość *minimalną*, z którą istota musi się poruszać, a druga *maksymalną* z jaką może się poruszać. **SZ**, z jaką taka istota może poruszać się poziomo zależy od tego czy wznosi się, opadam czy też utrzymuje stały pułap.

MANEWROWANIE:

Istoty latające mogą zawracać jedynie po *łuku*, którego promień jest zawsze równy połowie całkowitej odległości poziomej, przebytej podczas zawracania (w metrach).

ŚWIATŁO & CIEMNOŚĆ:

OŚWIETLENIE				
ŹRÓDŁO ŚWIATŁA	NORMALNA WIDOCZNOŚĆ	MAKSYMALNA WIDOCZNOŚĆ	ODLEGŁOŚĆ ZAUWAŻENIA	CZAS ŚWIECENIA
Zapałka	2	6	12	1 runda
Świeca	6	16	26	2 godziny
Kaganek	6	16	26	4 godziny
Pochodnia	10	30	50	1 godzina
Latarnia	16	40	70	4 godziny
Ognisko	16	40	70	różnie



rzygody często toczą się w ciemnościach; na przykład nocą lub głęboko pod ziemią, gdzie nie ma źródeł naturalnego światła. Ważne jest, żeby MG wiedział jakie źródła światła bohaterowie mają w takiej chwili do dyspozycji.

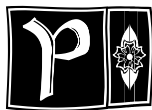
W czasie walki nawet niewielka ilość światła może zdecydować o życiu lub śmierci. Każde źródło światła oświetla obszar o promieniu mierzonym w metrach i zwanym zasięgiem normalnej widoczności. Poza tym obszarem oświetlenie staje się coraz słabsze, uniemożliwiając rozpoznanie innych kształtów niż duże przedmioty, ściany mury lub budynki.

Kolumna *Maksymalna widoczność* podaje, z jakiej maksymalnej odległości można jeszcze coś dostrzec, korzystając z wymienionego źródła światła. Poza tym zasięgiem możliwe jest zauważenie wyłącznie dużych budynków lub obiektów podobnej wielkości. *Odległości zauważenia* to dystans, z jakiego można zauważyć światło w ciemnościach. *Czas świecenia* określa, jak długo pali się dane źródło światłą, nim zgaśnie.

Na płaskim i niezalesionym terenie każde źródło światła można dostrzec jako migotliwy punkt z odległości do 1000 metrów.

KANAŁY ŚCIEKOWE:

…chroniąc Altdorf przed niemiłym i często groźnym brudem ścieków towarzyszącym wielkim miastom. Ich sieć była tak olbrzymia oraz często modyfikowana i powiększana, by zaspokoić potrzeby rozrastającego się miasta, że tylko cech śmieciarzy i szczurołapów wiedział o nich wszystko. Jednak nawet oni znali najczęściej tylko podlegające im części i strzegli swej wiedzy zazdrośnie.



oniżej znajdują się zasady i informacje na temat kanałów, w których rozgrywa się wiele przygód.

Należy pamiętać, że tylko największe miasta i bogate miasteczka posiadają sieci kanałów, odprowadzających nieczystości.

BUDOWA:

System kanalizacyjny stanowią dwa rodzaje tuneli. Większe kanały, biegnące zazwyczaj pod głównymi ulicami miasta, mają dwa boczne mniej więcej 75 centymetrowej szerokości chodniki, biegnące po obu stronach półtorametrowego kanału. Sam ściek jest głęboki na półtora metra, ale nieczystości wypełniają go tylko do K4x30 centymetrów. Półkolisty sufit w najwyższym miejscu jest sklepiony na wysokości trzech metrów. Szerokość chodnika pozwala na poruszanie się wyłącznie gęsiego.

Mniejsze tunele, zbierające ścieki z obszarów zamkniętych przez główne kanały, są rurami o średnicy półtora metra, wypełnioną nieczystościami na głębokość K3x30 centymetrów. Jedynym sposobem przejścia takiego kanału jest brodzenie w nieczystościach.

PORUSZANIE SIĘ:

Ryzyko związane z *ostrożnym* chodzeniem w kanałach jest niewielkie. Każda osoba, która chce poruszać się w tempie wyższym od *ostrożnego*, musi w każdej rundzie wykonać test **ZR**. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Nieudany test oznacza upadek w kanał.

Jeśli bohaterowie spróbują przekroczyć ściek, muszą go przeskoczyć lub przebrnąć przez wypełniające go nieczystości. Z uwagi na ograniczoną przestrzeń, maksymalny rozbieg wynosi jedynie dwa metry. W razie niepowodzenia, bohater spada do ścieku. Osoba brodząca w kanale musi co turę (minutę) wykonać udany test **ZR**, by uniknąć poślizgnięcia się i upadku.

Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

W kanałach są dwa rodzaje skrzyżowań. Tam, gdzie mniejszy ściek łączy się z większym kanałem, wlot biegnie pod chodnikiem, którego ciągłość zostaje zachowana. W przypadku łączenia się dwóch dużych kanałów, chodnik urywa się i bohaterowie muszą albo zbudować prowizoryczny most, albo próbować przeskoczyć kanał o szerokości półtora metra.

BRUD:

Jest wielce prawdopodobne, że jeden lub kilku bohaterów wpadnie do ścieku w większym kanale lub będzie brodzić w nieczystościach mniejszego kanału. Takie osoby do czasu wymycia się i wyczyszczenia ubrań, mają zmniejszoną o połowę wartość **CHA**. Jedynie niziołki i krasnoludy ryzykują utonięcie w przypadku wpadnięcia do ścieku w większym kanale. Można tego uniknąć, jeśli idący w kanale powiązani są jedną liną i ubezpieczają siebie nawzajem.

RANY: ścieki nie są czystym miejscem, wobec czego każda rana odniesiona w kanałach (prócz ran będących skutkiem upadku lub zadanych bronią *obuchową*) ma 10% szansy na *zainfekowanie* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

ŚWIATŁO, DŹWIĘK & ZAPACH:

W kanałach panuje całkowita ciemność. Nawet bohaterowie posiadający umiejętność *widzenie w ciemności* nic nie widzą, chyba że niosą jakieś źródło światła, jak np. zapaloną pochodnię lub latarnię.

W kanałach ściekowych dźwięk niesie się dwa razy dalej niż normalnie, wobec tego przy wszystkich testach *słuchania* ma zastosowanie dodatni modyfikator +10%.

W ściekach panuje atmosfera niezbyt miła dla powonienia. W trakcie przebywania w kanałach wszyscy wędrujący kanałami mają o połowę zmniejszoną wysokość cechy **SW**. Mimo to, testy *magii* nadal opiera się na pełnej liczbie punktów **SW**.

WEJŚCIE DO KANAŁU:

Od razu po uchyleniu klapy uderza w bohaterów fetor, który nasila się w miarę schodzenia. Pionowy szyb prowadzi w ciemność, ale pomimo dogodnie umocowanych klamer, pokryte szlamem ściany nie wyglądają zachęcająco. Po zejściu mniej więcej półtora metra pod poziom ulicy, dochodzi się do dziury w sklepieniu głównego kanału ściekowego. Aby dostać się na chodnik,

znajdujący się po obu stronach ścieku, należy wysunąć dwumetrową drabinkę, zakończoną hakiem, zaczepić hak do najniższej klamry w szybie zejściowym i koniec drabinki oprzeć o chodnik. To najtrudniejsza część całej operacji. Pierwszy ze schodzących musi wykonać test **ZR**, aby oprzeć drabinkę na chodniku i bezpiecznie zejść na dół. Nieudany test oznacza poślizgniecie się i upadek do ścieku w kanale (obrażenia związane z tym upadkiem wynoszą 4 - K6 punktów **ŻW**, przy czym ze względu na *miękkość* ścieku uwzględnia się **ODP**).

KANAŁ WENTYLACYJNY:
Jest to wąski, prowadzący w dół szyb. Takich szybów jest więcej, wszystkie biegną wewnątrz murów miejskich. Zostały zaprojektowane, by nie dopuścić do nadmiernego gromadzenia się metanu w kanałach. Przeważnie szyby zamyka się żelaznymi kratami. Szyb ma powierzchnię sześćdziesięciu centymetrów kwadratowych. Wspiąć się lub opuścić tym szybem mogą tylko ci *mali* lub *bardzo mali* bohaterowie posiadający umiejętność *człowiek-guma*.

POMNIEJSZE SPOTKANIA:

Poniżej znajduje się lista kilku niebezpieczeństw i zdarzeń. Ich zadanie polega raczej na ułatwieniu MG stworzenia atmosfery kanałów ściekowych, niż na utrudnieniu życia bohaterom. Najważniejsze jest przekazanie graczom wrażenia ciemności, wilgoci i smrodu, panujących w kanałach. Jeśli wykorzystane zostaną do tego niesamowite, odległe echa i rozlegające się w pobliżu pluski - to dzięki takiemu opisowi gracze, a wraz z nimi i awanturnicy - stracą nieco pewności siebie…

Jeśli MG zechce skorzystać z opisanych poniżej spotkań, możesz co 10 minut sprawdzać, czy któreś z nich miała akurat miejsce, rzucając w tym celu K100 lub postępując według własnego uznania w dogodnej chwili, stosownie do rozwoju akcji, np. kiedy tempo przygody zwalnia lub gdy bohaterowie wybiorą niewłaściwą drogę. Przy rzucie K100 każdy wynik równy 10 lub mniej oznacza jakieś spotkanie. Jeśli MG osiągnie taki wynik, może dowolnie wybrać rodzaj spotkania lub wylosować je kolejnym rzutem K100.

Lepiej jest samodzielnie wybierać rodzaj zdarzenia, niż zdawać się na ślepy los. MG powinien pamiętać, żeby przed rozpoczęciem gry wybrać zdarzenia, jakimi zechcesz przeszkadzać lub pomagać graczom, w przeciwnym wypadku zbyt długie wczytywanie się w podręcznik podczas sesji może ostrzec graczy przed niespodziewanym spotkaniem.

Spotkania i zdarzenia stanowią raczej niedogodność dla bohaterów niż rzeczywiste niebezpieczeństwo. Wobec tego MG nie powinien obawiać się poprawiać wyników testów lub zmniejszać obrażenia, zadane bohaterom za każdym razem, gdy sytuacja staje się zbyt trudna. Pomniejsze spotkania w kanałach mają za zadanie zezłościć, przestraszyć lub rozwścieczyć bohaterów, a nie powodować ich śmierć czy kalectwo.

RZUT K100		ZDARZENIE/SPOTKANIE
MNIEJSZY KANAŁ	WIĘKSZY KANAŁ	
01-20	01-05	Oślizgłe stworzenie
21-40	06-15	Nietoperze
41-60	16-25	Niebezpieczna pleśń
-	26-35	Szczury
-	36-40	Złodziej
-	41-50	Skupisko metanu*
-	51-80	Niebezpieczny chodnik*
61-80	81-00	Niewidoczna przeszkoda*
81-00	-	Dziura*

* MG powinien zaznaczyć na swojej mapie miejsca występowania powyższych zjawisk, ponieważ podczas powrotu bohaterów będą one znajdować się w tym samym miejscu. Uwaga! Podpalone skupisko metanu przestaje istnieć.

OŚLIZGŁE STWORZENIE: MG powinien przy wielu okazjach zwracać uwagę bohaterów na niewytłumaczalne fale, pojawiające się na powierzchni ścieków. Mogą nawet zobaczyć szczura, przepływającego kanał i nagle znikającego pod powierzchnią. Po zbudowaniu w ten sposób odpowiedniego nastroju, MG może niespodziewanie przeprowadzić poniższe spotkanie.

Powierzchnia ścieków nagle podnosi się i w nosy bohaterów uderza obrzydliwy smród. Z kanału wynurza się fosforyzująca obscenicznie oślizgła macka, która uderza w kierunku osoby prowadzącej grupę. Na razie jeszcze nie atakuje, lecz przykleja się do ściany lub chodnika i podciąga z wody ogromne, bezkształtne cielsko. Jeśli któryś z bohaterów dotknie oślizłej masy otwartym płomieniem, stwór wycofa się i z wielkim pluskiem wpadnie w kanał. W przeciwnym razie monstrum posuwa się nieustępliwie, a bohaterowie muszą się cofnąć, gdyż w przeciwnym razie zostaną wchłonięci przez galaretowatą masę. Charakterystyka i zasady specjalne ameby można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

NIETOPERZE: bohaterowie zakłócą spokój małej kolonii nietoperzy, wiszących pod sklepieniem kanału. Nietoperze wpadają w panikę i latają zbitą chmarą przez K6 rund. W tym czasie wszyscy bohaterowie są wystawieni na jeden atak **WW** 33, **S** 0, modyfikowany przez **WT** i *Punkty Zbroi*. Każdy bohater musi wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub upadnie próbując uniknąć chmary nietoperzy. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

NIEBEZPIECZNA PLEŚŃ: na ścianach kanału rośnie Czerwona lub Żółta Pleśń (równe szanse wystąpienia). Bohaterowie zauważą pleśń z daleka, ale nie będą mogli określić jej koloru. W większym kanale jedynym sposobem uniknięcia rozsiania zarodników jest przejście na drugą stronę. Jeśli spotkanie ma miejsce w mniejszym kanale, nie sposób ominąć pleśni bez uwolnienia zarodników.

Jeśli dojdzie do uwolnienia zarodników, kanał wypełni się chmurą sięgającą na odległość 5 metrów od pola pleśni. Więcej informacji na temat pleśni znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

SZCZURY (tylko większy kanał): awanturnicy natykają się na stado szczurów, które miotają się po chodnikach przez K6 rund, zanim znikną w różnych zakamarkach i szczelinach. W tym czasie każdy bohater co rundę jest narażony na jeden atak w nogi **WW** 33, **S** 0. Buty z wysoką cholewą liczą się jako 1 *PZ*. Każdy udany atak ma 35% szans na *zainfekowanie rany* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Każda osoba, która próbuje uniknąć ataku szczura musi wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku traci równowagę i wpada do kanału. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

ZŁODZIEJ (tylko większy kanał): to spotkanie można rozpocząć podobnie jak spotkanie z amebą (zobacz wyżej). Od czasu do czasu bohaterowie słyszą echo kroków lub kaszel. Nagle członkowie drużyny widzą ciemną sylwetkę w pewnej odległości przed sobą. Ten ktoś zachowuje się tak, jakby z daleka zauważył nadchodzących - błyskawicznie odwraca się i ucieka. Bohaterowie spłoszyli złodzieja, który w trakcie pracy przemieszczał się korzystając z systemu kanalizacyjnego. Złodziej może uciec przez najbliższy właz, gubiąc awanturników na ulicach miasta, lub - jeśli tak woli MG - może ich poprowadzić okrężną drogą do kryjówki Gildii Złodziei.

SKUPISKO METANU (tylko większy kanał): w tych partiach systemu ścieków, które są położone nieco wyżej od reszty kanałów, tworzą się skupiska metanu. Poszukiwacze przygód najpierw zauważą, że posuwają się po nieznacznej pochyłości, potem - jeśli posiadają źródło światła oparte na ogniu - płomień zacznie drżeć, syczeć, i płonąć błękitnym światłem. Bohater posiadający umiejętność *górnictwo* lub *chemia* powinien wykonać test **INT**. Udany wynik pozwoli zorientować się, że w pobliżu znajduje się skupisko metanu. Każda paląca się pochodnia, latarnia lub inny ogień grozi wybuchem.

Skupisko metanu ma długość 2K6 metrów i zajmuje całą szerokość tunelu. Na każdy metr, który bohaterowie przejdą z otwartym płomieniem, istnieje kumulatywna 10% szansa eksplozji. Jeśli dojdzie do wybuchu gaz zapali się z nagłym błyskiem i głośnym wybuchem. Każdy bohater straci 1 punkt **ŻW**, przy czym nie uwzględnia się posiadanego pancerza ani **WT**. Dodatkowo musi wykonać test **ZR**, którego niepomyślny wynik oznacza, że przewraca się i wpada do ścieku. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Po eksplozji wszyscy bohaterowie będą ogłuszeni i oślepieni przez następne K6 minut (**WW**, **US** i **ZR** zmniejszone o połowę).

Gdyby bohaterowie nie odkryli przyczyny wybuchu, MG nie powinien im tego mówić. Napięcie się tylko powiększy, gdy awanturnicy będą zastanawiać się, czy np. nie byli przypadkiem celem magicznego ataku.

NIEBEZPIECZNY CHODNIK (tylko większy kanał): w tym miejscu chodnik, biegnący przy jednej ze ścian tunelu, jest wyjątkowo niebezpieczny. Może to być wykruszony fragment lub podmyta część (długość K6 metrów), która zapadnie się pod stopami osoby prowadzącej drużynę. Może to być również śliski odcinek chodnika, mający długość K4 metry.

Bez względu na wybrany wariant, MG powinien wykonać test *spostrzegawczości* prowadzącego awanturnika. Udany test oznacza, że niebezpieczeństwo zostaje w porę dostrzeżone. W przeciwnym razie bohater zostaje zaskoczony osunięciem się chodnika lub nagle poślizgnie się. W obu przypadkach, jeśli chce uniknąć upadku w ścieki, musi wykonać udany test **ZR**. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

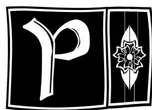
NIEWIDOCZNA PRZESZKODA: w tym miejscu istnieje ryzyko, że bohater potknie się o mały, metalowy pręt albo uderzy głową o wystający ze ściany uchwyt pochodni. Równie dobrze może to być wystająca z muru na wysokości stopy lub łokcia rura ściekowa. Bez względu na rodzaj przeszkody, należy wykonać dla prowadzącego awanturnika test *spostrzegawczości*. Pomyślny wynik oznacza, że bohater dostrzegł przeszkodę w porę. Nieudany test oznacza, że bohater ma 50% szans na utratę 1 punktu **ŻW**. Łowca przygód musi wykonać udany test **ZR** lub w przeciwnym wypadku wpadnie do ścieku. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*.

W przypadku rury ściekowej istnieje 25% szans na to, że w momencie mijania zaczną z niej wypływać nieczystości. Wtedy, oprócz ryzyka upadku na śliskich chodniku, dochodzi oblanie ściekami lejącymi się z rury. Bez względu na to, czy z rury wypływają ścieki, bohater musi wykonać test **ZR**, by uniknąć poślizgnięcia się i upadku do ścieku. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Jeżeli z rury akurat wypływają nieczystości, wtedy bohater musi wykonać dodatkowy test **ZR** (z ujemnym modyfikatorem -10%), by uniknąć nieczystości.

DZIURA (tyko mniejszy kanał): w dnie kanału, pod stopami bohaterów, znajduje się dziura. Każdy śmiałek ma 50% szans na jej zauważenie; jeśli nie uda mu się tego zrobić, potyka się. Jeżeli tak się stanie, musi wykonać udany test **ZR**, by uniknąć przewrócenia się. Bohaterowie posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymują kumulatywny dodatni modyfikator +5%x*PW*. Test, którego rezultat był gorszy od wymaganego minimum o co najmniej 30%

oznacza, że dana osoba zwichnęła sobie kostkę (**Sz** i **Zr** są przez następne K6x10 minut gry mniejsze o połowę).

JASKINIE & ŚWIAT PODMROKU:



oniżej opisano wszelkie niebezpieczeństwa, jakie czyhają na wędrujących podziemnymi korytarzami i jaskiniami, a które nie zawsze są wynikiem złowrogich działań potworów lub groźnych bestii. Tabela **Niebezpieczeństwa** pozwala losowo określić przeszkody, jakim będą musieli sprostać wędrowcy. Poniżej opisano poszczególne z niespodzianek.

Tabela: Niebezpieczeństwa

Rzut K100	Zdarzenie
01-15	Dziury
16-20	Gorąca para
21-30	Jamy & rozpadliny
31-35	Nadwyrężony most
36-40	Niestabilny korytarz
41-45	Podtopienie
46-50	Podziemna rzeka
51-60	Pułapki
61-65	Przepaść
66-70	Rzeka lawy
71-75	Skalna lawina
76-85	Spadające stalaktyty
86-90	Śliskie podłoże
91-95	Trujący gaz
96-00	Zawał

MG powinien zaznaczyć na swojej mapie miejsca występowania powyższych zjawisk, ponieważ podczas powrotu bohaterów będą one znajdować się w tym samym miejscu.

01-15 *Dziury*

Podłoga jaskinie zryta jest rowami i szczelinami. Każda z nich ma około K10x1½ metrów średnicy, a walka z ich pobliżu wymaga testu *uniku*. Niepowodzenie oznacza upadek w dół. Szczeliny mają po K10 metrów głębokości (patrz zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Skoki** paragraf **Upadek** powyżej).

16-20 *Gorąca para*

Z dziur w ścianach, suficie, a nawet podłodze buchają kłęby gorącej pary. Aby ich uniknąć, należy wykonać test *uniku*. Niepowodzenie oznacza, że ofiara otrzymuje obrażenia (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Ogień**).

21-30 *Jamy & rozpadliny*

Wędrowcy na swojej drodze napotykają jamy i szczeliny w skałach. Każda z nich ma K10x1½ metra szerokości i K100 metrów głębokości. Zasady dotyczące skakania znajdują się w paragrafie **Skoki** powyżej.

31-35 *Nadwyrężony most*

Nadwyrężony kamienny most spina dwa brzegi podziemnej rzeki lub przepaści. Udany test *górnictwa* lub *kamieniarstwa* pozwoli zauważyć awanturnikom, że konstrukcja swoje najlepsze dni ma już dawno za sobą. Każdy, kto będzie przechodził przez most, powinien mieć się na baczności. Aby ominąć naruszone miejsca należy wykonać test **Zr**. Porażka oznacza, że most zaczyna się walić. Każdy, kto się na nim znajduje, musi wykonać test *uniku*, albo spadnie z olbrzymiej wysokości.

36-40 *Niestabilny korytarz*

Bohaterowie, którym powiedzie się test *górnictwa*, zauważą, że jaskinia lub korytarz, w którym się znajdują, może się zawalić w każdej chwili. Istnieje K6x5% szansa, że ściany runą, kiedy wędrowcy będą przechodzili obok nich. Jeżeli w takiej okolicy dojdzie do walki, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do 2K6x10%. Szczegółowe zasady dotyczące ratowania zasypanych i odnoszonych przez nich obrażeń znajdują się w paragrafie **Zawał**.

41-45 *Podtopienie*

Część korytarza lub jaskini została zalaną wodą, której głębokość sięga K3 metrów. Zależnie od poziomu wody MG może skorzystać z zasad opisanych w paragrafie **Podziemna rzeka** lub **Podtopienie**.

46-50 *Podziemna rzeka*

Bohaterowie docierają do brzegu podziemnej rzeki. Jej nurt jest rwący i silny, a wody lodowato zimne. Jej pokonanie wymaga udanego testu *pływania*.

51-60 *Pułapki*

W podziemiach żyje wiele inteligentnych stworzeń, które nauczyły się polować na poszukiwaczy przygód. Aby ich schwytać lub ochronić swoje siedziby, częstokroć zastawiają pułapki. Mogą one być rozmaite, ale najczęściej są to wilcze doły lub wnyki (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Pułapki** poniżej).

61-65 *Przepaść*

Postacie mogą napotkać na swojej drodze przepaść. Jej szerokość to K10x3 metry, ale z głębin niektórych (co 2K6 metrów) wznoszą się kolumny skalne, po szczytach których można przejść na drugą stronę (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Skoki**).

66-70 *Rzeka lawy*

Choć w pobliżu wielu podziemi i jaskiń nie ma żadnych czynnych wulkanów, w głębokich podziemiach można natknąć się na strumienie, a nawet całe rzeki lawy. Ich przekroczenie nie jest łatwe, a jeden fałszywy krok oznacza pewną śmierć. Rzeka lawy ma szerokość K10x3 metrów, a na powierzchni niekiedy unoszą się kawałki skał. Bohaterowie mogą przekroczyć nurt, skacząc z jednego kamienia na drugi (kamienie oddalone są od K6 metrów). Niepowodzenie oznacza gorące powitanie w Królestwie Morra (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Skoki**).

71-75 *Skalna lawina*

Odbijające się od ścian echo sprawia, że z górnych półek schodzi skalna lawina. Każdy kto znajdzie się na jej drodze, zostaje przysypany gradem kamieni, chyba że powiedzie mu się test *uniku* (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Pułapki** paragraf **Kamienny blok**).

76-85 *Spadające stalaktyty*

W wielu jaskiniach znajdują się stalaktyty, czyli skalne nacieki zwisające ze sklepienia. Podziemne wstrząsy lub *zwykły* hałas mogą sprawić, że runą one (w ilości K10) prosto na głowy niczego nie spodziewających się bohaterów chyba że powiedzie im się test *uniku* (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Pułapki** paragraf **Ostrza & kolce**).

86-90 *Śliskie podłoże*

Bezustannie kapiąca ze ścian woda i wilgoć sprawiły, że niektóre części skalnego podłoża stały się bardzo śliskie. Mogą je nawet pokrywać otoczaki lub porastać wodolubne glony i mchy. Poruszanie się i walka na takim terenie mogą okazać się ryzykowne. Aby nie stracić równowagi i nie upaść należy wykonać w każdej rundzie test **Zręczności**.

91-95 *Trujący gaz*

Niektóre podziemne korytarze i jaskinie wypełniają przeróżne niebezpieczne gazy, często bezbarwne i bezwonne (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Trucizny**).

96-00 *Zawał*

Część korytarza lub jaskini, przez którą wędrowali bohaterowie, nagle się zawala. Wędrowcy mogą uciec z niebezpiecznego obszaru, wykonując udany test *uniku*. Nieudany test oznacza, że ofiara otrzymuje trafienie (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Pułapki** paragraf **Kamienny blok**) i zostaje zasypana zwałami kamieni. Ofiara, która przeżyje, może próbować się spod nich wygrzebać, w tym celu musi wykonać test **Krzepy** (z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -K3x10%) towarzysze mogą próbować uratować zasypaną postać, jednak ostateczna decyzja zależy od MG. Pozostawiony własnemu losowo nieszczęśnik, który przeżył uderzenie kamieni, umrze po kilku dniach z wyczerpania, pragnienia lub braku powietrza.

PUŁAPKI:

Johann był bardzo doświadczonym złodziejem. Teraz, jak przy każdej robocie, zachowywał umiarkowaną ostrożność i nie tracił pewności siebie. Tym razem zadanie zamówił u niego, w gildii, jakiś bogaty szlachcic. Płacił połowę z góry. Johann wziął zlecenie bez zastanowienia i w tej chwili właśnie, już po sforsowaniu tylnych drzwi tajemnej świątyni Khaina, podążał mrocznymi korytarzami wprost do sali Wielkiej Tajemnicy. Tam przecież spoczywał pogrążony w wiecznej ciemności cel jego poszukiwań - Księga Wskrzeszonych.

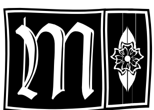
Stanął przed dużymi drzwiami, kunsztownie krytymi złotem. Przyzwyczajony do ciemności wzrok natychmiast wyłonił z mroku mały otwór na klucz. Zręczne palce delikatnie i z czuciem umieściły wytrych wewnątrz, zamek szczęknął cichutko, pozwalając bezgłośnie uchylić drzwi. Włamywacz ostrożnie przekroczył próg.

Znalazł się w komnacie, w której od wieków królowała święta ciemność. Stąpał miękko i z rozwagą, niczym skradający się kot. Gdy dotarł na środek sali, jego oczom ukazał się ledwo widoczny ołtarz, wykuty w kamieniu na kształt skorpiona. Na marmurowej płycie ołtarza tkwiła Księga Wskrzeszonych.

Pamiętaj, księga jest obdarzona magią, a kapłani Khaina są przebiegli i bezlitośni - słowa mistrza złodziei przypominały mu się w tej decydującej chwili.

Przyklęknął na jednym kolanie, by móc swobodnie długim stalowym drutem, zablokować groźną pułapkę, która mogła pozbawić go dłoni. Odetchnął z ulgą i stanął wyprostowany przed ołtarzem.

Najdelikatniej jak umiał musnął palcami księgę. Jeszcze raz rozejrzał się wokół, upewniając się czy nic mu nie grozi i szybkim, zdecydowanym ruchem sięgnął po księgę… Rozległo się kilka cichych syknięć i świst tnących powietrze strzałek oznajmił mu, że popełnił błąd. Nagłe uderzenie w plecy zalało jego ciało falą gorąca. Chciał jeszcze krzyknąć, lecz jad skorpiona działał szybko. Nie poczuł już upadku, ani nawet nie usłyszał wbiegających do sali kapłanów; pogrążył się w otchłani nicości. Kapłani sprawnie i szybko uprzątnęli ciało…



istrz Gry musi pamiętać o kilku nienaruszalnych zasadach rządzących pułapkami. Po pierwsze, każda reakcja pułapki jest odpowiedzią na daną akcję bohatera, na przykład: ukryta w głębi sali kusza wystrzeli belt, gdy ktoś nadepnie na próg w drzwiach z siłą co najmniej 55 kg. Kusza jest wycelowana na wysokości klatki piersiowej człowieka o wzroście 160 cm. Wniosek prosty, jeżeli na progu stanie istota o mniejszym ciężarze lub dużo niższa, pułapka nie zadziała lub belt nie trafi w cel. W każdym innym wypadku pocisk trafia ze śmiertelną precyzją. Zawsze należy pamiętać o realizmie sytuacyjnym i nie dać ponieść się emocjom. Gracz przecież nie jest przeciwnikiem MG i każde zwycięstwo postaci winno przynosić satysfakcję również prowadzącemu rozgrywkę.

URUCHOMIENIE PUŁAPKI:

Niektóre pułapki można wykryć gołym okiem (np. linka przeciągnięta na wysokości kostek w poprzek korytarza), inne tylko przez bardzo doświadczonego złodzieja albo jedynie za pomocą magii (np. ruchoma płyta w posadzce, zapadnia lub czar nałożony na zamek).

Pułapki mogą być uruchamiane w różny sposób: na przykład przez nadepnięcie na trudno zauważalny przycisk albo szarpnięcie za zamaskowaną dźwignię itp.

Jednak Mistrz Gry powinien zakładać, że śmiałkowie są zwykle dość ostrożni. Dopóki bohaterowie poruszają się nie szybciej niż tempem *ostrożnym*, mogą wykrywać pułapki, wykonując udany test *spostrzegawczości* lub próbować unikać (o ile to możliwe) uruchomionych pułapek dzięki udanemu testowi *uniku*. Ci, którzy poruszają się tempem *normalnym* otrzymują ujemny modyfikator -10%, zaś *biegnący* zmniejszają szansę sukcesu o -20%.

Bohaterowie z umiejętnością *wykrywanie pułapek* mogą modyfikować test o +5%x*PW*. Jeśli pułapka została skonstruowana przez kogoś, kto posiada umiejętność *zastawianie pułapek*, test modyfikuje się o -10%x*PW* zakładającego.

W przypadku śmiałków, którzy nie posiadają umiejętności *wykrywanie pułapek* MG powinien w sekrecie wykonać test **INT**, udany test oznacza, że bohater domyślił się, że to, co zauważył jest pułapką.

STRESZCZENIE WIADOMOŚCI O PUŁAPKACH:

Osoby, poruszające się w tempie *ostrożnym* mogą wykrywać pułapki, wykonując udany test *spostrzegawczości* lub próbować unikać (o ile to możliwe) uruchomionych pułapek dzięki udanemu testowi *uniku*.

Osoby, poruszające się w tempie *normalnym* mogą wykrywać pułapki, wykonując udany test *spostrzegawczości* lub próbować unikać (o ile to możliwe) uruchomionych pułapek dzięki udanemu testowi *uniku*. Do obu testów stosuje się ujemny modyfikator równy -10%.

Osoby, poruszające się *biegiem* mogą wykrywać pułapki, wykonując udany test *spostrzegawczości* lub próbować unikać (o ile to możliwe) uruchomionych pułapek dzięki udanemu testowi *uniku*. Do obu testów stosuje się ujemny modyfikator równy -20%.

Pułapek można uniknąć dzięki udanemu testowi *uniku* lub jej rozbrojeniu jeśli to możliwe poprzez wykonanie udanego testu **ZR** przez bohatera, który posiada umiejętność *wykrywanie pułapek*.

Umiejętność *wykrywanie pułapek* daje modyfikator +5%x*PW* do testów unikania pułapek. Modyfikator -10%x*PW* jest stosowany, jeśli pułapka została założona przez osobę z umiejętnością *zastawianie pułapek*.

Ponieważ niektóre pułapki, zależnie od ich wielkości jest łatwiej lub trudniej wykryć w poniższej tabeli podano modyfikatory przyznawane bohaterom do testów *spostrzegawczości*.

ROZMIAR PUŁAPKI	MODYFIKATOR TESTU *SPOSTRZEGAWCZOŚCI*
Bardzo mały	-20%
Mały	-10%
Średni	-
Duży	+10%
Gigantyczny	+20%
Kolosalny	+30%
Monstrualny	+40%

TYPOWE SPOSOBY URUCHOMIENIA PUŁAPEK:

Poniżej podano kilka sposobów uruchomienia pułapki.

DRZWI: zadziałanie pułapki jest spowodowane zwykłym naciśnięciem klamki lub uruchomieniem drzwi.
Otworzenie drzwi bez uruchomienia pułapki może być uzależnione od wykonania odpowiedniej procedury. Na przykład: 1 - pociągnąć dźwignię w lewo, 2 - pociągnąć dźwignię w prawo. Poruszenie dźwigni w odpowiednią stronę powoduje otwarcie drzwi (lub czegoś innego), a w niewłaściwą - zadziałanie pułapki.

DŹWIĘK: pułapkę uruchamia każdy normalny/głośny hałas w promieniu kilku metrów - podobnie jak krzyk, który może wywołać lawinę.

KAMIENNA PŁYTA: jest to prosta zapadnia lub ruchoma płyta kamienna tak zrównoważona, by mogła uruchomić pułapkę.

DRUT: przeciągnięty w poprzek korytarza.

WAGA: tworzy ją cały pokój lub korytarz, a działa jak kamienna płyta. Pułapkę uruchamia łączny ciężar dwóch, trzech lub więcej istot.

TYPOWE PUŁAPKI:

Parametry opisujące pułapki:

NAZWA PUŁAPKI.

SKUTECZNOŚĆ: procentowa szansa na zadziałanie/trafienie w cel.

OBRAŻENIA: rodzaj i wielkość obrażeń zadanych przez mechanizm.

UNIKNIĘCIE: rodzaj testów do wykonania przy możliwości uniknięcia efektów już po zadziałaniu pułapki.

UNIESZKODLIWIENIE: metoda na rozbrojenie już wykrytej pułapki.

WYSTĘPOWANIE: miejsca, w których stosuje się dany rodzaj pułapki.

TRWAŁOŚĆ: czas, w którym pułapka może sprawnie działać; później należy sprawdzić procentową możliwość samoistnego zadziałania lub samozniszczenia.

POWTARZALNOŚĆ: wszystkie te cechy, które powodują, że pułapka może być użyta po raz drugi. Obsługa przez ludzi lub samopowtarzalność.

UWAGI: dodatkowe wskazówki.

GAZ:

Typ gazu, użytego w pułapce zależy przede wszystkim od jej przeznaczenia. Może to być gaz trujący, duszący, obezwładniający, usypiający, paraliżujący, palny lub wybuchowy. Pułapki, w których wykorzystywany jest gaz występują w dwóch podstawowych wersjach: aktywnej i pasywnej. Gdy gaz wypełni komnatę po jakiejś konkretnej akcji przebywających w tej chwili w komnacie awanturników, mówimy o pułapce aktywnej. Rodzaj pasywny to taki, gdzie gaz już wypełnia dane pomieszczenie, ale jest to gaz bezwonny i bezbarwny, aby nie zdradzić przeznaczenia sali.

Oczywiście trzeba pamiętać, że gaz się ulatnia i w przypadku pułapki pasywnej jest konieczne jego powolne, ale stałe uzupełnianie z jakiegoś źródła - może to być na przykład pobliski wulkan. O fakcie ulatniania się gazu trzeba też pamiętać przy tworzeniu gazowych pułapek aktywnych, kiedy do pomieszczenia jest wpuszczona konkretna porcja gazu, i który z upływem czasu rozprzestrzenia się po sali i wreszcie ulatnia. Okres działania gazu jest ograniczony do jego obecności w tym pomieszczeniu. Obrażenia zadawane przez pułapki gazowe są zależne od użytego gazu.

Miejsca strzeżone dodatkowo przez straż nie muszą być wyposażone w gaz uśmiercający, wystarczy w zupełności gaz paraliżujący.

GAZOWA AKTYWNA

SKUTECZNOŚĆ: 100%

OBRAŻENIA: zależne od rodzaju zastosowanego gazu, rodzaje gazów zostały omówione dalej.

UNIKNIĘCIE: po udanym teście **ZRĘCZNOŚCI**, bohater może wstrzymać oddech na liczbę rund równą jego **WYTRZYMAŁOŚCI**. Jeśli w tym czasie nie uda mu się wydostać z obszaru zajętego przez gaz, musi wykonać udany test **ODPORNOŚCI** albo zacznie podlegać działaniu gazu.

UNIESZKODLIWIENIE: zatkanie otworów wlotowych gazu, jeśli śmiałek posiada odpowiednie materiały i wykona udany test **ZRĘCZNOŚCI**.

WYSTĘPOWANIE: podziemne korytarze, grobowce, jaskinie.

TRWAŁOŚĆ: zależna od szczelności całego układu.

POWTARZALNOŚĆ: jednorazowa.

UWAGI: gaz zaraz po pojawieniu zajmuje przestrzeń o promieniu 2 metrów wokół otworów wylotowych i rozprzestrzenia się przez K4 rundy z tempie 1 metra na rundę.

GAZOWA PASYWNA

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: zależne od rodzaju zastosowanego gazu, rodzaje gazów zostały omówione dalej.
UNIKNIĘCIE: szybka ucieczka, po udanym teście **ZRĘCZNOŚCI**.
UNIESZKODLIWIENIE: wywietrzenie.
WYSTĘPOWANIE: podziemne korytarze, grobowce, jaskinie.
TRWAŁOŚĆ: jeżeli nie jest uzupełniana to zależy od szczelności pomieszczenia.
POWTARZALNOŚĆ: jednorazowa. Jeżeli jest uzupełniana, zależy od zapasu gazu.
UWAGI: stosowany gaz zawsze jest bezwonny i bezbarwny (paraliżujący, obezwładniający, trujący, duszący, a przede wszystkim wybuchowy).

KAMIENNY BLOK:

Bardzo skutecznymi pułapkami są wszelkiego rodzaju spadające bloki skalne. Zamiast dużych bloków litych mogą występować mniejsze, za to w większej liczbie. Ten typ pułapek jest dosyć skomplikowany, potrzebny jest bowiem odpowiedni mechanizm, zwalniający podwieszony gdzieś w górze ciężar. Mechanizm zwalniania musi znajdować się dokładnie pod spodem. Uruchomienie tego typu pułapki może nastąpić, na przykład, po otwarciu drzwi.

Jeśli ofiara nie zginęła od razu, jedyna pomoc, jaką może otrzymać od swoich towarzyszy, to próba wydobycia jej spod sterty gruzu, która ją przywaliła.

KAMIENNY BLOK

SKUTECZNOŚĆ: 2K20+60%
OBRAŻENIA: zależne od rozmiaru *kamiennego bloku*. Liczba i siła trafień *spadającymi kamieniami* zależy od rozmiaru głazów. Spadające *kamienne bloki* zadają obrażenia *obuchowe*. Za *kamienne bloki* uważa się wszelkie głazy o rozmiarze *dużym* lub większym, zaś za *spadające kamienie* głazy o rozmiarze *średnim* lub mniejszym.
UNIKNIĘCIE: jeżeli bohater usłyszy zgrzyt mechanizmu zwalniającego, po udanym po udanym teście słuchu dla dźwięki *cichego*, może próbować uskoczyć wykonując test *uniku*.
UNIESZKODLIWIENIE: uruchomienie na odległość, zablokowanie, po udanym teście średniej **ZRĘCZNOŚCI** i **INTELIGENCJI**, elementu zwalniającego blok lub kamienie.
WYSTĘPOWANIE: wnętrza budynków i podziemia.
TRWAŁOŚĆ: jeżeli nie znajduje się pod wpływem wilgoci, to K10 miesięcy; później istnieje 25% szans na samoistne zadziałanie.
POWTARZALNOŚĆ: jednorazowa.
UWAGI: spadający jednolity *kamienny blok* o dużej masie daje ofierze bardzo małe szanse na przeżycie **WT** brana jest normalnie pod uwagę, ale nie liczy się niemagicznych *Punktów Zbroi*, jak ma to miejsce przy obrażeniach spowodowanych przez *spadające kamienie*.

ROZMIAR	SIŁA	KO	DO	DŁUGOŚĆ KRAWĘDZI	ILOŚĆ TRAFIEŃ
Bardzo mały	1	K3	x2	10 cm	4K10
Mały	2	K4	x2	20 cm	2K10
Średni	4	K6	x2	40 cm	K10
Duży	8	K8	x2	80 cm	1
Gigantyczny	16	2K6	x2	160 cm	1
Kolosalny	32	2K8	x2	320 cm	1
Monstrualny	64	4K6	x2	640 cm	1

OSTRZA & KOLCE:

Wysuwają się z podłogi lub ścian. Dość często spotyka się je pokryte wymyślnymi, szybko działającymi truciznami lub jadem. Kolce mają również zastosowanie w skrzyniach, zaskakując majstrujących nieumiejętnie przy zamku kufra. W tych wypadkach są zawsze *uzbrojone* silną trucizną. Oprócz kolców stosuje się również spadające ostrza. Mogą to być pewnego rodzaju gilotyny lub wahadła. Napędzane są własnym ciężarem lub skręconą liną z końskiego włosia. Ostrze, które ma przynieść intruzowi zgubę, jest precyzyjnie ustawione i jego trasa zawsze przechodzi przez miejsce, w którym nieostrożny osobnik nadepnął na ruchomą płytę podłoża, otworzył drzwi lub poruszył dźwignię albo jakiś artefakt.

OSTRZA & KOLCE:

SKUTECZNOŚĆ: K20+70%
OBRAŻENIA: zależnie od *rozmiaru* ostrzy lub kolców oraz siły mechanizmu.
UNIKNIĘCIE: bohater może próbować uskoczyć - jeśli jest to możliwe - wykonując udany test *uniku*.
UNIESZKODLIWIENIE: jeżeli jest dostęp do mechanizmu, należy zablokować dźwignię zwalniającą, konieczny udany test średniej **ZRĘCZNOŚCI** i **INTELIGENCJI**. W każdym innym przypadku można tylko próbować dokładnie zatkać wylot ostrzy/kolców, wykonując udany test **ZRĘCZNOŚCI**.
WYSTĘPOWANIE: grobowce i podziemne korytarze.
TRWAŁOŚĆ: jeżeli nie jest wystawiony na działanie wilgoci, to może wytrzymać 10K10 lat; później istnieje 25% szans na samoistne zadziałanie.
POWTARZALNOŚĆ: wymagana obsługa. Jeżeli jest mechanizm wahadłowy, to wielokrotnie aż do uszkodzenia.
UWAGI: kolce i ostrza tych pułapek mogą być dodatkowo pokryte trucizną. Po dłuższym czasie trucizna traci swoje własności.

WAHADŁA:

SKUTECZNOŚĆ: K20+80%
OBRAŻENIA: zależnie od *rozmiaru* wahadła i siły mechanizmu.
UNIKNIĘCIE: bohater wykonuje test *słuchu* dla dźwięku *cichego*. Jeżeli test zakończył się pomyślnie oznacza to, że bohater usłyszał zgrzyt zwalniania ramienia wahadła i może próbować uskoczyć wykonując test *uniku*.
UNIESZKODLIWIENIE: podparcie odpowiednim palem lub sztabą metalową ramienia wahadła.
WYSTĘPOWANIE: katakumby, podziemia, grobowce znacznych osobistości.
TRWAŁOŚĆ: bardo długa, nawet 10K50 lat; później istnieje 5% szans na samoistne zadziałanie.
POWTARZALNOŚĆ: wielorazowa, nie wymaga stałego doglądania i konserwacji.
UWAGI: spadającego ostrza nie się już zatrzymać ani zablokować.

ROZMIAR OSTRZA A SIŁA MECHANIZMU	SIŁA	KO	RODZAJ RAN
Bardzo mały	1	K3	kłute *lub* sieczne
Mały	2	K4	kłute *lub* sieczne
Średni	4	K6	kłute *lub* sieczne
Duży	8	K8	kłute *lub* sieczne
Gigantyczny	16	2K6	kłute *lub* sieczne
Kolosalny	32	2K8	kłute *lub* sieczne
Monstrualny	64	4K6	kłute *lub* sieczne

PĘTLE:

Częstą pułapką na leśnych drogach, stosowaną przez miejscowych banitów, są pętle wykonana z mocnego drutu lub powrozu. Konstrukcja jest prosta i skuteczna. Wybierane jest rosnące przy drodze mocne, ale giętkie drzewo; do jego czubka przywiązywany jest powróz, a drugi koniec przewieszamy przez jakąś gałąź wystającą nad drogą. Następnie formowana jest samozaciskająca się pętlę i naciągane drzewo, do którego poprzednio przywiązany został pierwszy koniec linki. Drugi koniec z pętlą umieszczany jest w kształcie obszernego koła na drodze i zabezpieczamy dobrze dobraną gałęzią. Potem całość maskowana jest liśćmi, gałązkami itd.

Gdy ofiara wdepnie w pułapkę, a jej ciężar będzie wystarczający, aby złamać zabezpieczającą gałązkę, wtedy zwolniona pętla zaciśnie się na nodze ofiary, a siła nagiętego drzewka naciągnie sznur i uniesie ofiarę w górę. Pułapka tego rodzaju nie zadaje ran, ale obezwładnia i unieruchamia ofiarę.

PĘTLE:

SKUTECZNOŚĆ: 85%
OBRAŻENIA: brak. Spętanie.
UNIKNIĘCIE: niemożliwe.
UNIESZKODLIWIENIE: przecięcie liny.
WYSTĘPOWANIE: leśne trakty.
TRWAŁOŚĆ: kilka dni, najczęściej K4.
POWTARZALNOŚĆ: jednorazowa.
UWAGI: jeśli pułapka zadziała ofiara musi wykonać test **ZRĘCZNOŚCI**, nieudany oznacza, że wypuściła wszystkie trzymane w rękach przedmioty. Przy dużym ciężarze ofiary może nie unieść do góry.

POTRZASKI:

Do najbrutalniejszych pułapek należą wszelkiego rodzaju szczęki, kleszcze i potrzaski. Pułapki, które zawsze atakują nogi. Taki rodzaj ataku jest uwarunkowany ich montowaniem, traperzy i kłusownicy rozstawiają je na szlakach uczęszczanych przez zwierzęta. Ustawiają je w płytkich i dobrze zamaskowanych dołkach. Konstruktorzy pułapek zastawianych w grobowcach, świątyniach i korytarzach podziemnych umieszczają je w podłodze, w specjalnie zaprojektowanych otworach. Nastąpienie na ukrytą pułapkę powoduje zwolnienie sprężyny i zatrzaśnięcie się potrzasku. Siła tego urządzenia zależy od mocy sprężyny i może nawet uciąć kończynę. Jeżeli ofiara została już złapana w potrzask, sama nie ma szans na uwolnienie, chyba że utnie lub odgryzie sobie nogę. Aby mieć pewność, że ofiara złapana w szczęki nie ucieknie z pułapką uczepioną nogi, stosuje się łańcuch, który mocuje pułapkę do pobliskiego drzewa lub kołka, wbitego w podłogę lub w ścianę. Bezpieczne rozbrojenie potrzasku polega na uderzeniu w jej stopkę długim kijem lub zrzuceniu czegoś ciężkiego, co automatycznie spowoduje jej zatrzaśnięcie. Mniejsze pułapki tego rodzaju z reguły nie są zabójcze z

powodu niewielkich obrażeń, które zadają jednak ofiara potrzasku może się wykrwawić, jeżeli nie otrzyma na czas pomocy od towarzyszy. Elementy zbroi, chroniące nogi mogą znacznie złagodzić skutki potrzasku, a nawet - w przypadku słabszych szczęk - pozwolić uniknąć ich całkowicie.

POTRZASKI:

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: zależnie od rozmiaru szczęk i siły mechanizmu.
UNIKNIĘCIE: niemożliwe.
UNIESZKODLIWIENIE: zatrzaśnięcie szczęk w bezpieczny sposób.
WYSTĘPOWANIE: kamienne posadzki, leśne ścieżki.
TRWAŁOŚĆ: dość długa. K10, w budynkach 2K10 lat.
POWTARZALNOŚĆ: wymaga obsługi (rozwarcie szczęk).
UWAGI: przy silnym mechanizmie zamykającym może pozbawić nogi.

ROZMIAR SZCZĘK I SIŁA MECHANIZMU	SIŁA	KO	RODZAJ RAN	ŚREDNICA SZCZĘK
Bardzo mały	1	K3	obuchowe	5 cm
Mały	2	K4	obuchowe	10 cm
Średni	4	K6	obuchowe	20 cm
Duży	8	K8	obuchowe	40 cm
Gigantyczny	16	2K6	obuchowe	80 cm
Kolosalny	32	2K8	obuchowe	160 cm
Monstrualny	64	4K6	obuchowe	320 cm

PUŁAPKI MONTOWANE W ZAMKACH:

Nie są zbyt częste, gdyż wymagają bardzo precyzyjnego wykonania i wielkiego kunsztu. Taka pułapka uaktywnia się po ingerencji siłowej lub po nieumiejętnej próbie otworzenia zamka złym kluczem lub wytrychem. Efektem działania pułapki ukrytej w zamku mogą być omówione w tym rozdziale strzałki i bełty, gaz, ostrza, a nawet małe ładunki prochu strzelniczego.

Wykrycie tego typu pułapek następuje po udanym teście **INT**, bohaterowi posiadający umiejętność *wykrywanie pułapek* otrzymują dodatni modyfikator +5%x*PW*, jeśli pułapkę założył ktoś posiadający *zastawianie pułapek* stosuje się modyfikator -10%x*PW* do testu *wykrycia*. Bohaterowie mogą dostrzec otwory, którymi wydostaje się po aktywacji pułapki gaz, strzałki czy ostrza.

Unieszkodliwić taką pułapkę można przez rozebranie zamka i zablokowanie mechanizmu spustowego lub uruchomienie pułapki na odległość. Najskuteczniejszą jednak metodą jest użycie właściwego klucza.

STRZAŁKI & BEŁTY:

Dosyć znaną formą pułapki są nie wiadomo skąd nadlatujące strzałki i bełty. Mechanizm uruchamiania pułapek jest prosty, spust umieszczony pod progiem drzwi, ruchomą częścią podłoża lub jakimś pozostawionym na przynętę cennym przedmiotem. Gdzieś w ścianie ukryta mała kusza wycelowana w kierunku spustu i cięgno (np. linka), łączące spust z kuszą, doskonale ukryte pod podłogą sali. Jedyną rzeczą, która może zdradzić istnienie tego typu pułapki to otwory strzelnicze w ścianach. Uzupełnieniem tego typu konstrukcji jest prawie zawsze trucizna nałożona na ostrze pocisków.

Ta pułapka lekko zmodyfikowana i w mniejszej wersji występuje w zamkach kasetek i kufrów. Dla poprawienia skuteczności i szansy trafienia ofiary stosuje się systemy seryjne - kilka lub kilkanaście pocisków o równoległych torach lotu lub nadlatujące z różnych stron w to samo miejsce. Takie rozwiązanie jest bardziej efektywne, gdyż jeżeli jeden pocisk nie trafi, to może drugi dosięgnie celu. Zaletą tej pułapki jest to, że jak już zadziała, to nie ma żadnych szans na uniknięcie jej efektów.

Celność ukrytych kusz zależy od ustawienia względem siebie spustu i kuszy, gabarytów celu i odległości między kuszą, a celem.

STRZAŁKI & BEŁTY:

SKUTECZNOŚĆ: 3K20+40%
OBRAŻENIA: zależnie od użytej broni.
UNIKNIĘCIE: niemożliwe.
UNIESZKODLIWIENIE: zasłonięcie otworów strzelniczych po udanym teście **ZRĘCZNOŚCI** lub unieszkodliwienie mechanizmu spustowego, wymagany udany test średniej **ZR** i **INT**.
WYSTĘPOWANIE: wnętrza budynków, grobowce lub podziemia.
TRWAŁOŚĆ: doglądana, bardzo długo. Bez dozoru 10K10 lat; później: 25% szans na samoistne zadziałanie.
POWTARZALNOŚĆ: wymaga obsługi (załadowania pocisków).
UWAGI: długo naciągnięta kusza ma tendencję do tracenia na sile (5-10% na kilka lat z biegiem czasu).

ŚLEPA KOMNATA:

Ten rodzaj pułapki nie zadaje żadnych obrażeń. Zasada działania tego mechanizmu jest prosta; komnata ma tylko jedne drzwi i po wejściu do środka okazuje się, że drzwi te otwierają się tylko z tamtej strony.

W takich komnatach drzwi są budowane w taki sposób, by puszczone i nie przytrzymywane same się zatrzasnęły.

ŚLEPA KOMNATA:

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: śmierć głodowa
UNIKNIĘCIE: niemożliwe
UNIESZKODLIWIENIE: zablokowanie drzwi w pozycji *otwarte*.
WYSTĘPOWANIE: podziemia, wnętrza budynków.
TRWAŁOŚĆ: bardzo długa, nie ma możliwości samoistnego zadziałania.
POWTARZALNOŚĆ: stała, aż do zniszczenia.
UWAGI: zawsze powinna być jakaś minimalna szansa na wydostanie z opresji.

ZAPADNIA:

Jedną z podstawowych i chyba najprostszych pułapek jest zapadnia. Odpowiednikiem zapadni jest *wilczy dół*, czyli po prostu dziura wykopana gdzieś na drodze i zamaskowana gałęziami lub darnią. Zapadnie i wilcze doły mogą być dodatkowo zaopatrzone w osadzone na dnie zaostrzone pale lub wypełnione pełzającymi po dnie jadowitymi zwierzętami. Taki typ pułapki może być też wlotem kanału zjazdowego, kończącego się na niższym poziomie lochów lub, w celi więziennej. W powyższym wypadku awanturnik, który nie uniknął pułapki nie odnosi żadnych większych obrażeń.

ZAPADNIA:

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: jak przy upadku, (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **UPADEK**). Jeśli na dnie ustawione są naostrzone pale, ofiara otrzymuje dodatkowe obrażenia (zobacz **OSTRZA & KOLCE** powyżej).
UNIKNIĘCIE: niemożliwe
UNIESZKODLIWIENIE: przerzucenie kładki, zablokowanie klapy po udanym teście na **ZRĘCZNOŚĆ**.
WYSTĘPOWANIE: murowane lub kamienne podłoże, wnętrza budynków, podziemne sztuczne korytarze.
TRWAŁOŚĆ: bardzo długa, 10K10 lat; później istnieje 5% szans na samoistne zadziałanie
POWTARZALNOŚĆ: ciągła, zapadnię zamyka mechanizm zamachowy.
UWAGI: czasem występują zapadnie jednorazowe (cienka podłoga).

WILCZY DÓŁ:

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: jak przy upadku, (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **UPADEK**). Jeśli na dnie ustawione są naostrzone pale, ofiara otrzymuje dodatkowe obrażenia (zobacz **OSTRZA & KOLCE** powyżej).
UNIKNIĘCIE: niemożliwe
UNIESZKODLIWIENIE: zasypanie.
WYSTĘPOWANIE: leśne trakty i drogi.
TRWAŁOŚĆ: dość długa, zależna od rodzaju i trwałości maskowania.
POWTARZALNOŚĆ: ponowne zamaskowanie.
UWAGI: bezcelowe jest umieszczanie ich na utwardzanej drodze (trudność zamaskowania).

ZJEŻDŻAJĄCE SIĘ ŚCIANY:

Ostatnim z mechanizmów są komnaty, w których po wejściu zatrzaskują się drzwi, a ściany zaczynają się zjeżdżać i miażdżyć znajdujących się w środku intruzów. Sytuacja beznadziejna, ale i w takiej dobry złodziej nie powinien tracić głowy. Cienki, a mocny sztylet, może tu uratować życie. Ostrze sztyletu wetknięte w szparę między ruchomą ścianą, a podłogą może skutecznie zablokować ten rodzaj niebezpieczeństwa. A wydostanie się przez zablokowane drzwi jest już w tym wypadku błahostką.

Mechanizm takiej pułapki musi mieć potężny napęd, by w ogóle wprawić ściany w ruch i jeszcze na dodatek zmiażdżyć pechowe ofiary. W zasadzie jedyną możliwością rozbrojenia pułapki jest dostanie się do jej mechanizmu i jego zniszczenie.

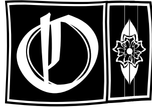
ZJEŻDŻAJĄCE SIĘ ŚCIANY:

SKUTECZNOŚĆ: 100%
OBRAŻENIA: zmiażdżenie ofiary, po K6 rundach.
UNIKNIĘCIE: jeśli to możliwe, szybka ucieczka po udanym teście na **ZRĘCZNOŚĆ**.
UNIESZKODLIWIENIE: wsunięcie wytrzymałego przedmiotu między ścianę, a podłogę. Jeżeli jest dostęp, możliwe rozbrojenie mechanizmu.
WYSTĘPOWANIE: wnętrza dużych budynków, grobowce, podziemia.
TRWAŁOŚĆ: bardzo długo, nawet 10K50 lat.
POWTARZALNOŚĆ: może być wielorazowa lub wymagająca obsługi (ustawienia mechanizmu).

Uwagi: 5% szans na zacięcie się mechanizmu.

OGIEŃ:

Ogień					
Rozmiar	**Siła**	**KO**	**DO**	**Rodzaj ran**	**Przykład**
Bardzo mały	1	K3	x2	ogień/obuchowe	świeca
Mały	2	K4	x2	ogień/obuchowe	pochodnia
Średni	4	K6	x2	ogień/obuchowe	ognisko
Duży	8	K8	x2	ogień/obuchowe	kuźnia
Gigantyczny	16	2K6	x2	ogień/obuchowe	pożar
Kolosalny	32	2K8	x2	ogień/obuchowe	duży pożar
Monstrualny	64	4K6	x2	ogień/obuchowe	wulkan



gień zadaje obrażenia w taki sam sposób, jak uderzenie bronią; **Siła** i *Kość Obrażeń*, podobnie jak w czasie obliczania ran zadanych w czasie walki wręcz, zależą od rozmiaru płomieni i temperatury. Podobnie jak w przypadku uderzenia bronią, także ogień może zadać dodatkowe obrażenia. Aby sprawdzić, czy dodatkowe rany zostały zadane, należy przed rzutem **KO** wykonać rzut K100, parzysty dublet oznacza, że dodatkowe obrażenia zostały zadane.

W przypadku ciosów zadanych płonącą bronią, na przykład pochodnią, obrażenia zadane ogniem obliczane są oddzielnie od tych, spowodowanych uderzeniem, tak więc może się zdarzyć, że choć sam cios nie zada ran, to płomienie mogą zranić trafioną istotę. Jeżeli potraktowana płomieniami istota posiada jakiś pancerz, to jest on uwzględniana pod warunkiem, że *rozmiar* ognia jest mniejszy od *kategorii rozmiaru* trafionej istoty a trafiona lokacja jest chroniona pancerzem.

Przykład: *Stojący na warcie Clem Shirestock zostaje zaskoczony przez skradającego się w ciemnościach goblina. Uzbrojony w maczugę i chroniony koszulką kolczą zielonoskóry trafia Clema w nogę, a ten ze stłuczonym kolanem upada na ziemię, o centymetry mijając płonące w pobliżu ognisko. Pozbawiony broni Clem sięga po płonące polano i rozpaczliwym ciosem trafia nacierającego goblina w korpus. Gracz prowadzący Clema oblicza obrażenia zadane ciosem polana, zadając zielonoskóremu 4 rany, następnie obliczane są obrażenia spowodowane ogniem. Płonące polano traktowane jest jak pochodnia, zadaje więc K4 obrażenia z* **Siłą** *2. Przed rzutem KO, gracz wykonuje rzut K100 by sprawdzić, czy płomienie zadadzą dodatkowych obrażenia, wypada 44, więc takowe rany zostały zadane. Na K4 wypada 3, więc goblin otrzymuje 5 punktów obrażeń. Goblin posiada 2 punkty* **Wt**, *pancerz kolczy zapewnia mu 1 punkt ochrony przed ogniem (rany zadane ogniem traktowane są jak ciosy obuchem), tak więc od punktów* **Żw** *zielonoskórego, po uwzględnieniu modyfikatora DO odejmuje się 4 punkty* **Żw**. *A zatem, łączne, zadane płonącym polanem obrażenia wynoszą 8 punktów, co diametralnie zmienia sytuację, ciężko rannego w tej chwili zielonoskórego.*

OBIEKTY ŁATWOPALNE:

Niektóre istoty i przedmioty uznaje się za obiekty *łatwopalne*, ponieważ są zbudowane z suchego, palnego materiału. Od czasu do czasu awanturnicy wpadną na pomysł podpalenia stogów siana, zboża na polu, lasu, domu itp. MG decyduje czy wybrany cel jest *łatwopalny*. Może się to zmieniać, zależnie od okoliczności - na przykład jeśli w przeciągu kilku ostatnich dni padał ulewny deszcz lub gdy panuje susza.

Podczas obliczania obrażeń zadanych celom *łatwopalnym* należy rzucić dwa razy **KO** i zsumowane wyniki dodać do **Siły**. Jeżeli więc obiekt *łatwopalny* został zaatakowany *pochodnią* otrzymuje obrażenia równe 2K4 z **Siłą** 2. Także tutaj należy rzucić K100, sprawdzając, czy nie zostały zadane dodatkowe obrażenia.

PODPALANIE:

Tylko obiekt *łatwopalny* można podpalić i tylko taki obiekt będzie płonął przez dłuższy czas. Podpalenie polega na zadaniu obrażeń od ognia o wielkości 5 punktów w czasie jednej lub kilku kolejnych rund. Tak więc, jeżeli w pierwszej rundzie zostałyby zadane obrażenia równe 4 punktom, w drugiej w ogóle żadne, a w trzeciej równe 3 punktom, to celu ataku nie uda się podpalić.

Podpalony obiekt *łatwopalny* będzie płonął, otrzymując w każdej następnej rundzie 2K4 obrażenia (niemodyfikowane przez **Wt** i *PZ*), aż zostanie zniszczony lub w jakiś sposób ugaszony.

PŁONĄCY OLEJ:

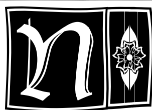
Płonący olej przywiera do skóry lub ubrania i jest bardzo trudny do ugaszenia. Dla niego wszystko jest łatwopalne - łącznie z ludźmi. Istoty oblane płonącym olejem otrzymują 2K4 punkty obrażeń (niemodyfikowane przez **Wt** i *PZ*) i zostaną podpalone, jeśli odniosą obrażenia o wielkości 5 lub więcej punktów. Bohaterowie mogą zrobić koktajl Mołotowa, zaopatrując butelkę lub flaszkę w szmaciany knot. Koktajl uważany jest za broń improwizowaną. Szansa jego zapalenia wynosi 50%, a próba celnego rzutu wymaga udanego testu *ryzyka*. Nieudany test oznacza, że zawartość butelki wylała się na rzucającego z 50% szansą zapalenia. Nieostrożne postacie oblane olejem lub alkoholem uważane są za obiekty łatwopalne.

GASZENIE OGNIA:

Płonące obiekty otrzymują 2K4 obrażenia (niemodyfikowane przez **Wt** i *PZ*) w każdej rundzie. Jedynym sposobem wygaszenia ognia jest zredukowanie liczby odniesionych obrażeń do zera. Jeśli płonąca postać ma na sobie kompletną zbroję istnieje niewielka szansa na to, że zdarzy się to w sposób naturalny.

W innym przypadku suma obrażeń może być zredukowana jedynie przez: gaszenie płomienia (-1 punkt obrażeń), gaszenie płomienia przez inną osobę (-1 punkt za każdą), polanie wodą (-1 punkt za wiadro), całkowite zanurzenie w wodzie (automatycznie do zera). Płonąca osoba nie może robić nic innego, prócz próby gaszenia na sobie ognia.

TRUCIZNY, CHOROBY, OBŁĘD:



astępne trzy paragrafy zawierają reguły, związane z trzema dość trudnymi aspektami gry. Każdy z nich musi być traktowany ostrożnie, ponieważ może wywrzeć silny i dezorganizujący wpływ na grę. W szczególności trucizny, za pomocą których stosunkowo łatwo pozbyć się wszystkich przeciwników mogą zepsuć wiele rozgrywek. Mistrz Gry musi znaleźć sposób ograniczenia sposobności użycia trucizny - najprostszym i najbardziej skutecznym z nich jest przypomnienie graczom, że jeśli wciąż używają trucizn, ktoś w końcu może użyć ich przeciwko nim…

TRUCIZNY:

Trucizny to substancje często wykorzystywane przez skrytobójców, a niekiedy także przez ambitnych i bezwzględnych arystokratów. Można je pozyskiwać z różnych źródeł. Dostarczają ich zarówno rośliny, jak i zwierzęta. Istnieją cztery klasy trucizn: *toksyczne*, *narkotyczne*, *jady zwierzęce* oraz *trucizny chemiczne*. Są to bardzo różniące się od siebie grupy i działają w różny sposób. Wewnątrz każdej z klas istnieje kilka typów trucizn.

Toksyny: zwykle uzyskiwane z roślin. Istnieje pewna liczba podgrup, każda z nich działa na pewną grupę istot. Ich efekty to utrata sił lub śmierć.

Narkotyki: również oparte o składniki roślinne, powodują halucynacje i w pewnych przypadkach obłęd.

Jady zwierzęce: jak sama nazwa wskazuje, są truciznami, pobranymi od jadowitych zwierząt. Mają na celu pozbawienie sił lub spowodowanie śmierci.

Gazy: są truciznami wyprodukowanymi w laboratoriach alchemików, wytwarzają je również niektóre istoty. Ich efekty są bardzo różne, od wymiotów do śmierci.

OTRZYMYWANIE TRUCIZN:

Bohaterowie mogą otrzymywać trucizny (jeśli MG się na to zgodzi), zgodnie z zasadami podanymi w **Ekwipunku**. Czasami sprzedaż pewnych określonych rodzajów trucizn może być zabroniona przez miejscowe prawo, ale w większości wypadków wolno nimi handlować. Zakupiona trucizna może nie mieć pełnej mocy, gdyż jest *przeterminowana*, zwietrzała.

PRODUKOWANIE TRUCIZN:

Bohaterowie posiadający umiejętność *warzenie trucizn* mogą samodzielnie wyrabiać trucizny. Zwykle robią to między przygodami, ale w specjalnych okolicznościach MG może im pozwolić na wyrób trucizn z trakcie gry. Jest to jednak długi i skomplikowany proces i MG powinien upewnić się, czy bohater posiada na to wystarczającą ilość czasu. Zanim bohaterowie zaczną wytwarzać truciznę muszą:

Znaleźć lokal: pokój w zajeździe prawdopodobnie będzie wystarczający, jednak należy być ostrożnym w informowaniu właściciela o tym, co tam się będzie działo.

Znaleźć wyposażenie: bohater musi mieć podstawowe wyposażenie w rodzaju małej ręcznej wagi, moździerza z tłuczkiem, palnika, flaszek i butelek.

Znaleźć surowce: ogólnie rzecz biorąc składniki trucizn są rzadkie i trudne do znalezienia. MG może zdecydować, że bohaterowie znajdą je tylko w pewnych miejscach (na przykład gdy w opublikowanym scenariuszu będzie napisane, że w danym miejscu są dostępne). Można też nabywać je u odpowiednich osób, takich jak bohaterowie niezależni - alchemicy lub aptekarze. Do wyprodukowania większości trucizn potrzeba K4+1 składników, *dostępność* wszystkich jest *niewielka*, każdy składnik kosztuje 3K10 szylingów za porcję. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż kupowanie składników, potrzebnych do wyprodukowania trucizny powinno wzbudzić podejrzenia na temat intencji kupujących je osób.

Te podstawowe przygotowania zabierają czas - przynajmniej jeden dzień w dużym mieście, dłużej w małych miasteczkach, gdzie niektóre z potrzebnych przedmiotów w ogóle mogą być nieosiągalne. Jeżeli czas odgrywa dużą role, MG musi zdecydować jak długo trwają przygotowania. Jeżeli zakończą się ono sukcesem, bohater może zabrać się do warzenia trucizny w ilości jednej dawki

pierwszego dnia, a K6 każdego następnego, pod warunkiem, że nie robi nic innego.

PODAWANIE TRUCIZN:

Następnym krokiem po przygotowaniu lub zdobyciu trucizny w inny sposób jest podanie jej ofierze. Ponieważ większość trucizn używanych w Starym Świecie na płynną konsystencję, dwoma najbardziej pospolitym metodami jest dodawanie trucizny do jedzenia i picia albo wprowadzanie jej przez ranę. Do każdej z tych dwóch metod używa się dwóch, niewiele różniących się form trucizny, które nazywamy *trucizną zadawaną* i *trucizną na ostrzach*.

TRUCIZNA ZADAWANA: sposoby podania jej ofierze mogą być bardzo różne: najprostszym jest dodanie jej do jedzenia lub picia, jednak sprytniejsi bohaterowie mogą próbować przekonać ofiarę, że w rzeczywistości trucizna jest lekiem lub magicznym napojem.

Podczas spożywania zatrutego pożywienia ofiara ma szansę zauważyć, że coś jest nie w porządku. Zależy to od ilości jedzenia, co wpływa na koncentrację w nim trucizny, a więc w konsekwencji na jego smak. Szanse te wynoszą:

pucharek	15%
kubek lub mały półmisek	10%
kufel lub duży półmisek	05%

Wielkość tej procentowej szansy podana jest dla jednej dawki trucizny. Dla każdej następnej prawdopodobieństwo ulega podwojeniu (tak więc podstawowa szansa wykrycia dwóch dawek trucizny w kuflu wynosi 10%, trzech dawek - 15% itd.). Oblicza się średnią z tej liczby i **INTELIGENCJI** ofiary, modyfikując ją przy takich umiejętnościach jak *gotowanie*, *piwowarstwo* oraz *warzenie trucizn* i wykonuje test. Test udany oznacza, iż ofiara odkryła, że pożywienie jest podejrzane i może przerwać posiłek, zanim wchłonie tyle trucizny, by doznać obrażeń. Jeżeli test jest nieudany, ofiara nie zdołała nic zauważyć i niefrasobliwie zjada całą porcję.

TRUCIZNA NA OSTRZACH: tego typu truciznę przygotowuje się w normalny sposób, ale później musi być przedestylowana i zagęszczona do konsystencji pasty. Ten proces zajmuje dodatkowo dzień i jest materiałochłonny, gdyż z dwóch dawek trucizny można wyprodukować jedną dawkę pasty do zatruwania ostrzy. MG może zdecydować, że bohater, mający dostęp do w pełni wyposażonego laboratorium alchemicznego bądź aptekarskiego, może zredukować straty, produkując dwie dawki pasty z trzech dawek trucizny nieprzetworzonej.

Jedna porcja takiej substancji wystarcza do zatrucia ostrza jednej sztuki *małej* broni tnącej lub kłującej. Gdy broń zrani ofiarę, trucizna przenika do jej organizmu. Trucizna na ostrzu działa tylko przy pierwszym ciosie i staje się bezwartościowa, jeśli nie zostanie użyta w ciągu K4 godzin od nasmarowania broni.

CZAS DZIAŁANIA:

Trucizny nie działają od razu po zaaplikowaniu. Trucizna musi najpierw wniknąć w głąb organizmu, a dopiero potem wywiera określony skutek. Większość używanych trucizn zaczyna działać po około dwudziestu lub trzydziestu sekundach, po dwóch lub trzech rundach gry. Inne muszą dotrzeć to pewnych określonych miejsc (np. do mózgu), a dopiero potem wywierają na organizm swój wpływ (cztery lub pięć rund). Jady zwierzęce mają bardzo różny czas działania. Istnieją toksyny działające prawie natychmiastowo. W ich przypadku barierą jest jedynie szybkość rozprowadzenia po organizmie, w mechanice gry skutek widoczny jest w następnej rundzie od zakażenia. MG powinien kierować się tutaj rozsądkiem i rodzajem zadanej trucizny.

TEST TRUCIZNY:

Jak napisano wcześniej, omawiając **STANDARDOWE TESTY**, ofiara może wykonać test oparty na **ODPORNOŚCI**, służący do przezwyciężenia efektów trucizny. Udany test oznacza brak efektów zatrucia, dawka trucizny po prostu nie działa, natomiast nieudany oznacza, że dawka zadziałała ona z pełną mocą. MG może zdecydować, że niektóre trucizny są silniejsze od innych, wprowadzając modyfikatory testu. W przypadku najsilniejszych trucizn, ofiara może odczuwać drobne dolegliwości nawet po udanym teście. Gdy w grę wchodzi kilka dawek, ofiara musi wykonać oddzielny test dla każdej - każdy udany test neutralizuje działanie jednej dawki.

DAWKOWANIE TRUCIZNY:

Podane w podrozdziale **EFEKTY TRUCIZN** sposoby dawkowania toksyn, narkotyków oraz jadów zwierzęcych mają zastosowanie w przypadku istot o rozmiarze *średnim*. Jeśli poddana działu trucizny istota jest innego rozmiaru należy skorzystać z poniższej tabeli, aby określić ile dawek (lub jaka jej część) potrzeba aby trucizna odniosła efekt.

TABELA: MODYFIKATOR DAWKOWANIA TRUCIZN

ROZMIAR	MODYFIKATOR DAWKOWANIA
Bardzo mały	x¼
Mały	x½
Średni	x1
Duży	x2
Gigantyczny	x4
Kolosalny	x8
Monstrualny	x16

EFEKTY TRUCIZN:

TOKSYNY:

Każda toksyna działa tylko na jedna rasę lub grupę ras, tak jak podano niżej:

TOKSYNA	ODDZIAŁUJE NA
Czarny korzeń	orki, gobliny, hobgobliny, snotlingi
Grobowy korzeń	ożywieńcy
Jad na bestie	większość zwierząt i potworów
Jad na demony	demony
Jad na elfy	elfy
Jad na giganty	drzewce, giganty, ogry, trolle
Jad na ludzi	gnomy, Khazadzi, ludzie, niziołki
Jad na reptilliony	gady i płazy
Liść prawdy	zwierzołaki w formie zwierzęcej

Toksyny mogą mieć wpływ na istoty innych ras, chociaż rzadko powodują coś więcej niż skurcze żołądki i mdłości. Zależy to od Mistrza Gry. Efekt działania toksyny, zależy od ilości dawek, wchłoniętych przez ofiarę.

TOKSYNA	1 DAWKA	2 DAWKI	3 DAWKI	4 DAWKI
Czarny korzeń	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Grobowy korzeń	odegnanie	zniszczenie	zniszczenie	zniszczenie
Jad na bestie	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na demony	odegnanie	odegnanie	paraliż	śmierć
Jad na elfy	paraliż	śmierć	śmierć	śmierć
Jad na giganty	otumanienie	omdlenie	omdlenie	śmierć
Jad na ludzi	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na reptilliony	otumanienie	omdlenie	śmierć	śmierć
Liść prawdy	odegnanie	przemiana	przemiana	przemiana

NARKOTYKI:

Oddziałują na większość humanoidalnych ras, a także na większość domowych i dzikich zwierząt. Nie mają wpływu na bezrozumne lub magiczne istoty, takie jak ożywieńcy czy demony.

Wszystkie narkotyki wywołują halucynacje. Każda dawka wymaga wykonania testu **SIŁY WOLI**. Jeżeli będzie nieudany, ofiara otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*. Pozostałe efekty działania narkotyków:

NARKOTYK	1 DAWKA	2 DAWKI	3 DAWKI	4 DAWKI
Czarny lotos	otumanienie	omdlenie	paraliż	śmierć
Korzeń żmii	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Liść szaleństwa	otumanienie	otumanienie	otumanienie	omdlenie
Nocny cień	otumanienie	śmierć	śmierć	śmierć
Ośli liść	otumanienie	paraliż	paraliż	paraliż

JADY ZWIERZĘCE:

Działają na wszystkie niemagiczny istoty. Są podobne do toksyn, lecz często o wiele silniejsze. Z reguły jednak, po pobraniu od zwierzęcia, rozkładają się szybciej od toksyn.

JAD	1 DAWKA	2 DAWKI	3 DAWKI	4 DAWKI
Pająka	paraliż	śmierć	śmierć	śmierć
Skorpiona	otumanienie	śmierć	śmierć	śmierć
Węża	śmierć	śmierć	śmierć	śmierć

Podano tu efekty najsilniejszych i najbardziej zabójczych trucizn. Trucizny jakie mogą być pobrane od osobników każdego gatunku - mogą się one znacznie różnić mocą i MG nie powinien obawiać się zredukowania skutków ich działania do poziomu najbardziej mu odpowiadającego.

GAZY:

Działają na wszystkie niemagiczne istoty znajdujące się w oparach, chyba że są wyposażone w specjalne odporności lub inne cechy, które chronią, np. *gaz szaleństwa* nie zadziała na istoty całkowicie odporne na oddziaływania psychologiczne. Efekty działania gazu trwają do momentu opuszczenia chmury, chyba że napisano inaczej. Po uwolnieniu tworzą półkulę o promieniu K4x2 metrów wokół źródła i utrzymują się przez 2K6 rund, mogą przemieszczać się z wiatrem z prędkością K6x2 metrów na turę. Kierunek wiatru jest określany losowo rzutem K8.

GAZ	EFEKT
Oleisty dym	Taki sam jak czar *Mistyczna mgła*.
Paraliżujący	Nieudany test **ODP** oznacza *paraliż*.
Szaleństwa	Po nieudanym teście **ODP**, ofiara wpada w *furię*, która trwa do chwili wykonania pomyślnego testu **ODP**, lub wyjścia z chmury.
Trujący	Po nieudanym teście **ODP** ofiara umiera po K3 rundach.
Wymiotny	Nieudany test **ODP** oznacza *nudności*.

WYJAŚNIENIE EFEKTÓW:

NUDNOŚCI: ofiara pod wpływem trucizny nie czuje się dobrze a jej reakcje są spowolnione. Nudności obniżają wszystkie *cechy główne* o -10% a **SZ** o -1. Ewentualnie MG może dołożyć do tego pewne typowe efekty ostrego zatrucia. Występują przez K3 godziny.

ODEGNANIE: w następnej rundzie ofiara musi odejść od źródła trucizny. Mistrz Gry może zadecydować, że powrót jest zależny od wyniku testu **SIŁY WOLI**.

OMDLENIE: ofiara traci przytomność na liczbę godzin równą 4K4 minus jej **WYTRZYMAŁOŚĆ** (minimalnie 1 godzina), ale można ją obudzić w normalny sposób. Po przebudzeniu jest *otumaniona* przez następne K6 godzin.

OTUMANIENIE: ofiara jest przytomna, ale zdezorientowana i jej ruchy są niepewne, nie widzi dobrze, nie może zebrać myśli. *Cechy główne* redukuje się o

-10% na liczbę godzin równą 4K4 minus **WYTRZYMAŁOŚĆ** istoty (minimalnie 1 godzina). Otumaniona istota może się poruszać jedynie w tempie *ostrożnym*. Po otumanieniu, przez K3 godziny występują efekty *nudności*.

PARALIŻ: ofiara jest sparaliżowana przez liczbę godzin równą 4K4 minus jej **WYTRZYMAŁOŚĆ** (minimalnie 1 godzina) i nie może powrócić do normalnego stanu w naturalny sposób. Gdy minie już działanie paraliżu, jest *otumaniona* przez następne K6 godzin.

PRZEMIANA: ofiara powraca do normalnej, ludzkiej postaci i musi wykonać test **SIŁY WOLI**, aby ponownie zmienić formę.

ŚMIERĆ: ofiara umiera.

ZNISZCZENIE: ofiara rozpada się w proch.

REKONWALESCENCJA PO ZATRUCIU:

Istoty, które nie zostaną zabite przez truciznę po pewnym czasie powracają do zdrowia. Podstawowy czas rekonwalescencji podano w punkcie **WYJAŚNIENIE EFEKTÓW**, jednak MG może go zmienić w zależności od siły trucizny, ilości dawek i ogólnego stanu zdrowia ofiary.

PRZYKŁAD: *Clem Shirestock odwiedził gospodę, nie wiedząc o tym, że jest to baza gangu rzezimieszków. Ich zwykłym modus operandi jest podanie trucizny w posiłku gościa, obrabowanie go i wrzucenie do kanałów, prowadzących do rzeki.*

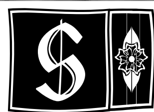
*Clem zamówił duży posiłek, który został nafaszerowany nie mniej niż czterema porcjami jadu na ludzi. Ma więc 20% szansę podstawową na zauważenie, że posiłek został zatruty. Średnia z jego **INTELIGENCJĄ** (32) wynosi 26%. Clem wyrzucił 40 i konsumuje posiłek z apetytem, w błogiej nieświadomości, że dodano doń truciznę.*

*Teraz musi wykonać test, aby uniknąć działania każdej z czterech dawek. Jego **ODPORNOŚĆ** wynosi 30, daje mu to 30% szansę ocalenia, a ponieważ nie posiada umiejętności odporność na trucizny, nie jest ona modyfikowana. Grający Clemem wyrzucił 15, 84, 52 i 17 - dwa sukcesy i dwie porażki. Oznacza to, że Clem jest pod działaniem dwóch dawek trucizny.*

*MG, sprawdzając w powyższej tabeli działanie toksyny, stwierdza, że Clem jest sparaliżowany, ale żyje. Rabusie nie zdołali tego zauważyć, a gdy Clem pada na stół - okradają go i wrzucają do kanałów. MG rzuca 4K4 uzyskując 9 i odejmuje **WT** Clema wynoszącą 3 i otrzymuje ostateczny wynik 6. Clem będzie sparaliżowany przez 6 godzin.*

Jeżeli w stanie paraliżu przeżyje podróż przez kanał i w dół rzeki, to po ocknięciu się będzie otumaniony, jeszcze przez K6 godzin. MG decyduje, co się z nim będzie dziać w tym czasie - może zostać zaatakowany przez szczury, znaleziony przez strażnika miejskiego, może mu się też przytrafić tuzin innych rzeczy. Grający Clemem przysięga już nigdy nie jeść w tej gospodzie i trzyma kciuki, gdy MG sięga po kostki.

CHOROBY:



tary Świat nie jest zbyt czystym miejscem, medycyna jest w powijakach, a jedynie nieliczne społeczności są na tyle świadome znaczenie czystości, by zająć się tym problemem. Szczury w większości miast są liczniejsze od ludzi. Główne, oprócz szczurów, źródła chorób to: zanieczyszczone źródła wody, otwarte rynsztoki i źle przechowywana żywność. Czasami ogromne obszary są nawiedzane przez straszliwe plagi i epidemie, jednak dla bohaterów główne ryzyko zarażenia się stanowią ukąszenia i inne rany.

ZARAŻENIE:

Warunki zarażenia się poszczególnymi chorobami podano w ich opisach. Gdy bohaterowie grozi zarażenie się jakąś chorobą, wykonuje się test *choroby* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**). W teście uwzględnia się wszystkie modyfikatory podane w opisie choroby. Udany test oznacza, że bohater nie zachorował, po nieudanym choruje z podanymi w opisie objawami.

POSPOLITE CHOROBY:

Nie ma nadziei, jest tylko agonia.
- Herman, kultysta Nurgla

Kilka z najbardziej pospolitych chorób, występujących w Starym Świecie wyszczególniono niżej, razem z wywoływanymi przez nie skutkami i procedurą postępowania z nimi w grze. Jeżeli MG zechce, może wprowadzić więcej chorób, zgodnie z ogólnym, ukazanym w przykładach schematem.

CHOLERA

CZAS INKUBACJI: K6 dni
CZAS TRWANIA: 2K6 dni
TEST: *choroby*
OPIS: Cholera jest groźną chorobą jelit wywołaną przez bakterie żyjące w brudnej wodzie lub pożywieniu. W Starym Świecie niewiele osób przejmuje się higieną, wiec cholera występuje bardzo często. Najczęściej rozprzestrzenia się na terenach podmokłych, w ujściach rzek oraz biednych dzielnicach miast. Epidemie cholery zdarzają się co kilkanaście lat, zbierając obfite żniwo wśród biedoty.

Gdy bohater zje pożywienie lub wypije wodę w której znajdują się bakterie cholery musi wykonać test *choroby*. Jeśli test jest nieudany bohater zaraża się chorobą. Po K6 dniach od zarażenia u chorego pojawiają się bóle głowy, brzucha, *wodnista* biegunka oraz niepohamowane wymioty. Chory zupełnie nie jest zdolny do utrzymania w sobie pożywienia.

Choroba trwa przez 2K6 dni. Chory musi codziennie wykonywać test każdej *cechy głównej* (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA**) tracąc -5% za każdy niepomyślny wynik. Jeżeli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera, chory umiera. Utracone punkty są odzyskiwane z prędkością +5% na 2 dni całkowitego odpoczynku. Opieka kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji jak przy ranach (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

CZARNA PLAGA

CZAS INKUBACJI: 2K10 dni
CZAS TRWANIA: 2K10 dni
TEST: *choroby*
OPIS: czarna plaga jest roznoszona przez szczury. Powodujący ją wirus zaraża pasożytujące na szczurach pchły, a choroba jest przenoszona, jeżeli zarażona pchła ugryzie człowieka. Na nieszczęście nikt w Starym Świecie o tym nie wie. Oficjalna opinia medyczna głosi, że choroba ta jest powodowana przez *niezdrowe opary*, unoszące się w powietrzu. Standardowy środek zapobiegawczy to wciągnięcie skóry wołowej na maszt, pozostawienie jej tam przez dwa dni, a potem zdjęcie i zakopanie w głębokim dole. Oczywiście, ten sposób nie ogranicza nawet w najmniejszym stopniu rozszerzania się epidemii, które potrafią zdziesiątkować ludność całych krajów. Na szczęście *czarna plaga* jest bardzo rzadka, ostatni zanotowany przypadek jej pojawienia się miał miejsce prawie wiek temu.

Osoba narażona na zarażenie *czarną plagą* musi wykonać test *choroby*. Udany test oznacza, iż do zarażenia nie doszło, a następne rzuty przeciw tej chorobie mają modyfikator +10%. Jeżeli rzut był nieudany, testowana osoba zaraża się tą chorobą.

Po 2K10 dniach inkubacji choroby, ofiary zaczynają mieć mdłości, wymiotują, są całkowicie niezdolne do utrzymania w sobie pożywienia. Ma to oczywiście osłabiający wpływ na ich siły witalne. Chory musi codziennie wykonywać test każdej *cechy głównej* (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA**) tracąc -5% za każdy niepomyślny wynik. Jeżeli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera, chory umiera.

Choroba trwa przez 2K10 dni, po upływie których bohaterowie, którzy przeżyli zaczną odzyskiwać utracone punkty cech w tempie +5% za każde 2 dni całkowitego odpoczynku w łóżku. Opieka kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji jak przy ranach (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Na początku okresu rekonwalescencji bohater musi jednak wykonać testy **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI**, jeżeli testy są nieudane bohater traci *na stałe* - K6x5% **KRZEPY** i/lub **ODPORNOŚCI**, wartości tych cech mogą spaść minimalnie do 10.

CZERWONA OSPA

CZAS INKUBACJI: K10 dni
CZAS TRWANIA: 2K10 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem modyfikatora -10%
OPIS: czerwona ospa to krótkotrwała, ale bardzo niebezpieczna choroba, która łatwo może doprowadzić do śmierci zarażonego. Dwukrotnie zmiotła prawie całą ludność Mousillon z powierzni ziemi i była powodem utworzenia kordonu ochronnego, który chroni rzesztę Bretonni przed podobnym losem. Zarazić się można głównie przez picie brudnej wody. Początkowe objawy to silny ból gardła i niekontrolowane dreszcze. Po upływie jednego dnia pojawiają się wewnętrzne krwotoki (często krew wydostaje się przez nos, usta i oczy), gwałtowny krwawy kaszel i silny ból w piersi. Wnętrzności osób, które zmarły na tę chorobę, często przypominają krwawą miazgę. Ludowych sposobów leczenia czerwonej ospy jest równie wiele, co samych chorych, a zalicza się do nich puszczanie krwi, amputację kończyn, wiercenie otworów w czaszcze oraz przykładanie żywych żab.

Nieudany test *choroby*, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%, oznacza, że po K10 dniach na całym ciele zakażonego pojawiają się czerwone krosty. Utrzymują się przez 2K10 i w tym czasie chory traci po -10% **KRZEPY**, **ODPORNOŚCI**, **SIŁY WOLI**, a także -3K10% **CHARYZMY**. Ponadto, każdego dnia chory musi wykonać test **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI** tracąc -K5% za każdy niepomyślny wynik. Jeżeli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera, chory umiera.. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu z wyjątkiem **CHARYZMY**, z której K10% jest tracone na stałe z powodu blizn po krostach.

DRŻĄCZKA KOSTNA

CZAS INKUBACJI: K6 dni
CZAS TRWANIA: 2K10 dni
TEST: *choroby*
OPIS: chorobą można się zarazić poprzez kontakt z osobą już zarażoną. Postacie, które zetknęły się z chorym na drżączkę kostną muszą wykonać test *choroby*.

Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, po K6 dniach kości zarażonego wypaczają się i zniekształcają, w niektórych miejscach zanikając, a w innych nadmiernie się rozrastając. Zaraza przenosi się przez

powietrze, a jej ofiarami padały w przeszłości całe wsie i osady. Ślady przejścia plagi znaczyły tylko poskręcane, zniekształcone zwłoki. Każdego dnia chory musi wykonać test **ODP**, którego niepowodzenie oznacza permanentną utratę -K10% **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI**. W miarę jak jego szkielet się wypacza, a kościec degeneruje, chory doświadcza potwornego bólu. Jeżeli **K** lub **ODP** spadną do 0, nieszczęśnik umiera, gdy jego kości przebijają ważne organy i rozrywają ciało na strzępy.

FEBRA

CZAS INKUBACJI: K4 dni

CZAS TRWANIA: 2K10 dni

TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%

OPIS: febrą można się zarazić poprzez kontakt z osobą już zarażoną. Postacie, które zetknęły się z chorym na febrę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem -10%.

Febra to choroba, która wzbudza powszechny strach wśród mieszkańców Starego Świata. Choroba atakuje dolne partie kręgosłupa i w połączeniu z wysoką gorączką wywołuje niekontrolowane drgawki. Ich siła jest tak ogromna, że chory nie może spać, jeść, pić ani wykonywać jakiejkolwiek innej czynności. Większość zarażonych wolałaby się zabić, niestety zwykle są bezradni, skazani na powolną śmierć z głodu i pragnienia.

Febra odbiera choremu zdolności manualne i wpędza w obłęd, wynikający z niekontrolowanych skurczów mięśni. **WW** i **US** chorego są zmniejszane o połowę. Ponadto, każdego dnia należy wykonać test **ODP**, którego niepowodzenie oznacza zmniejszenie **SZ** o -1, a **ODP** i **ZR** o -5%. Jeśli **ODP** spadnie do 0, chory umiera.

GALOPUJĄCE SUCHOTY

CZAS INKUBACJI: zobacz opis

CZAS TRWANIA: do wyleczenia lub śmierci chorego

TEST: *choroby*

OPIS: galopujące suchoty są niezwykle silną formą gruźlicy. Efekty choroby nawarstwiają się i prawie zawsze kończą się one śmiercią.

Każdego miesiąca po nabawieniu się choroby ofiara musi wykonać test *choroby*, z ujemnym modyfikatorem -10% za każdy miesiąc, jaki upłynął od zarażenia. Po pierwszym nieudanym teście **SZ** zmniejsza się o -1, a wysokość *cech głównych* spada o -5%. Po drugim nieudanym teście o jeden punkt zmniejsza się **ŻW**, a wszystkie *cechy główne* spadają o kolejne -5%. Trzeci nieudany wynik testu ma takie same efekty jak pierwszy, czwarty jak drugi itd. Śmierć następuje, gdy **KRZEPA** albo **ODPORNOŚĆ** chorego spadnie do 0.

W czasie choroby ofiara galopujących suchot ma narastające kłopoty z oddychaniem, pluje krwią i cierpi na bóle klatki piersiowej i okresową gorączkę.

Normalne środki zaradcze (w rodzaju umiejętności *leczenie chorób* lub zaklęć) działają w zwykły sposób, za ich pomocą można wyleczyć chorego z galopujących suchot. Rekonwalescencja trwa jednak tak długo, jak długo trwała choroba, a połowa straconych punktów jest tracona na stałe.

GANGRENA STÓP

CZAS INKUBACJI: K6 dni

CZAS TRWANIA: K8 dni

TEST: *choroby*

OPIS: na podeszwach stóp chorego pojawiają się pęcherze. Następnego dnia pękają i sączy się z nich śmierdząca, brązowa ropa. Uciskanie ich (także podczas chodzenia) jest niezwykle bolesne, a stopniowo pęcherze pokrywają całą stopę, która zaczyna gnić. Co dziwne, choroba atakuje wyłącznie stopy, tak więc osoby bez nóg są na nią całkowicie odporne.

SZ postaci zostaje zmniejszona do 1 punktu, a jeśli bohater próbuje stanąć lub chodzić, otrzymuje modyfikator -K3x10% do wszystkich *cech głównych*. Każdego dnia trwania choroby musi wykonać test **ODP**, którego trudność wzrasta codziennie o 1 stopień, zaczynając od poziomu *Bardzo Łatwego* (+30%). Dowolny nieudany test oznacza, że jedna ze stóp zaczyna gnić i trzeba ją amputować.

Niektórzy medycy w ramach kuracji nacierają stopy chorego maścią z utartych na papkę wijów bagiennych.

GORĄCZKA ŚMIERDZĄCYCH STÓP

CZAS INKUBACJI: K3 dni

CZAS TRWANIA: 2K4 dni

TEST: *choroby*

OPIS: ta ohydna choroba jest powszechną dolegliwością wśród niziołków, ale występuje również wśród ludzi. Przypadki pojawienia się tej choroby zdarzają się już nie tylko w Krainie Zgromadzenia, ale także w całym Imperium. Nie ma pewności, co powoduje jej przenoszenie, choć niektórzy ludzie twierdzą, że już samo przebywanie z *pokurczami* w jednym pomieszczeniu to pewny sposób na zarażenie. Choroba objawia się dreszczami, gorączką i mdłościami, a także paskudnym odorem stóp. Wśród chłopstwa popularne jest zwalczanie zarazy jej własną bronią, głównie przez nacieranie stóp kawałkami zgniłego mięsa, odchodami i temu podobnymi paskudztwami.

Chory otrzymuje modyfikator -20% do wszystkich *cech głównych*. Ze względu na potworny smród, chory oraz wszystkie osoby znajdujące się w pobliżu otrzymują ujemny modyfikator -10% do wszystkich testów związanych z *węchem*.

GORĄCZKA WYMIOTNA

CZAS INKUBACJI: K8 dni

CZAS TRWANIA: K10 dni

TEST: *choroby*

OPIS: chory ma gorączkę i często wymiotuje jaskrawoczerwoną wydzieliną. Jest jaśniejsza od krwi, jednak medycy podejrzewają, iż to właśnie krew nadaje wydzielinie ową barwę. Po K3 dniach chory dostaje dreszczy, mimo iż wciąż ma gorączkę. Zachowuje przytomność jednak domaga się coraz więcej ciepła, żeby móc się ogrzać.

Postać otrzymuje modyfikator -K2x10% do *cech głównych*. Ponadto każdego dnia trwania choroby musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że postać traci -K10% **ODP** i wymiotuje przez większość dnia. Jeśli **ODP** spadnie do 0, chory umiera. Gdy choroba się skończy, **ODP** wraca do normalnego poziomu w tempie +5% z dzień odpoczynku.

GROBOWA ZGNILIZNA

CZAS INKUBACJI: K10 dni

CZAS TRWANIA: do wyleczenia lub śmierci chorego

TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x ilość straconych punktów **ŻW**.

OPIS: ta choroba jest czasem roznoszona przez mumie, zombie i inne stwory, należące do ożywieńców - więcej szczegółów znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**. Każda istota, zraniona przez roznoszącego chorobę ożywieńca musi po walce wykonać test *choroby* z modyfikatorem -5% za każdy punkt **ŻW**, stracony w tym starciu.

Jeżeli test jest nieudany, raniony został zarażony zgnilizną i musi wykonać podobny test *każdego dnia* lub traci -5% **ODP**, **ZR** i **CHA**. Zgniliznę można wyleczyć tylko dzięki umiejętności *leczenie chorób* lub korzystając z magii. Punkty cech są tracone na stałe i mogą być odzyskane tylko przez późniejsze rozwinięcie charakterystyki.

GRYPA

CZAS INKUBACJI: K8 dni

CZAS TRWANIA: K10 dni

TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%

OPIS: grypą można się zarazić poprzez kontakt z osobą już zarażoną. Postacie, które zetknęły się z chorym na grypę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem -10%.

Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, po K8 dniach chory zaczyna odczuwać silne bóle głowy i ogólne osłabienie, które utrzymuje się przez K10 dni. W trakcie trwania choroby chory traci po -20% **KRZEPY**, **ODP**, **SW** oraz **CHA**. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu w tempie +5% za 2 dni odpoczynku. Opieka kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji jak przy ranach (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

INFEKCJA RANY

CZAS INKUBACJI: K4 godziny

CZAS TRWANIA: do wyleczenia chorego

TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x ilość straconych punktów **ŻW**

OPIS: niektóre istoty mogą przenosić infekcje, co szczegółowo opisano w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**. Postać zraniona w walce z takim zwierzęciem musi wykonać test *choroby* z modyfikatorem -5% za każdy stracony w walce punkt **ŻW**.

Jeżeli test jest nieudany, rana została zainfekowana. Po K4 godzinach wokół skaleczonego miejsca pojawia się obrzęk i zaczerwienienie. W tym czasie ranny traci -3K10% **ZR**. Punkty **ŻW** z zainfekowanej rany odzyskiwane są w tempie dwukrotnie wolniejszym niż normalnie, chociaż opieka medyczna, tak jak zwykle skraca czas rekonwalescencji. Mimo wszystko bohater musi wykonać udany test **ODP** albo straci na stałe 1 punkt **ŻW** na danej lokacji. Jeśli wynik będzie równy 91-00, to za *każdą* ranę otrzymaną podczas walki jest na stałe tracone -5% **ODP**, która może osiągnąć minimalną wartość równą 10.

KRWAWA BIEGUNKA

CZAS INKUBACJI: K4 godziny

CZAS TRWANIA: K3 dni

TEST: *choroby*

OPIS: biegunka to pospolita choroba, która powoduje, że chory w stosunkowo krótkim czasie wydala z siebie ogromną ilość na wpół strawionego pożywienia. Jej odmianą jest wyjątkowo uciążliwa krwawa biegunka, uważana za karę boską sprowadzaną na grzeszników i ludzi podłych. Stosowane medykamenty również nie należą do najprzyjemniejszych. Dotkniętym chorobą zaleca się wdychanie oparów siarkowych, spożywanie krwistej kaszanki, nacieranie świńskim tłuszczem lub stosowanie czopków z wosku.

Poważne odwodnienie organizmu powoduje, że każdego dnia trwania choroby, chory musi wykonać test **ODP**. Nieudany rezultat oznacza kumulatywny modyfikator -5% do *cech głównych*. Jeśli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** ofiary spadną do zera, chory umiera. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu w tempie +5% z dzień odpoczynku.

OSPA ROPNA

CZAS INKUBACJI: K6 dni

CZAS TRWANIA: K6 dni. Pęcherze pękają ostatniego dnia

TEST: *choroby*

OPIS: ta szpecąca ciało choroba wywołuje u zarażonego swędzące, czerwone obrzęki na całym ciele. Po kilku dniach obrzęki zmieniają się w pęcherze, które gwałtownie pękają i w ten sposób dalej roznoszą

chorobę. Pękaniu można zapobiec delikatnie rozcinając pęcherze, co wymaga testu **ZRĘCZNOŚCI** lub umiejętności *leczenie chorób*. Można też przemywać skórę pacjenta gorącym, stężonym roztworem octu.

Nieustanne swędzenie rozprasza chorego na tyle, że otrzymuje modyfikator -10% do testów **INT** i **SW**. W ostatnim dniu choroby pacjent musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że traci na stałe -K10% **ODP**. Postać, która przeżyła tę chorobę, uodparnia się na nią.

ROBACZYWY KOKLUSZ

CZAS INKUBACJI: K2 dni
CZAS TRWANIA: K3 dni
TEST: *choroby*
OPIS: tę dokuczliwą chorobę roznoszą niewielkie robaki, żyjące w zbożu i sianie. Objawia się dławiącym kaszlem, dusznościami i wydzielaniem gęstej, żółtawej flegmy. Chory jest w stanie tylko szeptać ochrypłym głosem, zaś czarodzieje nie mogą rzucać zaklęć. Znachorzy zalecają wdychanie rozmaitych naparów, co niejednokrotnie prowadzi do uzależnienia.

Każdego dnia trwania choroby należy wykonać test **ODP**, nieudany test oznacza kumulatywny modyfikator -5% do *cech głównych*. Drugi nieudany test **ODP** oznacza także ujemny modyfikator -1 do **SZ**. Po ustąpieniu choroby cechy wracają do normalnego poziomu w tempie +5%/+1 za dwa dni odpoczynku.

SMRODLIWE WIATRY

CZAS INKUBACJI: K3 godziny
CZAS TRWANIA: 2K3 dni
TEST: *choroby*
OPIS: ta gwałtowna, uciążliwa i wstydliwa przypadłość jest spotykana u osób, które nie przykładają wagi do jakości spożywanych posiłków. W Altdorfie choroba ta znana jest jako *Zemsta Rumstera*, od nazwiska pewnego niziołka, który swego czasu sprzedawał paszteciki z mięsem za jednego pensa. Większość odwiedzających okolicę skąpców, którzy połasili się na ten wątpliwy smakołyk, musiała później wydać znacznie więcej pieniędzy na medyków, prosząc ich o uśmierzenie bólu brzucha. Jedynym lekarstwem na smrodliwe wiatry jest odpoczynek, picie czystej wody oraz częste wizyty w wychodku.

Każdego dnia trwania choroby należy wykonać test **ODP**, nieudany test oznacza kumulatywny modyfikator -5% do *cech głównych*. Po ustąpieniu choroby *cechy główne* wracają do normalnego poziomu w tempie +5%za dzień odpoczynku.

SPUCHLIZNA

CZAS INKUBACJI: K3 godziny
CZAS TRWANIA: 2K10 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%
OPIS: spuchlizną można się zarazić poprzez kontakt z postacią już zarażoną. Istoty żywe, które zetknęły się z chorym na spuchliznę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem -10%.

Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem organy wewnętrzne ofiary zaczynają puchnąć, a po K3 godzinach chory zaczyna odczuwać silne bóle brzucha i ogólne osłabienie, które utrzymuje się przez 2K10 dni. Chory musi codziennie wykonywać test każdej *cechy głównej* (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA**) tracąc -5% za każdy niepomyślny wynik. Jeżeli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera organy wewnętrzne pękają, a chory umiera. Choroba trwa przez 2K10 dni, po upływie których bohaterowie, którzy przeżyli zaczną odzyskiwać utracone punkty cech w tempie +5% za każde 2 dni całkowitego odpoczynku w łóżku. Opieka kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji jak przy ranach (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Ponadto, istota która przeżyła chorobę staje się na nią całkowicie odporna.

SZARA GORĄCZKA

CZAS INKUBACJI: -
CZAS TRWANIA: K10 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora +10%
OPIS: szarą gorączką można się zarazić poprzez kontakt z osobą już zarażoną. Postacie, które zetknęły się z chorym na szarą gorączkę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem +10%.

Największym nieszczęściem związanym z tą chorobą jest smutny fakt, że większość ludzi nie rozpoznaje w niej zarazy. Większość objawów jest identyczna jak w przypadku obłędu. Ci, którym dopisze szczęście i przeżyją, na zawsze tracą rozum i trafiają do przytułków, gdzie mogą zarażać innych pacjentów a także medyków. Z tego powodu wiele domów dla obłąkanych całkowicie się wyludnia. Szara gorączka objawia się halucynacjami, demencją i śpiączką, które są wynikiem zmian w mózgu chorego.

Zarażony szarą gorączką doświadcza omamów i ataków paranoi. Widzi niestworzone i potworne rzeczy, przed którymi nie może uciec. Dopóki choroba trwa **INT**, **SW** i **CHA** są zmniejszane o połowę. Dodatkowo każdego dnia zarażony musi wykonywać test **ODP**, którego niepowodzenie oznacza utratę -K10% **INT** oraz przyznanie 1 *Punktu Obłędu*. Jeśli **INT** spadnie poniżej 0, chory zapada w śpiączkę, z której nigdy się już nie obudzi. Nieliczni, którzy są na tyle silni, aby zwalczyć chorobę, zwykle na zawsze pozostają obłąkani.

SZKORBUT

CZAS INKUBACJI: K3 dni
CZAS TRWANIA: 2K4 dni
TEST: *choroby*
OPIS: ta niebezpieczna choroba wywołuje bolesne owrzodzenia wokół ust oraz pęcherze na języku i dziąsłach. Wypełnione ropą bąble pękają podczas mówienia i kichania, obryzgując żółtawą cieczą twarz chorego i najbliżej znajdujące się osoby. Towarzysząca infekcji wysoka gorączka sprawiam, że chory cierpi na halucynacje oraz potworne, nie dające się ugasić pragnienie. Chory musi być obficie pojony i schładzany zimnymi kompresami. Zdarzało się, że ogarnięci obłędem nieszczęśnicy dopuszczali się haniebnych czynów, gadali od rzeczy albo wpadali w morderczy szał. Wśród skutecznych sposobów leczenia choroby, cyrulicy i medycy okrętowi wymieniają przywiązanie chorego do masztu i pojenie go skwaśniałym grogiem, bądź wciśnięcie mu do gardła żywej żaby, która wyssie złe jady choroby.

Chory szybko traci siły. Każdego dnia choroby należy wykonać test **ODP**, każdy nieudany test oznacza ujemny, kumulatywny modyfikator -5% do *cech głównych*. Gdy **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera, chory umiera. Chory powinien leżeć w łóżku, pod opieką medyka. Jeśli spróbuje zrobić coś innego, musi wykonać test **SW**. W przypadku nieudanego testu, MG decyduje, co zamierza zrobić majacząca postać. Biorąc pod uwagę, że choroba wywołuje przywidzenia, chory może posunąć się do wszystkiego. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu w tempie +5% za dwa dni odpoczynku.

ŚWIERZB

CZAS INKUBACJI: K3 dni
CZAS TRWANIA: 2K3 dni
TEST: *choroby*
OPIS: według ludowych opowieści, choroba ta przywędrowała z gór wraz z krasnoludzkimi pasterzami. Niemal przyprawiające o szaleństwo bolesne swędzenie pojawia się w okolicach podbrzusza, torsu i nóg. Choroba przenosi się przez dotyk i zarażeni zazwyczaj bywają izolowani lub wypędzani z osad. Choroba bywa kojarzona z kozami lub innymi zwierzętami domowymi. Znachorzy zalecają golić chore miejsca i smarować je terpentyną.

Nieustanne swędzenie powoduje, że postać otrzymuje modyfikator -10% do **ZR** i **CHA**. Podczas walki, na początku swojej tury, postać musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że pierwszą akcję poświęca na drapanie się.

TRĄD

CZAS INKUBACJI: K10+10 dni
CZAS TRWANIA: do wyleczenia lub śmierci chorego
TEST: *choroby*
OPIS: trąd jest śmiertelną chorobą, którą można zarazić się poprzez kontakt z osobą już zarażoną. Istoty żywe, które zetknęły się z chorym na trąd muszą wykonać test *choroby*. Nieudany rezultat oznacza, że po K10+10 dniach na ciele chorego pojawiają się pierwsze gnilne plamy. Co K3 miesiące chory musi wykonać test każdej *cechy głównej* (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA**) tracąc -5% za każdy niepomyślny wynik. Jeżeli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadną do zera chory umiera. Tę chorobę można wyleczyć jedynie za pomocą magii.

WRZODZIENICA

CZAS INKUBACJI: K3 dni
CZAS TRWANIA: 2K10 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora +10%
OPIS: choroba roznoszona jest przez ugryzienia pcheł, postacie które zetknęły się z zainfekowanymi pchłami muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem -10%.

Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, po K3 dniach na ciele chorego pojawia się czerwona wysypka, która w ciągu kilku godzin ogarnia całe ciało. Następnego dnia na ciele pojawiają się krosty, z których cieknie czarna, lepka maź. Choroba jest stara i wielu uczonych uważa, że pomór, który nawiedził Imperium w XII wieku, był w sporej części - jeśli nie w całości - właśnie jej wynikiem.

Wrzody potwornie bolą i pojawiają się na całym ciele. Każdego dnia chory musi wykonać test **ODP**, a w przypadku niepowodzenia zmniejsza swoją **SZ** o -1, a **ZR** i **ODP** o -10%. Jeżeli **ODP** spadnie do 0, wszystkie wrzody jednocześnie wybuchają zgniłą ropą, a nieszczęśnik umiera w męczarniach.

WŚCIEKLIZNA

CZAS INKUBACJI: 1 dzień
CZAS TRWANIA: 2K10+20 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x ilość straconych punktów **ŻW**
OPIS: niektóre zwierzęta mogą chorować na wściekliznę. Postać zraniona w walce z takim zwierzęciem musi wykonać test *choroby* z ujemnym modyfikatorem -5% za każdy stracony w walce punkt **ŻW**.

Wścieklizna to silna, ale wolno działająca choroba, która najpierw powoduje obłęd u chorego, a potem straszną śmierć w męczarniach. Postać która zaraziła się wścieklizną każdego dnia musi wykonać test **SW**, którego nieudany wynik oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*. Za każdy przyznany w ten sposób *PO* postać traci również 1 punkt **ŻW** (lokację należy za każdym razem ustalić losowo). Gdy **ŻW**, na którejś z lokacji spadnie do 0, postać umiera. Jeśli postać otrzyma 6 *PO* z powodu choroby, zaczyna wykazywać oznaki bluźnierczego szału i staje się *podatna na furię*,

natomiast, w odróżnieniu od normalnych zasad, nie traci *Punktów Obłędu* po nabawieniu się choroby umysłowej.

Osoby, które zetkną się ze śliną chorego (połkną ją lub zostaną ugryzione) muszą wykonać test *choroby* (z ujemnym modyfikatorem -5% za każdy stracony punkt **Żw**). Niepowodzenie oznacza, że również zaraziła się chorobą. Zdarzały się przypadki, że całe rodziny ginęły od tej straszliwej choroby.

ZGNILIZNA OCZNA

CZAS INKUBACJI: K3 dni
CZAS TRWANIA: K10 dni
TEST: *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora +10%
OPIS: ta niezwykła choroba podobno została przywleczona w XV wieku z dżungli w Lustrii. Co dziwniejsze, jedynym jej ogniskiem są siewcy zarazy. Zarażony odczuwa potworne bóle głowy, spowodowane napływem organicznych cieczy do oczodołów. Gałki oczne stają się opuchnięte i wyłupiaste, a każdy ruch powoduje okropne cierpienie. Wielokrotnie zdarzało się, że chorzy przebijali oczy nożami, aby ulżyć sobie w cierpieniu, a spod ich powiek tryskała cuchnąca, obrzydliwa ciecz.

W miarę jak oczodoły wypełniają się ropą, chory traci zdolność widzenia. Przez cały okres trwania choroby otrzymuje modyfikator -20% do **US** i testów *spostrzegawczości* związanych ze wzrokiem. Każdy, kto cierpi na zgniliznę przez więcej niż K4 dni, oślepnie. Nabrzmiałe ropą oczy w końcu eksplodują, zraszając obrzydliwą wydzieliną wszystkich, którzy znajdują się w promieniu K4 metrów. Każda istota żywa w tym zasięgu musi wykonać test **ODP**, w przeciwnym razie zostanie zarażona. Co dziwne, wyprysk zdarza się tylko wtedy, kiedy w pobliży chorego znajdują się inne osoby. Z tego powodu w dawniejszych czasach można było spotkać wielu ociemniałych kapłanów Shallyi.

ZGNILIZNA NURGLA

CZAS INKUBACJI: -
CZAS TRWANIA: 2K10+20 dni
TEST: *choroby*
OPIS: to jedna z najstraszniejszych plag znanych w Imperium. Podczas gdy inne choroby atakują ciało, ta zaraza niszczy także duszę. Chorych trawi wysoka gorączka, mają dreszcze i ostrą biegunkę, a na gnijącym ciele pojawiają się nabrzmiałe pęcherze. Większość nieszczęśników, którzy zapadli na zgniliznę Nurgla, nie dożywa ostatniego stadium choroby, znacznie wcześniej popadając w obłęd. Zgodnie z ludowymi przesądami, zaraza jest dziełem samego Pana Chorób. Nurgle rozpościera ją nad światem ludzi, niczym rybak swe sieci, łowiąc kolejne dusze na swoją służbę. Zgniliznę Nurgla może uleczyć jedynie łaska Shallyi oraz moc jej duchownych. Dla większości ludzi, ta choroba oznacza wyrok śmierci.

Zgnilizna Nurgla przenosi się poprzez kontakt fizyczny. Wystarczy musnąć skórę zarażonego, aby samemu zapaść na tę straszliwą chorobę. Zdarza się niekiedy, że epidemia wybucha sama z siebie, jednak zwykle zarażenie następuje poprzez rany zadane przez nosiciela, na przykład Wojownika Chaosu, będącego wybrańcem Pana Zarazy, lub wdepnięcie w kałużę nieczystości, którą pozostawił po sobie Wielki Nieczysty. Na szczęście takie przypadki są dosyć rzadkie.

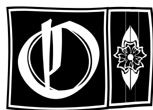
Każdego dnia chory musi wykonać test **ODP**. Każdy nieudany test oznacza, że wartość wszystkich *cech głównych* maleje o kolejne -5%. Jeśli **ODP** spadnie do 0, chory umiera. Po każdym tygodniu choroby MG powinien losowo ustalić jedną mutację, będącą efektem ubocznym choroby (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

ZIELONA OSPA

CZAS INKUBACJI: K6 dni
CZAS TRWANIA: K10+10 dni
TEST: *choroby*
OPIS: ta straszliwa choroba oszpeciła już wielu mieszkańców Imperium. Początkowo rozwija się jak zwykłe przeziębienie, objawiając się katarem i lekkimi dreszczami, jednak po krótkim czasie ukazuje swoje prawdziwe oblicze. Gdy na ciele chorego zaczynają pojawiać się pierwsze pęcherze, powinien on znaleźć się pod opieką medyka. W ciągu tygodnia na ciele zarażonego nabrzmiewają pęcherze wielkości zielonego groszku, wypełnione zielonkawą ropą. Chory ma dreszcze i gorączkę, a jego ciało zaczyna wydzielać okropny smród. Nawet jeśli postać zwalczy chorobę, do końca życia jej tors, ramiona i twarz będą szpecić szarozielone blizny po pęcherzach. Nawroty choroby są częste i za każdym razem mają gwałtowniejszy przebieg. Pozostawiają coraz wyraźniejsze ślady, które można ukryć tylko za pomocą silnej charakteryzacji.

Każdego dnia trwania choroby, postać musi wykonać test **ODP**. Każdy nieudany test oznacza, że wartość wszystkich *cech głównych* maleje o kolejne -5%. Jeśli **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadnie do zera, postać umiera. Po wyzdrowieniu, postać musi wykonać kolejny test **Odp**. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje modyfikator -10% do **CHA** przy wszystkich testach związanych z urodą i wyglądem zewnętrznym.

OBŁĘD:



Obłęd jest zostawioną do decyzji MG, opcjonalną regułą, pozwalającą graczom na dalszy rozwój osobowości bohaterów. Jej celem jest symulowanie stresów i zaburzeń umysłowych, przytrafiających się awanturnikom podczas przygód. Stresów, które po pewnym czasie mogą doprowadzić do nabycia anormalnych cech charakteru. Te cechy mogą się objawić jako różne nerwice, poważne choroby umysłowe, zależność od narkotyków czy alkoholu lub całkowitą niezdolność do radzenia sobie z rozmaitymi przeciwieństwami.

Na początku Mistrz Gru ma wystarczającą ilość pracy, nawet bez nakładania na niego dodatkowych obowiązków związanych z zapoznaniem graczy z tymi regułami. Również gracze najpierw muszą się zorientować co w świecie gry jest normą, by później móc bawić się w nienormalność. Korzystanie z reguł, dotyczących *obłędu* rekomendujemy jedynie bardziej doświadczonym graczom.

Poszukiwacze przygód mogą być pewni, że ich życie będzie pełne niebezpieczeństw. Bohaterowie zetkną się z odrażającymi mutantami, a także będą świadkami bluźnierczych rytuałów, scen cierpienia i ludzkiego okrucieństwa. Czy zatem można się dziwić, że po takich przejściach niektórzy popadną w obłęd?

Ludzki umysł jest w stanie znieść określoną dawkę przerażających scen, bez poważnych skutków dla zdrowia psychicznego.

Obłęd nie oznacza utraty kontroli gracza nad jego bohaterem. Powinien to potraktować jak wyzwanie i odgrywać tak dobrze, jak pozwalają na to jego umiejętności aktorskie. Bohater, który ze wszystkich sił stara się powstrzymać ogarniający go obłęd, by w końcu pogrążyć się w jego matni, to materiał na iście tragiczną, ale i epicką opowieść.

MG powinien być świadomy, że szaleństwo może stać się głównym wątkiem wielu interesujących przygód, a nawet całych kampanii.

OTRZYMANIE PUNKTÓW OBŁĘDU:

Punkty Obłędu (w skrócie oznaczone jako **PO**) służą do określenia stopnia szaleństwa. Im więcej **PO** posiada Bohater Gracza, tym bliższy jest utraty zdrowych zmysłów. *Punkty Obłędu* przyznawane są przy następujących okazjach:

KRYTYCZNE TRAFIENIE: jeden punkt obłędu dostaje się za każdym razem, gdy bohater zostaje *trafiony krytycznie*, przy czym nie ma znaczenia wartość tego trafienia. Ten punkt pozostaje po wyleczeniu ran - w ten sposób bohater może otrzymać bardzo dużo *Punktów Obłędu*.

GROZA: jeden *Punkt Obłędu* przyznawany jest za każdym razem, gdy bohaterowi nie uda się wykonać testu *grozy*.

NARKOTYKI: *Punkty Obłędu* można zdobyć w wyniku używania *narkotyków* - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**.

INNE: Mistrz Gry może przyznać *Punkty Obłędu* według własnego uznania po szczególnie strasznych przeżyciach, takich jak tortury albo spotkanie ze szczególnie przerażającymi stworami Chaosu.

MG powinien zdecydować ile *Punktów Obłędu* przyzna za jakieś zdarzenie, po czym zarządzić test **SIŁY WOLI**. Jeżeli test był udany, *Punkty Obłędu* nie zostają przyznane, a po teście nieudanym śmiałek otrzymuje liczbę *Punktów Obłędu*, ustaloną wcześniej przez MG.

Można to przeprowadzić na kilka sposobów:
- ustalona wcześniej liczba punktów (np. 1, 2, 3 itd.).
- liczba określona przez rezultat testu **SIŁY WOLI** (np. 1 punkt za każde pełne 10 punktów wyrzucone powyżej granicy testu).
- liczba losowa (na przykład K4 lub K6).

Zwróć uwagę, że *Punkty Obłędu*, nabywane przy spotkaniach z demonami są opisane w regułach dotyczących *grozy* - jeśli bohater przeszedł test, nie otrzymuje dodatkowych punktów.

SKUTKI OTRZYMANIA PUNKTÓW OBŁĘDU:

Bohater, który osiągnął lub przekroczył granicę 6 *Punktów Obłędu* musi bezzwłocznie wykonać test **SW** (mniejsza ilość jest ignorowana). Jeżeli test będzie udany, niema żadnych bezpośrednich efektów, chociaż całkowita liczba *Punktów Obłędu* nadal pozostaje taka sama i bohater musi wykonywać ten test zawsze, gdy otrzyma kolejne punkty. Jeśli pierwszy lub któryś z kolejnych testów będzie nieudany, u awanturnika pojawia się jakaś *dolegliwość*, i traci on wtedy 6 *Punktów Obłędu*.

PODŁOŻE CHOROBY:

Choroby psychiczne są powodowane szokiem psychicznym lub pourazowym. Należy je pod tym względem zróżnicować. Zasadnicza różnica polega na tym, że mechanizmy zaburzeń psychicznych na podłożu fizycznym należy leczyć środkami fizycznymi, inwazyjnie bądź nie. Jeżeli zaburzenia spowodowane są silnym szokiem psychicznym leczenie opiera się na swoistej terapii, przeważnie słowem. Niestety poziom medycyny w Starym Świecie jest bardzo niski, dlatego też skuteczna walka z tego typu chorobami jest niemal niemożliwa. Chorzy psychicznie, jeżeli stanowią zagrożenie dla otoczenia przeważnie umieszczani są w hospicjach lub zostają w inny sposób odsunięci od społeczeństwa.

Życie z chorobą psychiczną staje się trudne, jeżeli bywa ona przykra dla otoczenia. Niestety zaburzeń tych przeważnie nie da się ukryć i stają się dla bohaterów bardzo dokuczliwymi, nieodłącznymi towarzyszami codziennego życia. Należy zauważyć, że psychika BG wyposażonych w pewne choroby

podlega różnym dziwacznym zmianom, przez co stają się oni postaciami bardziej wyrazistymi. Nie wolno jednak popaść w swego rodzaju skrajność, gdyż bohater mocno obciążony psychicznie w pewnym momencie może przekroczyć cienką granicę szaleństwa.

CHORZY W STARYM ŚWIECIE:

Ludzie zamieszkujący Stary Świat spoglądają na obłąkanych ze strachem i uzasadnioną podejrzliwością. Przekazywane z pokolenia na pokolenie mądrości ludowe głoszą, że obłęd bierze swój początek z Chaosu, który wypacza duszę i ciało. Choroby umysłu są traktowane jak zepsucie duszy, podobne do mutacji ciała, tyle że zżerające człowieka od wewnątrz. Istnieje również niewielka, ale za to głośna grupa fanatyków, którzy uważają, iż obłęd jest oznaką demonicznego opętania.

W większości niewielkich osad Starego Świata szaleńcy są tolerowani i traktowani z pobłażliwością lub nawet współczuciem. Dopóki te *wiejskie głupki* nikomu nie zagrażają, nie spotyka ich żadna krzywka, a mogą też liczyć na opiekę i troskę. Zdarza się jednak, że tacy nieszczęśnicy bywają wypędzani z rodzinnych osad przez mieszkańców, którzy ciskają za nimi błotem i kamieniami. Jeżeli szaleniec zostanie przy tym zabity, tym lepiej dla społeczności, która nie będzie musiała obawiać się jego powrotu. Nikt nie chce zanadto zbliżać się do obłąkanego, gdyż panuje powszechna wiara, że szaleństwo jest zaraźliwe.

Łowcy czarownic zajadle tropią wszystkich szaleńców, co zakrawa na nieprawdopodobną ironię, ponieważ większość z nich także wykazuje objawy urojeń i paranoi. Ci niebezpieczni fanatycy uważają, że obłąkany człowiek staje się siedliskiem demonów Chaosu, które pożerają jego duszę. Istota, jaka powstała w wyniku opętania nie jest człowiekiem, więc musi zostać zniszczona ogniem. Nieliczni łowcy czarownic dopuszczają do siebie litościwą myśl, że można jeszcze uratować człowieka, wypędzając demona z jego ciała za pomocą egzorcyzmów. Większość tropicieli zła uważa jednak takie sentymenty za oznakę słabości.

Na szczęście dla obłąkanych, jest szansa na ich wyleczenie. Kapłani Shallyi dysponują potężnymi modlitwami, które są w stanie uzdrowić szaleńców. Wierzą, że bogini uważa różne formy obłędu za choroby, które należy leczyć. Choć obłęd wymyka się ludowym sposobom leczenia, boska interwencja jest w stanie dokonać cudu. Nie trzeba jednak dodawać, że w opinii niektórych łowców czarownic, wygłaszanie takich przekonań jest równoznaczne z herezją.

Istnieje także niewielka i rozproszona po całym Imperium grypa medyków, którzy powodowani ambicją lub z powołania, usiłują leczyć objawy obłędu. Ci światli ludzie nie poddają się przesądom i badają prawdziwą naturę szaleństwa, usiłując odkryć prawdziwą metodę jego leczenia. Swoje eksperymenty utrzymują jednak w głębokiej tajemnicy, z obawy przed wścibskimi łowcami czarownic, którzy mogliby ich uznać za heretyków. Większość z tych medyków ucieka się do dziwnych i czasem niebezpiecznych meto leczenia, takich jak stosowanie trucizn i narkotyków lub borowanie otworów w czaszce.

Mieszkańcy Starego Świata nie znają pojęcia nałogu. Nieliczni kapłani prawią kazania o szkodliwości alkoholu, jednak całą winą obarczają sam trunek, a nie pijaków. Niestety, rzadko który ze słuchających ich ludzi bierze sobie do serca te słowa.

Narkotyki zazwyczaj zażywane są w sekrecie. Wyniszczani przez nie ludzie pochodzą ze wszystkich warstw społecznych, a używki bywają stosowane w trakcie obrzędów religijnych i na polu bitwy. Uzależniające działanie niektórych substancji nie zostało jeszcze wnikliwie zbadane, a nawet pośród medyków panuje przekonanie o dobroczynnym wpływie niektórych ziół, przy jednoczesnym lekceważeniu ubocznych efektów ich stosowania. Narkotyków nie można kupić tak łatwo jak alkoholu, a ostatnio niektórzy uczeni zaczynają dostrzegać ich związek z rosnąca przemocą, skłonnością do agresji, ubóstwem i szaleństwem.

Wyznawcy Chaosu szczególnie interesują się osobami dotkniętymi obłędem. Wierzą, że to mroczne moce sprowadzają na człowieka omamy i urojenia. Według nich, szaleństwo jest błogosławieństwem, które daje możliwość wejrzenia w głąb Domeny Chaosu, przewidywania przyszłości, a nawet nawiązania więzi z którymś Mrocznych Bóstw. Zwłaszcza wyznawcy Tzeentcha szczególnie zawzięcie poszukują dotkniętych obłędem, uważając ich za wybrańców. Kiedy tylko jest to możliwe, porywają nieszczęśników, aby studiować ich szaleństwo, eksperymentować na ich ciałach i poświęcać w swoich przerażających rytuałach. Mało który obłąkany przeżywa spotkanie ze sługami Pana Przemian.

Smród panujący w przytułku dla obłąkanych był nie do opisania. Johann przytknął wyperfumowaną chusteczkę do nosa, ale nawet wonności nie były w stanie zabić potwornego odoru. Szlachcic odwrócił się do zarządcy i powiedział:
- Raczcie mi wybaczyć to stwierdzenie, ale to miejsce bardziej przypomina więzienie niż hospicjum.
Zarządca, blady mężczyzna o ziemistej cerze i wykruszonych zębach, wzruszył tylko ramionami, niewiele sobie robiąc z tych słów.
- To dla ich dobra, szlachetny panie. Muszą być skuci kajdanami, inaczej zrobiliby sobie nawzajem krzywdę. Co gorsza, mogliby zranić któregoś z pielęgniarzy.
Johann pokiwał głową. Mimo iż podzielał zarządcy, nie podobało mu się, że jego rodzony brat do końca życia będzie gnić w tej dziurze. Jednak jeśli pozostanie w przytułku, to Johann odziedziczy majątek rodu. Brat był obłąkany, więc i tak nie będzie zdawał sobie sprawy z tego, co go spotkało.
Szlachcic wcisnął w dłoń nadzorcy pokaźną sakiewkę i powiedział:
- Ufam, że będziecie odpowiednio troszczyć się o mojego brata. Nie chcę, by niepotrzebnie cierpiał.
- Oczywiście, wasza łaskawość - odparł zarządca, uśmiechając się szeroko. - Obiecuję, że wszystkim się zajmujemy.

OBŁĘD W GRZE:

Gdy bohater zaczyna przejawiać oznaki obłędu, MG musi określić rodzaj choroby, przyczyny pojawienia się oraz natężenie objawów. MG przede wszystkim powinien wziąć pod uwagę okoliczności, które doprowadziły do rozwinięcia się choroby umysłu. Inaczej mówiąc, MG musi stwierdzić, co dzieje się z bohaterem w momencie wykonywania nieudanego testu **SW**, który miał zapobiec zachorowaniu.

Jakie wydarzenia doprowadziły do pojawienia się oznak obłędu? Czy stało się tak dlatego, że bohater otrzymał szósty *Punkt Obłędu* (a może siódmy lub ósmy)? Jeśli tak, to skąd się wzięły te punkty? Czy bohater otrzymał je podczas walki, czy też był świadkiem koszmarnych scen?

Bohater, który widział śmierć swoich najbliższych, może wpaść w *furię*. Nieszczęśnik uwięziony przez wiele dni w jamie pełnej trupów, może nabawić się *fobii*. Ważne jest to, aby MG pamiętał, że choroby umysłu nie biorą się znikąd i są logicznym następstwem wydarzeń z życia bohatera. MG może też losowo określić rodzaj obłędu, a dopiero potem głowić się nad jego przyczynami.

W określeniu choroby umysłu może pomóc MG znajomość wydarzeń z przeszłości bohatera oraz jego zachowanie z okresu sprzed pojawienia się oznak obłędu. Takie przesłanki mogą ułatwić nakreślenie spójnego portretu psychologicznego bohatera.

Bohater, który już wcześniej nie wylewał za kołnierz, może zacząć topić swoje smutki w alkoholu. Zawodowy szuler może uzależnić się od dreszczyku emocji, jaki zapewnia rozgrywka o wysoką stawkę. Gwałtowny i brutalny człowiek z czasem stanie się bezdusznym okrutnikiem, dającym upust najgorszym instynktom. Kluczem do sukcesu jest odnalezienie odpowiedniego schorzenia, które wypaczy i nasili pewne cechy osobowości, jakimi charakteryzował się jeszcze zdrowy bohater.

Niektóre z chorób są wywoływane przez demony. W związku z tym nie powinny być przydzielane lekkomyślnie, zwłaszcza że mogą doprowadzić do śmierci bohatera. Jeżeli MG zdecyduje się włączyć je do gry, powinny stać się osią nowej kampanii, której celem będzie ocalenie opętanego nieszczęśnika przed okrutnym losem.

ODGRYWANIE OBŁĘDU:

Dobre odgrywanie obłędu zależy w głównej mierze od umiejętności aktorskich gracza. MG może mu w tym pomóc na kilka sposobów. Objawem wielu chorób umysłu jest osobliwe, wypaczone postrzeganie rzeczywistości. Bohater wierzy w to, co widzi, choć naprawdę sytuacja wygląda zupełnie inaczej.

MG opisuje graczom to, co widzą, słyszą i czują bohaterowie. Nie powinien więc mieć żadnego kłopotu z przedstawieniem w odpowiednio zniekształconej formie rozgrywających się wydarzeń, oglądanych oczami chorego.

Na przykład, Gregor i jego kompanii zatrzymali się na noc w przydrożnej oberży. Gregora od jakiegoś czasu dręczy *maniakalność*, dlatego gdy drużyna zasiada przy stole, MG mówi:

> *Do sali wchodzi trzech mężczyzn. Wyglądają na zmęczonych, a ich ubranie pokryte jest kurzem i pyłem całodniowej wędrówki. Przyglądając się im uważniej, awanturnicy dostrzegają, że jeden z nich odziany jest w nieco bogatsze szaty niż pozostali.*

Zwracając się do gracza, który odgrywa Gregora, MG dodaje:

> *Bez wątpienia ci ludzie śledzą Gregora, który zauważa że lepiej ubrany mężczyzna patrzy w jego stronę, a potem szepcze coś na ucho swojemu kompanowi. Cała grupa omiata Gregora spojrzeniem. Bogato ubrany mężczyzna mówi coś do wielkiego dryblasa z dwuręcznym mieczem. Gregor jest pewien, że widział jego twarz na liście gończym w Middenheim.*

Umysł siedzącej przy tym samym stoliku Beatrix zatruwają złudzenia, dlatego zwracając się do niej MG dodaje:

Beatrix wyczuwa, że bogato ubrany mężczyzna właśnie użył swoich magicznych mocy, aby ukraść jeden z gwoździków z podeszwy twojego buta Beatrix nie wie, do czego mu to potrzebne, ale ma złe przeczucia.

Znacznie łatwiej manipulować Bohaterami, którzy zmagają się z uzależnieniem (od alkoholu i narkotyków lub kleptomanami, piromanami lub hazardzistami). Większość z nich dzieli zaledwie jeden test **SW** od poddania się nałogowi. MG z łatwością może zaaranżować sytuację, w której ta słabość da o sobie znać.

Na przykład gracz odgrywający Otta, obłąkanego piromana, który siedzi przy stoliku w zajeździe, może usłyszeć od MG:

Otto rozgląda się i dostrzega dokoła tyle pięknych, płonących świec.

Nie chodzi o to, by narzucać graczom odgrywanie obłędu, albo wymuszać podejmowanie działań, których konsekwencje mogą być obłąkane. Wystarczy lekka sugestia, żeby gracz pojął, o co chodzi i sam pokierował swoim bohaterem. MG musi pamiętać, że obłąkami bohaterowie mogą sprawić wiele niespodzianek i pchnąć przygodę w zupełnie nieprzewidzianym kierunku.

…demon rozmowę tę umilał sobie wypierdywanymi systematycznie bąkami, które kto wie czy nie niosły ładunku informacji zawartego w dźwięku, a być może ukrytego w zawiłej sekwencji zapachowej. A może… Może demon, zmieniając strukturę żywiołów powietrza, przekazuje nam prawdy święte i objawione, a jednak dla nas nierozszyfrowalne? Znaki pochodzące od samych bóstw? Może w tych pierdnięciach ukryto tajemne przesłanie wyjaśniające, jak zyskać szczęście, rozprawić się z biedą oraz chorobami? Jak stworzyć nowego człowieka, który największej przyjemności nie będzie znajdywał w dręczeniu drugiej myślącej istoty? Ha, boskie znaki! Może to są boskie znaki? A zważywszy na czystość naszych dusz, na naszą obyczajność, dobroć uczynków i na miłość, jaką odczuwamy ku bliźnim, to można się nawet spodziewać, iż znakomitym środkiem porozumienia się z nami były właśnie pierdnięcia demona Nurgla…

- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

DOLEGLIWOŚCI:

Bohater, któremu nie udał się opisany powyżej test, zostaje dotknięty jakąś *dolegliwością*. Jeżeli będzie to możliwe, Mistrz Gry powinien wybrać jakąś odpowiednią *dolegliwość* z poniższej listy. Na przykład u bohatera, który był torturowany przez orki może rozwinąć się *strach* przed orkami, podczas gdy ten, u którego zaburzenie rozwinęło się przez nadużywanie *narkotyków* może stać się od nich trwale zależny. Gdy nie jest możliwy logiczny wybór odpowiedniej choroby, MG powinien określić ją losowo, rzucając K100.

RZUT K100	DOLEGLIWOŚĆ
01-02	*Agorafobia*
03-04	*Akalkulia*
05-06	*Akrofobia*
07-08	*Aleksja*
09-10	*Alkoholizm*
11-12	*Amnezja*
13-14	*Anoreksja*
15	*Bezduszność*
16-17	*Bezsenność*
18	*Bluźnierczy szał*
19	*Błoga nieświadomość*
20-21	*Choroba lokomocyjna*
22	*Chorobliwa podejrzliwość*
23	*Cielesna zgnilizna*
24	*Czarna rozpacz*
25-26	*Demencja*
27-28	*Depresja*
29-30	*Fobia*
31-32	*Furia*
33-34	*Głupota heroiczna*
35-36	*Histeria*
37	*Huśtawka nastrojów*
38-39	*Introwersja*
40-51	*Inne dolegliwości*
52-53	*Katatonia*
54-55	*Klaustrofobia*
56-57	*Kleptomania*
58	*Koszmarne wspomnienia*
59-60	*Lunatyzm*
61-62	*Maniakalność*
63-64	*Megalomania*
65-66	*Moczenie nocne*
67-68	*Narkolepsja*
69-70	*Narkomania*
71-72	*Niechęć*
73-74	*Nienawiść*
75	*Odrętwienie*
76-77	*Okresowa senność*
78-79	*Patologiczny kłamca*
80	*Piromania*
81-82	*Schizofrenia*
83	*Skaza chaosu*
84-85	*Skotofobia*
86	*Szpony hazardu*
87-88	*Urojenia prześladowcze*
89	*Urojony zbawca*
90	*Wisielczy humor*
91	*Wizja zagłady*
92	*Złamane serce*
93-94	*Złudzenia*
95-96	*Zmiana natury*
97-98	*Zmienność nastroju*
99-00	*Żarłoczność*

01-02 AGORAFOBIA

Agorafobia to strach przed otwartą przestrzenią. Jeżeli dotknięty tą przypadłością bohater wyjdzie poza mury, wszystkie testy *strachu* i *grozy* będzie wykonywał testując połowę cechy **SW**. MG może to modyfikować w zależności od okoliczności. Bohater będzie prawdopodobnie zachowywać się mniej nerwowo w gęstym lesie, niż na otwartym terenie.

03-04 AKALKULIA

Akalkulia to utrata możności liczenia. Cierpiący na tą przypadłością traci (jeśli posiada) umiejętności *geniusz arytmetyczny*, *hazard*, *szacowanie* oraz *szulerstwo* i nie może ich nabyć do czasu zwalczenia choroby. Jednak, jeżeli posiadał je przed wystąpieniem choroby to po wyleczeniu odzyskuje umiejętności w normalny sposób. Bohaterowie tracą umiejętności rachowania w stopniu zupełnym.

05-06 AKROFOBIA

Lęk wysokości. Jeżeli cierpiący na tę dolegliwość bohater znajdzie się na wysoko położonym obszarze, wszystkie testy *strachu* i *grozy* będzie wykonywał testując połowę cechy **SW**, MG powinien to modyfikować w zależności od okoliczności.

07-08 ALEKSJA

Choroba objawia się utratą możności czytania (pod warunkiem, że bohater posiada umiejętność *czytanie/pisanie*). Co ciekawe chory jest w stanie z pełnym powodzeniem pisać.

09-10 ALKOHOLIZM

Upicie się do nieprzytomności to niestety dość częsty sposób radzenia sobie z problemami. Postać topi wszystkie swoje smutki na dnie butelki, a każdy dzień wydaje mu się tak ciężki, że należy go zacząć od kilku głębszych. W krótkim czasie myśli postaci zaczynają krążyć wokół najistotniejszego problemu: gdzie, kiedy i za co się napić. Gdy już tylko dostanie butelczynę w swoje ręce, nic nie jest w stanie go powstrzymać przed upiciem się do nieprzytomności.

Każdego dnia bohater musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że postać musi się napić. W takim przypadku dopuści się wszystkiego, byle dostać choć odrobinę alkoholu. Będzie kradł lub robił najgorsze świństwa. Jeśli nie będzie w stanie zdobyć niczego innego, zacznie pić substancje trujące, takie jak terpentyna lub podłej jakości samogon. Nieudany test **SW** lub brak alkoholu powodują modyfikator -10% do **INT**, **SW** i **CHA**. Dopiero utopienie żalów w kieliszku powoduje, że wszystkie cechy oprócz **SW**, wracają do normalnego poziomu. Oczywiście większa ilość alkoholu obniża te cechy, zgodnie z normalnymi zasadami, opisanymi w podrozdziale **STANDARDOWE TESTY** w paragrafie **MOCNA GŁOWA**.

W przypadku udanego testu **SW**, bohater chwilowo powstrzymuje swoje pragnienie, ale będzie musiał wykonać kolejny test za każdym razem, gdy nadarzy się okazja do wychylenia jednego głębszego. Konsekwencje nieudanego testu są identyczne jak w przypadku testu wykonywanego każdego ranka.

W obu przypadkach bohater będzie pił na umór do chwili, gdy skończy się alkohol lub wykona udany test **SW**. Każdy wypity kieliszek lub kufel obniża wartość tej cechy o -5%, sprawiając że coraz trudniej odmówić kolejnej kolejki.

Długotrwałe uzależnienie od alkoholu osłabia ciało i umysł bohatera. Jeśli bohater pije dłużej niż wynosi wartość jego **WT** liczona w miesiącach, musi wykonać test każdej cechy głównej. Niepowodzenie testu oznacza, że postać traci na stałe -K10% z danej cechy. Alkoholicy, są szczególni podatni na pokusy wyznawców Slaanesha.

11-12 AMNEZJA

Amnezja to stan, w którym pojawia się pewna luka pamięciowa i chory nie może sobie przypomnieć faktów dotyczących jakiegoś krótszego lub dłuższego odcinka czasu, niekiedy nawet całego życia. Amnezja powstaje najczęściej w wyniku urazów czaszki, zatruć, zapaleń mózgu, napadów padaczkowych. Rozróżnia się amnezję wsteczną: dotyczącą okresu bezpośrednio poprzedzającego utratę świadomości; amnezję wsteczną całkowitą, bohater nie pamięta nic ze swego dotychczasowego życia oraz amnezję następczą, która obejmuje zdarzenia, jakie miały miejsce po odzyskaniu świadomości. Aby ustalić na jaki rodzaj amnezji cierpi bohater należy rzucić **K4**, wynik: **1-2** oznacza amnezję *wsteczną*, **3** amnezję *całkowitą*; zaś **4** amnezję *następczą*.

Przeważnie amnezja jest zaburzeniem przejściowym, nie dotyczy to jednak amnezji całkowitej. Bohater cierpiący na amnezję nie jest w stanie przypomnieć sobie niczego, co dotyczy jego dawnego życia. W zakamarkach pamięci nie ostają się żadne imiona, czary ani zdarzenia znane z przeszłości. Postać nie traci umiejętności i zdolności, jednak nie może z nich korzystać, dopóki ktoś nie uświadomi jej, że potrafi wykonywać daną czynność.

Raz na miesiąc chory może wykonać test **INT**, dzięki któremu ma szansę na odzyskanie utraconych wspomnień. Udany test oznacza, że bohater przypomina sobie wszystko, oprócz wydarzeń bezpośrednio poprzedzających utratę pamięci. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje 1 *Punkt Obłędu* i nadal cierpi na całkowitą amnezję. Za każdym razem, gdy będzie usiłował przypomnieć sobie potworne wydarzenia, które doprowadziły do utraty pamięci, będzie musiał wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 *PO*.

Jeżeli bohater znajdzie się w sytuacji podobnej do tej, która wywołała zaburzenie, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 *PO*. Powtórne przeżycie sytuacji, która wywołała tak poważny efekt, paradoksalnie może odnieść pozytywny efekt. Jeśli bohater

wykona udany test **INT**, odzyskuje utracone wspomnienia.

Niebezpieczeństwa, do jakich prowadzi amnezja, są oczywiste. Ale jakby tego było mało, nieszczęśnik może stać się ofiarą wyznawców Tzeentcha. Kultyści Pana Przemian uważają, że utrata pamięci jest darem bóstwa i poszukują osób dotkniętych tą przypadłością. Złapani chorzy zazwyczaj umierają w strasznych męczarniach.

W czasie trwania amnezji bohaterowi wolno wydawać *Punkty Doświadczenia* na ponowne nauczenie się zapomnianych czarów. Jednak gdy pamięć powróci, punkty te będą stracone.

13-14 *ANOREKSJA*

Anoreksja to strach przed jedzeniem. Bohaterowie źle się czują na samą myśl o posiłku i przestają jeść. Jednak gdy jedzą, robią to w sposób niekontrolowany, przesadny i wyłącznie na osobności. Po jedzeniu często chorują pod wpływem poczucia winy. Anoreksja prowadzi do szybkiej utraty wagi i chociaż bohater może być niezdrowo wychudzony i wycieńczony, to wciąż będzie wierzył, że jest groteskowo gruby. W grze takie osoby po jedzeniu muszą wykonać udany test **SW**, albo nie będą w stanie utrzymać w sobie posiłku. Dolegliwość ta ma też wpływ na zdrowie dotkniętego nią bohatera:

- po miesiącu bohater traci -1 punkt **ŻW**, waga bohatera zmniejsza się o -10%.
- po dwóch miesiącach bohater traci kolejny -1 punkt **ŻW** i -5% **KRZEPY**, waga bohatera spada o kolejne -10%.
- po trzech miesiącach bohater traci -5% **ODP** (**ODP** nie może spaść poniżej 10), waga bohatera zmniejsza się o następne -10%.

Nie pojawiają się inne efekty. Utracone punkty cech i waga są odzyskiwane w ciągu dwóch miesięcy od wyleczeniu dolegliwości.

15 *BEZDUSZNOŚĆ*

Stary Świat jest niebezpiecznym i strasznym miejscem. Poszukiwacze przygód napotykają na swojej drodze straszliwe monstra i bywają świadkami okropnych zdarzeń. Nic zatem dziwnego, że niektórzy tracą od tego rozum. Bohater, który doświadczył takich okrucieństw, z czasem obojętnieje na wszystko. Miłość, przyjaźń, porządek i spokój tracą dla niego jakiekolwiek znaczenie. Chcąc przeżyć w brutalnym i bezwzględnym świecie, musi dostosować się do panujących w nim jego zasad. Inni ludzie przestają się liczyć dla postaci. Obchodzą go tylko jego własna korzyść i natychmiastowy zysk.

Bezduszny bohater jest niezdolny do odczuwania wyższych emocji. Nie dręczą go wyrzuty sumienia. Ignoruje konsekwencje swoich poczynań i nie zwraca najmniejszej uwagi na bezpieczeństwo swoje lub najbliższych. Charakteryzuje go niecierpliwość i skłonność do ulegania napadom szału. W miarę postępowania choroby bohater staje się zakłamanych krętaczem, który za pomocą łgarstwa i występku będzie próbował osiągnąć każdy cel. Krótko mówiąc, dopuści się oszustwa, kłamstwa, kradzieży, a nawet tortur, rozboju lub morderstwa, byle jak najszybciej osiągnąć to, czego pragnie. Cyniczne i zwyrodniałe zachowanie, zwykle towarzyszące bezduszności, nie jest akceptowane w żadnym normalnym społeczeństwie, dlatego nawet towarzysze bohatera w końcu odwrócą się od niego. MG powinien zdawać sobie sprawę, że BG cierpiący na takie schorzenie może w znacznym stopniu zakłócić przebieg kampanii. Chociaż bohater nie przejmuje się konsekwencjami swoich czynów, MG powinien brać je pod uwagę i odpowiednio kierować rozgrywającymi się wydarzeniami.

Prędzej czy później, nieszczęśnik wpadnie w poważne kłopoty. Zabójstwo albo rabunek, którego ofiarą padnie osoba mająca wpływowych przyjaciół, może okazać się dla chorego gwoździem do trumny. Jest wielce prawdopodobne, że spędzi resztę swego krótkiego życia, uciekając lub ukrywając się przed mścicielami, którzy będą chcieli go dopaść. Jeśli bohater zostanie schwytany, w najlepszym razie może liczyć na uwięzienie w lochach, choć jest bardziej prawdopodobne, że zawiśnie na szubienicy lub umrze na stole tortur.

16-17 *BEZSENNOŚĆ*

Bezsenność jest to odmiana zaburzeń snu powstała w wyniku działania wewnętrznych lub zewnętrznych bodźców zakłócających zaśnięcie. Choroba ta, jeśli bazuje na podłożu psychicznym potrafi zupełnie wykończyć bohaterów. Jeżeli nie zrobią udanego testu **SW** przed snem najprawdopodobniej będą przewracać się dręczeni myślami lub zbudzą się rano i będą przekonane, że całą noc nie spały. Zaburzenie pociągają za sobą skutki również w stanie przebudzenia. Po pierwszej bezsennej nocy wszystkie *cechy główne* spadają o -5%, po dwóch o -10% po trzech o -15%, **SZ** i **A** spadają o -1. Po czwartej bezsennej nocy bohater staje się *narkoleptykiem*. Jednak, jeżeli uda mu się wypocząć narkolepsja zniknie. Ilość godzin, które musi przespać to, co najmniej 5+(ilość bezsennych nocy x 3). Tak też bohater, który nie spał 2 dni po przespaniu 8 godzin odzyska siły tylko częściowo i nadal będzie miał modyfikator -5%.

18 *BLUŹNIERCZY SZAŁ*

Życie poszukiwacza przygód nagradzane bywa sławą, bogactwem i satysfakcją z pokonania wrogów. Niestety, istnieje także druga strona medalu. Bohaterowie stale są narażani na niebezpieczeństwa i śmierć. Jednak najgorsza jest świadomość, że siły Chaosu czają się wszędzie, a ich moc rośnie z każdym upływającym dniem.

Poznawszy potęgę panującego w świecie zła, bohater nie może znieść myśli, że zwykli ludzie nie robią nic, aby temu zaradzić. Niepokój przeradza się w złość, a ta drąży chorego i jątrzy, z wolna narastając, aż w końcu znajduje ujście w niekontrolowanych wybuchach agresji. Za każdym razem, gdy bohater wykonuje test **SW**, niezależnie od wyniku musi natychmiast wykonać następny. Jeśli ten drugi test okaże się nieudany, bohatera ogarnia bluźnierczy szał.

Atak furii trwa przez 2K10 rund, podczas których chory otrzymuje modyfikator -K10% do **WW**, **US**, **INT**, **SW** i **CHA**. Podczas napadu szału wykrzykuje bluźnierstwa pod adresem ludzi i bogów, ciska wszystkimi przedmiotami, jakie nawiną mu się pod rękę, a nawet atakuje niewinne osoby, w tym własnych przyjaciół.

Chory nie może celowo wywołać u siebie napadu szału, jak również nie zapewnia mu on żadnej przewagi w walce. Jest tak zaślepiony, że działa nieracjonalnie, nierozważnie i bez zastanowienia. Podczas walki sprawia wrażenie pijanego szaleńca, który nie dba o własne bezpieczeństwo i skuteczność zadawanych ciosów.

Niekontrolowane ataki szału mogą doprowadzić do konfliktu z prawem i utraty zaufania towarzyszy. Bluźniący przeciw bogom ryzykują zwróceniem uwagi łowców czarownic i powolną śmierć na stosie.

19 *BŁOGA NIEŚWIADOMOSĆ*

Prezbiterzy Sigmara powiadają, że ignorancja jest cnotą. Dla osób, których dotyka błoga nieświadomość, świat prezentuje się jako spokojne, wesołe, szczęśliwe i bezpieczne miejsce. Przemoc ma swoje logiczne wytłumaczenie i nie jest taka straszna, jak się o niej mawia. Głodujący żebracy to po prostu zwyczajni, szczupli ludzie, śpieszący się na obiad do domu lub karczmy. Chory nie dostrzega konających od zarazy ludzi i żyje w błogim przekonaniu, że nikomu nic złego się nie dzieje.

Taka ekstremalna forma wyparcia rzeczywistości objawia się wtedy, kiedy dotknięty nią człowiek stanie się świadkiem lub ofiarą niewyobrażalnej przemocy. Zamiast walczyć lub uciekać, staje sparaliżowany, a jego umysł blokuje się i zaczyna działać z wyrachowaną, zimną logiką, zniekształconą jednak przez przesadnie optymistyczne postrzeganie świata. Taki człowiek przestaje się przejmować etycznymi normami życia i nawet jeśli postępuje źle, swoje czyny tłumaczy tak, jakby nikomu żadna krzywda się nie stała.

W trakcie pierwszych K3 miesięcy choroby bohater otrzymuje modyfikator -K10% do testów **INT** i **CHA**. Większość przyjaciół i bliskich, nie mogąc znieść jego zachowania, opuszcza go, co chory tłumaczy sobie jednak na swój sposób. Następne miesiące przynoszą kolejny, kumulujący się z poprzednim, modyfikator -K10% do **INT** i **CHA**. Nawet będąc świadkiem najbardziej odrażających scen przemocy, chory nic sobie z nich nie robi, tłumacząc je na swój sposób, zwykle ku przerażeniu kompanów. Jeżeli stanie oko w oko z niezaprzeczalnymi dowodami istnienia Chaosu, jego sług, mutacji lub okropnych zbrodni, musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 *PO* i jeszcze silniejsze umocnienie się w postawie wyparcia.

Dotknięty schorzeniem bohater zostaje opuszczony przez bliskich, przyjaciół i towarzyszy, którzy nie potrafią pogodzić się z tym, iż nie może on zaakceptować życia takim, jakie ono jest naprawdę. Jeśli dochodzi do walki, chory z rzadka chwyta za broń, a każdy zły obrót sprawy przyjmuje bez najmniejszego śladu zaangażowania. W ekstremalnych przypadkach, napadnięty nawet się nie broni, pozwalając na okradzenie lub pobicie.

20-21 *CHOROBA LOKOMOCYJNA*

Istotą choroby lokomocyjnej jest występowanie znamiennego zespołu dolegliwości pod wpływem podróży morskiej lub lądowej z użyciem środków lokomocji. Dominują zawroty głowy połączone z nudnościami i wymiotami, przygnębienie, znamienna jest bladość twarzy, spada ciśnienie krwi. Bohater otrzymuje - 5% do wszystkich *cech głównych* w trakcie podróży danym środkiem lokomocji. Rodzaj przyczyny ustala się na podstawie rzutu kostką - choroba morska lub lokomocyjna (karety, powozy) - z równą szansą dla każdego.

22 *CHOROBLIWA PODEJRZLIWOŚĆ*

W Starym Świecie wrogowie czają się wszędzie. Zaufanie jest więc czymś rzadkim i cennym. Każdego dnia bohaterowie spotykają na swojej drodze dziesiątki ludzi, którzy dla kilku miedziaków są w stanie złamać każdą przysięgę albo wbić przyjacielowi nóż w plecy. W Imperium roi się od łgarzy, oszustów, bandytów, zdrajców i prawników. Przeróżnej maści podżegacze i łowcy czarownic są wszędzie. Najgorsi zaś są wyznawcy Chaosu, którzy w sekrecie oddają cześć swoim ohydnym bożkom, a na co dzień udają porządnych obywateli. Nic więc dziwnego, że niektórzy poszukiwacze przygód nie ufają nikomu, nawet najbliższym przyjaciołom i rodzinie.

Bohater, który cierpi na ten dość częsty przypadek obłędu, zaczyna wszystkich podejrzewać o najgorsze, zwykle bez żadnej przyczyny. Charakteryzuje go brak poczucia humoru, skrytość i pamiętliwość. W każdym geście lub słowie dopatruje się ukrytych motywów i podwójnego dna. Bohater rzadko się odzywa, obawiając się, że ktoś wykorzysta jego słowa przeciwko niemu. Jest zamknięty w sobie i wierzy, że wszyscy czekają na dogodny moment, by go zdradzić i zniszczyć.

W przeciwieństwie do postaci ogarniętej maniakalnością, która swoje nieszczęścia składa na karb określonej grupy społecznej lub rasy, chorobliwie podejrzliwy bohater upatruje przyczyny swych cierpień we wszystkich naokoło. Nie ma znaczenia płeć, wyznawanie albo rasa. Każdy jest przeciwko niemu.

Wymiernym efektem tego schorzenia jest trwałe zmniejszenie **CHA** o -K10%. Ta choroba w niektórych przypadkach może okazać się

zaletą. Chorobliwie podejrzliwy bohater jest nieufny i zamknięty w sobie, a to pomaga w wykonywaniu profesji flagelanta, zwadźcy czy inkwizytora.

23 *CIELESNA ZGNILIZNA*

Poszukiwacze przygód bez wątpienia będą penetrować różne nieprzyjemne miejsca, takie jak kanały ściekowe, popadające w ruinę zamki i pieczary zamieszkane przez gobliny. Spotkania z ich obrzydliwymi mieszkańcami będą zwykle gwałtowne i pełne przemocy. Wcześniej czy później w umyśle któregoś z bohaterów pojawi się pytanie: *A co jeśli jego juha zakaziła moje rany?* Czy któryś z obrzydliwych mutantów nie był nosicielem straszliwej zarazy, która niebawem zacznie jątrzyć płuca, serce i umysł? Czy pod jej wpływem nie zacznie gnić za życia, wydzielać obrzydliwą woń, nie pokryje się pęcherzami i ropiejącymi wrzodami? Kiedy wystąpią pierwsze oznaki mutacji?

Bohater, który cierpi na urojenie cielesnej zgnilizny, jest święcie przekonany, że jego ciało jest w bardzo złym stanie. Oczywiście, nie jest to prawda. Bohater pozostaje całkowicie zdrowy, a każdym razie nie dolega mu nic z tego, o czym przekonują go dręczące omamy.

MG powinien ustalić, co dokładnie trapi bohatera. Może mu się wydawać, że wydziela potworny smród, skóra pokryta jest bolesnymi wrzodami i krostami, ciało toczą dziwne robaki albo wstrząsają nim dziwaczne drgawki. Może uważać, że w jego włosach zalęgły się pasożyty, głowa zmienia kształt, ręce osobliwie się wydłużają lub któraś z części ciała rozrasta się do nienaturalnie wielkich rozmiarów.

Na skutek swoich wizji bohater otrzymuje modyfikator -K10% do **CHA**, gdy przebywa wśród ludzi. W przypadku dużych zbiorowisk, wieców albo spotkań z ważnymi osobami, otrzymuje modyfikator -2K10%. Co więcej w czasie dłuższej rozmowy z dowolnym nieznajomym, bohater musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że postać nie może powstrzymać się od opowiadania o swojej chorobie.

Bohater, który choruje na cielesną zgniliznę, większość czasu i środków poświęca na poszukiwanie cudownych lekarstw, które mogłyby go uleczyć. Często udaje się na wizyty do różnego rodzaju medyków, popadając w desperację, kiedy ci nie potrafią wykryć objawów schorzenia. Każdy, kto wszem i wobec rozprawia o zmianach, jakie zachodzą w jego ciele, może być pewien, że wkrótce ściągnie na siebie uwagę łowców czarownic lub innych fanatyków. Co więcej, wyznawcy Nurgla często porywają nieszczęśników dotkniętych cielesną zgnilizną, aby badać ich umysł i ciało.

24 *CZARNA ROZPACZ*

Pogrążony w rozpaczy bohater jest przekonany, że życie nie ma sensu, a on sam nie przedstawia żadnej wartości. Nie jest w stanie niczego wykonać w należyty sposób, a świat ustawicznie rzuca mu kłody pod nogi. W jego mniemaniu, niezależnie od tego, jak bardzo będzie się starał, i tak wszystkie wysiłki pójdą na marne. Bohater pogrąża się w depresji, nie mając nadziei na poprawę swego losu.

Wszystko to, co kiedyś wywoływało uśmiech na twarzy nieszczęśnika, teraz staje się dla niego bezwartościowe. Zaczyna unikać rodziny i przyjaciół. Jest coraz bardziej przygnębiony. W pewnym momencie zaczyna myśleć o samobójstwie, jako o jedynej drodze ucieczki od cierpienia.

Pogrążony w rozpaczy bohater jest wyjątkowo nieznośnym kompanem. Nic nie jest w stanie go rozbawić ani zaciekawić, a wieczny pesymizm i fatalistyczne nastawienie do życia podkopuje morale jego towarzyszy. Obłęd wywołuje trwałe zmiany zachowaniu bohatera (na stałe traci -K10% **CHA**). Za każdym razem gdy bohater otrzyma *Punkty Obłędu*, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że bohater ucieka i zaszywa się w odosobnionym miejscu na 2K10 dni. W tym czasie nie będzie chciał się z nikim widzieć, a tym, którzy będą usiłowali wyciągnąć go z kryjówki, stawi zaciekły opór.

Po otrzymaniu kolejnych 6 *PO* ogarnięty rozpaczą bohater musi wykonać jeszcze jeden test **SW**. Nieudany test oznacza, że zamiast nabawić się kolejnej choroby umysłu, bohater próbuje popełnić samobójstwo. Ta myśl całkowicie opanowuje umysł bohatera, który rozpoczyna metodyczne przygotowania do targnięcia się na własne życie. Szaleniec będzie czekał na moment, gdy inni bohaterowie nie będą w stanie go powstrzymać, wybierając jednocześnie metodę samobójstwa dającą minimalne szanse na odratowanie.

Próby samobójcze w Starym Świecie nie oznaczają złamania żadnego prawa, jednak takie akty wzbudzają niepokój wśród kapłanów, zwłaszcza Morra, boga śmierci.

25-26 *DEMENCJA*

Demencja to ogólne osłabienie umysłowe. Bohater staje się skłonny do niekontrolowanego mamrotania, napadów paranoi i strachu. Za każdym razem, gdy musi wykonać jakiś rodzaj testu psychologicznego (to jest testu opartego na **INT**, **SW** lub **CHA**), MG powinien najpierw zarządzić test **SW**. Po nieudanym, bohater nie wykonuje już następnego testu, za to cierpi na następujące czasowe zaburzenia:

- amnezja - zobacz wyżej.
- wszystkie procentowe cechy spadają do 10%.
- bohater staje się *podatny na głupotę*.
- bohater zaczyna w sposób niekontrolowany mamrotać coś pod nosem i nie jest w stanie tego przerwać.

Cierpiący na *demencję* bohater może wykonywać co pewien czas test **SW** (oparty na zredukowanej cesze) i powróci do stanu normalnego z chwilą udanego jego wykonania.

27-28 *DEPRESJA*

Depresja to głęboki pesymizm. Osoba, która popadła w depresję nie widzi w życiu żadnych dobrych stron, nie dostrzega żadnych wartości ani nadziei. Wszystkie próby rozbudzenia w niej radości są z góry skazane na niepowodzenie. Traci także 2K10 punktów **ZR** i **CHA**.

29-30 *FOBIA*

Mieszkańcy Starego Świata boją się wielu rzeczy. Strach przed zwierzoludźmi, mutantami lub Chaosem jest uzasadniony, gdyż siły te mogą wyrządzić człowiekowi wiele krzywd. Ale niektórzy odczuwają nieuzasadniony lęk przed zwykłymi, niegroźnymi istotami. Lęk rodzi się w konsekwencji prowadzenia życia pełnego przemocy i starć z przerażającymi stworami Chaosu.

Fobia to niemożliwy do opanowania, wszechogarniający i paraliżujący strach przed jakimś przedmiotem, osobą lub stworzeniem. Istnieje wiele rodzajów lęku, od wywoływanego przez niektóre zwierzęta, aż po strach przed spotkaniem z czarodziejami, medykami lub kapłanami.

Bohater, który odczuwa lęk przed jakimś zjawiskiem, musi podjąć wszelkie starania, by uniknąć z nim kontaktu. Przezwyciężenie obaw wymaga udanego testu **SW**. Nieudany test oznacza, że bohater próbuje uciec jak najdalej od zagrożenia. Jeżeli nie ma sposobu, by uniknąć obiektu wzbudzającego lęk, **SW** nieszczęśnika zostaje zmniejszona o połowę. MG może również uznać, że dłuższe przebywanie w pobliżu obiektu wzbudzającego obawy, oznacza konieczność wykonania kolejnego testu **SW**. Nieudany test powoduje, że bohater otrzymuje 1 *PO*.

Udany test **SW** oznacza, że bohater pokonuje swój lęk, ale nadal odczuwa lęk (otrzymuje modyfikator -10% do **SW** i **CHA**) i będzie chciał jak najszybciej uciec od źródła swoich obaw.

W ostrzejszych przypadkach lęku obłąkany bohater jest przekonany, że źródło jego obaw czai się gdzieś w pobliżu. Jest przekonany, że ten koszmar usypia jego czujność, czekając na dogodną okazję, by uderzyć z zaskoczenia. Paniczna ucieczka przed wyimaginowanymi szczurami lub bezustanne mamrotanie o czających się ciemnościach kapłanach to pewny sposób na przyciągniecie uwagi łowców czarownic.

Bohaterowie stają się *podatni na strach* wobec (należy rzucić K100 a wynik odczytać w tabeli **RODZAJ FOBII**):

K100	WYNIK
01-15	przedstawicieli przeciwnej płci własnej rasy
16-75	rasie wybranej przez MG
76-80	istoty należącej do przyjaznej rasy, ale o specyficznej klasie zawodowej, wykonaj rzut K4: 1 - *Wojownik*, 2 - *Ranger*, 3 - *Łotr*, 4 - *Uczony*
81-90	szczególnego gatunku zwierząt dzikich, domowych lub roślin (zazwyczaj nieszkodliwych)
91-00	osób, korzystających ze szczególnego rodzaju oręża - często broni palnej

Zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**, aby zorientować się w działaniu *strachu*.

31-32 *FURIA*

Utrata kontroli nad sobą. Osoba z tą dolegliwością staje się *podatna na furię* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

33-34 *GŁUPOTA HEROICZNA*

Pogarda dla niebezpieczeństwa. Bohater z tym problemem gardzi wszelkim zagrożeniem, włącznie z zagrożeniem życia. Cierpiący na *głupotę heroiczną* nie zejdzie z drogi pędzącemu dyliżansowi, nie ucieknie przed rozjuszonym niedźwiedziem itp. Bohater ignoruje rezultaty wszelkich testów *strachu*. Nadal wykonywany powinien być jednak test *grozy*. Bohater nie przerazi się, ale za nieudany test otrzyma, tak jak zwykle, *Punkty Obłędu*.

35-36 *HISTERIA*

Ujmując w sposób uproszczony chorzy na histerię przeistaczają swoje przeżycia emocjonalne i psychiczne w różnego rodzaju zachowania ruchowe lub inne objawy zewnętrzne. Zasadniczo, kiedy bohater wykona nieudany test *strachu* lub *grozy* lub znajduje się w sytuacji konfliktowej i nie wykona udanego rzutu na **SW** MG powinien rzucić K8:

K100	WYNIK
01-12	Porażenie kończyn
13-25	Zaburzenia chodu
26-37	Ruchy mimowolne
38-50	Ubytki czucia
51-62	Niemota
63-75	Bóle
76-87	Ściskanie w gardle
88-00	Napady histeryczne

01-12 *PORAŻENIE KOŃCZYN*

MG rzuca K100 wg tabeli trafień i określa, która kończyna ogarnięta jest niedowładem (jeżeli wylosuje korpus porażone są obie nogi, jeżeli głowę - wszystkie kończyny).

13-25 *ZABURZENIA CHODU*

Chód bohaterów staje się teatralny i bardzo dziwaczny, nie jest to jednak zaburzenie fizyczne. Chorzy poruszają się przeważnie w tempie *normalnym*, ale przy tym mogą wymachiwać rękami, podnosić bardzo wysoko nogi czy też wykręcać w tym czasie tułów na różne strony. Bohater może biec tylko z połową prędkości.

26-37 *RUCHY MIMOWOLNE*

Chodzi tu zwłaszcza o drżenie rąk, czasem też dziwaczne grymasy twarzy lub tiki nerwowe.

38-50 *UBYTKI CZUCIA*

Ubytki czucia mogą objąć rozmaite okolice ciała, MG wykonuje rzut K100 wg **LOKACJI TRAFIEŃ**. Bohater zupełnie nie czuje tej części ciała, co powoduje w tym miejscu modyfikator +K10% do **ODP**, ale też -K10% do wszelkich testów dotyczących posługiwania się daną częścią ciała. Należy pamiętać, że ruchy kończyną, której nie czujemy mogą wyglądać co najmniej dziwnie.

51-62 ***NIEMOTA***

Bohater nie jest w stanie wypowiedzieć żadnego słowa, przeważnie nie jest w stanie nawet otworzyć ust. Aby coś powiedzieć musi wykonać udany test **SW**.

63-75 ***BÓLE***

Rzut K100 wg **LOKACJI TRAFIEŃ** wyznacza, która część ciała ogarnięta jest bólem. Bohater ma modyfikator - 10% do wszelkich testów posługiwania się tą częścią ciała.

76-87 ***ŚCISKANIE W GARDLE***

Kula histeryczna. Chory staje się siny na twarzy, zaczyna się pocić, objawiają się wszelkie objawy duszenia się. Co rundę bohater powinien testować **ODP**, jeśli się nie powiedzie zaczyna się dusić otrzymując punkt obrażeń za każdy nieudany test. Jeżeli bohater straci połowę **ŻW** - mdleje. 3 udane testy pod rząd oznaczają pokonanie ataku.

88-00 ***NAPADY HISTERYCZNE***

Napady historyczne połączone z wyginaniem ciała w łuk, teatralnymi ruchami kończyn, grymasami. Stosujemy modyfikator -10% do wykonywania wszystkich czynności.

37 *HUŚTAWKA NASTROJÓW*

Bohater, który cierpi na rozchwianie osobowości, nie jest w stanie kontrolować swoich nastrojów ani powodowanych nimi emocji. Jego humor zmienia się z minuty na minutę, przechodząc od radosnej euforii do najczarniejszej rozpaczy.

Bywają dni, gdy bohater odczuwa przypływ ogromnej energii. Potrafi nie spać po kilka nocy, staje się niespokojny i impulsywny. Wydaje pieniądze na niepotrzebne zbytki, zachowuje się niestosownie do swojego stanu społecznego i jest przekonany, że zdolna sprostać każdemu wyzwaniu. W tym czasie otrzymuje modyfikator +K10% do **ZR** oraz -K10% do **INT** i **SW**.

Po okresie stanów euforycznych przychodzi rozpacz i przygnębienie. Bohater śpi całymi dniami, nie chcąc wstawać z łóżka, bez powodu zaczyna szlochać, czując się podle, nie ma nadziei na poprawę swego losu i chce umrzeć. Słowa pocieszenia nie docierają do pogrążonego w depresji nieszczęśnika, który za wszelką cenę chce być pozostawiony samemu sobie. Stan umysłu odbija się na ciele chorego, który otrzymuje modyfikator -K10% do **ZR**, **SW** i **CHA**.

Aby określić stan ducha bohatera, MG na początku każdej przygody powinien rzucić **K10**. Wynik **1** do **5** oznacza, że bohater znajduje się stanie euforii, który będzie trwał przez K10 dni. Potem nadchodzi zmiana nastroju i przez K10 dni bohater będzie cierpiał na depresję. Po tym okresie nastrój bohatera znów ulega zmianie na euforyczny i tak dalej. Huśtawka nastrojów trwa do śmierci bohatera albo do momentu, gdy zostanie uleczony z obłędu.

Niestabilny emocjonalnie bohater może narobić sobie wiele kłopotów. Jest wielce prawdopodobne, że jego euforia i nadpobudliwość ściągną na niego uwagę stróżów prawa. Szalone zachowanie może mieć poważne konsekwencje, a brawura może zakończyć się kalectwem, a nawet śmiercią. Z drugiej strony, brak motywacji do życia i chęci do działania czynią z niego marnego towarzysza podróży. Trzeba na niego stale uważać, bowiem nie wiadomo, czy nagle nie postanowi rzucić się w przepaść lub w inny sposób zakończyć swój żywot.

38-39 *INTROWERSJA*

Koncentrowanie się na sobie. Introwertycy tracą zainteresowanie dla zewnętrznego świata. Tracą 2K10 punktów **CHARYZMY** i muszą wykonać test **SIŁY WOLI** dla podjęcia jakiejkolwiek formy komunikacji.

40-51 *INNE DOLEGLIWOŚCI*

Inne dolegliwości można traktować jako uboczne efekty szoków psychicznych. Mają mniejszy wpływ na bohatera niż zaburzenia opisane powyżej. Gdy nie jest możliwe wybranie przez MG odpowiedniej dolegliwości, należy rzucić K100:

K100	WYNIK
01-09	Alergia
10-18	Bóle głowy
19-27	Roztargnienie
28-36	Dolegliwości skóry
37-45	Drgawki
46-54	Jąkanie się
55-63	Koszmary
64-72	Mówienie do siebie
73-81	Mówienie przez sen
82-90	Narcyzm
91-00	Obgryzanie paznokci

01-09 ***ALERGIA***

Bohater jest uczulony na pewne substancje: pewne potrawy, sierść zwierząt albo kurz. Charakter reakcji alergicznych jest zmienny: od wysypki do niekontrolowanego, gwałtownego kichania albo poważnej choroby. Krasnoludowie i gnomy nigdy nie cierpią na alergię. Jeżeli rzut kośćmi określił, że khazad albo gnom ma alergię należy rzucić jeszcze raz.

10-18 ***BÓLE GŁOWY***

Bohater cierpi na zniewalające bóle głowy, które rozpoczynają się natychmiast po każdorazowym teście **INT**, **SW** lub **CHA**, niezależnie od jego wyniku. Ból głowy trwa przez K100 minut i w tym czasie wszystkie procentowe cechy są redukowane o -5%.

19-27 ***ROZTARGNIENIE***

Bohater szybko się dekoncentruje i nigdy nie pamięta, gdzie położył swoje rzeczy. W ciągu rundy walki może wykonywać tylko albo ruch, albo jakąś inną czynność (patrz **KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W RUNDZIE** w **ROZDZIALE III: WALKA**). Nigdy nie może robić kilku czynności na raz.

28-36 ***DOLEGLIWOŚCI SKÓRY***

Jeżeli bohater dostanie nerwowej wysypki, należy rzucić K100 i sprawdzić wg **LOKACJI TRAFIEŃ**, gdzie się ona umiejscowiła. Wysypka, chociaż nieprzyjemna, jest nieszkodliwa, chociaż jeśli wystąpi na twarzy, redukuje **CHA** bohatera o K6 punktów.

37-45 ***DRGAWKI***

Bohater od czasu do czasu ma ataki drgawek, redukujących o -5% **ZR** i **US**.

46-54 ***JĄKANIE SIĘ***

Postacie jąkające się otrzymują modyfikator -5% do wszystkich testów **CHARYZMY** i nie mogą używać umiejętności *krasomówstwo*, *gawędziarstwo* oraz *gadanina*.

55-63 ***KOSZMARY***

Bohater cierpi na powtarzające się nocne koszmary, zwykle związane ze zdarzeniem, które spowodowało uraz. Rzuca się i krzyczy przez sen, ale po przebudzeniu się nie może sobie tych majaków przypomnieć. Bezpośrednio nie ma to wpływu na bohatera, ale może irytować innych.

64-72 ***MÓWIENIE DO SIEBIE***

Bohater ciągle mówi do siebie, cicho i niezrozumiale dla innych, jednak w sposób którego nie można nie zauważyć i ciężko jest ignorować. Aby zachować milczenie przez K10 minut gry, bohater musi wykonać udany test **SW**. W czasie, gdy bohater mówi do siebie nie jest w stanie używać umiejętności *cichy chód* oraz *ukrywanie się*.

73-81 ***MÓWIENIE PRZEZ SEN***

Bohater mówi przez sen, jakby z kimś rozmawiał lub coś komentował. Zwykle jest to powiązane z wydarzeniem, które doprowadziło do zaburzenia.

82-90 ***NARCYZM***

Bohater, u którego rozwinie się ta niezdrowa fascynacja własnym wyglądem musi wykonać test **SW** za każdym razem, gdy mija lustro albo inną powierzchnię, w której może się przejrzeć. Jeżeli test jest nieudany, natychmiast się zatrzymuje, zatracając się całkowicie w kontemplacji swego odbicia. By się opanować, musi wykonać kolejny test **SW** w kolejnych rundach.

91-00 ***OBGRYZANIE PAZNOKCI***

Nie jest to nawyk szkodliwy, ale może wzbudzić czyjąś niechęć lub niesmak.

52-53 *KATATONIA*

Całkowite zamknięcie się w sobie. Za każdym razem, gdy bohaterowie nie uda się test *strachu* lub *grozy* automatycznie popada on w stan katatonii, niezależnie od posiadanej całkowitej liczby *Punktów Obłędu*.

Jeśli nie uda się test *strachu*, bohater nie jest w stanie odezwać się przez K6 godzin. Dodatkowo nie zdaje sobie sprawy z obecności innych istot.

Po nieudanym teście *grozy* bohater zwija się w kłębek i w tej pozycji nieruchomieje na K6 godzin.

54-55 *KLAUSTROFOBIA*

Strach przed zamkniętą przestrzenią. Precyzyjna definicja zamkniętej przestrzeni zależy od MG, ale ogólnie są to miejsca gdzie: sufit znajduje się na wysokości mniejszej niż 2½ metra, korytarze są węższe niż 1 metr lub pokój ma powierzchnię mniejszą niż 2 metry kwadratowe. Powoduje to, że gracz wszystkie testy *strachu* i *grozy* będzie wykonywał testując połowę **SW** bohatera, MG powinien to modyfikować w zależności od okoliczności.

56-57 *KLEPTOMANIA*

Nieważne jak spokojny żywot wiedzie bohater - sytuacja może ulec zmianie w każdej chwili. Nuda i beztroska mogą zmienić się w przerażenie lub walkę na śmierć i życie z potwornymi odmieńcami, mutantami, zwierzoludźmi lub jeszcze gorszymi istotami. Wyczekiwanie nagłego ataku może wywoływać ogromne napięcie, które nie znajduje ujścia. Takie emocje muszą jednak zostać w końcu rozładowane, co w niektórych przypadkach prowadzi do pojawienia się objawów kleptomanii.

Bohater, który cierpi na chorobę umysłu zwaną kleptomanią, odczuwa niemożliwy do opanowania pociąg do kradzieży. Gdy nadarza się okazja, by coś ukraść, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że bohater usiłuje skraść przedmiot, bez względu na jego prawdziwą wartość, ryzyko i kary, jakie grożą złodziejowi.

Dla chorego ważny jest tylko sam akt kradzieży, który zapewnia kleptomanowi K10 godzin zadowolenia i euforii, po których następuje stan przygnębienia i poczucia winy. Wyrzuty sumienia gnębią bohatera przez K10 dni, powodując modyfikator -10% do **CHA**. Ze stanu depresji może go wyrwać jedynie następna udana kradzież.

Bohater cierpiący na kleptomanię bez wątpienia szybko znajdzie się w opałach. Stróże prawa, kupcy, a nawet przyjaciele nie będą przychylnie spoglądać na jego uczynki, nie rozumiejąc targających nim emocji. Co gorsza, wyznawcy boga Chaosu Slaanesha niezwykle interesują się przypadkami kleptomanii. Powszechnie znanym faktem jest szczególna podatność niziołków na tę chorobę, mimo że one same temu zaprzeczają.

58 *KOSZMARNE WSPOMNIENIA*

Czasem zdarza się, że groza i potworność wydarzeń odciskają trwale piętno na umyśle poszukiwacza przygód. Gdy bohatera dopadają koszmarne wspomnienia, wciąż na nowo i bez

przerwy będzie przeżywał straszliwe wydarzenia ze swojej przeszłości. Będzie do nich powracał we śnie i na jawie, co zmieni jego życie w nieustający koszmar. W ciągu dnia będzie rozpamiętywał tragiczne wydarzenia, popadając w coraz głębszą rozpacz i smutek. To z kolei powoduje problemy z koncentracją oraz prowadzi do unikania przyjaciół i najbliższych. Upragniony sen nie przyniesie ukojenia, bowiem bohater będzie stale nawiedzany przez wypaczone echa traumatycznych wydarzeń, które stały się przyczyną obłędu.

Na początku każdego dnia bohater musi wykonać udany test **SW**, aby opanować powracające koszmarne wspomnienia. Nieudany test oznacza, że otrzymuje ujemny modyfikator -K10% do **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA**. W nocy obłąkanego nawiedzają szczególnie żywe koszmary. MG może uznać, że dodatkowo pogłębiają stan szaleństwa bohatera.

Jeżeli bohater, którego nawiedzają koszmarne wspomnienia, znajdzie się w sytuacji podobnej do tej, którą ciągle rozpamiętuje, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że bohater jest święcie przekonany, że znów przeżywa tamte straszliwe chwile. Jak się zachowa w obliczu swoich najgorszych obaw, zależy od MG i gracza. Bohater może uciec, zacząć rozpaczać, próbować się ukryć, rzucić się na najbliższą istotę, rozpłakać się niczym małe dziecko, zaatakować nieistniejących wrogów lub postąpić tak, jak według niego wymaga tego sytuacja (na przykład ruszy na pomoc wyimaginowanemu, konającemu towarzyszowi).

Bohater, który bez przerwy coś do siebie mamrocze, czasem nawet sprzecza się ze sobą, a pewnością zwróci uwagę łowców czarownic, a także wyznawców Tzeentcha, których najwyraźniej fascynują przypadki takich schorzeń.

59-60 *LUNATYZM*

Sennowłóctwo. Zaburzenie przebiega dość łagodnie, ograniczając się do rzadkich incydentów. Osoby dotknięte tym schorzeniem przeżywają stany, w czasie których w głębokiej fazie snu wstają, nie zdając sobie z tego sprawy i odbywają kilku lub kilkunastominutowe wędrówki. Mają przy tym otwarte oczy, omijają przeszkody. Wykazują potem całkowitą niepamięć przeżytego incydentu.

61-62 *MANIAKALNOŚĆ*

Ogarnięty manią prześladowczą bohater wszędzie wokół siebie widzi wrogów. Jest przekonany, że otaczające go osoby, włączając w to przyjaciół i bliskich, potajemnie spiskując przeciw niemu, chcąc doprowadzić do jego upodlenia bądź śmierci.

Wrogowie paranoika są nadzwyczaj potężni i przebiegli. Szpiegują go w dzień i w nocy (często w nader przemyślny sposób), kopią tunele i konstruują tajne przejścia, które pozwalają im dostać się do jego domu. Potajemnie zatruwają jedzenie, które spożywa. Włamują się nocą do jego domu, przeszukują rzeczy, kradną najcenniejsze przedmioty, rzucają na niego uroki i klątwy, przejmują kontrolę nad myślami lub pozbawiając go świadomości, zmuszają do ohydnych czynów.

Wrogowie postaci należą zwykle do określonej grupy społecznej lub rasy. Mogą to być elfy, krasnoludy, niziołki, mutanci, zwierzoludzi, skaveny, jaszczuroludzie, gobliny, czarodzieje, kultyści Chaosu, wyznawcy innych religii, rycerze zakonni, łowcy czarownic, druidzi albo medycy.

Gdy bohater spotka członka grupy, którą obwinia o swoje nieszczęścia, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zaczyna się dziwnie zachowywać. Mogą to być bezpodstawne oskarżenia, napady strachu, próba ucieczki albo ukrycia się, niekontrolowane wybuchy płaczu, wciskanie się w kąt pomieszczenia, a nawet napaść słowna bądź fizyczna.

Ustawiczne rozpowiadanie o spiskach jest poczytywane za oznakę szaleństwa, a chory powinien obawiać się przede wszystkim zainteresowania łowców czarownic, którzy zawsze są chętni aby dowiedzieć się czegoś więcej o rzekomych tajnych stowarzyszeniach.

63-64 *MEGALOMANIA*

Przerośnięte ego. Megaloman jest przepełniony poczuciem własnej wartości oraz nienasyconym pragnieniem potęgi. Będzie szukał sposobu, by zostać przywódcą grupy i w ogóle dążył do zdobycia jakiejkolwiek władzy. Megaloman staje się *podatny na niechęć* wobec każdego, kto kwestionuje jego autorytet lub nie wykonuje bez szemrania jego rozkazów (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

65-66 *MOCZENIE NOCNE*

Ta przykra dolegliwość polega na nietrzymaniu moczu w trakcie snu. Dotknięci nią chorzy nie budząc się w nocy oddają mocz do łóżka. Bohater nie jest w stanie zapanować nad tym objawem, więc żadnego rodzaju kary czy represje nie odnoszą skutku. Jeżeli bohater pił bezpośrednio przed snem to ma 20% szans, że odda mocz w trakcie snu. Jeśli nie szansa wynosi 10%.

67-68 *NARKOLEPSJA*

Istotą narkolepsji jest występowanie w ciągu dnia napadów przymusowego snu. Bez żadnej uchwytnej przyczyny pojawiają się napady snu, którym chory nie może się przeciwstawić. Zazwyczaj chorzy nie mogą się poruszyć, padają bezwładnie na ziemię. Zasypia on na K20 minut w zupełnie nieadekwatnych sytuacjach np. w czasie rozmowy, chodzenia, jedzenia. Osobę dotkniętą narkolepsją można obudzić. U narkoleptyków zdarzają się także napady nocnego czuwania - budzą się w nocy z pełną świadomością, nie mogą się jednak poruszyć i odczuwają paniczny lęk.

69-70 *NARKOMANIA*

Uzależnienie od narkotyków. Nałogowiec staje się uzależniony od narkotyków i każdego dnia musi wykonać test **SW**, aby oprzeć się narkotycznemu głodowi, jeżeli test jest nieudany zrobi wszystko, co w jego mocy, aby zdobyć i natychmiast zażyć narkotyk. Kiedy zakończy się jego działanie, narkoman musi wykonać kolejny test **SW**, by stwierdzić czy oprze się pokusie natychmiastowego wzięcia kolejnej dawki.

Bohater, któremu nie udał się test **SW** w czasie, gdy nie posiada narkotyku traci -10% **INT**, **SW** oraz **CHA** do chwili jego zdobycia i zażycia. Zażycie jednej dawki przywróci cechy do normalnego stanu na okres działania narkotyku. Druga dawka, wzięta w tym czasie nie ma wpływu na cechy, ale bohater odczuwa normalne efekty działania narkotyku, może również otrzymać nowe *Punkty Obłędu*.

Jeśli nałóg rozwinie się na skutek częstego zażywania narkotyków, uzależnienie nastąpi w stosunku do zażywanego narkotyku (lub jednego z narkotyków). Gdy potrzebne jest losowe określenie uzależnienia, należy użyć następującej tabeli.

K100	WYNIK
01-20	Korzeń żmii
21-40	Czarny lotos
41-60	Liść szaleństwa
61-80	Nocny cień
81-00	Ośli liść

71-72 *NIECHĘĆ*

Bezpodstawna antypatia. Bohater czuje *niechęć* do:

K100	WYNIK
01-15	przeciwnej płci własnej rasy
16-75	przyjaznej rasy wybranej przez MG
76-80	osób z przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej, rzuć K4: 1 - *Wojownik*, 2 - *Ranger*, 3 - *Łotr*, 4 - *Uczony*
81-90	wszystkich przyjaznych osób
91-00	konkretnych osób, grup lub religii wybranych przez MG

Zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY** w celu określenie efektów *niechęci*.

73-74 *NIENAWIŚĆ*

Irracjonalna nienawiść. Bohater staje się *podatny na nienawiść* w stosunku do:

K100	WYNIK
01-15	przeciwnej płci własnej rasy
16-75	przyjaznej rasy wybranej przez MG
76-80	osób z przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej, rzuć K4: 1 - *Wojownik*, 2 - *Ranger*, 3 - *Łotr*, 4 - *Uczony*
81-90	konkretnego gatunku zwierząt (zwykle niegroźnego)
91-00	konkretnych osób, grup lub religii wybranych przez MG

Reguły odnoszące się do *nienawiści* opisano w paragrafie **STANDARDOWE TESTY**.

75 *ODRĘTWIENIE*

Życie to nieustający ból. Świat jest pełen cierpienia i okropności oraz roi się od istot, które tylko czyhają, aby zranić człowieka do żywego. Cierpiąca na schorzenie istota odcina się powoli od wszelkich bodźców, aż w końcu nie czuje już niczego. Przestaje ją dręczyć ból, a przyjemności nie są w stanie przynieść żadnej rozkoszy. Postać nie troszczy się dłużej o własne ciało, ignoruje wymogi higieny i odniesione rany, doprowadzając czasem do groźnych sytuacji. Prawda jest taka, że odrętwiały nie zwraca uwagi na doczesne dolegliwości.

Drętwota jest podstępną i zdradziecką chorobą. W pierwszych K3 miesiącach jej trwania chory otrzymuje modyfikator +K10% do **ODP**, co wiąże się jednak z utratą wrażliwości i czucia, które pociąga za sobą zmniejszenie **ZR** o -K10%. Bohater ignoruje większość sytuacji, które mogą doprowadzić do skaleczenia czy zranienia. Co więcej, bawi go brak reakcji ciała na ból i za każdym razem, kiedy może je w ten sposób sprawdzić, musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza, że bohater powstrzymał się przed samookaleczeniem.

Kolejne miesiące trwania choroby oznaczają prawie całkowitą drętwotę. Bohater zyskuje kolejne +K5% **ODP** i traci -K10% **ZR**. Za każdym razem, kiedy utraci choć 1 punkt **ŻW** musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 *PO*. Jeśli chory nabawi się w ten sposób kolejnej choroby umysłu będzie nią *głupota heroiczna*. Chory zaczyna być niebezpieczny dla samego siebie, bowiem dla zabawy robi nacięcia lub przypala ciało. Rozkosze stołu i łożnicy nie przynoszą mu satysfakcji, dlatego zaczyna z wolna o nich zapominać.

Chorzy na drętwotę są często wcielani do oddziałów łowców czarownic, zakony Templariuszy Sigmara lub Armii Imperialnej, stanowią bowiem idealny materiał na nieustraszonych żołnierzy, którzy będą gotowi związać walką każdego, nawet najstraszliwszego wroga. Szczególną nienawiścią darzą ich wyznawcy Slaanesha, bowiem za sprawą tej choroby umysłowej osoby nie są stanie odczuwać rozkoszy ani bólu. Prawda jest taka, że nie czując kompletnie nic, stają się niewrażliwi na pokusy Chaosu. Jeśli choroba spadnie na któregoś z wyznawców Księcia Chaosu, pewne jest, że dopuści się on najbardziej wyuzdanych i zdeprawowanych czynów, byleby choć raz jeszcze poczuć cokolwiek.

76-77 *OKRESOWA SENNOŚĆ*

Okresowa senność polega na okresowym występowaniu długotrwałego snu. Znamienną cechę stanowią periodyczne stany kilkudniowego snu, połączone z bulimią. Codziennie przed snem bohater wykonuje rzut K100 z 10% szansą, że poczuje nagle nadmierną żarłoczność. Pochłania wtedy ogromne ilości jedzenia i zasypia na K6+1 dni. Obudzenie go jest bardzo trudne.

78-79 *PATOLOGICZNY KŁAMCA*

Niezdolność do mówienia prawdy. Osoby z tym schorzeniem po prostu nie są w stanie mówić prawdy, przy czym bez znaczenia jest fakt jak jest ona oczywista lub banalna. Patologiczni kłamcy będą przekonywać nawet o tym, że w dzień jest ciemno, a w nocy jasno. Osoby z tym zaburzeniem będą kłamać na każdy temat - nie ma to wpływu na ich cechy lub zdolności, ale powinno być odgrywane w jak najlepszy sposób. MG powinien nałożyć karę w *Punktach Doświadczenia* na patologicznego kłamcę, który niezależnie od okoliczności mówi prawdę.

80 *PIROMANIA*

Bohater odczuwa niepowstrzymany pociąg do ognia i płomieni. Jest przekonany, że w życiu nie czeka go nic oprócz nieszczęść, cierpienia, strachu i ciemności. Widok tańczących płomieni jest dla niego jedynym źródłem radości i szczęścia. Uwielbia podpalać domy i obserwować, jak nikną w żywiole szalejącego ognia.

Za każdym razem, gdy bohater ma okazję do podłożenia ognia, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zrobi wszystko, by podpalić jakiś przedmiot lub obiekt znajdujący się w najbliższym otoczeniu. Nie zważa na ryzyko i konsekwencje takiego czynu.

Gdy postać obserwuje płomienie, ogarnia go błoga rozkosz i odprężenie. Im większy i potężniejszy pożar, tym czuje się szczęśliwszy. Błogostan trwa przez K10 godzin, po których nadchodzi K10 dni depresji (bohater otrzymuje modyfikator -K10% do **CHA**). Ze stanu przygnębienia może go wyrwać tylko następne podpalenie.

Szaleniec, który bezmyślnie podkłada ogień, wiele ryzykuje. Bywa, że ginie w pożarze, który sam rozniecił. Podpalenia są karane w Starym Świecie śmiercią, a winny tej zbrodni zwykle kończy na szubienicy. Wyznawcy Slaanesha są głęboko zafascynowani podpalaczami - ich uwielbienie dla płomieni uznają za objaw ostatecznego skażenia duszy przez Chaos.

81-82 *SCHIZOFRENIA*

Rozszczepienie osobowości. Choroba charakteryzuje się aspołecznym zachowaniem, introwersją i utratą zainteresowania światem zewnętrznym. W grze manifestuje się to jako ciągła zmiana schorzenia umysłowego na jedno spośród opisanych w tym paragrafie. Na początku przygody, a później co 2, 3 godziny czasu realnego gracz powinien rzucić K100, a wynik odczytać z poniższej tabeli.

K100	WYNIK
01-60	Bez efektów
61-65	Czasowa amnezja
66-70	Depresja
71-75	Głupota heroiczna
76-80	Introwersja
81-85	Kleptomania
86-90	Maniakalność
91-95	Megalomania
96-00	Patologiczny kłamca

Rzut należy także wykonać za każdym razem, gdy bohater wykonuje test **INT**, **SW** lub **CHA**, niezależnie od rezultatu tego testu.

83 *SKAZA CHAOSU*

Kontakt ze Kamieniem Przemian i surową energią Chaosu może mieć fatalne skutki. W ohydny sposób zmienia nie tylko ciało człowieka, ale i jego umysł. Słabi duchem, którzy poddają się tym wpływom, szybko przekonują się o nieodpartej sile skazy Chaosu.

Postać musi mieć przynajmniej 6 *Punktów Obłędu* i nie może wykazywać objawów żadnej choroby umysłu. Po zetknięciu się z mocą Chaosu, bohater musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza utratę 6 *Punktów Obłędu* i pojawienie się objawów skazy Chaosu.

Każdego dnia postać otrzymuje modyfikator -K10% do losowo wybranej *cechy głównej*. Po K3 tygodniach na stałe traci -K10% **CHA**. Zaczyna słyszeć głosy i nawiedzają go dziwne myśli. Na przykład może uważać, że kąpiele prowadzą do śmierci, całe jego złoto jest fałszywe, zwierzęta go obserwują, sen jest dla głupców, a trzymanie piachu w kieszeniach odstrasza elfy.

Po K3 miesiącach od wystąpienia pierwszych objawów pojawiają się halucynacje wzrokowe i omamy słuchowe. Zwykłe przedmioty mienią się nienaturalnymi barwami, nieruchome rzeczy zaczynają się poruszać, na granicy pola widzenia czają się jakieś istoty, a zwierzęta mówią ludzkim głosem. Jakby tego było mało, postać jest przekonana, że ktoś ją śledzi, chodzi za nim krok w krok i szepcze mu do ucha. Głosy w głowie bezustannie zmuszają go do wykonywania wyznaczonych zadań. Na przykład musi zabić poborcę podatkowego, który rzekomo jest czcicielem Chaosu, lub informować wszystkich wokół o rychłym końcu świata. Do MG należy wyjaśnienie, w jaki sposób bohater będzie sobie tłumaczył pochodzenie tych głosów.

W kolejnych miesiącach choroby objawy zaczynają się nasilać. Bohater otrzymuje modyfikator -K10% do wszystkich *cech głównych* i na stałe traci kolejne -K10% **CHA**. Każdego dnia musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza wystąpienie pierwszych mutacji. Zamiany następują powoli, lecz nieuchronnie. Najpierw pojawiają się wokół oczu i ust, potem obejmują całą głowę. Po rozpoczęciu tego straszliwego procesu bohater nie będzie musiał wykonywać codziennych testów **ODP**.

Jeśli postać dożyje kolejnego miesiąca choroby, ponownie musi wznowić wykonywanie codziennych testów **ODP**. Dowolny nieudany test oznacza, że ciało przechodzi kolejną przemianę, przybierając formę Różowego Strachulca. Umysł bohatera załamuje się pod naporem sił Chaosu, a jego ciało przechodzi ostateczną przemianę, która zmienia go w demona. Przy akompaniamencie jęków umęczonego nieszczęśnika wyrastają mu dodatkowe usta, ramiona i nogi. Bohater staje się niewolnikiem Pana Przemian. W tym momencie MG przejmuje kontrolę nad Bohaterem Gracza.

Zarówno łowcy czarownic, jak i wyznawcy Tzeentcha, szczególnie gorliwie poszukują ludzi naznaczonych skazą Chaosu.

84-85 *SKOTOFOBIA*

Irracjonalny strach przed ciemnościami. W całkowitych ciemnościach, jako podstawę testów *strachu* i *grozy* bierze się ¼ **SW** bohatera, zaś w półmroku połowę tej cechy. Istoty posiadające umiejętność *infrawizję*, takie jak na przykład: krasnoludowie i gnomy nigdy nie cierpią na skotofobię. Jeżeli rzut kośćmi określił, że khazad albo gnom boi się ciemności należy rzucić jeszcze raz.

86 *SZPONY HAZARDU*

Postać odczuwa nieodpartą chęć podejmowania ryzyka i gry o najwyższe stawki. W duszy chorego rodzi się przekonanie, że życie jest nudne, bezcelowe, pełne problemów i nieprzyjemnych wspomnień. Szukając ucieczki od szarzyzny dnia codziennego i nudy wolno płynących godzin, zasiada do karcianego stołu lub wyciąga kubek z kośćmi.

Za każdym razem, gdy bohater ma szansę przystąpić do gry hazardowej, musi wykonać test **SW**. Nawet obserwacja gry w kości lub rzucone mimochodem zaproszenia do kilku partyjek w karty może okazać się pokusą nie do odparcia.

Nieudany test oznacza, że bohater natychmiast zasiada do rozgrywki i będzie w niej uczestniczył do chwili, aż powiedzie mu się test **SW**. Wykonuje go przed każdym kolejnym rozdaniem, zakładem lub partyjką. Niezależnie od szczęścia i powodzenia w grze, każda jej tura zmniejsza **SW** grającego o -5%. Wykorzystanie umiejętności *hazard* nie jest w stanie powstrzymać zmniejszenia się wartości tej cechy, choć może zwiększyć szanse obłąkanego na wygraną w grze.

Jeżeli bohaterowi skończą się pieniądze, a nadal nie potrafi się opanować, będzie próbował pożyczyć gotówkę lub zastawić swój dobytek. Może to doprowadzić do wielu niebezpiecznych sytuacji.

Bohater, tkwiący w szponach hazardu, niemal zawsze tonie w długach i stale ucieka przed wierzycielami. Pożyczanie sporych sum, których nie oddaje, staje się przyczyną zerwania przyjaźni. Co gorsza, hazardzista może posunąć się do zastawiania przedmiotów, należących do całej drużyny (na przykład łodzi), nie pytając kompanów o pozwolenie. Zamiłowanie do kart lub kości to prosta droga do kradzieży, kłamstw i oszustw. Ostatecznie prowadzi na szubienicę lub na ołtarz wyznawców Slaanesha.

87-88 *UROJENIA PRZEŚLADOWCZE*

Bohater jest przekonany, że otoczenie chce pozbawić go jakichś dóbr (np. zdrowia, życia czy własności), oskarża je o przestępstwa, niemoralne wykroczenia itp. Postać jest nieufna w stosunku do innych. Podczas kontaktów z istotami humanoidalnymi, bohater musi wykonać test **SW**. Jeśli test będzie nieudany, postać nie będzie w stanie przebywać w bezpośrednim otoczeniu określonych osób przez okres K6 godzin.

89 *UROJONY ZBAWCA*

Gdy postać zaczyna cierpień na to schorzenie umysłu, narasta w nim przeświadczenie, że jest wybrańcem, którego przeznaczeniem jest dokonanie czegoś wielkiego. Na przykład, jeżeli jakimś cudem wyszedł bez szwanku z napaści krwiożerczych zwierzoludzi, będzie święcie przekonany, że od pewnej śmierci ocaliła go boska interwencja. Bohater wierzy, że gdy nadejdzie odpowiednia chwila, będzie mógł skorzystać ze swoich nadludzkich mocy i dokonać chwalebnego dzieła, sprawiając że świat stanie się lepszy.

Tylko od MG zależy, w co wierzy obłąkana postać. Niektórzy chorzy mogą być przeświadczeni, że potrafią powstrzymać zarazę, inni będą znali sposób na wyplenienie biedoty, uzdrowienie mutantów, nakarmienie biednych, zakończenie wojen lub uwolnienie ludzi spod władzy pieniądza. Bohater będzie do upadłego wygłaszał tyrady na swój ulubiony temat, zanudzając nimi każdego, kto zacznie z nim rozmawiać. Jeżeli umie pisać, z pewnością zacznie tworzyć długie i niesktadne elaboraty, a potem będzie starał się je opublikować w każdym większym mieście.

Urojone moce, jakimi dysponuje postać, także powinny być niecodzienne. Leczenie dotykiem, rzucanie czarów, władanie potęgą umysłu (czytanie w myślach, telepatia, podpalanie przedmiotów), chodzenie po wodzie, zdolność latania, niewrażliwość na ciosy lub umiejętność konstruowania zadziwiających maszyn to dobre przykłady urojeń, jakim może ulegać postać. Nawet w obliczu wyraźnych dowodów, przeczących jego przekonaniom, nadal będzie utrzymywać, że jest cudotwórcą.

Osoba, która twierdzi, że posiada nadludzkie moce, jest powszechnie uznawana za niebezpieczną i obłąkaną. Podobnie traktowany będzie agresywny podżegacz, który na siłę stara się przekonać słuchaczy do swoich dziwacznych poglądów. Obłęd może sprowadzić wiele nieszczęść na jednych i drugich. Zdarza się jednak, że inni szaleńcy uznają takich proroków

za prawdziwych i dołączają do ich krucjaty w celu uczynienia tego świata lepszym.

90 ***WISIELCZY HUMOR***

Osoba, która cierpi na napady wisielczego humoru, uważa, że świat to jeden wielki żart. Zwykle o utratę zmysłów przyprawia widok zła tryumfującego nad niewinnością i dobrem, skutkiem czego takiej osobie nie pozostaje nic innego, jak tylko gorzko się zaśmiać. Powód jest nieistotny - cierpienie rodziny, utrata bliskich czy zło świata - wszystko można zbyt kpiącym uśmiechem.

Bohater nie jest w stanie stłumić chichotu ani zmazać z twarzy złośliwego uśmieszku, który cały czas pełga po jego ustach. Im gorsza sytuacja, tym śmiech jest głośniejszy i bardziej ironiczny.

W rzadkich sytuacjach, kiedy wszystko idzie po jego myśli, chory uważa, że to cisza przed burzą, a świat szykuje mu kolejnego, potwornego psikusa. Najgorszy jad zarezerwowany jest dla osób bliskich bohaterowi (rodzina, przyjaciele, ukochani) lub bezbronnych (chorzy, biedni, ofiary wojny). Bohater, który cierpi na tę chorobę, nie jest w stanie okazywać współczucia, przez co inni postrzegają go jako bezlitosnego, nieczułego człowieka. Jego słowa pełne są okrucieństwa, żarty niesmaczne, a skojarzenia obrazoburcze i przerażające. Najgorszy jednak jest ten cyniczny, szyderczy śmiech…

Choroba zmniejsza **CHA** bohatera o -K10%. Ponadto testy *skradania się* wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%, ponieważ postać nie jest w stanie zapanować nad mamrotaniem do siebie i śmianiem się z własnych dowcipów. Z początku uśmieszek może nikomu nie przeszkadzać, ale z czasem ustawiczny chichot zacznie przyprawiać innych bohaterów o wściekłość. Co gorsza, jeśli postać znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji lub takiej, która będzie wymagała od niego powagi (audiencja u wysoko postawionego arystokrata, obcowanie z ofiarami wojny) musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza atak nagłego śmiechu. Udany test oznacza, że bohater jedynie śmieje się pod nosem.

Ofiary napadów wisielczego humoru szybko trafiają do przytułków dla obłąkanych, gdzie ich chichot nie drażni innych ludzi. Przyjaciele odwracają się od nich, a towarzysze porzucają bez słowa pożegnania. Niejeden z cierpiących na to schorzenie zostaje zabity, kiedy jego niestosowny komentarz lub żart doprowadził do wściekłości bliskich osób, a których sobie drwił.

91 ***WIZJA ZAGŁADY***

Siły Chaosu są wszędzie, nieustannie atakują Stary Świat od zewnątrz i plugawiąc go od środka. Niektórzy próbują powstrzymać Chaos, ale walczą w przegranej sprawie. Wielu z nich zaciska zęby i z uporem kontynuuje walkę, by powstrzymać nawałę ciemności, bez względu na nieuchronny, tragiczny koniec. Inni po prostu się poddają.

Bohater traci nadzieję na zwycięstwo sił dobra, gdyż wszystkie walki i okropności jakie spotkał na swojej drodze, osłabiły jego wolę życia. W chwili, w której traci zmysły, spływa na niego ponure objawienie. Bohater wierzy, że któryś z bogów odsłonił przed nim ostateczną prawdę - świat zmierza ku zagładzie. W żaden sposób nie można zaradzić nadchodzącej katastrofie. Czas odpokutować za grzechy i umrzeć.

Wielu spośród podupadłych na duchu odchodzi w dzicz, wiodąc pustelnicze życie w lasach lub pieczarach. Inni wręcz przeciwnie, jako boscy posłańcy głoszą rychły koniec świata na tłocznych jarmarkach i rynkach miejskich. Obdarci i brudni wykrzykują swoje ostrzeżenia na rozstajnych drogach, snując wizje nadciągającej zagłady.

Postać wierzy, że bóstwo cały czas do niego przemawia, instruując go, co ma robić. Nic innego się nie liczy - ani utrzymanie czystości i zaspokojenie głodu, ani zdobywanie środków do życia. MG powinien wymyślić w jaki sposób bóstwo kontaktuje się z obłąkanym bohaterem. Szaleniec może słyszeć głosy, doznawać wizji lub śnić symboliczne i zagmatwane sny. Często zdarza się, że jednocześnie występują wszystkie te objawy. Ich przesłanie zawsze jest ponure i naglące: *Świat się kończy. Pokutujcie za grzechy. Przygotujcie się na sąd ostateczny.*

Aby podołać misji wyznaczonej przez boga, nieszczęśnik musi oczyścić z grzechów swoją duszę. Najłatwiej to osiągnąć przez umartwianie się, biczowanie rózgami, łańcuchami lub skórzanymi pasami. Świętym obowiązkiem bohatera jest przygotowanie na nadejście końca nie tylko siebie, ale także innych osób.

Niektórzy łowcy czarownic i kapłani wyszukują takich desperatów i wcielają do swoich oddziałów. Wykorzystują ich przekonanie, że nadchodzi ostateczna bitwa, karmią i obiecują chwalebną śmierć. Prawda jest taka, że nieszczęśnicy stanowią mięso armatnie rzucane w pierwszych szeregach przeciwko przerażającym siłom wroga. Wielu proroków zagłady spotyka się z gromadach flagelantów.

92 ***ZŁAMANE SERCE***

Życie awanturnika jest ciężkie i niebezpieczne. Jego ciało ustawicznie narażone jest na ból , a umysł musi znosić wszelkiego rodzaju ohydę i grozę. Czy w sercu takiej osoby jest miejsce na miłość?

Bohater o złamanym sercu wierzy, że został pokochany przez osobę z wyższych sfer. Kochanek lub kochanka może należeć do szlachty, być znanym artystom, obiecującym kupcem, prawnikiem, rycerzem zakonnym, czarodziejem lub kapłanem. Niektórzy z szaleńców będą przekonani, że uczuciem obdarzyła ich sama Caryca Kataryna albo Imperator Karl Franz. Niezależnie od tego, kim jest ukochana osoba, z reguły nie zdaje sobie sprawy z istnienia swojego wielbiciela, a już na pewno nie odwzajemnia jego uczuć.

Bohater o złamanym sercu będzie robił wszystko, aby zbliżyć się do obiektu swoich westchnień. Posunie się do szpiegowania ukochanej osoby, wysyłania czułych liścików, dokonywania zawstydzających najść, a nawet wysuwania gróźb, jeśli jego afekt nie spotka się z oczekiwanym odzewem.

Zakochany wierzy, że ukochana osoba porozumiewa się z nim w sekretny sposób. Czasem będą to listy (pisane rzecz jasna niewidzialnym atramentem), potajemne znaki dawane przez prawdziwych lub wyimaginowanych posłańców, zaszyfrowane informacje, potajemne wyznania ukryte pomiędzy wierszami popularnych piosenek, sztuk teatralnych czy wreszcie przekazy telepatyczne. Niezależnie od sposobu kontaktu, informacja zawsze będzie taka sama: *Kocham Cię, jesteś moim ideałem. Musimy być razem, bez względu na wszystko!*

Urojona miłość może ściągnąć na obłąkanego poważne kłopoty. Wysoko postawione osoby są z reguły otoczone mrowiem ochroniarzy, którzy nie mają cierpliwości do niebezpiecznych szaleńców. Nachodzenie ludzi z wyższych sfer jest traktowane jako poważne przestępstwo. Tyrady o tajemnych znakach i uczuciach, których nie wolno ujawnić, mogą zasiać ziarno niezgody między towarzyszami. Natomiast łowcy czarownic z pewnością zainteresują się szaleńcem, który porywa się na szlachetnie urodzonych.

93-94 ***ZŁUDZENIA***

Bohater cierpiący na to zaburzenie wierzy w coś, co jest oczywistą nieprawdą. Natura złudzeń może być zróżnicowana - może to być coś trywialnego, jak przekonanie, że księżyc Mannslieb jest zrobiony z sera, lub może to być coś, co oddziałuje na każdą dziedzinę życia bohatera, jak na przykład wierzenie, iż nie można ufać, że ziemia utrzyma ciężar ciała.

Aby określić typ złudzeń, na jakie cierpi bohater należy rzucić K100, a wynik odczytać z tabeli.

K100	WYNIK
01-50	Złudzenia trywialne
51-70	Złudzenia przeciętne
71-80	Złudzenia poważne
81-00	Złudzenia osobiste

01-50 ***TRYWIALNE ZŁUDZENIA***

Praktycznie nie mają wpływu na życie bohatera i prowadzą tylko do niewielkich osobliwości w zachowaniu. Poniżej podano kilka przykładów, MG może także wymyślić własne:

- bohater wierzy, że wszyscy przedstawiciele jakiejś rasy lub narodu są lekko głusi, wobec czego rozmawiając z nimi zawsze krzyczy
- bohater wierzy, że mięso jakiegoś określonego gatunku powoduje łysienie, więc go nie jada
- bohater wierzy, że światło księżyca jest niebezpieczne i będzie starał się za wszelką cenę unikać światła obu księżyców
- bohater wierzy, że myszy są inteligentnymi istotami pochodzącymi z innego świata i godzinami rozmawia z nimi z szacunkiem

51-70 ***PRZECIĘTNE ZŁUDZENIA***

Przeciętne złudzenia w jakiś sposób oddziałuje na życie bohatera, lecz nie na tyle, by normalne życie stało się niemożliwe. Jednak bohater będzie uważany za ekscentryka i inne osoby mogą go unikać, a za jego plecami będą pukać się porozumiewawczo w czoło…

- bohater wierzy, że każde drzwi na wschodniej ścianie przepuszczają demony, więc nigdy nie wejdzie do żadnego pokoju, w którym są drzwi od wschodu
- bohater wierzy, że ziemia nigdy nie pokona wody, wobec czego nigdy nie przejdzie przez kamienny most nad rzeką, gdyż uważa, ze taka konstrukcja nie ma prawa istnieć
- bohater wierzy, że buty są złośliwą formą życia, która tylko czeka na jakiś znak, by z zaskoczenia odgryźć stopę swej ofierze, wobec czego nigdy nie założy żadnego rodzaju obuwia

71-80 ***POWAŻNE ZŁUDZENIA***

Poważne złudzenia sprawiają, że dla bohatera życie w normalnym społeczeństwie staje się niemożliwe - musi poddać się leczeniu lub trzeba go zamknąć w hospicjum:

- bohater wierzy, że każda żywa istota w jego otoczeniu nosi w sobie demona i z tego powodu jest *podatny na grozę* w stosunku do wszystkich istot żywych
- bohater wierzy, że ziemia nie utrzyma jego ciężaru, jeśli się poruszy, więc jest zamrożony ze strachu w bezruchu
- bohater wierzy, że potrafi latać i jeśli ktoś go nie powstrzyma będzie rzucać się z budynków, drzew i wysokich skał

81-00 ***OSOBISTE ZŁUDZENIA***

Osobiste złudzenia są specjalnym rodzajem złudzeń - niektórzy medycy uważają, że stanowią całkowicie odrębny rodzaj zaburzeń. Bohater cierpiący na złudzenie osobiste wierzy, że jest kimś innym. Może to być ktokolwiek, w praktyce nawet - *cokolwiek*. Człowiek może wierzyć, że jest orkiem i zachowywać się tak, jak zachowywałby się ork. Istotne jest to, w co bohater wierzy, a nie to, co jest prawdą. Chorzy bohaterowie mogą się uważać za krasnoludy, drzewa a nawet wiewiórki. Ewentualnie bohater może wierzyć, że jest jakąś znaną osobistością - coś, co w naszym świecie jest potocznie nazywane syndromem Napoleona. MG może pozwolić graczowi wybrać sobie samemu osobę, którą chce odgrywać lub ustalić ją sam.

95-96 *ZMIANA NATURY*

Dramatyczna zmiana osobowości. Następuje tak radykalna zmiana osobowości bohatera, że dotyczy to także jego *natury*. MG powinien zwrócić uwagę, czy gracze prowadzą swych bohaterów w zgodzie ze zmienioną *naturą*, w razie potrzeby zmniejszając im przyznawane *Punkty Doświadczenia*.

PRAWORZĄDNA



DOBRA ↔ *NEUTRALNA* ↔ *ZŁA*



CHAOTYCZNA

Jeżeli bohater posiada *naturę* PRAWORZĄDNĄ, CHAOTYCZNĄ, DOBRĄ lub ZŁĄ to zmienia się ona na NEUTRALNĄ. Jeżeli posiadał *naturę neutralną* to zmienia się ona w sposób podany w tabeli **ZMIANA NATURY**.

K100	**WYNIK**
01-25	Natura zmienia się na *praworządną*.
26-50	Natura zmienia się na *chaotyczną*.
51-75	Natura zmienia się na *dobrą*.
76-00	Natura zmienia się na *złą*.

97-98 *ZMIENNOŚĆ NASTROJU*

Chwiejne emocje. Samopoczucie bohatera balansuje pomiędzy euforią, a desperacją. Na początku przygody, a później co jakieś 2, 3 godziny gracz powinien rzucić K6. Rezultat 1-3 oznacza, że bohater poddany jest działaniu *maniakalności*, 4-6 oznacza, że opanowała go *depresja*. Ten rzut należy wykonać również za każdym razem, gdy bohater wykonuje test **INT**, **SW** lub **CHA**, niezależnie od tego czy był on udany, czy nie.

99-00 *ŻARŁOCZNOŚĆ*

Nieumiarkowanie w jedzeniu. Bohaterowie z tym schorzeniem mają nienasycony apetyt. Jeżeli w trakcie rozgrywki mają okazję do jedzenia, muszą wykonać test **SW**. Jeżeli jest on nieudany, będą jeść dopóki starczy żywności. Po pewnym czasie wpływa to na ich cechy:

- po jednym miesiącu bohater otrzymuje +1 punkt **ŻW** ale traci -K10% **ZR**, waga bohatera rośnie o +10%.
- po dwóch miesiącach bohater otrzymuje następny +1 punkt **ŻW** i +5% do **ODP**, ale traci kolejne -K10% **ZR** i -1 punkt **SZ** (**SZ** nie może spaść poniżej 2), waga bohater wzrasta o kolejne +10%.
- po trzech miesiącach bohater otrzymuje kolejny punkt **ŻW** i +5% do **K**, ale traci następne -K10% **ZR** i kolejny -1 punkt **SZ** (**SZ** bohatera nie może spaść poniżej 2). Waga bohatera wzrasta o następne +10%.

Nie ma dalszych efektów, a utracone punkty cech są odzyskiwane w ciągu dwóch miesięcy po wyleczeniu dolegliwości.

LECZENIE ZABURZEŃ:

O ile medycyna w Starym Świecie znajduje się w powijakach, to psychoterapia jest jeszcze bardziej prymitywna. Opcje otwierające się przed bohaterami, cierpiącymi na schorzenia psychiczne są poważnie ograniczone, zwykle bolesne i często niebezpieczne.

LECZENIE MAGICZNE & MISTYCZNE:

Bohaterowie mogą szukać magicznych lekarstw na swe choroby. Każdy bohater posiadający umiejętność *alchemia* może wyprodukować napój, który stłumi chorobę. Osoba, wytwarzająca eliksir musi wykonać test na **INT**, sprawdzając wynik w poniższej tabeli leczenia narkotykami. MG powinien zwrócić uwagę na fakt, że każda dawka napoju działa przez miesiąc, a nie przez dzień o kosztuje przynajmniej 100 *zk* (cena podlega *targowaniu*).

Jeżeli tak zdecyduje MG, kapłani czerpiący swą moc z łaski bogów - wykonując udany test **SW**, a jego wynik sprawdzając w tabeli leczenia narkotykami - mogą schorzenie zupełnie uleczyć.

LECZENIE ZA POMOCĄ NARKOTYKÓW:

Jest to najmniej bolesna opcja dostępna dla osób cierpiących na zaburzenia umysłowe. Medyk, zielarz lub aptekarz w zamian za 10 złotych koron tygodniowo będzie dostarczał bohaterowi narkotyków. Ta cena może być obniżona przez *targowanie się* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**). Narkotyki dostarczane są w paczuszkach, każda z nich zawiera ilość narkotyku, wystarczającą na tydzień. Bohater musi codziennie brać jedną dawkę. MG powinien wykonać test **INT** osoby przygotowującej narkotyk, a później jego rezultat sprawdzić w poniższej tabeli.

UDANA PRÓBA LECZENIA ZA POMOCĄ NARKOTYKÓW

PRÓBA UDANA O	**REZULTAT**
21 lub więcej punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno *zaburzenie* na okres jednego dnia.
11-20 punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno *zaburzenie* na okres jednego dnia, jednak pod warunkiem, że bohater przy pobieraniu każdej dawki wykona udany test **SW**.
10 i mniej punktów	Leczenie nie pomogło, ale też nie zaszkodziło; opcjonalnie - bohater wierząc, że narkotyk w jakiś sposób działa może dostać modyfikator +5% do wszystkich testów **SW**.

NIEUDANA PRÓBA LECZENIA ZA POMOCĄ NARKOTYKÓW

PRÓBA NIEUDANA O	**REZULTAT**
Do 10 punktów	Leczenie nie odniosło żadnych skutków.
11-20 punktów	Leczenie w żaden sposób nie wpłynęło na schorzenie, a dodatkowo bohater musi wykonać udany test **SW** po pobraniu każdej dawki albo dostaje jeden *Punkt Obłędu*.
21-30 punktów	Jak wyżej, ale jeśli test jest nieudany, bohater otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*.
powyżej 30 punktów	Nieszczęście. Skład narkotyku okazał się trujący dla bohatera, który musi wykonać test **ODP**. Test nieudany oznacza, że w rezultacie zabiegu pacjent umiera. Jeżeli test jest udany, pacjent traci -K3x10% wszystkich cech głównych.

Jeżeli na skutek mało udanego leczenia narkotykami rozwinie się kolejne schorzenie, zwykle będzie to uzależnienie od używanego w leczeniu narkotyku.

OPERACJA:

Ingerencja chirurga może czasem przynieść poprawę, ale częstokroć leczenie w ten sposób jest gorsze od samego zaburzenia. Ogólnie przyjętymi metodami chirurgicznego leczenia zaburzeń umysłowych jest usunięcie części czaszki po to, by zmniejszyć nacisk na mózg oraz przypalanie głowy rozpalonym do czerwoności żelazem. Ogólnie rzecz biorąc chirurg dokona jednego z tych zabiegów po dwoma warunkami. Po pierwsze trzeba mu z góry zapłacić przynajmniej 50 złotych koron (chociaż co do wysokości opłaty można się *targować* - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**), a po drugie pacjent albo jego prawny opiekun musi podpisać dokument zwalniający chirurga z wszelkich zobowiązań, gdyby zabieg się nie udał. Następnie MG wykonuje test **INT** chirurga i porównuje wynik z tabelą:

UDANA PRÓBA LECZENIA ZA POMOCĄ OPERACJI

PRÓBA UDANA O	**REZULTAT**
21 lub więcej punktów	Bohater został wyleczony z jednego schorzenia.
11-20 punktów	Bohater musi wykonać udany test **SW**, aby pozbyć się zaburzenia.
10 i mniej punktów	Chirurg ani nie zaszkodził, ani nie pomógł.

NIEUDANA PRÓBA LECZENIA ZA POMOCĄ OPERACJI

PRÓBA NIEUDANA O	**REZULTAT**
Do 10 punktów	Chirurg ani nie zaszkodził, ani nie pomógł.
11-20 punktów	Bohater traci K10 punktów **INT**.
21-30 punktów	Jak wyżej, dodatkowo bohater otrzymuje K6 *PO*.
powyżej 30 punktów	Nieszczęście. Bohater musi wykonać test **ODP**. Test nieudany oznacza, że w rezultacie zabiegu pacjent umiera. Jeżeli test jest udany, ofiara traci -K3x10% *cech głównych*.

Każda próba leczenia chirurgicznego powoduje utratę K3 punktów **ŻW**, a dodatkowo każde zaaplikowanie rozgrzanego żelaza spowoduje utratę -K10 punktów **CHA** na skutek pozostałych po tym szram. Jeżeli MG chce, może uznać, że w przypadku kontaktów a rasami czujący respekt wobec blizn, takimi jak orki i hobgobliny, **CHA** bohatera jest *zwiększana* o tę samą ilość punktów.

PRZYTUŁKI:

Zwykłą reakcją wobec osób o zachwianym zdrowiu psychicznym jest pozostawienie ich samym sobie, nie zwracanie uwagi na to, iż włóczą się po ulicach w towarzystwie żebraków i innych wyrzutków społeczeństwa. Inną ewentualnością jest umiejscowienie ich w przytułku. Ponieważ właściciele przytułków żądają opłat za swoje usługi, ten wariant mogą wybrać raczej ludzie zamożni, gotowi chętnie zapłacić za uniknięcie kłopotów, wynikających z posiadania w rodzinie osoby powszechnie znanej jako szaleniec. Przytułki są niewiele lepsze od lochów, nikt nie leczy pacjentów, a oni sami są często napastowani przez obsługę lub innych chorych. Przebywanie w przytułku może często przyczynić się do pogorszenia stanu zdrowia pacjenta, gdyż ich celem jest raczej przetrzymywanie obłąkanych, a nie ich leczenie.

TERAPIA AWERSJI:

Ta technika opiera się na zmianie zachowania pacjenta poprzez nałożenie na niego surowej kary za każdym razem, gdy zachowa się w niepożądany sposób - w pewien sposób pacjent nabywa *fobię* przed niepożądanym zachowaniem. Albo przed leczeniem. Terapia awersji może być użyta do leczenia *alkoholizmu*, *niechęci*, *narkomanii*, *kleptomanii*, *patologicznego kłamania* i wszystkich pomniejszych (tzw. *innych*) zaburzeń.

Podczas każdej sesji terapii pacjent musi wykonać test **SW**. Na **KARCIE BOHATERA** gracz powinien zaznaczyć każdy udany test - 6 udanych testów oznacza wyleczenie choroby, a za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich następnych. Bohater otrzymuje kolejny *Punkt Obłędu* jeżeli test się nie powiedzie. Jeśli podczas terapii bohater otrzyma nowe schorzenie, zawsze będzie to *fobia - strach* przed medykami, Kultem Shallyi lub jakąkolwiek inną grupą ludzi związaną z kuracją.

TERAPIA ODWYKOWA:

Używa się jej do leczenia *narkomanii* i *alkoholizmu*. Można jej użyć w nieco zmodyfikowanej postaci do leczenia innych zaburzeń zachowania, po prostu uniemożliwiając pacjentowi zachowywanie się w niewłaściwy sposób.

Za każdy dzień odwyku pacjent musi wykonać test **SW**. Jeśli leczony jest nałóg fizyczny, jak *alkoholizm* czy *narkomania*, pacjent musi również

wykonać test **ODP**. Za każdy nieudany test **SW** bohater otrzymuje dodatkowy *PO*, a za każdy nieudany test **ODP** traci punkty losowo wybranej cechy:

K100	CECHA	TRACONE PUNKTY
01-10	**WALKA WRĘCZ**	-K10
11-20	**UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE**	-K10
21-30	**KRZEPA**	-K10
31-40	**ODPORNOŚĆ**	-K10
41-50	**ZRĘCZNOŚĆ**	-K10
51-60	**INTELIGENCJA**	-K10
61-70	**SIŁA WOLI**	-K10
71-80	**CHARYZMA**	-K10
81-90	**ATAKI**	-1
91-00	**SZYBKOŚĆ**	-1

Straty są trwałe. Jeśli któraś z cech spadnie do zera, pacjent zapada w śpiączkę i jeśli nie wykona udanego testu **ODP**, umiera. Pacjentom, którzy przeżyli doświadczenie przywracane jest K6 punktów tej cechy.

Za każdym razem, gdy test **SW** się powiedzie, pacjentowi nieco łatwiej przychodzi poradzenie sobie z chorobą. Ta metoda nigdy nie leczy nałogu, lecz za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +5% do testów **SW** związanych z próbą przeciwstawienia się nałogowi.

TERAPIA KONFRONTACYJNA:

Tej metody używa się w przypadku *fobii* i innych zaburzeń mających podłoże przede wszystkim w *strachu*. Pacjent zostaje zmuszony do kilkakrotnego przeciwstawienia się przedmiotowi swego strachu, co może go zmniejszyć na tyle, by można sobie było z nim poradzić. Z drugiej strony - takie doświadczenie może wpędzić pacjenta głębiej w szaleństwo.

Podczas każdej sesji terapii pacjent musi wykonać test **SW**. Jeśli test się powiedzie, pacjent zbliża się trochę do opanowania swego strachu. Jeśli nie - strach się nieco powiększa. Na **KARCIE BOHATERA** gracz powinien zaznaczyć udane testy - 6 udanych testów oznacza, że *fobia* została wyleczona, a każdy udany test oznacza dodatni modyfikator +10% do następnych testów. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater otrzymuje kolejny *Punkt Obłędu*. Istnieje możliwość, że pacjent zostanie wyleczony z jednej choroby, a mimo to zachoruje na kolejną.

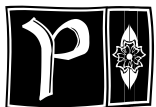
Terapii konfrontacyjnej można użyć do leczenia następujących zaburzeń: *agorafobii*, *anoreksji*, *klaustrofobii*, *skotofobii* i *fobii*. Można jej użyć również w przypadku *niechęci* i *nienawiści*, ale wtedy w przypadku nieudanego testu bohater *nie* otrzymuje kolejnych *Punktów Obłędu*. Zamiast tego, zachodzą normalne skutki *niechęci* i *nienawiści*.

TERAPIA SZOKOWA:

Jak sama nazwa sugeruje, ta terapia polega na poddawaniu pacjenta gwałtownemu szokowi - na przykład nurzaniu go w lodowatej wodzie. Przeważnie używa się jej, gdy pacjent traci kontakt ze światem zewnętrznym. Metodę tą stosuje się w przypadku *katatonii*, *introwersji* i *demencji*, by za pomocą szoku przywrócić całkowitą sprawność umysły pacjenta.

Pacjent wykonuje test **SW** podczas każdej sesji terapii. Na **KARCIE BOHATERA** gracz powinien zaznaczyć każdy udany test - 6 udanych testów oznacza wyleczenie choroby, a za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich następnych. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater oddala się jeszcze bardziej od rzeczywistości i choroba się wzmaga - pacjent otrzymuje na stałe modyfikator -10% do *wszystkich* następnych prób leczenia tej choroby.

ZIOŁA:



oniżej opisanych jest kilka ziół. Mogą być one rozpoznane i zebrane przez bohaterów graczy mających umiejętność *zielarstwo* i/lub *rozpoznawanie roślin*. Należy zwrócić uwagę, że jeśli bohater ma tylko tą drugą umiejętność, wszystkie testy są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%. Oprócz tego, wiele z ziół nie można stosować bez znajomości jakiejś innej umiejętności. Takie przypadki są wymienione w opisie zioła.

ZDOBYCIE ZIOŁA:

Każdemu z ziół, tak samo jak w przypadku dóbr wymienionych w **EKWIPUNKU**, przydzielono wskaźnik dostępności. Podano również porę roku, w której występuje w największej obfitości, oraz typ środowiska, w którym najczęściej rośnie. Jeśli bohater szuka zioła poza tą porą roku, dostępność spada o dwie kategorie (np. *przeciętna* staje się *niewielka*, *mała* zamienia się w *znikomą*, a ziół o dostępności *niewielkiej* i *znikomej* nie można znaleźć w ogóle). Do tabeli **SZANSA ZNALEZIENIA ZIELA** można się odnieść, jeśli chce się ustalić procentową szansę odnalezienia danego zioła, zgodnie z tym, czy przeszukiwane miejsce jest *idealne* (takie samo jak środowisko podane w opisie); *podobne* do tego środowiska; lub *niewłaściwe* (różniące się od tego podanego w opisie).

Istnieją dwie metody zdobycia ziół; można je kupić od zielarza - bohatera niezależnego, bądź też bohater gracza, mający umiejętności *zielarstwo* i/lub *rozpoznawanie roślin* może je znaleźć i zebrać. W pierwszym przypadku należy jedynie zwrócić uwagę na dostępność i cenę zioła (patrz niżej) i użyć tabeli podanej w **EKWIPUNKU**. W przypadku drugim, bohater który zamierza szukać ziół powinien wykonać test **INT**. Jeśli będzie on udany, może sprawdzić opis, by stwierdzić, czy warto szukać w tej okolicy. Z chwilą podjęcia poszukiwań, MG powinien odnieść się do tabeli **SZANSA ZNALEZIENIA ZIELA**, dzięki której odczyta procentową szansę znalezienia ziół, po czym należy rzucić K100. Jeśli wynik jest mniejszy bądź równy procentowej szansie, bohater znajdzie zioło w ilości wystarczającej na przygotowanie K4 dawek. Zabierze to ilość minut równą wynikowi rzutu K100 pomnożonemu przez *modyfikator czasu* odczytany z poniższej tabeli. W przypadku, gdy rezultat rzutu będzie nieudany o 30% lub więcej, MG może zdecydować, że bohater pomylił szukane zioło z jakimś innym i wymyślić jakieś odpowiadające konsekwencje tej pomyłki.

DOSTĘPNOŚĆ	PRZESZUKIWANE ŚRODOWISKO CZAS IDEALNY	CZAS PODOBNY	CZAS NIEWŁAŚCIWY
znikoma	5%/x30	1%/x100	-
niewielka	15%/x20	3%/x50	-
mała	30%/x10	6%/x30	1%/x100
przeciętna	50%/x5	15%/x20	5%/x50
duża	70%/x2	30%/x10	10%/x20
powszechna	95%/x1	60%/x5	20%/x10

UWAGI NA TEMAT OPISU ZIÓŁ:

CENA: dla jednej dawki zioła podano dwie ceny (mają zastosowanie, jeśli kupuje się je od zielarza). Pierwsza odnosi się do pory roku właściwej dla zioła, druga do niewłaściwej.

SPOSÓB PODAWANIA: istnieją cztery sposoby podawania zioła:
- *napar* - przez kilka minut ziele musi gotować się w wodzie, po czym wywar należy wypić;
- *zjedzenie* - ziele musi zostać zjedzone;
- *wdychanie* - ziele należy zanurzyć we wrzącej wodzie, po czym trzeba wdychać opary;
- *smarowanie* - ziele należy przetworzyć na papkę lub maść, którą nakłada się na zranione miejsce.

PRZYGOTOWANIE: jest to czas potrzebny do wysuszenia i przygotowania ziela do użycia. Nie wymaga to żadnego specjalnego wyposażenia i urządzeń, poza moździerzem i tłuczkiem. Raz przygotowane ziele działa przez czas równy czasowi przygotowania. Później istnieje kumulatywna 10% szansa, że ziele straci swą skuteczność (sprawdza się to raz na tydzień).

DAWKOWANIE: jest to najkrótszy czas, jaki musi upłynąć przed zaaplikowaniem drugiej dawki. Nieprzestrzeganie tego wymagania oznacza, że następna dawka nie odnosi zamierzonego efektu, a przed zadziałaniem kolejnej dawki musi upłynąć podwójny taki okres. Efekt ten jest kumulatywny.

UMIEJĘTNOŚCI: oprócz *zielarstwa* i *rozpoznawania roślin*, osoba posiadająca ziele musi posiadać wszystkie wyliczone w tym miejscu umiejętności.

TESTY: wyliczono tu wszystkie testy, jakie musi wykonać podający ziele.

ZIELNIK:

AGURK

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Równiny.
CENA: 1 *zk* i 5 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: osoba, która wdychała opary tego ziela, musi wykonać udany test *trucizny* lub przez 10-**WT** godzin jej ciałem będą wstrząsać dreszcze (*cechy główne* x ½).

ALFUNAS

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, lato i jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drakwald).
CENA: 1 *zk* i 10 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: ziele skraca o połowę czas leczenia zwichnięć i złamań kości.

ATHELAS (ELFIE ZIELE)

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna, wzgórza
CENA: 4 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: maść z ziela oczyszcza rany i chroni przed *infekcją ran* oraz *grobową zgnilizną*. Jeśli maść zostanie podana w czasie **WT** ofiary rund od zranienia, bohater otrzymuje dodatni modyfikator +20% do testu *choroby*. Natomiast, jeśli maść zostanie podana przed upływem tylu godzin ile wynosi **WT** ofiary, może ona wykonać kolejny test *choroby*. Jeśli test zakończy się sukcesem, choroba ustępuje a jej ewentualne objawy znikają. Ponadto, jeśli maść zostanie podana w czasie nie dłuższym niż **WT** ofiary godzin od otrzymanego *trafienia krytycznego*, *Athelas* leczy 1 *Punkt Obłędu*, który bohater otrzymał w związku z tym trafieniem.

BIAŁA BRYONA

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, jesień. Lasy.
CENA: 1 *zk* i 4 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 3 godziny
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: INTELIGENCJA -20%
DZIAŁANIE: po zjedzeniu wygotowanego w czystej wodzie korzenia, chory na *cholerę* może wykonać kolejny test *choroby* z dodatnim modyfikatorem +10%, jeśli test zakończy się sukcesem, choroba w ciągu 10-**WT** godzin ustąpi a chory zacznie okres rekonwalescencji.

BRUNATNY KORZEŃ

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, wczesna wiosna. Pastwiska
CENA: 1 *zk* i 6 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: ziele na 10-**WT** godzin zwiększa **ODP** istoty o +K10. Niestety ziele, a tym samym oddech jedzącego, obrzydliwie cuchnie. Istota, która zjadła ziele otrzymuje ujemny modyfikator -10% do **CHA** na czas 10-**WT** godzin.

BYCZE ZIELE

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, lato, bagna
CENA: 2 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: ziele działa pobudzająco i na okres 10-**WT** ofiary godzin zwiększa **K** o +K10, ale zmniejsza **INT** o -2K10 na 10-**WT** ofiary godzin od zażycia.

CIEMNE ZIELE

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, jesień. Bagna, teren podmokły.
CENA: 1 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJI
DZIAŁANIE: ofiara, której powieki zostały posmarowane maścią wykonaną z *ciemnego ziela* musi wykonać udany test *trucizny* lub na 10-**WT** godzin, straci wzrok.

CINQUEFOIL

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, lato. Pastwiska.
CENA: 8 *zk* i 12 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 1 godzina
DAWKOWANIE: 12 godzin
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: po zanurzeniu łodygi ziela w białym winie lub occie i zagotowaniu, należy wypić napar, który działa jak afrodyzjak i na okres 10-**WT** godzin podnosi o +10% **CHA** pijącego.

CZARCIA STOPA

DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, zima. Bagna
CENA: 10 *zk* i 30 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 12 godzin
UMIEJĘTNOŚCI: *warzenie trucizn*
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: wysuszony i zmielony korzeń należy wrzucić do ogniska. Dym, powstały ze spalania się *ziela* jest bezbarwny, posiada ledwo wyczuwalną woń bagien i unosi się do 1½ metra nad ziemią. Jedna porcja wystarcza, by uzyskać zadowalające stężenie oparów w średniej wielkości izbie lub, jeśli ogień płonie na otwartej przestrzeni by oddziaływać na istoty znajdujące się w odległości do K4 metrów od ogniska (zasięg może być modyfikowany ze względu na siłę wiatru). Każda żywa istota poddana działaniu oparów musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza, że po **WT** rundach zapada w trwający 10-**WT** godzin sen. Opary *Czarnej stopy* wywołują silne halucynacje, ofiary oparów muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na każdą godzinę snu otrzymują K3 *Punkty Obłędu*, udany zaś oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu* na każdą godzinę.

DELIONA

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Wzgórza.
CENA: 2 *zk* i 4 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 9 dni
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: napar jest środkiem znieczulającym. Działa przez 10-**WT** godzin. Osoba która wypiła napar staje się odporna na ból (należy zignorować wszystkie zasady związane z bólem, np. w wyniku *trafień krytycznych*) oraz na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

DIABELSKIE OCZKO

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, lato i jesień. Równiny.
CENA: 10 *s* i 4 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: INTELIGENCJA +20%
DZIAŁANIE: osoba, która przez jedną rundę wdychała zapach suszonego ziela zostaje pobudzona i na okres 10-**WT** minut otrzymuje dodatni modyfikator +10% do **ZR**.

DILS

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, lato. Pastwiska.
CENA: 10 *s* i 3 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 2 dni
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: poddana działaniu ziela osoba zapada w lekki, trwający 10-**WT** godzin, sen, który zostanie przerwany jeśli ktoś obudzi ofiarę lub w jej pobliżu rozlegnie się *głośny* dźwięk.

FAXTORYLL

DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, wiosna. Góry.
CENA: 5 *zk* i 20 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 4 tygodnie
DAWKOWANIE: 3 dni
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: żaden
DZIAŁANIE: zastosowanie tego ziela automatycznie powstrzymuje krwawienie, dodatkowo jeśli pacjent potrzebuje chirurga, zioło utrzyma go w nie pogarszającej się formie przez okres do 48 godzin.

FELIRIUS RELEPIUS ZWANY TAKŻE BOROWIKIEM CHAOSU LUB CZARNYM SŁUGĄ

DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, pustynie.
CENA: 70 *zk* i 200 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 miesiące
DAWKOWANIE: 1 rok
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: ciało istoty, która zjadła grzyb zostaje wypełniona czystą energią Chaosu. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi błyskawiczna przemiana. MG losowo wyznacza mutację Chaosu korzystając tabeli **MUTACJE CHAOSU**, w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**. Następnie ofiara musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje *oszołomiona*.

FEUERKRAUT ZWANE TAKŻE OGNISTYM ZIELEM

DOSTĘPNOŚĆ: *powszechna*, wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drakwald).
CENA: 15 *s* i 2 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: maść łagodzi ból spowodowany oparzeniami i skraca o połowę czas leczenia takich obrażeń.

GELBENWURZEL ZWANY TAKŻE ŻÓŁTYM KORZENIEM

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, lato. Górskie lasy.
CENA: 3 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 3 dni
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: osoba, która zjadła korzeń ziela otrzymuje, na okres 10-**WT** godzin, dodatni modyfikator+10% do wszystkich *cech głównych*. Po zakończeniu działania **ODP**, **ZR** i **ŻW** zmniejszane są o połowę, na okres 2K10-**WT** godzin.

GESUNDHEIT

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, zima i wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drakwald).
CENA: 15 *s* i 3 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie chorób*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: jeżeli ziele zostanie zastosowane na ranę *zainfekowaną* (patrz **CHOROBY**), zatrzyma skutki zakażenia, w ciągu K6x10 minut czasy gry przywracając wszystkie utracone punkty **ZR**. Nie przywraca żadnych punktów **ŻW**.

GŁUSZEC LEŚNY

DOSTĘPNOŚĆ: *powszechna*, wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drakwald).
CENA: 15 *s* i 5 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJI
DZIAŁANIE: opary ziela zanieczyszczają kanały słuchowe ofiary, która musi wykonać udany test *trucizny* lub na 10-**WT** godzin, straci słuch.

KOPER

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, jesień. Bagna i tereny podmokłe.
CENA: 9 *s* i 2 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *warzenie trucizn (ziołowych)*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: ziele jest silną odtrutką, działającą na większość trucizn. Po wypiciu naparu, osoba może wykonać dodatkowy test *trucizny* niwelujący działanie jednej, znajdującej się w ciele dawki trucizny. Test można wykonać pod warunkiem, że zatruta osoba żyje i od podania trucizna nie upłynęło więcej minut niż wynosi **WT** ofiary.

LANGSAMVERSTAND

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Bagna.
CENA: 10 *zk* i 15 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar

PRZYGOTOWANIE: 4 tygodnie
DAWKOWANIE: czas działania, zobacz opis
UMIEJĘTNOŚCI: *chemia* lub *warzenie trucizn*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: ziele jest łagodnie paraliżującą układ nerwowy toksyną. Napar ma wyraźny, gorzki smak dlatego szansa wykrycia trucizny rośnie o +10% (dodatkowy modyfikator +10% przyznaje się, jeśli mająca wypić napar osoba miała już wcześniej do czynienia z zielem). Każda osoba, która wypiła napar musi wykonać udany test *trucizny* lub otrzyma ujemny modyfikator -10% do **INT** i **SW** na okres 10-**WT** godzin.

LORASSIUM

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Cmentarze.
CENA: 5 *zk* i 25 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 1 dzień
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: osoba, która zjadła wiedźmie ziele, zyskuje zdolność podróżowania poza ciałem podobnie jak kapłani, czarodzieje i mistycy (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **PODRÓŻOWANIE POZA CIAŁEM**).

PAJĘCZY LIŚĆ

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drakwald).
CENA: 15 *s* i 5 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie (zewnętrzne) i napar (wewnętrzne)
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA i patrz niżej
DZIAŁANIE: za pomocą tego ziela można pomóc bohaterowi cierpiącemu z powodu *trafienia krytycznego*, a konkretnie z powodu krwawienia (zewnętrznego i wewnętrznego). Jeżeli osoba podająca ziele wykona udany test **INT**, krwawienie zostanie powstrzymane natychmiast, natomiast po 10-**WT** rundach, jeśli test będzie nieudany.

PLAMISTE ZIELE

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Wzgórza.
CENA: 2 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 4 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie chorób*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: ziela tego można użyć do leczenia *czerwonej ospy*. Jeżeli pacjent będzie otrzymywał jedną dawkę ziela dziennie przez cały czas trwania choroby, czas jej trwania zostanie skrócony o połowę.

PODPIWEK SZKARŁATNY

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Lasy iglaste.
CENA: 3 *zk* i 10 *zk*
SPOSÓB PODANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: w ciągu 10-**WT** godzin od zjedzenie grzyba, bohater otrzymuje dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *mocnej głowy*.

PRZECZYSZCZENIE ANGWARA

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, zima. Wzgórza.
CENA: 5 *s* i 1zk
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 3 dni
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *chemia*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: opary ziela oczyszczają płuca i drogi oddechowe z wszelkich gazów, skracając o połowę czas działania efektów wywołanych gazem, takie jak na przykład *nudności*.

SALWORT

DOSTĘPNOŚĆ: *powszechna*, jesień i zima. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drakwald).
CENA: 5 *s* i 1 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 12 godzin
UMIEJĘTNOŚCI: żadna
TESTY: ODPORNOŚCI pacjenta
DZIAŁANIE: trzymanie wysuszonej wiązki tego ziela pod nozdrzami osoby ogłuszonej *lub* nieprzytomnej przywróci jej w ciągu 10-**WT** rund przytomność, jeśli wykona ona udany test **ODP**.

SCHWANZFUHS ZWANE TAKŻE OGONEM LISA

DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, późne lato. Pastwiska.
CENA: 2 *zk* i 4 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *warzenie trucizn (ziołowych)*
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: Schwanzfuhs jest silną trucizną. Po zjedzenie ziela ofiara musi wykonać udany test *trucizny* lub na okres 10-**WT** godzin zostanie *sparaliżowana*. Ziele posiada specyficzny smak, dzięki czemu łatwo jest je wykryć w jedzeniu czy napoju, szansa na wykrycie rośnie o połowę **INT** mającej zażyć ziele osoby (osoby posiadające *zielarstwo* dodają do testu całą **INT**).

SIGMAFOIL

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, lato. Bagna i teren podmokły.
CENA: 5 *s* i 1 *zk*.
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: żaden
DZIAŁANIE: lekko ranne osoby poddane działaniu tego ziela, niezależnie od tego jak wyczerpujący będzie dla nich ten dzień, odzyskują 1 punkt **ŻW**, jednak pod warunkiem, że w tym dniu nie stracą już ani jednego punktu **ŻW** więcej.

SOWIE ZIELE

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, jesień. Lasy liściaste
CENA: 1zk i 6zk
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: *sowie ziele* zwiększa aktywność umysłową. Istota, która wypije napar na okres 10-**WT** godzin otrzymuje dodatni modyfikator +10% do **INT**. Musi także wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że pojawiają się uboczne efekty działania ziela, które w czasie oddziaływania wywołuje *gonitwę myśli*, bohater nie jest w stanie skupić się na jednym zagadnieniu dłużej niż parę minut, wyklucza to naukę *zaklęć* oraz *umiejętności*.

SPLAYMOOK

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, lato. Pastwiska.
CENA: 5 *s* i 1zk
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: zamieszkujący południe Imperium ludzie, zbierają wczesnym latem ziarna rośliny i po wysuszeniu i zgnieceniu w moździerzu zaparzają z nich herbatę. Osoba, która wypiła herbatę zyskuje na okres 10-**WT** godzin dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *trucizny*.

STAMPSHEAF

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drakwald)
CENA: 3 *zk* i 10 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: po **WT** minutach od wypiciu naparu, zażywająca ziela osoba musi wykonać test *trucizny* lub na 10-**WT** godzin zapadanie w głęboki, przypominający śmierć, sen. Odpoczynek jest bardzo orzeźwiający: Jedna godzina wywołanego działaniem ziela snu, liczona jest jak trzy godziny snu naturalnego.

TARRABETH

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, lato. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las i Drakwald).
CENA: 10 *s* i 3 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: smarowanie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: osoby ranne ciężko i bardzo ciężko (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**) zapadną w 24 godzinny sen, a po przebudzeniu odzyskają 1 (ranne bardzo ciężko) lub K3 (ranne ciężko) punktów **ŻW**. Po upływie tego czasu traktuje się je jako osoby lekko ranne (przyjmując, że osoby ranne bardzo ciężko nie mają połamanych kości itp. - ziele nie wpływa na tego rodzaju obrażenia).

TOJAD

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Wzgórza.
CENA: 4 *zk* i 10 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: wdychanie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: -
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: intensywny zapach suszonego ziele tojadu wywołuje *strach* we wszystkich zwierzętach (w tym zwierzętach gigantycznych i fantastycznych oraz zwierzołakach).

VEILBUD

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Lasy mieszane.
CENA: 2 *zk* i 5 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 5 dni
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: po zjedzeniu suszonych liści ziela, ofiara musi wykonać udany test *trucizny*, lub przez 10-**WT** godzin będzie odczuwać silne, bardzo bolesne skurcze żołądka. Ofiara nie jest zdolna do wykonywania jakichkolwiek działań.

WALERIANA

DOSTĘPNOŚĆ: *duża*, wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drakwald).
CENA: 5 *s* i 1 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: napar
PRZYGOTOWANIE: 1 tydzień
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie ran*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: lekko rannym osobom przywraca 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI**.

WARTOWNIK

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drakwald).
CENA: 10 *s* i 5 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 2 tygodnie
DAWKOWANIE: 12 godzin
UMIEJĘTNOŚCI: żadne
TESTY: żadne

DZIAŁANIE: ziele jest silnym środkiem pobudzającym. Postać, która spożyła suszone liście *wartownika* nie będzie mogła zasnąć przez 10-**WT** godzin, niezależnie od tego jak długo wcześniej nie spała oraz jak wyczerpujące były poprzednie godziny. Po zakończeniu działania specyfiku postać musi wykonać test **ODP** lub zapadnie w głęboki, trwający 10-**WT** godzin sen. Jeżeli po tym czasie, bohater nie zostanie zbudzony, zapadnie w naturalny, kojący sen.

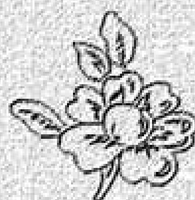
WILCZA JAGODA, ZWANA TAKŻE NOCNYM CIENIEM

DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drakwald).
CENA: 2 *zk* i 8 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 4 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 tydzień
UMIEJĘTNOŚCI: żadna
TESTY: żadne
DZIAŁANIE: K4 godziny po zjedzeniu dawki tego ziela, bohater musi wykonać test *trucizny*. Jeżeli będzie nieudany zapada na 10-**WT** godzin w głęboki sen.

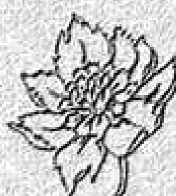
ZIEMNY KORZEŃ

DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, lato. Pastwiska (Stirlandu, Kraina Zgromadzenia, itp.)
CENA: 1 *zk* i 10 *zk*
SPOSÓB PODAWANIA: zjedzenie
PRZYGOTOWANIE: 3 tygodnie
DAWKOWANIE: 1 dzień
UMIEJĘTNOŚCI: *leczenie chorób*
TESTY: INTELIGENCJA
DZIAŁANIE: zioło jest skutecznym środkiem przeciwko *czarnej pladze*. W czasie aktywnej fazy choroby, każdego dnia, w ciągu którego pacjent otrzymuje dawkę ziela, otrzymuje on dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów określających działanie choroby. Zastosowanie tego ziela na początku okresu rekonwalescencji daje modyfikator +20% do *obu* testów *ryzyka*.


Agurk

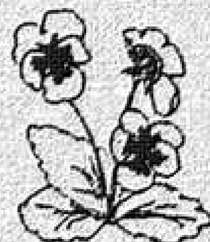

Alfunas


Athelas

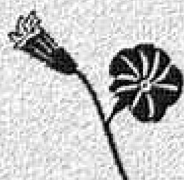

Biała Bryona


Brunatny Korzeń

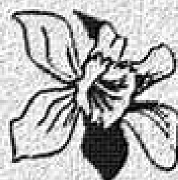

Bycze Ziele


Ciemne Ziele


Cinquefoil


Czarcia Stopa

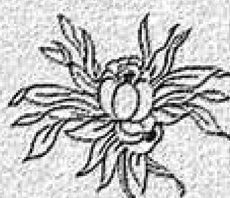

Deliona


Diabelskie Oczko


Dils


Faxtoryll

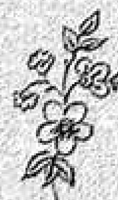

Felirius Relepius


Feuerkraut


Gelbenwurzel

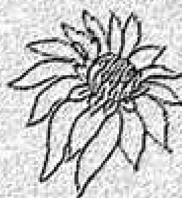

Gesundheit

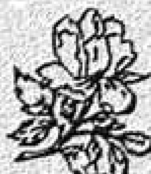

Głuszec Leśny


Koper


Langsam Verstand


Lorassium


Pajęczy Liść

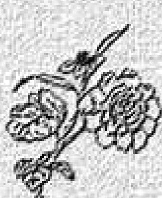

Plamiste Ziele

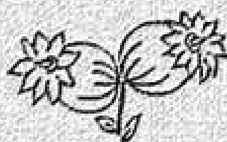

Podpiwek Szkarłatny

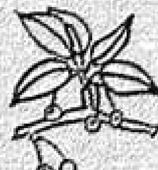

Przeczyszczenie Angwara


Salwort


Schwanz Fuhs

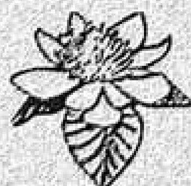

Sigmafoil


Sowie Ziele


Splaymook

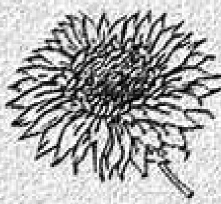

Stampsheaf

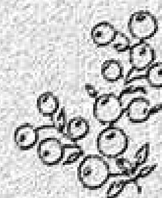

Tarrabeth


Tojad


Veilbud


Waleriana


Wartownik

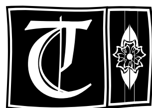

Wilcza Jagoda


Ziemny Korzeń

NARKOTYKI:

Co dzień możemy rozpalać stosy, na których płonąć będą mutanci, ale dopóki tolerować będziemy dekadencję szerzącą się na ulicach naszych miast, dopóty nie powstrzymamy zepsucia drążącego społeczeństwo. Wyjrzyjcie tylko za okna powozów i zobaczcie, jak Chaos kusi ludzi. Podczas gdy my szukamy mutantów, nie dostrzegamy nowego pokolenia, lęgnącego się za sprawą niszczących umysły i dusze substancji, które można kupić na ulicach.

- Sigrid, kapłanka Shallyi



Tak jak zielarze znają się na ziołach, tak alchemikom i aptekarzom nieobce są tajniki różnych związków chemicznych, zarówno tych mających dobroczynny wpływ na organizm, jak i tych szkodliwych. Wśród mętów społecznych miast nie brakuje głupców, którzy wykorzystują narkotyki w celach *rozrywkowych* oraz zarobkowych. Osoby, którym sprzedają narkotyki kończą zwykle jako osoby uzależnione od narkotyków i zdane całkowicie na łaskę i niełaskę dostawcy. Dlatego też światłe umysłu odradzają używania takich specyfików.

OBJAŚNIENIE OPISÓW NARKOTYKÓW:

TYP: w Starym Świecie można spotkać sześć rodzajów narkotyków. Trucizny narkotyczne zostały omówione w poprzednich paragrafach poniżej znajduje się opis pięciu pozostałych rodzajów.

- *środki halucynogenne:* - najchętniej sięgają po nie wszelkiej maści niedoszli prorocy i mistycy oraz niektórzy kapłani i mnisi. W większości przypadków efekty działania halucynogenów są przyjemne (lekka euforia, nasilenie się wrażliwości na kolory), ale często towarzyszy temu poczucie paranoicznego strachu przed obcymi i kompletnej dezorientacji. Istnieje również szansa (równa 100% - **INTELIGENCJA** zażywającego), że narkotyk sprowadzi męczące koszmary senne. W takim przypadku to być z równym prawdopodobieństwem halucynacje budzące lęk (ofiara wykonuje test **SIŁY WOLI**; niepowodzenie oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*) lub halucynacje niebezpieczne dla zdrowia i życia ofiary (która na przykład uwierzy, że umie latać albo weźmie zbiornik z kwasem za basen z chłodną wodą).
- *środki uspakajające* - te substancje przynoszą uczucie wewnętrznego spokoju i zadowolenia. Jeśli osoba, która zażyła podobny środek nie chce zasnąć, musi wykonać udany test **SIŁY WOLI;** w razie niepowodzenia uzyskuje premię +20% do wszystkich testów *strachu*, ale ma o połowę mniejszą **ZRĘCZNOŚĆ** i modyfikator -10% do pozostałych *cech głównych*. Zdolność uśmierzania bólu sprawia, że środki uspakajające są niezastąpione podczas zabiegów chirurgicznych.
- *środki pobudzające* - sprawiają, że człowiek czuje się znakomicie i wprost kipi energią. Oznacza to następujące modyfikatory do cech (przyjęcie większej dawki nie zwiększa premii, a jedynie wydłuża czas działania specyfiku):

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+10	+10	+10	-	+10	-
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	-	-	-	+1	-	-	-

Kiedy jednak środek przestanie działać, osobę, która go spożyła, obowiązują następujące modyfikatory (przez tyle dni, ile dawek przyjęła):

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-30	-30	-20	-20	-30	-	-30	-
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	-	-	-	-2	-	-	-

- *antidotum na truciznę* - dla większości trucizn podanych w paragrafie **TRUCIZNY** istnieją odtrutki, przy czym każda z nich działa tylko przeciw konkretnej substancji. Zawsze wystarczy przyjąć jedną dawkę antidotum, bez względu na to, ile szkodliwego związku dostało się do organizmu. Ofiara wykonuje następnie dodatkowy test **ODPORNOŚCI**, który ma jej pomóc zwalczyć skutki działania trucizny; nawet jeśli test ten się nie powiedzie (a każda dawka trucizny zmniejsza szanse powodzenia o -10%), antidotum unieszkodliwi jedną dawkę środka szkodliwego - w ten sposób, np. zatrucie jedną dawką zostanie wyleczone bez konieczności wykonywania testu.
- *środki lecznicze* - działają najsłabiej i najmniej efektownie ze wszystkich omawianych tu specyfików. Podobnie jak to było z odtrutkami, konkretny lek jest skuteczny tylko przeciw jednej chorobie. Ponadto, jeżeli ma wykazać dobroczynne działanie, musi zostać podany przez osobę posiadającą umiejętność *leczenie chorób*.

  W przypadku *czarnej plagi* udane leczenie farmakologiczne oznacza skrócenie choroby o połowę oraz zmniejszenie o -10% trwałej utraty **KRZEPY** lub **ODPORNOŚCI**.

  Środki skuteczne w leczeniu *grobowej zgnilizny* pozwalają zarażonemu wykonywać test **ODPORNOŚCI** - powodzenie oznacza całkowite wyleczenie, ale utracone cechy nie zostają przywrócone.

PRZYZWYCZAJENIE: kiedy osoba pierwszy raz przyjmuje środek, MG wykonuje rzut K100 (jeden dla każdej dawki). Jeśli kolejna dawka zostanie podana przed upływem tylu dni, ile wynosi wartość *przyzwyczajenia*, przed testem wartość *przyzwyczajenia* ulega podwojeniu.

Jeżeli wynik testu jest niższy niż wartość *przyzwyczajenia*, osoba jest psychologicznie uzależniona od podanego środka: zyskuje K3 *Punkty Obłędu*, a dalsze używanie narkotyku może doprowadzić do pełnego uzależnienia. Ponadto jeżeli osoba przyzwyczajona do narkotyku nie dostanie następnej dawki w ciągu (**SW** - *przyzwyczajenie*) dni, to po upływie tego czasu traci -5% **INT** i **SW** dziennie, przez tyle dni, ile wynosi wartość *przyzwyczajenia* (lub do podania kolejnej dawki). Dopiero po upływie tego okresu osoba odzyskuje utracone cechy - po +1% dziennie. Dodatkową niedogodnością jest fakt, że myśli o narkotykach cały czas zaprzątają głowę ofiary uzależnienia psychicznego.

Jeżeli wynik testu będzie pomyślny (wyższy od *przyzwyczajenia* lub równy), wykonuje się go dla każdej następnej dawki.

UZALEŻNIENIE: odnosi się tyko do osób uzależnionych psychicznie. Mechanizm testu sprawdzającego czy osoba uzależniła się całkowicie od narkotyku jest taki sam jak przy *przyzwyczajeniu*.

Jeśli wynik testu okaże się niższy niż wartość *uzależnienia*, bohater zyskuje K3 *Punkty Obłędu* i ryzykuje znaczne ograniczenia sprawności fizycznej i umysłowej w razie odstawienia narkotyku. Jeśli osoba uzależniona nie dostanie następnej dawki w ciągu (**SW** - *przyzwyczajenie*) dni, po upływie tego czasu traci -5% **ZR**, **SW** i **INT** dziennie przez tyle dni, ile wynosi wartość *uzależnienia*. Kiedy **SW** lub **INT** spadną do zera, bohater zaczyna egzystencję rośliny w ludzkim ciele; jeśli **ZR** spadnie do zera, bohater traci zdolność do wykonywania najprostszych czynności; jeżeli **SW** osiągnie poziom zero, bohater popada w nieuleczalną schizofrenię paranoidalną.

PRZEDAWKOWANIE: oznacza prawdopodobieństwo, że dawka okaże się śmiertelna - przy każdej dawce wykonuje się test K100 (dotyczy wyłącznie osób *uzależnionych*, a nie *przyzwyczajonych*).

CZAS DZIAŁANIA: czas (liczba godzin), przez jaki utrzymują się skutki działania środka (halucynacje, pobudzenie bądź uspokojenie). MG wykonuje ten test w tajemnicy.

LICZBA DAWEK POTRZEBNA DO UJAWNIENIA SIĘ EFEKTÓW UBOCZNYCH: MG wykonuje podany tu rzut kośćmi i odnotowuje tę wielkość osobno dla każdego, kto zażywa narkotyk. Kiedy wyznaczona w ten sposób wartość zostanie przekroczona, ujawniają się opisane efekty uboczne.

NARKOTYKI:

GWIEZDNY PYŁ:

CENA JEDNEJ DAWKI: 10 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*
TYP: środek halucynogenny
CZAS DZIAŁANIA: K4+1
SPOSÓB PODAWANIA: oleista, gęsta substancja, do palenia w fajce
PRZYZWYCZAJENIE: 25
UZALEŻNIENIE: 5
PRZEDAWKOWANIE: 15
LICZBA DAWEK KONIECZNA DO UJAWNIENIA SIĘ EFEKTÓW UBOCZNYCH: 3K10
EFEKTY UBOCZNE: ofiara zyskuje 1 *Punkt Obłędu* dziennie
OPIS: *Gwiezdny pył* trafia do Imperium przez Marienburg, a przemycany jest aż z Lustrii. Wykorzystują go głównie wysoko postawieni druidzi podczas uroczystości religijnych.

KSIĘŻYCOWY KWIAT (ELFIE WŁOSY):

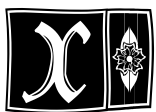
CENA JEDNEJ DAWKI: 1 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*
TYP: środek uspokajający
CZAS DZIAŁANIA: K3
SPOSÓB PODAWANIA: wdycha się opary zanurzonego we wrzątku mchu
PRZYZWYCZAJENIE: 20
UZALEŻNIENIE: 30
PRZEDAWKOWANIE: 10
LICZBA DAWEK KONIECZNA DO UJAWNIENIA SIĘ EFEKTÓW UBOCZNYCH: 10+K10
EFEKTY UBOCZNE: gwałtowne wypadanie włosów
OPIS: *Księżycowy kwiat* uzyskuje się z pewnego gatunku suszonego mchu, rosnącego wyłącznie w lesie Laurelorn. Elfy używają go jako lekarstwa na *czarną plagę* - poza tym środek ten w ogóle na elfy nie działa. Dla przedstawicieli innych ras *księżycowy kwiat* jest typowym środkiem uspakajającym.

UCIECHA RANALDA LUB PROSZEK ŚMIECHU:

CENA JEDNEJ DAWKI: 5 *s*
DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*
TYP: środek pobudzający
CZAS DZIAŁANIA: 2K3
SPOSÓB PODAWANIA: wdycha się bezpośrednio biały proszek
PRZYZWYCZAJENIE: 15
UZALEŻNIENIE: 35

PRZEDAWKOWANIE: 1
LICZBA DAWEK KONIECZNA DO UJAWNIENIA SIĘ EFEKTÓW UBOCZNYCH: 20+K10
EFEKTY UBOCZNE: melancholia, utrata wagi, bezsenność
OPIS: jest to środek uzyskiwany sztucznie z siarki, rtęci i podobnych surowców. Wyrobem proszku zajmują się niektórzy aptekarze.

TECHNOLOGIA:



Xxx
Xxx
Xxx
Xxx
Xxx

TECHNOLOGIA KLANU SKRYRE:

Chociaż w społeczeństwie skavenów występuje mnóstwo mistycznych artefaktów, większość obiektów, które pojawiają się na powierzchni, to urządzenia zbudowane przez spaczinżynierów. Ten zawodny, niebezpieczny i niezwykle niszczycielski sprzęt umożliwia spaczinżynierom konkurowanie nawet z potężnymi Szarymi Prorokami, chociaż sami nigdy się do tego otwarcie nie przyznają.

Ze względu na eksperymentalną naturę tych urządzeń, mają one tendencję do eksplodowania w niespodziewanych momentach, równie często zabijając szczuroludzi, jak ich wrogów. Co więcej, te przedmioty są głęboko przesycone Spaczeniem i energią spaczeniową, co sprawia, że ich obsługa jest ryzykowna i często kończy się tragicznie. Używanie wyposażenia, które wykorzystuje lub zawiera wbudowany Upioryt, jest równe bezpośredniemu kontaktowi z tym minerałem (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **SPACZEŃ**).

W podrozdziale dotyczącym ekwipunku opisano kilka skaveńskich urządzeń, od spaczdżezaili po kule trującego wiatru. Chociaż te konstrukcje stanowią dobre przykłady funkcjonujących urządzeń, jest to zaledwie maleńka próbka w porównaniu z bardziej zawodnymi wynalazkami jakie można znaleźć w warsztatach klanu Skryre. Poniżej podane zostały podstawowe zasady dotyczące konstruowania wytworów skaveńskiej techniki.

ISTNIEJĄCA SPACZTECHNOLOGIA:

Opisane mechanizmy klanu Skryre są sprawdzone i przetestowane, a wszelkie problemy, jakie zazwyczaj występują w urządzeniach skavenów zostały rozwiązane. Chociaż niektóre z nich mogą mieć pewne niedociągnięcia, nie podlegają zasadom usterek, które dotyczą nowych wynalazków.

WYMAGANIA:

Aby zbudować urządzenie techniczne, skaven musi posiadać umiejętność *inżynieria*. Dodatkowo musi dysponować sporym zapasem Upiorytu.

BUDOWANIE URZĄDZENIA:

Gdy spaczinżynierej ustali już funkcje, jakie powinno mieć urządzenie, należy wykonać serię testów *inżynierii*, aby ukończyć budowę. Liczba wymaganych udanych testów równa się liczbie zużytych *grudek spaczenia*, podzielonej przez K6 (zaokrąglając w górę, minimum jeden test). Należy pamiętać, że każdy nieudany test zwiększa awaryjność urządzenia o +K10%. Każdy test to efekt całego dnia pracy przy konstruowanym urządzeniu.

UŻYWANIE URZĄDZENIA:

Aktywacja urządzenia wymaga *akcji natychmiastowej*, ale w przypadku broni do jej użycia należy wykorzystać normalnie wymagane *akcje* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **AKCJE**). Ponadto każde urządzenie wymaga Spaczenia, by mogło działać. Ilość Upiorytu wymaganego do jednego użycia równa się ¼ całkowitej liczby grudek Spaczenia, zużytych na do zbudowania obiektu (zaokrąglając w górę). Spaczinżynier może umieścić w zbiorniku dowolną, ale rozsądną liczbę grudek Spaczenia.

AWARIE:

Za każdym razem, gdy dojdzie do awarii maszyny, należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z **TABELI: AWARIA**.

TABELA: AWARIA

K100	EFEKT
01-10	*Cuch-fetor?* Urządzenie działa normalnie, ale jakiś element zaczyna się palić. *Awaryjność* wzrasta o +1%.
11-20	*Ciepło-gorąco!* Urządzenie działa normalnie, ale zapala się. Użytkownik musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że postać staje w płomieniach. Jeśli urządzenie zostanie zgaszone w ciągu K6 rund, można je ocalić, jednak *awaryjność* wzrasta o +K3%. W innym przypadku zostaje zniszczone.
21-30	*Co-to? Skąd-to?* Urządzenie działa normalnie, ale wypada z niego ważny element. *Awaryjność* wzrasta o +K6%.
31-50	*Źle-zdrada!* W tej rundzie urządzenie po prostu nie działa.
51-60	*Strach-straszny zgrzyt!* Urządzenie nie działa w tej rundzie, zamiast tego wydaje z siebie straszny zgrzyt i zużywa podwójną liczbę *grudek Spaczenia*.
61-70	*Źle-machina!* Urządzenie nie działa w tej rundzie, zamiast tego hałasuje straszliwie, gdy psuje się jakiś mechanizm wewnętrzny. *Awaryjność* wzrasta o +K10%.
71-80	*Boli-boli!* Urządzenie wybucha, a użytkownik otrzymuje K6 obrażeń z **SIŁĄ** K4.
81-90	*Siła-wybuch!* Urządzenie eksploduje z dużą siłą. Każda istota w promieniu K4 metrów otrzymuje K8 obrażeń z **SIŁĄ** K6, bez uwzględnienia *PZ*.
91-00	*Moc-siła-wybuch!* Urządzenie eksploduje snopem czarnozielonej energii. Każda istota w promieniu K8 metrów otrzymuje K10 obrażeń z **SIŁĄ** K8, bez uwzględnienia *PZ*.

OSTATNIE UZUPEŁNIENIA:

Po skonstruowaniu urządzenia ostatnim krokiem będzie ostateczne ustalenie wyglądu maszyny, sposobu działania oraz nazwy. Urządzenie powinno być dziwne i niepokojące, pełne tulei, zwojów drutu i wirujących elementów oraz wskaźników, z których żaden nie ma najmniejszego sensu dla nikogo poza konstruktorem.

Jeśli chodzi o nazwę, spaczinżynier powinien wykorzystać pseudonaukowe przedrostki, takie jak super-, giga-, mega-, i tak dalej oraz dołączyć do nich techniczne określenia, jak akumulator, przewodnik lub tranzystor. Alternatywnie można nazwać urządzenie zgodnie z jego funkcją, na sposób prawdziwie skaveński. Urządzenie, które wspomaga wspinaczkę, może mieć nazwę *chyżowspinacz* albo *wysokołaz*. Podobnie coś, co miota strumieniami stopionego Spaczenia, może się nazywać *mega-zaplnikiem ludo-stworów*. Nazwy powinny być kreatywne i odrobinę infantylne.

INNE TYPY URZĄDZEŃ:

Opisane poniżej kategorie to tylko zarys tego, co można skonstruować dzięki spaczinżynierii. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia. Na przykład skaven może stworzyć ręczny *dalekopisk*, czyli urządzenie, które umożliwia dwóm skavenom porozumiewanie się na wielką odległość. W tym przypadku należałoby ustalić zasięg łączności, czystość przesyłanego sygnału oraz poziom trudności stworzenia takiego obiektu.

PROJEKT:

Pierwszym krokiem przy budowaniu nowego urządzenia jest określenie, do czego ma służyć. Im potężniejsza machina, tym bardziej skomplikowana i udziwniona będzie jej konstrukcja, zatem należy się dobrze zastanowić nad przeznaczeniem obiektu. Jako zasadę ogólną należy przyjąć, że lepiej zrobić coś, co wykonuje tylko jedno zadanie, niż uniwersalne urządzenie, które służy do wielu celów.

AWARYJNOŚĆ:

Im potężniejsza machina, tym większa szansa na usterkę. W zasadach jest to określone za pomocą **AWARYJNOŚCI** - parametru określającego procentową szansę na awarię obiektu. Jest to wartość kumulatywna, a suma składowych określa ostateczną szansę na awarię. Co więcej, jest całkiem prawdopodobne, że podczas konstruowania obiektu spaczinżynier wprowadzi więcej wad na skutek niedociągnięć projektu. Za każdym razem, gdy spaczinżynier poniesie porażkę w teście *inżynierii*, zwiększa szansę na awarię o +K10%. Konstruktor może w dowolnej chwili rozpocząć pracę od początku, ale zużytego Spaczenia nie da się odzyskać.

KOSZT:

Budowa urządzeń spaczeniowych zużywa dużo Kamienia Przemian. Nie dość, że każdy test *inżynierii* przy konstruowaniu machiny wymaga zużycia 1 grudki Spaczenia, to jeszcze tego typu urządzenia muszą być zasilane Upiorytem, więc każdorazowe użycie danej funkcji wymaga zużycia odpowiedniej ilości Kamienia Przemian (podanej w kolumnie **KOSZT**).

OBCIĄŻENIE:

Parametr *Wartość Obciążenia* każdego urządzenia ma wartość wynoszącą K10x5 za każdą funkcję.

CZAS TRWANIA:

Wszelkie umiejętności, zdolności oraz modyfikatory do cech, zapewniane przez wynalazek klanu Skryre, trwają przez K10 rund.

KATEGORIE:

Projektowane urządzenia mogą należeć do jednej lub więcej z następujących kategorii: BROŃ, CECHA, SPACZEŃ *lub* UMIEJĘTNOŚĆ. Kategoria określa podstawową trudność testu *inżynierii*. Jeśli urządzenie należy do więcej niż jednej kategorii, należy uwzględnić wyższy *stopień trudności*. Im potężniejsze urządzenie, tym więcej sukcesów potrzeba, by ukończyć konstrukcję.

Broń (przeciętny +0): spaczinżynierowie klanu Skryre słyną przede wszystkim z konstruowanej broni. Spaczdżezaile i spaczpistolety, kule trującego wiatru i różne inne niszczycielskie machiny sieją przerażenie wśród wrogów szczuroludzi.

W obrębie tej kategorii można dokonać dwóch rodzajów modyfikacji broni. Po pierwsze, można udoskonalić istniejącą broń dystansową: oręż uzyska wówczas cechę *zawodny*, jeśli broń posiada już cechę *zawodny*, otrzyma cechę *eksperymentalny*. Jeśli ma już cechę *eksperymentalny*, zacina się gdy w rzucie na trafienie wypadnie wynik 97-00 oraz eksploduje przy wyniku 98-00.

Po drugie, spaczinżynier może zaprojektować nową broń, zaś MG przypisuje ją do odpowiedniej kategorii. Ponadto Mistrz Gry może zażądać innych wydatków w zależności od broni, jaką chce skonstruować spaczinżynier.

Tabela: Ulepszenie broni

Funkcja	Koszt	Awaryjność
Dodatkowa *cecha oręża*	10 *gs*	5%
Zasięg (za każde +2/+4)	5 *gs*	2%
SE broni (za każde +1)	10 *gs*	5%

Tabela: Nowy projekt

Funkcja	Koszt	Awaryjność
Za *cechę oręża*	10 *gs*	5%
Zasięg (za każde +2/+4)	5 *gs*	2%
SE broni (za każde +1)	4 *gs*	2%
Liczba trafień (za każde +1 powyżej pierwszego)	8 *gs*	4%
Pole rażenia (inne niż cel pojedynczy):		
Stożek:		
Bardzo mały	1 *gs*	1%
Mały	2 *gs*	1%
Średni	4 *gs*	2%
Duży	8 *gs*	4%
Gigantyczny	16 *gs*	8%
Kolosalny	32 *gs*	16%
Monstrualny	64 *gs*	32%
Obszar o promieniu:		
K2 metry	1 *gs*	1%
K3 metry	2 *gs*	1%
K4 metry	4 *gs*	2%
K6 metrów	8 *gs*	4%
K8 metrów	16 *gs*	8%
K10 metrów	32 *gs*	16%
K12 metrów	64 *gs*	32%
Przeładowanie:		
Akcja	20 *gs*	10%
Akcja podwójna	10 *gs*	5%
2 rundy	5 *gs*	3%
3 rundy	2 *gs*	1%
5 rund	1 *gs*	1%

Cecha (trudny -20%): są dwa rodzaje funkcji związanych z cechami postaci. Pierwsza oznacza część zamienną ciała. Chociaż te elementy są stosunkowo mało zawodne, wywołują spustoszenie w ciele i umyśle postaci. Każda część zamienna w ciele zmniejsza **Odp** postaci o -K10% i powoduje przyznanie *Punktów Obłędu* w liczbie zależnej od efektywności protezy.

Druga funkcja wzmacnia cechy. Te urządzenia zwiększają dotychczasowe możliwości postaci. Na przykład ramię ze spacz stali może zapewnić modyfikator do testów **Krzepy**, a skaveński wzmacniacz mentalny do testów **Inteligencji**, dzięki przyspieszeniu procesów myślowych.

Funkcje związane z cechami mogą modyfikować tylko *cechy główne*. Użycie takiego urządzenia wymaga *akcji natychmiastowej*. Rzut na *awaryjność* należy wykonać za każdym razem, gdy urządzenie zostanie użyte (czyli przy każdym teście danej *cechy głównej* lub związanej z nią *umiejętności*).

Tabela: Cecha

Funkcja	Koszt	Awaryjność	*PO*
Część zamienna (wzrost o):			
+K10%	5 *gs*	1%	K3
+2K10%	10 *gs*	1%	K6
+3K10%	15 *gs*	1%	K8
Wzmocnienie (modyfikator):			
+10%	3 *gs*	2%	-
+20%	6 *gs*	4%	-
+30%	12 *gs*	8%	-

Spaczeń (bardzo trudny -30%): najlepsi spaczinżynierowie wykorzystują swoje talenty, by zapanować nad mrocznymi energiami zamkniętymi w Upiorycie i tworzyć dzięki nim magiczne efekty. W rezultacie, za pomocą maszyn, które konstruują, zyskują moce podobne do tych, jakie opanowują adepci magii. Te obiekty funkcjonują w praktyce jak zaklęcia - użytkownik musi osiągnąć na kostkach *Poziom Mocy* równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* danego zaklęcia. Podobnie jak w przypadku rzucania większości zaklęć, używanie tych urządzeń może być *akcją przedłużoną*, a każda runda pracy urządzenia zużywa normalną ilość Spaczenia.

Konstruując urządzenie z funkcją Spaczeń należy najpierw zakupić określoną liczbę zawartych w obiekcie punktów cechy **Magia**, na potrzeby określenia, iloma kostkami należy rzucić, ustalając *Poziom Mocy*. Podobnie jak w przypadku rzucania każdego zaklęcia, istnieje ryzyko *Przekleństwa Tzeentcha*, a w przypadku tych urządzeń prawdopodobieństwo jest jeszcze większe. Za każdym razem, gdy posiadacz urządzenia wykonuje rzut określający uzyskany *Poziom Mocy*, musi rzucić tylko kostkami, ile wynosi cecha **Magia** (nigdy nie można użyć mniejszej liczby kostek).

Tabela: Spaczeń

Wartość cech urządzenia		Koszt	Awaryjność
Magia	Siła Woli		
1	29	5 *gs*	3%
2	43	10 *gs*	6%
3	66	15 *gs*	12%
4	89	20 *gs*	24%

Spaczinżynier może umieścić niemal dowolne zaklęcie w spaczurządzeniu. Koszt wykonania urządzenia w *grudkach Spaczenia* wzrasta o wartość połowy wymaganego *Poziomu Mocy*, natomiast szansa na usterkę rośnie o czwartą część wymaganego *Poziomu Mocy*. W obu przypadkach wartości należy zaokrąglić w górę.

Umiejętność (wymagający -10%): spacztechnologia skavenów umożliwia także zyskiwanie umiejętności oraz wzmacnianie już opanowanych. Podobnie jak w przypadku funkcji związanych z cechami, funkcje odpowiadające za umiejętności należą do dwóch kategorii.

Pierwszą jest dodanie umiejętności, dzięki czemu postać zyskuje nową zdolność. Drugą kategorią jest wzmocnienie umiejętności, co zapewnia modyfikator do wszystkich testów umiejętności już posiadanej.

Tabela: Umiejętność

Funkcja	Koszt	Awaryjność
Dodanie umiejętności	6 *gs*	4%
Wzmocnienie umiejętności (nie dotyczy umiejętności *wrodzonych*):		
+10%	3 *gs*	2%
+20%	6 *gs*	4%
+30%	12 *gs*	8%
+40%	24 *gs*	16%

Ciałokształtowanie klanu Moulder:

Bój-lękaj się, głupi-słaby ludziku. Robimy dobre-lepsze. Lepiej-lepsze. Ból-ból. Ale lepiej-lepsze.
- Tichit, mistrz ciałokształtowania klanu Moulder

Stosując techniki ciałokształtowania, mistrzowie muratorzy tworzą menażerię zabójczych stworów. Ten stale ewoluujący proces wykorzystuje połączenie chirurgii i energii spaczenia do tworzenia nowych i przerażających istot. Do najbardziej udanych tworów klanu Moulder zaliczają się olbrzymie szczury i szczuroogry. Poniżej podano podstawowe zasady używania techniki ciałokształtowania w celu przemienienia istniejących stworzeń lub tworzenia nowych.

Wymagania:

Skaven musi posiadać zdolność *chirurgia*. Dodatkowo musi dysponować sporym zapasem Upiorytu oraz jednym lub większą liczbą obiektów doświadczalnych.

Udoskonalenie:

Chcąc udoskonalić istniejące stworzenie, należy je wystawić na działanie surowej energii Kamienia Przemian, by przekonać się, jaką przyjmie formę. Niektórzy mistrzowie ciałokształtowania palą Spaczeń w pobliżu stworzenia, okładają Czarcim Pyłem ciało istoty, a nawet wprowadzają Kamień Przemian bezpośrednio do organizmu obiektu, przez cały czas dawkując specjalne maści i wstrzykując płyny, które kontrolują mutagenny efekty Spaczenia.

Obiekt musi pozostawać wystawiony na działanie Kamienia Przemian przez 1 godzinę na każde 5% **Odp**. Po upływie tego czasu należy wykonać test cechy, który wymaga użycia 1 *grudki Spaczenia*, za każde 5% **Odp** obiektu. Udany test oznacza, że obiekt opiera się efektom Spaczenia, a wszystkie materiały zostają zużyte. Nieudany test oznacza, że obiekt zostaje *udoskonalony* i należy wykonać rzut w **Tabeli: Udoskonalenie**. Jeden *poziom porażki* w teście oznacza konieczność wykonania rzutu w **Tabeli: Udoskonalenie**, a dodatkowo obiekt otrzymuje K2 mutacje (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Stygmaty Chaosu**). Dwa *poziomy porażki* w teście oznaczają, że obiekt nie zyskuje żadnych udoskonaleń, a zamiast tego otrzymuje K6 mutacji. Trzy lub więcej *poziomów porażki* powoduje śmierć obiektu. Nawet jeśli *udoskonalenie* się nie powiedzie, można spróbować ponownie (oczywiście, jeśli obiekt przeżył poprzedni eksperyment), chociaż potrzebny będzie nowy zapas Spaczenia.

Jeśli mistrz ciałokształtowania chce sprawić, by test był łatwiejszy do wykonania, na przykład dla słabszych obiektów, może użyć mniejszej ilości

Kamienia Przemian. Jeśli mistrz mutator chce utrudnić wykonanie testu, musi użyć większej ilości Upiorytu. W **TABELI: SPACZEŃ & UDOSKONALENIE** podana jest ilość Spaczenia (w zależności od **ODP** obiektu), potrzebnego do ustalenia pożądanej trudności testu.

Zdolni muratorzy mogą osiągnąć pożądany efekt przy mniejszym zużyciu Spaczenia. Po określenie poziomu trudności testu **ODP** obiektu i wyznaczeniu ilości Kamienia Przemian, należy wykonać test *chirurgii*. Za każdy uzyskany *poziom sukcesu* mutator może zmniejszyć o -K3 liczbę wymaganych *grudek Spaczenia* (minimum 1 *grudka*).

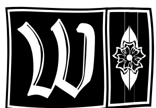
TABELA: SPACZEŃ & UDOSKONALENIE

ILOŚĆ SPACZENIA	STOPIEŃ TRUDNOŚCI
1 *grudka* na każde 20%	Bardzo łatwy (+30%)
1 *grudka* na 15%	Łatwy (+20%)
1 *grudka* na 10%	Prosty (+10%)
1 *grudka* na 5%	Przeciętny (+0)
3 *grudki* na 10%	Wymagający (-10%)
2 *grudki* na 5%	Trudny (-20%)
5 *grudek* na 10%	Bardzo trudny (-30%)

TABELA: UDOSKONALENIE

K100	EFEKT
01-10	*Większy, siło-lepszy!* **K**, **ODP** i **INT** obiektu rosną o +2K10%. Obiekt podwaja swoją **ŻW**.
11-30	*Pewna poprawa.* **K**, **ODP** i **INT** obiektu rosną o +K10%. Obiekt zwiększa swoją **ŻW** o połowę.
31-50	*Wada.* **K**, **ODP** obiektu rosną o +3K10%, natomiast **US** spadają do 0. Istota staje się *podatna na głupotę*. Obiekt podwaja swoją **ŻW** ale jego **INT** spada do połowy wartości.
51-60	*Niespodziewane rezultaty.* Wartość losowo wybranej *cechy głównej* zwiększa się o +2K10%, a innej zmniejsza o -2K10%.
61-70	*Obłęd.* Obiekt pogrąża się w szaleństwie, otrzymuje K10 *PO*.
71-80	*Mutacje.* Obiekt otrzymuje K2 mutacje.
81-00	*Porażka.* Obiekt ginie okrutną śmiercią, żywcem ugotowany przez potworne energie Upiorytu.

MAGIA:



W trakcie rozlicznych przygód Bohaterowie Graczy zetkną się z wszelkimi niebezpieczeństwami. Będą walczyć z kultystami Chaosu i strasznymi potworami. Będą zmagać się ze śmiercią, szaleństwem i zabójczymi chorobami. Jednak prawdziwym nieszczęściem może okazać się zbyt częsty kontakt z magią.

W Znanym Świecie magia stanowi moc potężną, lecz trudną do okiełznania. Choć Bohaterowie graczy mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, każde użycie czaru wymaga zaczerpnięcia mocy energii Chaosu. Magia wypacza wszystko, z czym się zetknie. Potrafi wypalić umysł i odmienić ciało, zniszczyć więzi przyjaźni i sprowadzić okropne nieszczęścia.

Magia może stać się kontrapunktem i tematem przewodnim wielu przygód. Jaką cenę trzeba zapłacić za umiejętność kontroli nad nią? Jak dalece można się posunąć, aby poznać jej tajemnice? Odpowiednio wykorzystane moce magiczne dodadzą kolorytu przygodom, a Bohaterom Graczy zapewnią dreszczyk emocji.

MAGIA W GRZE:

Jeżeli drużyna nie ma nikogo, kto włada magią, to znaleziona demoniczna broń lub spotkanie z szalonym czarodziejem albo wiedźmą żyjącą na odludziu, może okazać się dla Bohaterów Graczy nie lada wyzwaniem. Jeśli BG podejmą się dostarczenia żywcem poszukiwanego maga, albo staną się celem zemsty okrutnego czarnoksiężnika, również dość szybko przekonają się o potędze magii. Cóż uczynią, gdy niewinnie wyglądający artefakt zacznie przemawiać do nich w snach, szczując ich przeciwko sobie? W ten sposób dość szybko nauczą się, jak zwodnicza bywa magia.

Jeżeli w drużynie znajduje się czarodziej, ukazanie prawdziwej natury magii powinien rozłożyć w czasie. Władanie czarami odbija się na społecznym i osobistym życiu Bohatera Gracza. Młody zaklinacz zwykle dość wcześnie ulega pokusie, by rozwiązywać wszystkie swoje problemy za pomocą czarów. Będzie to tym łatwiejsze, gdy w jego księdze szybko znajdzie się wiele różnych zaklęć. MG nie powinien się tym martwić, ponieważ już wkrótce młody adept boleśnie się przekona, iż w Starym Świecie wiele rzeczy nie jest takimi, na jakie wyglądają.

WIEDŹMI WZROK:

Magowie nie postrzegają świata tak samo, jak zwykli ludzie. Przez cały czas widzą, słyszą i czują magiczne wiry energii, które oplatają cały świat. Raz na jakiś czas MG powinien zaznaczyć obecność tajemniczych mocy, jednak nie powinien przy tym zanudzać reszty graczy opisami, które nie mają dla nich znaczenia. MG może tak pokierować wydarzeniami, by *wiedźmi wzrok* czarodzieja zapewnił mu przydatną wskazówkę lub wybawił drużynę od niebezpieczeństwa. Jednak warto także pokazać graczowi, że dar jego bohatera może być kłopotliwy. Niech w jego sercu narasta niepokój. Na przykład MG może powiedzieć, że gdy wysiada z powozu, dostrzega ametystową aurę śmierci wokół zajazdu. Bez wątpienia, mag od razu zda sobie sprawę, że zanosi się na coś złego. Co jednak, jeśli *wiedźmi wzrok* już kilkakrotnie go oszukał? Czy opowie o swoich przeczuciach towarzyszom, czy też zatrzyma te informacje dla siebie?

Może się zdarzyć, że MG będzie musiał nieco skarcić Bohatera Gracza, który miota czarami na lewo i prawo. Takie sytuacje nie powinny się zdarzyć. W przeciwnym razie magia stanie się zwykłym, codziennym narzędziem, które powszechnieje wszystkim Bohaterom Graczy. Nawet jeśli BG będzie miał szczęście i nie padnie ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*, MG wciąż dysponuje narzędziami za pomocą których może ukarać bezmyślne marnotrawstwo mocy. Podrozdział **ISTOTY Z CHAOSU** przedstawia kilka przerażających istot, które być może zdołają wystarczająco wystraszyć Bohaterów Graczy, by zaczęli rzucać mniej czarów a więcej myśleć.

STRACH & NIEUFNOŚĆ:

Kolegia Magii liczą sobie niewiele ponad kilkaset lat. Większość ludzi traktuje je z podejrzliwością. Czarodzieje są postrzegani jako najsłabsze ogniwo łańcucha pętającego Domenę Chaosu - krainę, która zagraża Imperium. Nic dziwnego, że porządni obywatele unikają towarzystwa czarodziejów. Także elfi magowie są traktowani z uprzedzeniami i podejrzliwością Nie muszą opłacać nauki w Kolegiach Magii, ale i tak spotykają się z przejawami niechęci ze strony zwykłych ludzi. Mogą zostać zmuszeni do płacenia podatku *od uszu*, zastawu na rzecz ewentualnych strat i zniszczeń, jakie spowodują swoimi zaklęciami, lub do noszenia na szyi metalowych amuletów, które mają udaremnić próby rzucania czarów. Bardziej strachliwi Bohaterowie Niezależni będą uciekać na widok czarodzieja, unikać patrzenia mu prosto w oczy lub posypywać głowę solą w geście odegnania uroków. Czarodziej powinien liczyć się z tym, że dla niego ceny będą wyższe, informacje trudniejsze do zdobycia, a małe dzieci będą go obrzucać kamieniami i błotem. Ważne jest, by nie przesadzić z tymi objawami niechęci i stosować je w subtelny sposób.

ISTOTY z CHAOSU:

Zdolność wykrywania Wiatrów Magii umożliwia magom kontrolę nad energią Chaosu i splatania jej w żądane zaklęcia. Oprócz tego *wiedźmi wzrok* pozwala dostrzegać niezwykłe zjawiska i doświadczać dziwnych wizji, a czasem nawet utajone przebłyski z przeszłości i przyszłości. Większość Magistrów przyzwyczaja się do niepokojących, a nawet przerażających wizji, tłumacząc sobie, iż jest to jeden z aspektów wiedzy tajemnej, którego nie da się zrozumieć. Jednak niektóre widziadła są zbyt straszne, by je ignorować. Zjawy takie powstają na skutek kondensacji energii Chaosu w czymś, co z pozoru przypomina ciało, lecz pozostaje niematerialne i eteryczne, bez wpływu na świat materialny. A przynajmniej tak twierdzą Magistrowie…

Jeżeli mag działa nierozważnie, prędzej czy później może mu się ukazać jedna z wymienionych poniżej istot. Pomijając przerażający wygląd, ucieleśnienia Chaosu wydają się nie wywierać żadnego fizycznego wpływu na tych, którzy są w stanie je dostrzec, choć niektórych mniej odpornych psychicznie nieszczęśników mogą doprowadzić do obłędu.

Czymże więc są owe zjawiska, widziane tylko *wiedźmim wzrokiem*? Wielu Magistrów próbowało stworzyć spójną teorię, która wyjaśniałaby ten fenomen. Niektórzy twierdzą, iż są to demony próbujące rozerwać barierę miedzy światem materialnym a Domeną Chaosu. Inni utrzymują, że to tylko urojenia i chore wymysły ludzi, którzy zaczerpnęli zbyt wiele tajemnej mocy. Z całą pewnością można natomiast stwierdzić, iż istnieje pewna klasa istot Eterycznych, obdarzonych możliwością znacznego wpływu na świat materialny, które pojawiają się zawsze jako konsekwencja i efekt uboczny gwałtownego wyładowania energii magicznej. Wydaje się, że są przyciągane przez koncentrację Wiatrów Magii, tak jakby chciały uczestniczyć w procesie splatania zaklęcia. Im częściej wykorzystywany jest dany rodzaj magii, tym częściej pojawiają się kojarzone z nim istoty.

Magiczne zjawy są równie realne jak demony. Pojawienie się istot demonicznych jest efektem manifestacji Chaosu w świecie materialnym, który jest zarazem celem i przyczyną istnienia krainy demonów, bowiem zarówno bogowie Chaosu, jak i ich słudzy, powstały i żywią się wyobrażeniami, pragnieniami oraz koszmarami istot śmiertelnych. Właśnie dzięki obawom i fałszywym złudzeniom, Chaos nabiera mocy i kształtu, przybierając demoniczną formę, której boją się i nienawidzą śmiertelnicy. Magiczne widziadła powstają w podobny sposób, lecz ich źródło leży w niezliczonych podaniach i legendach, krążących wśród adeptów magii niemal od czasów Pradawnych, gdy elfy po raz pierwszy zaczęły czerpać moc z Wiatrów Magii. Podświadomie każdy Magister spodziewa się je ujrzeć, więc można powiedzieć, że sam mag powołuje do istnienia magiczne zjawy. Każda zasłyszana opowieść o Ogarach Ciemności czy Wszechwiedzącym Wężu sprawia, że Magister podświadomie liczy się z tym, iż rzucenie zaklęcia przywoła te przerażające istoty. Szuka więc *wiedźmim wzrokiem* ich śladów, wypatruje demonów kryjących się na skraju pola widzenia, czyhających na najmniejszy błąd. Widziadła są jednocześnie realne i nierzeczywiste. To

obleczona w ciało manifestacja obaw i podświadomych wyobrażeń czarodzieja. To zwiastun i herold koszmaru, który czai się za zasłoną rzeczywistości niczym samospełniająca się przepowiednia.

Widziadła mogą spełniać w przygodzie różne role. Mogą być wykorzystywane jako ostrzeżenie dla postaci, aby zbyt często i zbyt pochopnie nie uciekali się do pomocy zaklęć. Mogą przypominać magom o ryzyku związanym z rzucaniem czarów. Mogą również pełnić inne ważne funkcje. Widziadło może być efektem ubocznym niepokojącego lub niezwykle silnego skupiska mocy Eteru. Może wyjaśnić obecność bytu demonicznego lub podsunąć wskazówki, która pomoże w rozwikłaniu mrocznej intrygi. Na przykład postać obdarzona *wiedźmim wzrokiem* może w zwierciadle skierowanym na opętaną osobę ujrzeć ulotne odbicie wykrzywionego wściekle demona. W miejscy przesyconym silnymi emocjami, na przykład w komnacie, gdzie zamordowano kilka osób, czarodziej może dostrzec stróżki krwi spływające po ścianach. Widziadła to narzędzia Mistrza Gry, lecz interpretacja ich pojawienia się oraz znaczenia owego fenomenu należą wyłącznie do graczy i ich bohaterów. Poniżej opisano kilka istot z Chaosu, które mogą ukazywać się adeptom magii. Jeśli MG uzna to za stosowne, może wprowadzić zasadę, iż po pierwszym ujrzeniu nowego widziadła postać powinna wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza przyznanie 1 *Punktu Obłędu*.

AURA CZERNI:

Aura Czerni nie jest niezależnym obiektem, lecz raczej widzialną aurą, która otacza żywe istoty. Jej pojawienie się zapowiada smród zgnilizny i siarki. Adept magii dostrzega ją wydobywającą się z oczu, nozdrzy i ust żywych istot. Widzi sadzawki mroku zbierające się w zagłębieniach terenu, czarne krople skapujące z sufitu lub ściekające po ścianach i drzewach, kwiaty wydzielające czarny sok i tym podobne efekty.

INNE NAZWY: Plugawa Aura, Płożący Mrok, Zguba Śmiertelnych.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię czarnoksięską, szczególnie Nekromancję, a także mroczne rytuały.

CZERWONY JEŹDZIEC:

Jeździec jest uznawany za manifestację Pana Czaszek. Czasami ukazuje się jako rycerz odziany w czerwony pancerz, innym razem jako nagi mężczyzna z rozgrzaną do czerwoności lub płonącą skórą, jednak za każdym razem dosiada czarnego rumaka, dyszącego dymem z nozdrzy i krzeszącego iskry podkowami. Poprzedza go zapach siarki i chrapliwy śmiech.

INNE NAZWY: Krwawy Rycerz, Piekielny Król, Rozrywacz.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegium Płomienia oraz czary związane ze zniszczeniem.

GNILCE:

Nierozważny czarodziej może zacząć dostrzegać gnilce, które wyłaniają się z leżącego w pobliżu surowego mięsa. Bezrozumne, ale nieustępliwe robaki zaczynają pełznąć ku swej ofierze z nieprawdopodobną szybkością. Żadna materialna bariera nie jest w stanie ich powstrzymać. Jedyne czego pragną, to posmakować ciała czarodzieja, który powołał je do życia. Ich przybycie zwiastuje zwykle odór zgnilizny i roje much.

INNE NAZWY: Pożeracze Ciał, Magiczne Larwy.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegów Jadeitu i Ametystu oraz czary związane z ciałem.

MABROTHRAX:

Znany również pod nazwą Zwiastuna Zepsucia, Mabrothrax to podobno jedne z najważniejszych sług Nurgla. Jego pojawienie się zapowiada rychły wybuch kolejnej śmiercionośnej zarazy. Powiada się nawet, iż jest to jeden z wielkich demonów, który potrafi samodzielnie przekroczyć granicę między Domeną Chaosu a światem Materialnym, bez konieczności czekania na rytuał przyzywający. Mabrothrax ukazuje się jako wielki i zgarbiony stwór, z grubsza przypominający człowieka. Jego cienkie, pałąkowate kończyny zakończone są ostrymi jak brzytwa pazurami. Obrzmiały tors, obciągnięty cienką jak pergamin skórą, wypełnia gęsta zawiesina wnętrzności, łajna i gnijącego mięsa. W osadzonej na krótkiej szyi okrągłej głowie dominuje wielka paszcza, wypełniona rzędami ostrych, zakrzywionych zębów. Pojawienie się widziadła poprzedza smród zgnilizny i odchodów.

INNE NAZWY: Posłaniec Nurgla, Zwiastun Zepsucia, Żywiołak Zarazy.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Tradycji Chaosu, rozpacz i choroby.

GNILCE:

Nierozważny czarodziej może zacząć dostrzegać gnilce, które wyłaniają się z leżącego w pobliżu surowego mięsa. Bezrozumne, ale nieustępliwe robaki zaczynają pełznąć ku swej ofierze z nieprawdopodobną szybkością. Żadna materialna bariera nie jest w stanie ich powstrzymać. Jedyne czego pragną, to posmakować ciała czarodzieja, który powołał je do życia. Ich przybycie zwiastuje zwykle odór zgnilizny i roje much.

INNE NAZWY: Pożeracze Ciał, Magiczne Larwy.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegów Jadeitu i Ametystu oraz czary związane z ciałem.

OCZY NURGLA:

Powszechnie znanym symbolem Pana Rozkładu są muchy. Widzialne tylko dla maga insekty siadają na padlinie i gnoju, wszędzie składając jaja. Wkrótce z jednej zielonkawej muchy legną się setki innych. Chmary brzęczących owadów krążą wokół maga, włażąc do oczy i ust nieświadomych niczego osób postronnych. Z daleka wyglądają normalnie, lecz z bliska widać, że ich obrzmiałe, zielonkawe odwłoki składają się z mozaiki ludzkich twarzy, wykrzywionych w grymasie rozpaczy i przerażenia.

INNE NAZWY: Chmara, Plugawy Rój, Przeklęty Insekty.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegów Jadeitu i Ametystu, a także magię Tradycji Chaosu.

OGARY CIEMNOŚCI:

Ogary z wyglądu przypominają wielkie, czarne psy o ciałach z brązu i żelaznych kłach. Za bramę do świata materialnego służą im płomienie. Niestrudzenie tropią swoje ofiary, paląc wszystko na swojej drodze. Ich nadejściu towarzyszy swąd palonego mięsa, sadzy i rozgrzanego metalu.

INNE NAZWY: Mroczni, Ogary Furii, Psy z Kuźni.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegium Płomienia oraz czary związane ze zniszczeniem.

SIEROTA:

Według legendy Sierota to duch zabitego dziecka. Trupioblada, z szeroko rozwartymi oczami i rozczochraną czupryną, odziana w prostą, niekiedy poszarpaną lub osmaloną koszulę. Sierota nieśmiało i lękliwie spogląda na czarodzieja, wyglądając zza drzewa lub rogu budynku. Gdy skupi na sobie uwagę maga, wykrzywia usta jak do płaczu, lecz zamiast słów lub krzyku spomiędzy warg wypływa struga krwi. Pojawienie się Sieroty poprzedzane jest przez odgłos dziecięcego śmiechu.

INNE NAZWY: Porzucony, Ulicznik, Utracone Dziecko.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: zaklęcia iluzyjne i oszukańcze, Tradycję Chaosu i Cienia.

TŁUŚCIOCH:

Tłuścioch to obrzydliwe i przerażające widziadło, stanowi bowiem ucieleśnienie obżarstwa i skłonności do folgowania zachciankom. Z wyglądu przypomina przysadzistego, chorobliwie otyłego mężczyznę o bladej cerze i wąskich ustach ginących między fałdami tłuszczu. Ciemne, blisko osadzone oczy łakomym wzrokiem rozglądają się wokół. Tłuścioch jest nagi i pokryty wrzodami, a przez cienką skórę można dostrzec nabrzmiałe, sinoniebieskie żyły. Widziadło zazwyczaj pożera parującą górkę własnych ekskrementów, niezależnie od tego, w jakim miejscu się objawia. Wizytę Tłuściocha zwiastuje smród skwaśniałego mleka i gnijącego mięsa.

INNE NAZWY: Obżartuch, Pożeracz, Tłusty Prześladowca.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: Tradycję Chaosu, a także zaklęcia rzucane z pobudek egoistycznych i lenistwa.

WSZECHWIEDZĄCY WĄŻ:

Wizjonerzy i szaleni artyści wiele razy próbowali opisać doskonałość wzoru na łuskach Węża, kształt oplatających go cierniowego pnącza z kości słoniowej lub głębię jego przerażającego spojrzenia. Jak dotąd, sztuka ta nie udała się nikomu. Wielki Biały Gad przedostaje się do świata ludzi przez lustra lub tafle nieruchomej wody, ścigając swoją ofiarę ze zręcznością i szybkością, którym nic nie może dorównać. Istoty, które ściągnęły na siebie jego uwagę, wszędzie dostrzegają ślady jego obecności. Przybycie węża zwiastuje odgłos tłuczonych luster i szelest łusek.

INNE NAZWY: Wąż Mądrości, Kusiciel, Ciernisty.

PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegiów Światła, Cienia i Bursztynu oraz czary związane z iluzjami.

ZMORY:

O tych zjawach mówi się, że są to dusze czarownic spalonych na stosie. Zmory ukazują się jedynie swoim ofiarom. Pojawiają się w drzwiach i oknach, przybierając postać upierzonych, ślepych widm, od których bije odór strachu. Bez litości atakują nieszczęśnika, który ściągnął na siebie ich gniew. Niejednokrotnie w ciele ofiary znajdywane były czarne, żelazne pazury. Nadejście zmór zwiastuje trzepot skrzydeł i zgrzyt pazurów.

INNE NAZWY: Mścicielki, Dziwożony.

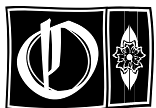
PRZYCIĄGANE PRZEZ: magię Kolegiów Złota i Niebios oraz czary związane z przemianą i przeznaczeniem.

Wreszcie ją zdobył. Naprawdę, w końcu ją miał. Patrzył na trzymaną w zakrwawionych rękach księgę i nie mógł w to uwierzyć. Stygnąca krew krzepła na jego skórze, ale Helmut jej nie czuł. Nie patrzył na leżące na łożu zwłoki mistrza. Wreszcie ten stary głupiec był martwy, a księga należała do niego. Wreszcie zdobył to źródło niewyobrażalnej mocy.
Kątem oka zauważył ruch, drgnięcie. Odwrócił się i ze zdziwieniem zauważył, że mistrz jeszcze żyje. Nie wypuszczając księgi z rąk, Helmut podszedł do krawędzi łoża. Bosą stopą wdepnął w kałużę krwi rozlewającą się po kamiennych płytach. A więc siwy, stary głupiec jeszcze dychał. Jego szaty zabarwiły się ciemnymi plamami. Drżącymi, zsiniałymi rękami trzymał się za poderżnięte gardło i niczym ryba wyjęta z wody, spazmatycznie otwierał usta, próbując zaczerpnąć powietrza. Helmut z uśmiechem patrzył na łzy, które ściekały po bladych, zasuszonych policzkach starca.
Nóż. Tak, nóż, błyszczący karmazynowym blaskiem. Wciąż uśmiechając się, Helmut pochylił się nad drżącym ciałem starego człowieka i podniósł leżący w kałuży krwi sztylet. Nagle na jego gardle zacisnęła się zasuszona dłoń. Starzec najwyraźniej nie zamierzał się poddawać.
Helmut walczył o oddech, próbując się oswobodzić. Jednak ucisk był zbyt silny. Umierający mistrz pociągnął ucznia ku sobie, tak blisko, że jego sine, zimne usta znalazły się tuż przy uchu młodzieńca. Chrapliwym szeptem, który obrzydliwie zaświszczał w rozciętym gardle, wydyszał:
- Głupcze… Zginiesz… Czerwony Jeździec… cię… znajdzie…
Ucisk osłabł, a po chwili smród moczu oznajmił śmierć starego mistrza.
Helmut wyprostował się, rozcierając obolałą szyję. Z gniewem kopnął trupa, po czym podszedł do biurka. Napełnił kielich bursztynowym płynem z karafki i wypił jednym haustem. Z namaszczeniem położył księgę na blacie biurka, po czym zakrwawionym sztyletem przeciął mocujące okładkę sznury. Sekrety wiedzy tajemnej wreszcie stanęły przed nim otworem.
Mijały godziny i dni, a on wciąż ślęczał nad stronicami księgi, studiując zapisane w niej arkana. Nie czuł głodu ani pragnienia, ledwie tylko zwilżał usta złocistym napojem z karafki. Słońce i księżyc wędrowały po niebie, a zwłoki mistrza cuchnęły coraz bardziej, pokrywając się zielonkawym nalotem. Wreszcie znalazł to, czego szukał - najważniejszy rytuał.
Wstał i przeciągnął się, rozluźniając mięśnie zastałe od długotrwałego bezruchu. Zerknął jeszcze ran na stronicę, powtarzając w myślach słowa inkantacji. Był gotów.
Z szafek i szuflad kredensu wyjął potrzebne składniki. Wyrysował na posadzce krąg ochronny, kreśląc go mieszaniną własnego moczu i srebrnych opiłków ze świętego symbolu Sigmara. Wypowiedział słowa. Wyskandował je, a potem zaśpiewał. Słowa inkantacji płynęły z jego ust niczym lodowaty strumień. Niemal czuł, jak cierpną mu zęby. Zaczął dostrzegać strumienie magicznej mocy, mieniące się tęczowymi barwami. Były niczym fale rozszalałego morza, na których unosiła się krucha łupina jego jaźni. A jednocześnie czuł promieniującą moc, ożywczą i potężną. Ze zdziwieniem słuchał słów niebywale trudnej inkantacji, które gładko wypowiadał z odpowiednim akcentem i modulacją.
Nagle coś poczuł, coś usłyszał. Nie był już sam w komnacie. Jego głos nadal rozbrzmiewał. Helmut wciąż miarowo odmierzał czas słowami inkantacji, lecz utracił koncentrację. Rozejrzał się szybko, czując igły bólu w zesztywniałym z wysiłku karku. Nadal recytował słowa formuły. Podsycane nimi Wiatry Magii kłębiły się w komnacie, z wolna ciemniejąc i zacieśniając sploty, wypełniając pomieszczenie czarną mgłą. Nagle w mroku pojawiły się delikatne strużki ognia, wijące się niczym płomieniste żmije. Wytrysnęły z oleistej sadzawki czerni, formując kształt nieprawdopodobny, niemożliwy… Postać jeźdźca.
Helmut wrzasnął, lecz po chwili znów rozbrzmiał jego spokojny głos, wypowiadający ostatnie wersy formuły. Czerwony Jeździec roześmiał się. Jego złowieszczo czarny rumak zmieniał się bezustannie, przyjmując w jednym momencie tysiące kształtów, a zarazem nie trwając w żadnym. Helmut próbował zachować skupienie, ale czuł, jak formuła rytuału wymyka mu się spod kontroli. Drgnął, mimowolnie następując na wyrysowany na posadzce krąg ochronny. Czerwony Jeździec znów się roześmiał. Czarną zasłonę mgły rozdarły zakrzywione, drgające szpony, orząc posadzkę w poszukiwaniu ofiary. Czerwony Jeździec śmiał się…

NATURA:

…zapewniam cię, że Chaos i zło nie są synonimami. Zło jest dziełem ludzi i nieludzi, a Chaos po prostu istnieje i nie jest ani dobry, ani zły. Jedynie sposób, w jaki na nas wpływa, powoduje, że interpretujemy go jako dobry lub zły. Czy woda jest dobra albo zła? Ani taka, ani taka. Ona po prostu jest. Jeżeli ją pijemy, aby ugasić pragnienie, możemy powiedzieć, że jest dobra. Jeżeli ktoś w niej utonie moglibyśmy stwierdzić, że jest zła - chyba że ten kto w niej utonął, był naszym wrogiem. Ale słowa dobry i zły nie mają znaczenia absolutnego. Ogień jest dobry, jeżeli grzeje nas w zimie, ale zły, gdy niszczy nasze domy. Ogień nie jest dobry i ogień nie jest zły. Nie jest ani taki, ani taki. Albo jest taki i taki.

- Magister Litzeinreich z Middenheim



naturę bohatera krótko wspomniano w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**, ale podane tam wiadomości wymagają poszerzenia.

W regułach, dotyczących tworzenia bohaterów stwierdzono, że gracze dla swych bohaterów muszą wybrać *naturę* najbardziej typową dla danej rasy - DOBRĄ dla Leśnych Elfów, a NEUTRALNĄ dla pozostałych. Jest to łatwiejsze dla graczy o niewielkim doświadczeniu, gdyż uwalnia ich od konieczności martwienia się o jeszcze jeden element osobowości ich bohaterów, ale gdy gracze nabiorą trochę wprawy, MG może zezwolić, by bohaterowie posiadali dowolną *naturę* dozwoloną dla danej rasy, zgodnie z poniższą tabelą.

RASA	NATURA				
	PRW	DBR	NTR	ZŁA	CHA
Człowiek	tak	tak	tak	tak	tak
Gnom	tak	tak	tak	tak	tak
Krasnolud	tak	tak	tak	tak	tak
Leśny Elf	tak	tak	tak	nie	nie
Niziołek	nie	nie	tak	nie	nie

Przy określaniu *natury*, oprócz rasy bohatera powinno się wziąć pod uwagę także profesję. Na przykład *strażnik miejski* zwykle będzie PRAWORZĄDNY, a kultysta Chaosu będzie nienawidził prawa i wszystkich jego strażników, zaś *strażnik więzienny* i *oprawca* nie będą DOBRZY - ale mogą być PRAWORZĄDNI. Mimo wszystko, jeżeli gracz bardzo chce prowadzić bohatera o *naturze* nie pasującej do jego profesji podstawowej, MG powinien okazać mu wyrozumiałość. Będą to po prostu bohaterowie, którzy zdecydowali się na pełne przygód życie ponieważ ich temperament nie odpowiadał poprzedniemu zajęciu.

MG zawsze powinien zachęcać swych graczy do zachować zgodnych z *naturą* ich bohaterów, zmniejszając ilość *Punktów Doświadczenia* przyznawanych tym, którzy tego nie robią. Dodatkowe punkty mogą otrzymać bohaterowie, których sposób zachowania szczególnie odpowiada ich *naturze*.

Natura oraz przekonania religijne są ze sobą blisko powiązane. Bogowie także mają *naturę* i bohaterowie mogą czcić bogów tylko o tej samej, co oni *naturze*.

Podstawowe dogmaty pięciu *natur* są streszczone poniżej. Są to tylko wskazówki i podlegają interpretacji Mistrza Gry.

PRAWORZĄDNA:

Istoty o *naturze* prawej wierzą, iż wszechświat jest rządzony przez określony i ścisły Porządek, którego one są częścią. W obecnej jednak chwili ten Porządek nie jest idealny; istnieje wiele rzeczy, które niezbyt dobrze współgrają z wszechharmonią uniwersum. Idealnym Porządkiem, czy też idealnym światem dla nich - światem, do którego powstania dążą, byłaby taka kraina, w której nie zachodziłyby żadne zmiany. Ten świat byłby idealny, stały i trwały - wszechświat, w którym nie istniałoby starzenie się, śmierć, rozkład; wszechświat idealnie uporządkowany, rządzony idealnymi prawami, któremu podporządkowane byłyby wszystkie jego elementy. Postać prawa, wyznająca taką filozofię, oczywiście dąży do tego, by utworzyć - przynajmniej na swą miarę - namiastkę takiego świata. Chce stworzyć idealne społeczeństwo prawa, podporządkowane ściśle określonej hierarchii społecznej, w której każdy z jego członków znalazłby swą rolę i miejsce. Oczywiście taki układ społeczny musiałby być trwały i niezmienny. Taka postać zdecydowanie przeciwstawia się każdemu przejawowi anarchii, nastrojom rewolucyjnym, każdej chęci zmian określonego już porządku społecznego. Oczywiście, niejako przy okazji, przeciwna musi być wszystkim czynnikom, wpływającym na możliwość zmian obrazu świata, takim jak kłamstwa czy zbrodnie - są to wykroczenia przeciw ustanowionemu już Prawu Świata. Takimi wykroczeniami są oczywiście także zjawiska przeciwne naturze, np. ożywieńcy.

Rozkład, śmierć i wszelkie formy nieporządku są stworzone przez siły przeciwne praworządności, czyli przez Chaos. Jak z tego wynika, Prawo i Chaos są w stałej opozycji.

ZA	PRZECIW
uporządkowaną cywilizacją	zaburzeniom i anarchii
sztywną hierarchią społeczną	kłamstwu, oszustwu, zbrodni i wszelkiej nikczemności
układem i stałością	istotom Chaosu i ożywieńcom

DOBRA:

Istoty o dobrej *naturze* są właśnie *dobre* w tradycyjnym, moralnym słowa tego znaczeniu. Charakteryzują je takie cechy jak odpowiedzialność, miłosierdzie, uczciwość, sprawiedliwość. Wierzą one, iż powinny pomagać innym, dążyć do zachowania pokoju na świecie - przeciwne są jakiejkolwiek agresji, szczególnie tej niepotrzebnej i nadmiernej. Przeciwne również są okrucieństwu, nieuczciwości czy jakimkolwiek zbrodniom - czy to przeciw prawu, czy, a chyba przede wszystkim, przeciw wartościom, w które wierzą - zbrodniom przeciw ludzkości (czy też jakiejkolwiek innej rasie). Drogą, która ma ich zdaniem doprowadzić człowieka do szczęścia jest nauka i ciężka praca - również nad sobą. Istoty dobre wierzą w piękno, estetykę i ich głębokie

znaczenie dla duchowej części człowieka. Wierzą również w słuszność istniejącej hierarchii społecznej. Istoty dobre, podobnie jak prawe, uznają podział społeczny za rzecz konieczną i odpowiednią. Z drugiej strony postawa istoty dobrej jest już nieco inna, niż prawej. Jej życiowa filozofia pozostawia więcej miejsca na własne wartościowanie rzeczywistości - to ona sama decyduje, co jest dobre, a co złe, ona sama, podejmując decyzję, musi mierzyć się ze swoim sumieniem. Co więcej - ideały istot (a jednocześnie bogów) prawych są zdecydowanie niezrozumiałe dla istot dobrych - bo czy dobrem jest doprowadzenie do całkowitego zastoju, perfekcyjnego ideału? Na pewno dobrem nie jest bezwzględne zwalczanie wszystkich przejawów zła - bo dobro zakłada przecież w sobie coś takiego, jak miłosierdzie. Dobrem nie jest też całkowite sztywne zhierarchizowanie społeczeństwa. Postać dobra, to właśnie ta, która potrafi poświęcić się za innych - poświęcić swoje życie, czy też swój majątek. Mniej znaczą one dla nich niż wartości, które wyznaje - przyjaźń, współczucie i honor.

ZA	**PRZECIW**
naturalnym porządkiem, dobrem i pięknem	niepotrzebnemu okrucieństwu
obowiązkami i ciężką pracą	użyciu siły, nadmiernemu i bez powodu
nauką	przestępstwu i nieuczciwości

NEUTRALNA:

Naturę neutralną posiada większość, zamieszkujących Znany Świat istot. Postać neutralna, to ktoś, kto wierzy we własny interes, zajmuje się głównie życiem codziennym i zależnie od jego przebiegu i swojego w nim ustawienia uzależnia swoje postępowanie. Istoty neutralne nie są specjalnie uwarunkowane konkretnymi wizjami porządku wszechświata, czy też zmuszane do jakiejś konkretnej linii postępowania moralnymi zobowiązaniami - choć oczywiście nie odżegnują się od nich, szczególnie jeśli takie właśnie postępowanie przynosi im korzyści. W stosunku do idei skrajnych są nieufni i starają się zachować dystans - ma to znaczenie nie tylko, jeśli chodzi o Prawo i Chaos. Jednak cecha ta ma znaczenie ogólniejsze - chodzi w niej mianowicie o każdą ideę, która znacznie odbiega od tego, co jest zwykłe i codzienne. Dla istot neutralnych istotny jest zysk finansowy czy materialny, wolność osobista, zachowanie życia. Potrafią one zmieniać sojuszników (i wyznawane ideały), gdy sprawy nie układają się po ich myśli. Oczywiście wynika z tego, że postacie neutralne zdecydowanie nie popierają przesadnego gwałtu czy bezmyślnego okrucieństwa. Zasadniczo sprzeciwiają się wszelkiego rodzaju fanatyzmom - czy to religijnym, czy politycznym. Biurokracja, zbędne podatki, ingerencja władz w ich własne sprawy - to właśnie to, co im przeszkadza. Są to po prostu istoty, które wierzą w stosunkowe umiarkowanie we wszystkim, ale oczywiście bez przesady. Życie jest trudne, ale żyć trzeba i różne trzeba robić rzeczy, by przeżyć, ale nigdy nie należy się zbytnio angażować - choćby dlatego, że równocześnie można się zbytnio narazić.

ZA	**PRZECIW**
bogactwem i materialnym dostatkiem	skrajnej przemocy i okrucieństwu
własnym bezpieczeństwem	bigoterii, rasizmowi, małostkowości, skrajnemu upolitycznieniu i fanatyzmowi religijnemu
osobistą wolnością	biurokracji, podatkom i mieszaniu się rządu do spraw jednostki

ZŁA:

> ***Jeśli już musisz spojrzeć wzdłuż drzewca strzały z jej niewłaściwego końca, jeśli ktoś ma cię w swej mocy, to módl się jak tylko potrafisz, żeby był złym człowiekiem. Ponieważ źli lubią władzę, władzę nad innymi - chcą widzieć twój strach. Chcą byś wiedział, że umierasz. Dlatego gadają. Napawają się swoją przewagą. Chcą patrzeć, jak się wijesz w przerażeniu. Dlatego odkładają moment zabójstwa, jak ktoś inny mógłby odkładać na później dobre cygaro. Trzeba więc mieć nadzieję, że zabójca jest złym człowiekiem. Dobry człowiek zabije cię bez słowa.***
>
> - Ulfli Schwarzenbrau, sierżant

Postacie złe - to ci, którzy zabiją przyjaciela czy własną rodzinę, by zyskać coś dla siebie. To właśnie one lubują się w zadawaniu bólu, a okrucieństwo, brak wszelkich uczuć i zbrodnia to ich druga twarz. Podstawowe hasło postaci złej: *zrobię każdą rzecz, dzięki której będę mógł osiągnąć coś dla siebie.* Są to zasadniczo materialiści, gromadzący dobra tego świata dla czystej przyjemności. Są skąpi, gwałtowni, skłonni do niszczenia wszystkiego, co im stanie na drodze. Jest to po prostu ktoś, dla kogo żadne prawa, czy to boskie, moralne czy ludzkie nic nie znaczą - chyba że stosując je może wyciągnąć jakieś korzyści dla siebie. Postać zła kroczy po trupach innych, rozsiewając wokół siebie śmierć i zniszczenie - chyba że znajdzie mniej widowiskową, a przez to bardziej bezpieczną drogę do własnej chwały. Zło dąży również do uzyskania nieśmiertelności, by rozciągnąć swą władzę nad światem na zawsze, na wieczność. Dominacja, władza i potęga to wartości, które istota zła ceni sobie wysoko.

ZA	**PRZECIW**
skąpstwem i materializmem	wszystkiemu, co im przeszkadza
niemoralnością i przestępstwem	prawu, społeczeństwu itp.
gloryfikacją siebie, gwałtem	zachowaniom społecznym

CHAOTYCZNA:

Postać chaotyczna to nie jest po prostu ktoś bardziej zły niż zły. Filozofia Chaosu jest czymś zupełnie innym i dobre jej zrozumienie jest dość trudne. Najkrócej Chaos można określić jako Nie-Kończącą-Się-Zmnienność. Postacie chaotyczne dążą do zmiany, gdyż uważają, że jakakolwiek stabilność prowadzi do stagnacji i utrudnia rozwój świata (i z tego powodu Chaos jest naturalnym przeciwnikiem Prawa). Jedynym natomiast sposobem na zapobieżenie stagnacji jest ciągłe niszczenie i odnowa. Oczywiście za stabilność uważane są m.in. wszystkie rodzaje struktur społecznych, sam porządek natury i jej trwałość. Wszystko to należy zniszczyć, by mogła następować zmiana. Postacie chaotyczne cechuje nieodpowiedzialność i nieobowiązkowość, impulsywne zachowanie, często wręcz niezrównoważenie psychiczne. Nie są jednak głupcami. Ich działania zmierzają do osłabienia i zniszczenia wszelkiego porządku i władzy. I choć potrafią działać planowo, każdemu ich posunięciu towarzyszy Chaos… Charakteryzują się częstą zmianą sposobu zachowania, mogą być przez chwilę prawe czy dobre. Zachowanie takiej postaci powinno być całkowicie nieprzewidywalne, a cele, którymi się kieruje przy każdym z czynów - nieodkrywalne. Oczywiście Chaos również niesie w sobie śmierć i zniszczenie, anarchię, gwałt i zbrodnię - jednak powody tego zła są zupełnie inne, niż w przypadku postaci złej. Tam zniszczenie - to celowa destrukcja, tu - po prostu ucieczka od nudy.

ZA	**PRZECIW**
anarchią i gwałtownymi zmianami	stałości i tradycji
impulsywnym zachowaniem	odpowiedzialności i obowiązkom
śmiercią i zniszczeniem	rządowi i organizacjom społecznym

ZMIANA NATURY:

Bohaterowie mogą zmienić swoją *naturę* na skutek urazu psychicznego, odzwierciedlanego przez *Punkty Obłędu* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**).

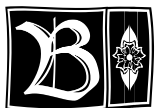
Możliwa jest także dobrowolna zmiana *natury.* Chcąc to zrobić, gracz musi przekonać MG, że jego bohater ma prawdziwą i szczerą chęć zmiany swojej filozofii życiowej i poglądu na życie. Gracz musi być w stanie powiedzieć MG *dlaczego* jego bohater się zmienił, a później musi grać zgodnie ze swoją nową *naturą* - być może tracąc w rezultacie *Punkty Doświadczenia* - aż MG stwierdzi, że zmiana *natury* była rzeczywista, a bohater trzyma się zasad dotyczących nowej *natury.*

Bohaterowie mogą zmienić swoją *naturę* jedynie o jeden stopień na raz - z NEUTRALNEJ na DOBRĄ, z PRAWORZĄDNEJ na NEUTRALNĄ itd. Bohaterom nie wolno zmienić *natury* na taką, która normalnie nie jest dostępna dla ich rasy.

Natura bohatera może także zostać zmieniona przez MG. Jeżeli stwierdzi on, że gracz uporczywie prowadzi swojego bohatera w sposób wskazujący na inną *naturę*, niż zostało to ustalone, musi powiedzieć graczowi, że zamierza zmienić *naturę* jego bohatera. Jeżeli tak się stanie, gracz nie ma tu nic do powiedzenia, a jedyną rzeczą, jaką może zrobić jest zmiana sposobu prowadzenia swego bohatera, by wrócić do początkowej *natury.*

> - Spaliście na służbie żołnierzu? - zapytał oficer potrząsając mną mocno.
> - Nie, nie panie oficerze… nie spałem - odpowiedziałem.
> - Następnym razem postarajcie się zachować większą czujność! - oficer wskazał w kierunku pozycji zielonoskórych; poprzez deszcz i ciemność zobaczyłem liczne rozbłyski, tak jakby to moje zaśnięcie mogło je przywołać. Ale ja nie spałem na służbie; robił to sierżant Reinwald.
>
> - Oficerze musimy się stąd wynosić! Nie utrzymamy dłużej tego fortu, oficerze! - krzyknął sierżant Reinwald.
> - Sierżancie Reinwald, nie wycofamy się. Mamy obowiązek wobec Imperatora.
> - Ale panie ofi… - zaczął Reinwald.
> - Żadnych *ale* Reinwald. Nie opuścimy naszych pozycji. Koniec dyskusji.
>
> Wydam rozkaz odwrotu mojemu oddziałowi, czy to się panu podoba czy też nie, oficerze! - powiedział wyzywająca sierżant Reinwald.
> Ostatnie słowa oficera brzmiały:
> - Po moim trupie, Reinwald. Po moim trupie.
> - Niech więc tak będzie, panie oficerze - powiedział Reinwald, wyciągając miecz z pochwy.
> Opuściliśmy fort, który zdobyliśmy trzy dni wcześniej.

NAGRODY:



Bohaterowie rozpoczynają grę z dosyć niskimi cechami, nielicznymi umiejętnościami i wyposażeniem. Nawet jeśli potrafią rzucać czary, zaczynają grę z cechą **MAGIA** równą co najwyżej 1 i znając zaledwie kilka czarów magii prostej. Bohaterowie Starego Świata codziennie muszą zmagać się ze strachem, grozą, szaleństwem i śmiercią. Dlaczego więc wybierają takie życie? Cóż może im osłodzić i wynagrodzić żywot wypełniony strachem, wojną i śmiercią? Poniższy podrozdział prezentuje nagrody, jakich mogą oczekiwać bohaterowie, oraz podaje kilka wskazówek dotyczących sposobu ich przyznawania.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA:

Najczęściej przydzielaną nagrodą są *Punkty Doświadczenia* (*PD*). Dzięki nim bohaterowie Graczy mogą wykupywać rozwinięcia, zdobywać nowe umiejętności, jak również zmieniać profesje. Dzięki temu stają się bardziej doświadczonymi, coraz sprawniejszymi poszukiwaczami przygód. Na MG spoczywa obowiązek przydzielania *PD*. MG musi to robić bardzo rozważnie. Zbyt mała liczba *PD* spowolni tempo rozwoju Bohaterów Graczy. Natomiast zbyt duża sprawi, że będą zmieniali profesje jak rękawiczki. Poniżej znajduje się kilka sposobów radzenia sobie z tym problemem.

METODA ABSTRAKCYJNA:

Poniżej opisano najprostszą metodą przydzielania *Punktów Doświadczenia*, zalecaną początkującym MG. Wszyscy gracze powinni otrzymać po 150 *PD* za każde 4 godziny sesji.

Metoda abstrakcyjna nagradza graczy za całość wydarzeń na sesji, także za porażki i niepowodzenia, także za porażki i niepowodzenia. Przecież na własnych błędach też można się uczyć. Jeżeli Bohaterowie Graczy są w stanie pokonać przeciwności i przeżyć, bez wątpienia zasługują na nagrodę.

Granica 4 godzin nie musi być stała i niezmienna. Jeżeli drużyna przerzuca się żartami, robi sobie przerwę na przekąskę i rozciąga przygodę w nieskończoność, MG może wyznaczyć 6 godzin gry jako podstawę do przyznania 150 *PD*. Z drugiej strony, trzygodzinne sesje, pełne akcji i dramatycznych wydarzeń także mogą wystarczyć do nagrodzenia aktywnych graczy.

METODA FABULARNA:

Ta metoda przyznawania *PD* opiera się na strukturze, jaką charakteryzują się filmy i książki. Aby odpowiednio ją wykorzystać, MG musi dokładnie przeanalizować budowę przygody i podzielić ją na odpowiednie *akty*. Zwykle przygoda dzieli się na trzy części. Pierwsza wprowadza Bohaterów Graczy i zawiązuje wątki intrygi. Drugi akt to rozwinięcie akcji, w którym BG muszą poradzić sobie z komplikacjami intrygi, atakującymi znienacka przeciwnikami i nagłymi zwrotami akcji. Trzeci i ostatni akt ma być finałem, w którym BG rozwiązują sprawę i zwyciężają przeciwników albo zostają przez nich pokonani.

Posługując się taką konstrukcją przygody, MG powinien każdy z aktów nagrodzić sumą od 50 do 100 *PD*, zależnie od podjętych działań i czasu ich trwania. Ponieważ trzecia część stanowi finał przygody, MG może za jego rozegranie przyznać nawet do 150 *PD*. Ten sposób nagradzania może sprawić pewną niespodziankę. MG nie może przewidzieć, kiedy gracze ukończą kolejną część scenariusza. W połowie sesji może się okazać, że Bohaterowie zamknęli ważny rozdział przygody i MG powinien przyznać im *PD*. Nie ma w tym nic złego. MG powinien zrobić chwilę przerwy, rozdać *PD* i przejść do następnej części kampanii.

METODA SZCZEGÓŁOWA:

Jak sugeruje tytuł tego podrozdziału, jest to najbardziej czasochłonna metoda przyznawania *Punktów Doświadczenia*, ale jednocześnie zapewnia największą kontrolę nad rozwojem Bohaterów Graczy. Aby ją zastosować MG musi podzielić przygodę na krótkie sceny i przyznawać *PD* za każdy ukończony fragment fabuły. Zasadniczo każdy krok ku rozwiązaniu zagadki oznacza osobną nagrodę. Może to być 5 *PD*, jeżeli zadanie nie stanowiło specjalnego wyzwania, lub nawet 50 *PD*, jeśli Bohaterowie Graczy dokonali jakiegoś heroicznego czynu. W ustaleniu wysokości nagród pomocna może okazać się tabela **STOPIEŃ TRUDNOŚCI SCENY**, dzięki której po do każdej sceny można przypisać *stopień trudności*, w podobny sposób jak w przypadku testu umiejętności lub cechy.

Podobnie jak w przypadku ustalania *stopnia trudności* testu, MG powinien być obiektywny określając stopień trudności sceny. Czy bohaterowie musieli stoczyć walkę na śmierć i życie, czy z łatwością ominęli przeszkody? Czy na skutek przewagi liczebnej wrogów lub z powodu użycia magii szanse drużyny na zwycięstwo dramatycznie spadły? Czy ktoś wykorzystał *Punkt Przeznaczenia*, aby uratować skórę? To wszystko MG powinien wziąć pod uwagę podczas ustalania *stopnia trudności* sceny oraz wysokości nagrody za jej ukończenie.

TABELA: STOPIEŃ TRUDNOŚCI SCENY

STOPIEŃ TRUDNOŚCI	LICZBA PD
Bardzo łatwy	5
Łatwy	10
Prosty	15
Przeciętny	20
Wymagający	30
Trudny	40
Bardzo trudny	50

NAGRODY ZA ODGRYWANIE BOHATERÓW:

Oprócz nagrody za rozwiązanie zagadki MG może premiować szczególnie dobre odgrywanie bohaterów. Suma przyznawanych z tego tytułu *PD* powinna mieścić się w przedziale 5 do 30 *PD*. Nie jest to obowiązkowe, ale MG powinien wynagrodzić graczy, którzy wyjątkowo dobrze wczuwają się w swoje role.

Ocena odgrywania bohaterów to kwestia bardzo subiektywna. MG nie powinien ulegać pokusie nagradzania najgłośniejszych albo najzabawniejszych graczy. Powinien natomiast rozważyć osobowość bohatera i to jak odgrywa go gracz. Ponury krasnoludzki najemnik nie będzie bardzo towarzyski, ale dobre odgrywanie jego charakteru zasługuje na nagrodę. W miarę rozwoju kampanii, osobowości bohaterów zaczną się wyraźniej zarysowywać i krystalizować. Dzięki temu MG będzie mógł częściej nagradzać graczy za właściwe odgrywanie ich bohaterów.

POZYCJA SPOŁECZNA & PRESTIŻ:

Punkty Doświadczenia to nagroda, która ściśle wiąże się z mechaniką gry. Jednak czyny Bohaterów Graczy powinny być nagradzane także w świecie gry. Zmieniając profesję lub imając się różnych zajęć, BG otrzymują szansę na poprawienie swojej pozycji społecznej, zdobycia władzy i prestiżu. Dla Bohaterów Graczy równie ważną jak *PD* nagrodą może być przyjęcie do elitarnego stowarzyszenia lub jednostki wojskowej, albo przywódcza pozycja w potężnej organizacji.

Może się też zdarzyć, że gracz sam zasugeruje, do czego dąży jego bohater i jakiej nagrody się spodziewa. Niektórzy z nich pragną w ten sposób konsekwentnie realizować złożoną wizję rozwoju bohatera.

Na MG ciąży obowiązek zaaranżowania takiego splotu wydarzeń, by BG miał szansę osiągnąć upragniony cel. Niektórzy gracze mogą okazać się zbyt nieśmiali, by sugerować cokolwiek w kwestii rozwoju swojej postaci. Jeżeli bohater skompletował właśnie profesję *giermka* i chce zostać templariuszem, ale nie potrafi zdecydować się na wstąpienie do zakonu, MG może podsunąć mu kilka rozwiązań. Niech zaproszenie wystosuje jeden z dużych zakonów, którego przedstawiciele docenili odwagę, jaką bohater wykazał w poprzedniej przygodzie. Dzięki temu MG uzasadni zmianę profesji i jednocześnie zwiększy prestiż Bohatera Gracza w Starym Świecie.

SPECJALNY TRENING:

Bohater Gracza nie może uczyć się umiejętności których nie wymieniono w *schemacie rozwoju* jego profesji. Zasadę tę wprowadzono z rozmysłem, bowiem gdyby gracz mógł dowolnie wybierać umiejętności dla swojego bohatera, cały system profesji nie miałby sensu. Decydując się na zmianę profesji należy przeanalizować, jakie oferuje umiejętności i zdolności. To jeden z powodów, dla których profesje zaawansowane wiążą się z większym prestiżem w Starym Świecie.

W rzadkich przypadkach MG może nagrodzić Bohatera Gracza, pozwalając graczowi na wykupienie umiejętności nie wymienionej w schemacie rozwoju obecnej profesji BG. MG powinien jednak zadbać o to, by gracz logicznie uzasadnił fakt wykupienia danej umiejętności. Dodatkowo bohater powinien znaleźć odpowiednich nauczycieli i opłacić kosztowną naukę. W takim wypadku za nabytą umiejętność gracz musi wydać 200 *PD*, zamiast 100. W wyjątkowych sytuacjach MG może zrezygnować z tych dodatkowych zastrzeżeń, ale nie powinien ułatwiać za bardzo. Gracze nie powinni oczekiwać, że MG pozwoli im na zdobycie dowolnej umiejętności.

BOGACTWO & SKARBY:

Wizja zdobycia skarbów zawsze motywuje bohaterów do działania, zwłaszcza jeśli pochodzą z niższych i uboższych klas społecznych. Nietrudno zrozumieć, dlaczego tak się dzieje. Złoto ułatwia życie i zapewnia dostęp do lepszego ekwipunku. Który ze strzelców nie marzy o muszkiecie hochlandzkim?

Planując przydzielanie skarbów, MG powinien zachować wyjątkową rozwagę. W Starym Świecie złoto nie leży na ulicy, a straganów z rzadkimi precjozami nie ma na każdym rogu. Co gorsza, Imperium zamieszkiwane jest przez różne typy spod ciemnej gwiazdy, rzezimieszków i niebezpiecznych złoczyńców, którzy tylko czekają, by zagarnąć cudze mienie. Bohater, który

będzie się obnosil ze swoim bogactwem, sam ściągnie na siebie kłopoty (o to powinien zadbać MG). Bogacze będą musieli radzić sobie z szantażystami, złodziejami i wszelkiej maści podrzynaczami gardeł. Taka jest cena za sławę i powodzenie.

Najrzadziej spotykaną nagrodą, jaką mogą otrzymać Bohaterowie Graczy są magiczne przedmioty. Bohater może uważać się za szczęśliwca, jeśli będzie posiadał choć jeden taki przedmiot. Najsłynniejsi z herosów Starego Świata rzadko posiadali więcej niż dwa lub trzy magiczne przedmioty. Dlaczegóż więc Bohaterowie Graczy mieliby być od nich lepsi?

PUNKTY SŁAWY:

Bohaterowie zaczynają poszukiwanie przygód jako żółtodzioby, z minimalnym poziomem doświadczenia. Dopiero kolejne przygody, o ile uda się wyjść z nich cało, owocują przyrostem umiejętności, cech osobowych, majątku itp. O ile takie postacie nie działają w całkowitej tajemnicy, kryjąc przed postronnymi własne imiona i dokonania (złodzieje, skrytobójcy i im podobne typy spod ciemnej gwiazdy), w miarę dokonywania kolejnych mniej lub bardziej heroicznych czynów ich imiona zaczynają wypływać spośród plotek i ploteczek wymienianych przez ludzi nad kufelkiem piwa, czy też przy obozowym ognisku.

Im dłuższy żywot bohatera, tym więcej krążących o nim opowieści. Im bardziej *heroiczne* historie, tym większą przykuwają uwagę i stopniowo zataczają coraz bardziej szersze kręgi. Imię bohatera staje się coraz bardziej znane i popularne. Oczywiście, sława prawdziwego bohatera powinna być stale podtrzymywana kolejnymi przeżytymi przygodami, z których powstaną plotki i opowieści.

Po każdej ukończonej przygodzie MG powinien przydzielić graczom pewną ilość *Punktów Sławy* (*PS*). Im bardziej głośne i znaczące dokonania postaci, tym większa nagroda w postaci *PS*. Poniżej podano przykładowy *cennik* zasług.

PS	CZYN
1-3	małe zasługi: obrona kogoś napadniętego przez rzezimieszka, odnalezienie zaginionej córki karczmarza.
10-30	spore zasługi: rozbicie bandy banitów, zdemaskowanie (ew. zabicie) mutanta lub kultysty któregoś z bogów Chaosu.
100-300	duże zasługi: zniszczenie siedziby złego czarnoksiężnika bądź kultystów Chaosu, kradzież artefaktu (skarbu) z miasta orków (Skavenów), poprowadzenie wyprawy przez Morze Szponu.
1000	ogromne zasługi: odparcie inwazji armii orków, zabicie smoka, odnalezienie zaginionego następcy tronu.

W lewej kolumnie podana jest przykładowy zakres ilości *PS*, jakie MG może przydzielić każdej postaci z osobna, kończącej przygodę i pozostającej przy życiu. Zasługi każdego z bohaterów biorących udział w przygodzie muszą być rozpatrywane indywidualnie. Wynika to z oczywistego faktu, że w tej samej przygodzie różni bohaterowie mogą odegrać role o różnym znaczeniu. Tylko od subiektywnej oceny Mistrza Gry zależy to, ile *PS* otrzyma postać i czy w ogóle jakieś dostanie. Uwaga! Nie należy mylić *Punktów Sławy z Punktami Doświadczenia*. To nie to samo! Łatwo wyobrazić sobie sytuację, że bohaterowie dokonują jakiegoś znaczącego czynu w taki sposób, że nikt nigdy nie dowie się o tym: otrzymają dużą ilość *PD*, ale zero *PS*.

Z przygody na przygodę ilość *PS* na koncie bohatera rośnie. Po osiągnięciu pewnej sumy sława postaci osiąga wyższy *stopień popularności*. Takich stopni jest pięć: bohater wyruszający w poszukiwaniu przygód zaczyna jako osoba *szerzej nieznana*. W zależności od swego *stopnia popularności*, bohater otrzymuje stosowny modyfikator do testów **CHARYZMY** stosowaną wobec osób, które rozpoznały w bohaterze osobę obdarzoną pewną sławą. Jeżeli bohater niezależny nie skojarzy imienia czy charakterystycznego wyglądu z osobą znaną ze słyszenia, wtedy zareaguje normalnie, jak wobec każdej innej anonimowej osoby. Poniżej znajduje się tabela, w której podane zostały poszczególne stopnie sławy, ilość *PS* potrzebna do osiągnięcia każdego z nich, modyfikatory **CHA** oraz procentowa szansa rozpoznania bohatera.

PS	SŁAWA	MODYFIKATOR	SZANSA ROZPOZNANIA
0-20	szerzej nieznany	0	0%
21-200	dość znany	+10	5%
201-1000	popularny	+20	15%
1001-5000	prawdziwy bohater	+40	45%
5001+	żywa legenda	+60	85%

Aby stwierdzić, czy postać została rozpoznana przez *BN*-a jako osoba znana i popularna należy sięgnąć do powyższej tabeli i odczytać z niej procentową szansę na zidentyfikowanie bohatera przez osobę postronną. Jeżeli osób, które w tym samym momencie mogą zidentyfikować bohatera jest więcej niż jedna, to szansa rozpoznania wzrasta o +1% za każdego dodatkowego *widza*. W przypadku, gdy bohater znajduje się wśród innych członków drużyny, przy identyfikacji brany jest pod uwagę najwyższy z drużynie *stopień popularności*.

W okolicy, do której postać jest szczególnie przywiązana, co najczęściej oznacza, że po prostu w niej mieszka, poziom sławy postaci jest traktowany tak, jakby był o jeden stopień wyższy.

ZŁA SŁAWA:

Zrozumiałym jest, że imię postaci może stać się znanym nie tylko dzięki *dobrym* czynom. Popełnianie zbrodni, zuchwałych kradzieży, zdrad, oszustw i innych występków ocenianych negatywnie wiąże się ze złą sławą takiego bohatera. Im bardziej niegodziwe postępki, tym większa i ponura sława. Za *złe* postępki obowiązuje ta sama taryfa *PS*, co w przypadku *dobrych* postępków - interpretacja wartości liczonej w *PS* należy tu do Mistrza Gry. Na przykład, poprowadzenie inwazji armii orków na którąś z prowincji Imperium to *ogromne zasługi* na polu złej sławy.

Do oceny *stopnia popularności* bohatera, *PS* przyznawane postaci za *dobre* i *złe* uczynki należy sumować. Na przykład, postać mająca na koncie 35 punktów dobrej i 300 punktów złej sławy, co łącznie daje 335 *PS*, jest osobą *popularną* w Starym Świecie, a w okolicy, w której grasuje - prawdziwym bohaterem negatywnym.

Gracz powinien zapisywać nie tylko sumę *PS*, ale też oddzielnie ilość punktów dobrej i złej sławy. To ważne, dlatego że, gdy jedno z kont - dobrych lub złych *PS* - jest co najmniej *dwa razy* większe od drugiego, wtedy postać będzie odbierana odpowiednio za bohatera pozytywnego lub negatywnego.
Jeśli bohater negatywny zostanie rozpoznany, wtedy modyfikatory **CHARYZMY** będę odejmowane, z wyjątkiem sytuacji, gdy taka postać będzie próbowała zastraszyć przeciwnika.

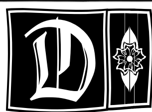
DOWODZENIE:

Nie można też zapomnieć o wojennych korzyściach, jakie bohater odnosi dzięki sławie swoich czynów. Stając na czele oddziału czy armii, która wyrusza w pole z jego imieniem na ustach, jest w stanie sprawić, że w przeciwniku, któremu przyjdzie się z nim zmierzyć, upadnie duch bojowy, a to wpłynie na wynik walki. Wódz, którego sława jest więcej niż o jeden stopień niższa od sławy dowódcy przeciwników, zostaje zmuszony do testu swych **CHA,** do których dodaje modyfikator wynikający ze sławy własnej, a odejmuje modyfikator wynikający ze sławy przeciwnika. Niepowodzenie w teście oznacza, że pechowy dowódca zrobi wszystko, by uniknąć walki (najczęściej zarządzi odwrót), a jeśli mimo to do walki dojdzie, to upadły duch bojowy dowódcy sprawi, że **WW** i **US** jego żołnierzy będą obniżone o -5% za każdy stopień różnicy między stopniami sławy dowódców.

ZAPISYWANIE PUNKTÓW SŁAWY:

Całą statystykę związaną z *Punktami Sławy* poszczególnych bohaterów powinien prowadzić MG. Gracz nie powinien wiedzieć, ile *PS* ma na koncie jego postać, może znać jedynie stopień sławy bohatera. Pozwoli to graczom zachowywać się naturalnie i przeżyć od czasu do czasu zaskoczenie, gdy raptem okaże, że pozwalając sobie na chwilę słabości stali się bohaterami negatywnymi, a ich szeroko znane imiona zaczęto wymawiać z lękiem lub pogardą.

PROJEKTOWANIE SCENARIUSZA:



o MG będzie należeć wymyślenie wszystkich szczegółów rozgrywki, który musi określić gdzie przygoda ma miejsce, po co w ogóle się toczy i co bohaterowie mają w niej do wykonania. Każdą przygodę można określić jako scenariusz; kilka scenariuszy może być rozgrywanych sukcesywnie, tworzą wtedy kampanię. Jej rozegranie może zabierać tygodnie, miesiące, a nawet lata. Przewaga kampanii nad niepowiązanymi ze sobą scenariuszami polega na tym, że gracze identyfikują się wtedy bardziej ze swymi bohaterami oraz ze środowiskiem świata gry. Gdy rozgrywają coraz więcej scenariuszy stają się coraz bardziej obeznani z okolicą, mogą nawiązać stałe kontakty, wynaleźć sobie jakieś kryjówki lub miejsca zaopatrzenia. Zaprojektowanie całej kampanii to duże zadanie, ale nie trzeba tego robić od razu w całości. Znacznie lepiej jest zaprojektować po prostu jeden scenariusz, a jeśli bohaterowie przeżyją, poprowadzić ich dalej.

FABUŁA:

Scenariusz opiera się na fabule, na jakimś wątku przewodnim. Nie jest to jednak historia ściśle określona, taka jak w książce czy filmie ponieważ musi być w niej uwzględniona możliwość wykonania przez graczy wielu alternatywnych działań. Pierwszą rzeczą, jaką MG musi wymyślić, przystępując do pisania scenariusza jest fabuła. Poniżej podano kilka pomysłów, które MG może wykorzystać w swoich pierwszych przygodach.

ZBADAJCIE & ZŁÓŻCIE RAPORT: tego ranka zakrwawiony i wyczerpany jeździec przygalopował do miasta, ostatnimi siłami wpadł do strażnicy miejskiej i zaraz skonał. Był to jeden z kolonistów/żołnierzy/górników z odległej wioski. Kapitan straży miejskiej organizuje grupę ochotników, aby to zbadać - oferuje 10 złotych koron każdemu, kto wróci z wiadomościami. Jak bohaterowie później odkryją, osada została zajęta przez bandę orków, którzy w dalszym ciągu poświęcają jeńców w ofierze swym mrocznym bogom.

GORĄCZKA ZŁOTA: na wzgórzach została odkryta stara, krasnoludzka kopalnia i z odległości wielu kilometrów zjeżdżają poszukiwacze przygód, by uszczknąć coś również dla siebie. Kopalnia została opuszczona setki lat temu, ale czy rzeczywiście jest tak pusta jak wygląda? Czy nie jest zamieszkana przez jakieś niebezpieczne stworzenia, czy w jej ciemnościach nie czyha coś nadprzyrodzonego. Co czują członkowie lokalnej społeczności krasnoludzkiej na widok rabowania ich starożytnej własności?

ZATRZYMAĆ PTASZKA: zbyt późno odkryto w wiosce szpiega. Półork bez wątpienia pracował dla jakiejś bandy goblinów. Kreatura uciekła, ale jej ślad jest nadal świeży. Czy bohaterowie zdołają schwytać szpiega, zanim dotrze do oczekujących go goblińskich najeźdźców i sprowadzi na wioskę nieszczęście?

WYPRAWA: drużyna zostaje wysłana przez pewnego potężnego bohatera niezależnego na wyprawę. Musi odnaleźć przedmiot lub osobę, znajdującą się w jakimś dalekim i niebezpiecznym miejscu. Być może w jakiejś trudno dostępnej ruinie lub starożytnej i dawno opuszczonej krasnoludzkiej cytadeli. Wyprawa może być wielce korzystna dla uczestniczących w niej bohaterów. Na przykład, jej celem może być odzyskanie świętej relikwii, której moc może leczyć choroby ciała lub umysłu.

ZABÓJSTWO & PORWANIE: drużyna została wynajęta do porwania lub zabicia potężnego bohatera niezależnego. Zadanie nie będzie łatwe, gdyż ofiara coś podejrzewa i przedsięwzięła odpowiednie środki, mające zapewnić jej bezpieczeństwo. Co gorsze, mieszka w odległym i trudno dostępnym miejscu lub w ufortyfikowanym zamku, więc nawet dotarcie tam jest trudne.

MAPA:

Jedną z rzeczy, które najbardziej pomogą MG w trakcie tworzenia przygód dla graczy będzie mapa obszaru, ma którym toczy się gra. Ilość szczegółów zależy tylko od MG - zawsze można zaimprowizować je w trakcie gry. Jeżeli miejscem przygody jest jakiś podziemny kompleks, taki jak lochy, MG powinien zrobić dokładny plan przy użyciu papieru w kratkę. Pewne obszary zawsze można pozostawić niewypełnione, a opisać je później, w miarę rozwoju kampanii. Jeżeli przygoda dzieje się w domu, lub domach, powinien zostać wyrysowany plan każdego ich piętra.

BOHATEROWIE:

Gdy MG opracuje już ogólny zarys przygody, musi ustalić role graczy. Jeżeli mają już bohaterów, to czy będą oni odpowiedni? Jeżeli nie, musi prosić graczy o stworzenie nowych. Jeżeli fabuła wymaga użycia jakiejś specjalnej umiejętności lub związana jest z jakąś specyficzną profesją, gracze powinni mieć do nich dostęp. Również wyposażenie jest ważne. Czy bohaterowie będą potrzebowali jakiegoś specjalnego ekwipunku? Jeżeli gracze posługują się swoimi starymi bohaterami, należy upewnić się, że nie wprowadzą magicznych przedmiotów lub egzotycznego wyposażenia mogącego zepsuć grę. Jeżeli będzie potrzeba, MG powinien wymyślić w grze coś, co zniweluje działanie takich przedmiotów. Można także wprowadzać bohaterów niezależnych, którzy są odpowiedni do stawianych przed bohaterami zadań, szczególnie jeżeli są one trudne.

UZUPEŁNIANIE FABUŁY SZCZEGÓŁAMI:

Gdy MG posiada już mapę obszaru gry, powinien zdecydować, gdzie znajdują się jakieś charakterystyczne szczegóły, które bohaterowie mogliby odnaleźć. Można ponumerować poszczególne pomieszczenia, pokoje, ciągi korytarzy lub jakiś inne obszary, a następnie szczegółowo je opisać. MG powinien pamiętać że, scenariusz musi być rozsądny - przypadkowy zbiór wypełnionych skarbami i potworami pomieszczeń na pewno ma niewiele wspólnego z rozsądkiem.

Można na przykład napisać:

*Komnata 1: Mały, ciemny pokój, w przybliżeniu 3x3 metry, niski sufit, sporo poniżej dwóch metrów. Jest oświetlony przez szyb w północnej ścianie, która wznosi się pod kątem 45 stopni. Na jego końcu widać wątły blask dziennego światła. Szyb jest bardzo wąski i zakratowany, nie zdoła się nim wspiąć żaden bohater, chyba że jest mały lub posiada umiejętność człowiek-guma. W południowej ścianie są drzwi (**WYTRZYMAŁOŚĆ** 5, zamknięte od wewnątrz - jakość zamka 30), a inne drzwi są we wschodniej ścianie (**WT** 4, klamka z obu stron). Południowe drzwi mają niewielki zamykany wizjer, pozwalający na identyfikację, wymianę hasła itp. Na środku pokoju znajduje się duży drewniany stół i dwa krzesła. Na jednym z nich siedzi gobliński strażnik - charakterystyka podstawowa - noszący kolczugę i uzbrojony w miecz. Śpi, ale może zostać obudzony przez drużynę zachowującą się głośno (test przy użyciu reguł związanych ze słyszeniem). Ma przy sobie klucze na kółku (do pomieszczeń 1, 3, 4, 5 i 6). Wschodnie drzwi prowadzą do pomieszczenia 2, a południowe na zewnątrz.*

MG powinien dodać tam, gdzie chce szczegółów o kosztownościach, skarbach i innych tego typu rzeczach oraz porozmieszczać pułapki, fałszywe drzwi, ściany, tajne przejścia i inne interesujące rzeczy.

POTWORY & INNE ISTOTY:

MG powinien zrobić notatkę na temat każdej istoty, na którą bohaterowie mogą się natknąć. Należy pamiętać o tym, by nie były one głupie - jeżeli bohaterowie robią w korytarzu zamieszanie, to istoty zajmujące sąsiednie pokoje usłyszą to i wyjdą zbadać źródło hałasu. Innymi słowy, powinny zachowywać się tak, jakby były prawdziwe, powinny robić wszystko, co leży w ich mocy, by pozostać przy zdrowiu i życiu. Ci, którzy zajmują sąsiadujące ze sobą pomieszczenia muszą mieć jakiś powód, żeby mieszkać blisko siebie. Na przykład grupa pomieszczeń w jakiejś dobrej gospodzie może być mieszkaniem burmistrza, jego żony i ochrony. Rozmieszczenie bohaterów niezależnych i innych musi być zgodne z logiką scenariusza. Jeżeli przygoda dzieje się w twierdzy goblinów, drużyna powinna napotkać gobliny i inne istoty goblinoidalne lub ich sługi i więźniów; nie powinni w każdym pomieszczeniu znajdować coraz to innych istot.

ZDARZENIA:

W wielu scenariuszach należy ustalić kolejność zdarzeń. Na przykład jeżeli drużyna chce okraść świątynię, to musisz ustalić kolejność działań strażników. MG może zdecydować, że normalnie siedzą przy wejściu, ale jeden z nich co kwadrans sprawdza wnętrze świątyni. Ma to dwa efekty. Jeżeli drużyna zna przyzwyczajenia strażników, wie, że musi się śpieszyć po wejściu do środka, co może prowadzić do całej serii wpadek. Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie nie mają pojęcia o ruchach straży, mogą zostać zaskoczeni przez zaspanego strażnika w chwili, gdy wynoszą kosztowności ze skarbca. Podobnie, jeżeli grupa włamuje się do fortecy, bardzo ważny jest czas, jaki zajmie straży wszczęcie alarmu i rozpoczęcie poszukiwań. Może się także zdarzyć coś, co jest częścią fabuły, lecz nie ma bezpośredniego wpływu na bohaterów, np. wyjazd dyliżansu z miasta lub sformowanie przez kapitana oddziału milicji i jego wymarsz. MG z łatwością może opracować prosty schemat wydarzeń tego rodzaju. Czasami trzeba go będzie zmienić z powodu działań graczy. MG powinien mieć oczy szeroko otwarte - zawsze możesz zaimprowizować coś w trakcie gry.

ISTOTY WĘDROWNE:

Nie tylko bohaterowie podróżują. Robią to także inne istoty. Wcześniej czy później musi dojść do spotkania. Gdy MG opracowuje swój scenariusz, powinien uwzględnić spotkania z wędrownymi istotami lub bohaterami niezależnymi. Ogólnie rzecz biorąc, prawie każdego można umieścić w przygodzie jako *istotę wędrowną*. Należy też dokładnie określić, gdzie znajdują się bohaterowie niezależni w czasie, gdy bohaterowie graczy wprowadzają w życie swój plan…

MG powinien określić kiedy i gdzie bohaterowie spotkają *istotę wędrowną*, pamiętając także, by dopasować rodzaj spotkanej istoty do scenariusza.

PODZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA:

Ogólne zasady przyznawania *Punktów Doświadczenia* omówiono w paragrafach poświęconych doświadczeniu. Większość scenariuszy zakłada, że bohaterowie zrealizują określony cel lub serię celów. MG musi zdecydować jak dużo *PD* może przyznać za wypełnienie każdego zadania. Punkty zwykle dzieli się równo pomiędzy bohaterów graczy, którzy przeżyli. Czasami otrzymują oni mniej punktów - np. jeżeli bohaterowie, którzy zginęli odegrali w przygodzie bardzo ważną rolę. Za grę, którą można łatwo rozegrać w ciągu wieczora z 3-4 uczestnikami MG powinien przyznać drużynie 200-500 *PD*, jeżeli bohaterowie zrealizowali cel przygody, a mniej, jeśli nie najlepiej ze sobą współdziałali - generalnie każdy gracz powinien otrzymać przeciętnie 50-125 *PD*.

INDYWIDUALNE CELE BOHATERA:

W większości scenariuszy MG będzie stawiał ten sam cel przed całą drużyną i każdy z bohaterów będzie otrzymywał te same informacje. Gra może być jednak bardziej interesująca, jeżeli niektórym bohaterom MG przekaże osobne zadania lub niedostępne dla innych graczy informacje. Na przykład, jeśli drużyna ma się włamać do świątyni, można powiedzieć jednemu z graczy, że wewnątrz znajduje się jakiś wspaniały klejnot, ukryty w schowku za ołtarzem. Być może bohater dowie się o tym od bohatera niezależnego, być może w jakiejś książce odkryje wzmiankę na ten temat. Bohater może próbować zagarnąć ten klejnot dla siebie i jeśli mu się to uda, MG powinien nagrodzić go 20 dodatkowymi *Punktami Doświadczenia*. A jeszcze lepiej będzie, jeżeli MG wprowadzi jakiś osobisty motyw - np. zemstę za zabicie członka rodu, upokorzenie lub doprowadzenie do ruiny finansowej. Potężny bohater niezależny, który jest przyjacielski wobec drużyny zamordował brata jednego z bohaterów; bohater niezależny nie zdaje sobie sprawy z więzów krwi, łączących jego ofiarę i bohatera. Nie wiedzą również o tym inni członkowie drużyny. Bohater taki powinien dostać około 50 *PD* (lub więcej w przypadku szczególnie potężnego bohatera niezależnego) jeżeli zdoła się zemścić, nie denerwując innych graczy.

LOSOWANIE SKARBÓW:

Kiedy MG przygotowuje scenariusz, niezłym pomysłem jest umieszczenie skarbów równocześnie z innymi przedmiotami, tak by MG wiedział o wszystkim, co znajduje się w pomieszczeniu, do którego akurat wchodzą bohaterowie. Oczywiście MG w swych opisach nie musi być stuprocentowo dokładny - po prostu może napisać, że w skrzyni znajduje się K100 złotych koron, pergamin oraz stary worek z paskiem. Może wylosować rzeczywistą liczbę monet i dokładny typ pergaminu z chwilą, gdy natkną się na niego bohaterowie (o ile w ogóle się natkną…). MG powinien być trochę bardziej ostrożny w przypadku magicznych przedmiotów, ponieważ nieodpowiedni przedmiot w rękach bohaterów może zepsuć całą grę.

Wypełnienie scenariusza wszystkimi szczegółami może być bardzo nużące. Jest to wyraźnie widoczne, jeżeli przygoda rozgrywa się w mieście lub miasteczku. Opracowanie zawartości każdego domu i stanu posiadania każdego obywatela jest po prostu niemożliwe, szczególnie jeśli MG wie, że gracze, którzy nie wykażą nieprzeciętnej dociekliwości nigdy z tych wiadomości nie skorzystają.

Przy pomocy umieszczonej poniżej tabeli **SKARBÓW** MG może wylosować wartościowe przedmioty, które znajdują się w jakimś domu czy choćby w kieszeni bohatera. W celu określenia szczegółów należy użyć odpowiedniej tabeli. Podane kategorie są szerokie, a MG sam może dodać jeszcze inne.

DOM - UBOGI: jest to dom wieśniaka, szałas lub chałupa robotnika.

DOM ZAMOŻNY: dom trochę bogatszy, należący do średnio zamożnego kupca, handlarza lub bakałarza.

DOM BOGATY: taki dom powinien należeć do jednego z najbogatszych członków społeczeństwa: kupca, rzemieślnika, szlachcica lub jakiegoś niezbyt bogatego (stosunkowo) arystokraty.

DOM CZARODZIEJA: taki dom może zawierać bardzo specyficzne skarby.

WARSZTAT: warsztat będzie zawierał przedmioty specyficzne dla danego rzemiosła. Dodatkowo mogą się w nim znajdować przedmioty oddane na przechowanie albo trzymane tam dla wygody.

KAPLICZKI: są to małe budynki lub po prostu chatki, zwykle poświęcone jakiemuś pomniejszemu bogowi lub dawno zmarłemu miejscowemu bohaterowi.

ŚWIĄTYNIA: stanowi niezły kąsek dla kogoś, kto wcześniej trudnił się drobnymi kradzieżami. Może zawierać wszystko - od złotych świeczników do skarbonek. Jeżeli ktoś jest w potrzebie, może też zdrapać z dachu ołów.

DUŻY, GROMADZĄCY SKARBY POTWÓR: prawie wszystkie duże potwory uwielbiają błyszczące lub wartościowe przedmioty i lubią je gromadzić. Trzymają je ukryte głęboko w swej jaskini.

MAŁY, GROMADZĄCY SKARBY POTWÓR: mały potwór jest czymś nie większym od psa, ale zachowuje się podobnie jak wyżej opisany.

MIESZCZANIN: reprezentuje przeciętną inteligentną istotę, mieszczanina lub na przykład żołnierza.

KUPIEC: kupcy są bogatymi przedstawicielami swej rasy, którzy z przyzwyczajenia noszą przy sobie duże sumy pieniędzy.

FIRCYK: specyficzny osobnik, kochający klejnoty oraz bogate szaty, uwielbiający obnosić się z bogactwem.

Poniższa tabela może być używana do losowego określenia znalezionych kosztowności.

	UBOGI	**ZAMOŻNY**	**BOGATY**
MAGIA			
Pergamin	-	-	-
Księga	-	-	-
Losowy przedmiot	-	1% 1	1% 1
PIENIĄDZE			
Korony	5% K3	75% 2K6	10K10
Szylingi	25% K20	6K10	6K10
Pensy	75% K20	6K20	6K20
KOSZTOWNOŚCI			
Klejnoty	-	5% K3	90% K10
Sprzęt domowy	10% K3	K6	K12
Dzieła sztuki	-	5% K3	75% K10
Ubrania i futra	-	50% K6	95% K10
	CZARODZIEJA	**WARSZTAT**	**KAPLICZKA**
MAGIA			
Pergamin	95% K6	-	5% 1
Księga	75% K4	-	-
Losowy przedmiot	90% K4	-	5% 1
PIENIĄDZE			
Korony	95% 10K10	25% K10	50% K10
Szylingi	95% 10K10	50% 10K10	75% K100
Pensy	95% 10K10	75% 10K20	K1000
KOSZTOWNOŚCI			
Klejnoty	75% K3	5% K3	25% 1
Sprzęt domowy	25% K6	10% K6	-
Dzieła sztuki	90% K3	1% 1	75% 1
Ubrania i futra	25% K3	50% K6	5% 1
	ŚWIĄTYNIA	**DUŻY POTWÓR**	**MAŁY POTWÓR**
MAGIA			
Pergamin	K6	5	1
Księga	95% K4	25% K3	1% 1
Losowy przedmiot	75% K4	25% K3	1% 1
PIENIĄDZE			
Korony	95% 10K20	75% 10K10	15% K10
Szylingi	95% 10K20	75% 10K10	15% 10K10
Pensy	K1000	10K20	75% K10
KOSZTOWNOŚCI			
Klejnoty	95% K6	75% K10	15% 1
Sprzęt domowy	25% K20	5% K6	5% 1
Dzieła sztuki	50% K6	-	-
Ubrania i futra	K10	-	-
	MIESZCZANIN	**KUPIEC**	**FIRCYK**
MAGIA			
Pergamin	-	25% K4	1
Księga	-	-	-
Losowy przedmiot	-	10% K3	1% 1
PIENIĄDZE			
Korony	5% K6	75% 10K6	K20
Szylingi	75% K20	K6	K10
Pensy	75% K10	75% K20	K100
KOSZTOWNOŚCI			
Klejnoty	1% 1	5% 1	K3
Sprzęt domowy	-	-	-
Dzieła sztuki	-	50% K3	1% 1
Ubrania i futra	1% 1	75% K3	K4

UWAGI: Ilości są generalnie wyrażone w postaci procentowej, po której następuje rzut kością: na przykład, 75% 2K6 oznacza, że istnieje 75% szans na znalezienie przedmiotów danego rodzaju i jeżeli będą one obecne, ich ilość określamy rzutem 2K6. 1% 1 oznacza, że istnieje 1% szans na odnalezienie jednego przedmiotu tego rodzaju. Jeśli nie podano szans procentowych, dany rodzaj przedmiotu występuje zawsze we wskazanej ilości.

WARTOŚĆ SKARBÓW:

MAGICZNE PRZEDMIOTY: kategorie podane dla magicznych przedmiotów są mniej lub bardziej zrozumiałe same w sobie, ale chcąc określić je dokładnie, MG powinien odwołać się do **ROZDZIAŁU IIII: MAGIA**. Wartości dla przedmiotów magicznych nie podano, ponieważ są one warte tyle, za ile można je sprzedać. Graczy nie powinno się zapewniać, że zdołają kupić potężne przedmioty magiczne.

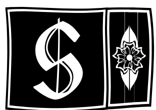
KLEJNOTY: wartości klejnotów podano w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**. Oczywiście jeśli MG zdecyduje o umieszczeniu w danym miejscu sławnego lub legendarnego skarbu, pewne klejnoty mogą być więcej warte. Zależy to całkowicie od jego decyzji.

SPRZĘTY DOMOWE: w skład tej kategorii wchodzą lichtarze, sztućce i nakrycia - wszystko, co może być ozdobione i wykonane z cennych metali. Za przedmiot można uznać zestaw sztućców lub nakryć stołowych, ale nie pojedynczy widelec czy nóż. Każdy przedmiot jest warty K6x10 złotych koron. Tu także niektóre przedmioty mogą być więcej warte i także zależy to od decyzji MG.

DZIEŁA SZTUKI: można uznać za nie wszystko od malowanych w medalionach miniatur, do obrazów lub rzeźb naturalnej wielkości lub większych. Wartość doza sztuki trudno wycenić. Każdy przedmiot jest warty tyle, za ile można je sprzedać, może to być mniej lub więcej niż jego wartość rzeczywista. Za każdy przedmiot zostanie zaoferowane K20x10 złotych koron.

UBRANIA & FUTRA: to pojęcie obejmuje materiały dobrej jakości, arrasy i zasłony, a również ubrania i inne szaty. Wartość każdego przedmiotu wynosi K6x5 złotych koron.

STARZENIE SIĘ:



tary Świat to niebezpieczne, pełne przemocy oraz chorób i niespodziewanych wypadków miejsce. Tylko nielicznym udaje się utrzymać przy życiu wystarczająco długo by odczuć efekty starości.

Od chwili gdy bohater osiągnie wiek *stary*, gracz lub MG na początku każdego roku (w przypadku ludzi) lub dekady (w przypadku pozostałych ras) testuje każdą z *cech głównych*. Nieudany rezultat oznacza, że cecha bohatera zostaje zmniejszona o -K10 punktów (gdy **KRZEPA** lub **ODPORNOŚĆ** spadnie do 0 bohater umiera).

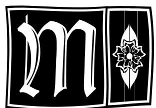
Gdy bohater staje się *sędziwy*, MG w tajemnicy rzuca na jego wiek maksymalny, zapisuje rezultat, nie podając go graczowi. Gdy bohater osiągnie swój osobisty maksymalny wiek, umiera ze starości w następnym roku, w sposób ustalony przez MG.

Wyjątek od powyższych zasad stanowią elfy. Rasa przesiąkniętych magią istot zdaje się być niepodatna na upływ czasu oraz efekty starzenia, umierając jedynie w wyniku odniesionych obrażeń, przebytych chorób oraz działania trucizn.

TABELA: EFEKTY STARZENIA

RASA	ŚREDNI WIEK	STARY	SĘDZIWY	MAKSYMALNY WIEK
Człowiek	30 lat	50 lat	60 lat	+2K20
Elf	-	-	-	-
Gnom	150 lat	300 lat	400 lat	+K100
Krasnolud	200 lat	400 lat	500 lat	+K100
Niziołek	100 lat	200 lat	300 lat	+5K20

TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH:



G często stanie przed koniecznością stworzenia potrzebnego do rozgrywki bohatera niezależnego. Mogą oni być przeciwnikami lub przyjaciółmi bohaterów, prowadzonych przez graczy, czy nawet jakimiś ludźmi z ulicy.

Gracze mogą zadecydować, że przygoda, w której będą brać udział jest nieco zbyt trudna, by ją rozwiązać bez czyjejś pomocy. Z tego powodu mogą wynająć doświadczonych poszukiwaczy przygód. Odnalezienie takich osób nie jest zbyt trudne - zajazdy i targi pełne są niespokojnych dusz, rozglądających się za ciekawą pracą. Bohaterowie niezależni, wynajęci przez bohaterów graczy nazywają się najmitami.

W niektórych wypadkach możliwe jest spotkanie przez drużynę bohaterów innej drużyny, być mającej nawet to samo zadanie do wykonania!

Najmici i drużyny bohaterów niezależnych, a również inni bohaterowie mogą zostać stworzeni przy użyciu zasad umieszczonych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**. Jest to jednak nieco czasochłonne. Często lepiej jest przyjąć, że bohater niezależny ma średnią charakterystykę i umiejętności. Przy innych okazjach lepiej będzie je po prostu wymyślić, bez zawracania sobie głowy dokładnym losowaniem.

PODSTAWOWE PROFESJE BOHATERA:

MG może z łatwością stworzyć bohatera niezależnego z jedną podstawową profesją, taką jak złodziej, drwal, najemnik itp. Podstawowe profesje posiadają wszystkie umiejętności i wyposażenie, podane w odnoszącej się do nich notce. Ogólnie rzecz biorąc nie będą mieć żadnych rozwinięć, chociaż jeśli życzy sobie tego MG, można im dać 1, 2 lub 3 rozwinięcia z odpowiedniej profesji.

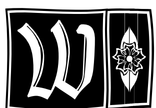
ZAAWANSOWANI BOHATEROWIE:

Najpierw MG powinien zdecydować, jaką profesję zamierza dać bohaterowi niezależnemu. Następnie opracować te profesje, przez które bohater niezależny musiał przechodzić do swej obecnej profesji. Gdy istnieje więcej niż jedna alternatywa, należy wybrać dowolną drogę - najprościej jest przyjąć, że bohater niezależny osiągnął swoją profesję najbardziej bezpośrednią drogą, chociaż doświadczony MG może chcieć, aby miał on doświadczenie w dwóch albo więcej całkowicie różnych dziedzinach i wtedy może określić jego historię tak, jak sobie życzy.

Tworząc nowego bohatera niezależnego, MG powinien zanotować wszystkie odpowiednie umiejętności i wyposażenie, a następnie wypełnić po kolei wszystkie schematy rozwoju, aż do obecnej profesji, w której bohater niezależny nie powinien mieć już żadnych rozwinięć.

Jeżeli postać jest czarodziej, MG może wybrać takie czary, jakie mu odpowiadają.

LOSOWE TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH:



większości przypadków, MG chce stworzyć bohatera niezależnego mając na uwadze jakieś konkretne cele, ma też pewien ustalony pogląd na jego przeszłość, historię życia i umiejętności.

Czasami może być jednak konieczne stworzenie bohatera niezależnego w pośpiechu - człowieka w tawernie lub kogoś, na kogo gracze wpadli na ulicy. Bohater niezależny może zostać stworzony całkowicie losowo przy użyciu systemu losowania bohatera, podanego w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** i kilku opisanych poniżej, dodatkowych rzutów kością, określających rasę, klasę zawodową, profesję itd.

RASA:

Aby określić rasę bohatera należy posłużyć się rzutem **K8**, wynik: **1-4** oznacza *człowieka*; **5** *gnoma*; **6** *khazada*; **7** *niziołka*; zaś **8** *Leśnego Elfa*.

WIEK & UMIEJĘTNOŚCI:

Wiek i umiejętności bohatera niezależnego określa się w ten sam sposób, jak bohaterów, prowadzonych przez graczy - posługując się tabelą z **ROZDZIAŁU I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

KLASA ZAWODOWA:

Aby określić początkową KLASĘ ZAWODOWĄ należy rzuć **K4**, wynik: **1** oznacza WOJOWNIKA; **2** RANGERA; **3** ŁOTRA; zaś **4** UCZONEGO.

PROFESJA:

Należy wykonaj losowy rzut według tabeli **PROFESJI PODSTAWOWYCH**, określając początkową, zgodną z KLASĄ ZAWODOWĄ profesję, tak jak przy losowaniu bohatera graczowi

UMIEJĘTNOŚCI & WYPOSAŻENIE:

Należy zanotować umiejętności i wyposażenie tak jak dla bohatera, prowadzonego przez gracza. Zaawansowani bohaterowi mogą mieć jakiś ogólny ekwipunek, określony losowo przez MG lub przez niego wymyślony. Na przykład wielu zaawansowanych czarodziejów ma jakieś przedmioty magiczne. Można określić je losowo rzutem kością, jednak tylko wtedy, gdy wydaje się to odpowiednie. Przedmioty zbyt duże albo nieodpowiednie w danej sytuacji mogą być *zostawione w domu*.

CZARY:

Należy określić jakie czary posiada bohater posługujący się magią, więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**.

SCHEMAT ROZWOJU:

Bohaterowie niezależni nie mają przeważnie żadnych rozwinięć w swojej bieżącej profesji. Chyba że MG zdecyduje na początku, iż będą lepsi od przeciętnych. Mogą uzyskać rozwinięcie, zdobywając doświadczenie po wejściu do gry, ale jeżeli BN mają się pojawić częściej niż raz, powinno się dla nich wykonać **KARTY BOHATERA**, takie same, jakie mają bohaterowie graczy.

ZAAWANSOWANIE & KILKA PROFESJI:

Kiedy MG wylosował już swojego bohatera niezależnego, powinien rzucić kostką, aby stwierdzić czy ma on jakieś profesje dodatkowe.

RZUT K100	WYNIK
01-75	Nie posiada
76-90	Profesja tej samej KLASY ZAWODOWEJ
91-00	Profesja innej losowo wybranej klasy

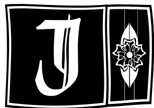
MG powinien zmienić podane wyżej szanse, jeżeli chce stworzyć jakiegoś szczególnie silnego bohatera niezależnego.

W przypadku, gdy bohater niezależny będzie posiadać profesję z innej KLASY ZAWODOWEJ, będzie to profesja podstawowa - bohater niezależny zmienił klasę zawodową (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **ZMIANA PROFESJI**).

LOSOWE TWORZENIE GRUPY:

Chcąc określić liczebność grupy bohaterów niezależnych należy rzucić 2K6. Jeżeli na którejś z kostek wypadnie 6, należy rzucić ponownie K6 i dodać rezultat. Następnie kolejno wylosować każdego członka grupy. Oczywiście jest to długi proces i normalnie powinien być zrobiony przed rozgrywką. Dobrym pomysłem jest posiadanie losowo wygenerowanej grupy na stałe. Nawet jeśli MG nie wykorzysta całej grupy, możliwe jest użycie do poszczególnych spotkać któregoś z jej członków.

WĘDROWNE ISTOTY:



Jeśli bohaterowie graczy poruszają się przez wrogie terytorium albo jakieś nieznane ziemie jest bardzo prawdopodobne, że spotkają inne istoty lub bohaterów. Takie spotkania nazywa się spotkaniami losowymi. W przeciwieństwie do innych spotkań, te nie są planowane przez MG przed rozgrywką, tylko improwizowane w danym momencie.

TESTY SPOTKAŃ:

Zależnie od terytorium i okoliczności. MG może wykonać procentowy test w celu sprawdzenia czy doszło do spotkania. Na przykład:

TEREN	SPRAWDZAMY CO	SZANSA SPOTKANIA
Bagna	4 godziny	5%
Głębokie podziemia	1 godzinę	10%
Góry	4 godziny	5%
Las	4 godziny	10%
Podziemia	4 godziny	10%
Ruiny	1 godzinę	10%
Wrzosowiska	4 godziny	5%
Wzgórza	4 godziny	10%

W podziemiach testy spotkań powinny być wykonywane tylko wtedy, gdy obszar jest opuszczony lub niezamieszkany. W innym przypadku, częściej (jeśli nie wyłącznie) będą się odbywać spotkania z członkami rasy, zajmującej podziemny kompleks.

MG, jeśli chce, może zmienić częstotliwość testów i szanse spotkań - podane powyżej cyfry stanowią jedynie średnią dla danego terenu i możesz je zmieniać, aby odzwierciedlić niezwykle gęsto zamieszkany lub spokojny teren.

Jeżeli bohaterowie są w długiej podróży - być może trwającej kilka dni - MG może rzucać kostką raz na dzień, a nie co kilka godzin. Należy ustal szansę spotkania biorąc pod uwagę dzień, a nie krótszy okres czasu. Szansa 100% lub więcej równa się jednemu spotkaniu. Więcej niż jedno spotkanie dziennie prawdopodobnie zbyt spowolni grę.

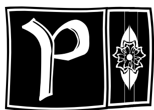
JAKIE ISTOTY SIĘ SPOTYKA?:

Gdy okaże się, że grupa kogoś spotkała, należy dokładnie określić kto lub co zostało spotkane. Publikowane scenariusze w większości wypadków zawierają tabelę losowych spotkań, dostosowanych do odpowiedniego terenu. Jeżeli MG sam pisał scenariusz, powinien dobrze wiedzieć, jakie istoty można spotkać na danym terenie.

Oprócz ogólnego terenu, należy wziąć pod uwagę dokładnie miejsce, w którym doszło do spotkania. Na przykład, jeśli grupa podróżuje wzdłuż handlowego szlaku, prawdopodobnie najczęściej będzie spotykała kupców, strażników dróg lub innych wędrowców. W ruinach najpewniej będą się gnieździć nietoperze, szczury, a czasem być może także potwory itd.

Nie wszystkie spotkania losowe wymagają od bohaterów walki - w rzeczywistości konfrontacje zbrojne będą dość rzadkie. Wystarczająco często grupa będzie miała dość roboty z ukończeniem scenariusza, a seria losowych spotkań z potężnymi potworami może ich poważnie osłabić. Spotkania losowe są po prostu urozmaiceniem i nie powinny kolidować z właściwym celem przygody.

LOSOWE SPOTKANIA NA RZECE:



Poniżej znajduje się szereg tabel, których Mistrz Gry może używać do określania spotkań na rzecznych szlakach Imperium. W zależności od swego życzenia, Mistrz Gry może wylosować lub wybrać jedno spotkanie z tabeli spotkań.

CZAS	OBSZAR	SPRAWDZAMY CO	SZANSA SPOTKANIA
Dzień	Gęsto zaludniony	3 godziny	20%
	Słabo zaludniony	6 godzin	10%
Noc	Gęsto zaludniony	6 godzin	15%
	Słabo zaludniony	12 godzin	5%

Gęsto zaludnione obszary to te, które znajdują się w promieniu 15 kilometrów od jakiejś miejscowości (7½ kilometra na obszarach zalesionych) oraz wzdłuż brzegów kanału Weissbruckiego. *Słabo zaludnione* to wszystkie pozostałe.

Poniższa tabela zaznajomi MG z szansami rzecznych spotkań, w zależności od pory i okoliczności. MG nie powinien trzymać się jej jednak niewolniczo i wahać się samodzielnie decydować o tym, kiedy i gdzie będzie mieć miejsce spotkanie.

DZIEŃ		NOC		
GĘSTO ZALUDNIONY	SŁABO ZALUDNIONY	GĘSTO ZALUDNIONY	SŁABO ZALUDNIONY	SPOTKANIE
ŁODZIE				
01-30	01-20	01-10	01-05	Łódź rybacka
31-35	21-25	11-15	06-10	Cyganie
36-50	26-35	16-20	11-15	Łódź pasażerska
51	36-40	21-35	16-35	Piraci
52-55	41-50	36-45	36-50	Straż rzeczna
56-57	51-52	46-50	51	Łódź cyrkowa
58-59	53-55	51-60	52-65	Przemytnicy
60-94	56-94	61-94	66-94	Łódź handlowa
NIEBEZPIECZEŃSTWO				
96-98	96-98	96-98	96-98	Przeszkoda
99-00	99-00	99-00	99-00	Skały/Płycizna*

* Jeśli MG wylosuje takie niebezpieczne miejsce, powinien zaznaczyć je na swojej mapie. Nocą piraci mogą wykorzystać skały i płycizny do unieruchamiania i rozbijania łodzi, co ułatwia im później przyjęcie ładunku.

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów odnoszących się do zdarzeń zamieszczonych w powyższej tabeli. Dokładny opis każdej występującej w wydarzeniu łodzi znajduje się w **ROZDZIALE VI: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** w paragrafie **ŁODZIE**.

ŁODZIE:

ŁÓDŹ RYBACKA: podczas gdy statek awanturników mija łódź, rybak łapie w sieci wodnego potwora, na przykład wielką rybę, bagiennego czerwia albo ośmiornicę bagienną. Złapany stwór z nieznanych przyczyn wpłynął do rzeki. Bohaterowie powinni udzielić rybakowi pomocy, zanim jego łódź zostanie zniszczona.

CYGANIE: cyganie ostrzegają poszukiwaczy przygód przed znajdującym się przed nimi tajemniczym wirem lub straszliwym potworem i zaoferują amulety, który może uchronić ich przed tym niebezpieczeństwem. Zażądają zań 5 *zk*, ale wezmą niemal każdą sumę. *Amulet* to tylko kilka ziół owiniętych dokoła końskim włosiem. Zależnie od życzenia MG, niebezpieczeństwo może być prawdziwe lub nie. Podobnie jak amulety.

ŁÓDŹ PASAŻERSKA: łódź pasażerska jest po brzegi wypełniona młodymi szlachcicami, bawiącymi się na tygodniowym, rzecznym przyjęciu. Niemal wszyscy są pijani jak bele i mogą zabawiać się w bardzo wyrafinowany sposób, na przykład wrzucając puste dzbany do wody i sprawdzając jak długo unoszą się na powierzchni, bądź też taranując mniejsze łodzie (żeby uniknąć zderzenia, postacie stojące u steru muszą wykonać udany test *kierowania łodzią*). Kilku szlachciców może przeskoczyć na łódź bohaterów i spróbować przetrząsnąć ją w poszukiwaniu alkoholu. Jeśli drużyna stawi opór, rozpocznie się bijatyka. Po kilku minutach zjawi się Straż Rzeczna, zaniepokojona skargami innych osób podróżujących rzeką. Żołnierze będą starali się wyjść z tej trudnej sytuacji oferując szlachcicom eskortę do najbliższego miasta, dzięki czemu rozwydrzona młodzież uniknie kłopotów. MG musi pamiętać, że wysoko urodzeni są bogatsi i bardziej wpływowi niż bohaterowie, więc jest mało prawdopodobne, by straż wzięła stronę drużyny. Żołnierze udadzą, że aresztują poszukiwaczy przygód, ale wypuszczą ich, gdy ci zapłacą symboliczną grzywnę lub gdy łódź szlachciców zniknie z pola widzenia. Niestety, bohaterowie nie odzyskają niczego co skradli wysoko urodzeni. Co więcej, drużyna nie otrzyma również żadnej rekompensaty za ewentualne szkody.

PIRACI: bohaterowie spotykają opuszczoną łódź (patrz dalej **OPUSZCZONA ŁÓDŹ**), dryfującą w dół rzeki. Kiedy będą ją mijać, z pokładu poderwie się nagle kilku piratów (K4, jeśli MG chce określić to losowo), którzy przy pomocy haków i lin połączą burty obu statków. Pozostali bandyci zasypią drużynę gradem strzał i bełtów. Znajdujący się na pokładzie bohaterowie, którzy chcą uniknąć pocisków, muszą wykonać test *uniku*. Jeśli będzie on udany, poszukiwacz przygód schowa się burtą, beczką lub jakąś inną osłoną. Połączenie obu łodzi zajmie całą turę (6 rund). Bohaterowie zdołają uciec jeśli w tym czasie przetną liny, z których każda ma **WT** 3 i **PU** 5. Warto pamiętać, że osoba, która tnie liny jest wystawiona na strzały piratów. Za każdym razem gdy jeden z przeciwników zostanie zabity lub poważnie zraniony (jego punkty **ŻW** zmniejszy się do 0) lub gdy bohaterowie użyją przeciw nim magii, piraci muszą wykonać test **CHA**. Jeżeli wynik będzie negatywny, przerwą atak. Kiedy zginie lub zostanie poważnie ranna ponad jedna czwarta bandy, piraci zrejterują bez względu na wynik testów. Jeśli bohaterowie nie odeprą przeciwników lub odpowiednio wcześnie nie przetną lin abordażowych, połowa ocalałych napastników zacznie przeskakiwać na pokład łodzi awanturników. Za każdym razem, gdy jeden z piratów zostanie zabity lub poważnie ranny, albo gdy użyje się przeciw nim magii, wszyscy członkowie bandy muszą ponownie wykonać test **CHA**. I tym razem napastnicy wycofają się z walki, jeżeli wynik testu będzie negatywny. Uciekną automatycznie, jeżeli zginie lub zostanie poważnie ranna ponad jedna czwarta podstawowego składu bandy.

STRAŻ RZECZNA: straż rzeczna zatrzyma i zrewiduje łódź bohaterów. Strażnicy będą szukać zbiegłego więźnia lub przemycanych dóbr. Podczas gdy strażnicy będą wykonywać swoją pracę, drużyna przeżyje kilka nieprzyjemnych chwil. Będzie to szczególnie niemiłe przeżycie dla bohaterów, którzy coś przemycają. Ewentualna kontrabanda zostanie skonfiskowana, a Straż Rzeczna natychmiast wyegzekwuje także grzywnę w wysokości połowy wartości nielegalnego ładunku. Ponadto strażnicy dokładnie wypytają awanturników o ich plany i zamierzenia. MG musi zadbać o to, by spotkanie nie zakończyło się walką. Niech poszukiwacze przygód będą pewni, że jest ich mniej niż żołnierzy i są gorzej uzbrojeni. Bohaterowie muszą mieć również pewność, że

agresywne zachowanie może doprowadzić do zupełnej klęski. Po kilkugodzinnej rewizji straż puści drużynę wolno.

ŁÓDŹ CYRKOWA: bohaterowie spotykają łódź cyrkową, która kilka godzin wcześniej opuściła odwiedzane miasto. Statek zatrzymała właśnie Straż Rzeczna, która poddaje go dokładnym oględzinom w poszukiwaniu zaginionej córki burmistrza, Hanny Hochburger. Dziewczyna doszła do wniosku, że bycie cyrkowcem jest znacznie ciekawsze od życia w małym miasteczku i tuż przed odpłynięciem łodzi skryła się na jej pokładzie, a cyrkowcy jeszcze nie odkryli jej obecności. Hanna wślizgnie się do wody i, niewidoczna dla awanturników, będzie w niej pływać póki patrol Straży Rzecznej nie oddali się. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zauważyć, jak niewidziana przez cyrkowców dziewczyna wchodzi na przepływający obok statek poszukiwaczy przygód. Na nieszczęście dla Hanny i drużyny patrol zatrzyma i przeszuka także łódź bohaterów. Jeżeli strażnicy znajdą dziewczynę ta, chcąc uniknąć kłopotów, jakie czekałyby ją po powrocie do domu, opowie zmyśloną historyjkę o porwaniu przez cyrkowców. Wpędzi to cyrkowców w niezłe tarapaty, chyba że drużyna zmusi Hannę do wyznania prawdy. Lub…

Bohaterowie przybywają do miasteczka, lub wioski, w której przycumowana jest łódź cyrkowa. Artyści właśnie wystawiają przedstawienie, kiedy nagle ich statek otacza gromada wściekłych wieśniaków, pragnących zlinczować jednego z cyrkowców. Przyczyn takiego zachowania może być kilka. Na przykład, na pokładzie znajduje się szuler lub bentlarz, który kiedyś do cna ograł mieszkańca tej wioski. Mogło się również zdarzyć i tak, że mieszkająca tu dziewczyna stwierdziła, że ojcem jej nieślubnego dziecka jest jeden z cyrkowców. Bohaterowie z pewnością rozpoznają cyrkowców - widzieli ich przy okazji wcześniejszego spotkania lub znają z występów w jakimś mieście. Władze miasta - jeśli takowe istnieją - nie kiwaną palcem, aby zapobiec linczowi. Bohaterowie, wykorzystując *krasomówstwo* (lub zbliżoną umiejętność), mogą spróbować doprowadzić do bezkrwawego rozwiązania sprawy. Z drugiej strony, jeśli żywią jakąś urazę do nieszczęsnego cyrkowca, mogą przyglądać się wszystkiemu z satysfakcją. Jeżeli jednak uratują nieszczęśnika, zyskają w nim przyjaciela na całe życie, który pomoże im w przyszłości.

PRZEMYTNICY: bohaterowie spotykają statek wyglądający na normalną łódź handlową, której załoga chętnie spędzi kilka chwil plotkując i omawiając warunki panujące na rzece. Tymczasem, w polu widzenia pojawi się Straż Rzeczna i *handlarze* natychmiast odpłyną na pełnych żaglach, a że są znacznie szybsi od patrolu, szybko znikną za zakrętem rzeki. Na nieszczęście dla poszukiwaczy przygód, żołnierze zmuszą ich do przybicia do brzegu. Następnie strażnicy dokładnie przepytają bohaterów, starając się dowiedzieć, co łączy ich ze znanym gangiem przemytników. Przy okazji żołnierze przeszukają łódź drużyny od dziobu do rufy (zobacz **Straż Rzeczna** wyżej) i po upływie godziny, puszczą wszystkich wolno. Lub…

Tak jak opisano wcześniej, bohaterowie napotkają z pozoru zwyczajną łódź handlową. Kapitan zapyta awanturników, czy nie zechcieliby zabrać niewielkiego ładunku do leżącego po drodze miasta. Za tę przysługę zapłaci 25 *zk* z góry i 25 *zk* na miejscu. Ładunek to mała skrzynia o krawędziach długości niecałego metra. Jeśli bohaterowie ją otworzą (przemytnicy będą to zdecydowanie odradzać), okaże się, że zawiera kilka dużych butelek bretonnskiej brandy, której sprzedaż jest zakazana w Imperium. Bez względu na to, czy bohaterowie zdecydują się na zabranie ładunku, spotkają ponownie szmuglerów przy najbliższej śluzie - Straż Rzeczna właśnie przeszukuje ich łódź. Żołnierze nie zainteresują się drużyną, która może spokojnie popłynąć dalej. Jeżeli bohaterowie dostarczą ładunek do miejsca zamieszkania, dostaną umówioną zapłatę. Jeśli zaś zdecydują się go zatrzymać i sprzedać na własny rachunek, mogą mieć do czynienia z kamratami przemytników, których od użycia przemocy powstrzyma jedynie zapłacenie odszkodowania w wysokości 50 *zk* (ma to być rekompensata za kłopoty, jakie sprawiła drużyna).

OPUSZCZONA ŁÓDŹ: zeszłej nocy, podczas gdy cała załoga spała na brzegu, z cumy zerwał się ich statek. Bohaterowie mogą wziąć go na hol (powoduje to zmniejszenie szybkości do połowy, do testów *kierowania łodzią* stosuje się ujemny modyfikator -10%. Jeśli drużyna płynie pod prąd, to będzie mogła zwrócić ją właścicielom i odebrać nagrodę w wysokości 1% wartości ładunku. Wysokość nagrody należy określić korzystając z reguł handlu opisanych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**. Ewentualnie drużyna może oddać statek pod opiekę Straży Rzecznej, za co otrzyma ustawowe 100 *zk*, ściągane od kapitana statku jako grzywna za niedopatrzenia, które spowodowały zerwanie się cum i wywołane tym zagrożenie.

NIEBEZPIECZEŃSTWO:

PRZESZKODA: nocą deszcze w górach, u samego źródła rzeki, spowodowały, że płynie nią teraz mnóstwo rozmaitych szczątków. Mogą to być wyrwane z korzeniami stare pniaki. Chcąc uniknąć zderzenia, bohaterowie muszą szybko wyminąć te przeszkody. W tym celu należy wykonać test *kierowania łodzią*. Jeśli będzie on nieudany, w kadłub statku uderzą pniaki zadające K3 trafienia z **S**1. w wąskich miejscach lub na płytkiej wodzie drzewa mogą się gromadzić, tworząc przeszkodę, która uniemożliwi kontynuowanie podróży. Tego rodzaju blokady mają K10 **WT** i K10 **PU**. Taranowanie ich spowoduje jedno trafienie o **S2** w statek, jak i w przeszkodę. Ręczne usunięcie blokady (jeśli woda jest na tyle płytka, że można w niej brodzić) polega na przeniesieniu 3K10 przedmiotów, każdego o wadze K10x100 *WO*.

SKAŁY & PŁYCIZNY: niektóre obszary rzeki, na przykład w okolicach Altdorfu, kryją w sobie zdradliwe ruchome piaski. Zaś gdzie indziej można mieć do czynienia ze skałami i niebezpiecznymi prądami. W takich okolicach drużyna natknie się na pilotów i strażników rzecznych, którzy są świetnym źródłem wieści i plotek zasłyszanych od załóg przepływających łodzi. Lidzie ci mogą również bezpiecznie przeprowadzić statek przez niebezpieczne miejsca. Oczywiście za ich usługi trzeba zapłacić - 1 *zk* za małą łódź i 5 *zk* za dużą. Pilot będzie sterować łodzią przez całą przeprawę. Sterujący statkiem może ominąć niebezpieczne miejsca bez większych problemów, jeżeli tylko wie, gdzie się znajdują lub w porę je dostrzeże (test *spostrzegawczości*). Ominięcie przeszkody jest wykonywane automatycznie, jeśli sternik posiada umiejętności *wiosłowanie* lub *żeglowanie*. Pozostali muszą wykonać test *kierowania łodzią*. Efekty zderzenia ze skałą lub wejścia na płyciznę podano dalej.

Bohaterowie bez odpowiednich umiejętności oraz ci, którzy je mają, ale nie zauważą niebezpieczeństwa, powinni wykonać test *kierowania łodzią*. Jeżeli wynik będzie negatywny, łódź nie ominie przeszkody, a w takim wypadku wydarzy się co następuje:

- **SKAŁY:** łódź otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S**5. Ponadto istnieje 20% szans na to, że statek zostanie unieruchomiony i 50% szans na to, że zostanie przedziurawiony (zobacz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** paragraf **PRZEDZIURAWIENIE** w podrozdziale **SPOSOBY TRANSPORTU - ŁODZIE**).
- **PŁYCIZNA:** łódź otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S**2. Ponadto istnieje 40% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie (zobacz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** paragraf **MIELIZNA** w podrozdziale **SPOSOBY TRANSPORTU - ŁODZIE**).

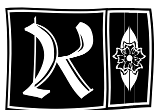
RABUSIE WRAKÓW: rabusie wraków to piraci, którzy wykorzystują niebezpieczne miejsca rzeki. Ci bandyci wabią łodzie na skały i mielizny, a potem ograbiają wraki. Jeżeli MG chce utrudnić awanturnikom przeprawę, może włączyć w epizod rabusiów, łupiących statki przepływające przez niebezpieczne miejsca. Przykładowe metody takich rabusiów są następujące.

Pierwszą jest metoda *fałszywej latarni*, która jest użyteczna tylko nocą. Rabusie wystawiają serię fałszywych latarni, które wyglądają jakby oznaczały bezpieczną drogę pomiędzy skałami i łachami piasku. W rzeczywistości nowy szlak prowadzi wprost w niebezpieczeństwo. Gdy łódź zderza się ze skałą lub osądzie na piasku, rabusie wyskakują ze wszystkich stron i zabierają ładunek. W większości przypadków dają załodze szansę ucieczki pod warunkiem, że ta nie stawia oporu. Piraci znikają z łupem na długo przed przybyciem Straży Rzecznej, którą czasem na miejsce *wypadku* sprowadzają kapitanowie ograbionych łodzi.

Druga metoda wykorzystuje *zdradzieckiego pilota*. Gdy poszukiwacze przygód przybywają w niebezpieczne rejony rzeki, pojawia się pilot, płynący małą, wiosłową łódką i oferujący przeprowadzenie statku za zwyczajową opłatą (patrz wcześniej **SKAŁY & PŁYCIZNY**). Udany test *spostrzegawczości* pozwoli odkryć, że coś - fragment wypowiedzi lub element stroju - nie całkiem pasuje do pilota. Osoby, które były przewoźnikami, strażnikami śluz, pilotami bądź przemytnikami mogą zmodyfikować wynik rzutu o +20%, zaś bohaterowie posiadający umiejętność *wiedza o rzekach*, dodają +10%. Jeśli pilot zostanie zdemaskowany, rzuci się do ucieczki, pozostawiając drużynę sam na sam z niebezpiecznymi wodami. Jeżeli zaś nikt nie zorientuje się, że jest tylko przebierańcem, poprowadzi łódź prosto na skały lub piaski (zobacz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** podrozdział **SPOSOBY TRANSPORTU - ŁODZIE**) i w ostatniej chwili wyskoczy za burtę łodzi, którą minutę później otoczą rabusie.

Należy być ostrożnym w określaniu liczby rabusiów. Poszukiwacze przygód winni mieć szanse pokonania ich w walce, chyba że MG chce pozbawić drużynę ładunku. W taki przypadku piratów powinno być tak wiele, by awanturnicy od razu zorientowali się, że opór jest bezsensowny. W obu przypadkach drużyna zdoła odzyskać łódź, która jednak będzie wymagała solidnej naprawy w jakimś porcie. By jednak dotrzeć do doków, bohaterowie będą musieli najpierw dokonać prowizorycznego załatania dziur (zobacz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** podrozdział **SPOSOBY TRANSPORTU - ŁODZIE**).

KSIĘGA PRZYGÓD:



Księga przygód opiera się na losowym tworzeniu wątków przygody. Te wątki należy potem połączyć w logiczną całość, dając upust własnej fantazji i inwencji twórczej. Jeżeli będą się one ze sobą kłócić, należy jeden z nich zmodyfikować lub z niego zrezygnować.

Do generowania wątków przygody używamy kostek procentowych, oznaczonych w dalszej części jako K100.

MOTYW:

Motyw określa naturę i nastrój przygody. Dotyczy to głównie Mistrza Gry i sposobu prowadzenia przez niego przygody oraz postaci w niej występujących.

K100	Motyw
01-40	Akcja/przygoda
41-50	Komedia
51-65	Szpiegostwo
66-80	Horror
81-85	Tajemnica
86-90	Zemsta
91-95	Romans
96-00	Należy rzucić 2x (ignorując wynik 96-00)

Akcja/Przygoda: jest to najbardziej znany typ scenariusza. Bohaterowie otrzymują do wypełnienia zadanie, a potem MG stwarza przeszkody, które drużyna, starając się je wypełnić będzie musiała pokonać.

Składniki: potwory, nieszczęścia naturalne, wrogowie - są to sytuacje, w których bohaterowie będą mogli wykazać się nie tylko zdolnościami bojowymi, ale również innymi umiejętnościami.

Komedia: ten rodzaj przygody z założenia powinien być zabawny. Ma na celu wprowadzenie grupy w wesoły nastrój za pomocą motywów humorystycznych; zapewnia przy tym minimum zagrożenia i sytuacji niebezpiecznych.

Składniki: zamiary, które realizują się wręcz fatalnie (dla bohaterów graczy i przeciwników), dziwne spotkania, osobliwe postacie i potwory, dowcipne dialogi. Są to zatem sytuacje ogólnie niegroźne, przeciwni powinni być raczej zabawni niż niebezpieczni, a ci mocniejsi posiadać jakąś skazę -dziwne maniery, zabawne przyzwyczajenia lub jakiś kompleks.

Szpiegostwo: scenariusz srogi i dynamiczny, uwikłanie drużyny w historię szpiegowską lub morderstwo.

Składniki: drużynie zostaje narzucone zadanie, wymagające wymyślenie sprytnego i subtelnego planu działania w obliczu zdrady i innych zawikłań szpiegowsko-złodziejskich. A przeciwnik jest inteligentny i niebezpieczny. Walka z nim niekoniecznie musi wymagać wielkiego rozlewu krwi.

Horror: przygoda, mająca na celu przestraszenie graczy i ich bohaterów. Sam atak potworów jest tu niewystarczający, należy przeto najpierw zbudować odpowiednią atmosferę, ażeby potwory przerażały bardziej sugestywnie.

Składniki: stwory ciemności, nekromancja, zakazane rytuały, coś skradającego się w ciemnościach, niesamowita pogoda, dziwne odgłosy i cienie czyli generalnie nastrój grozy.

Zasady: używać czynników psychologicznych do budowania nastroju niesamowitości (trzymać stwory mroku na granicy percepcji bohaterów - niech mają odczucie, że coś ich obserwuje, ale jest ono niezauważalne i nieosiągalne itd.). Wprowadzać układy zaskakujące i nieprzewidywalne (np. potwór dobrze znany drużynie ujawnia nagle niespotykane dotąd właściwości).

Tajemnica: drużyna zostaje uwikłana w wydarzenie wymagające rozwiązania pewnej tajemnicy. Typowym przykładem jest niesłuszne oskarżenie o morderstwo, gdzie osoba oskarżona ma tylko jedną drogę działania: znaleźć prawdziwego mordercę i oczyścić się w ten sposób z zarzutów.

Składniki: konflikt z prawem wywołany niesłusznym oskarżeniem; spadek obwarowany dziwnymi, wymagającymi rozwiązania zagadki rodowej warunkami itd.

Zemsta: w tej przygodzie tzw. czarny charakter tak mocno obraził kogoś z drużyny, że tylko zemsta, jak sądzą wszyscy wokół, może przywrócić poniżonemu honor. Ewentualnie można stworzyć taką sytuację, w której ktoś zostaje znieważony i wynajmuje grupę, by zemściła się za niego czy też w zemście dopomogła. Czarny charakter najpierw powinien zostać odnaleziony, a następnie unieszkodliwiony. A być może zemsta mogłaby być bardziej subtelna, wyrafinowana, wymagająca więc odpowiednich przygotowań, np. próby zrujnowania opinii o przeciwniku czy próba zniszczenia jego pozycji finansowej.

Składniki: zniewaga (bohater musi zostać śmiertelnie znieważony, w sposób uwłaszczający jego godności; może być to zabójstwo przyjaciela lub członka rodziny, rabunek powodujący dotkliwe straty finansowe, oszczerstwa w środowisku, gdzie dobra reputacja ma szczególnie duże znaczenie dla osoby oczernianej). Ten rodzaj przygody charakteryzują silne emocje i gwałtowny przebieg spotkań z wrogiem.

Romans: rodzaj przygody, której centralnym punktem jest romans między dwiema postaciami. Może to być szczere uczucie, względnie gra mająca na celu uzyskanie określonych korzyści przez jedną ze stron (np. próba podniesienia swojej pozycji społecznej poprzez ślub z wpływową osobą).

Składniki: początek romansu wygląda obiecująco, po czym pojawiają się przeszkody: zazdrosny konkurent, porwanie narzeczonej, blokowanie związku przez rodzinę jednej ze stron itd.

Cel:

Czasami motyw przygody określa jej cel. Są jednak sytuacje, gdy cel przygody należy określić samemu ponieważ nie wynika on jasno z motywu. Poniżej podajemy tabelę, służącą losowemu ustaleniu celu przygody.

K100	Cel
01-05	Oczyszczenie reputacji
06-10	Ucieczka
11-20	Eksploracja nowych terenów
21-25	Spotkanie z dawnym wrogiem
26-35	Zdobycie pieniędzy
36-45	Zdobycie władzy
46-55	Ochrona osoby zagrożonej
56-60	Misja ratunkowa
61-65	Zdobycie przedmiotu
66-70	Wyrównanie długu
71-80	Przetrwanie we wrogim środowisku
81-95	Udaremnienie złowrogich zamierzeń
96-00	Wojna

Oczyszczenie reputacji: imię jednego z członków drużyny (lub kogoś, kto drużynę wynajmuje) zostało splamione i wymaga oczyszczenia. Bohaterowie muszą dowiedzieć się:
- dlaczego ofiara została oczerniona?
- kto jest za to odpowiedzialny?
- dlaczego to zrobił i jakie są jego dalsze zamiary?

Następnie należy znaleźć możliwość przekonania innych o fałszywości pomówienia, żeby tym sposobem przywrócić osobie pomówionej dobre imię.

Ucieczka: na początku przygody bohaterowie zostają pojmani i uwięzieni. Ich zadaniem jest zatem zdobycie jak najwięcej informacji potrzebnych do przedsięwzięcia ucieczki. Powinni zapoznać się z innymi więźniami, a otoczeniem, codzienną więzienną rutyną, zgromadzić przydatne w ucieczce przedmioty, opracować plan ucieczki, a potem go wykonać.

Eksploracja nowych terenów: grupa zostaje wynajęta lub namówiona do eksploracji nie oznaczonych na mapie obszarów. Celem wyprawy może być wykonanie map, odnalezienie kogoś, kto na tych terenach zaginął lub podążanie szlakiem legendy o ukrytym gdzieś tam skarbie.

Spotkanie z dawnym wrogiem: jeżeli ktoś z drużyny ma osobistego wroga (a może to być wróg całej grupy, np. ktoś, kto został wcześniej przez nią pokonany lub upokorzony), to można kreować kolejne jego knowania, wpędzając tym samym ofiarę w coraz większe tarapaty. Dla wzbogacenia scenariusza zaleca się dodatkowy rzut w tabeli, żeby określić cel przeciwnika.

Zdobycie pieniędzy: przygoda mająca na celu odnalezienie ukrytego skarbu lub wykonania określonej misji w zamian za dobrą zapłatę. Jeżeli celem zadania jest wykonania zadania dla określonego beneficjenta, wówczas należy wykonać ponowny rzut K100 - pozwoli on określić zamiary osoby wynajmującej grupę.

Zdobycie władzy: bohaterowie wyruszają na przygodę, aby zwiększyć swoje wpływy polityczne lub zyskać wyższy status społeczny. Celem wyprawy może być wtedy:
- poszukiwanie relikwii lub artefaktu
- misja zlecona przez wpływową osobistość
- zbrojny wypad na obszary wroga, gdzie można przyoblec swe imię w nimb bohaterstwa i chwały

Ochrona osoby zagrożonej: celem przygody jest ochrona osoby lub osób, którym zagraża jakieś niebezpieczeństwo. Osobą chronioną może być ktoś, kto najmuje drużynę dla zapewnienia sobie bezpieczeństwa, może to być przyjaciel lub członek rodziny, który popadł w tarapaty. MG musi określić przed czym należy osobę zagrożoną chronić, np. przed próbą zabójstwa czy porwania. Chronieni mogą być nawet mieszkańcy całej wioski, choćby przed bandą grasujących w okolicy rozbójników.

Misja ratunkowa: wyprawa ratunkowa, mająca na celu uwolnienie zakładników lub osób uprowadzonych, które najprawdopodobniej znajdują się w obozowisku lub twierdzy porywaczy. Grupa musi opracować plan dostania się do twierdzy, uwolnienia więźniów i bezpiecznej ucieczki na zewnątrz - ku wolności. Chociaż jest to dość typowa sytuacja, wymaga sprytnego planu i dobrego współdziałania grupy oraz stwarza możliwość wykazania się nietypowymi umiejętnościami.

Zdobycie przedmiotu: cel trochę podobny do poprzedniego, z tym, że ofiara nie jest istotą żywą a martwym przedmiotem. Może to być dzieło sztuki, ważny dokument, antidotum lub lekarstwo potrzebne do uratowania czyjegoś życia bądź też zwykła biżuteria o dużej wartości. Najprawdopodobniej drużyna zostanie wynajęta do zdobycia tego przedmiotu.

Wyrównanie długu: któryś z bohaterów znajdzie się w sytuacji, wymagającej wypełnienia ciążącego na nim zobowiązania, lecz to zadanie przekracza możliwości jednej osoby. Dług może być honorowy lub finansowy, ważne jest natomiast, że trzeba go spłacić. W razie nie uregulowania zobowiązań grożą bowiem wymierne konsekwencje, np. dla długu honorowego - utrata dobrej reputacji, a dla długu finansowego - możliwość utraty reputacji lub konfrontacja ze zbirami zniecierpliwionego wierzyciela.

Przetrwanie we wrogim środowisku: grupa napotyka na trudny teren: pustynia, dżungla, bagna itp. Podczas przygody trzeba będzie znaleźć wodę i żywność, przeciwstawiać się naturalnym żywiołom i potworom zamieszkującym dany region, a może nawet odpierać ataki wrogich tubylców.

Udaremnienie złowrogich zamierzeń: jest to klasyczny wątek heroiczny. Drużyna dowiaduje się o planach zniszczenia miasta, bądź prowincji przez potężną, wrogą istotę. Trzeba będzie ratować istniejący

porządek i nie dopuścić do urzeczywistnienia złowrogich planów. Trzeba zatem odwiedzić wiele miejsc, zdobyć przyjaciół, wiedzę i ewentualnie niezbędne do pokrzyżowania zamiarów wroga wyposażenie.

WOJNA: w tej przygodzie grupa staje się częścią armii, atakującej obce królestwo lub broniącej własnych granic. Należy przygotować kilka scen batalistycznych, w których bohaterowie graczy będą mogli wykazać się umiejętnościami walki lub zdolnościami przywódczymi.

WPROWADZENIE:

Znając już charakter przygody oraz jej cel, należy opracować sposób, w jaki bohaterowie zostaną do niej wprowadzeni. Czasami wystarczy dokonać wprowadzenia jednego bohatera, a pozostali pójdą za nim. Jeśli jednak to nie wystarczy, wprowadzenie do przygody należy opracować osobno dla każdego członka drużyny.

K100	WPROWADZENIE
01-20	Umierający poręczyciel
21-30	Nieubłagana konieczność
31-40	Zniewaga
41-50	Legendy & plotki
51-55	Pomyłka
56-65	Tajemnicza kobieta
66-80	Wróg
81-90	Przyjaciel
91-00	Niepokojące okoliczności

UMIERAJĄCY DORĘCZYCIEL: jeden z bohaterów, spacerując samotnie ulicami miasta, niespodziewanie spotyka umierającego człowieka, który wciśnie mu coś do ręki, wymamrocze kilka słów i, zgodnie z oczekiwaniami wyzionie ducha. Nieszczęśnik może umrzeć od trucizny, z powodu ran, niedożywienia albo z jakiegoś innego, niewytłumaczalnego powodu. Przedmiot, przekazany bohaterowi może być sławną bronią, relikwią lub artefaktem, uznanym od dawna za zaginiony lub zniszczony, ewentualnie plikiem papierów zawierających tajne czy obciążające kogoś informacje.

Prawdziwą przynętą są słowa umierającego. Wiadomość powinna być w większej części niezrozumiała, z wyjątkiem wskazówki, która ma naprowadzić bohatera na trop nowej przygody.

NIEUBŁAGANA KONIECZNOŚĆ: bohater staje przed alternatywą - zaangażować się w przygodę lub ponieść konsekwencje bycia biernym (Mistrz Gry musi określić jakie one mają być i dlaczego takie, a nie inne). Oto kilka przykładów:
- bohater zostaje przeklęty i jedyną drogą zdjęcia przekleństwa jest udział w przygodzie;
- bohater został otruty lub zapadł na śmiertelną chorobę - pojawia się konieczność jak najszybszego zdobycia odtrutki (lekarstwa), która zmusza do uczestnictwa w przygodzie;
- bohater jest ścigany przez prawo na podstawie fałszywego oskarżenia, ma więc do wyboru tylko dwie drogi; zostać wiecznym zbiegiem lub oczyścić się z zarzutów. Jedno i drugie prowadzi nieodmiennie do zaangażowania się w przygodę;

ZNIEWAGA: ktoś tak mocno obraził bohatera, że ten, chcąc zachować twarz, będzie musiał domagać się zadośćuczynienia od osoby, która go znieważyła. I to zaprowadzi bohaterów na sam środek nowej przygody. Obrazą może być publiczna potwarz, kradzież lub zniszczenie majątku, okaleczenie członka rodziny lub kochanej bądź sprytne oszustwo, które ośmiesza bohatera w oczach przyjaciół.

LEGENDY & PLOTKI: jest to przykład klasycznego wprowadzenia: bohater natrafia tu na legendę, której treść zdaje się zapowiadać zdobycie bogactwa lub zapomnianej wiedzy. Legenda może zawierać informacje o położeniu antycznych ruin lub opiewać jakiś teren (np. przełęcz górską) jako miejsce niebezpieczne, nawiedzane przez złe duchy, które strzegą starożytnego skarbu itd.

POMYŁKA: bohater zostaje omyłkowo wciągnięty w wir wydarzeń, np. jakiś ciemny charakter wziął go za kuriera i przekazał mu ważne informację lub przesyłkę. Po zorientowaniu się zacznie z pewnością ścigać naszego bohatera, aby odebrać powierzoną rzecz czy po prostu go zlikwidować. A może też przekazana informacja okaże się aż tak intrygująca, że bohater zechce sam zająć się tą sprawą.

TAJEMNICZA KOBIETA: bohater spotyka fascynującą nieznajomą. Próbując zdobyć jej względy wpada w sam środek przygody. Na początku należy określić z jakim rodzajem kobiety będziemy mieli do czynienia - oto kilka przykładów:
- awanturnica: ta kobieta ma zamiar osiągnąć pewne korzyści i zamierza w tym celu posłużyć się naszym bohaterem. Jeśli się jej uda, zgarnie dla siebie ile zdoła, po czym zniknie;
- agentka: motyw działania jak wyżej, z tym, że bohater może spodziewać się drobnych korzyści po zakończeniu przygody;
- duch: spotkanie z duchem kobiety, który będzie nawiedzał bohatera do czasu, aż ten spełni jej żądania. Przeważnie będzie to wyrównanie rachunków, o których nieszczęsna dusza nie umie zapomnieć;
- kobieta ścigana: w tej wersji bohater napotyka nieznajomą, która jest ścigana przez jakiegoś okrutnika i potrzebuje pomocy. Dla niektórych bohaterów zapewnienie takiej kobiecie schronienia może byś sprawą honoru, co nieuchronnie wciągnie ich w działanie wielce dramatyczne;
- kochanka lub córka rozbójnika: nasz bohater natrafia na kobietę, która związana jest z człowiekiem wyjętym spod prawa. Wprawdzie pragnie ona porzucić dotychczasowy tryb życia, a więc i tego mężczyznę, ale tylko w taki sposób, żeby mu nie zaszkodzić (oczywiście rozbójnik nie da za wygraną i będzie ją ścigał). W wersji alternatywnej można przyjąć, że napotkana kobieta ściśle współpracuje z bandą rozbójników, a jej celem jest zwabienie grupy w pułapkę.

WRÓG: bardzo proste i bezpośrednie wprowadzenie. Bohater dowiaduje się, że jego osobisty wróg pojawił się w okolicach i jest bardzo aktywny, najwyraźniej coś knuje. W takiej sytuacji nasz bohater z pewnością zechce sam zbadać sprawę. Wydarzenia powinny się tak skomplikować, aby bohater został zmuszony poprosić o pomoc całą drużynę.

PRZYJACIEL: kolejny klasyczny motyw wprowadzający: bohater zostaje wciągnięty w akcję przez starego przyjaciela (np. dawno niewidzianego towarzysza zabaw z dzieciństwa). Sposób wprowadzenia może być dowolny, na przykład:
- prośba o pomoc - odmowa mogłaby zostać odebrana jako akt tchórzostwa, a takie rzeczy nie zdarzają się przecież odważnym awanturnikom;
- zabójstwo - przyjaciel zostaje odnaleziony martwy na progu domu bohatera. Taka sytuacja obliguje do natychmiastowej reakcji i podjęcia próby jej wyjaśnienia. Przy ciele zabitego powinno być wystarczająco dużo intrygujących wiadomości, aby bohater wciągnął się do przygody. Wersja złośliwa może zakładać, że dawno niewidziany przyjaciel był, o czym bohater nie wie, człowiekiem wyjętym spod prawa i został śmiertelnie ranny w trakcie wyprawy rabunkowej. Sytuacja dla bohatera może się poważnie skomplikować, jeżeli złoży wiążącą przysięgę zemsty, a śledztwo, które rozpocznie doprowadzi go do osoby ogólnie szanowanej, poważnej i oczywiście wpływowej.

NIEPOKOJĄCE OKOLICZNOŚCI: przy tej opcji należy dokładnie wziąć pod lupę postać, którą będziemy wprowadzali, jej cele i dążenia, czego się obawia najbardziej, a co jest jej niestraszne, wreszcie co chciałaby swoim działaniem osiągnąć. Należy tak zbudować akcję, by zagmatwać (przynajmniej częściowo) dążenia bohatera do wybranego celu, np. przez pojawienie się osobnika, który stanie mu na drodze, albo przez niefortunny zbieg okoliczności, niweczący dotychczasową pracę bohatera (np. pożar - spłonęłaby jego cenna praca nad nowym czarem bądź długo gromadzone, a mające zapewnić mu awans dokumenty itd.). Każda z tych sytuacji powinna zmuszać prowadzącego przez gracza bohatera do zaangażowania się w przygodę, gdyż jest to jedyny sposób choćby częściowego odrobienia strat. Może też wydarzyć się to, czego bohater najbardziej się obawia - może zaistnieć konieczność odszukania osoby odpowiedzialnej za straty i kłopoty.

OGÓLNY TEREN AKCJI:

Nadszedł czas na wybranie ogólnego miejsca akcji, czyli terenu, na którym toczyć się będzie przygoda.

K100	OGÓLNY TEREN AKCJI
01-05	Alternatywna sfera egzystencji
06-25	Miasto wielonarodościowe
26-45	Egzotyczny, daleki ląd
46-50	Rodzinne miasto bohatera
51-70	Droga
71-80	Morze/ocean
81-90	Morderczy teren
91-95	Pod ziemią
96-00	Pod wodą

ALTERNATYWNA SFERA EGZYSTENCJI: większa część przygody rozgrywana będzie w innym wymiarze przestrzennym, do którego bohaterowie przejdą za pomocą magii lub przez bramę; bramę najpierw odnajdą, później otworzą. Ten rodzaj przygody pozwala wprowadzić nowe rodzaje czarów, fantastycznych potworów, skarbów i zupełnie odmiennych kultur. Należy upewnić się, że drużyna dysponuje wystarczającymi środkami, aby powrócić do własnego świata bądź umożliwić jej zdobycie takich skarbów.

MIASTO WIELONARODOWOŚCIOWE: przygoda ma miejsce w wielkim mieście, będącym zlepkiem wielu kultur i ras. Ten rodzaj przygody jest najlepszy, jeśli przeciwnikiem ma być istota humanoidalna, a nie typowy potwór. Jest w niej miejsce na wiele ciekawych sytuacji i okazji do wykazywania się sprytem oraz intelektem.

EGZOTYCZNY, DALEKI LĄD: wyprawa do dalekich krain, gdzie bohaterowie będą mogli zetknąć się z nieznanymi obyczajami i tubylcami, niespotykanymi potworami tudzież walczyć z dziką naturą i przeciwnościami losu. Idealna sytuacja do przetestowania grupy w sytuacjach wymagających szybkiego przystosowania się do otoczenia i odmiennych warunków (zarówno klimatycznych, jak i kulturowych).

RODZINNE MIASTO BOHATERA: akcja toczy się w rodzinnej miejscowości jednego z członków grupy. Na ogół oznacza to, że w sprawę zamieszany jest ktoś z rodziny bohatera lub stary przyjaciel z dzieciństwa. Ten rodzaj przygody pozwala na wprowadzenie kilku nostalgicznych wątków. Umożliwiają one bohaterowie odwiedzenie starych, zapamiętanych z dzieciństwa miejsc oraz dawnych znajomych.

DROGA: większa część akcji dzieje się na drodze, którą grupa wędruje z miasta do miasta. Jest to szczególnie dobry scenariusz przygód, w których bohaterowie tropią jakąś tajemnicę czy stanowią część karawany lub są ścigani przez bandytów. Mamy tu możliwość wstawienia w tok przygody wielu spotkań z innymi podróżnikami. Niektóre z nich mogą być zabawne, inne nieść pożyteczne informacje, a jeszcze inne stają się niebezpieczne.

MORZE/OCEAN: przygoda marynistyczna, gdzie grupa spędza większość czasu na pokładzie statku, zawijając do wielu portów. Idealnie nadaje się

do wyprawy, podczas której bohaterowie podążają tropem wskazanych szlaków, mających prowadzić do wielkiego skarbu albo chociażby są uczestnikami wyprawy handlowej. To są najlepsze sposobności do stawienia czoła niebezpieczeństwom podróży morskich (sztormy, potwory morskie, piraci).

MORDERCZY TEREN: przygoda ma miejsce w szczególnie groźnym terenie: dżungla, pustynia, tereny arktyczne, bagna, niebezpieczny obszar górski. W tej przygodzie grupa nie tylko musi poradzić sobie ze swoim zadaniem, ale także z mieszkańcami wrogiego terytorium i potworami, które niewątpliwie tak występują, a także z samym terenem i jego klimatem.

POD ZIEMIĄ: w tej odmianie przygody bohaterowie zagłębiają się w niezbadane rejony świata podziemnego; w ciemne labirynty, pozostawione przez zapomniane cywilizacje; w ciąg podziemnych jaskiń bądź po prostu w system kanalizacyjny własnego miasta. W tym tajemniczym świecie mają szansę napotkać osobliwe potwory, zetknąć się z prymitywnymi kulturami i zaginionymi tajemnicami. Możliwe jest też zagubienie się grupy w podziemnych labiryntach - wówczas samorzutnie powstaje nowy wątek: jak znaleźć drogę wyjścia.

POD WODĄ: niezwykły rodzaj przygody, pozwalający eksplorować bogactwo świata podwodnego. Oczywiście grupa musi posiadać jakiś rodzaj magii albo przedmioty, pozwalające na poruszanie się w podwodnym świecie. W tej przygodzie bohaterowie odkrywają zupełnie nowy świat - zarówno jego mieszkańcy, jak i jego niebezpieczeństwa są dla grupy zupełną niewiadomą.

SZCZEGÓŁOWY TEREN AKCJI:

Gdy MG zna już ogólny teren akcji, nadchodzi czas na bardziej dokładne sprecyzowanie terenu działań grupy i przeciwnika. Należy pamiętać, żeby pomijać wylosowane miejsca, które w wyraźny sposób kłócą się z terenem ogólnym (np. jeśli ogólny teren przygody to wielkie miasto, szanse na znalezienie magicznego jeziora są raczej znikome, tak więc tę opcję należy pominąć i wylosować następną, być może bardziej do miasta pasującą). Dla rozbudowy i urozmaicenia scenariusza proponuje się wylosowanie dwóch miejsc szczegółowych, które należy wkomponować do przygody. Należy rzucić 2xK100:

K100	SZCZEGÓŁOWY TEREN AKCJI
01-05	Katakumby
06-10	Jaskinie magicznej rasy
11-20	Klasyczne podziemia
21-23	Kwatera rzemieślników
24-33	Społeczeństwo humanoidalne
34-35	Laboratorium
36-40	Legendarny las
41-45	Zagubione miasto
46-50	Forteca
51-52	Magiczne jezioro
53-62	Dworek
63-67	Obóz wojskowy
68-72	Pałac władcy
73-77	Ruiny
78-80	Slumsy
81-90	Tawerna/zajazd
91-00	Świątynia/klasztor

KATAKUMBY: to nic innego jak podziemny cmentarz. Mogą leżeć zarówno pod ruinami jak i pod *żywym* miastem - najczęstsze miejsca to podziemia kościelne lub lochy pod budynkami cmentarnymi. Mogą też być dawno zapominanie lub ciągle zamieszkanie.

JASKINIE MAGICZNEJ RASY: może to być prześliczna, baśniowa kraina wspaniałej, magicznej rasy lub ponure, zatęchłe siedlisko okropnych potworów.

KLASYCZNE PODZIEMIA: powinien to być standardowy labirynt, wypełniony potworami, pułapkami i ukrytymi przejściami.

KWATERA RZEMIEŚLNIKÓW: terenem może być sklep lub siedziba gildii.

SPOŁECZEŃSTWO HUMANOIDALNE: duża, mająca swoją siedzibę na dzikim obszarze społeczności rasy humanoidalnej: elfów, khazadów, orków, goblinów lub innych. Jeśli przygoda dzieje się w mieście, będzie to społeczność tajna (np. podziemne stowarzyszenie khazadów) lub cała dzielnica, zamieszkana w większości przez inną rasę.

LABORATORIUM: będzie to pracownia zaprzyjaźnionego maga czy straszliwe laboratorium, gdzie prowadzi się zakazane eksperymenty (np. nad tworzeniem nowych potworów).

LEGENDARNY LAS: ten klasyczny przykład umiejscowienia przygody jest czasem ciemnym i straszliwym, niekiedy pogodnym i pięknym, ale zawsze magicznym lasem, zamieszkanym przez najstarsze elfie klany i istoty prastare, groźne, choćby nadprzyrodzone.

ZAGUBIONE MIASTO: szczątki dawnej cywilizacji bądź ekspedycji, przetrwałe w jakimś zapomnianym zakątku świata. Resztki dawnej cywilizacji mogą znajdować się w podziemiach współczesnego miasta, a jej mieszkańcy skrycie polować na niewolników i towary z *górnego świata*.

FORTECA: cytadela wroga, mocna, nie do zdobycia, pełna wojska, sekretnych przejść i pułapek - jednym słowem miejsce niezbyt przyjazne dla nieproszonych gości.

MAGICZNE JEZIORO: jest to wodny ekwiwalent *Legendarnego lasu*. Z jednej strony piękny i fascynujący, z drugiej zdradliwy i niebezpieczny, zamieszkany przez podwodną, magiczną rasę.

DWOREK: może być to siedziba czarnego charakteru, do której grupa musi się włamać, aby kogoś oswobodzić lub ukraść jakiś przedmiot. Może być to siedziba sprzymierzeńca, którą grupa będzie mogła wykorzystać jako bazę wypadową do dalszych działań.

OBÓZ WOJSKOWY: najlepszy teren dla rozegrania epizodu wojennego. Może być to obóz armii sprzymierzonej, skąd drużyna robi wypady na tereny wroga, czy też obóz przeciwnika, do którego należy się zakraść lub, z którego trzeba uciec, jeśli zostało się pojmanym.

PAŁAC WŁADCY: bohaterowie mogą się tu znaleźć z wielu różnych przyczyn: np. próbując uzyskać przychylność władcy albo jego aprobatę dla swoich zamierzeń; stanowią cześć orszaku jakiegoś szlachcica, należą do gwardii pałacowej, czy są więźniami wtrąconymi do lochów itp.

RUINY: mogą to być ruiny starożytnej cywilizacji, np. opuszczona świątynia lub zamek. Mogą być magiczne lub nie, zamieszkane przez potwory lub zwykłe zwierzęta; mogą zawierać jakąś tajemnicę - ukryty skarb, byś skupiskiem energii magicznej, wszelako może to być najzwyklejsza, nie zawierająca nic ciekawego kupa gruzu.

SLUMSY: część akcji będzie przebiegać w najgorszych rejonach miasta. Grupa będzie miała do czynienia z najgorszymi oprychami, mordercami i złodziejami.

TAWERNA/ZAJAZD: klasyczne miejsce wielu przygód (a przynajmniej ich początku), miejsce pobytu wędrownych najemników oraz źródło wszelkich plotek i bójek.

ŚWIĄTYNIA/KLASZTOR: może być to przybytek dobrego boga, gdzie grupa otrzyma wsparcie i pomoc lub świątynia jednego ze złych bóstw, pełna pułapek i złych istot.

PRZYJACIELE & INNI:

Jednym z ciekawszych dla Mistrza Gry aspektów każdej przygody jest wmontowywanie w nią i prowadzenie bohaterów niezależnych. Nie zawsze muszą oni być w scenariuszu kluczowi, niemniej jednak im więcej ich się pojawi, tym bardziej gra zyska na atrakcyjności. Dowolną ich liczbę można losować z poniższej tabeli - dzięki nim wątek będzie bardziej pogmatwany i grupie trudnej będzie zorientować, kto jest ważny, a kto nie. Dobrze jest w każdej przygodzie umieścić przynajmniej jednego takiego bohatera.

K100	PRZYJACIELE & INNI
01-10	Roztargniony ekspert
11-15	Arogancki snob
16-20	Przyjaciel z tajemnicą
21-25	Sympatyczny obłąkaniec
26-35	Zrzędliwy stary fachowiec
36-40	Bełkoczący szaleniec
41-45	Rządowy obserwator
46-50	Czciciel
51-60	Bezbronny w potrzebie
61-65	Wścibski kronikarz
66-75	Radosny minstrel
76-80	Służalczy kupiec
81-85	Romantyk
86-90	Gadatliwy barman
91-95	Tragiczny bohater
96-00	Niechciany kompan

ROZTARGNIONY EKSPERT: drużyna stwierdzi w pewnym momencie, że potrzebuje eksperta w jakiejś dziedzinie, ale jedyny osobnik, jakiego da się znaleźć to trochę zramolały, roztargniony starzec, który kiedyś był dobrym fachowcem, ale obecnie spędza większość czasu w karczmie przy piwie i na pogaduszkach ze znajomymi. Jest on jednak użyteczny w swej specjalności, lecz ogólnie stanie się dla drużyny wielkim udręczeniem. Ciągle będzie popadał w jakieś kłopoty, zapominał o wszystkim, o czym da się zapomnieć, gubił przedmioty swoje i nie swoje itp. Przy odpowiednim prowadzeniu taki osobnik może wprowadzić drużynę w rozpacz.

AROGANCKI SNOB: z jakichś powodów drużyna zmuszona jest eskortować aroganckiego szlachcica lub równie niesympatycznego, za to znacznie bogatszego kupca. Oczywiście nie wolno ani opuścić, ni skrzywdzić uciążliwego towarzysza podróży. Może to wręcz być najemca, sponsor drużyny, lub też ważny ekspert, którego koniecznie należy bezpiecznie odwieźć w określone miejsce. Osoba ta z życia bohaterów uczyni istne piekło ciągłym narzekaniem na niewygody czy nieznośną pyszałkowatością, idiotycznymi zarządzeniami, uwagami itp.

PRZYJACIEL Z TAJEMNICĄ: jednemu z bohaterów towarzyszy przyjaciel… Jednak teraz ma on pewien ciemny sekret. Zachowuje się co najmniej dziwnie, jeśli nie podejrzanie: wymyka się ukradkiem, aby wysłać gdzieś wiadomość; zachowuje się dość szczególnie w obecności niektórych osób; bywa śmiertelnie przerażony na widok zupełnie nieszkodliwych zwierząt itp. Przyjaciel ten może być w rzeczywistości wrogiem grupy lub osoba zmuszoną do współpracy z wrogiem, ewentualnie po prostu szaleńcem.

SYMPATYCZNY OBŁĄKANIEC: mamy tu do czynienia z osobnikiem przyjemnym, radosnym, ale najwyraźniej pozbawionym piątej klepki. Będzie on podążał za grupą gdziekolwiek ona pójdzie, komentował jej plany, zachowywał się w sposób dziwny i niestandardowy. Stanie się utrapieniem wszystkich, choć w specyficznej sytuacji może okazać się prawdziwą pomocą. W rzeczywistości postać ta może być zwykłym wariatem, szpiegiem lub agentem osoby, która pragnie, aby misja grupy zakończyła się powodzeniem.

ZRZĘDLIWY STARY FACHOWIEC: i znowu bohaterowie potrzebują pomocy eksperta. Tym razem w dziedzinie rzemieślniczej: kowalstwo, płatnerstwo, stolarstwo itd. Jedyny osiągalny profesjonalista to osobnik stary, zrzędliwy, zdziwaczały i pyskaty, a przy tym niezwykle obraźliwy. Ciągle narzeka na złą pogodę, paskudne żarcie, złe towarzystwo i wszeteczne dziewki. Lubi wspominać stare, dobre czasy, gdy on był młody, a świat bardziej fascynujący. Dogadanie się z takim starym zrzędą będzie wymagało nie lada cierpliwości i dobrej woli.

BEŁKOCZĄCY SZALENIEC: jakiś biedny nieszczęśnik wmieszał się w część planu przeciwnika i zobaczył zbyt dużo. To, co widział przyprawiło go o szaleństwo. W tej chwili jest to wrak człowieka, bełkoczący bez ładu i składu. Uważne wysłuchanie wszystkiego, co mamrocze może ujawnić jakąś wskazówkę, ale informacje będą bardzo mgliste i niezbyt spójne. Możliwe, iż grupa będzie zmuszona ciągnąć za sobą szaleńca w nadziei, że wyjawi coś istotnego, gdy znajdzie się w określonym otoczeniu.

RZĄDOWY OBSERWATOR: z pewnych powodów władca krainy życzy sobie, by drużynie towarzyszył jeden z jego zaufanych ludzi. Przyczyną takiej decyzji może być fakt, że drużyna wykonuje ważną misję państwową, a władca chce mieć w całej sprawie własnego człowieka, który z wyprawy złoży wiarygodne dla niego sprawozdanie. Lub inaczej: drużyna będzie potrzebować wsparcia, którego w odpowiedniej chwili udzieli narzucony agent. Bądź też sława o sprawności drużyny jest już tak duża, że władca wysyła własnego człowieka, by nabrał przy naszych bohaterach trochę wprawy i doświadczenia.

Bez względu na przyczynę, bohaterowie muszą teraz tolerować towarzystwo wyniosłego, pewnego siebie rządowego obserwatora, prawdopodobnie eksperta w taktyce i szpiegostwie. Nowy członek drużyny będzie w każdej sytuacji dawał rady - dobre, kiedy grupa będzie ich naprawdę potrzebowała lub złe, gdy scenariusz przewiduje jakieś kłopoty, np. schwytanie wszystkich w niewolę lub popełnienie błędu, który ma zdynamizować akcję.

CZCICIEL: pewien młodzieniec, hultaj *przyklei się* do grupy, zafascynowany opowieściami o awanturniczym, pełnym przygód życiu. Będzie wszędzie za nią podążał, podziwiał jej czyny, z zachwytem opowiadał każdemu o swoich nowych przyjaciołach, o tym, jak są cudowni i potężni.

BEZBRONNY W POTRZEBIE: bohaterowie muszą ochraniać młodego człowieka, niewprawionego do walki, a znajdującego się w niebezpieczeństwie z powodu knowań przeciwnika. Osoba ta jest zupełnie nieprzystosowana do życia w tej rzeczywistości, za to pełna wdzięku, słodka i czarująca (może to być córka czy syn bogatego mieszczanina albo młody szlachcic, który nieopatrznie wykrył plany przeciwnika.

WŚCIBSKI KRONIKARZ: drużyna spotyka kronikarza, który pragnie do niej się przyłączyć i spisywać jej poczynania. Ciągle będzie wypytywał bohaterów o ich pochodzenie i zadawał pytania na tematy, które właściwie nie powinny go obchodzić. W rzeczywistości może to być szpieg przeciwnika.

RADOSNY MINSTREL: ta postać będzie podążać za drużyną w nadziei, że znajdzie inspirację do napisania nowej ballady lub pięknego opowiadania. Będzie ciągle gadać lub brzdąkać na lutni, zasypywać drużynę różnymi opowieściami; ogólnie to typ osobnika wesołego, beztroskiego i trudnego do uciszenia.

SŁUŻALCZY KUPIEC: ten typek jest właścicielem karawany, którą grupa ochrania, bądź kupcem, którego bohaterowie napotkają podczas dokonywania jakiś pilnych, a koniecznych zakupów. Kupiec jest wylewny, pełen dobrych chęci, wręcz służalczy, ale jednocześnie wygadany i twardy w interesach. Gdy sprawa idzie o zysk nie popuści ani na jotę.

ROMANTYK: w jednym z członków drużyny zakocha się nieprzytomnie zupełnie przypadkowo spotkana osoba. Cały problem powinien polegać na tym, że nasz bohater będzie musiał bardzo sprytnie wybrnąć z tej kłopotliwej sytuacji. A nie jest ona prosta, albowiem ową romantyczną postacią może być dziewczyna mająca wpływowego ojca; zechce ona zaciągnąć swego wybrańca do ołtarza, a odmowę potraktuje jako zniewagę, o którą z pewnością upomni się ów ojciec. Może to być również kobieta mściwa, która, odrzucona, przysporzy wielu kłopotów, czego nasz bohater powinien się jednak domyśleć, zanim urzeczywistni jakiekolwiek wobec niej zamiary.

GADATLIWY BARMAN: sytuacja klasyczna - grupie potrzebna jest informacja, której udzielić może barman z pobliskiej lub innej, określonej karczmy. Problem polega na tym, aby nakłonić go do mówienia. Może za pomocą łapówki, dużych zamówień czy po prostu przez cierpliwe wysłuchanie historyjek, które on bez końca opowiada (np. o swej karierze wojskowej). W każdym razie potrzebna jest jego przychylność, ażeby wydobyć zeń pożądane informacje.

TRAGICZNY BOHATER: grupa spotyka bohatera, który jest jej znany (choćby tylko ze słyszenia). Jest to postać tragiczna - np. stracił całą rodzinę lub jego kariera została brutalnie złamana przez potężnego przeciwnika. Może on się okazać bardzo cennym sprzymierzeńcem grupy, choćby w walce ze wspólnym wrogiem. Nowy przyjaciel jest posępny, przepowiada wszystkich rychłą śmierć i generalnie nie jest typem, który promieniuje humorem i beztroską. Może wręcz być przyczyną załamania się morale grupy.

NIECHCIANY KOMPAN: z jakiegoś powodu drużyna znajdzie się w towarzystwie przedstawiciela przeciwnika. Możliwe, że będzie on nawet jej przewodnikiem do miejsca, gdzie musi ona np. złożyć okup. Lub też emisariuszem przeciwnika, który pragnie, ażeby drużyna działała dla niego. Albo wreszcie będzie to osoba, która ma dopilnować, żeby określona misja została wykonana poprawnie. Bez względu na przyczynę i cel towarzyszenia grupie jest to postać inteligentna, skryta i kierująca się własnymi kalkulacjami.

I jeszcze drobna rada: dla każdej wylosowanej postaci należy dobrać jakieś cechy charakterystyczne, które wzbogacą jej osobowość. Kilka przykładowych cech można znaleźć poniżej, ale jednocześnie zachęcam do wymyślania nowych.

K100	CECHA
01-04	Ciągłe przekręcanie imion
05-08	Zamiłowanie do kłamstw
09-12	Nerwowy chichot
13-16	Słaba pamięć
17-20	Drżący głos
21-24	Mówienie do siebie
25-28	Dłubanie w nosie
29-32	Słaby wzrok
33-36	Słaby słuch
37-40	Jąkanie
41-44	Alkoholizm
45-48	Uciążliwe poczucie honoru
49-52	Tchórzostwo
53-56	Nadmierna uczciwość
57-60	Prostoduszność
61-64	Impulsywność
65-68	Pacyfizm
69-72	Paranoja
73-76	Kleptomania
77-80	Lenistwo
81-84	Piromania
85-88	Sadyzm
89-92	Nieśmiałość
93-96	Upór
97-00	Prawdomówność

GŁÓWNY PRZECIWNIK:

W każdej przygodzie musi istnieć główny przeciwnik, okrutny drań, który snuje złowrogie plany, jest przyczyną nieszczęść i tarapatów drużyny. Może się zdarzyć, że wylosowany przeciwnik nie będzie pasował do wcześniej wybranych składników przygody, w takim razie wykonaj ponowny rzut, aż trafisz na bydlaka, odpowiadającego twemu scenariuszowi.

K100	GŁÓWNY PRZECIWNIK
01-05	Prowokator
06-15	Agent
16-20	Mściciel
21-30	Zdobywca
31-40	Deprawator
41-50	Niszczyciel
51-55	Bóg/przypadek
56-65	Szelma
66-75	Przywódca
76-85	Najeźdźca
86-90	Wyklęty
91-00	Gorliwiec

PROWOKATOR: przeciwnik jest sprytnym szpiegiem, który infiltruje organizację, bractwo, gildię lub armię i skupia się przede wszystkim na niszczeniu układu od środka. Może to być np. osobnik, który zdobył wpływy w gildii kupieckiej i stara się wynieść na kluczowe stanowiska pewnych ludzi, wiedząc, że ich polityka doprowadzi organizację do upadku lub spowoduje w niej chaos i destrukcję. Tożsamość szpiega jest ściśle strzeżoną tajemnicą. Drużyna stawia sobie za cel wykrycie sprawców rozgrywających się wydarzeń; możliwe też, że bohaterowie spotkali już tę osobę, lecz nie podejrzewają ją jeszcze o żadną intrygę. Szczególnie efektywne w tej roli bywają kobiety. Prowokator najlepiej pasuje do przygód szpiegowskich czy w ogóle związanych z jakąś tajemnicą.

AGENT: ten osobnik jest zwiastunem inwazji. Najczęściej zostaje wysłany w celu przygotowania drogi dla zbliżających się najeźdźców. Jego celem może być zdobycie planów militarnych, otwarcie bram miasta przed wrogiem lub uaktywnienie magicznego portalu dla armii demonów i innych fantastycznych najeźdźców. Najlepiej pasuje do przygody szpiegowskiej lub horroru.

MŚCICIEL: nieprzyjaciel jest osobą szukającą zemsty, co oznacza, że niekoniecznie musi to być ktoś z gruntu zły. Może to być człowiek, którego zemsta wynika ze słusznych celów (wówczas bohaterowie znajdują się po drugiej stronie barykady - jako mroczne charaktery. Mściciel będzie używać swoich wpływów (przekupieni urzędnicy, wynajęte zbiry), żeby dobrać się do osoby, na której chce się zemścić, celem jego działań może być zmuszenie do pojedynku, zrujnowanie lub wpędzenie ofiary w śmiertelną pułapkę. Będzie korzystał z usług innych osób aż do finałowej konfrontacji. Najlepiej pasuje do przygody opartej na zemście i tajemnicy. Nie nadaje się do romansu i komedii.

ZDOBYWCA: bohater gnany żądzą podbicia świata; jest to cel jego życia. Swoje marzenia spełnia przy pomocy intryg politycznych i armii. Aktualnie jego celem stało się państwo naszych bohaterów. Zadaniem drużyny jest pomoc w odparciu inwazji. Może to być jakaś misja, która przeważy szalę zwycięstwa lub po prostu kampania militarna, podczas której bohaterowie będą kierowali wojskami w starciu z wrogiem. Idealnie pasuje do

scenariusza militarnego lub przygodowego, a także szpiegowskiego (rekonesans za linią wroga).

DEPRAWATOR: osobnik, który pragnie zrobić coś niedobrego z czegoś, co jest aktualnie dobre, pozytywne. Może działać na małą skalę (zdeprawować jedna lub kilka osób) albo mieć bardziej rozległe plany (np. zamiana całego miasta w siedlisko rozpusty, zbrodni i śmierci).
Najczęściej będzie to jakieś ZŁE/CHAOTYCZNE bóstwo lub demon, czarodziej lub istota biegła w magii. W takiej sytuacji zabicie przeciwnika może okazać się dla drużyny zgoła niemożliwe i bohaterowie będą musieli inaczej pokrzyżować wrogowi plany. Doskonały do horroru, dobrze pasuje też do fabuły o zemście.

NISZCZYCIEL: ten bohater jest jak *depravator*, z tym, że woli niszczyć niż deprawować. Działa w sposób zbliżony do *zdobywcy* - przy pomocy armii (często składającej się z potworów i prymitywnych ras). Jak poprzednio będzie to ZŁE/CHAOTYCZNE bóstwo, demon lub czarodziej. Oznacza to, że drużyna, aby uniemożliwić mu realizację złych planów, musi znaleźć jego słaby punkt.

BÓG/PRZYPADEK: mamy tu dwie alternatywy. Głównym przeciwnikiem może być bóstwo działające przez swych wyznawców (niekonieczne złe). Alternatywnie może to być ciąg przypadków i zbiegów okoliczności (czyli fatum). Chociaż przy takim założeniu nie ma konkretnego przeciwnika, to jednak splot wydarzeń może sugerować czyjąś świadomą manipulację grupą. Ten wątek pasuje dobrze do komedii, romansu oraz wszystkich innych fabuł z wyjątkiem horroru i zemsty.

SZELMA: ten oponent nie jest w rzeczywistości zły - po prostu nieprzewidywalny i zabawny. Radosny rzezimieszek z lasu, który zabiera bogatym i daje biednym, śpiewający i wymachujący butelką rumu korsarz lub sprytny złodziejaszek uprawiający swój proceder dla samej przygody. Przeważnie nie ma on nic wspólnego z okropnościami, które napotykają bohaterowie, a może nawet okazać się pomocny w misji, jeśli grupa znajdzie sposób, aby go do siebie przekonać. Z pewnością jednak będzie konkurował z grupą, próbując szybciej niż ona dojść do kresu przygody.
Może się zdarzyć, że bohaterowie i *szelma* będą musieli połączyć swe siły. Należy się wszelako spodziewać, że po przezwyciężeniu trudności nasz wesołek zechce jakoś oszukać drużynę, zdobywając dla siebie to, co miało przypaść w udziale bohaterom. Idealny bohater do scenariusza typu akcja/przygoda, komedia, romans.

PRZYWÓDCA: przeciwnikiem jest szef lokalnej organizacji przestępczej, gildii złodziei, skrytobójców lub handlarzy niewolników. Jest to typ bez skrupułów i odpychający, dla którego życie ludzkie nie ma większej wartości. Jeśli poczuje się zagrożony, nie zawaha się posłużyć płatnymi mordercami w celu wyeliminowania zagrożenia. Jedyna przyczyna, dla której chciałby coś dla kogoś zrobić, to możliwość zysku. Postać pasująca do przygody szpiegowskiej, zemsty, tajemnicy.

NAJEŹDŹCA: podobny do *niszczyciela*, z tym, że terroryzuje społeczeństwo z ograniczonego obszaru, np. z wioski, wysepki, zamku. Okuje stale ten sam obszar i terroryzuje wszystkich, którzy się tam pojawią. Może to być zarówno człowiek, jak i potwór. Najlepszy do wykorzystania w akcji, przygodzie, tajemnicy i horrorze.

WYKLĘTY: ten bohater na ogół się maskuje, przybiera cechy jakiegoś innego typu przeciwnika. Dawno temu został przeklęty - jedyną drogą, aby się uwolnić od klątwy jest śmierć. Ale zabić go może jedynie osoba nieświadoma ciążącego na nim przekleństwa. Od dawna już dąży ku śmierci, jednak przekleństwo nakazuje mu w chwili zagrożenia walczyć o swe życie. Tak więc nie pozostaje mu nic innego jak doprowadzić do sytuacji, w której jakiś awanturnik będzie musiał go zabić. Tym razem jego uwaga skupiła się na naszych bohaterach, będzie ich prowokował, starał się zrujnować, zabije bliskie im osoby, aby tylko zmusić ich do działania. Przekleństwo może wymagać, aby śmierć została zadana w określonym miejscu - wówczas będzie się starał zwabić tam drużynę, podejmując z nią walkę w nadziei, że wreszcie zginie. Jeżeli bohaterowie będą próbowali odkryć zagadkę przeciwnika, wówczas może uda im się znaleźć jakiś jego słaby punkt bez naruszania podstawowego warunku klątwy (nieświadomości) lub w razie odkrycia głównego sekretu zyskają przynajmniej tyle, że wróg zostawi ich w spokoju jako nieużytecznych. Doskonały motyw do scenariusza typu akcja/przygoda, tajemnica, horror.

GORLIWIEC: charakter podobny do *zdobywcy*, z tym, że nie szuka osobistej chwały i korzyści, ale próbuje uwolnić świat od czegoś, co w jego mniemaniu jest symbolem czystego zła (inna religia, szczególny człowiek lub humanoid, jakaś cała rasa). Działa jak *zdobywca*: znieważa lub zabija tych, którzy stają mu na drodze w dążeniu do celu. Preferowane typy scenariusza: akcja/przygoda, wojenny, szpiegowski, zemsta.

POMNIEJSI WROGOWIE:

Każdy poważny przeciwnik powinien mieć swojego pomocnika, który przygotowuje dla niego teren. Może to być postać ewidentnie zła, najemnik lub ktoś zmuszony do służby w złej sprawie. Każdy główny przeciwnik ma dwóch pomocników, tak więc należy wykonać dwa rzuty w poniższej tabeli.

K100	POMNIEJSI WROGOWIE
01-05	Mściciel
06-15	Zabójca
16-20	Przyjaciel z tajemnicą
21-25	Skorumpowany bohater
26-30	Tchórz
31-40	Doradca
41-50	Oprawca
51-60	Szelma
61-65	Moralista
66-75	Dziewczę
76-85	Osiłek
86-95	Żołnierz
96-00	Zausznik

MŚCICIEL: podobny do bohatera o tej nazwie z tabeli **GŁÓWNY PRZECIWNIK**, z tym, że jego możliwości są bardziej ograniczone i jest z pewnością osobistym wrogiem jednego z członków drużyny. Mściciel działa głównie w terenie, stwarzając drużynie ciągle problemy w jej dążeniu do odnalezienia głównego przeciwnika. Może być zabity podczas przygody, w każdym razie na pewno podejmie próbę zgładzenia bohatera, którego nienawidzi. Szanse przeciągnięcia mściciela na swoją stronę są znikome.

ZABÓJCA: ulubione narzędzie przeciwnika. Działa głównie w polu, najpierw likwidując świadków, którzy mogliby przysporzyć kłopotów, potem jego celem stają się kolejni członkowie grupy. Przeważnie bohater ten ginie w akcji, ale może się zdarzyć, że zdąży zabrać ze sobą na tamten świat kilku członków drużyny. Zabójca rzadko kiedy może być przeciągnięty na tamtą stronę, jest to postać bez skrupułów i poszanowania dla życia, zabijanie sprawia mu dużą przyjemność. Jeżeli jego plan zostanie udaremniony, wówczas będzie ratował się ucieczką.

PRZYJACIEL Z TAJEMNICĄ: postać jak z tabeli **PRZYJACIELE & INNI**. Różnica polega tylko na tym, że bohater powinien wykryć jego tajemnicę już na wczesnym etapie przygody. Przyjaciel może pomagać wrogowi z przymusu, np. jego rodzina jest trzymana jako zakładnicy, lub w inny sposób jest zmuszony do współpracy. Przyjaciel pojawia się na ogół we wstępnej fazie przygody, kradnie grupie coś istotnego, czy też w inny sposób działa na jej niekorzyść, po czym ucieka do swego pana. Grupa napotyka go ponownie w jakimś ogniwie swej przygody i oczywiście dochodzi do konfrontacji (na ogół kończy się pojedynkiem między przyjaciółmi).
Ten bohater może zostać bardzo łatwo nakłoniony do zmiany stron (bądź co bądź jest to stary przyjaciel jednego z bohaterów). Taka decyzja będzie go jednak kosztowała życie, wróg szybko ukaże zdrajcę w sposób najsurowszy z możliwych.

SKORUMPOWANY BOHATER: ten pomniejszy wróg był kiedyś znanym bohaterem, być może nawet znanym członkom drużyny, po czym został sprowadzony na złą drogę, czy w skutek swej słabości, czy też w następstwie przekleństwa. Na ogół drużyna spotyka go raz lub dwa, długo przed osiągnięciem punktu kulminacyjnego przygody i stoczy z nim nie przynoszącą rozstrzygnięcia walkę. Najlepiej, gdyby mógł wyzwać na pojedynek bohatera, który go zdemaskował, a potem uciec. Możliwość przeciągnięcia takiego indywiduum na swoją stroną zależy od tego jak bardzo jest ono skorumpowane.

TCHÓRZ: służy przeciwnikowi ze strachu. Najlepiej użyć go w sytuacji, gdy planujemy pojmanie bohaterów. Jego maniery bardzo szybko ujawnią, że ma się do czynienia z tchórzem, a to powinno uśpić czujność grupy. Nie da się go zmusić do zdrady - zbyt się obawia swego pana. Ale można go nakłonić do pomocy - pod warunkiem, że otrzyma gwarancje, iż nie spotka go za to żadna kara ze strony przeciwnika.

DORADCA: sfera działania tego bohatera ogranicza się do bezpośredniego sąsiedztwa głównego przeciwnika. Jest surowym, trochę kostycznym osobnikiem. Jest także dobrym doradcą i strategiem. Nie można go nakłonić do pomocy, za bardzo lubi swą służbę, aby z niej zrezygnować. Możliwe, że jest to postać biegła w magii.

OPRAWCA: osobnik odpowiedzialny za przesłuchania więźniów i wydobywanie z nich potrzebnych informacji. Najczęściej pracuje w terenie ze swym pomocnikiem, a osobiście czuwa nad więźniem jakiego uda mu się złapać. Lubi zadawać ból i cierpienie. Nie może być nakłoniony do zdrady, kocha swoją pracę. Jest sprawny i dobrze wyszkolony.

SZLEMA: postać podobna do tej z tabeli **GŁÓWNY PRZECIWNIK**. Różnica polega tylko na tym, że nie ma własnych sług i pomocników, a wręcz przeciwnie - znajduje się na służbie u głównego przeciwnika. Mimo tego ograniczenia jest jednak bardzo niezależny, nawet nie zawsze działa w interesie swego chlebodawcy. Możliwe jest uzyskanie jego pomocy, pod warunkiem, że zaoferuje się mu pieniądze, atrakcyjną przygodę lub darowanie poprzednich przewinień. Czasami jest gotów pomóc z własnej inicjatywy. Jeżeli jest w grupie atrakcyjna osoba przeciwnej płci, to potrafiłaby umiejętnie wykorzystać tę jego słabość. W sytuacjach skrajnych szelma opuści swego pana, ratując się ucieczką.

MORALISTA: postać tak nazwana święcie uwierzyła, że najsłuszniejszym postępowaniem w naprawianiu zepsutego świata jest wierna służba przeciwnikowi. Moralista bywa niezbyt groźny w walce bezpośredniej (której będzie unikał, jak tylko to możliwe), domeną jego działań jest wiedza. Będzie można go dość często spotkać, kiedy próbuje nawrócić bohaterów lub zasugerować im fałszywe wskazówki, utrudniające spełnienie ich misji.

Moralistę bardzo trudno nakłonić do współpracy, jest on zbyt omotany przez przeciwnika, ażeby był w stanie rozróżnić, kto ma rację, a kto jej nie ma. Podejmie jednak współpracę, gdy przedstawi mu się niezbite dowody, że jest przez swego pana oszukiwany.

DZIEWCZĘ: bohaterka podobna do córki/kochanki rozbójnika z motywu **TAJEMNICZA KOBIETA** (tabela **WPROWADZENIE**). Tu na ogół towarzyszy głównemu przeciwnikowi, choć może się zdarzyć, że będzie też wypełniać samodzielnie misję, w której spotka drużynę i zapała uczuciem do jednego z bohaterów.

Ta postać jest najłatwiejsza do przeciągnięcia na stronę grupy, lecz jeżeli nie jest córką przeciwnika, wówczas z pewnością będzie zagrożona z jego strony, gdy ów dowie się, że pomagała jego wrogom.

OSIŁEK: potężny, muskularny wojownik. Jego zadaniem jest niszczyć wszystko i wszystkich, którzy staną na drodze jego pana. Pracę swą wykonuje rzetelnie i skutecznie. Pracuje mięśniami, nie ma predyspozycji do zadań wymagających intensywnego myślenia. Nie da się go przeciągnąć na swoją stronę, jest na to zbyt głupi i fanatycznie lojalny. Osiłek niekoniecznie musi być człowiekiem. Może to być ogr, golem, półork itd. Na ogół można go spotkać w terenie, kiedy ochrania drugiego pomocnika głównego wroga, wykonującego jakieś zlecenie. Jeżeli przeżyje początkowe spotkanie z drużyną, wtedy z pewnością znajdzie się w końcowym, kulminacyjnym etapie przygody.

ŻOŁNIERZ: najbardziej wprawny w walce z zaufanych pomocników nieprzyjaciela. Jest doświadczonym, wytrawnym żołnierzem. Przeważnie można go spotkać w terenie, gdzie dowodzi siłami zbrojnymi przeciwnika. Z początku nie udaje się doprowadzić do bezpośredniej z nim konfrontacji; można to jednak uczynić w późniejszej części przygody. Zrazu bohaterowie będą mieli do czynienia z jego podwładnymi. Bardzo trudno nakłonić go do pomocy, jest zbyt lojalny.

ZAUSZNIK: pojawia się tylko w pobliżu głównego przeciwnika. Jego zakres działania jest podobny do aktywności doradcy, z tym, że jest to pochlebca, osobnik tchórzliwy, zdradziecki i niemoralny. Nie uda się go też pobudzić do żadnego heroicznego czynu, lecz można go aż tak przestraszyć niebezpieczeństwem zabicia czy utraty wolności, że dopuści się zdrady.

AKCJA:

Akcja określa porządek, w jakim będą występować poszczególne części przygody oraz ich ogólny charakter.

K100	AKCJA
01-20	Ciąg zdarzeń
21-40	Akumulacja składników
41-60	Wydarzenie
61-80	Eksploracja
81-00	Seria spotkań

CIĄG ZDARZEŃ: jest to długi, mocno rozbudowany typ przygody, w którym bohaterowie mają określone zadania do spełnienia: zdobycie ruin zamku, uratowanie osoby, zabicie potwora, stworzenie lub odnalezienie magicznego przedmiotu, pokonanie głównego przeciwnika etc.

Jednak ścieżka wiodąca do spełnienia tej misji jest długa i pokrętna. Aby osiągnąć cel - wydarzenie A, bohaterowie odkrywają, że muszą wykonać jakieś podrzędne zadanie - wydarzenie B. Po czym okazuje się, że aby wykonać zadanie B, należy spełnić pewne warunki, co wiąże się z kolejnym przedsięwzięciem - wydarzeniem C. W ten sposób grupa angażuje się w cały ciąg zdarzeń, z których każde musi być spełnione, ażeby można było zakończyć poprzednie, np. głównym celem grupy jest odnaleźć i zniszczyć wilkołaka panoszącego się w górach. Legendy mówią, że wilkołak ten może zostać zniszczony tylko przez magiczny miecz, który przed wiekami zaginął w wojnie z krasnoludami. Tak więc drużyna musi najpierw odszukać magiczną broń. Po dotarciu w rejony zamieszkałe przez krasnoludy i audiencji u ich władcy bohaterowie dowiadują się, że owszem, otrzymają informacje o miejscu, gdzie aktualnie znajduje się miecz, lecz pod warunkiem, że zabiją wielkie wilki dręczące miejscową ludność. W ten sposób mamy już trzeci epizod w naszej przygodzie. Pokonanie wilków może też być obwarowane jakimiś specjalnymi wymogami. Tym samym otrzymujemy przygodę moloch, w której bohaterowie muszą podejmować coraz to kolejne wyzwania. Ten rodzaj akcji nadaje się do każdego typu scenariusza.

AKUMULACJA SKŁADNIKÓW: grupa będzie tutaj zmuszona do eksploracji niewielkiego obszaru, np. miasta lub podziemi, i do zdobywania wiedzy niezbędnej do pokonania przeciwnika; mogą ją tworzyć informacje ujawniające tożsamość wroga, części artefaktu, dowody przeciwko wrogowi. Pomoc sprzymierzeńców może okazać się konieczna w tym przedsięwzięciu. Ten rodzaj akcji jest najodpowiedniejszy wtedy, gdy przeciwnikiem stają się agent, deprawator, przywódca, wyklęty, prowokator (trzeba oczywiście zdobyć przesłanki potwierdzające tożsamość), zdobywca, niszczyciel lub gorliwiec (konieczne jest zgromadzenie sprzymierzeńców, aby pokonać jego armię).

WYDARZENIE: miejscem akcji jest jakieś niecodzienne wydarzenie, np. turniej, święto lub jakaś inna uroczystość, która zostanie zakłócona przez działanie przeciwnika (jeśli wrogiem jest przywódca, to planuje zamach na ważną osobę akurat podczas tego wydarzenia). Należy pozwolić bohaterom na udział w wydarzeniach, np. jeżeli jest to turniej, niech stoczą jedną lub dwie walki, zanim uświadomią sobie, że coś ma się wydarzyć. Jeżeli grupa zadziała szybko, to przy odrobinie szczęścia będzie miała szansę pokrzyżować niecne zamiary, w innym razie bohaterowie staną się biernymi świadkami wydarzeń.

Preferowany przeciwnik: prowokator, agent, mściciel, deprawator, przywódca.

EKSPLORACJA: bardzo prosty rodzaj akcji. Drużyna powinna spenetrować jakiś konkretny obszar czy też określone miejsca (wielki las, przez kontynent, morze, ocean). Podczas tej penetracji czeka ją wiele spotkań i sytuacji nieprzewidywalnych.

SERIA SPOTKAŃ: bardzo szybki typ akcji. Bohaterowie mają przed sobą określony cel (zwykle odnaleźć i pokonać przeciwnika), do którego podążają bezpośrednio. Wzdłuż całej swej drogi są nękani przez sługi nieprzyjaciela. Dużo walk i zasadzek. Przygoda staje się wojną na wyniszczenie, przeciwnik stopniowo likwiduje bohaterów lub grupa niszczy sługi wroga. Jest to typ przygody, w której jedna ze stron musi zostać ostatecznie pokonana. Ten rodzaj akcji stanowczo nie pasuje do scenariuszy pogodnych, o niewielkim stopniu zagrożenia.

PUNKT KULMINACYJNY:

Jest ten moment przygody, w którym wszystko się rozstrzyga, dokonują się wielkie czyny, podejmowane są ostateczne decyzje, bohaterowie zwyciężają lub zostają pokonani, władcy nagradzają zwycięzców.Poniżej podajemy kilka typów wielkich zakończeń scenariuszy.

K100	PUNKT KULMINACYJNY
01-10	Krwawa bitwa
11-30	Pościg
31-40	Siły wyższe
41-60	Odwet
61-80	Pojedynki
81-00	Konfrontacja

KRWAWA BITWA: to najlepsze zakończenie dla przygody militarnej, gdzie wielkie armie ścierają się na wyznaczonym terenie, a bitwa ma przeważyć losy wojny. Może być też tak, że w momencie kulminacyjnym dochodzi do bitwy między grupą a jej przeciwnikiem i jego sługami.

POŚCIG: Mamy tu do dyspozycji trzy warianty:
- bohaterowie ścigają przeciwnika. Nieprzyjaciel po serii nieudanych konfrontacji z grupą zmuszony zostaje do ucieczki w miejsce, gdzie może odnowić swe siły i wrócić jeszcze potężniejszy. Bohaterowie wyruszają w szaleńczy pościg, aby złapać go, zanim dotrze do miejsca swego przeznaczenia. Jeżeli uda im się dogonić wroga, wówczas dojdzie do ostatecznego starcia;
- nieprzyjaciel ściga grupę. Dość często w historii takiej zdarza się, że bohaterowie odnaleźli sposób na pokonanie wroga i udają się do miejsca, gdzie - jak im się zdaje - będą mogli zwyciężyć nieprzyjaciela (np. świątynia, w której należy odprawić odpowiedni rytuał). Przeciwnik, wykrywszy zamierzenia grupy, będzie za wszelką cenę, starał się ją powstrzymać i niechybnie ruszy za nią w pościg;
- tożsamość nieprzyjaciela była przez większą cześć przygody ukryta. Gdy grupa dojdzie do tego, kto jest wrogiem, ten podejmie próbę ucieczki. Najczęściej kończy się to pościgiem przez niebezpieczny teren: po dachach domów, wzdłuż przepaści, przez pole bitwy.

SIŁY WYŻSZE: w końcowej fazie drużyna powinna uaktywnić proces, którego skutki mają być zgubne dla przeciwnika. Może to być próba zwrócenia uwagi bogów na knowania nieprzyjaciela i w chwili, gdy bohaterowie zostają otoczeni przez przeważające siły wroga, nastąpi odwet ze strony sił nadprzyrodzonych: trzęsienie ziemi, powódź, straszliwa burza z piorunami. Wszystko byłoby w porządku (armie wroga zostają rozbite), gdyby nie to, że bohaterowie też mogą przy tym zginąć.
Innym wariantem jest działanie sił natury, np. przeciwnik pracuje nad kontrolą wulkanu, gdy na scenę wkracza drużyna i w tym momencie żywioł wymyka się spod kontroli, pochłaniając eksperymentatora. Tymczasem bohaterowie próbują uciec z zagrożonego obszaru i uratować swe życie.

ODWET: bohaterowie zostają pokonani i zniewoleni. Z rozmów między strażnikami dowiadują się o prawdziwym celu nieprzyjaciela. Muszą też odnaleźć sposób na ucieczkę (od tej pory czas zaczyna odgrywać ważną rolę). Jeśli im się uda, powinni jak najszybciej doprowadzić do konfrontacji z przeciwnikiem i udaremnić jego zamiary.

POJEDYNKI: w końcowej fazie przygody drużyna z jakiś powodów się rozdziela. Podział drużyny może być spowodowany działaniem pułapek, czynników naturalnych lub po prostu może to być jedyna możliwość działania (np. czasu zostało niewiele i należy rozdzielić się w celu szybkiego przeszukania obszaru działań). Gdy nasi bohaterowie zostaną rozłączeni, każdy z nich napotka jakiegoś przeciwnika, z którym będzie musiał stoczyć walkę.

KONFRONTACJA: wariant podobny do scenariusza poprzedniego, z tym, że grupa nie zostaje podzielona. W takim składzie, w jakim jest, dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z głównym przeciwnikiem, na ogół na jego terenie.

POTWORY:

Przygoda jest bardziej ekscytująca, jeżeli bohaterowie będą mogli stawić czoła potworom. Sztuką jest takie ich wprowadzenie, by miało ono jakiś głębszy sens, a nie było po prostu zwykłym i przypadkowym spotkaniem maszkary.

Każde z poniższych spotkań z potworami na swój cel w przygodzie. MG powinien starać się tak wpasowywać wylosowany motyw, aby jak najbardziej wzbogacił przebieg akcji. Do każdego z wylosowanych układów zdarzeń będziesz musiał już sam dobrać określony typ potwora ze swojego bestiariusza.

K100	Potwory
01-10	Zabójca
11-15	Bestia
16-25	Omen
26-30	Król zwierząt
31-40	Doppelganger
41-45	Szlachetna bestia
46-60	Nocny łowca
61-65	Potężna istota
66-80	Niszczyciel
81-85	Szpieg
86-90	Popłoch
91-00	Drapieżca

Zabójca: ten potwór zaatakuje jednego lub więcej bohaterów, gdy będą oni na ile to możliwe bezbronni: podczas snu lub innej okazji, kiedy atak ma największe szanse powodzenia. Bestia nie powinna być zbyt mocna, jedynie tak, by poważnie poturbować jednego lub dwóch członków drużyny. Gdy grupa poradzi już sobie z zagrożeniem, wówczas będzie mogła zastanowić się, skąd pochodzi owo monstrum.

Bestia: kiedy bohaterowie będą przebywać w mieście czy wiosce, dzikie zwierzę trzymane przez kogoś dla zabawy lub w celach tresury, zostanie uwolnione przez przeciwnika i skierowane przeciwko grupie. Bestia wpadnie w szał i trzeba będzie ją zabić. W przygodzie morskiej może to być zwierzę w klatce przewożone do jakiegoś portu.

Omen: w tym spotkaniu niekoniecznie musi dojść do walki. Ten potwór ma na celu uświadomienie grupie, że dzieje się coś niezwykłego: jest zapowiedzią przyszłego konfliktu z nieprzyjacielem, np. bohaterowie natrafiają na monstrum które właśnie zabiło osobę nie związaną z grupą ale mającą jakiś konflikt z jej nieprzyjacielem. Albo spotykają potwora, który normalnie nie występuje na tym obszarze.

Król zwierząt: w pewnym punkcie przygody bohaterowie będą mieli spotkanie z inteligentnym stworem, królem całego gatunku, potrafiącym porozumiewać się w ich języku. Jeśli będzie on w potrzebie, a grupa pomoże mu, wtenczas zyska przyjaciela, który odwdzięczy się w późniejszej części przygody. Jeśli to bohaterowie są w potrzebie, a niesamowity przybysz zaoferuje swą przyszłą pomoc w zamian za pewne późniejsze usługi pomocy.

Doppelganger: jeden z członków grupy, ten o najlepszym wyglądzie, przyciągnie uwagę bardzo atrakcyjnego osobnika przeciwnej płci. W sytuacji sam na sam nieznajomy lub nieznajoma ujawni swą prawdziwą naturę. W rzeczywistości jest to potwór posiadający bardzo duże zdolności mimikry, który przybiera kształty ludzkie i zwabia osoby w ustronne miejsce. Bohater będzie musiał walczyć z niesamowitym przeciwnikiem albo zostanie przezeń pożarty. Możliwe też, iż na podstawie krążących plotek ktoś z grupy zorientuje się w prawdziwej naturze nieznajomego i w ostatniej chwili pośpieszy koledze z odsieczą.

Szlachetna bestia: zadaniem grupy, aby mogła dalej prowadzić swą misję, jest schwytanie i okiełznanie fantastycznego stwora; przy jego pomocy grupa później łatwo osiąga zamierzony cel, a może nim być na przykład dostanie się na szczyt niedostępnej góry. Możliwe jest to dzięki pochwyceniu i poskromieniu pegaza czy gryfona.

Najpierw należy powiedzieć, dlaczego bohaterowie będą musieli schwytać bestię, a potem określić rodzaj tej bestii. Natomiast problem, jak tego dokonać, zostawiamy już grupie. Ważne jest tylko, aby grupa zdawała sobie sprawę, że stworzenie, na jakie polują, jest im potrzebne i dlatego nie może być zranione.

Nocny łowca: klasyczny przypadek pojawienia się w środku nocy głodnego drapieżcy. Przeważnie dzieje się to w sytuacji, gdy grupa obozuje pod gołym niebem.

Potężna istota: niezwykłe i potencjalnie bardzo niebezpieczne spotkanie, z potężną i inteligentną istotą potrafiącą zmieniać kształty (obecnie w formie ludzkiej). Kiedy bohaterowie natkną się na nią, będzie akurat w sytuacji wymagającej pomocy czy w ogóle kłopotliwym położeniu. Na przykład będzie potrzebowała pożywienia, próbowała przedostać się ba drugą stronę rzeki czy też prosiła o pomoc w uwolnieniu kogoś bądź naprawieniu złych skutków jakiegoś żywiołu. Oświadczy, że nie jest w stanie grupie niczym zapłacić oprócz dobrego słowa. Jeżeli grupa istocie tej pomoże, wówczas zyska potężnego sprzymierzeńca, który odwzajemni się, gdy bohaterowie będą w niebezpieczeństwie lub kłopotach.

Niszczyciel: kolejny klasyczny motyw bezmyślnego potwora, który pustoszy okolicę i będzie to robił dopóki ktoś go nie zabije lub przepędzi. Potwór może być związany z przygodą na kilka sposobów: być potężną bestią sprowadzoną przez nieprzyjaciela specjalnie w celu nękania jakiejś okolicy albo rzuconą specjalnie przeciw bohaterom aby wywołać zamieszanie bądź spowolnić pościg. Wreszcie potwór może być w ogóle niezwiązany z nieprzyjacielem, lecz unieszkodliwienie go zapewni grupie wdzięczność i pomoc okolicznych mieszkańców.

Szpieg: w chwili, kiedy nieprzyjaciel zorientuje się, że grupa jest na jego tropie, wyśle jakiegoś sprytnego stwora, który ma śledzić bohaterów i donosić o ich postępach. Grupa powinna mieć sposobność aby zorientować się, że jest obserwowana. A to najprawdopodobniej doprowadzi do próby złapania lub znoszenia szpiega.

Popłoch: jeśli bohaterowie znajdą się na otwartym terenie, wówczas przeciwnik skieruje przeciw nim hordę spanikowanych lub rozwścieczonych zwierząt, np. wzniecając pożar wywoła panikę wśród leśnej zwierzyny. Teraz grupa musi się martwić, jak uniknąć stratowania bądź walczyć z rozjuszonymi zwierzętami.

Drapieżca: typowo przypadkowe spotkanie z jakimś rodzajem drapieżcy zamieszkującym ten rejon. Należy sobie wcześniej przygotować listę możliwych drapieżników i powierzając rzecz losowi rzucać je przeciwko grupie, w sytuacjach także wybieranych losowo, np. niech trzy razy *dziennie* ktoś rzuci kostką sześcienną. Mistrz przyjmuje założenie, że jeśli wynik rzutu będzie np. 1, wtedy następuje spotkanie z losowo wybranym drapieżnikiem z wcześniej przygotowanej listy. Jest to jedyny przypadek, kiedy monstra nie mają żadnego powiązania z przygodą, a są jedynie częścią składową miejscowego kolorytu.

Bohaterowie niezależni:

Dla urozmaicenia przygody warto wprowadzić do scenariusza co najmniej jedną dodatkową postać, nie powiązaną z nieprzyjacielem, która sama w sobie będzie ciekawym epizodem. W poniższej tabeli zamieszczono kilka przykładów takich postaci.

K100	Bohaterowie niezależni
01-05	Gang
06-15	Żołdak
16-20	Szantażysta
21-25	Biurokrata
26-35	Wścibski urzędnik
36-40	Kłamliwy oskarżyciel
41-50	Stary przyjaciel
51-60	Pijak
61-70	Nowy wróg
71-75	Kantownicy
76-85	Uwodziciel
86-95	Złodziej
96-00	Prawdomówny oskarżyciel

Gang: kiedy grupa będzie podążać swą drogą, zostanie zaatakowana przez lokalny gang. Bandyci są szybsi i jest ich więcej niż bohaterów. Grupa nie powinna mieć przeto złudzeń co do wyniku starcia. A jednak bandyci nie atakują, natomiast gromadzą się wokół, demonstrują swą siłę i najwyraźniej czekają na reakcję grupy. Gang ten nie jest nastawiony rabunkowo składa się z osobliwych ludzi podziwiających odwagę i waleczność. Ich uwagi rzucane w stronę grupy mogą być nawet obraźliwe - jest to ich swoisty sposób testowania przeciwników. Jeśli grupę tworzą mięczaki, wtedy zostanie ona oskubana ze wszystkiego, co posiada. Jeżeli zaś bohaterowie przyjmą postawę twardą, wówczas przywódca gangu wyzwie jednego z nich, lub może wszystkich, do współzawodnictwa: walki na pięści, zapasów, pojedynku. Jeżeli wyzwanie zostanie przyjęte i bohater wygra, wtenczas grupa otrzyma nagrodę i zostanie wypuszczona. A jak pojedynek będzie przegrany, wówczas grupa straci część swoich rzeczy, lecz nie tych, które są najbardziej potrzebne (przecież bohaterowie wykazali się jednak odwagą i zdobyli tym samym odrobinę sympatii gangu).

Żołdak: grupa popadnie w kłopoty w skutek złośliwości żołnierza, który niedawno oberwał po uszach od swego przełożonego i teraz szuka ofiary, aby na niej wyładować swą złość. Jeśli jest to np. strażnik przy bramie miejskiej, to każe okazać dokumenty, stwierdzi że są fałszywe i wtrąci grupę do więzienia, gdzie miałaby czekać na wyjaśnienia. Lub żołdak oznajmi, że są poszukiwani i zrobi dokładnie to samo co wyżej. Najwyraźniej szuka zwady. Jedyną sensowną rzeczą jaką może zrobić grupa, to dać się aresztować. Jeżeli oskarżenie jest niesłuszne, to i tak po kilku dniach zostanie zwolniona. Jeśli jednak dojdzie do bójki (co jest zamierzeniem żołdaka), wtedy bohaterowie znajdą się w gorszej sytuacji, gdyż bez względu na słuszność zarzutów podniosą rękę na oficjalnego przedstawiciela prawa. Nasi bohaterowie mogą popaść w prawdziwe tarapaty. Jeśli podczas bójki żołnierz zostanie ranny lub zabity, zostaną napiętnowani jako groźni bandyci ścigani przez miejscowe władze.

Szantażysta: jeśli grupa kogoś skrycie poszukuje, wówczas osoba ta ostrzeże poszukiwanego. Jeśli bohaterowie są poszukiwani przez prawo, wtenczas szantażysta doniesie władzom gdzie się ukrywają. Może też uprowadzić osobę, na której bohaterom bardzo zależy. Ale najpierw wyśle grupie wiadomość, że za odpowiednią opłatą zrezygnuje ze swoich zamierzeń. Grupa może zgodzić się na warunki szantażysty lub spróbować wytropić go i unieszkodliwić. Ale tak czy siak musi podjąć jakieś działanie, inaczej będzie miała kłopoty.

Biurokrata: czasami nadchodzi taki moment w przygodzie że grupa musi wejść w układy z miejscową władzą lub uzyskać zezwolenie na określoną działalność. Wtedy przyjdzie zmierzyć się z jednym z najbardziej uciążliwych potworów cywilizowanego świata - biurokratą. Bohaterowie nie mają odpowiednich dokumentów, kiedy już je zdobędą, to okaże się, że nie mają w odpowiedniej liczbie ich kopii. A gdy kopie będą przepisowe, to dowiedzą się znów, że muszą czekać na spotkanie z osobą urzędową, a terminy bywają odległe. Kiedy dzień spotkania będzie się nareszcie zbliżać, to wyjdzie nagle na jaw, że data została jednak przesunięta, a poza tym to zmieniły się przepisy i należy postarać się o jeszcze kilka dokumentów. Gdy już dojdzie do spotkania, wówczas urzędnik da jasno do zrozumienia, że grupa zapomniała jeszcze o czymś (łapówka). Jeśli jednak bohaterowie od razu rozpoczną swe boje z biurokracją od łapówek, to oszczędzą sobie dużo czasu i nerwów.

Wścibski urzędnik: osoba reprezentująca lokalną władzę zauważyła aktywność grupy i postanowiła zbadać jej przyczyny. Węszy wokół,

zadając pytania i utrudniając swobodne działanie grupy. Może to być sierżant straży miejskiej, specjalny agent na służbie miejscowego władcy itd. Zainteresowania tej osoby grupą spowoduje że bohaterowie będą musieli unikać jawnego i bezpośredniego działania co może okazać się nader uciążliwe.

KŁAMLIWY OSKARŻYCIEL: sytuacja, w której na podstawie fałszywego oskarżenia jeden z członków grupy zostaje aresztowany przez lokalne władze. Może to być złodziej lub morderca; schwytany poda imię bohatera, dla którego rzekomo wykonywał zlecenie.
Inny wariant: ktoś pracujący dla przeciwnika oskarża jednego z bohaterów eliminując go czasowo z uczestnictwa w wydarzeniach; oskarżenie musi być choć w części wiarygodne, np. w razie morderstwa oficer śledczy powinien znaleźć przy oskarżonym jakieś dowody świadczące o jego winie (oczywiście podłożone). Bohater nie powinien wiedzieć o co jest oskarżony do czasu, aż zostanie osadzony w areszcie. Bohater może tracić czas na udowodnienie swej niewinności lub siłą wydostać się na wolność. W tym drugim rozwiązaniu będzie przez resztę przygody ścigany przez miejscowe władze.

STARY PRZYJACIEL: kiedy bohaterowie będą próbowali niezauważenie przemknąć obok straży miejskiej lub w sytuacji, kiedy będzie im zależało na ukryciu swojej tożsamości, pojawi się przyjaciel jednego z bohaterów i radośnie wywoła jego imię w chwili najmniej pożądanej. Na ogół taka sytuacja kończy się ekscytującym pościgiem za grupą.

PIJAK: pijaczek jest zadziornym, szukającym awantury osobnikiem. Typowe spotkanie w knajpie lub tawernie kończącą się ogólną bijatyką.

NOWY WRÓG: podczas przygody jednemu z bohaterów przybędzie nowy osobisty wróg. Okoliczności, w jakich się to stanie, mogą być dowolne, np. w trakcie przechadzki po mieści bohater potrąci i przewróci w błoto osobnika, będącego w towarzystwie i ośmieszy go w oczach jego znajomych. Na początku nastąpi tylko wymiana epitetów, ale poszkodowany zachowa pamięć tej zniewagi i jeśli tylko nadarzy się okazja poniżenia bohatera albo sprawienia mu dolegliwych kłopotów - to na pewno z całą premedytacją to uczyni.

KAPTOWNICY: w mieście portowym grupa zostaje napadnięta przez kilku ludzi oficjalnie pracujących dla kapitana portu. Po obezwładnieniu zostaną zaciągnięci na statek i następnego dnia rozpoczną fascynującą podróż jako majtki pokładowe na okręcie wojennym wyruszającym na niebezpieczną wyprawę.

UWODZICIEL: jeden z bohaterów zostaje zaproszony na romantyczne spotkanie. Uwodziciel może być:
- osobą zainteresowaną krótkim związkiem bez zobowiązań;
- osobą, która szaleńczo zakocha się w bohaterze i będzie za nim podążać przez resztę przygody;
- stworem opisanym jako doppelganger z tabeli potworów;
- złodziejem, który okradnie bohatera;
- szpiegiem na usługach nieprzyjaciela.

ZŁODZIEJ: w pewnym punkcie przygody bohaterowie trafią na złodziei. Oto kilka przykładowych sytuacji:
- w mieście jeden z bohaterów zostanie potrącony. Nieuważny przechodzień serdecznie przeprosi i odejdzie. Po kilku krokach nasz niefortunny osobnik zorientuje się, że zniknęła jego sakiewka z pieniędzmi. Spotkanie zakończy się szalonym pościgiem ulicami miasta za złodziejem, przez zatłoczone place, ciemne aleje, po dachach. Możliwe też, że złodziej wciągnie ścigającego w zasadzkę, gdzie zostanie on dotkliwie pobity przez innych bandytów pracujących razem ze złodziejem i straci resztę swoich rzeczy;
- wracając po ciężkim dniu do swojego pokoju w gospodzie bohater zastaje złodzieja plądrującego jego własność; złodziej ów ucieka przez okno. Dalszy rozwój sytuacji jak w punkcie powyżej;
- po powrocie do swoich pokojów grupa odkrywa, że została doszczętnie okradziona. Jest jednak świadek, który widział złodziei i zna jednego z nich. Dzięki niemu można będzie odszukać rozpoznanego przestępcę. Teraz bohaterowie muszą wyciągnąć od niego wiadomości o miejscu ukrycia reszty skradzionych przedmiotów (złodziej nie pracował sam).

PRAWDOMÓWNY OSKARŻYCIEL: ten epizod jest taki sam jak przy kłamliwym oskarżycielu, z tym, że tutaj osoba oskarżająca mówi prawdę. Mistrz Gry powinien zatem wywlec na światło dzienne jedno z przestępstw popełnionych przez bohatera w przeszłości. Oskarżony ma po prostu pecha, że został rozpoznany przez świadka, który gorliwie zameldował o nim lokalnym władzom. Jeżeli natomiast wszyscy w grupie są *czyści*, to wówczas można pominąć ten epizod.

PUŁAPKI:

Kolejnym składnikiem, nierozerwalnie związanym z przygodami, są pułapki. Dobrze umiejscowiona pułapka może wprowadzić nie lada zamieszanie w szeregach grupy, dlatego też poleca się wylosowanie z poniższej tabeli co najmniej jednego typu pułapki i umiejscowienie jej w odpowiednim momencie przygody.

K100	PUŁAPKI
01-10	Wilczy dół
11-15	Lawina
16-20	Arena
21-30	Strefa zniszczenia
31-35	Skazanie
36-45	Wzajemna destrukcja
46-65	Bomba czasowa
66-85	Niebezpieczne miejsce
86-90	Popłoch
91-00	Podziemia

WILCZY DÓŁ: pod jednym bohaterem lub kilkoma postaciami zapadanie się ziemia. Ofiary znajdą się w dole wypełnionym niebezpiecznymi zwierzętami: żmije, skorpiony, niedźwiedź, drapieżny kot lub fantastyczny potwór. Jest to rodzaj pułapki spotykany w dzikim terenie. Miejsce to może być pod obserwacją i gdy część grupy wpadnie w pułapkę, reszta zostanie zaatakowana przez przeciwnika.

LAWINA: gdy grupa znajdzie się w terenie górskim, na przykład w wąwozie, jej wrogowie zaczną zrzucać lawinę kamieni lub śniegu. Należy określić drogę ucieczki sugerując stopień nadziei na przeżycie i rozpocząć dokładny opis tego, co się dzieje. Najpierw czuć lekkie poruszenie ziemi, potem słychać toczące się kamienie i bloki skalne (ewentualnie masę śniegu i kamieni), huk toczącej się lawiny powoli narasta i w końcu widać tony ziemi i kamieni z ogromną szybkością pędzącą w ich kierunku. Jeżeli grupa będzie biernie przysłuchiwała się opisowi aż do samego końca, wówczas jej szanse na ocalenie drastycznie zmaleją.
Jest to pułapka, która pozwala nawet jednemu człowiekowi zniszczyć liczną i dobrze uzbrojoną grupę.

ARENA: bohaterowie zostają pojmani przez miejscową ludność (szczególnie jeśli akcja przygody toczy się w egzotycznym kraju na innym kontynencie). Uzbroi się ich w broń gladiatorów, umieści na arenie i każe walczyć z dzikimi zwierzętami lub innymi gladiatorami - ku uciesze miejscowej publiczności.
Ta sytuacja potencjalnie tworzy wieloraki rozwój wypadków. Bohaterowie mogą bowiem zostać ulubieńcami publiczności, co byłoby najlepszą metodą odzyskania później wolności, ale to trwałoby długo. Inny przebieg: bohaterowie po prostu zginąć na arenie, kończąc tym samym swą przygodę. Czy jeszcze inaczej: zdobędą zaufanie gladiatorów i zorganizują zbiorową ucieczkę. Może też się zdarzyć, że ich przeciwnik zostanie również schwytany i właśnie na arenie będzie można ostatecznie rozwiązać z nim konflikt, a potem pozostaje już tylko wymyślić, w jaki sposób wydostać się na wolność.

STREFA ZNISZCZENIA: w tym klasycznym motywie bohaterowie zostają związani i pozostawieni w miejscu, które ma wkrótce zostać zniszczone, na przykł*ad:*
- w kopalni, która ma być zalana wodą;
- w chatce u podnóża góry, która wkrótce będzie zmieciona przez lawinę;
- w budynku, który zostanie podpalony;
- w przeklętej świątyni nawiedzonej nocą przez duchy lub krwiożercze demony;
- w tonącym okręcie;
- w miejscu, które będzie zniszczone przez powódź, trzęsienie ziemi lub erupcję wulkanu.

Jeżeli grupie uda się wybrnąć z opresji, wówczas zyskuje przewagę nad przeciwnikiem, albowiem mniema on, że jego kłopoty znikły wraz z grupą. Daje to bohaterom czas na działanie bez interwencji przeciwnika.

SKAZANIE: jeden bohater, lub grupa bohaterów, zostaje oskarżony o popełnienie poważnego przestępstwa i skazany na długoletnie więzienie lub śmierć (może być to rezultat działania kłamliwego oskarżyciela, patrz tabela **BOHATEROWIE NIEZALEŻNI**). W tej sytuacji nie pozostaje nic innego jak próbować ucieczki. Cały problem polega na tym, że więźniowie znajdują się w dobrze strzeżonym miejscu i bez pomocy z zewnątrz ta ich próba może od razu być skazana na fiasko.
Ów układ ma w założeniu spowodować konflikt między bohaterami, a miejscowym prawem. Nie należy używać powyższej kombinacji, jeśli w scenariuszu przygody grupa miała współpracować z władzami.

WZAJEMNA DESTRUKCJA: szczególnie przykry rodzaj pułapki. Bohaterowie znajdą się w sytuacji, gdzie ucieczka jednej osoby pociągnie za sobą śmierć pozostałych, np. wszyscy zostają umieszczeni pod ostrzami połączonych ze sobą gilotyn. Gdy jednemu z bohaterów uda się unieść bloczek unieruchamiający głowę, wtedy uruchomi mechanizm opuszczający ostrze wszystkich gilotyn. Zadaniem grupy jest wymyślenie takiego sposobu unieszkodliwienia pułapki, aby wszyscy ocalili życie i wyszli z opresji bez szwanku.
Ten rodzaj pułapki stwarza grupie sposobność do wykazania się pomysłowością i skoordynowanym działaniem, najlepiej stosować ją zatem w sytuacji, gdy gracze zaczną zapominać, iż celem wspólnej gry jest współdziałanie i że powinni stanowić zgraną grupę, a nie zbieraninę indywidualistów.

BOMBA CZASOWA: tę nazwę zarezerwowano do wszelkiego typu pułapek działających z opóźnieniem. Przeciwnik chwyta bohaterów i umieszcza ich w pułapce, która wkrótce ich zabije. Pułapka tego typu bazuje na urządzeniu które po odpowiednim upływie czasu wprawia ją w ruch, na przykł*ad:*
- wahadło. Olbrzymie ostrze porusza się ruchem wahadłowym i powoli opuszcza się w dół. Gdy dojdzie do ofiary, wtedy ją przepołowi. Należy,

przeto szybko znaleźć sposób na uwolnienie się z więzów lub zablokowanie wahadła;
- ruchome ściany. Bohaterowie zostają zamknięci w pomieszczeniu z opadającym sufitem, który wkrótce ich zmiażdży. Należy znaleźć sposób na zatrzymanie lub spowolnienie opadania sufitu i ucieczkę;
- klatka ze zwierzętami. W pomieszczeniu, w którym ugrzęźli bohaterowie, znajduje się klatka z drapieżnymi zwierzętami; zostaną one wkrótce z niej uwolnione. Należy znaleźć sposób zablokowania mechanizmu otwierającego klatkę.

Ten rodzaj pułapek pojawia się pod koniec przygody. Bohaterowie nie tylko muszą zastopować mechanizm pułapki, ale też od razu biec, aby udaremnić działania przeciwnika. Czas odgrywa tu decydującą rolę, co prowadzi do sytuacji, że pierwsza osoba, która się uwolni nie może bezczynnie czekać na resztę grupy, tylko zacząć działać natychmiast.

NIEBEZPIECZNE MIEJSCE: ta pułapka jest tego samego typu co wilczy dół, bomba czasowa lub podziemia, z tym, że od razu widać drogę ucieczki, jaką można obrać. Na przykład, jeśli jest to wilczy dół, to na wysokości piersi znajduje się tunel, którym można uciec. Problem polega jednak na tym, że droga ucieczki prowadzi do jeszcze bardziej niebezpiecznego miejsca (podziemna rwąca rzeka, grobowiec pełen zombie itd.).

POPŁOCH: dokładnie taka sama sytuacja ja w wariancie popłoch z tabeli **POTWORY**.

PODZIEMIA: jest to cały zestaw klasycznych pułapek, na jakie można się natknąć w nieznanych podziemiach (zapadnie, osuwające się bloki skalne, zatrute igły itd.). Każdy MG na pewno posiada własny zestaw ulubionych pułapek i wprawnie nimi włada.

WARUNKI SPECJALNE:

Można trochę skomplikować życie bohaterów umieszczając w przygodzie jakieś warunki specjalne, które będą w pewien sposób ograniczały możliwości grupy. A oto kilka przykładów takich warunków:

K100	WARUNKI SPECJALNE
01-15	Przekleństwo
16-25	Zakłócenia magii
26-35	Zabroniony rozlew krwi
36-45	Łamanie prawa
46-55	Zabronione posiadanie broni
56-60	Wszechobecny obserwator
61-65	Amnezja
66-00	Ograniczenia czasowe

PRZEKLEŃSTWO: bohaterowie dostaną się pod wpływ przekleństwa, które powoduje, że stają się coraz bardziej brzydcy, szaleni lub słabi. Każdy kolejny dzień będzie coraz trudniejszy, chyba że uda im się odwrócić działanie klątwy, co samo w sobie może być ciekawym epizodem.

ZAKŁÓCENIA MAGII: grupa znajdzie się w obszarze, gdzie magia nie działa bądź działa słabiej czy też w inny sposób. Może to doprowadzić do zabawnych sytuacji, kiedy na przykład czarodziej chcąc rzucić w przeciwnika kulą ognia, obsypie go stosem pachnących, świeżych kwiatów.

ZABRONIONY ROZLEW KRWI: z jakiś powodów bohaterowie nie mogą zranić przeciwnika, np. jest nim demon, który opanował i zagnieździł się w ciele jednego z bohaterów. Należy wówczas znaleźć sposób na pokonanie wroga bez naruszania jego powłoki cielesnej.

ŁAMANIE PRAWA: w pewnym momencie przygody bohaterom nie będzie wolno łamać obowiązującego prawa. Na przykład drużyna przybywa na dwór Elektora z prośbą o pomoc i sprawiedliwość. W tym samym czasie z podobną prośbą przybywa wysłannik ich wroga. Jeśli bohaterowie wyrządzą mu jakąś krzywdę w pałacu, obrażą w ten sposób majestat Elektora i mogą nawet zostać skazani na śmierć. Jeszcze gorzej jeśli Imperator zdecyduje, że musi rozpatrzyć obie prośby i wyznaczy ponowną audiencję za kilka dni, a w tym czasie, zgodnie z wolą Elektora, obie strony mają nakaz zawieszenia broni. Pozostawi to grupę w sytuacji oczekujących, gdy tymczasem przeciwnik będzie mógł bezkarnie kontynuować swoje działania.

ZABRONIONE POSIADANIE BRONI: jedna z bardziej nieprzyjemnych sytuacji. Grupa zmuszona będzie do udania się w miejsce, gdzie obowiązuje absolutny zakaz noszenia broni. Kiedy już tam przybędzie zostanie oczywiście zaatakowana przez ludzi przeciwnika i na domiar złego uzbrojonych (w jaki sposób przeciwnicy przemycą broń do tej strefy zależy od okoliczności). Jeżeli członkowie grupy mają ukrytą broń i użyją jej, wówczas będą się musieli ewakuować przed przybyciem straży i mogą się spodziewać dodatkowych kłopotów ze strony władz, jeżeli naturalnie znajdą się świadkowie zajścia i będą mogli rozpoznać bohaterów.

WSZECHOBECNY OBSERWATOR: jeśli grupa jest zmuszona wykonać zadanie dla potężnego czarnoksiężnika lub innej magicznej istoty, wtedy istnieje prawdopodobieństwo, że będzie cały czas obserwowana w sposób magiczny. Jeśli wykona coś, co nie spodoba się ich obserwatorowi, to wtedy on powie o tym głośno i niezbyt miło - tak żeby wszyscy z grupy wiedzieli, że są pod stałą kontrolą. Dodatkowo obserwator może być przeciwny niektórym pomysłom grupy, tym na przykład, których nie uważa za idealne (np. nie pozwoli na urządzenie zasadzki, bo jest to niehonorowe).

AMNEZJA: przeciwnikiem bohaterów jest istota posiadająca potężne zdolności magiczne albo przedmiot o podobnych właściwościach; mogą one wywołać wśród uczestników grupy całkowitą amnezję. Pewnego dnia bohaterowie obudzą się i w pierwszej chwili nie będą pamiętali kim są, ani co tu robią. Po jakimś czasie pamięć zacznie stopniowo wracać, ale o tyle, aby przypomnieć sobie cel misji. Tożsamość natomiast i kontakty będą nadal pozostawać niewiadome. Pozbawi to bohaterów przyjaciół i zaopatrzenia, może z wyjątkiem tego, co mają przy sobie (wiadomo przecież, iż większość cennych przedmiotów i gotówki znajduje się w bezpiecznym miejscu, o którym bohaterowie zapomnieli, nie mówiąc już o tym, że nie pamiętają czy byli bogaci czy nie).

OGRANICZENIA CZASOWE: najbardziej typowym przykładem wymuszenia na grupie skutecznego działania jest wprowadzenie ograniczenia czasowego. Należy działać szybko i skutecznie, inaczej przeciwnik dokona, czego zamierzał i żegnajcie pieniążki oraz sława.

ZMYŁKA:

Jeżeli grupa jest zbyt sprytna i efektywna, możesz wywieść ją w pole przez wprowadzenie czynnika tzw. zmyłki, czyli wskazówki pokazującej zły kierunek. Zmyłki należy stosować z umiarem, tak aby nie doprowadziły całej grupy do ostatecznej klęski, a tylko opóźniły wykonywanie misji.
Poniższa tabela jest przykładem takiego właśnie postępowania. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wylosowany układ nie będzie pasować do charakteru przygody. Najlepiej w takim razie wybrać wariant, który będzie tu najbardziej stosowny lub samemu wymyślić nowy chwyt i sprawnie nim się posłużyć.

K100	ZMYŁKA
01-10	Niedziałający artefakt
11-20	Nieistotne szczegóły
21-50	Fałszywa droga do artefaktu
51-60	Obłąkaniec
61-00	Fałszywe plotki

NIEDZIAŁAJĄCY ARTEFAKT: w epickich przygodach dość często drużyna musi zdobyć artefakt niezbędny do pokonania przeciwnika. Jeżeli pragniesz, ażeby grupa poczuła smak rozczarowania, podczas gdy do tej pory wszystko idzie gładko jak po maśle, to po odnalezieniu przedmiotu niech okaże się, że jest on zupełnie bezużyteczny, po prostu nie działa (może być zniszczony czy w ogóle nigdy nie spełniał przypisywanych mu w legendach funkcji). Jego nieprzydatność dla grupy powinna być od razu oczywista. Tu okaże się, że drużyna wcale nie zbliżyła się do celu tak bardzo, jak myślała. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko znaleźć inny przedmiot czy sposób na pokonanie wroga; ewentualnie można próbować naprawić ten zniszczony. Uwaga: stosowanie tej konwencji jest niepotrzebnym spiętrzeniem komplikacji, jeśliby zdobycie artefaktu nie było proste i grupa musiała solidnie się w tym celu napracować. Toteż - jak wspomnieliśmy - metody te należy stosować tylko w razie gdyby wszystko szło, a więc wyłącznie w celach pewnego urozmaicenia przygody.

NIEISTOTNE SZCZEGÓŁY: przekazując grupie wiadomości o przeciwniku (np. zdobyte w czasie prowadzonego śledztwa lub poszukiwań w bibliotekach), dodaj kilka nieistotnych dla sprawy szczegółów. Może to zachęcić bohaterów do ich sprawdzenia, pochłaniając cenny czas. Takie informacje mogą zawierać: miejsce narodzin przeciwnika, adres członka jego rodziny (z którym nie utrzymuje oczywiście żadnych kontaktów) bądź miejsce jego ostatniego pobytu (w którym grupa nie znajdzie nic istotnego dla sprawy).

FAŁSZYWA DROGA DO ARTEFAKTU: kolejną możliwością wyprowadzenia grupy w pole, gdy wiedzie się jej zbyt dobrze, jest podsunięcie fałszywego tropu. Podajmy tu następujący przykład: gdy bohaterowie dotrą do miejsca, gdzie według zdobytych informacji powinien znajdować się interesujący ich przedmiot, znajdą tylko pustą skrzynię i świeże jeszcze tropy. Pojawią się tu dwa warianty - do wyboru. Artefakt został niedawno przez kogoś odnaleziony i grupa będzie musiała za nim podążać, bądź są to fałszywe ślady, mające na celu zmylenie potencjalnych rabusiów, gdy tymczasem artefakt znajduje się w komnacie obok, a wiedzie do niej sekretne przejście.

OBŁĄKANIEC: możesz przydzielić drużynie do pomocy *eksperta*, który w rzeczywistości jest człowiekiem obłąkanym. Nie ma on zielonego pojęcia o sprawach, na temat których się wypowiada, choć zachowuje się, jakby był prawdziwym ekspertem (i we własnym mniemaniu za takiego się uważa). Kiedy wpędzi drużynę w kłopotu albo wyprowadzi ją gdzieś w dzikie ostępy, wówczas będzie można poznać jego prawdziwą naturę.

FAŁSZYWE PLOTKI: jest to najgorszy i najbardziej użyteczny rodzaj zmyłki. Plotka ta powinna przekazywać *ważne wiadomości* na temat przeciwnika, na przykład:
- fałszywy cel przeciwnika;
- nieżyjący sprzymierzeniec. Grupa dowiaduje się o osobie, która mogłaby jej pomóc, a kiedy do niej dociera, znajduje jej grób;
- błędnie określona rasa. Sprytny przeciwnik rozsiewa błędne informacje o swoich pochodzeniu, np. mniejszy demon określa się jako wampir. Kiedy drużyna wpadnie do jego kryjówki z osikowymi kołkami, czosnkiem i wodą święconą, może ich spotkać przykra niespodzianka.

WRÓŻBY & PRZEPOWIEDNIE:

Przepowiednie i mistyczne znaki towarzyszące niektórym wydarzeniom mogą być użyteczne wielorako: jako składnik wprowadzający w przygodę bądź wskazówka prowadząca do klęski przeciwnika.

K100	Wróżby & przepowiednie
01-10	Znamię
11-20	Kometa
21-30	Zapowiedź nieszczęścia
31-60	Spełniona przepowiednia
61-80	Osoba kluczowa
81-90	Reinkarnacja
91-00	Totem

Znamię: jeden z bohaterów posiada znamię; wiąże się ono w pewien sposób z przygodą, np. takie samo znamię miał inny bohater, który w przeszłości dokonał chwalebnego czynu i wszyscy automatycznie zakładają, że obecny nosiciel znaku też jest wybrańcem mogącym dokonać czegoś podobnie wielkiego. Znak ten może też wskazywać na bohatera jako osobę wyznaczoną do określonego zadania (patrz **Spełniona przepowiednia**).

Kometa: wydarzenia rozgrywające się w tej przygodzie mogą być ożywione przez pojawienie się komety; będzie ona w odczuciu miejscowej ludności zapowiedzią nieszczęścia. Pojawienie się komety może też zwiastować dawno oczekiwane nadejście przeciwnika.

Zapowiedź nieszczęścia: jest to złowieszcze spotkanie z wróżbitą, który przepowiada jednemu z bohaterów rychłą śmierć lub inny rodzaj nieszczęścia. Jeżeli bohater nie ma w zwyczaju słuchać wróżbitów, wówczas mistyczny wieszcz wyłoni się z tłumu, wskaże jednego z uczestników grupy, wypowie przepowiednię i zniknie w tłumie. Jeśli grupa go odnajdzie i zacznie wypytywać, wtedy stwierdzi on, że nic nie pamięta o przepowiedni. Wkrótce potem jakieś nieszczęście powinno dotknąć osobę, której dotyczyła wróżba: zostanie na przykład zaatakowana przez zabójcę; budynek w którym będzie nocowała spłonie, itd.

Spełniona przepowiednia: jest to najbardziej użyteczny rodzaj wróżby. We wczesnej fazie przygody jeden z członków drużyny odkryje, że właśnie popełnił czyn, który jest zgodny z dawną przepowiednią jakiegoś wizjonera. Np. określonego dnia roku o konkretnej godzinie stanął u stóp posągu w taki sposób, że promienie słońca padały wprost na jego oblicze. Bądź jego ubranie i ekwipunek dokładnie odpowiadają opisowi herosa, który ma się pojawić i dokonać przepowiedzianego czynu. Rodzaj zadania, jakie wieszczba wyznacza bohaterowie może być korzystne lub nie. Możliwe, że osoba z wróżby ma zamordować Elektora, wówczas najprawdopodobniej zostanie pojmana i osadzona w lochach bądź stracona. Bohater może też być wyznaczony do wypełnienia chwalebnej misji lub rozwiązania lokalnego problemu, wówczas może liczyć na poparcie i współpracę miejscowej ludności.

Osoba kluczowa: jak wyżej. Z tym, że warunki przepowiedni spełnia ktoś nie należący do drużyny i nie potrafiący samodzielnie stawić czoła niebezpieczeństwom świata zewnętrznego. Może to być ktoś o wyjątkowych cechach duchowych i jako jedyny śmiertelnik będzie mógł pokonać przeciwnika. Jest jednak bezbronny wobec liczebności sług wroga, który będzie się starał przemocą zlikwidować zagrożenie. Zadaniem grupy jest przeto ochrona osoby kluczowej wszystkimi dostępnymi jej środkami.

Reinkarnacja: jeden z bohaterów oglądając portret jakiegoś szlachcica lub rycerza może być zaskoczony, kiedy odkryje, że wizerunek z obrazu jest jakby lustrzanym odbiciem jego własnej postaci. Wszystko wskazuje na to, że nasz bohater jest reinkarnacją osoby z obrazu, a to wzbudza w nieprzyjacielu chęć zniszczenia bohatera. Może też się zdarzyć, że sobowtór z obrazu wsławił się heroicznym czynem i pamięć o tym dokonaniu jest wciąż żywa wśród miejscowej ludności; jest ona przychylnie nastawiona do jego sobowtóra, dopóki ten oczywiście nie splami wizerunku herosa jakimś niegodnym uczynkiem.

Totem: bohater znajdzie się w położeniu, w którym będą z sobą walczyć na śmierć i życie, dwa zwierzęta lub potwory. Jednym z nich będzie zwierze herbowe bohatera (lub wybrane jako totemowi bądź opiekuńcze, lub takie z którym bohater się utożsami), drugim natomiast będzie zwierzę herbowe przeciwnika. Z wyniku walki i sposobu, w jaki walczył przedstawiciel rodu bohatera, mogą wynikać wskazówki dotyczące w ogóle zmagania z przeciwnikiem.

Rozterki moralne:

Jeżeli MG pragnie doprowadzić grupę do kryzysu, którego nie rozwiąże wymachiwanie mieczem ani mamrotanie zaklęć, wówczas należy postawić bohaterów przed dylematem moralnym. Powinien to być problem sumienia, wymagający trudnego wyboru.

K100	Rozterki moralne
01-15	Sprzymierzeńcy
16-30	Przyjaciel
31-60	Honor
61-80	Szacunek
81-00	Ratunek

Sprzymierzeńcy: sytuacja jest tak wykreowana, że bohaterowie będą mieli szansę łatwiejszego wyeliminowania przeciwnika, jeśli oczywiście otrzymają pomoc dwóch specjalistów od pewnych umiejętności. Problem polega na tym, że obaj eksperci nienawidzą się wzajemnie tak bardzo, iż odmówią współpracy. Grupa nie powinna zdawać sobie sprawy, że obaj fachowcy się spotkają i zorientują, że pracują nad tym samym. Spotkanie powinno zakończyć się wzajemnym obrzucaniem błotem i paroma epitetami pod adresem bohaterów. Grupa staje tym sposobem przed wyborem, który ekspert będzie bardziej potrzebny. Można też spróbować załagodzić napięcie i nakłonić obu specjalistów do tymczasowego zawieszenia broni, należałoby w tym celu przedstawić argument niezwykle ważny dla obu stron. Jeśli pierwsza próba załagodzenia konfliktu nie powiedzie się, wtedy istnieją duże szanse, że obaj fachowcy obrażą się i grupa zostanie w ogóle bez pomocy.

Przyjaciel: w krytycznym momencie przygody któryś z przyjaciół zażąda od bohatera czegoś wręcz niemożliwego do spełnienia. Odmowa prośbie będzie równoznaczna z utratą przyjaciela, zgoda natomiast wyeliminuje postać z finałowej rozgrywki.

Honor: należy użyć tego wariantu wobec uczestnika grupy posiadającego wysokie poczucie honoru lub związanego prawami kodeksu honorowego. Pod koniec przygody bohater ten zorientuje się, że jedyna droga prowadząca do sukcesu wiedzie przez złamanie zasad tegoż kodeksu honorowego.

Szacunek: wariant podobny do **Sprzymierzeńca**. Grupa korzysta z pomocy dwóch ekspertów, np. jeden jest doskonałym strategiem i wojownikiem, drugi magiem. Dochodzi do sytuacji, w której można się zachować na dwa sposoby, i oba są jednakowo dobre. Problem polega mianowicie na tym, że każdy ekspert nakłania grupę do podjęcia innych działań i od tego wyboru zależy dalsza z nią współpraca. W efekcie, ten ekspert, którego projekt zostanie odrzucony, wycofa się z przedsięwzięcia na stale odmawiając jakiejkolwiek dalszej pomocy. Bohaterowie powinni wybrać metodę tego sprzymierzeńca, którego darzą większym zaufaniem.

Ratunek: klasyczny motyw wyboru między okazją zaszkodzenia przeciwnikowi, a sposobnością uratowania wielu ludzkich istnień. Przykładowo: grupa obozuje przy drodze, gdy dociera do nich posłaniec z pobliskiej wioski z prośbą o pomoc. Z przekazanych informacji wynika, że na polanie, kilka godzin od miejsca biwaku odpoczywa ważny wysłannik przeciwnika (którego zapewne rano już tam nie będzie) oraz że do wioski (która znajduje się akurat w przeciwnym kierunku) zbliża się banda orków z zamiarem wymordowania wszystkich. Jeżeli grupa nie pomoże wieśniakom, to wtenczas uda się jej przechwycić posłańca, ale zarazem zasłuży na złą reputację (dopuściła przecież do rzezi, a powinna temu zapobiec). Z drugiej strony, jeśli pomoże obronić wioskę, to wysłannik nieprzyjaciela oddali się, a wraz z nim przepadnie doskonała okazja schwytania języka, dzięki któremu można by poznać zamierzenia wroga.

Słaby punkt:

Jeśli przeciwnikiem grupy jest demon albo potężny czarnoksiężnik, należy przypisać mu jakiś słaby punkt, tak aby szanse konfrontacji grupy z tą istotą były mniej więcej równe. Bohaterowie powinni od początku wiedzieć, że ma on jakąś słabość, ale jaką - to już muszą odkryć sami.

K100	Słaby punkt
01-25	Składnik
26-50	Święty symbol
51-75	Brak obeznania
76-00	Skryty kompleks

Składnik: przeciwnik może zostać przepędzony, zraniony lub zniszczony przez jakąś substancję czy w ogóle siłę występującą w przyrodzie, na przykład:
- metal (złoto, srebro, żelazo)
- kamień szlachetny
- roślina
- powszechny składnik natury (promienie słońca, morska woda, sól, itp.)

Przeciwnik będzie się starał wyeliminować (o ile to możliwe) szkodliwy dla siebie składnik z pobliskiego otoczenia. A swoje działanie będzie tłumaczyć jakimś zupełnie innym powodem. Za wszelką cenę będzie starał się nie zdradzić swej doskonale mu znanej słabości.

Święty symbol: przeciwnik jest wrażliwy na specyficzny znak. Nie wybieraj pospolitego symbolu, ale tylko taki, który jest mniej znany, zapomniany. Albo wybierz wariację znanego symbolu. Przeciwnik będzie niszczył świątynie i miejsca kultu, a których taki symbol występuje, bohaterowie nie będą wszelako wiedzieli, dlaczego tak czyni, aż nie zaczną przepytywać uciekinierów. Dowiedzą się od nich, że słudzy nieprzyjaciela są szczególnie nastawieni na niszczenie tego konkretnego znaku. Można też pozwolić we wcześniejszej fazie przygody na krótką konfrontację, w której grupa użyje lekko odmienionego znaku i zostanie wyśmiana przez przeciwnika. Da im to trochę do myślenia, dlaczego wróg niszczy zaciekle symbole, które mu nie szkodzą.

Brak obeznania: jeśli przeciwnik przybywa z innego wymiaru lub czasu, wtedy jego słabym punktem będzie na pewno brak znajomości praw świata, w którym się znalazł. Czym się to objawia? Na przykład nietrafnymi założeniami co do zachowania jego wrogów (tutaj ludzi). Klasycznym błędem jest niedocenianie człowieczej możliwości poświęcenia się dobrej sprawie, aż do zaprzeczenia sobie.

Skryty kompleks: przeciwnik może mieć jakąś aberrację lub skrywany kompleks, którego odkrycie powoduje, że raczej ucieknie, niż dopuści do konfrontacji z osobami znającymi jego kompleks. To może być coś tak prostego jak posiadanie wielkiego nosa albo bycia początkującym dopiero adeptem magii, gdy tymczasem udawało się potężnego czarodzieja władającego demonicznymi siłami. Kiedy jego sekret zostanie zdemaskowany, będzie się on czuł zbyt poniżony, aby kontynuować swe plany. Jest to doskonały, dobrze funkcjonujący pomysł w przygodzie komediowej.

Pogoń:

Jednym z najbardziej ekscytujących ogniw przygody jest pogoń, czyli ta część, w której bohaterowie ratują swe życie desperacką ucieczką lub szaleńczo ścigają umykającą ofiarę. Jak to przeważnie bywa, rodzaj pogoni jest w dużej mierze uzależniony od rodzaju przygody. Poniżej podajemy przykładowe odmiany pogoni:

K100	POGOŃ
01-10	Pogoń powietrzna
11-20	Pogoń wytrzymałościowa
21-40	Pogoń piesza
41-60	Pogoń konna
61-90	Teren specjalny
91-00	Pogoń wodna

POGOŃ POWIETRZNA: w tej konwencji bohaterowie powinni mieć do dyspozycji latające machiny (balon, sterowiec, żyrokopter) lub wierzchowce (pegazy, gryfony, olbrzymie orły). Nieprzyjaciel powinien także dysponować jakimś rodzajem transportu powietrznego (smoki, latające demony). Podczas pogoni może dojść do starcia powietrznego, w którym należy uważać, aby nie zakończyć przygody kilkusetmetrowym lotem w dół (już bez wierzchowca czy machiny).

POGOŃ WYTRZYMAŁOŚCIOWA: rodzaj długiej, trudnej i męczącej pogoni, testującej wytrzymałość bohaterów aż do granic możliwości. Obie strony przemierzają olbrzymią przestrzeń, stawiają czoła trudnością przemierzanego terenu. Może to być pościg konny przez rozległe równiny Stirlandu lub na grzbiecie wielbłądów przez spaloną słońcem pustynię Arabii bądź psim zaprzęgiem przez lodowe obszary Norski. Niektórzy bohaterowie i ich wierzchowce nie dotrwają do końca wyścigu, tak więc należy się spodziewać, że grupa będzie osłabiona w finałowym starciu. Jeżeli w pościgu odpadną najlepsi wojownicy, to wówczas należy w miarę proporcjonalnie osłabić siły przeciwnika - tak aby ostateczna walka nie skończyła się rzezią drużyny.

POGOŃ PIESZA: obie strony poruszają się pieszo, najprawdopodobniej pogoń przebiega przez ulice miasta, w podziemiach lub pomieszczeniach pałacowych. Ten scenariusz można urozmaicić wprowadzeniem specjalnego obszaru gonitwy.

POGOŃ KONNA: relatywnie krótki pościg (na dwóch do trzech kilometrów, potem wierzchowiec jest zbyt zmęczony, żeby utrzymać dotychczasowe tempo). Strona ścigana może wykorzystać znajomość terenu i wydostać się z opresji. Szanse schwytania ofiary zależą od okoliczności. Mistrz Gry powinien tedy w każdej takiej sytuacji wymyślić własne założenia czy to sukcesu, czy porażki. Tutaj też można, aby dodać więcej emocji, wprowadzić teren specjalny.

TEREN SPECJALNY: możesz urozmaicić każdy typ pogoni wprowadzając obie strony w miejsca niezbyt nadające się do tego rodzaju aktywności. Np. pościg konny staje się bardziej dramatyczny, kiedy przebiega w lesie a nie na otwartym terenie; staje się już zupełnie szalony, kiedy, chociażby częściowo, będzie przebiegać przez komnaty pałacowe. Poniżej podajemy kilka przykładowych miejsc specjalnych, w które można zapędzić ścigających i ściganych:
- katakumby. Bohaterowie muszą sobie radzić z brakiem światła, przegniłymi podłogami i mieszkańcami podziemi;
- wewnątrz budynków. Szczególnie interesujące w pogoni konnej, gdzie bohaterowie muszą uważać na przeróżne przedmioty mogące strącić jeźdźca, jak np. niskie stropy, ostre zakręty, zbyt śliskie podłogi dla wierzchowca, itd.;
- dachy. Pościg zaczyna się robić niebezpieczny, kiedy akcja przenosi się na wysokie strome dachy zabudowań, gdzie należy cały czas uważać, aby nie stoczyć się w dół i nie połamać kości. Uczestnicy pogoni będą musieli radzić sobie z utrzymaniem równowagi na pochyłych powierzchniach, skokami z jednego dachu na drugi, zapadającymi się stropami, śliskimi i odpadającymi dachówkami;
- bagna. Szczególnie niebezpieczny teren, nawet dla pościgu pieszego. Niebezpieczeństwa, na jakie będą narażeni bohaterowie, to: trujące opary, mieszkańcy bagien, wciągające błota i ogólnie złe podłoże, które drastycznie spowalnia obie strony;
- miasto. Pogoń przez miasto może stać się naprawdę uciążliwa, jeśli grupa zapędzi się w teren zatłoczony (np. na główny plac handlowy w dzień targowy). Nie dość, że grupa będzie co chwila blokowana, potrącana i przewracana to jeszcze może dojść do starcia z osobami, które zostaną w jakiś sposób poszkodowane w pośpiesznym przebijaniu się przez tłum.

POGOŃ WODNA: nietypowa, lecz równie emocjonująca. Obie strony ścigają się na statkach, łodziach itp. pływających po oceanie, na przekór pogodzie i innym czynnikom niekorzystnym. Na ogół kończy się bitwą morską, w której jeden lub oba statki idą na dno, a rozbitkowie walczą o przetrwanie próbując wpław dotrzeć do suchego lądu, napastowani przez rekiny i innych mieszkańców głębin.

KOMPLIKACJE:

Niektóre wydarzenia jakby rozgrywały się nazbyt łatwo. Niespodziewanie więc pojawiają się wątki dramatyczne, które ukazują, że tamto wrażenie było czystym złudzeniem. I właśnie prawdziwa przygoda dopiero się zaczyna. Oto nagle i zgoła niespodziewanie komplikacje zmuszają grupę do zrewidowania swego dotychczasowego działania i zastanowienia się, co należy dalej robić. Kilka takich zawikłań podaje poniższy wykaz:

K100	KOMPLIKACJE
01-10	Współpraca
11-30	Podstęp
31-50	Zdrajca
51-60	Kompan
61-70	Krewniak
71-00	Poszukiwani

WSPÓŁPRACA: bohaterowie zostają zmuszeni do współpracy z przeciwnikiem (np. ktoś z rodziny jest trzymany jako zakładnik i zostanie zabity, jeśli grupa nie będzie wykonywać poleceń porywacza). Stwarza to sytuację, w której bohaterowie mogą zostać zmuszeni do zrobienia czegoś wbrew ich naturze, np. do splądrowania świątyni lub kradzieży. Alternatywą jest też wariant, w którym pierwszy przeciwnik został przez innego wroga zmuszony do współpracy. Tymczasem w określonym punkcie akcji grupa będzie miała okazję sprzymierzyć się z pierwszym przeciwnikiem przeciw drugiemu. Przy tej konwencji należy wylosować dwóch przeciwników głównych i dla każdego z nich po dwóch pomocników, po czym określić, który jest tym podstawowym wrogiem, a który tylko tymczasowym.

PODSTĘP: podczas gry drużyna odkryje, ze została podstępnie nakłoniona do wykonania misji, która jest zaplanowana przez przeciwnika. Przykładowo drużyna dowiaduje się, gdzie jest ukryta jedyna broń, którą można pokonać nieprzyjaciela. W rzeczywistości jest to przedmiot pożądany przez wroga, który może zostać zdobyty tylko przez jednego z bohaterów. Gdy drużyna wyniesie ten przedmiot z miejsca ukrycia, nieprzyjaciel odbierze go siłą i szyderczo podziękuje za usługę.

ZDRAJCA: jedna z osób pracująca dla drużyny lub jej pomagająca okaże się zdrajcą, którzy ostrzeże nieprzyjaciela o planowanym ataku bohaterów na jego kryjówkę, ukradnie ważny przedmiot i przekaże go wrogowi lub zdradziecko zaatakuje jednego z bohaterów.

KOMPAN: bohaterom towarzyszy osoba, pomagająca w wypełnieniu misji. W rzeczywistości jest to przeciwnik, który przeniknął w szeregi grupy, rozpracował metody jej działania, poznał słabe punkty, a w odpowiednim momencie pokrzyżował jej plany i zniknął. Jeśli w przygodzie bierze udział duża liczba osób (w większości nie należących do drużyny), nieprzyjaciel pozostaje aż do samego końca, a jednocześnie bohaterowie wiedzą, że w ich szeregach znajduje się wróg, nie wiedzą tylko kto nim jest.

KREWNIAK: bardzo irytująca sytuacja, w której grupa dowiaduje się, że ich oponentem jest osoba spokrewniona z którymś z bohaterów. Taka sytuacja może diametralnie zmienić plany grupy. Dużą komplikacją może być fakt współpracy w władzami celu pokonania przeciwnika. Jeśli władze dowiedzą się, że jeden z bohaterów jest krewnym poszukiwanego, wtedy trzeba będzie dowieść swojej niewinności, zanim znów zacznie się kontynuować misję.

POSZUKIWANI: jedną z większych komplikacji jest sytuacja, kiedy bohaterowie są poszukiwani przez przedstawiciela prawa. Zmusza to grupę do działania dyskretnego, unikania miejsc, gdzie mogłaby zostać rozpoznana i aresztowana. Z znacznym stopniu krępuje to swobodne poruszanie się po terenie działań przeciwnika (który z kolei może być szanowanym obywatelem, swobodnie poruszającym się tam gdzie bohaterowie muszą skrywać swoją tożsamość).

TWORZENIE SCENARIUSZA:

Kiedy wylosujemy już wszystkie możliwe motywy, wówczas należy ułożyć je w taki sposób aby tworzyły logiczny ciąg wydarzeń. Logiczny, to znaczy składający się na pełną przygodę, którą opisujemy w naszym scenariuszu. To, co uzyskujemy na początku, jest zaledwie szkieletem przygody, trzeba go jeszcze będzie obudować w elementy, scalające poszczególne wątki i nadające akcji płynność.

Najlepiej pokaże to przykładowy scenariusz, stworzony od początku, krok po kroku, tak aby rozwiać wszystkie wątpliwości, które mogłyby powstać przy czytaniu części poświęconej generowaniu poszczególnych składników.

SZKIELET SCENARIUSZA:

Na początek idą w ruch kostki. Każdy wylosowany wariant zapisujemy na kartce, będzie to szkielet przyszłej przygody.

MOTYW - akcja/przygoda.

CEL - ochrona osoby znieważonej.

WPROWADZENIE - zniewaga.

OGÓLNY TEREN - rodzinne miasto bohatera.

SZCZEGÓŁOWY TEREN - zagubione miasto, świątynia/klasztor.

PRZYJACIEL - bełkoczący szaleniec.

GŁÓWNY PRZECIWNIK - bóg/przypadek.

POMNIEJSI WROGOWIE - oprawca, szelma.

AKCJA - wydarzenie.

PUNKT KULMINACYJNY - siły wyższe.

DOPASOWANIE SKŁADNIKÓW PODSTAWOWYCH:

Punkt po punkcie przypatrzmy się wygenerowanym losowo składnikom i zobaczmy co uda nam się z nich zmontować.
- **AKCJA/PRZYGODA.** Bardzo prosty motyw, akcja bezpośrednia bez żadnych skomplikowanych układów.
- **OCHRONA OSOBY ZAGROŻONEJ.** Bohaterowie będą musieli opiekować się jedną lub więcej osobami. Jak na razie idzie gładko.

- **ZNIEWAGA**. Bohaterowie zostaną wprowadzeni do przygody wskutek zniewagi. Brzmi to rozsądnie, nie będziemy więc na razie zajmować się szczegółami, aż dowiemy się czegoś więcej.
- **RODZINNE MIASTO BOHATERA**. Pierwszy składnik, który pozwala na połączenie innych wątków wylosowanych wcześniej. Jeśli terenem akcji jest rodzinne miasto bohatera, wówczas osoba chroniona ma obywatelstwo tego miasta. Powiedzmy, że całe miasto jest zagrożone.
- **ZAGUBIONE MIASTO I ŚWIĄTYNIA/KLASZTOR**. Jest to niezwykły element, ale możemy go dopasować. Na przykład zagubione miasto znajduje się niedaleko terenu akcji, ukryte przed wzrokiem ciekawskich. Miasto to od wieków istniało w kompleksie jaskiń, zamieszkane przez inną rasę i dopiero niedawno zostało odkryte przez okolicznych mieszkańców. Świątynia może być umiejscowiona w mieście bohatera lub też w obcym.
- **BEŁKOCZĄCY SZALENIEC**. Bohaterowie spotkają szaleńca, którego obłęd spowodowało coś, co zobaczył w obcym mieście.
- **BÓG/PRZYPADEK**. Tutaj napotykamy na problem. Do tej pory przygoda wygląda całkiem groźnie i zatrważająco: zagubione miasto, ludność w niebezpieczeństwie, a tymczasem naszym przeciwnikiem ma być ciąg zbiegów okoliczności lub jakiś drugorzędny podziemny bożek - nie, nie pasuje. Wykonajmy ponowny rzut i zobaczmy co otrzymamy. Wylosowaliśmy 78: najeźdźca. To już brzmi o wiele lepiej. Najeźdźca pochodzi z zagubionego miasta i pustoszy okoliczne tereny, a miastem bohatera włącznie.
- **OPRAWCA & SZELMA**. Są to pomocnicy głównego przeciwnika. Oprawca pasuje do tej roli bardzo dobrze, ale szelma jest trochę nie na miejscu (może jest to ktoś z zewnątrz, opłacany przez przeciwnika albo awanturnik rywalizujący z drużyną w zdobyciu skarbów zaginionego miasta, a może powinniśmy z tej postaci w ogóle zrezygnować; rozstrzygniemy to później).
- **WYDARZENIE**. Początkiem akcji jest jakieś wydarzenie w mieście bohatera, w którym znajduje się świątynia. Narzucającym się od razu rozwiązaniem jest ślub; ktoś z bliskich przyjaciół bohatera lub jego rodziny wkracza na nową drogę życia. Cała grupa jest zaproszona na uroczystość ślubną i na wesele.
- **SIŁY WYŻSZE**. Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego, w którym należy tak zaaranżować sytuację, aby całe podziemne miasto zostało zniszczone. Powiedzmy, że główna jaskinia, w której leży zaginione miasto znajduje się pod podziemną rzeką. Jeżeli coś spowoduje zawalenie się kamiennego stropu, wówczas całe miasto zostanie zalane, a na jego miejscu powstanie podziemne jezioro.

Spójrzmy teraz na to, co udało się nam stworzyć:

Bohater wraz z przyjaciółmi zostaje zaproszony na uroczystość ślubną swojej kuzynki. W tym czasie krasnoludzki grotołaz (przyszły szaleniec) odnajduje podziemny kompleks jaskiń, a w nim zagubione miasto, gdzie zostaje schwytany i torturowany przez jego mieszkańców. Nieszczęśnikowi udaje się uciec, ale przypłaca swoje odkrycie utratą zmysłów. Powraca do rodzinnego miasta bohatera, lecz niestety nie jest w stanie przekazać swojego odkrycia w sposób zrozumiały. Przywódca podziemnej rasy wysyła za uciekinierem tropicieli, którzy odkrywają w pobliskiej dolinie niewielkie miasto ludzi. Obawiając się, że uciekinier może w przyszłości zdradzić tajemnicę jego podziemnego miasta, postanawia zgładzić całą okoliczną ludność (tak na wszelki wypadek, gdyby się okazało, że szaleniec przekazał już jakieś składne informacje), z wyjątkiem jednej kobiety o nadzwyczajnej urodzie, gdyż ją postanawia uprowadzić do podziemnego świata (tą kobietą jest przyszła panna młoda). W tym momencie do miasta przybywają bohaterowie, spotykają zaręczoną parę, obłąkanego grotołaza i przygotowują się do uroczystości.

Podczas ślubnej ceremonii następuje atak hordy potworów z podziemnego miasta, które niszczą i zabijają wszystko, co im stanie na drodze. Na oczach świadków zostaje obezwładniona i uprowadzona panna młoda. Bohaterowie razem z mieszkańcami odpierają atak nieprzyjaciela, głównie dzięki dobrej organizacji i waleczności mieszkańców. W tej sytuacji bełkotliwe ostrzeżenia szaleńca zaczynają nabierać sensu. Trzeba będzie odnaleźć go w rozgardiaszu, który powstał i zorganizować wyprawę ratunkową w celu uwolnienia uprowadzonej kuzynki. Przewodnikiem, prowadzącym do siedziby najeźdźców będzie oczywiście obłąkany grotołaz, gdyż tylko zna drogę.

Jeśli MG chce mieć pewność, że drużyna zaangażuje się w wyprawę ratunkową, można założyć, iż uprowadzony zostaje także jeden z jej członków. W ten sposób będziemy mogli dać zajęcie oprawcy, który wydobędzie od więźnia informacje o możliwych odwecie.

W trakcie wyprawy ratunkowej bohaterowie mogą napotkać szelmę, któremu nie podobają się plany wymordowania jego pobratymców i po cichu wypowiedział służbę u nieprzyjaciela. Od niego będą mogli się dowiedzieć o skarbach podziemnego miasta o zaniepokojeniu jego mieszkańców faktem, iż ich władca chce poślubić kobietę innej rasy, co jest wbrew ich prawom i może rozgniewać podziemnych bogów.

W końcowym etapie bohaterowie odnajdują podziemną świątynię, w której odbywa się uroczystość zaślubin przywódcy nieprzyjaciół z uprowadzoną kobietą. I w tym momencie następuje katastrofa - trzęsienie ziemi, które niszczy barierę oddzielającą miasto od podziemnej rzeki. Teraz należy działać szybko, w ogólnej panice i zamieszania uwolnić kobietę z rąk wroga i znaleźć drogę ucieczki na zewnątrz.

ROZBUDOWANIE SCENARIUSZA:

Kiedy mamy już ułożone w całość podstawowe składniki przygody, należy wprowadzić kilka dodatków uzupełniających. Na początek wypadałoby by zaludnić świat kilkoma ważnymi BN, nadać każdemu z nich imię i cechy, charakteryzujące jego osobowość - tak jak zostało to opisane w paragrafie **PRZYJACIELE & INNI**. Jeśli chcesz przy tym rozbudować przygodę o dodatkowe wątki, należy posłużyć się kolejnymi elementami, opisanymi w drugiej części tego rozdziału, począwszy od paragrafu **POTWORY**. W tym celu posłużymy się losem, czyli kostkami i tabelami. I tak rzeczony los wykazał na:
POTWORY - doppelganger.
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI - nowy wróg.
PUŁAPKI - niebezpieczne miejsce.
WARUNKI SPECJALNE - zakłócenie magii.
ZMYŁKA - fałszywe plotki (na temat słabych punktów nieprzyjaciela).
WRÓŻBY - spełniona przepowiednia.
ROZTERKI MORALNE - przyjaciel.
SŁABY PUNKT - święty symbol.
POŚCIG - teren specjalny.
KOMPLIKACJE - zdrajca.

- **DOPPELGANGER:** pod koniec przygody, gdy bohaterowie będą się w pośpiechu ewakuować, okaże się, że uratowana kobieta to potwór - doppelganger, który zgładził kiedyś prawdziwą kuzynkę i przyjął jej formę. Na szczęście dla grupy, okoliczności mogą spowodować, że przez chwilę ta kreatura utraci kontrolę nad swym kształtem i objawi się w swej prawdziwej formie.
- **NOWY WRÓG:** niedoszły pan młody obróci się przeciwko grupie, obwiniając ją o nieudane przeprowadzenie akcji i spowodowanie śmierci jego oblubienicy.
- **NIEBEZPIECZNE MIEJSCE:** w trakcie eksploracji podziemnego świata pod drużyną zarwie się podłoga. Część drużyny lub też ona cała wpadnie do rwącej, podziemnej rzeki, która przeniesie ich do jaskini, zamieszkałej przez stwora Chaosu. Warunkiem wydostania się z jaskini jest pokonanie potwora.
- **ZAKŁÓCENIE MAGII:** cały podziemny teren jest obszarem, na którym magia działa w szczególny sposób. Podczas próby użycia jakiegokolwiek czaru lub przedmiotu magicznego istnieje 20% szansa, że spodziewany efekt będzie odwrotny lub wręcz niecodzienny, np. przy próbie uzyskania za pomocą magii światła część grupy zostanie oślepiona silnym błyskiem.
- **FAŁSZYWE PLOTKI:** ze słów szalonego grotołaza lub szelmy grupa wyciągnie wniosek, że słabym punktem nieprzyjaciela jest światło, którego się on niby panicznie obawia. Jest to oczywiście zupełną bzdurą.
- **SPEŁNIONA PRZEPOWIEDNIA:** pojawienie się jednego z bohaterów w świątyni podziemnego miasta zostało przepowiedziane przez miejscowego proroka jako wieszczba wielkiej klęski. Nastąpi ogólna konsternacja, a później, gdy dadzą się odczuć pierwsze wstrząsy, przerodzi się w prawdziwą panikę.
- **PRZYJACIEL:** gdy będzie wiadome, że wkrótce całe miasto ulegnie totalnej zagładzie, niektórzy członkowie grupy mogą się znaleźć w sytuacji wymagającej wyboru: ratować uprowadzoną kuzynkę przyjaciela czy też skupić się na znalezieniu legendarnego skarbu, zanim wszystko pogrąży się w otchłani podziemnego jeziora.
- **ŚWIĘTY SYMBOL:** ten element nie pasuje do charakterystyki nieprzyjaciela, dlatego też proponuję go całkowicie pominąć i nie losować innego słabego punktu. Wystarczającą pomocą dla drużyny będzie ogólne zamieszanie w podziemnym świecie.
- **TEREN SPECJALNY:** gdy przeciwnik zorientuje się, że jego królestwo się wali, wpadanie w szał i zechce zgładzić przybyszów, którzy się do tego przyczynili. Zbierze tylu wojowników, ilu w obecnej sytuacji zdoła (przewaga nad drużyną nie powinna być większa niż dwa do jednego) i ruszy w pościg. Będzie on wiódł przez szereg pełnych stalaktytów i stalagmitów jaskiń o niepewnym podłożu i obsuwających się skalnych ścianach. Pozwólmy drużynie zdobyć dużą przewagę na starcie, tak by mogli podczas ucieczki rozwiązać problem doppelgangera. Gdy obie strony wydostaną się na zewnątrz, wówczas siły powinny być już wyrównane, część pościgu została uwięziona w kompleksie jaskiń. Jak z tego wynika, korzystne dla grupy jest niepodejmowanie walki na terenie przeciwnika.
- **ZDRAJCA:** z tej opcji także zrezygnujemy, jako nie pasującej do rodzaju scenariusza.

Jak wykazuje powyższy przykład, w szybki i prosty sposób można ułożyć dość skomplikowany scenariusz, który z pewnością zapewni grupie niezapomniane przeżycia.

OBLEZENIE

- Ależ panie sierżancie, zgodnie z regulaminem...
- W czasie bitwy, Bernhard, niektóre punkty regulaminu tracą ważność. Miałem cię za bystrego, człecze, i lepiej żebym zdania o tobie nie zmieniał. A teraz za mną! Ilu naszych w garnizonie?

- Dwunastu, panie sierżancie. Reszta pojechała jako oddział eskortowy z baronem von Hotz.
- von sroc... Pięciu na palisadę a reszta na dziedzińcu za pół pacierza, zrozumiałeś?
- Tak jest, panie sierżancie!

Kilka chwil wcześniej las zafalował. Zafalował tak, jakby oddział Wilczej Jazdy gnał na złamanie karku w stronę warowni i jakby sam dźwięk wściekłych goblińskich ryków poruszał drzewami. Obserwator na wieży nie był pewien, czy faktycznie coś się zbliża aż do

momentu, kiedy usłyszał świst, a po chwili głuchy dźwięk jaki wydała czarno upierzona strzała wbijając się w drewniany bal zaraz obok jego głowy. Później wszystko działo się bardzo szybko. Usłyszał swój ostrzegawczy krzyk. I usłyszał drugi świst. Lecz tym razem zakończony miękkim mlaśnięciem grotu przeszywającego ciało. I była to ostatnie rzecz, którą usłyszał.
Sierżant stał oparty o swój młot. Wszyscy znali ten młot. Wszyscy kochali ten młot. I wszyscy się go bali. Przed krasnoludem na placu stało sześciu zbrojnych w jednakowych niebiesko - żółtych tunikach, w jednakowych otwartych hełmach z jednakowym wyrazem zdenerwowania na twarzach. Pojedyncze, ciężkie krople deszczu zaczęły spadać na ziemię.
- Oho! Morr już płacze! Też bym płakał, gdybym musiał tyle zielonego ścierwa wpuścić do swojej krainy. Na kilku twarzach pojawiły się lekkie uśmieszki. Sierżant czasem lubił żartować.
- Ale miało być siedmiu, a ja widzę sześciu. Bernhard, co to ma znaczyć?
- Jeden już z rachunku odpadł, panie sierżancie.
- Trudno. Musimy sobie poradzić tak jak jesteśmy. Bernhard - na palisadę. Chcę tam przynajmniej jednego myślącego człowieka.
- Ale…
- …
- Jawohl!
- A wy ściągać tuniki. Zostawić na sobie kolczugi, hełmy i miecze. Resztę złożyć tutaj. I przynieść mi tu migiem dwadzieścia łokci mocnej liny.
Przed jego stopami w ziemię wbiła się zbłąkana strzała. Był to znak, że czasu nie zostało wiele. Spod bramy słychać już było wycie wilków, pokrzykiwanie goblinów i strzępki rozkazów wykrzykiwanych przez młodego Bernharda.
Po opuszczeniu jednej z lin na tyłach palisady, Schwarzenbrau i pięciu żołnierzy poczęło schodzić. Jeden, przycupnięty w miejscu gdzie przywiązany był sznur z czymś się mocował. Chwilę później stłumione tąpnięcie oznajmiło, że to coś spadło za ostrokół. Głos sierżanta był przeszywający, jak jego wzrok gdy zwracał się do pozostawionego na palisadzie człowieka:
- Wiesz co masz robić? Jeśli coś sknocisz, będziesz błagał, żeby to gobliny obdarły cię ze skóry.
- Jawohl!
Pobrzękując kolczugami, zniknęli pośród drzew po drugiej stronie stujardowej grobli. Tutaj zgiełk walki nie dochodził.

TOMP!
- Bernhard, oni mają taran!
- Cóż, to właśnie taranem rozbija się bramy, prawda Kurt?
TOMP!
Bernhard zdał sobie sprawę, że nigdy nie zdoła podtrzymać na duchu obrońców takimi żartami. To umiał tylko sierżant. Wiedział też, że brama wytrzyma nie więcej niż sześć takich uderzeń.
TOMP!
Nagle przed jego oczami pojawiła się nad palisadą wykrzywiona zielona twarz z czarnym bojowym malunkiem. Ciął. Mechanicznie. Pewnie. Jak na ćwiczeniach. Nie trafił. Poczuł ostry ból w lewej ręce, gdy wąski nóż goblina przeszył ogniwa jego kolczugi. Kątem oka widział jak jeden z gwardzistów charcząc pada na kolana ze strzałą w gardle. Świat się zatrzymał. W myślach przywołał imiona wszystkich bogów. Prócz jednego. Jeszcze nie. Jeszcze za wcześnie. Zawsze jest szansa... Reguły naginać... Przeżyć…
TOMP!
Nie miał szans wyprowadzić cięcia. Wróg był zbyt blisko. Upuścił broń a palce prawej dłoni zacisnął na gardle napastnika. Mocniej. Przypominający długą igłę nóż opadł na jego kark. I jeszcze raz. Czerwona mgła. I jeszcze raz. Śmierć.
TOMP!

- Przyszło mi się skradać po lesie jak elfowi. Psiakrew.
Krasnolud prowadził swoich ludzi przez ostępy, okrążając warownię z lewej strony. Spieszyli się. Gęstwina była jednak zbita i biec się nie dało. Świst. Idący obok dowódcy wojownik zwalił się na ziemię rozkopując nogami ściółkę i targając pnącza ostrokrzewu w groteskowych przedśmiertnych skurczach. Świst. Z klątwą na ustach następny oparł się o drzewo. Świst. Świst. Osunął się po pniu. Trzy strzały sterczące z jego piersi wyglądały jak trzy czarne, młode drzewka posadzone nienawistną ręką niewidzialnego łowczego.
- Wybiją nas jak zające! Nie mamy szans, nawet nie wiemy gdzie siedzą.
Kątem oka sierżant dostrzegł metaliczny błysk obok martwego żołnierza.
- Garłacz! A niech mnie. Skąd on to miał?
- Panie sierżancie on to od ojca swojego dostał. Ale mówił…
- Ciiii… Zaraz zieleńców z krzaków wykurzymy.
- Ale mówił, że ta broń może nie…
Ramieniem krasnoluda targnęło a między drzewami przetoczył się huk. Błysk oślepił go na moment a gdy odzyskał wzrok zobaczył w kłębach dymu tlące się szczątki rozerwanej broni.
- Właśnie chciałem powiedzieć, że ta broń może nie działać, bo stara i on ją bardziej tak dla pewności nosił. Ma pan szczęście, że zatkana nie była, boby…
Świst. Krasnolud domyślił się tylko reszty zdania.
- Możemy zrobić tylko jedno. Zaatakować na oślep. Może jednemu z nas się uda ich dopaść i zginąć jak mężczyźnie.
Świst. Wrzask. Śmierć. Świst. Świst. Wrzask. Świst. Wrzask. Śmierć. Świst. Wrzask. Świst. Świst. Świst.

TOMP!
Bernhard leżał w kałuży świeżej krwi. Widział swoje odbicie w zeszklonych oczach spoczywającego tuż obok goblina. I nie podobało mu się to odbicie. Nic a nic. Nie słyszał zgiełku na palisadzie. Przyglądał się sobie i zastanawiał kiedy usłyszy zimny szept, który wskaże mu drogę do Morra i kiedy zobaczy czarnego kruka - boskiego posłańca zawsze przynoszącego złe wieści. Zawsze. Ocucił go krzyk jednego z walczących.
- Bernhard nie żyje! To koniec! Brama nie wytrzyma. Zbyt dużo wrogów. Jużeśmy martwi! Martwi!
Próbował odpowiedzieć, ale głos grzązł mu w gardle. Nie mógł się poruszyć a ból, dotychczas stępiony szokiem walki, zaczynał się nasilać.
TOMP!
Cisza. Wiatr. Łopot żółto-niebieskiego proporca na maszcie. Łopot czarnych skrzydeł kruka. Znów wrzaski, oddalające się, wraz z wyciem wilków.
- Gobliny idą w las na prawo! Ktoś do nich z między drzew szyje! Odstępują! Chwała Sigmarowi! Sigmaaaaaaar! Tam! To sierżant i dwóch naszych. Tutaj biegną!
Gdy krasnolud dopadł do bramy, jedyne gobliny jakie ujrzał były już martwe. Przecisnął się przez szczelinę w roztrzaskanej bramie i wszedł na dziedziniec. W chwili, gdy jeden z trzech pozostałych przy życiu żołnierzy broniących ostrokołu otworzył usta aby wypowiedzieć jakieś słowa, dał się słyszeć bojowy okrzyk goblinów od strony grobli.
- Sierżancie, od tyłu nas zaszli. Nie mamy już ludzi, żeby się bronić. Nie damy rady. To koniec!

- Co koniec, co koniec? Nie macie prawa umrzeć dopóki ja nie rozkażę inaczej. A teraz pozwolimy aby podleźli pod palisadę.
- Ale to szaleństwo! Zaraz będą wewnątrz.
- Boisz się?
- …
Schwarzenbrau machnął ręką. Z podestu na tyłach palisady podniósł się gwardzista z łukiem w dłoni oraz zapaloną oliwną lampą w drugiej i począł schodzić na dziedziniec. Dały się słyszeć wrzaski i pierwsze drabiny z trzaskiem oparły się o palisadę.
- Wszystko gotowe?
- Jawohl! Jak pan rozkazał.
- Zaczynaj!
Wojownik wyciągnął strzałę z kołczanu. Ostrożnie zdjął szmatę, którą owinięty był grot. Rozniósł się zapach oliwy. Na palisadzie pojawiły się pierwsze sylwetki wrogów. Obrońcy z opuszczonymi rękami z niedowierzaniem przyglądali się całej sytuacji.
Świst. Odpalona od lampy strzała poszybowała ku palisadzie. W locie płonące pakuły rozwinęły się. Jęzor ognia sięgnął palisady. Kometa o rozwidlonym ogonie. Huk. Wybuch wyrzucił porozrywane ciała goblinów wysoko w górę. Krasnolud mocniej chwycił swój młot.
- Reszta należy do nas.
Kilka pacierzy później nie było już w okolicy żadnego goblina. Dysząc, krasnolud stał po kostki w błotnistej wodzie z rozlewiska, która wpływała leniwym strumykiem na dziedziniec warowni.
- Teraz trza tu będzie trochę posprzątać.
Pierwszą rzeczą, jaką Bernhard zobaczył po odzyskaniu świadomości, była brodata twarz sierżanta wojsk imperialnych Ulfliego Schwarzenbrau. Krasnolud wydawał się nieco zmęczony i miał osmalone policzki i usta.
- Skąd… Nie rozumiem sierżancie. Jak wam się udało?
- Wiesz chłopcze, nigdy nie sądziłem, że pomogą mi piep… że pomogą mi elfy. I ja ich o to nie prosiłem. Musiały mieć na pieńku z tą bandą na wilkach, kurewskim pomiotem. Z dwojga złego one lepsze. A co do reszty… Wiedziałem, że chociaż nie mamy ani jednego działa, prędzej czy później ten proch nam się przyda. A jak dobrze ładunek założysz, to nie ma co zbierać. Ale ciebie ta nieźle tym szydłem podziurawili. Odpocznij, bo czeka nas kupa roboty. Z przewagą kupy, bo trza ścierwo zielone popalić i palisadę naprawić. A do tego ten von Stolec czy jak mu tam, skurwysyn, nas zdradził. Na szczęście resztki zaatakowanej eskorty zaczynają powoli wracać. W ciągnął ich w pułapkę a nas pozbawił obrony. Ale wkrótce to my na niego zapolujemy.
- W gardle… sucho…
- Masz. A właściwie to ja też bym się czegoś napił…, psia mać.

Jesienna Gawęda
- Walka

Boli mnie głowa. Od trzech dni mam gorączkę. Jedyne o czym teraz marzę to gorący posiłek i suche łóżko. Na szczęście jutro dotrę do małej osady. Tam odpocznę. Świst strzały przerywa moje przemyślenia. Tylko nie teraz, błagam, nie mam na to sił, nie dziś. Zeskakuję z konia i dobywam miecza. Jest ciężki. Cięższy niż ostatnio. Wstrząsa mną dreszcz, nigdzie nie mogę dostrzec strzelca. Druga strzała trafia mnie w udo. Wciąż nie widzę napastnika. Mimo to skaczę w kierunku najbliższych zarośli. Przetaczam się przez plecy i wybijam do góry z mieczem gotowym do ataku.

Stary Świat nie jest światem, w którym bohaterowie powinni walczyć. W przygodach rozgrywanych w Starym Świecie nie ma miejsca na walkę taką, z jaką mamy do czynienia w innych grach fantasy. W tej grze bohaterowie nie dążą do starć, nie prowokują swych przeciwników. Oczywiście awanturnicy sięgają po broń, wyciągają swe miecze, by stanąć naprzeciw swych wrogów. Jednak zawsze jest to ostateczność. Bowiem poszukiwacze przygód wiedzą, iż walka w tym mrocznym świecie to nie zabawa, miecze nie są drewniane, a przeciwnicy papierowi. Ta szczególna cecha Warhammera dostrzegalna jest w regułach dotyczących walki oraz w samym opisie świata. Świata pełnego zła i zawsze silniejszych oraz liczniejszych przeciwników. Cóż z tego, że krasnoludzki bohater z łatwością pokona goblina. Dwóch, trzech, nawet czterech. A pięciu? Czy da radę pięciu goblinom? Ostrza skaveńskich mieczy są zatrute, Mroczne Elfy są śmiertelnie szybkie i skuteczne, ogry są tak silne, orkowie tak przebiegli… Warhammera to prosty, a jednocześnie bardzo brutalny system zasad dotyczących walki. Chcąc stworzyć grę mroczną i smutną, twardą i bezlitosną, stworzyli niezwykły system walki. Bohaterowie Starego Świata z gry na grę nie stają się półbogami, ich żywotność nie osiąga szalonych wartości, nie są trzy czy czterokrotnie *żywotniejsi* od zwykłych wieśniaków. Mogą zginąć w wyniku zwykłej karczemnej bójki. Żywotność w wyniku jednego trafienia może drastycznie spaść w dół, z *bezpiecznej* siódemki może przerodzić się w niepewną jedynkę czy dwójkę. A wtedy życie naszej postaci zaczyna wisieć na włosku. Jeden pechowy dublet, rzut na tabelę trafień krytycznych… i nasz bohater ma olbrzymią szansę odejść na tamten świat. Tak po prostu.

Twórcy podzielili starcie na dziesięciu sekundowe rundy. W ciągu tych dziesięciu sekund każdy z bohaterów zarzuca przeciwnika serią ciosów, ataków, pchnięć, cięć, sztychów… W ciągu tych dziesięciu sekund każdy z bohaterów robi dosłownie wszystko, by unieszkodliwić przeciwnika. Postacie graczy opisane są cechami określającymi ich umiejętności walki, Walką Wręcz oraz Atakami. To te dwie cechy decydują o śmierci i życiu bohatera. Oczywiście są jeszcze Siła i Wytrzymałość, jest Zręczność, jednak to właśnie WW oraz A opisują rzeczywistą zdolność walki. Walki krwawej i w porównaniu do innych systemów RPG szalenie niebezpiecznej. Autorzy gry nieprzypadkowo stworzyli tak niskie wartości Żywotności, nieprzypadkowo wartość Siły niemal zawsze przekracza Wytrzymałość, nieprzypadkowo wreszcie pozwolili dwuręcznym toporom, halabardom czy młotom zadawać tak potężne obrażenia. Nieprzypadkowo zatruli skaveńskie ostrza i goblińskie strzały, nieprzypadkowo pozwolili Mrocznym Elfom strzelać z samorepetujących się kusz, nieprzypadkowo… nie chcieli by przygody do Warhammera wypełnione były po brzegi walką i starciami. Tworząc reguły gry spróbowali wyperswadować to graczom i zaproponować im inny rodzaj rozgrywki. Pełen deszczowych narracji, tragicznych bohaterów i przegranych spraw. W Starym Świecie, w przeciwieństwie do innych światów fantasy, gracze nie odnajdują kufrów pełnych magicznych puklerzy, kirysów, hełmów… Bohaterowie nie są uzbrojeni w magiczne kopie, miecze i szable. Mają stare, zniszczone zbroje, a często jedynie skórznie i stare, odnalezione na strychach lub kupione na targu za ostatnie szylingi miecze…

Postacie opisane są między innymi za pomocą cechy Ataki. Jeden Atak reprezentuje jeden cios. Dwa, trzy, to kolejne możliwości trafienia przeciwnika. Jednak walka to nie tylko sztywna wymiana ciosów. To szalony wyścig którego stawką jest życie. Walczący nie ograniczają się jedynie do pojedynczych cięć, nie stoją w miejscu…

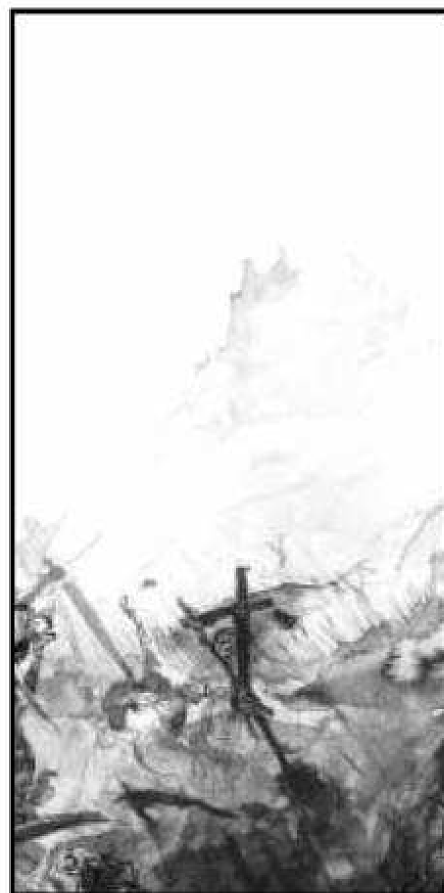
Prawdziwa walka, to cięcie, sztych, to właśnie akt natarcia. Tak to prawda. Ale starcie nie zaczyna i nie kończy się na zamaszystym cięciu. W ciągu tych szalonych dziesięciu sekund kompletnie przemoczeni i przemarznięci bohaterowie muszą walczyć w strugach deszczu i błocie. Muszą unikać cięć przeciwnika i uważać na nierówności terenu. Na korzenie i przewrócone drzewa. Muszą brodzić po pas w zimnej wodzie lub w wartkim strumieniu. Unikać ciosów w wąskim korytarzu, na przeraźliwie stromych schodach, zawsze śliskich i niebezpiecznych. Muszą walczyć na linowym moście lub tafli zamarzniętego jeziora. Muszą… Tak, walka to nie tylko wymiana ciosów. Szczególnie w świecie Warhammera, w świecie, w którym wszystko sprzymierza się przeciw postaciom graczy. Prowadzenie walki to nie licytacja polegająca na trzech rzutach na WW (postać o trzech Atakach) kontra jeden rzut na WW (biedny bohater niezależny). Wtedy bowiem zawsze wygra ten, który ma więcej ataków, a przecież to nie zawsze prawda. Prowadzenie walki to opis, barwny i brutalny. Taki, by starcie nie przypominało gry strategicznej. W ciągu dziesięciu sekund postać gracza i owszem wyprowadzi jeden lub dwa ataki, ale pamiętajcie on nie stoi w miejscu nie czeka ze stoperem w ręku: *Mam trzydzieści* Zręczności *więc uderzam po siedmiu sekundach*… To nie tak. Walka w świecie Warhammera to okrążanie przeciwnika, to strasznie go, markowanie ciosów, uderzanie w jego brzeszczot, drażnienie go. To wyzwiska rzucane podczas walki, to krzyk bólu po zranieniu i okrzyk triumfu po trafieniu. To przekleństwo, to strach, ból, przerażenie. To krzyk rannego przyjaciela, to wezwanie pomocy, to zduszony jęk błagania o litość. To przerażenie gdy stoisz naprzeciw czegoś, czego nie sposób opisać, mutanta tak potężnego, iż twój miecz wydaje się być gałązką wierzby, to przeraźliwy ryk potwora, to świadomość, że za chwilę zostaniesz rozszarpany na strzępy, bowiem potwór nie zna litości, a ty nie dasz mu rady. To pewne. Walka to ból ramion i zmęczenie nóg, to ogień trawiący każdy z twych mięśni, to pot zalewający oczy, to…

Drogi Mistrzu Gry pamiętaj o tym, gdy będziesz prowadził swe przygody. Pamiętaj o tym, że walka, szczególnie w przygodach rozgrywanych w Starym Świecie, to nie sztywna licytacja, to nie czysta i klarowna wymiana ciosów, nie. To szereg scen, słów, obrazów tworzących straszną jesienną opowieść. Przerażającą swą twardością i brutalnością, brakiem ulg nawet dla kobiet i niziołków. Walka w Starym Świecie to zawsze silniejsi przeciwnicy, to wystające korzenie, to śliskie podłoże. Zawsze niesprawiedliwa, podstępna i zdradziecka.

Mistrzu Gry zwróć szczególną uwagę na to, by podczas prowadzenia gry i przeprowadzania starć maksymalnie wczuć się w rolę odgrywanego bohatera niezależnego. To w żadnym wypadku nie może być kolejny zbiór punktów doświadczenia, kolejny papierowy przeciwnik, kolejny trup w drodze do wyższego celu. Każdy z przeciwników, z którymi zetkną się awanturnicy musi być pełnokrwistą postacią, musi zrobić wszystko, by przeżyć, musi walczyć o każdy metr placu boju. Zawsze w odpowiedni i szczególny sposób. Inaczej walczy goblin, inaczej ogr, mutant czy członek gildii zabójców. Pamiętaj o tym. Różnicuj przeciwników, przygotowuj dla nich specjalne formy ataków, sposobów walki. Niech gobliny zaciekle szarżują, wartownicy spokojnie *punktują*, mutanty…

Jednak tak naprawdę, by starcie było emocjonujące nie wystarczy świetnie opracować zasady walki. Nie wystarczy epatować graczy opisami hektolitrów krwi strumieniami cieknącej z odciętych kończyn. Nie wystarczy z wprawą godną najwyższej klasy szermierza opisywać działań poszczególnych wojowników. To jeszcze nie wszystko. Wszystko zaczyna się o wiele wcześniej, w domowym zaciszu, przy biurku, kiedy MG przygotowuje scenariusz. To konstrukcja scenariusza decyduje o tym jak bardzo emocjonujące będzie starcie. Przypadkowe, bezsensowne potyczki stworzone na podstawie Tabeli Spotkań nigdy nie będą emocjonujące. Starcie fizyczne w każdym scenariuszu pełni bardzo ważną rolę, podniecа, ożywia graczy, prowokuje ich do dalszego wysiłku. Wygrana walka z silnym (lub słabszym) przeciwnikiem jest jakby nagrodą, poklepaniem po plecach - *tak trzymać, a na końcu rozwalicie wielkiego Złego*… Technika prowadzenia starcia, opis samej walki są niezwykle ważną rzeczą, jednak na nic wszystkie te umiejętności, kiedy pojedynki będą pojawiać się co pięć minut lub gdy bohaterowie wciąż będą walczyli z podobnymi przeciwnikami. Cały dramatyzm Mistrz Gry tworzy na wiele godzin przed sesją, kiedy projektuje przygodę, kiedy decyduje, w którym miejscu i jak silny przeciwnik się pojawi. To bardzo ważne. Bowiem dobrze poprowadzona walka podczas popasu w lesie jest zapewne dramatyczna, ale co powiecie na niespodziewane stracie podczas szaleńczej ucieczki przed gwardią miejską, kiedy każda sekunda jest na wagę złota, kiedy trzeba pokonać przeciwnika jednym dosłownie cięciem, kiedy za kilkadziesiąt sekund zostaną zamknięte bramy miasta i ścigani bohaterowie zostaną w nim uwięzieni. Tak więc pamiętajcie, walka nie może być tylko wesołym przerywnikiem, przebudzeniem zasypiających graczy. Walka do dokładnie zaprojektowane starcie z konkretnym przeciwnikiem, w konkretnej, często bardzo dramatycznej sytuacji. Zawsze niesprawiedliwej, zawsze przeciw graczom. Bowiem to jest Stary Świat. A on nienawidzi swych bohaterów. Pamiętajcie o tym.

Ręka zahacza o gałąź. Tracę równowagę, a spocone dłonie wypuszczają miecz. Jeszcze raz się przetaczam i gdy staję na nogi już trzymam w ręce sztylet. Wreszcie go dostrzegam. Stoi cztery metry ode mnie. Jego zieloną twarz wykrzywia grymas uśmiechu. Widzi że nie mam sił, by do niego doskoczyć. Goblin wypuszcza ostatnią ze swych strzał. Siła uderzenia rzuca mną na ziemię. Już nie zdołam wstać. Zaraz umrę.



WALKA

ROZDZIAŁ

-3-



WALKA:

Walka jest ważną częścią każdej gry fabularnej - wcześniej czy później bohater znajdzie się w sytuacji, w której będzie musiał walczyć o swoje życie - i wtedy jego umiejętności bojowe zadecydują o tym czy przetrwa, czy też padnie i odejdzie w niepamięć. W Warhammerze zasady walki zaprojektowane są tak, by można szybko określić rezultat ciosów, a jednocześnie stwierdzić, gdzie trafiono przeciwnika i jak poważne rany zadano. Przykłady umożliwią nauczenie się przeprowadzania walki - niezłym pomysłem jest wcześniejsze, jeszcze przed pierwszą przygodą, rozegranie kilku prostych spotkań.

> *Chwalebna śmierć?*
> *O to walczą szaleńcy i bohaterowie.*
> *Ja chcę tylko dostać żołd.*
> - Marcello Finetti, tileański najemnik

SCENERIA WALKI, POZYCJA & WYKRYWANIE:

Gdy poszukiwacze przygód natkną się na wrogów, MG musi na poczekaniu ustalić jak wygląda sceneria walki. Może ją ustawić na powierzchni stołu, ponieważ zwykle wystarcza do tego niezbyt duży obszar. Jeżeli walka ma miejsce w pokoju lub wewnątrz budynku, można zaznaczyć położenie ścian, drzwi, okien, umeblowania i temu podobnych rzeczy. Można tu użyć kilku metod, a już sam MG musi wybrać tę, która mu najbardziej odpowiada.

Plan, wykonany na papierze: teren bitwy jest reprezentowany przez kawałek papieru z narysowanymi na nim wszystkimi stałymi elementami.

Makieta: używany jest dokładny model terenu walki, zawierający ściany, drzwi i przedmioty wykonane z tekturki, bądź innych materiałów.

Improwizowana sceneria: sceneria może być zaimprowizowana z tekturki, książek i innych, znajdujących się pod przedmiotów.

POZYCJA & WYKRYWANIE:

Gdy sceneria bitwy zostanie już określona, MG powinien ustawić walczących, posługując się w tym celu modelami - figurkami, które przedstawiają bohaterów i różne inne istoty. Posiadanie figurek, reprezentujących walczące strony oczywiście nie jest konieczne - równie dobre są kawałki tekturki, czy improwizowane żetony. Jednak modele wyglądają znacznie lepiej, szczególnie jeśli są odpowiednio dobrane i umiejętnie pomalowane.

Rozmieszczenie figurek zawsze powinno być pozostawione MG - nawet bohaterowie, którzy są prowadzeni przez graczy powinni zostać ustawieni zgodnie z jego wskazówkami. Graczy często będzie nęcić pokusa, by swoje figurki ustawić niezgodnie z tym, co wcześniej czynili lub mówili - nie należy im na to pozwolić! MG powinien również umiejscowić przeciwników, z którymi bohaterowie za chwilę będą walczyli. Jeżeli nie wie dokładnie, gdzie oni mają się znajdować, powinien rzucić taką kostką, jaka wydaje mu się najbardziej odpowiednia dla określenia dzielącej obie strony odległości. Najbardziej optymalna jest w tym przypadku odległość, wyznaczona przez rzut 4K6. MG powinien jednak pamiętać, że w ciemnościach lub pod ziemią maksymalna odległość między przeciwnikami powinna być ograniczona zasięgiem widzenia.

Pozycja potworów wędrownych musi być ustalona losowo. MG powinien określić ile jest kierunków, z których mogą one nadejść i rzucić odpowiednią kostką. Na przykład, w korytarzu przeciwnicy mogą zbliżyć się do bohaterów tylko z przodu, albo z tyłu - należy rzucić **K6**. Wynik **1-3** oznacza, że potwór nadciąga z przodu; zaś **4-6**, że z tyłu. Na otwartej przestrzeni należy określić jakiś kierunek jako godzinę 12 na zegarowej tarczy i rzucić K12. Potwór nadejdzie z kierunku, który odpowiada pozycji wylosowanej rzutem godziny.

Ważne jest także wzięcie pod uwagę tego, kto i co może zobaczyć. Jeżeli jedna ze stron może *zaskoczyć* drugą, osiągnie przewagę dzięki *zaskoczeniu*, jeżeli zaś nikt nie ma zielonego pojęcia o bliskiej obecności przeciwników, może nawet nie dojść do spotkania! Wiele zależy tu od okoliczności - na przykład, czy linia widzenia jest blokowana przez ściany, drzewa lub budynki - i za każdym razem MG musi podjąć odpowiednią decyzję. W ciemnościach, zarówno w nocy, jak i w podziemnych kompleksach dużą rolę odgrywa umiejętność *infrawizji*, *ślepowidzenia* i *widzenia w ciemności*.

RUNDY WALKI:

Runda jest to podstawowa jednostka czasu, stosowana w walce, w których wymagane jest śledzenie wielu dziejących się równocześnie rzeczy. W czasie rundy bohater może wykonać mniej więcej to, co rzeczywista osoba jest w stanie zrobić w ciągu 10 sekund. Oczywiście wpływ na jego działania mają takie czynniki jak zmieszanie, strach, czy niezdecydowanie, więc nie należy oczekiwać, iż w ciągu rundy dokona on wielkich rzeczy.

W trakcie każdej rundy walki wszystkie uczestniczące w niej istoty mogą próbować coś zrobić, na przykład atakować, uciekać czy rzucić zaklęcie. Aby uniknąć zamieszania wywołanego przez jednoczesne działanie kilku postaci, istotne jest określenie kolejności tur, w jakiej uczestnicy walki będą wykonywać swoje akcje. Każdą walkę można rozegrać według następującego planu:

Krok I: Rzut na Inicjatywę: na początku pierwszej rundy walki, każda istota biorąca w niej udział określa wartość swojej **Inicjatywy**, czyli szybkość reakcji na rozgrywające się wydarzenia. Każdy z graczy wykonuje rzut K10 i dodaje do wyniku wartość **Zręczności**. Ustalona w ten sposób **Inicjatywa** obowiązuje do końca walki.

Krok II: Kolejność działania: MG ustala kolejność wykonywania akcji w rundzie, czyli kolejność tur postaci, w zależności od wyników rzutu na **Inicjatywę**. Postać, która uzyskała najwyższy wynik, reaguje najszybciej i działa jako pierwsza. Następnie akcje w swojej turze wykonuje postać z drugim w kolejności wynikiem. Jako ostatnia reaguje i działa postać z najniższą wartością **Inicjatywy**. Ustalona w ten sposób kolejność działań i tur obowiązuje do końca walki.

Krok III: Zaskoczenie: na początku walki MG musi sprawdzić, czy któraś z istot biorących udział w starciu nie została *zaskoczona*. Jest to istotne tylko w pierwszej rudzie walki. *Zaskoczona* istota traci możliwość działania w danej rundzie. Jest zdezorientowana nagłym rozwojem sytuacji i nie jest w stanie podjąć natychmiastowego działania.

Krok IIII: Akcje: postać z najwyższą **Inicjatywą** działa jako pierwsza. W danej rudzie może wykonać jedną lub więcej akcji o różnym stopniu złożoności (patrz **Rozdział III: Walka** paragraf **Akcje**). Po określeniu ich skutków, pierwsza postać kończy turę i nie może już wykonywać innych akcji w tej rundzie. Następnie swoje akcje deklarują i wykonują pozostałe istoty, zgodnie z ustaloną kolejnością tur.

Krok V: Koniec rundy: po określeniu skutków działania ostatniej istoty następuje koniec rundy walki.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, należy rozegrać kolejne rundy walki według powyższego planu.

INICJATYWA:

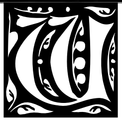
Inicjatywa określa szybkość reakcji i tempo działania postaci w czasie walki. Jej wartość ustala się poprzez wykonanie rzutu K10 i dodanie do wyniku cechy **Zręczności** odpowiedniej istoty. Następnie MG ustala kolejność wykonywania akcji w rundzie, w zależności od wyniku rzutów na **Inicjatywę**. Postać, która uzyskała najwyższy wynik, reaguje najszybciej i działa jako pierwsza. Potem swoje akcje wykonuje postać, która uzyskała następny w kolejności wynik. Jako ostatnia reaguje i działa postać mająca najniższą wartość **Inicjatywy**.

Jeśli dwie lub więcej istot uzyskało taką samą wartość **Inicjatywy**, o kolejności działania decyduje ich **Zręczność**. Postać o wyższej **Zręczności** reaguje o ułamek sekundy szybciej i może wcześniej wykonać swoje akcje.

MG wykorzystujący w walce grupę potworów lub BN-ów, może wykonać pojedynczy rzut, który określi **Inicjatywę** całej grupy. Walczący w grupie po prostu wykonują swoje akcje w tym samym momencie.

Jeśli do walki włączą się inne istoty, należy w zwykły sposób ustalić wartość ich **Inicjatywy**, która może zmienić kolejność działania w rundzie. MG decyduje, kiedy pojawiają się nowi walczący i w której rundzie mogą włączyć się do walki.

ZASKOCZENIE:



W czasie *spotkania* często się zdarza, że przeciwnicy stają przed sobą nagle, bez wcześniejszego ostrzeżenia o swej obecności. Na przykład, z krzaków mogą nagle wyskoczyć rabusie. Czasami poszukiwacze przygód będą mogli sami zaatakować w ten sposób swych wrogów. Nazywa się to *zaskoczeniem.*

Jeżeli ktokolwiek natknie się na przeciwnika, o którego obecności wcześniej nie wiedział, zostaje *zaskoczony*. Bohaterowie będą zdawać sobie sprawę z obecności, jeżeli go usłyszą, zobaczą (jego lub jakiś przejaw jego obecności, np. światła) lub jeśli wykryją go metodami magicznymi. Jeśli jednak gracze jedynie myślą, iż *tam ktoś może być…*, należy uważać, że nic o obecności przeciwnika nie wiedzą.

Na początku walki MG musi sprawdzić, czy któraś z zaatakowanych postaci nie została *zaskoczona*. Jest to istotne tylko w pierwszej rundzie walki. Określając prawdopodobieństwo *zaskoczenia* MG musi dokładnie rozważyć okoliczności, które doprowadziły do walki. Poniżej podano kilka sytuacji, które można wziąć pod uwagę podczas ustalania szansy na zaskoczenie.

- **ATAK Z ZASADZKI.** Wykonany przed walką udany test *ukrywania* może oznaczać, że postać pozostaje niezauważona przez przeciwnika. MG powinien w tym momencie wykonać potajemnie test *spostrzegawczości* Bohatera Gracza lub Bohatera Niezależnego, by określić czy zauważyli zasadzkę.
- **ATAK Z TYŁU.** Wykonany przed walką udany test *skradania* może oznaczać, że postać niezauważona atakuje przeciwnika. MG powinien w tym momencie wykonać potajemnie test *słuchu* BG lub BN, by określić, czy usłyszeli *skradającego* się przeciwnika.
- **NIEZWYKŁE OKOLICZNOŚCI.** Na walkę może mieć wpływ wiele czynników. Pogoda, efekty działania czarów, ukształtowanie terenu, zmęczenie bohaterów lub kiepskie oświetlenie mogą wpływać na szybkość reakcji, a nawet uniemożliwić zorientowanie się w sytuacji.
- **ODWRÓCENIE UWAGI.** Czasem zdarza się, że uwaga BG lub BN skupia się na wydarzeniach pobocznych, co ich dezorientuje lub czyni nieświadomymi zagrożenia. Pogrążeni w mrocznym rytuale kultyści mogą być tak skupieni na swych plugawych modlitwach, że nie zauważą skradających się bohaterów.

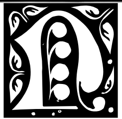
Biorąc to wszystko pod uwagę, MG musi zdecydować, czy któraś z zaatakowanych postaci została zaskoczona. W większości przypadków w zasadzkę wpada cała grupa, chociaż nie zawsze tak musi być.

Zaskoczona postać traci możliwość działania w pierwszej rundzie. Jest zdezorientowana nagłym rozwojem sytuacji i nie jest w stanie podjąć natychmiastowego działania. W następnej rundzie może włączyć się do walki - oczywiście, jeśli przeżyje pierwszą rundę.

WYWAŻANIE DRZWI:

Gdy bohaterowie wedrą się do pomieszczenia, mogą *zaskoczyć* wszystkich, którzy się znajdują wewnątrz. Zależy to od kilku czynników - a więc od tego, czy mieszkańcy tego pomieszczenia zostali wcześniej ostrzeżeni przez straż lub alarm, od tego jak cicho drużyna podchodziła do drzwi itp. Oczywiście, jeżeli grupa ostatni kwadrans spędziła na próbach rozbicia drzwi młotem, dziwne byłoby, gdyby po dokonaniu tego kogoś wewnątrz zaskoczyła! W takich przypadkach MG powinien sam zdecydować, ale zwykle jest to po prostu kwestia rozsądku.

AKCJE:



Następną rzeczą po ustaleniu, kto działa pierwszy, jest określenie konkretnych, indywidualnych akcji. W każdej rundzie walki uczestnicząca w niej postać (z wyłączeniem istot zaskoczonych i nieprzytomnych) może podjąć jakieś działanie, zwykle w swojej turze. Wszystkie działania należą do odpowiedniego rodzaju akcji, które zostały podzielone według długości czasu, jaki jest potrzebny do ich wykonania.

AKCJA ZWYKŁA: *akcja zwykła*, dalej określana w skrócie jako *akcja* to dość prosta czynność, która nie zajmuje wiele czasu. Może to być przejście kilku metrów, wyciągnięcie broni z pochwy lub przeprowadzenie ataku. Istota może wykonać najwyżej dwie *akcje zwykłe* w rundzie.

AKCJA PODWÓJNA: *akcja podwójna* to złożona czynność, której wykonanie zajmuje więcej czasu i wymaga całkowitego poświęcenia uwagi. Zazwyczaj składa się z dwóch akcji połączonych w jeden manewr bojowy (na przykład na *szarżę* składają się niejako dwie *akcje zwykłe*: *ruch* i *atak*. Istota wykonująca *akcję podwójną* nie może w tej samej rundzie wykonać innych *akcji* (oprócz *akcji natychmiastowych*).

AKCJA NATYCHMIASTOWA: *akcja natychmiastowa* to czynność zajmująca ledwie chwilkę. Każda postać może wykonać w ciągu rundy dowolnie dużo akcji natychmiastowych. MG powinien jednak ograniczyć ich liczbę do rozsądnej wartości. MG może też określić, zależnie od sytuacji, czy dana czynność może być uznana za akcję natychmiastową.

Na przykład w ciągu jednej rundy postać może *zaszarżować* na wroga (*akcja podwójna*) lub *wycelować* (*akcja*) i wystrzelić z kuszy (*akcja*). Runda trwa około 10 sekund. W tym czasie postać powinna wykonać wszystkie swoje akcje w tej rundzie.

W każdej rundzie postać może wykonać dowolną *akcję podwójną* lub dowolne dwie *akcje zwykłe*, z następującymi wyjątkami:

- Postać nie może przeprowadzić *akcji atak* więcej niż raz na rundę. W nazwie *akcji* związanej z atakiem występuje to określenie.
- Postać nie może wykonać akcji *rzucenie zaklęcia* więcej niż raz na rundę.

W czasie wykonywania większości działań (oprócz rzucania zaklęcia, które wymaga pełnego skupienia na manipulowaniu magicznymi mocami) postać może wykonać jedną lub więcej *akcji natychmiastowych*, podejmowanych tuż przed lub tuż po przeprowadzeniu dłuższej *akcji bojowej*). W trakcie wykonywania *akcji* postać może jedynie powiedzieć kilka słów lub wznieść okrzyk wojenny. MG decyduje jakie działanie może być uznane za *akcję natychmiastową*. Może to być krótki okrzyk lub rozkaz rzucony w trakcie walki. Natomiast deklamowanie obszernych cytatów z dzieł dramatopisarza Dietlefa Siercka lub cytowanie przepisów prawa imperialnego zwykle zajmuje znacznie więcej czasu.

Większość *akcji* należy wykonywać w czasie jednej rundy. Nie można podzielić przebiegu akcji podwójnej na dwie rundy (na przykład w pierwszej rundzie postać rozpoczyna *szarżę*, a w następnej dobiega do wroga). Istnieją jednak działania, których przeprowadzenie zajmuje więcej niż jedną rundę. Są to *akcje przedłużone*. Przy każdej akcji zostało wyróżnione, czy dane działanie może być *akcją przedłużoną*.

Postać, która wykonuje akcję przedłużoną musi ją kontynuować, aż do ukończenia lub przerwania podjętej czynności. Postać może w dowolnej chwili zaniechać wykonywania *akcji przedłużonej*, jednak jeśli ponownie ją podejmie będzie musiała zacząć jej przeprowadzanie od początku.

INNE AKCJE:

Może się zdarzyć, że gracz zadeklaruje podjęcie przez Bohatera Gracza działania, którego nie przewidziano w zasadach i nie pasuje do opisu żadnej akcji. MG określa czas trwania tej czynności oraz rodzaj akcji wymagany do jej przeprowadzenia. MG musi pamiętać, że runda trwa 10 sekund, a to sporo czasu w czasie walki. Prowadzący powinien też określić, w jaki sposób rozstrzygnąć efekty tego działania (czy należy wykonać test cechy, umiejętności czy może test przeciwstawny).

AKCJE PODSTAWOWE:

Istnieje wiele rodzajów działań bojowych, które opisują czynności najczęściej wykonywane w trakcie walki. Mało doświadczeni gracze powinni początkowo stosować tylko akcje podstawowe, jako mniej złożone i łatwiejsze do opanowania.

ATAK WIELOKROTNY (AKCJA PODWÓJNA):

Postać może zadać kilka ciosów w jednej rundzie, maksymalnie tyle, ile wynosi wartość jej cechy **ATAKI**. Postać musi dysponować przynajmniej 2 **ATAKAMI**, by móc przeprowadzić *atak wielokrotny*. Postać może wystrzelić więcej niż raz na rundę, ale musi używać broni, którą może przeładować w ramach *akcji natychmiastowej* lub jeśli trzyma w obu dłoniach naładowane pistolety (lub inną naładowaną strzelecką broń *lekką* lub *jednoręczną*). Więcej informacji na temat czasu ładowania broni strzeleckiej znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **EKWIPUNEK**.

DOBYCIE BRONI (AKCJA):

Postać może dobyć broni, wyciągając oręż z pochwy lub podnosząc go z ziemi. Jeśli postać trzyma w dłoniach inny oręż, może upuścić broń na ziemię w ramach *akcji natychmiastowej*. Jeśli postać chce schować broń do pochwy, musi wykonać *akcję użycie przedmiotu*.

ODWRÓT (AKCJA PODWÓJNA):

Postać wycofuje się z walki wręcz i może przejść kilka metrów, tak jakby wykonywała *akcję ruch* (maksymalny zasięg dla różnych wartości cechy **SZYBKOŚCI** podano w paragrafie **RUCH W WALCE**). *Teren trudny* oraz *przeszkody* mogą zmniejszyć zasięg ruchu istoty. Postać może wycofać się z walki bez deklarowania *odwrotu*, ale naraża się w ten sposób na *okazyjny atak* przeprowadzony przez każdego walczącego z nią przeciwnika.

PRZEŁADOWANIE (RÓŻNIE):

Postać przygotowuje do strzału łuk, kuszę lub broń palną. Czas ładowania zależy od rodzaju broni. Więcej informacji na temat czasu ładowania broni strzeleckiej znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **EKWIPUNEK**.

RUCH (AKCJA):

Postać może przejść kilka kroków (maksymalny zasięg dla różnych wartości cechy **SZYBKOŚCI** podano w paragrafie **RUCH W WALCE**). *Teren trudny* oraz *przeszkody* mogą zmniejszyć zasięg ruchu istoty.

RZUCENIE ZAKLĘCIA (RÓŻNIE):

Postać przyzywa i uwalnia magiczną moc. Może poświęcić dodatkową *akcję* i wykonać test *splatania magii*, aby zwiększyć swoje szanse na udane rzucenie zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**. Rzucania zaklęcia może być *akcją przedłużoną*. Postać może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie. Ponadto, *rzucanie zaklęcia* daje szansę do *okazyjnego ataku* ze strony zagrażających wrogów (patrz **OKAZYJNE ATAKI** dalej).

RZUCANIE W OBRONIE: postać może próbować *rzucić zaklęcie* i jednocześnie zwracać uwagę na ewentualne zagrożenia. W takim wypadku rzucanie czaru nie wystawia bohatera na *okazyjne ataki*, ale wymaga wykonania dodatkowego testu *splatania magii*. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, *rzucenie zaklęcia* nie powiedzie się.

SZARŻA (AKCJA PODWÓJNA):

Postać wpada z impetem na przeciwnika, wymierzając mu potężny cios. Przeciwnik, który jest celem ataku, musi być oddalony przynajmniej o 4 metry, jednocześnie musi znajdować się w zasięgu *szarży* bohatera, równym podwojonej **SZ** liczonej w metrach (maksymalny zasięg dla różnych wartości cechy **SZYBKOŚCI** podano w paragrafie **RUCH W WALCE**). Ostatnie 4 metry *szarży* muszą przebiegać wzdłuż linii prostej, aby atakująca postać mogła nabrać dostatecznego impetu. Tak więc bohater z cechą **SZ** równą 3, może szarżować z maksymalnej odległości 6 metrów. Cios kończący *szarżę* wykonywany jest z modyfikatorem +10% do **WW**, ponadto za każde 2 metry przebyte w linii prostej postać otrzymuje dodatni modyfikator +1 do **SIŁY**.

UŻYCIE PRZEDMIOTU (AKCJA):

Postać może wyciągnąć przedmiot z sakiewki lub kieszeni. Jednocześnie może odłożyć lub schować innych przedmiot, trzymany poprzednio w dłoni. Na przykład postać może schować sztylet i wyciągnąć miecz, poświęcając na to jedną *akcję*. Postać może również wykorzystać tę akcję, by wydobyć manierkę lub flaszkę mikstury i napić się z niej. Postać wykonująca akcję *użycie przedmiotu* (ale nie *dobycie broni*) naraża się na *okazyjny atak* ze strony zagrażających wrogów (patrz **OKAZYJNE ATAKI** dalej).

WSTAWANIE/DOSIADANIE WIERZCHOWCA (AKCJA):

Leżąca postać może poświęcić *akcję*, żeby wstać. W niezwykłych okolicznościach (śliskie podłoże, atak przeciwnika, itp.) MG może zażądać wykonania testu **ZRĘCZNOŚCI**.

Postać, która stoi obok wierzchowca, może poświęcić *akcję*, żeby go dosiąść. W niezwykłych okolicznościach (takich jak spłoszone zwierzę czy atak przeciwnika) MG może zażądać wykonania testu *jeździectwa*.

WYCELOWANIE (AKCJA):

Postać poświęca chwilę, by dokładnie wymierzyć cios, co zwiększa szanse na trafienie przeciwnika. Jeśli kolejną *akcją* postaci będzie *zwykły atak*, to zostanie przeprowadzony z modyfikatorem +10% do **WW** (w przypadku ataku bronią ręczną) lub **US** (w przypadku używania broni strzeleckiej).

WYKORZYSTANIE UMIEJĘTNOŚCI (RÓŻNIE):

Postać może próbować wykorzystać w walce jedną ze swoich umiejętności. Zwykle wymaga to wykonania testu danej umiejętności. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w podrozdziale **UMIEJĘTNOŚCI**. Wykorzystanie umiejętności może być akcją przedłużoną.

ZWYKŁY ATAK (AKCJA):

Postać wykonuje pojedynczy atak bronią ręczną lub strzelecka. Postać, która znajdując się w obszarze zagrożenia próbuje wykonać atak bronią strzelecką, naraża się na *okazyjny atak* ze strony zagrażających jej przeciwników.

RÓŻNE WARIANTY ATAKU WIELOKROTNEGO:

Zasady walki opracowano tak, by łatwo było je zapamiętać. W trakcie swojej rundy postać wykonuje *akcje*, a potem *oddaje* inicjatywę następnej postaci, zgodnie z ustaloną kolejnością działań, czyli określoną wcześniej **INICJATYWĄ**. Ten system zapewnia płynność gry, jednak niektórzy gracze mogą zażyczyć sobie więcej realizmu, zwłaszcza w przypadku ataków wielokrotnych. MG może zastosować dowolną lub obie z podanych niżej zasad opcjonalnych.

ATAKI OPÓŹNIONE:

Postać, która deklaruje *atak wielokrotny*, może wykonać w swojej turze połowę liczby posiadanych **ATAKÓW** (zaokrąglane w dół). Pod koniec rundy postać może zadać pozostałe ciosy, jeśli w zasięgu ataku znalazł się jakiś przeciwnik. W przypadku, gdy taką możliwość ma kilka walczących postaci, kolejność wykorzystania opóźnionych ataków rozstrzygana jest według **INICJATYWY**.

ZMNIEJSZONA SKUTECZNOŚĆ ATAKU:

Postać, która przeprowadza kilka ataków w ciągu rundy, nie zawsze zdoła dokładnie wymierzyć wszystkie ciosy lub strzały. W tym wariancie zasad, postać otrzymuje kumulatywny modyfikator -10% do odpowiedniej cechy (**WW** lub **US**) za każdy następny atak. Pierwszy atak wykonywany jest normalnie, drugi z modyfikatorem -10%, trzeci z modyfikatorem -20%, itd. Wartość odpowiedniej cechy (**WW** lub **US**) nie może zostać obniżona poniżej 10%.

AKCJE ZŁOŻONE:

Zwycięstwo nie wymaga tłumaczenia, porażka na nie nie pozwala.
Wymówki to schronienie dla słabych.
- Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu

Gdy gracze opanują przeprowadzanie akcji podstawowych, mogą zapragnąć urozmaicenia walki i zwiększenia stopnia jej realizmu. Pomóc w tym mogą *akcje złożone*, jednak ich wykorzystywanie jest dość trudne. Zwykle wymaga to śledzenia z rundy na rundę zmian wartości współczynników, dlatego początkowo lepiej opierać się na akcjach podstawowych, które są łatwiejsze do opanowania i zapamiętania.

BIEG (AKCJA PODWÓJNA):

Istota rusza pędem, biegnąc z pełną prędkością (maksymalny zasięg dla różnych wartości cechy **SZYBKOŚCI** podano w paragrafie **RUCH W WALCE**). W trakcie biegu postać nie może *unikać* ani *parować* ciosów oraz może narazić się na *okazyjne ataki*, jednak stanowi ruchomy cel dla strzelców. Do początku następnej tury postaci, wszystkie wymierzone w nią ataki bronią strzelecką wykonywane są z modyfikatorem -20% do **US**. Postać nie może deklarować biegu po *trudnym* terenie.

ODEPCHNIĘCIE (AKCJA):

Istota zmusza przeciwnika do przesunięcia się o dwa metry we wskazanym kierunku. Postać może pozostać w miejscu lub podążyć za przeciwnikiem, nie tracąc z nim kontaktu. Odepchnięcie rozstrzygane jest za pomocą przeciwstawnego testu **WW**. Jeżeli postać wygra w teście, przeciwnik zostaje odepchnięty. Nie można zmusić przeciwnika, by znalazł się w miejscy zajmowanym przez inną istotę lub wszedł na przeszkodę, aczkolwiek można w ten sposób zablokować mu drogę ucieczki lub zmusić do wejścia na *trudny teren*.

OPÓŹNIENIE (AKCJA):

Bohater czeka na odpowiednią okazję do podjęcia określonego działania. Po zadeklarowaniu opóźnienia istota kończy swoją turę, zachowując drugą *akcję* na później. Postać może wykonać zachowaną *akcję* w dowolnym momencie przed rozpoczęciem swojej następnej tury. Bohater traci *akcję*, jeśli nie wykorzysta jej do tego czasu. Jeśli dwie lub więcej walczących postaci zadeklaruje *opóźnienie*, jako pierwsza działa istota o niższej **ZR**.

OSTROŻNY ATAK (AKCJA PODWÓJNA):

Bohater atakuje, przygotowując się do obrony przed ewentualnym kontratakiem. Postać otrzymuje ujemny modyfikator -10% do **WALKI WRĘCZ**, ale w zamian za to, do początku swojej następnej tury, otrzymuje modyfikator +10% do *parowania* i *uniku*.

PAROWANIE (AKCJA):

Postać przygotowuje się do zablokowania lub odbicia wrogiego ciosu. Do początku swojej następnej tury, może sparować jeden celny cios podczas walki wręcz. Postać nie może próbować parować ciosu, którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Bohater trzymający w drugiej ręce broń lub tarczę może raz na rundę sparować cios, poświęcając na to *akcję natychmiastową*.

POWSTRZYMANIE (AKCJA PODWÓJNA):

Postać zapiera się końcem broni drzewcowej o ziemię i czeka na atakującego przeciwnika (zwykle wykonującego *szarżę*). Gdy napastnik znajdzie się tuż przed *obszarem zagrożenia* (patrz **OKAZYJNE ATAKI** poniżej) władający bronią drzewcową może natychmiast wykonać *zwykły atak* z modyfikatorem +10% do **WW**. Jeśli atak jest udany, przeciwnik nie może się zbliżyć powstrzymany przez pikiniera. Efekt *powstrzymania* utrzymuje się aż do początku następnej tury postaci, niezależnie od tego, czy władający bronią drzewcową wykorzystał swoją szansę na atak.

POZYCJA OBRONNA (AKCJA PODWÓJNA):

Postać nie zadaje żadnych ciosów, skupiając się wyłącznie na obronie. Do początku swojej następnej tury, wszystkie wymierzone w nią ataki wręcz wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -20%, a do wszystkich testów *parowania* i *uniku* otrzymuje modyfikator +10%.

PRZEWRACANIE (AKCJA):

Postać, zamiast wykonywać *zwykły atak* może próbować przewrócić przeciwnika, którego *kategoria rozmiaru* jest o jeden stopień większa, równa lub mniejsza. Po udanym teście *trafienia* należy przeprowadzić sporny test **KRZEPY** przeciwko testowi **ZR** lub **KRZEPY** przeciwnika (zależnie od tego, która cecha posiada większą wartość). Przewracający otrzymuje modyfikator odpowiednio ±10% za każdy stopień różnicy *kategorii rozmiaru*. Natomiast broniący się otrzymuje dodatni modyfikator +10% jeżeli posiada więcej niż dwie nogi lub jest w jakiś inny sposób stabilniejszy niż zwyczajny humanoid oraz kumulatywny modyfikator +5%x*PW* jeżeli posiada umiejętność *uniki* i/lub *taniec*. Jeżeli test wygra nacierający, broniący się zostaje przewrócony i traktowany jest jak *cel spętany*. Natomiast, jeżeli to nacierający przegra test broniący się może wykonać w *akcji natychmiastowej* kontratak, próbując przewrócić przeciwnika. Wykonywany jest wówczas identyczny test, tyle że teraz broniącym się jest niedoszły napastnik.

SKOK (AKCJA PODWÓJNA):

Postać zeskakuje lub przeskakuje przez jakąś przeszkodę. Zasady dotyczące skoków i obliczania ich długości podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **SKOKI**.

AKCJE SPECJALNE:

> ***Rękojeść tak długo kształtowała mą dłoń, dopóki miecz i ramię nie stały się jednym; drzewiec mej włóczni nie stał się oddanym, niezawodnym sługą; nóż i tarcza nie stały się równie bliskie, jak zęby i paznokcie. Stopniowo, z boleścią, moje ciało dostrajało się do surowych nakazów bitwy. Wyszczuplałem i zrobiłem się twardy niczym stal mojego napierśnika.***
>
> \- Marcello Finetti, tileański najemnik

Poniżej znajdują się *akcje specjalne*, które mogą być wykonywane jedynie przez wprawnych szermierzy, posiadających odpowiednie umiejętności.

FINTA (AKCJA):

Bohater wykonuje zwód, markując cios, przed zadaniem tego właściwego. Po zadeklarowaniu użycia *finty* należy przeprowadzić sporny test **WW** walczących stron. Jeżeli bohater, który wykonuje *fintę*, wygra w teście, jego następnego ataku nie można *parować* ani *unikać*. Jeżeli po zadeklarowaniu *finty* postać wykona *akcję*, która nie jest *zwykłym atakiem*, *finta* nie odnosi efektu.

OGŁUSZENIE (AKCJA):

Zamiast wykonywać *zwykły atak* postać może zadeklarować próbę *ogłuszenia* przeciwnika. Bohater wykonuje test *trafienia* z ujemnym modyfikatorem -20% do **WW**. Jeżeli cios trafił w głowę, w normalny sposób określa się obrażenia jednak otrzymanej w ten sposób wartości nie odejmuje się od **ŻW** ofiary, ale mnoży przez x5, co daje procentową szansę *ogłuszenia* przeciwnika. Ponieważ próba *ogłuszenia* wiąże się z koniecznością precyzyjnego trafienia w głowę, postać musi posiadać umiejętność *celnego ciosu* lub *ogłuszenie*, aby w ogóle podejmować taką próbę.

Ilość minut przez jakie ogluszona osoba pozostaje nieprzytomna jest określona przez rzut kośćmi K10. Rzuca się tyloma kośćmi, ile wynosi 10 minus **WT** ofiary.

RIPOSTA (AKCJA):

Bohater, posiadający odpowiednią umiejętność, może zamiast *akcji parowanie* wykonać *ripostę*. Przeprowadza się wówczas sporny test **WW** walczących stron. Udany test postaci wykonującej *ripostę* oznacza, że odbija ona cios przeciwnika (należy w normalny sposób przeprowadzić test *parowania*) i jeśli nie otrzyma żadnych obrażeń, może w *akcji natychmiastowej* przeprowadzić *zwykły atak*. *Riposta* może być wykonana tylko wtedy, gdy walczący posługują się bronią białą.

ROZBROJENIE (AKCJA):

Bohater, zamiast *zwykłego ataku*, może próbować *rozbroić* przeciwnika. Przeprowadzany jest wówczas sporny test **WW**. Rozbrajający otrzymuje modyfikator, odpowiednio ±5% za każdy stopień różnicy *kategorii rozmiaru* broni. Jeśli test zakończy się sukcesem rozbrajającego, przeciwnik zostaje pozbawiony broni, która szybuje 2K6 metrów, w losowo określonym kierunku. Natomiast jeżeli rozbrajający przegra test, to rozbrajany (o ile posiada umiejętność *rozbrojenie*) może wykonać w *akcji natychmiastowej* kontratak, próbując rozbroić przeciwnika. Wykonywany jest wówczas identyczny test, tyle że teraz rozbrajanym jest niedoszły napastnik.

Więcej informacji na temat rozmiarów broni znajduje się w paragrafie **EKWIPUNEK** w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

OKAZYJNE ATAKI:

Zasady walki zakładają, że walczący aktywnie odpierają ataki. Czasami jednak walczący traci czujność i nie broni się wystarczająco skutecznie. W takim wypadku walczący tuż obok niego mogą wykorzystać lukę w obronie i zaatakować go w ramach *akcji natychmiastowej*. Ataki takie nazywają się *okazyjnymi atakami*. Ponadto, należy zauważyć, że *okazyjnych ataków* nie można *parować* ani *unikać*.

OBSZAR ZAGROŻENIA: każda istota zagraża obszarowi, w którym może zaatakować wręcz, nawet jeśli to nie jest akcja działania postaci. Dla większości istot *średnich* jest to obszar o promieniu 2 metrów wokół nich, pozostałe wartości podano w paragrafie **ROZMIAR & WAGA PRZECIWNIKÓW** poniżej. Wróg podejmujący określone *akcje* będąc w zagrożonym obszarze prowokuje *okazyjny atak*.

PROWOKOWANIE OKAZYJNEGO ATAKU: bohater, który porusza się w obrębie czyjegoś obszaru zagrożenia lub przekraczający jego granice, zwykle prowokuje *okazyjny atak*. Jednak, jeżeli jedyną czynnością istoty jest *akcja ruch*, ale nie *akcja bieg*, przestrzeń, z której zaczyna, uważana jest za niezagrożoną i dlatego przeciwnicy nie mogą wykonać *okazyjnego ataku*. Jeżeli jednak, istota wkroczy w następny obszar zagrożenia, wrogowie mogą ją zaatakować, kiedy będzie go opuszczała.

Niektóre akcje same w sobie prowokują *okazyjne ataki*. Są to między innymi *rzucanie zaklęcia* i *użycie przedmiotu*.

PRZEPROWADZANIE OKAZYJNYCH ATAKÓW: *okazyjny atak* to pojedynczy atak wręcz, postać może wykonać tylko jeden taki atak w rundzie. Ponadto, istota nie musi przeprowadzać *okazyjnego ataku* jeśli tego nie chce.

RUCH W WALCE:

W trakcie starcia postać może poruszać się po polu walki. Ma do wyboru cztery *akcje* związane z przemieszczaniem się: *ruch* (*akcja zwykła*) oraz *bieg*, *odwrót* i *szarżę* (*akcje podwójne*). Zasięg ruchu zależy od **SZYBKOŚCI** bohatera. Jeżeli postać dosiada wierzchowca, zasięg ruchu zależy od szybkości zwierzęcia. Zasady dotyczące skoków i obliczania ich długości podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **SKOKI**.

Kiedy postać wkracza lub wychodzi z obszaru zagrożonego przez wroga, przeciwnik może wykonać *okazyjny atak* (patrz paragraf **OKAZYJNE ATAKI**). Wyjątki od powyższych reguł dla *okazyjnych ataków* z powodu wkraczania lub opuszczania zagrożonego obszaru obejmują:

- jeżeli w swojej rundzie, postać wykonuje *akcję ruch* ale nie *bieg*, przestrzeń, gdzie zaczyna się *akcja* (zazwyczaj o szerokości 2 metrów) nie jest uważana za obszar zagrożony i dlatego wrogowie nie mają *okazyjnego ataku*, jeżeli postać porusza się z tego obszaru. Jeżeli jednak, postać wkroczy w inny zagrożony obszar, wrogowie mogą wykonać *okazyjny atak*, kiedy bohater będzie go opuszczał.

MIJANIE:

Czasami postać musi przejść przez obszar zajęty przez inną istotę, mijając ją.

STWORZENIE PRZYJAZNE: postać może przejść przez obszar zajęty przez przyjazną istotę.

STWORZENIE NIEPRZYJAZNE NIE STANOWIĄCE PRZESZKODY: postać może przejść przez obszar zajęty przez nieprzyjazną postać, która nie stanowi przeszkody, to znaczy gdy jest martwa, nieprzytomna, oszołomiona lub unieruchomiona.

OBSZAR ZAJMOWANY PRZEZ ISTOTĘ TRZY KATEGORIE WIEKSZĄ LUB MNIEJSZĄ: każda istota może przejść przez obszar zajmowany przez stworzenie trzy kategorie większe niż ona sama. Podobnie postać może wejść w obszar zajmowany przez stworzenie trzy kategorie mniejsze niż ona sama.

RUCH W WALCE

SZYBKOŚĆ	RUCH/ODWRÓT (OSTROŻNE)	SZARŻA (NORMALNIE)	BIEG (BIEGIEM)
1	2	4	16
2	4	8	32
3	6	12	48
4	8	16	64
5	10	20	80
6	12	24	96
7	14	28	112
8	16	32	128
9	18	36	144
10	20	40	160

PROCEDURA WALKI:

> ***Na polu bitwy masz tylko jeden cel… ZABIJAJ!!!***
>
> \- Ulfli Schwarzenbrau, sierżant

Aby zadać cios przeciwnikowi, postać musi wykonać jedną z *akcji* ataku: *atak zwykły*, *wielokrotny*, *ostrożny* lub *szarżę*. Warunkiem koniecznym do podjęcia ataku jest znajdowanie się tuż obok celu (w przypadku broni ręcznej lub ataku bez broni) lub posiadania wolnego pola ostrzału (w przypadku broni strzeleckiej lub miotanej). Atak rozstrzygający jest w następujący sposób:

KROK I: RZUT NA TRAFIENIE. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od wartości odpowiedniej cechy (**WW** lub **US**, należy pamiętać o uwzględnieniu modyfikatorów) atakującej postaci, atak jest udany. W innym wypadku cios nie trafił i nic się nie dzieje.

KROK II: OKREŚLENIE LOKACJI TRAFIENIA. Jeżeli atak się powiódł, należy określić, w którą część ciała wroga trafiła broń lub pocisk. W tym celu, należy odwrócić kolejność cyfr wyniku rzutu na *trafienie* i sprawdzić wynik w poniższej tabeli. Na przykład w przypadku rzutu na *trafienie*, który wyniósł 37, atak trafia w lokację oznaczoną numerem 73, czyli w korpus przeciwnika. Trzeba zauważyć, że tabela odnosi się do pieszej istoty humanoidalnej. Kiedy bohater walczy z jeźdźcem lub istotą niehumanoidalną, należy odwołać się do paragrafu **PRZECIWNICY KONNI** lub **PRZECIWNICY NIEHUMANOIDALNI.**

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-15	Głowa
16-35	Prawe ramię
36-55	Lewe ramię
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

KROK III: RZUT NA OBRAŻENIA. Aby określić, jakie rany zostały zadane na skutek trafienia, należy rzucić *Kością Obrażeń* (**KO**) i uwzględnić wszelkie modyfikatory, wynikające z zasad specjalnych broni (opisanych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w podrozdziale **EKWIPUNEK**) oraz umiejętności *silny cios*. W przypadku ataku bronią ręczną lub ataku bez broni, do rzutu dodaje się wartość **SIŁY** atakującej postaci. W przypadku ataku bronią strzelecką, do rzutu dodaje się **SIŁĘ EFEKTYWNĄ** broni.

KROK IIII: REDUKCJA & ZAZNACZANIE OBRAŻEŃ. Od ustalonych w ten sposób obrażeń należy odjąć *Punkty Zbroi*, która osłania trafioną lokację, oraz **WYTRZYMAŁOŚĆ** trafionej istoty i pomnożyć, jeśli zostały zadane *Dodatkowe Obrażenia*. Tak otrzymaną *sumę obrażeń* odejmuje się od **ŻW** przypisanej trafionej lokacji trafionego. Na **KARCIE BOHATERA** jest specjalne miejsce, przeznaczone do zapisu bieżącej **ŻW**. Ponieważ **ŻW** można odzyskiwać, raczej mało praktyczne jest poprawianie tabeli **ŻW** w samej charakterystyce. Należy zanotować każde *trafienie krytyczne*.

KROK V: TRAFIENIA KRYTYCZNE. Skutki ewentualnego *trafienia krytycznego* są sprawdzane w tabeli **TRAFIENIA KRYTYCZNE** w połączeniu z zestawieniem efektów, odpowiednich dla trafionego obszaru ciała.

MODYFIKATORY TRAFIENIA, OSŁONA & UKRYCIE:

MODYFIKATORY TESTU *TRAFIENIA*

OKOLICZNOŚĆ	WW	US
Atak z zaskoczenia	+30%	
Strzelanie do *monstrualnego* celu	-	+25%
Atak w przewadze trzech na jednego	+20%	-
Atakowanie *spętanego celu.*	+20%	-
Strzelanie do *kolosalnego* celu	-	+20%
Atak w przewadze dwóch na jednego	+10%	-
Strzelanie do *gigantycznego* celu	-	+10%
Strzelanie do *dużego* celu	-	+5%
Różnica *kategorii rozmiaru*	±10%	-
Atakowanie na *trudnym terenie*	-10%	-
Wietrzna pogoda	-	-5%
Strzelanie do *małego celu*	-	-10%
Strzelanie z poruszającego się pojazdu	-	-10%
Silny wiatr	-	-10%
Mżawka lub *lekki opad śniegu*	-	-10%
Atakowanie orężem trzymanym w słabszej ręce	-20%	-20%
Atakowanie na *bardzo trudnym terenie*	-20%	-10%
Wichura	-	-20%
Przelotny opad	-	-20%
Strzelanie do *bardzo małego celu*	-	-20%
Strzelanie do celu *biegnącego* celu	-	-20%
Strzelanie do celu znajdującego się w *dalekim* zasięgu	-	-20%
Strzelanie z poruszającego się wierzchowca	-	-20%
Trafienie w wybraną lokację	-20%	-20%
Wicher	-	-30%
Walka bez broni	-20%	-
Walka w ciemności lub z zamkniętymi oczami	-25%	-
Strzelanie do celu znajdującego się w *maksymalnym* zasięgu.	-	-40%



pewnych okolicznościach trafienie przeciwnika może być łatwiejsze lub trudniejsze, z różnych przyczyn. Poniższe zestawienie wylicza najbardziej powszechne przypadki, ale w trakcie rozgrywki może zaistnieć wiele innych sytuacji, w których MG będzie chciał zmodyfikować szanse bohatera na trafienie przeciwnika. Kierując się poniższymi wskazówkami, MG powinien całkiem swobodnie stosować takie modyfikatory, jaki mu odpowiadają.

CIOSY CELOWANE:

Zasada ta ma miejsce jedynie w przypadku istot posiadających umiejętność *celny cios* lub *celny strzał*. Jeżeli atakujący określi lokację ciała, w którą stara się trafić, MG powinien przydzielić modyfikator -20% do testu *trafienia*.

W przypadku celowania w ramię, atakujący musi określić, które ramię próbuje trafić. Nie można stwierdzić, że atakuje się ramię, nie określając które, ponieważ obszar pomiędzy nimi to górna połowa torsu, a ramiona traktowane łącznie nie mogą być uznawane jako pojedynczy cel ataku. Jeżeli wymierzony cios chybił, *nie trafia* on w żadną inną lokację ciała.

OSŁONA:

Jedną z najlepszych dostępnych strategii obrony jest osłona. Chowając się za drzewem, zrujnowanym murem, za wozem czy blankami zamku, postać może chronić się przed atakami, szczególnie dystansowymi.

OSŁONA & OKAZYJNE ATAKI: atakujący nie może przeprowadzić *okazyjnego ataku* przeciwko postaci z połowiczną lub pełną osłoną.

OSŁONA & BROŃ ZASIĘGOWA: jeżeli postać używa *broni zasięgowej*, istota stojąca między bohaterem a celem zapewnia osłonę. Zasadniczo, jeżeli oba stworzenia są tego samego *rozmiaru*, to istota znajdująca się z tyłu, ma połowiczną osłonę. Jeżeli postać trafi w istotę zapewniającą osłonę, odnosi ona obrażenia tak, jakby została trafiona kosturem.

STOPIEŃ OSŁONY: rodzaj osłony mierzony jest ze względu na zapewnianą ochronę. Pomiar nie jest ścisłym matematycznym wyliczeniem, przy czym postać otrzymuje większą wartość osłony, jeśli zasłoni ona części ciała najbardziej narażone na trafienie. Jeżeli dolna połowa ciała postaci jest osłonięta (np. kiedy człowiek stoi za 90 cm murem) otrzymuje ona jedną czwartą osłony. Jeżeli jedna ze stron ciała postaci jest osłonięta (np. gdy istota do połowy stoi za rogiem), bohater otrzymuje osłonę połowiczną.

Poniżej podano przykłady różnych sytuacji, które zwykle zapewniają pewien stopień osłony. W wyjątkowych okolicznościach mogą one nie być prawdziwe. Na przykład, mur wysokości 90 cm może zapewnić człowiekowi połowiczną osłonę w walce wręcz przeciwko goblinom, ale taki sam mur nie zapewni żadnej osłony w walce wręcz przeciwko ogrowi.

STOPIEŃ OSŁONY	PRZYKŁAD	MODYFIKATOR TRAFIENIA
Jedna czwarta	Człowiek stojący za murem o wysokości 90 cm	-10%
Połowa	Walczenie zza drzewa, stanie w otwartym oknie lub za stworzeniem tego samego *rozmiaru*	-20%
Trzy czwarte	Wyglądanie zza drzewa	-30%
Dziewięć dziesiątych	Stanie w otworze strzelniczym, lub za lekko uchylonymi drzwiami	-40%
Całkowita	Stanie po drugiej stronie litego muru	-

UKRYCIE:

Oprócz osłony, innym sposobem na uniknięcie trafienie jest sprawienie, by przeciwnicy mieli kłopoty ze znalezieniem się. Ukrycie dotyczy wszystkich sytuacji, w których nic fizycznego nie blokuje ciosu lub strzału, ale coś osłabia celność atakującego.

UKRYCIE: ukrycie mierzone jest subiektywnie w zależności od tego, jak dobrze schowany jest broniący. Przykłady tego, co można uznać za różne stopnie ukrycia, podane są poniżej. Ukrycie zawsze zależy od punktu widzenia atakującego. Na przykład, zupełne ciemności są bez znaczenia dla stworzenia posiadającego zdolność *ślepowidzenia* czy *infrawizji*. Umiarkowane ciemności nie przeszkodzą stworzeniu *widzącemu w ciemnościach*, a prawie zupełne ciemności to dla takiej istoty tylko połowa ukrycia.

SZANSA PUDŁA ZE WZGLĘDU NA UKRYCIE: stopień ukrycia określa procentową szansę chybienia ciosu, bez względu na wynik testu *trafienia*. W zasadzie nie ma znaczenia, kto rzuca ani czy rzut jest wykonywany przed czy po teście *trafienia*. Kiedy do broniącego odnoszą się warunki wielokrotnego ukrycia (na przykład za gęstym listowiem, w bezksiężycową noc) należy użyć modyfikatora zapewniającego największą szansę pudła.

TABELA: SZANSA PUDŁA ZE WZGLĘDU NA UKRYCIE

UKRYCIE	PRZYKŁAD	SZANSA PUDŁA
Jedna czwarta	Lekka mgła, umiarkowane ciemności, rzadkie listowie	10%
Połowa	Gęsta mgła (przynajmniej 2 m)	20%
Trzy czwarte	Gęste listowie	30%
Dziewięć dziesiątych	Prawie zupełne ciemności	40%
Całkowita	Zupełne ciemności, bardzo gęsta mgła (przynajmniej 4 m)	50% i atakujący musi odgadnąć położenie celu

CELE NIERUCHOME & SPĘTANE:

CEL NIERUCHOMY:

Nieruchomy cel jest znacznie łatwiej trafić niż taki, który wykonuje uniki, zwody i oddaje ciosy. *Cele nieruchome*, takie jak drzwi, skrzynie, śpiący lub nieprzytomni przeciwnicy, są trafiani automatycznie, a cios zadaje maksymalną liczbę obrażeń. Ponadto, istoty żywe automatycznie otrzymują *Dodatkowe Obrażenia*. Podczas ataku na *nieruchomy cel*, bohater może wybrać obszar ciała, w który chce uderzyć i trafia weń automatycznie.

CEL SPĘTANY:

W odróżnieniu od *celu nieruchomego*, opisanego powyżej, *cel spętany* dysponuje pewną swobodą ruchu. Za *cel spętany* uważa się unieruchomionych w chwycie,

przewróconych lub związanych bohaterów, którzy dysponują przynajmniej minimalną swobodą ruchów, to znaczy, mogą na przykład tarzać się po ziemi, obracać wokół własnej osi, itd.

Wszystkie istoty, które próbują trafić *spętany cel*, otrzymują dodatni modyfikator +20% do testu *trafienia.*

ROZMIAR & WAGA PRZECIWNIKÓW:

ROZMIAR & WAGA STWORZEŃ

ROZMIAR	WYSOKOŚĆ *LUB* DŁUGOŚĆ *	CIĘŻAR **	NATURALNY ZASIĘG***
Bardzo mały	59 cm lub mniej	3 kg lub mniej	0 m
Mały	60 do 119 cm	4 do 29 kg	1 m
Średni	120 do 239 cm	30 do 249 kg	2 m
Duży	240 do 479 cm	250 do 1999 kg	2 m
Gigantyczny	480 do 959 cm	2000 do 15999 kg	4 m
Kolosalny	960 do 1919 cm	16000 do 124999 kg	6 m
Monstrualny	1920 cm lub więcej	125000 kg lub więcej	8 m

* W przypadku istot dwunożnych będzie to wysokość. W przypadku czworonożnych - długość ciała (od nosa do początku ogona).
** Przy założeniu, że stworzenie ma budowę ciała podobną do normalnego zwierzęcia. Istota z kamienia będzie ważyć znacznie więcej, a gazowa znacznie mniej.
*** Naturalny zasięg określa jak daleko może sięgnąć stworzenie podczas walki. Zagraża obszarowi na dany zasięg od siebie



ozmiar istot odgrywa istotną rolę w przypadku walki oraz określa czy i jak dany bohater może korzystać z określonej broni.

Rozmiar istot i zwierząt dzieli się na siedem, wymienionych poniżej *kategorii*.

Ponadto, za każdą różnicę *kategorii rozmiaru* walczący otrzymują kumulatywne modyfikatory do testu *trafienia* równe ±10%. Na przykład, krasnolud (*kategoria rozmiaru* - średni) próbujący trafić ogra (*kategoria rozmiaru* - duży) otrzymuje dodatni modyfikator +10% do testu *trafienia.* Natomiast, ten sam ogr, próbujący trafić niziołka (*kategoria rozmiaru* - mały) otrzymuje ujemny modyfikator o testu *trafienia* równy -20%.

BARDZO MAŁY: bardzo małe to wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględniany jest większy wymiar) nie przekracza 59 centymetrów.

MAŁY: za małe uważa się te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (mamy wzgląd na większy wymiar) mieści się w przedziale od 60 do 119 centymetrów.

ŚREDNI: średnie, to wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (zależy który wymiar jest większy) mieści się w przedziale od 120 do 239 centymetrów.

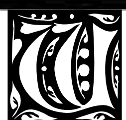
DUŻY: istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględniamy większy wymiar) mieści się w przedziale od 240 do 479 centymetrów uważa się za duże.

GIGANTYCZNY: do gigantycznych należą wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (zważamy na większy wymiar) mieści się w przedziale 480 do 959 centymetrów.

KOLOSALNY: kolosalne, to wszelkie te istoty i zwierzęta, których długość ciała lub wzrost (zależnie od tego, który wymiar jest większy) mieści się w przedziale od 960 do 1919 centymetrów.

MONSTRUALNY: wszystkie istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględnia się większy wymiar) przekracza 1920 centymetrów.

UNIKI, PAROWANIE & TARCZA:



normalnych okolicznościach przeciwnik zawsze będzie chronił swe życie i próbował osłonić się przed atakiem. Atak w walce wręcz nie oznacza pojedynczego ciosu, ale całą serię uderzeń, za pomocą których atakująca postać próbuje znaleźć lukę w obronie przeciwnika. Nieudany test *trafienia* oznacza więc, że broniąca się postać skutecznie odpierała atak. Natomiast udany test oznacza, że atakująca istota przełamała gardę przeciwnika lub znalazła lukę w jego obronie. Broniąca się postać może próbować jeszcze w ostatniej chwili sparować cios lub zejść z linii ataku (wykonując udany test *uniku*).

PAROWANIE:

Postać która posiada odpowiednią broń może zablokować cios, wykonując *akcję parowanie.* Postać nie może parować ciosu którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Parowanie należy zadeklarować po tym jak przeciwnik wykona udany test *trafienia*, ale zanim obliczy zadane obrażenia. Parowanie ciosu rozstrzygane jest za pomocą testu **WW**. Udany test oznacza, że postać odbiła bronią uderzenie wroga, a od zadawanych przez cios obrażeń odejmuje się **KO+SIŁA** punktów.

Umiejętność blokowania ciosów jest jedną z podstawowych technik szermierczych, dlatego nie wymaga posiadania specjalnych zdolności lub umiejętności. Każda istota może próbować sparować cios przeciwnika.

Parowanie ciosu wymaga poświęcenia *akcji zwykłej.* Istota dysponująca umiejętnością *specjalna broń (egzotyczna - parująca)* przy pomocy specjalnej, przeznaczonej do tego broni może sparować cios, przeznaczając na to *akcję natychmiastową*. Postać może wykonać tylko jedno parowanie w ciągu rundy.

UNIKI:

Postać może próbować uniknąć ciosu, wykonując gwałtowny obrót ciała lub uskakując z linii ataku. Ponieważ *unik* jest umiejętnością zaawansowaną, tylko doświadczeni wojownicy potrafią uchylać się przed wrogimi ciosami.

Unik należy zadeklarować zanim przeciwnik wykona test *trafienia.* Postać nie może tego zrobić, jeśli nie spodziewa się ataku (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Dotyczy to także pocisków wystrzelonych z łuku, kuszy i broni palnej, można natomiast próbować unikać pocisków miotanych, takich jak: noże czy toporki. Aby uniknąć ciosu, bohater musi wykonać test *uniku.* Udany test oznacza, że postać uniknęła ciosu i atak kończy się niepowodzeniem. Nieudany test oznacza, że przeciwnik w normalny sposób przeprowadza test *trafienia.*

Unikanie ciosu jest *akcją natychmiastową*. W ciągu jednej rundy walki można wykonać tylko tyle uników, na ile pozwala *Poziom Wyszkolenia.* Postać nie może jednocześnie *unikać* i *parować* tego samego ciosu.

TARCZA:

UŻYWANIE TARCZY:

Przyjmuje się, że postać trzyma tarcze w lewej ręce (chyba że gracz zaznaczył, że jego bohater jest leworęczny), może więc zasłaniać się nią jedynie przed ciosami z lewego boku z przodu, bądź z góry. Postać używająca tarczy może zablokować cios, co jest traktowane jak *akcja natychmiastowa*, która może być wykonana w dowolnym momencie rundy. Bohater nie może użyć tarczy, jeśli nie spodziewa się ataku (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Postacie walczące na wierzchowcu mogą używać tylko tarcz *małych* lub *bardzo małych*.

Po udanym rzucie na *trafienie* ale przed obliczeniem obrażeń, bohater, który jest celem ataku może próbować zablokować cios tarczą. *Blokowanie* ciosu rozstrzygane jest za pomocą testu **ZR**. Udany test oznacza, że postać zdążyła zablokować cios i atak kończy się niepowodzeniem. Nieudany test oznacza, że wrogi cios dosięga celu i wykonywany jest rzut na obrażenia. Postać nie może zasłaniać się tarczą, jeśli nie spodziewa się ataku (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Dotyczy to także pocisków wystrzelonych z łuku, kuszy i broni palnej, można natomiast próbować odbijać pociski miotane, takie jak: noże czy toporki.

Bohater nie może jednocześnie *parować* i/lub *unikać* oraz zasłaniać się tarczą przed tym samym atakiem. Ponadto, tylko postacie uczestniczące w walce wręcz mogą zasłaniać się tarczą. Nie można blokować pocisków wystrzelonych z broni strzeleckiej, choć w takim wypadku obowiązują modyfikatory podane w paragrafie **TARCZA W WALCE STRZELECKIEJ**.

TARCZA JAKO BROŃ:

Bohater może atakować tarczą, ale nie może przeprowadzić dwóch ataków równocześnie. Jeśli atakuje tarczą trzymaną w słabszej ręce otrzymuje modyfikator -20% do **WW** podczas rzutu na trafienie, a tarcza traktowana jest jak *broń improwizowana.* Obrażenia zadane tarczą traktowane są jak obuchowe, chyba że konstrukcja tarczy pozwala na zadawanie innych ran.

TARCZA W WALCE STRZELECKIEJ:

Bohaterowie mogą używać tarcz także do obrony w walce strzeleckiej. W normalny sposób można próbować zasłonić się przed trafieniem bronią miotaną, taką jak noże, kamienie itp. Natomiast inne zasady obowiązują, gdy bohater wykorzystuje tarczę do ochrony przed bełtami, strzałami czy kulami z pistoletu. W tym wypadku więcej zależy od umiejętności strzelca niż refleksu bohatera. Postać strzelająca do bohatera osłaniającego się tarczą, otrzymuje ujemny modyfikator do **US**, którego wartość zależy od wielkości tarczy (zobacz tabela **TARCZA W WALCE STRZELECKIEJ**). Jeśli test *trafienia* strzelca jest udany oznacza, że bohaterowi nie udało się zasłonić tarczą. W przypadku nieudanego testu trafienia, wystrzelony pocisk uderzył w tarczę, gdy wynik rzutu kośćmi mieści się w przedziale pomiędzy **US** strzelca, a ich zmodyfikowaną wielkością po uwzględnieniu modyfikatora za tarczę. Jeśli wynik nieudanego rzutu nie mieści się w tym przedziale oznacza to, że pocisk przeleciał obok celu.

To czy pocisk odbił się od tarczy, wbił w nią lub przeszedł na wylot, pozostawiamy do uznania MG. Należy kierować się zdrowym rozsądkiem i pamiętać z jakiego materiału wykonana jest tarcza oraz wziąć pod uwagę **SE** broni i rodzaj pocisku.

W przypadku *magicznych pocisków* zadających obrażenia z uwzględnieniem *PZ* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA**), pod warunkiem, że tarcza znajduje się pomiędzy celem czaru a rzucającym zaklęcie, **MODYFIKATOR US** określa procentową szansę, na to, że *magiczny pocisk* trafi w tarczę.

Poniższe modyfikatory sumują się z innymi modyfikatorami **US**, np. zasięgu, strzelania do dużego celu itd.

Tarcza	**Rozmiar tarczy**	**Modyfikator US**
Puklerz	*bardzo mała*	-5%
Jeździecka	*mała*	-10%
Żołnierska	*średnia*	-20%
Pikinierska	*duża*	-30%

Przykład: *Johann,* ***US 55****, strzela do goblina, który chroni się za żołnierską tarczą. Zmniejsza to szansę trafienia zielonoskórego o -20%, gracz wyrzuca 50. Johann nie trafia, ale ponieważ wynik rzutu mieści się w przedziale 35%-55% (55% to podstawowe* ***US*** *Johanna, 35% to ich wartość po uwzględnieniu modyfikatora za tarczę), pocisk trafia w tarczę goblina.*

Oczywiście tarcza brana jest pod uwagę jedynie wtedy, gdy znajduje się na linii strzelec - cel i noszący tarczę jest świadomy grożącego ataku, w innych przypadkach powyższych modyfikatorów nie stosuje się.

STRZELANIE:



taki bronią strzelecką wykonywane są w podobny sposób, jak ataki bronią ręczną, z uwzględnieniem kilku różnic. Postać nie może *unikać* ani *parować* ataków strzeleckich, choć może uskakiwać i zasłaniać się tarczą przed pociskami miotanymi. Nie może również jednocześnie strzelać i walczyć wręcz. Istnieje jednak wyjątek od tej zasady. Jeśli postać uzbrojona jest w pistolet lub pistolet strzałkowy, może strzelić do przeciwnika, z którym walczy w zwarciu. Po prostu nie sposób jest naciągnąć kuszę, założyć belt i strzelić do śmierdzącego ogra, który właśnie próbuje wybić ci mózg z głowy przy pomocy maczugi. Odruchowa próba uniknięcia takiego ciosu całkowicie uniemożliwia skupienie się na ponownym ładowaniu broni.

Warunkiem koniecznym do przeprowadzenia ataku z dystansu jest wolne pole ostrzału. Oznacza, to, że żadna postać ani obiekt nie może zasłaniać przeciwnika, który stanowi cel. Jeśli atakująca postać nie widzi przeciwnika, czy to z powodu drzewa stojącego na linii strzału, czy trudnych warunków pogodowych (takich jak mgła lub ulewny deszcz), nie może do niego strzelić.

Test **US** może ulec pewnym modyfikacjom, zależnie od sytuacji na polu walki. Trudniej trafić przeciwników którzy ukrywają się za osłoną lub są ledwie widoczni we mgle, niż wtedy, gdy widać ich jak na dłoni. Jeśli zdarzy się taka sytuacja, MG powinien odpowiednio zmienić modyfikator testu *trafienia* Jeśli postać strzela do celu znajdującego się w *dalekim* zasięgu, otrzymuje modyfikator -20% do **US** przy rzucie na *trafienie*. Więcej informacji na temat poszczególnych typów broni strzeleckich znajduje się w **Rozdziale I: Podręcznik Gracza** paragraf **Ekwipunek**.

ZASIĘG MAKSYMALNY:

Strzelanie do przeciwnika, który znajduje się dalej niż wynosi *daleki* zasięg danej broni, zwykle kończy się zmarnowaniem pocisku. Trafienie w cel znajdujący się w takiej odległości jest w zasadzie niemożliwe. Niekiedy jednak okoliczności mogą wymusić podjęcie tak rozpaczliwego działania. Postać może strzelić do przeciwnika lub celu, który znajduje się w odległości równej podwójnej wartości *dalekiego* zasięgu broni, ale najpierw musi zadeklarować *akcję wycelowanie.* Atak wykonywany jest z modyfikatorem -40% do **US** (bez uwzględnienia modyfikatora +10% normalnie zapewnianego przez *wycelowanie*).

STRZELANIE DO GRUPY:

Kiedy bohater strzela w grupę istot i nie próbuje trafić określonego celu, otrzymuje dodatni modyfikator +5% do **US** za każdą dodatkową istotę w grupie, liczącej więcej niż jedną istotę. A więc, jeśli grupa liczy trzy istoty, strzelający otrzymuje modyfikator +10% do **US**, przy czterech +15% i tak dalej. Trafienia w grupę zostają losowo rozdzielone pomiędzy cele.

STRZELANIE W GRUPĘ WALCZĄCYCH:

Zakładamy, że strzelający chce trafić określony cel (albo przynajmniej *nie trafić* kogoś konkretnego). Jeżeli tak nie jest, należy zastosować zasady opisane w *strzelaniu do grupy*.

Strzelanie w grupę walczących ze sobą istot jest oczywiście możliwe, ale bohater może mieć kłopoty z trafieniem w zamierzony cel. Szansa takiego błędu wynosi +5% na każdą dodatkową istotę, biorącą udział w walce grupowej. W takim przypadku MG określa losowo, które stworzenie zostało trafione. Jeżeli **US** strzelającego nie są zbyt wysokie, nie potrzeba dodatkowego rzutu, aby przekonać się, czy trafiony został ktoś, kto nie był celem strzału. Można po prostu dodać odpowiednie liczby do górnej wartości cechy.

Gdy tylko ustalono, że cel został trafiony, postępuje się według zwykłe procedury ustalania lokalizacji trafień i obrażeń. W przypadku stosowania tych zasad grupa określana jest w zwykły sposób - to znaczy, że następna grupa musi znajdować się co najmniej 4 metry od poprzedniej.

CZAS DZIAŁAŃ:

Walki strzeleckie toczą się zwykle z odległości znacznie większych niż walka wręcz, więc używanie formalnych rund i odgrywających je figurek nie zawsze jest celowe. Na przykład, grupa poszukiwaczy przygód stoi i strzela do nacierającej grupy goblinów. Niewiele osiągnie się poprzez przeprowadzanie takiej walki runda po rundzie. Często łatwiej będzie określić jak wiele czasu zajmie goblinom dojście na odległość odpowiednią do walki wręcz, a następnie pozwolenie graczom na oddanie odpowiedniej ilości strzałów.

Na przykład, rzeczone gobliny zbliżają się do naszej grupy w tempie piętnastu metrów na rundę, a bohaterowie stoją od nich w odległości mniej więcej 40 metrów. Przyjmując, że grupa nie poruszy się z miejsca, zielonoskórzy dojdą do nich w ciągu trzech rund - co pozwala im strzelać przez pełne dwie rundy.

TURNIEJ ŁUCZNICZY:

Zasady dotyczące większości turniejów łuczniczych są bardzo proste: każdy uczestnik strzela ze zwykłego łuku do celu umieszczonego w odległości około 30 metrów. Okrągła tarcza podzielona jest na pięć stref: białą (znajdującą się pośrodku), czerwoną, żółtą, niebieską i zieloną. Każdy łucznik wypuszcza po trzy strzały, potem sumuje uzyskane wyniki. Osoba, która uzyska najwięcej punktów, otrzymuje nagrodę.

Kiedy pocisk uderza w tarczę, gracz rzuca K100 i spogląda do tabeli **US zawodnika a tarcza konkursowa.**

US zawodnika								**Krąg & wynik**
01-30	**31-40**	**41-50**	**51-60**	**61-70**	**71-80**	**81-90**	**91+**	
01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08	01-09	01-10	biały (100)
04-15	05-20	06-25	07-30	08-35	09-40	10-45	11-50	czarny (90)
16-30	21-40	26-50	31-60	36-70	41-75	46-80	51-85	żółty (60)
31-45	41-60	51-70	61-80	71-85	76-90	81-93	86-96	niebieski (40)
46-90	61-92	71-94	81-95	86-96	91-97	94-98	97-99	zielony (20)
91-00	93-00	95-00	96-00	97-00	98-00	99-00	00	pudło (0)

WALKA BEZ BRONI:

Szare oczy poznaczonego bliznami gladiatora zwróciły się ku grupie hałaśliwych gości, przesunęły po ich twarzach. Było ich pięciu i kłócili się o rozlany trunek. Gladiator dostrzegł jak ich twarze nabiegają krwią, i wiedział, że mimo podniesionych głosów nie mają ochoty do bitki. Przed walką bowiem krew odpływa z twarzy, pozostawiając ją bladą i upiorną. Potem spojrzał na młodzieńca stojącego na skraju grupy. Ten był niebezpieczny! Twarz miał pobladłą, usta zaciśnięte, a prawą dłoń schowaną w fałdach płaszcza.



ie wszystkie walki staczane w Starym Świecie muszą kończyć się śmiercią. Niektóre spory rozstrzygane są w tradycyjny sposób, przy użyciu pięści, kopniaków i ugryzień. Walka bez broni rozgrywana jest zgodnie ze zwykłymi zasadami, z uwzględnieniem poniższych zasad.

Okazyjne ataki: nieuzbrojony atakujący prowokuje *okazyjny atak* ze strony zaatakowanej istoty, pod warunkiem, że jest ona uzbrojona. *Okazyjny atak* następuje przed atakiem bez broni. Walka bez broni nie powoduje *okazyjnych ataków* ze strony postronnych przeciwników, w przeciwieństwie do używania broni strzeleckiej, podobnie nie prowokuje *okazyjnego ataku* atakowanie nieuzbrojonych przeciwników.

BÓJKA:

Nieuzbrojony bohater może próbować zranić przeciwnika za pomocą kopnięć lub ciosów pięściami, otrzymuje wówczas ujemny modyfikator -20% do **WW** i **I**, a zadane przeciwnikowi obrażenia są zmniejszane o połowę. Ponadto, wszystkie *Punkty Zbroi* liczone są podwójnie.

Podczas obliczania obrażeń do **Siły** dodaje się wynik rzutu na **KO**, ilość ścianek kostki zależy od rozmiaru atakującego, i tak:

Rozmiar	**KO**	**DO**	**Rodzaj ran**
Bardzo mały	K3	x2	obuchowe
Mały	K4	x2	obuchowe
Średni	K6	x2	obuchowe
Duży	K8	x2	obuchowe
Gigantyczny	2K6	x2	obuchowe
Kolosalny	2K8	x2	obuchowe
Monstrualny	4K6	x2	obuchowe

CHWYTY:

Zamiast zadawać obrażenia, postać może spróbować pochwycić i unieruchomić przeciwnika. Otrzymuje ujemny modyfikator -20% i aby tego dokonać, musi wykonać *akcję szarża* lub przeprowadzić *zwykły atak.* Udany test **WW** oznacza, że postać schwytała przeciwnika, który może próbować wyrwać się lub wyślizgnąć z chwytu, wykonując udany test *uniku.* Nieudany test oznacza, że przeciwnik został *pochwycony* przez atakującą postać. Od tej chwili obie walczące w zwarciu postacie nie mogą ani *unikać* ani *parować ciosów.* Ponadto, mocujący są traktowani jak *cel spętany.* Przeciwnik nie może wykonywać żadnych *akcji*, oprócz prób uwolnienia się z obezwładniającego chwytu. Rozstrzyga się to za pomocą przeciwstawnego testu **Krzepy**. Jeśli przeciwnik wygra, wyrywa się z uścisku. W przeciwnym wypadku pozostaje

unieruchomiony. Postać chwytająca musi w swojej turze poświęcić *akcję podwójną* na utrzyma obezwładniającego chwytu lub może spróbować zadać obrażenia trzymanemu przeciwnikowi, co rozstrzygane jest przez przeciwstawny test **KRZEPY**. Jeśli atakująca postać wygra w teście, zadaje trzymanemu przeciwnikowi obrażenia. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje i obie postacie nadal się mocują.

Postać, która trzyma schwytanego przeciwnika w uścisku, w każdej chwili może rozluźnić chwyt (w ramach *akcji natychmiastowej*). W takim przypadku przeciwnik automatycznie wyzwala się z uścisku.

BROŃ NATURALNA:

Niektóre istoty, głównie zwierzęta i potwory w czasie walki nie używają broni, atakują *dusząc*, *uderzając ogonem*, *uderzając szponami*, *uderzając rogami*, *tratując/kopiąc* oraz *gryząc* lub *zionąc*. Zdarza się jednak, że niektórzy mutanci, zwierzoludzie lub Wojownicy Chaosu zostają obdarzeni możliwością dodatkowo ataku, wówczas korzysta się z tabeli, broni naturalnej. Zbroja chroni przed atakami bronią naturalną w normalny sposób.

BROŃ NATURALNA	KO	DO	RODZAJ RAN
Duszenie	patrz rozmiar istoty	x2	obuchowe
Tratowanie/kopnięcie		x2	obuchowe
Uderzenie ogonem		x2	sieczne *lub* obuchowe
Uderzenie rogami		x3	klute
Uderzenie szponami		x2	sieczne
Ugryzienie		x3	obuchowe i/*lub* klute
ROZMIAR	**KO**	**DO**	**RODZAJ RAN**
Bardzo mały	K3	zależnie od rodzaju ataku	zależnie od rodzaju ataku
Mały	K4		
Średni	K6		
Duży	K8		
Gigantyczny	2K6		
Kolosalny	2K8		
Monstrualny	4K6		

DUSZENIE: (stosowane przez węże, ośmiornice itp.) może być wykonane w każdym kierunku i polega na skrępowaniu ramion ofiary po udanym trafieniu. Należy rzucić **K6**: rezultat **1-2** oznacza, że oba ramiona zostały skrępowane (ofiara nie może atakować); **3-5** oznacza, że jedno ramię zostało skrępowane (50% szans że jest to ramię w którym ofiara trzyma broń); **6** oznacza, że oba ramiona ofiary są wolne. Postać, trafiona *atakiem duszącym* do czasu, aż się uwolni automatycznie odnosi obrażenia, podobnie jak ma to miejsce w przypadku *pochwycenia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). Uwolnić można się przez zabicie (uczynienie niezdolnym do działania) istoty duszącej, odcięcie macki albo przez wygranie spornego testu **KRZEPY**.

SPOJRZENIE: może być skierowane w przód albo na boki i działa tylko na jedną istotę w czasie rundy. Ofiara może próbować uniknąć spojrzenia, zasłaniając oczy lub odwracając głowę, jednak nie jest to możliwe jeśli została zaatakowana z *zaskoczenia* (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA**). Osoby, które odwracają wzrok muszą pogodzić się z modyfikatorami -25% do **WW** i **US**, natomiast atakujący potwór otrzymuje +25% do swojej **WW**.

TRATOWANIE/KOPNIĘCIE: oznacza tratowanie, uderzenie głową, kopnięcie oraz wszystkie inne ciosy tego typu. Może być one wykonane w każdym kierunku.

UDERZENIE OGONEM: może być wykonane na boki lub do tyłu, lecz tylko wtedy, gdy ogon jest odpowiednio uzbrojony lub opancerzony.

UDERZENIE ROGAMI: oznacza użycie przez istotę rogów albo kłów i może mieć miejsce tylko z przodu istoty.

UDERZENIE SZPONAMI: to ciosy pięścią, pazurami itp. Może być wykonane tylko z przodu lub z boku istoty.

UGRYZIENIE: może być wykonane tylko z przodu istoty. Potwory, którym udało się *ugryźć* istotę dwie *kategorie rozmiaru* mniejszą, mogą próbować połknąć zdobycz. Ofiara ugryzienia musi wykonać test *uniku*. Nieudany rezultat oznacza, że została połknięta i w każdej następnej rundzie na każdej lokacji, traci jeden punkt **ŻW**, bez względu na **WT** i posiadane *PZ*.

ZIONIĘCIE: te istoty, które potrafią, wykonując *akcję podwójną*, *ziać* mogą to robić raz minutę. Zionięcie zawsze przyjmuje kształt stożka, ma początek w paszczy potwora i rozchodzi się w wybranym przez niego kierunku. Wszystkie istoty, znajdujące się w zasięgu zionięcia, podlegają jego działaniu. Istoty znajdujące się na granicy działania zionięcia mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg zionięcia i unikają jego efektu.

Wyróżnia się osiem rodzajów zionięcia: *błyskawicami*, *kwasem*, *ogniem*, *parą*, *petryfikujące*, *trucizną*, *zimnem* oraz *strumień zepsucia*, którymi posługują się zamieszkujące Znany Świat potwory. Szczegółowe opisy efektów wywoływanych przez poszczególne rodzaje zionięć podano w opisie potworów. Oczywiście MG, kierując się zamieszczonymi w podręczniku rodzajami ataku oddechowego oraz zdrowym rozsądkiem może wymyślać własne rodzaje zionięć.

W przypadku ataków oddechowych zadających obrażenia, należy określić ilość lokacji ofiary, które zostały trafione. W tym celu należy porównać *kategorię rozmiaru* atakującego i ofiary. Jeżeli *kategoria rozmiaru* istoty dysponującej atakiem oddechowym jest równa lub większy od *kategorii rozmiaru* ofiary, to trafiona istota doznaje obrażeń na wszystkich lokacjach, które znalazły się w zasięgu działania zionięcia. W przypadku, gdy to ofiara zionięcia jest większa, zionięcie oddziałuje na jedną wybraną lokację.

Ofiara zionięcia (*kwasem*, *ogniem*, *parą*, *zimnem* oraz *strumieniem zepsucia*), która dzierży tarczę, może próbować zasłonić się przed zabójczym oddechem. Istota dzierżąca tarczę musi wykonać test **ZR**. Udany test oznacza, że istota uniknęła części lub całości zionięcia, zależy to od rodzaju dzierżonej tarczy, i tak: tarcze *lekkie* chronią jedynie przedramię na którym są zamocowane oraz głowę *lub* tors ofiary. Tarcze *średnie* chronią ramię, tors i głowę *lub* tors i nogi ofiary. Natomiast tarcze *ciężkie* chronią wszystkie lokacje ofiary.

W przypadku błękitnych smoków, które zioną błyskawicami długość stożka określa maksymalny zasięg w jakim może znajdować się pierwsza ofiara lub ofiary ataku. Natomiast w przypadku bazyliszków i meduz, długość stożka określa maksymalny *zasięg* ataku *spojrzeniem*.

Poniższa tabela podaje usystematyzowaną według *kategorii rozmiaru* ziejącej istoty wielkość stożka.

ROZMIAR ISTOTY	ROZMIAR STOŻKA	SIŁA	KO	DO
Bardzo mały	Stożek ma długość 1 metra i ½ metra szerokości w najszerszym miejscu. Ofiara może wykonać test *uników* by uniknąć obrażeń.	1	K3	x2
Mały	Stożek ma 3 metry długości i 1 metr szerokości w najszerszym miejscu.	2	K4	x2
Średni	Stożek ma 6 metrów długości i 2 metry szerokości w najszerszym miejscu.	4	K6	x2
Duży	Stożek ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu.	8	K8	x2
Gigantyczny	Stożek ma 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu.	16	2K6	x2
Kolosalny	Stożek ma 48 metrów długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu.	32	2K8	x2
Monstrualny	Stożek ma 96 metrów długości i 32 metry szerokości w najszerszym miejscu.	64	4K6	x2

POCISKI IMPROWIZOWANE:

Pociski improwizowane, są bardzo niebezpiecznym i nieprzewidywalnym rodzajem oręża używanym przez wiele potężnie zbudowanych istot, takich jak drzewce i giganty.

Rozmiar pocisku porównuje się z *kategorią rozmiaru* miotającego stwora, by ocenić, czy może on używać jej jako *pocisków lekkich*, *średnich*, *ciężkich* czy też są one dla niego za duże. Jeśli pocisk jest *większy* od stwora dwa lub więcej stopni, to ta istota nie może nimi miotać.

BROŃ	KO	DO	ROZMIAR	RODZAJ RAN
Improwizowana	K3	zależnie od rodzaju ataku	bardzo mały	zależnie od rodzaju pocisku
Improwizowana	K4		mały	
Improwizowana	K6		średni	
Improwizowana	K8		duży	
Improwizowana	2K6		gigantyczny	
Improwizowana	2K8		kolosalny	
Improwizowana	4K6		monstrualny	

Istota rzucająca pociskiem improwizowanym normalnie wykonuje test *trafienia*. Nieudany test *trafienia* oznacza, że pocisk zboczył w losowo wybranym kierunku, należy rzucić K8 i porównać wynik z poniższą tabelą.

1	**2**	**3**
4	**CEL**	**5**
6	**7**	**8**

Odległość miedzy celem a miejscem, w którym pocisk improwizowany upadnie, zależy od odległości z jakiej został rzucony.

***Krótki* zasięg**: K3 metry
***Daleki* zasięg**: K6 metrów
***Maksymalny* zasięg**: K6+K3 metry

LEKKIE: pociski *lekkie* to takie, których *rozmiar* jest mniejszy niż *kategoria rozmiaru* miotającego stwora. *Lekkimi* pociskami improwizowany można rzucać bez modyfikatorów do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: **S**; **DALEKI**: **S**x4.

ŚREDNIE: pociski *średnie* to takie, których *rozmiar* jest równy *kategorii rozmiaru* miotającego stwora. Pociskami średnimi można rzucać z ujemnym modyfikatorem -10% do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: ½**S**; **DALEKI**: **S**x2.

CIĘŻKIE: *ciężkie* pociski to pociski których *kategoria rozmiaru* jest o jeden stopień większa od miotającego stwora. Pociskami *ciężkimi* można rzucać z modyfikatorem -20% do **US** na zasięg: **KRÓTKI**: ¼**S**; **DALEKI**: **S**.

ZMAGANIE SIĘ NA RĘKĘ:

Zmaganie na rękę jest popisem krzepy, w związku z tym obie walczące osoby wykonują raz na rundę przeciwstawny test **KRZEPY**. Jeżeli jedna z nich odnosi sukces, a druga nie - ta, która pomyślnie przeprowadziła test, wygrywa (więcej informacji na temat testów przeciwstawnych znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale **TEST PRZECIWSTAWNY**).

ZMĘCZENIE:


oniżej znajdują się zasady pozwalające uwzględnić zmęczenie podczas walki wręcz.

Bohaterowie walczący bronią *jednoręczną* mogą walczyć nie odczuwając efektów zmęczenia przez ilość rund równą sumie ich **SIŁY** i **WYTRZYMAŁOŚCI** (broń *dwuręczna* zmniejsza ten czas do połowy, natomiast *walczyć bez broni* można dwa razy dłużej niż bronią *jednoręczną*). Po tym czasie, jeśli walczący nie odpoczną, (nie spędzą 10 minus jego **WT** rund (minimum 1) poza walką), będą co rundę otrzymywali kumulatywny modyfikator -1 do **SZ** (minimalnie 1), oraz -5% do **WW**, **K**, **ODP** i **ZR**. Jeśli któraś z cech spadnie do zera, bohater nie może atakować i traktowany jest jak *cel spętany*, dopóki nie odpocznie.

DODATKOWE OBRAŻENIA:


zasami szczęśliwy albo szczególnie potężny cios może uszkodzić narządy wewnętrzne, powodując większe od normalnych obrażenia a nawet śmierć. Gdy walcząca istota, określając trafienie, wyrzuci podczas testu **WW** dublet (przed wszystkimi innymi modyfikatorami, oznacza to, że zadany został właśnie taki cios).

Zadane obrażenia są modyfikowane przez wartość **DO** podaną w tabeli broni, oznaczającą mnożnik obrażeń, uwzględniany podczas obliczania zadanych ran. Po zsumowaniu **SIŁY** i **KO** broni, dodaniu obrażeń wynikających z umiejętności *silny cios*, odjęciu *Punktów Zbroi* oraz **WT**, należy uwzględnik mnożnik **DO** i otrzymany wynik odjąć od punktów **ŻW** trafionej i zranionej istoty. *Dodatkowe Obrażenia* można zadać tylko wyrzucając dublet, w granicach **WW** bohatera, na K100, przed uwzględnieniem wszelkich innych modyfikatorów.

ZWYCIĘSTWO & PRZEGRANA:

> ***Sukces będzie upamiętniony; porażka ledwie pamiętana.***
> - Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu
>
> ***Nie myśl o medalach.***
> ***Nie myśl o honorze.***
> ***Przeżyj.***
> - Sierżant Ulfli Schwarzenbrau


o zakończeniu rundy konieczne jest obliczenie kto uzyskał przewagę, czyli kto *zwyciężył* w każdym, indywidualnym starciu. W prostej walce jeden na jednego, za zwycięzcę uważa się tego, który zadał większe obrażenia - o przeciwniku można powiedzieć, że przegrał.

Powyższe zasady stosują się też do walki, w której jeden bohater walczy z większą liczbą przeciwników. Bohatera można uznać za zwycięzcę jedynie wtedy, gdy łączne obrażenia, zadane przez niego są większe od tych, które sam otrzymał. W przypadku równych wyników, żadna ze stron nie jest zwycięzcą.

Przyjmujemy, że bohater wygrywający walkę zmusza wroga (wrogów) do przyjęcia postawy obronnej, do cofnięcia się pod gradem jego ciosów. Aby to odzwierciedlić, figurkę reprezentującą stronę przegraną odsuwa się od zwycięzcy o dwa metry (to znaczy, że figurka odsuwana jest o jedno pole). Przeciwnik nie odwraca się i nie ucieka, jedynie wycofuje lub przesuwa do tyłu. Jeżeli wycofanie się jest niemożliwe, figurka pozostaje w tym samym miejscu, jednak walczący nadal jest stroną przegraną.

Bohater, który zwyciężył w walce może *napierać na przeciwnika*, podążając za nim, gdy ten się wycofuje; w takim wypadku figurka (figurki) jest przesuwana na początku następnej rundy (niezależnie od kolejności w rundzie), tak, by oba modele znowu stykały się podstawkami. Zwycięzca nie musi *napierać na przeciwnika*, może odejść lub wykonać jakąś inną *akcję* - nie stosuje się tu żadnych modyfikatorów karnych. Jeżeli nie zdecyduje się *napierać*, bohater przegrany jest chwilowo zaskoczony i do końca swojej tury nie może wykonać nic, poza odwróceniem się w stronę nowego ewentualnego ataku.

UCIECZKA:

Walczący mogą uciekać - z własnej woli lub jeśli zostali do tego zmuszeni, na przykład przez *trafienie krytyczne*. Osoby, które zostały zmuszone do ucieczki, uciekają w następnej rundzie - jednak uznaje się je za *uciekające* od chwili, w której pojawiła się tego typu, narzucona przez kostki konieczność. Jeżeli postać (bohater) chce uciec z własnej woli, gracz musi zdeklarować chęć ucieczki na początku rundy i od chwili złożenia tej deklaracji postać jest uważana za *uciekającą*.

Postacie *uciekające* odwracają się tyłem do wroga i poruszają się prosto, jak najdalej od miejsca starcia. Ruch może być *ostrożny*, *normalny*, może być też *biegiem* - uznaje się jednak, iż został on zapoczątkowany w celu ustrzeżenia bohatera przed zranieniem, więc zapewne, w większości przypadków, jest to *bieg*. Rezultaty w tabeli **TRAFIENIA KRYTYCZNE** zawierają instrukcje, które w większości są oparte na *ostrożnym* tempie ruchu. Jednak niezależnie od tempa ruchu, w tej rundzie osoba *uciekająca* nie może już więcej nic robić.

Każdy bohater, czy w ogóle ktokolwiek *uciekający* jest znacznie bardziej podatny na wrogie ataki. Walczący z nim przeciwnik może zadać mu jeden *okazyjny atak*. Ponieważ atakowany jest odwrócony plecami do atakującego, nie może parować ciosów, uników, a tarcza nie zapewnia osłony. Pancerz chroni w normalny sposób.

Podczas rundy, w której przeciwnik ucieka, zwycięzca nie może się w sposób znaczący poruszyć - może się jedynie odwrócić w celu stawienia czoła nowemu przeciwnikowi (przyjmując, że nie został akurat *zaskoczony*) lub ewentualnie kontynuować walkę z innym przeciwnikiem.

LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

LOKACJA CIAŁA A PUNKTY ŻYWOTNOŚCI

LOKACJA	PROCENT ŻYWOTNOŚCI
Głowa/Trąba/Ogon	75%
Ramię/Macka	100%
Skrzydło/Noga	110%
Korpus	150%


YWOTNOŚĆ, zapisana na **KARCIE BOHATERA** służy do obliczania ilości **PUNKTÓW ŻYWOTNOŚCI** przydzielonych poszczególnym lokacjom ciała. Zadane obrażenia i ewentualne **TRAFIENIA KRYTYCZNE** w poszczególne lokacje ciała rozpatrywane są osobno i zapisywane w odpowiednich miejscach na **KARCIE BOHATERA**.

OSZOŁOMIENIE:

Istota żywa, która w wyniku pojedynczego ciosu straci połowę lub więcej punktów **ŻW** przypisanej konkretnej lokacji, musi wykonać udany test **ODP** lub zostanie *oszołomiona*. Istota, która została *oszołomiona* traci następną akcję.

Ponadto, jeżeli taki cios został zadany w głowę i ponadto istota nie wykonała udanego testu *oszołomienia* to MG powinien wykonać test *ogłuszenia* (biorąc pod uwagę ilość zadanych obrażeń) by sprawdzić, czy cios nie pozbawił trafionej istoty przytomności.

TABELA PRZYPISANIA PUNKTÓW ŻYWOTNOŚCI

ŻYWOTNOŚĆ	GŁOWA	RAMIĘ	KORPUS	NOGA	ŻYWOTNOŚĆ	GŁOWA	RAMIĘ	KORPUS	NOGA
1	1	1	1	1	**51**	38	51	76	56
2	1	2	3	2	**52**	39	52	78	57
3	2	3	4	3	**53**	39	53	79	58
4	3	4	6	4	**54**	40	54	81	59
5	3	5	7	5	**55**	41	55	82	60
6	4	6	9	6	**56**	42	56	84	61
7	5	7	10	7	**57**	42	57	85	62
8	6	8	12	8	**58**	43	58	87	63
9	6	9	13	9	**59**	44	59	88	64
10	7	10	15	11	**60**	45	60	90	66
11	8	11	16	12	**61**	45	61	91	67
12	9	12	18	13	**62**	46	62	93	68
13	9	13	19	14	**63**	47	63	94	69
14	10	14	21	15	**64**	48	64	96	70
15	11	15	22	16	**65**	48	65	97	71
16	12	16	24	17	**66**	49	66	99	72
17	12	17	25	18	**67**	50	67	100	73
18	13	18	27	19	**68**	51	68	102	74
19	14	19	28	20	**69**	51	69	103	75
20	15	20	30	22	**70**	52	70	105	77
21	15	21	31	23	**71**	53	71	106	78
22	16	22	33	24	**72**	54	72	108	79
23	17	23	34	25	**73**	54	73	109	80
24	18	24	36	26	**74**	55	74	111	81
25	18	25	37	27	**75**	56	75	112	82
26	19	26	39	28	**76**	57	76	114	83
27	20	27	40	29	**77**	57	77	115	84
28	21	28	42	30	**78**	58	78	117	85
29	21	29	43	31	**79**	59	79	118	86
30	22	30	45	33	**80**	60	80	120	88
31	23	31	46	34	**81**	60	81	121	89
32	24	32	48	35	**82**	61	82	123	90
33	24	33	49	36	**83**	62	83	124	91
34	25	34	51	37	**84**	63	84	126	92
35	26	35	52	38	**85**	63	85	127	93
36	27	36	54	39	**86**	64	86	129	94
37	27	37	55	40	**87**	65	87	130	95
38	28	38	57	41	**88**	66	88	132	96
39	29	39	58	42	**89**	66	89	133	97
40	30	40	60	44	**90**	67	90	135	99
41	30	41	61	45	**91**	68	91	136	100
42	31	42	63	46	**92**	69	92	138	101
43	32	43	64	47	**93**	69	93	139	102
44	33	44	66	48	**94**	70	94	141	103
45	33	45	67	49	**95**	71	95	142	104
46	34	46	69	50	**96**	72	96	144	105
47	35	47	70	51	**97**	72	97	145	106
48	36	48	72	52	**98**	73	98	147	107
49	36	49	73	53	**99**	74	99	148	108
50	37	50	75	55	**100**	75	100	150	110

NIETYPOWI PRZECIWNICY:

rzemierzający Stary Świat awanturnicy będą zazwyczaj walczyć z innymi pieszymi humanoidami, jednak wiele regionów świata zamieszkanych jest przez groźne, stworzone przez Chaos bestie, a wielu Wojowników Chaosu porusza się na demonicznych rumakach. W przypadku walki z przeciwnikami konnymi, latającymi lub niehumanoidalnymi należy zastosować poniższe reguły walki.

> ***Potrafię kierować koniem za pomocą delikatnego ucisku kolan, dzięki czemu moje ręce są wolne i mogę nimi trzymać włócznię lub miecz i tarczę.***
>
> - Marcello Finetti, tileański najemnik

TABELE LOKACJI TRAFIENIA:

W poniższym podrozdziale umieszczono tabele, których można używać zamiast uniwersalnej tabeli lokacji trafienia. Dzięki nim można łatwo rozliczać efekty ataków w przypadku walki ze zwierzętami lub bestiami niehumanoidalnymi.

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - HUMANOID

To uniwersalna tabela lokacji trafienia, używana w przypadku istot humanoidalnych (elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, ogry, orki, itd.).

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-15	Głowa
16-35	Prawe ramię
36-55	Lewe ramię
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - SKRZYDLATY HUMANOID

Poniższej tabeli można używać w przypadku istot takich jak gargulce lub skrzydlate demony.

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-15	Głowa
16-25	Prawa ręka
26-35	Lewa ręka
36-45	Prawe skrzydło
46-55	Lewe skrzydło
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - CZWORONÓG

Tej tabeli należy używać w przypadku istot takich jak wilki, skalne szczury lub jednorożce.

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-15	Głowa
16-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - STWORZENIE SKRZYDLATE

Tej tabeli należy używać w przypadku walki z istotami takimi jak orły lub jastrzębie bojowe.

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-15	Głowa
16-35	Prawe skrzydło
36-55	Lewe skrzydło
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - SKRZYDLATY CZWORONÓG

Tabeli należy użyć w przypadku istot takich jak smoki, pegazy lub gryfy.

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-10	Głowa
11-20	Prawe skrzydło
21-30	Lewe skrzydło
31-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

TABELA: LOKACJE TRAFIENIA - HUMANOIDALNY CZWORONÓG

Tej tabeli można używać w przypadku istot takich jak zoaty lub smocze ogry.

K100	LOKACJA TRAFIENIA
01-10	Głowa
11-20	Prawa ręka
21-30	Lewa ręka
31-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

PRZECIWNICY KONNI:

Z uwagi na sposób poruszania się, jeździec może w tej samej rundzie zanurkować, a następnie podjechać, zaatakować i odjechać z pola walki. Walka przeprowadzana jest w miejscu, w którym nastąpił kontakt przeciwników. Zaatakowany może próbować sparować wymierzony w siebie cios - nawet jeśli w danej rundzie wykorzystał już swoje *akcje*. Jednak odwzajemnić się atakującemu własnym ciosem może jedynie wtedy, jeśli w tej rundzie nie wykonywał jeszcze żadnych działań. Może uderzyć nawet pomimo tego, iż w rzeczywistości jeździec zdążył już odjechać na pewną odległość i między nim, a bohaterem nie ma już fizycznego kontaktu, gdy nadchodzi jego kolej działania. Przyjmuje się, że przeciwnicy wymieniają ciosy w chwili przejazdu jeźdźca, chociaż nadal przestrzegany jest porządek wynikający z **INICJATYWY**.

Jeźdźcy mogą w każdym momencie wycofać się z walki. Nie uważa się ich za *uciekających* i nie otrzymują podczas ucieczki ciosów w plecy, jak piechurzy.

TRAFIENIE CELU NA WIERZCHOWCU:

Czy cios trafi wierzchowca, czy jeźdźca? Zależy to od relatywnych różnic wielkości walczących istot. Na pytanie można stosunkowo łatwo odpowiedzieć, korzystając z rzutu K100 i odczytując wynik z poniższej tabeli.

ATAKUJĄCY	*ŚREDNI* LUB MNIEJSZY	WIERZCHOWIEC WYNIK K100	WYNIK K100	*DUŻY* LUB WIĘKSZY
Istota *średnia* lub	jeździec	01-20	01-40	jeździec
mniejsza	wierzchowiec	21-00	41-00	wierzchowiec
Istota większa niż	jeździec	01-50	01-50	jeździec
duża	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec
Jeździec na	jeździec	01-50	01-50	jeździec
wierzchowcu	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec

W walce, w której przeciwnicy używają wierzchowców, mogących samodzielnie atakować, te wierzchowce także będą miały dwa potencjalne cele. W takim przypadku również w stosunku do nich korzysta się z podanej procedury, jedynie do wyniku rzutu dodaje się +10%. Trudniej jest zaatakować znajdujący się wyżej cel, będąc dodatkowo obciążonym, choćby wagą jeźdźca.

ZABITY WIERZCHOWIEC:

W przypadku gry wierzchowiec postaci zostanie zabity, gracz prowadzący jeźdźca musi wykonać rzut K100, a wynik odczytać z umieszczonej poniżej tabeli:

K100	WYNIK
01-70	**ZESKOCZYŁ Z KONIA:** może kontynuować walkę pieszo bez efektów ujemnych.
71-90	**ZRZUCONY:** oblicz obrażenia jak przy upadku z K4 metrów. Jeździec spada w losowo ustalonym kierunku.
91-00	**UWIĘZIONY POD WIERZCHOWCEM:** uwięziony jeździec w każdej rundzie musi wykonać test **ODP** dla każdej uwięzionej lokacji (aby określić ilość uwięzionych lokacji należy wykonać rzut K6). Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 punkt obrażeń za każdy punkt **S** wierzchowca. Ponadto, postać co rundę może wykonać test **K** lub **ZR** (zależnie od tego która cecha jest większa). Udany test oznacza, że udało się jej wyczołgać spod martwego zwierzęcia. Do chwili uwolnienia się, uwięziony jeździec traktowany jest jak *cel nieruchomy*.

SZCZEGÓLNIE WYSOCY PRZECIWNICY:

Nie jest łatwą sprawą trafić giganta w głowę, jeśli ma się tylko metr wzrostu! Jeżeli różnica *kategorii rozmiaru* wynosi dwa lub więcej stopni (na przykład istota *mała* atakująca istotę *gigantyczną*), to niższa istota może atakować jedynie nogi wyższej, plus te jej ramiona, głowy czy inne wyrostki, którymi jest atakowana. Trafienia, wskazujące na inne obszary ciała są losowane powtórnie.

SPECJALNE ATAKI DUŻYCH ISTOT:

Niektóre duże istoty mogą posiadać ataki specjalne - np. gryzienie, uderzenie ogonem itp. Szczegóły na ten temat zostały podane w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

ATAKI ISTOT LATAJĄCYCH:

Z uwagi na sposób poruszania się, istota latająca może w tej samej rundzie zanurkować, a następnie wznieść się i odlecieć z pola walki. Walka przeprowadzana jest w miejscu, w którym nastąpił kontakt przeciwników. Zaatakowany może próbować sparować wymierzony w siebie cios - nawet jeśli w danej rundzie wykorzystał już swoje *akcje*. Jednak odwzajemnić się atakującemu własnym ciosem może jedynie wtedy, jeśli w tej rundzie nie wykonywał jeszcze żadnych działań. Może uderzyć nawet pomimo tego, iż w rzeczywistości latająca istota zdążyła już odlecieć na pewną odległość i między nią, a bohaterem nie ma już fizycznego kontaktu, gdy nadchodzi jego kolej działania. Przyjmuje się, że przeciwnicy wymieniają ciosy w chwili przelotu latającej istoty, chociaż nadal przestrzegany jest porządek wynikający z **INICJATYWY**.

Istoty latające mogą w każdym momencie wycofać się z walki. Nie uważa się ich za *uciekające* i nie otrzymują podczas ucieczki ciosów w plecy, jak istoty naziemne.

Podane zasady mają zastosowanie jedynie w sytuacji, gdy istota latająca atakuje osobę lub istotę, pozostającą na ziemi - walka pomiędzy istotami latającymi jest rozgrywana w ten sam sposób, jak walka pomiędzy istotami naziemnymi.

NISZCZENIE BUDYNKÓW & PRZEDMIOTÓW:



zasami bohaterowie będą chcieli przedostać się przez cienkie ściany, dachy albo inne konstrukcje, zniszczyć posąg lub porąbać tarczę przeciwnika. Domy w Starym Świecie buduje się solidnie, ale wiele wewnętrznych ścian to po prostu cienkie przepierzenia, na przykład otynkowany podkład z przeplatanych gałęzi. Chaty wieśniaków, szopy i zagrody dla zwierząt mogą być wykonane tylko z takiego budulca. Do pokrycia dachów używane są różne materiały, przy czym równie popularne są dachówki, gonty, jak i strzechy. Przy odrobinie wytrwałości to wszystko można rozbić lub przeciąć.

JAKOŚĆ MATERIAŁU:

Wszystkie materiały opisane w tym paragrafie są zwykłej jakości. W przypadku materiałów gorszej lub lepszej jakości należy stosować poniższe zasady, chyba że stoją one w sprzeczności z zasadami podanymi w innym miejscu.

NAJLEPSZA JAKOŚĆ: materiał pozyskał i wykonał mistrz rzemiosła. Jest wykonany solidnie i trwale. Wartość **WT** zostaje zwiększona o +2, a liczba **PU** o połowę.

DOBRA JAKOŚĆ: materiał jest porządnie wykonany. Choć nie jest dziełem sztuki, to pozyskano i wykonano go z dużą starannością, poświęcając wiele

czasu i uwagi. Wartość **WT** zostaje zwiększona o +1, a liczba **PU** o jedną czwartą.

KIEPSKA JAKOŚĆ: taki materiał słabo spełnia swoje zadanie. Jego fragmenty odpadają lub pękają. Z uwagi na fatalne pozyskanie i wykonanie materiału, wartość **WT** i **PU** zostają zmniejszone o połowę.

TABELA: WYTRZYMAŁOŚĆ MATERIAŁÓW & PUNKTY USZKODZEŃ

MATERIAŁ	WT
Papier	1
Szkło	2
Lód	2
Lina	3
Drewno	7
Kamień	10
Żelazo	15
Gromril	25
Mithril	30

UDERZENIE OBIEKTU:

Nieruchome przedmioty i obiekty znacznie łatwiej trafić niż przemieszczających się przeciwników. Jednak materiały takie jak drewno lub kamień znacznie trudniej uszkodzić.

OBIEKTY NIEOŻYWIONE, NIERUCHOME: atakowanie nieożywionego, nieruchomego przedmiotu, nie będącego w użyciu przez inną istotę nie prowokuje *okazyjnego ataku*. Używana jest normalna procedura walki, przy czym obiekty są uważane za cel *nieruchomy*, więc są trafiane automatycznie ale nie otrzymują *Dodatkowych Obrażeń*.

BROŃ & TARCZA PRZECIWNIKA: atakowanie tych przedmiotów jest omówione poniżej w paragrafie **UDERZENIE W BROŃ**.

OBIEKTY TRZYMANE, NIESIONE *lub* ZAŁOŻONE: atakowanie trzymanego, niesionego lub założonego obiektu prowokuje *okazyjny atak*. Przedmioty, które są trzymane, niesione lub założone, takie jak różdżka czarnoksiężnika, są trudniejsze do trafienia, stosuje się ujemny modyfikator -20% do testu *trafienia*, ponadto należy uwzględnić wszystkie inne modyfikatory wynikające z różnicy *rozmiarów* broni oraz uderzanego przedmiotu. Jeśli przedmiot znajduje się w dłoni przeciwnika (macce lub czymkolwiek podobnym), stworzenie może wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że odsunęło przedmiot z drogi ataku.

NISZCZENIE OBIEKTÓW:

Liczba obrażeń, jaką zdolny jest wytrzymać budynek lub przedmiot zależy od wielkości i materiału, z jakiego jest wykonany.

ODPORNOŚĆ: obiekty nieożywione są odporne na *Dodatkowe Obrażenia*.

OBRAŻENIA OD BRONI DYSTANSOWEJ: obiekty i przedmioty odnoszą połowę obrażeń od broni dystansowej (z wyjątkiem machin oblężniczych i tym podobnych).

ATAKI ENERGETYCZNE: obiekty i przedmioty odnoszą połowę obrażeń od *kwasu*, *ognia* i *błyskawicy*. Ataki *zimnem* wyrządzają jedną czwartą obrażeń zaś ataki *dźwiękowe* zadają przedmiotom i obiektom pełne obrażenia.

NIESKUTECZNA BROŃ: MG może określić, że konkretnym rodzajem oręża nie można skutecznie niszczyć pewnych obiektów lub przedmiotów. Na przykład, bohater może mieć kłopoty próbując wyważyć drzwi strzelając z łuku lub przeciąć linę maczugą.

PODATNOŚĆ NA PEWNE ATAKI: MG może stwierdzić, że pewne ataki są szczególnie skuteczne przeciwko pewnym obiektom. Na przykład łatwo jest podpalić zasłonę lub podrzeć zwój.

WYTRZYMAŁOŚĆ: przedmioty nieożywione także posiadają **WT**, która reprezentuje jak bardzo opierają się obrażeniom. Za każdym razem, gdy przedmiot lub budynek ulega uszkodzeniu, MG powinien odjąć **WT** od liczby obrażeń. Od **PUNKTÓW USZKODZEŃ** odejmowane są jedynie obrażenia pozostałe pod odjęciu **WT**.

PUNKTY USZKODZEŃ: całkowita liczba **PU** obiektu zależy od tego, z czego jest zrobiony, i od jego wielkości. Kiedy **PU** przedmiotu spadną do 0, jest on zniszczony.

UDERZENIE W BROŃ:

Bohater może wykorzystać *akcję zwykłego ataku* by za pomocą broni *siecznej* lub *obuchowej* uderzyć w oręż lub tarczę trzymaną przez przeciwnika. Aby skutecznie przeprowadzić taki atak, atakujący musi dzierżyć broń nie więcej niż jedną *kategorię rozmiaru* mniejszą niż oręż przeciwnika. Taki cios prowokuje *okazyjny atak* przeciwnika, ponieważ walczący przenosi uwagę z wroga na uzbrojenie. Aby określić, czy uderzenie sięgnęło celu, należy przeprowadzić identyczny test jak podano to w paragrafie **UDERZENIE OBIEKTU** powyżej. Po obliczeniu obrażeń, MG powinien zobaczyć, ile **PU** otrzymała broń czy tarcza.

TABELA: WYTRZYMAŁOŚĆ & PUNKTY USZKODZEŃ POWSZECHNYCH BRONI & TARCZY

BROŃ	PRZYKŁAD	WT	PU
Bardzo małe ostrze	Sztylet	15	1
Małe ostrze	Krótki miecz	15	2
Średnie ostrze	Miecz gilesowski	15	5
Duże ostrze	Wielki miecz	15	10
Mała broń o metalowym trzonku	Lekka buława	15	10
Średnia broń o metalowym trzonku	Ciężka buława	15	25
Mała broń z trzonkiem	Topór ręczny	7	2
Średnia broń z trzonkiem	Topór bojowy	7	5
Duża broń z trzonkiem	Wielki topór	7	10
Puklerz drewniany	-	7	5
Puklerz metalowy	-	15	5
Jeździecka drewniana	-	7	10
Jeździecka metalowa	-	15	10
Żołnierska drewniana	-	7	15
Żołnierska metalowa	-	15	15
Pikinierska drewniany	-	7	20
Pikinierska metalowy	-	15	20

PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ ŚCIANY:

Kamiennych, ceglanych lub podobnych konstrukcji nie można rozwalić za pomocą broni białej - do przebicia się przez mury z tych materiałów trzeba użyć kilofów, młotów albo specjalistycznego ekwipunku *oblężniczego*. Inne ściany można zniszczyć bronią ręczną. Ściany mają następującą **WT:**

TABELA: PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ ŚCIANY

KONSTRUKCJA	WT	PU
Drewniana podłoga, 8m²	7	30
Gipsowy lub pleciony płot, 8m²	5	15
Gliniana podłoga, 8m²	7	20
Lekka ściana drewniana, 8m²	7	20
Podłoga wykonana z trzciny, 8m²	3	15
Solidna ściana z bali, 8m²	7	30
Strzecha, 8m²	3	15

Uszkodzenia oblicza się dla każdego ciosu standardową metodą: należy rzucić **KO**, do wyniku dodać **SIŁĘ** atakującego i odjąć **WYTRZYMAŁOŚĆ** konstrukcji, nie uwzględnia się **DO** broni.

Zrobienie dziury dostatecznie dużej, by mógł się przez nią przecisnąć bohater o *średnim* rozmiarze wymaga zadania określonemu miejscu konstrukcji 20 *Punktów Obrażeń*. Istota *mała*, taka jak niziołek, albo istota *średnia* posiadająca umiejętność *człowiek-guma* może się przecisnąć, jeśli suma obrażeń wynosi 10. Dziury tego typu zazwyczaj nie zagrażają całości konstrukcji czy budynku, a obrażenia zadane budynkowi są ignorowane.

NISZCZENIE BUDOWLI:

Uszkodzenia zadawane budowlom powinny być dzielone na pojedyncze sekcje o wielkości 8 na 8 metrów w przypadku budynków lub o długości 8 metrów w przypadku murów. Uszkodzenia można wtedy przyporządkować określonym częściom budowli - w razie zburzenia zawala się tylko ta sekcja. Przecież nie może być tak, iż cały zamek rozsypie się w proch tylko dlatego, że została zburzona jednak wieża lub rozbita ściana.

Budowla może zostać podzielona na sekcje dopiero w momencie, gdy wyniknie taka potrzeba. Nie trzeba być przy tym przesadnie dokładnym. Większość małych domków można przyjąć za jedną sekcję, większość dużych domów - za dwie. W przypadku bardzo dużych budowli, posiadających kilka skrzydeł łatwiej jest rozważać poszczególne skrzydła oddzielnie. Również wieże powinny być traktowane jako oddzielne sekcje.

Sekcje budowli mają pewną określoną ilość *Punktów Uszkodzeń* i zawalą się, gdy takie uszkodzenia zostaną im zadane.

TABELA: NISZCZENIE BUDOWLI

KONSTRUKCJA	WT	PU
Budynek z drewnianych bali	5	60
Budynek z kamienia/cegły	8	100
Chata z błota/słomy	5	30
Drewniane ogrodzenie	5	30
Improwizowana barykada	6	30
Kamienna/ceglana ściana	8	20
Lekka chata z drewna	5	40

OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ WALĄCE SIĘ BUDYNKI:

Zniszczone sekcje budynków lub ścian walą się w kierunku określonym przez MG, który rozważa zadane im obrażenia i położenie innych ścian, podtrzymujących padającą sekcję. Każda istota, znajdująca się wewnątrz zawalającego się budynku otrzymuje K6 uderzeń o **SILE** 3 i może także odnieść obrażenia od upadku, jeżeli przebywa na którejś z górnych kondygnacji (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **UPADEK**).

DRZWI:

Po podejściu do drzwi gracze niezmiennie domagają się ich opisu - MG może łatwo improwizować tego typu opisy, jeżeli nie przygotował ich sobie wcześniej. Po zapoznaniu się z opisem drzwi, a zanim podejmą próbę ich otwarcia, bohaterowie zazwyczaj nasłuchują dźwięków z drugiej strony. W dobrze zaplanowanej przygodzie powinno być określone czy drzwi mają klamkę, czy też są zamknięte na zamek lub zasuwę.

DRZWI Z KLAMKĄ można otworzyć zawsze.

Drzwi z zamkiem muszą być otworzone właściwym kluczem, wytrychem lub wyłamane.

Drzwi z zasuwą, jeśli zasuwa jest po drugiej stronie trzeba je wyłamać.

Bohaterowie często będą próbowali rozwalić drzwi na kawałki. Tak samo jak sekcje budynków, tak i drzwi są zawsze trafiane automatycznie ale nie odnoszą **Dodatkowych Obrażeń**. Drzwi wytrzymują różną ilość uszkodzeń, mają również różną **Wytrzymałość** - zależnie od ich konstrukcji i zastosowania.

Lokacja	**Wt**	**PU**	**Jakość zamka**
brama fortecy lub wejście do podziemi	15	8K10	K4+3x10%
drzwi w podziemiach łączące pokoje, wejście do podziemnej komnaty	7	4K8	K4+1x10%
klapa/właz	5	K8	K4+1x10% (zatrzask)
kredensowe	1	K6	K4-2x10%
od skarbca	10	4K8	K4+1x10%
podziemne umocnione	10	6K8	K4+2x10%
wejściowe	5	3K8	K4x10%
wewnątrz budynku	3	K8	K4-1x10%
wrota śluzy rzecznej	10	6K6	-

Często nie warto obliczać ile obrażeń bohater zadał drzwiom - powinno się natomiast ustalić czy uda mu się wyważyć drzwi w ciągu jednej rundy, gdyż prawdopodobnie zaskoczy to przeciwników, znajdujących się po drugiej stronie. Prędzej czy później drzwi i tak zostaną wyłamane, więc zazwyczaj wystarczy przyjąć, że zostało to zrobione.

W chwili gdy drzwi odniosą połowę swego limitu obrażeń powstaje w nich dziura wystarczająco duża, aby zajrzeć do środka, lub włożyć tak rękę. Jeżeli drzwi były zamknięte od środka na zasuwę, ktoś może ją odsunąć - jeśli okaże się na tyle odważny albo głupi, by zaryzykować utratę wsuniętej do środka ręki.

Przytrzymywanie drzwi:

Przyjmujemy, że wbite w futrynę kołki i gwoździe zmieniają zwykle drzwi w drzwi *zabite*, które mogą zostać otworzone tylko przez wyłamanie. Zabijanie drzwi w ten sposób zajmuje dość dużo czasu - każdy może wbić tylko jeden gwóźdź na rundę, nawet jeśli ma wszystkie narzędzi pod ręką, a potrzeba co najmniej czterech gwoździ, aby takie przedsięwzięcie było skuteczne.

Możliwe jest także fizyczne podpieranie drzwi przez bohaterów, żeby przeciwnik nie mógł ich otworzyć (Mistrz Gry powinien określić logiczny limit ilości osób, które podpierają drzwi, biorąc pod uwagę ich rozmiary). To, czy drzwi pozostaną zamknięte czy też nie, zależy od połączonych wartości **Krzepy** każdej ze stron. Strona, której **Krzepa** jest wyższa, decyduje czy drzwi pozostają zamknięte, czy otwierają się na oścież.

Jeżeli drzwi zostaną wyłamane podczas podpierania, blokujące je osoby odniosą obrażenia. Odpowiadają one trafieniu w czasie walki przez broń, używaną przez wyłamujące drzwi istoty z normalnym uwzględnieniem ich **Siły**. Każda osoba, która podpiera drzwi otrzymuje w chwili ich zniszczenia po jednym takim ciosie.

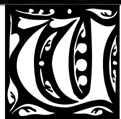
Przechodzenie przez drzwi:

Otwarcie drzwi, które nie były zamknięte na klucz i przez nie powoduje, że bohaterowie tracą połowę odległości, którą normalnie mogą pokonać.

Ukryte drzwi & klapy:

Drzwi i klapy można zamaskować tak, by wyglądały jak zwykła ściana lub też można ukryć je w szafie czy w innych meblach. Przypadkowy obserwator nie jest w stanie ich odkryć - jest to możliwe jedynie po udanym *przeszukiwaniu* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Standardowe testy**). Tajne schowki i szafki zwykle posiadają zamki.

Style walk gladiatorów:



Wraz z upływem wieków, walki gladiatorów stały się rozrywką stosunkowo skomplikowaną. Nawet ich najwięksi przeciwnicy muszą przyznać, że pojedynki na arenie są czymś więcej niż bójką dwóch przeciwników. Obecnie istnieje więcej niż tuzin stylów, a każdy z nich charakteryzuje się własnym zestawem używanych broni i pancerzy. Zainteresowanie widzów koncentruje się nie tylko na wojownikach, ale również na sposobie w jaki walczą. W większości krajów Starego Świata rozpoznaje się style walk gladiatorów opisane w tabeli **Style walk gladiatorów**. Oprócz wymienionych w tabeli istnieją dwa style *specjalne* - Ungol i Catna.

Na początku walki w stylu Ungol obaj przeciwnicy są pozbawieni pancerza i broni. Pośrodku dołu, w którym odbywa się walka, jest wbity miecz, sztylet lub włócznia. Obaj przeciwnicy rozpoczynają walkę w równej odległości od broni.

Nazwa stylu Catna pochodzi od wywodzącego się z języka klasycznego słowa catena, oznaczającego kajdany. W walce tego typu - jednej z najbardziej krwawych walk gladiatorskich - przeciwnicy są ze sobą skuci łańcuchem o długości około 30 centymetrów, przymocowanym do lewego nadgarstka. Zazwyczaj nie noszą żadnej zbroi, a ich uzbrojeniem jest krótki miecz lub sztylet. Choć w większości miast Imperium i wielu rejonach Bretonni styl Catna jest zakazany, odbywa się wiele nielegalnych walk tego rodzaju - organizowanych przez organizacje przestępcze. Marienburg, w którym znajduje się jedna z najbardziej dochodowych aren, pozwala na rozgrywanie tego rodzaju pojedynków.

Walka w stylu Catna:

Ten rodzaj walki wymaga zastosowania kilku dodatkowych zasad. które będą wiernie oddawały realia walki prowadzonej przez skute ze sobą osoby:

- Do wszelkich działań wykonywanych skutą ręką stosowany jest ujemny modyfikator równy **Krzepie** przeciwnika.
- Walczący, zamiast zadawać cios może próbować przewrócić przeciwnika. Wówczas, podczas najbliższego **Ataku** przeprowadza się sporny test **Krzepy**. Jeżeli test zakończy się sukcesem dla inicjującego próbę, wówczas ofiara musi wykonać test **Zr** lub przewróci się na ziemię. Jeżeli test zakończył się sukcesem dla ofiary, test **Zr** musi przeprowadzić nacierający. Jeżeli sporny test zakończył się remisem, nic się nie dzieje. Bohater posiadający umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*.

Leżący może raz na rundę, kosztem jednego **Ataku** wykonywać próbę powstania. Aby tego dokonać musi wykonać udany test **Zr**. Przeciwnik może przeszkadzać leżącemu w próbie powstania, wykonują raz na rundę, także kosztem jednego **Ataku**, test **K**. Udany test oznacza, że leżący przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator to testu **Zr** równy połowie **K** stojącego.

Ponadto przewrócony przeciwnik traktowany jest jak *cel spętany*.

Arena:

Areny do walk gladiatorów różnią się wielkością i kształtem. Jest to uzależnione głównie od typów pojedynków jakie się w niej odbywają i zasobności ich właścicieli. Większość to okrągłe doły, choć zdarzają się areny w kształcie prostokąta czy rombu - dotyczy to zwłaszcza większych aren. Najmniejsze doły do walki mierzą około ośmiu kroków. Średnica największych sięga trzydziestu. Zazwyczaj dół jest głęboki na 4 do 5 metrów. Ściany są pionowe, prawie zawsze wzmocnione drewnem lub kamieniami. Na podłodze leży piasek, trociny lub przesiana ziemia. Czasami - coraz rzadziej - do krawędzi dołu są przymocowane kolce lub ostrza, mające zapobiegać ucieczkom gladiatorów. Jest to pozostałość po dniach, kiedy na arenach walczyli przeważnie niewolnicy, dla których ucieczka z dołu i walka z widzami była jedyną szansą odzyskania wolności.

Style walk gladiatorów

Styl	**Broń**	**Zbroja/Tarcza**
Antyczny	krótki miecz	hełm pełny, napierśnik, nagolenice i tarcza żołnierska drewniana
Arabski	włócznia lub scimitar	tarcza żołnierska drewniana
Khazadzki	broń wielka	kolczuga z rękawami, hełm pełny
Elfi	każda	skórzany pancerz
Estalijski	rapier	skórzany pancerz, płaszcz
Wolny	każda	każdy
Imperialny	miecz gilesowski	zbroja płytowa, tarcza żołnierska metalowa
Lustriański	włócznia i sieć	tarcza żołnierska drewniana lub hełm otwarty
Myrmidyjski	włócznia i miecz gilesowski	zbroja płytowa
Północny	miecz gilesowski lub topór bojowy	pancerz skórzany/kaftan kolczy, tarcza żołnierska drewniana, hełm otwarty
Wiejski	widły, sierpy, cepy	tarcza żołnierska drewniana lub hełm otwarty
Sigmarijski	młot bojowy	kolczuga z rękawami, hełm otwarty
Tileański	rapier, lewak	hełm otwarty
Ulrykański	wielki topór lub miecz	pancerz skórzany, kolczuga

Pojedynek:

Zazwyczaj w pojedynku gladiatorów bierze udział dwóch wojowników, choć czasami zdarzają się walki, w których walczy więcej osób. Rozpoczyna się on na sygnał właściciela areny. Jedyną liczącą się zasadę walki można streścić jednym zdaniem - liczy się tylko wygrana. W niektórych miastach nie wolno jednak posuwać się do wydłubywania oczu, gryzienia i temu podobnych *nieczystych* posunięć. W walkach nielegalnych - i w Marienburgu - dozwolone jest wszystko.

W obecnych czasach walki na śmierć i życie są rzadkością, choć znany gladiator może wyzwać innego na taki pojedynek. Czasami wyzwanie nie pozostaje bez odpowiedzi. W większości pojedynków o wygranej decyduje *pierwsza krew*. Termin ten jednak może mieć wiele znaczeń, różnych w zależności od regionu, w którym toczy się walka, a także lokalnych zwyczajów.

Walki nowicjuszy toczą się przeważnie do prawdziwej pierwszej krwi. Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy upuści krwi przeciwnikowi. Tego

rodzaju kryterium jest również zwyczajowym sposobem rozstrzygania walk toczonych w stylach, w których walczy się bez pancerzy.

Większość pojedynków rozstrzyga pierwszy decydujący cios - uderzenie, które pozbawia przeciwnika przytomności lub zdolności do walki.

Z kryterium tego korzysta się przede wszystkim podczas walk w których biorą udział wojownicy odziani w pancerze.

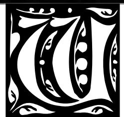
W pojedynkach rozstrzyganych według ostatnie zasady - pierwszy, kto nie zdoła wstać - przegrywa ten, kto upadnie na ziemię i nie zdoła się z niej podnieść. Choć w tego rodzaju walkach rezultaty śmiertelne zdarzają się najczęściej, określenie wyniku walki jest najłatwiejsze i wzbudza najmniejsze wątpliwości.

Po wypełnieniu warunków zwycięstwa walka się kończy, a do dołu opuszczane są drabiny - lub liny - dzięki którym wojownicy mogą opuścić arenę. Każdy gladiator, który walczy po ogłoszeniu werdyktu, naraża się na wysoką grzywnę lub nawet dożywotnią dyskwalifikację.

MAGIA:

Większość kodeksów gladiatorskich zabrania korzystania z magii - czy to z zaklęć, czy z talizmanów, broni lub pancerzy. Dotyczy to również Marienburga. Każdy, kto zostanie przyłapany na korzystaniu z magii, czy też otrzyma magiczną pomoc z zewnątrz, może spodziewać się wysokiej grzywny lub nawet dyskwalifikacji na okres do 3 lat.

POJEDYNKI RYCERSKIE:



śród mieszkańców Starego Świata można zauważyć silną rywalizację w wielu dziedzinach życia, także związanych z walką i sportem. Widzowie tłumnie pojawiają się na wszelkiego rodzaju zawodach, grach zespołowych i turniejach miast. Jednakże największą popularnością cieszą się turnieje rycerskie - zwyczaj wywodzący się z Bretonni. Ich największą ozdobą są pojedynki konnych rycerzy, zakutych w ciężkie zbroje i dosiadających wielkich rumaków okrytych zdobnymi kropierzami. Cel jest prosty - wysadzić przeciwnika z siodła celnym uderzeniem kopii. Niemniej jednak pojedynku rycerskie zdarzają się także w czasie bitwy lub traktowane są jako honorowy sposób rozstrzygnięcia sporu. Tradycje rycerskie dopuszczają trzy rodzaje pojedynków.

W czasie *Pojedynku Pokojowego* rycerze używają tępo zakończonych kopii, aby zmniejszyć ryzyko groźnych obrażeń. Mimo to zdarzają się niekiedy wypadki śmiertelne. W czasie wielu świąt, zarówno regionalnych, jak i ogólnokrajowych, wielu władców organizuje tego rodzaju pojedynki pod nazwą *próby broni*. Na wieży zamkowej wywiesza się proporzec głoszący, że władca organizuje turniej, w którym mogą wziąć udział wszyscy ochotnicy szlachetnego pochodzenia. Tego rodzaju zawody to najlepszy sposób zdobycia chwały przez młodych rycerzy.

Całkowicie odmienny jest *Pojedynek Honorowy*. W czasie tego rodzaju zawodów rycerze używają ostro zakończonych kopii, a pojedynki zwykle kończą się śmiercią jednego z uczestników. Jest to uświęcony tradycją, honorowy sposób rozstrzygania zatargów między rycerzami i szlachcicami. Zdarzało się, że zamiast staczania bitwy, na polu bitwy potykali się dowódcy wrogich armii. Wynik pojedynku oznaczał zwycięstwo jednej ze stron konfliktu. W przeszłości dzięki pojedynkom rycerskim zaczynały się lub kończyły wielkie wojny.

Ostatnim rodzajem pojedynku rycerskiego jest rozgrywany także na turniejach *Pojedynek Zbiorowy*. Rycerze obu stron konfliktu szarżują na siebie z kopiami, ale po pierwszym przejeździe kontynuują walkę za pomocą broni podręcznej. Zależnie od ustalonych wcześniej reguł pojedynku, walka może trwać do czasu, aż rycerz spadnie z konia, lub też dalej, przeradzając się w pojedynki piesze. Natomiast w trakcie bitwy *Pojedynek Zbiorowy* zwykle nie różni się od zwykłej walki.

Turnieje rycerskie, czyli pojedynki najlepszych rycerzy, to zwyczaj popularny także w Imperium. Na organizowanych turniejach pojawiali się również rycerze z Bretonni, próbując swoich sił w walce z sąsiadami ze wschodu.

ZASADY POJEDYNKU:

Pojedynek Zbiorowy nie różni się zbytnio od zwykłej walki, natomiast do rozstrzygnięcia pojedynku dwóch opancerzonych rycerzy, szarżujących na siebie na ciężkich rumakach, można zastosować poniższe zasady. Każda runda pojedynku składa się z czterech faz:

FAZA I: RZUT NA INICJATYWĘ: obaj walczący ustalają wartość **INICJATYWY** (**ZRĘCZNOŚCI**. +K10). Wyższy wynik oznacza zdobycie przewagi (co zapewnia modyfikator +10% do **WW** rycerza przy tym najeździe).

FAZA II: ATAK: postać z wyższą **INICJATYWĄ** (atakujący) poświęca *akcję podwójną* na *szarżę*, co zapewnia dodatkowy modyfikator +10% do **WW**. Jeśli atak chybi przejdź do **FAZY IIII**. Jeśli atak był celny, atakujący zadaje obrażenia. W czasie *Pojedynku Pokojowego* stępione kopie zadają mniejsze obrażenia (należy użyć mniejszej **KO**, zaś broń należy traktować jak oręż obuchowy).

FAZA III: PRZECIWSTAWNY TEST KRZEPY: jeśli obrońca przeżył atak i jest przytomny, należy wykonać przeciwstawny test *jeździectwa*. Postać mająca przewagę szybkości (atakujący) otrzymuje modyfikator +10% do testu. Jeśli oba testy okażą się udane, obaj walczący utrzymują się w siodłach. Jeżeli oba testy okażą się nieudane, obaj walczący spadają z wierzchowców. Jeśli atakującemu uda się test, natomiast broniącemu nie (lub odwrotnie), pechowy rycerz zostaje wysadzony z siodła.

FAZA IIII: ODPOWIEDŹ OBROŃCY: teraz obrońca wykonuje swój atak, według zasad opisanych w punktach **II** i **III**. Po rozpatrzeniu jego ataku, najazd się kończy. Obaj walczący mogą kontynuować pojedynek, rozpoczynając go od **FAZY I**.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po każdym najeździe rycerze zdobywają odpowiednią ilość punktów, podliczanych przez herolda i ogłaszanych na koniec pojedynku. Rycerz, który zdobył więcej punktów, zostaje zwycięzcą pojedynku. Poniżej podane wartości odpowiadają zasadom ogólnym. Większość turniejów wprowadza własne zasady punktacji.

TABELA: PUNKTY W POJEDYNKU

RYCERZ…	LICZBA PUNKTÓW
trafił przeciwnika	+1
chybił przeciwnika	-1
wysadził przeciwnika z siodła	+3

ZASADY HONOROWEGO POJEDYNKU:

Niezależnie od sytuacji, uczestników pojedynku obowiązują pewne zasady, a ich złamanie oznacza utratę honoru. Poniżej podano podstawowe zasady honorowego pojedynku.

- Nie można atakować przeciwnika od tyłu.
- Nie można atakować wierzchowca przeciwnika.
- Walka zostaje przerwana, jeśli jeden z walczących został wysadzony z siodła. Od tej zasady można odstąpić, jeśli zostało to uzgodnione przed pojedynkiem.
- W trakcie walki nie można rzucać zaklęć, natomiast użycie magicznego oręża i opancerzenia musi zostać uzgodnione przed pojedynkiem.

NAGRODY:

Przegrany w pojedynku musi oddać zwycięzcy swojego wierzchowca, zbroję i oręż, które zwykle może później wykupić za ustaloną kwotę. Na turniejach zwycięzca otrzymuje nagrodę przewidzianą przez władcę organizującego zawody. Nagrody bywają różne: od zwykłych sakiewek ze złotem (lub klejnotami) o wartości 2K10x10 *zk*, aż po nadania ziemskie, a czasem może to być nawet ręka szlachcianki lub córki samego władcy. Rycerz, który zwyciężył w walkach turniejowych, ma prawo wybrać królową lub króla turnieju, złożyć uroczysty ślub rycerski, podjąć się zaszczytnej misji, a zdarza się także, że zostaje na dworze jako członek jego świty.

WALKA W POWIETRZU:



ostacie znajdujące się w powietrzu (szybujące lub latające wysoko) mogą ze sobą walczyć. Starcie między nimi rozgrywane jest według nieco innych zasad, niż w przypadku walki na ziemi. Główna różnica polega na tym, że przeciwnicy nie stoją nieruchomo w miejscu, tylko krążą wokół siebie, zadając ciosy w przelocie. Ruchliwość jest niezbędnych elementem walki powietrznej, ponieważ istota latająca która przestaje się poruszać, spada na ziemię. Tylko postacie znajdujące się na tej samej wysokości mogą ze sobą walczyć. Jedynym możliwym atakiem jest *szarża* wykonywana w przelocie. W odróżnieniu od szarży na ziemi, postać w powietrzu może wykonać atak w dowolnym momencie lotu, a potem kontynuować ruch.

ZMUSZENIE DO LĄDOWANIA:

Zamiast zadawać przeciwnikowi obrażenia, postać może zmusić go do obniżenia wysokości lotu i lądowania. Po wykonaniu *szarży* i udanym teście *trafienia*, walczący wykonują przeciwstawny test **KRZEPY**. Jeśli wygra atakujący, spycha obrońcę o jeden poziom wysokości lotu w dół. Potem może kontynuować ruch, przelatując pozostałą odległość. Jeśli wygra obrońca, próba zepchnięcia kończy się niepowodzeniem, ale napastnik może dokończyć swój ruch. W przypadku remisu, walczący spadają na ziemię i otrzymują obrażenia zależnie od wysokości upadku.

ISTOTY LATAJĄCE JAKO CELE:

Kiedy bohaterowie strzelają do celu latającego, zasięgi broni wzrastają o jeden stopień. *Krótki* zasięg traktowany jest jak *daleki*, *daleki* jak *maksymalny*, a strzelanie na *maksymalny* zasięg jest niemożliwe.

Chcąc określić odległość od latającego celu, należy dodać do siebie odległości od niego w poziomie i pionie. W ten sposób uzyskiwany jest szukany wynik. Jest to zwykle więcej niż stanowi rzeczywista odległość od celu, ale ma to stanowić odbicie trudności, związanych ze strzelaniem do celu poruszającego się w trzech wymiarach.

ISTOTY LATAJĄCE MIOTAJĄCE POCISKI:

Latające stworzenia mogą rzucać lub strzelać pociskami w dół z każdej wysokości. Zasięg określany jest jedynie jako odległość pozioma, bez brania pod uwagę wysokości. Pociski zawsze sięgają powierzchni gruntu - w tym sensie nie ma zasięgu *maksymalnego*. Przyjmuje się jednak, że pociski zrzucane z wysokości większej niż *maksymalny* zasięg używanej broni nie trafiają w cel, chyba że są to kamienie zrzucane z budynku.

WALKA STRZELECKA W POWIETRZU:

Kiedy dwa stworzenia latające strzelają do siebie, znajdujący się niżej z nich jest traktowany tak, jakby znajdował się na ziemi - w jego przypadku, obliczając odległość od celu, dodaje się do siebie odległość pionową i poziomą. Znajdujący się wyżej używa jedynie odległość horyzontalnej, czyli poziomej.

Dwie latające istoty znajdujące się na tej samej wysokości strzelają do siebie tak, jakby znajdowały się na ziemi, lecz zasięgi są skrócone o jeden stopień, w sposób opisany powyżej.

LATAJĄCE WIERZCHOWCE:

Walka strzelecka toczona przez istoty dosiadające latających wierzchowców toczona jest przy uwzględnieniu normalnego, ujemnego modyfikatora -10% za strzelanie z poruszającego się wierzchowca.

TRAFIENIA KRYTYCZNE:

Miarą sukcesu jest krew - twoja lub wroga.
- Sierżant Ulfli Schwarzenbrau

owolna istota może otrzymać bezkarnie tyle obrażeń, ile wynosi jej aktualna **Żw**. Te punkty reprezentują swego rodzaju *bufor* i dopiero wtedy oraz tylko wtedy, gdy zostaną zredukowana do zera, postać otrzymuje prawdziwe obrażenia. Taki fatalny, przekraczający aktualną wielkość **Żw** cios określany jest jako *trafienie krytyczne* i często powoduje niezdolność do dalszego działania, a nawet śmierć. Do określenia efektów takich właśnie ciosów używa się tabeli **Trafienia krytyczne**. Na przykład: jeśli bohater, któremu na korpusie pozostały tylko 2 punkty **Żw**, otrzymuje cios zadający obrażenia równe 5 punktom, to następuje redukcja **Żw** do zera i *trafienie krytyczne* +3.

Kiedy bohater otrzyma *trafienie krytyczne*, MG rzuca K100 i sprawdza wynik w tabeli **Trafienia krytyczne** w celu określenia efektu. Następnie należy odnieść się do listy *efektów krytycznych* i odczytać z niej paragraf o wylosowanym numerze.

Z chwilą, gdy **Żw** bohatera spada do zera - a nigdy nie spada poniżej tego poziomu - wszystkie dodatkowe obrażenia są sprawdzane w tabeli **Trafienia krytyczne**. Czasami postać otrzymuje krytyczne trafienie, w rezultacie którego w ciągu każdej rundy aż do otrzymania pomocy medycznej odnosi dodatkowe obrażenia. W takim przypadku MG musi co rundę określać wielkość otrzymanych obrażeń i sprawdzić rezultat w tabeli **Nagłej śmierci** - może to być albo natychmiastowa śmierć, albo nic, brak efektu. Istota, która otrzymała wynik *bez efektu* nadal odczuwa skutki pierwszego *trafienia krytycznego*, a MG nadal musi co rundę sprawdzać jej los, aż do chwili, gdy osobie, posiadającej umiejętność *leczenie ran* uda się udzielić pierwszej pomocy. Uwaga: obrażenia otrzymane w ten sposób *nie kumulują się* - **Żw** istoty nadal wynosi zero, a wszystkie obrażenia dodatkowe służą po prostu do określenia odpowiedniej w tej rundzie kolumny w tabeli **Nagłej śmierci**.

TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH:

Trafienia krytyczne

	Poziom trafienia krytycznego					
K100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 *i więcej*
01-10	1	3	5	7	11	14
11-20	2	4	6	9	13	15
21-30	3	5	8	14	16	16
31-40	4	7	10	13	15	15
41-50	5	9	14	16	16	16
51-60	7	12	15	15	15	15
61-70	9	16	16	16	16	16
71-80	11	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

REZULTATY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH SYSTEMU NAGŁEJ ŚMIERCI:

Bez efektu / Ucieczka / Ofiara nie żyje

Ofiara *uciekająca* musi najszybciej, jak tylko może, uciekać od starcia lub innego źródła niebezpieczeństwa. Przytomnym ofiarom można pozwolić na wykonanie testu **Siły Woli** (zmodyfikowanego zgodnie z odniesionymi obrażeniami lub innymi okolicznościami), jeśli życzy sobie tego MG. Ci, którym test się powiedzie, mogą wybierać pomiędzy zbrojnym odwrotem (lub przynajmniej próbą takowego) a najzwyklejszą ucieczką, co pozwoli ich przeciwnikom na zadanie im darmowego ciosu w plecy. Osoby, którym test się nie powiedzie, zawsze odwrócą się i rzucą do ucieczki (będą uciekać skacząc na jednej nodze, kulejąc, czołgając się).

EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH:

SIECZNA BROŃ RĘCZNA:

Ramię

1. Cios muska ramię przeciwnika, który chcąc uniknąć poważniejszej rany, cofa je gwałtownie, upuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.
2. Cios zdziera skórę na kłykciach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w dłoni.
3. Cios lekko rani przedramię przeciwnika, unieruchamiając dłoń na następną rundę i zmuszając wroga do upuszczenia trzymanych w niej przedmiotów.
4. Cios rani grzbiet dłoni przeciwnika. Upuszcza on wszystko co, co trzymał w dłoni, i nie może nią władać przez następne K4 rundy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -10%.
5. Cios rani przedramię przeciwnika. Upuszcza on wszystko, co trzymał w dłoni, i nie może nią władać przez następne K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -20%.
6. Cios boleśnie rani przeciwnika. Ostrze broni prześlizguje się między częściami pancerza i trafia w obojczyk wroga. Upuszcza on wszystko, co trzymał w dłoni, którą nie może władać przez K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -20%.
7. Cios głęboko rani przedramię przeciwnika. Upuszcza on wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Broń wbija się w obojczyk wroga, rana jest głęboka aż do kości. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
9. Cios głęboko rani przeciwnika, łamiąc mu kości przedramienia. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
10. Cios głęboko rani przeciwnika, łamiąc mu kości ramienia. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
11. Cios trafia w dłoń przeciwnika, ucinając mu K3 palce. Wróg upuszcza wszystko, co trzymał w tej dłoni, i nie może jej używać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -5% na każdy utracony palec. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
12. Cios ucina w nadgarstku dłoń przeciwnika. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 3 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -20%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
13. Cios ucina w łokciu rękę przeciwnika. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 4 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Utrata przedramienia zmniejsza na stałe **Zr** do połowy. Ponadto Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -25%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
14. Cios ucina w barku ramię przeciwnika. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 5 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wróg pada nieprzytomny na ziemię. Utrata ramienia zmniejsza na stałe **Zr** o -10%, a koszt wszystkich następnych rozwinięć tej cechy ulega podwojeniu. Ponadto od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -30%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
15. Cios przecina dużą tętnicę. Wróg ginie natychmiast z powodu szoku i utraty krwi.
16. Ręka przeciwnika spada na ziemię w fontannie krwi. Przeciwnik zatacza się do tyłu o K3 metry i pada martwy.

Skrzydło

1. Cios ześlizguje się i trafia w skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **Zr**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty latające**).
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi. Ofiara przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Cios rani skrzydło przeciwnika. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **Zr**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty latające**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
4. Cios zadaje płytką, lecz bolesną ranę. **Zr** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy.
5. Cios uszkadza mięśnie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak

szybujące, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze.
6. Cios trafia w bark przeciwnika, tnąc mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę.
7. Cios trafia w skrzydło, przecinając ścięgna. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** przeciwnika zmniejsza się o połowę.
8. Cios rani głęboko skrzydło przeciwnika, poważnie uszkadzając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci 1 punkt **ŻW**.
9. Cios tnie głęboko skrzydło przeciwnika, łamiąc kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**.
10. Cios zadaje potężną ranę przeciwnikowi, niemal przecinając na pół jego skrzydło. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem.
11. Przeciwnika patrzy osłupiały na krew, tryskający z kikuta pozostałego po obciętym skrzydle, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Utrata skrzydła, oznacza że przeciwnik na stałe traci zdolność latania.
12. Cios odrąbuje skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Skutki utraty skrzydła są opisane wyżej, w punkcie 11.
13. Cios odcina skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek krwawienia K6 punktów **ŻW**. Utrata skrzydła, oznacza że przeciwnik na stałe traci zdolność latania.
14. Cios przecina tętnicę. Krew tryska obfitym strumieniem. Wróg umiera prawie natychmiast w skutek utraty krwi.
15. Cios ucina skrzydło wroga, który upada nieprzytomny na ziemię, uderzając głową o kamień lub przeraźliwie skrzecząc roztrzaskują się o ziemię. Natychmiast ginie.
16. Cios ucina skrzydło przeciwnika i zagłębia się w jego bark. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

GŁOWA

1. Gdy broń muska głowę przeciwnika, ten uchyla się, ratując w ten sposób życie, ale tracąc koniuszek ucha lub kitę na hełmie. Ponadto traci równowagę, więc w następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem uderzeń.
2. Cios ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może tylko parować twoje ciosy.
3. Cięcie w głowę oszałamia wroga, który przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem uderzeń.
4. Cios w głowę oszałamia przeciwnika, który przez następną rundę nie może nic robić.
5. Mocny cios w głowę oszałamia wroga do tego stopnia, że przez następne K4 rundy nie może nic robić.
6. Cios ogłusza przeciwnika, który pada na ziemię, upuszczając wszelkie trzymane przez siebie przedmioty. W następnej rundzie uważa się go za *cel nieruchomy*, a później, przez K4 rundy, nie może robić poza parowaniem uderzeń.
7. Cios zdziera przeciwnikowi płat skóry na głowie. Rana bardzo krwawi, zalewając mu oczy. Do czasu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy, wymagające użycia wzroku (łącznie z testem trafienia), są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%.
8. Cios trafię w szczękę przeciwnika, łamiąc żuchwę i wybijając kilka zębów. W następnej rundzie wróg może tylko parować uderzenia. Konieczność wypluwania krwi i resztek zębów powoduje, że do końca boju walczy z ujemnym modyfikatorem -10%. Rana pozostawi po sobie potężną szramę, dzięki której Mistrz Gry, w zależności od okoliczności, może przyznawać modyfikatory ±10% do testów **CHA**.
9. Przeciwnik traci oko (jeśli to konieczne, należy określić losowo które). W następnej rundzie nie może nic robić, a do momentu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Wskutek ciosu przeciwnik doznaje szoku i niezdolny do ruchu osuwa się na ziemię. Utrata przytomności trwa K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej.
11. Wskutek ciosu przeciwnik traci przytomność. Odzyskuje ją po K10 godzinach lub po otrzymaniu pomocy medycznej. Po ocknięciu musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku wskutek trwałego uszkodzenia mózgu traci -10% z każdej *cechy głównej*.
12. Cios przecina tętnicę szyjną przeciwnika. Walczących zalewa fontanna krwi. Przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrwawi się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.
13. Cios rozbija czaszkę przeciwnika, który pada nieprzytomny na ziemię. Umrze po upływie K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej, musi też wykonać udany test **ODP** z ujemnym modyfikatorem -20%, gdyż w przeciwnym wypadku traci wskutek trwałego uszkodzenia mózgu -K3x10% z każdej *cechy głównej*.
14. Cios głęboko rani głowę przeciwnika. Wróg prawie natychmiast umiera.
15. Cios prawie przecina na pół głowę przeciwnika. Jeśli nie uda się wykonać udanego testu **WW**, oswobodzenie broni zajmie całą następną rundę. Wróg natychmiast ginie.
16. Głowa przeciwnika leci w losowo określonym kierunku i upada w odległości K3 metrów od ciała.

KORPUS

1. Cios trafia w klatkę piersiową przeciwnika, ale nie jest groźny. Siła uderzenia pozbawia jednak wroga tchu, w ciągu następnej rundy może tylko parować ciosy.
2. Cios lekko rani mostek przeciwnika. Wróg, zgięty wpół w skutek przejmującego bólu, w następnej rundzie nie może nic robić.
3. Cios trafia w klatkę piersiową wroga, łamiąc mu żebro. Przeciwnika pada na ziemię i przez następne K4 rundy, kiedy się podnosi może tylko parować uderzenia.
4. Cios boleśnie rani brzuch przeciwnika. Jakimś cudem ważne organy zostają nietknięte, ale i tak wróg pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty i nie może robić nic (poza zasłanianiem się tarczą jeśli ją ma) przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje wstać na nogi.
5. Tniesz wroga głęboko przez żebra, odrzucając go do tylu o K3x30 centymetrów. Wróg pada potem na ziemię. Jest oszołomiony i przez następne K4 rundy traktowany jest jak *cel nieruchomy*, po czym przez kolejne K4 rundy może tylko parować uderzenia, usiłując wstać na nogi.
6. Cios łamie kilka żeber przeciwnika. W następnej rundzie nie może on nic robić, a później, do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% (modyfikator ten stosowany jest też do innych działań, jeśli zadecyduje tak Mistrz Gry).
7. Cios łamie obojczyk wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu bólu, wszystkie *cechy główne* przeciwnika zmniejszają się o -10%.
8. Cios głęboko rani bok wroga, przecinając ścięgna i mięśnie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ból zmniejsza wszystkie *cechy główne* o -10%. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy jest traktowany jak *cel nieruchomy*. Później co rundę musi wykonywać test **ZR**, jeśli test będzie nieudany, wróg nadal będzie traktowany jak *cel nieruchomy*. Udany test oznacza, że powstając na nogi, przez K4 rundy wróg może tylko parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci wszystkie umiejętności związane z poruszaniem się i **ZR**.
9. Cios głęboko rani brzuch wroga, który pada nieprzytomny na ziemię, tracąc wskutek krwotoku wewnętrznego co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, jeden punkt **ŻW**.
10. Ostrze broni prześlizguje się pomiędzy żebrami wroga i przebija płuco. Wróg pada nieprzytomny na ziemię, tracąc co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, K4 punkty **ŻW**. Nawet później wróg będzie całkowicie wyłączony z akcji przez co najmniej 10 tygodni, na stałe traci też -5% **ODP**.
11. Broń przebija podbrzusze wroga i zadaje mu poważne obrażenie wewnętrzne. Przeciwnik pada z bólu na ziemię, może jedynie parować uderzenia. W każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Po otrzymani pomocy medycznej będzie mógł poruszać się z prędkością połowy tempa *ostrożnego*, a na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek ruchem.
12. Broń wbija się w kręgosłup przeciwnika. Wróg pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie sparaliżowany od pasa w dół. Rekonwalescencja odbywa się jak wyżej, w punkcie 11, jeśli wynik testu jest pomyślny.
13. Broń przebija brzuch przeciwnika, wywołując liczne krwotoki wewnętrzne. Wróg pada w bólu na ziemię, mogąc jedynie parować. W każdej rundzie musi

wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Dodatkowo, do momentu otrzymania pomocy medycznej, w każdej rundzie traci na skutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Rekonwalescencja trwa 10 tygodni, ale pod każdym innym względem jest identyczna z punktem 11.

14. Cios prześlizguje się między żebrami przeciwnika i przebija serce. Wróg ginie w ciągu kilku sekund.
15. Cios wypruwa wnętrzności przeciwnika, który natychmiast ginie.
16. Przeciwnik pada na ziemię przecięty na dwoje. Ginie na miejscu.

NOGA

1. Cios ześlizguje się i trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i jeśli nie wykona udanego testu **ZR** upuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi, który w następnej rundzie może tylko parować uderzenia.
3. Cios rani łydkę przeciwnika. Wróg pada na ziemię i jeśli nie uda mu się wykonać testu **ZR**, upuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty. Przez następne K4 rundy, kiedy wstaje na nogi, może tylko parować ciosy, jeśli - oczywiście - trzyma w ręku coś, co się do tego nadaje.
4. Cios zadaje płytką, lecz bolesną ranę. **SZ** i **ZR** przeciwnika zmniejszają się o połowę na K4 rundy.
5. Cios trafia w kolano przeciwnika, miażdżąc mu rzepkę. Wróg musi wykonać udany test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
6. Cios trafia w biodro przeciwnika, tnąc mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
7. Cios trafia w łydkę, przecinając ścięgna, przeciwnika pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
8. Cios rani głęboko nogę przeciwnika, poważnie uszkadzając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Twój wróg pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci 1 punkt **ŻW**.
9. Cios tnie głęboko udo przeciwnika, przecinając tętnicę. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**.
10. Cios zadaje potężną ranę przeciwnikowi, niemal przecinając na pół jego nogę. Wróg pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej będzie mógł poruszać się z prędkością połowy tempa *ostrożnego*, a na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek ruchem.
11. Przeciwnika patrzy osłupiały na krew, tryskający z kikuta pozostałego po obciętej stopie, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Strata stopy zmniejsza na stałe **SZ** i **ZR** do połowy. Koszt rozwoju tych cech, a także umiejętności związanych z ruchem jest dwukrotnie większy.
12. Cios odrąbuje nogę przeciwnika na wysokości kolana. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Skutki utraty części nogi są opisane wyżej, w punkcie 11.
13. Cios odcina nogę wroga w biodrze. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek krwawienia K6 punktów **ŻW**. Wskutek utraty nogi **SZ** i **ZR** na stale zmniejszają się do połowy. Koszt rozwoju tych cech jest potrojony, a bohater traci wszystkie umiejętności związane z ruchem i nigdy nie może takowych nabywać.
14. Cios przecina tętnicę udową. Krew tryska obfitym strumieniem. Wróg umiera prawie natychmiast w skutek utraty krwi.
15. Cios ucina nogę wroga, który pada nieprzytomny na ziemię, uderzając głową o kamień lub inny przedmiot tak mocno, że miażdży sobie czaszkę. Natychmiast ginie.
16. Cios ucina nogę przeciwnika i zagłębia się w jego podbrzusze. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

OBUCHOWA BROŃ RĘCZNA:

RAMIĘ

1. Cios muska ramię przeciwnika, który, chcąc uniknąć poważniejszych obrażeń, cofa je gwałtownie, upuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.
2. Cios zdziera skórę na kłykciach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale przeciwnik upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w dłoni.
3. Cios trafia w przedramię przeciwnika, unieruchamiając dłoń na następną rundę i zmuszając wroga do upuszczenia trzymanych w niej przedmiotów.
4. Cios trafia w grzbiet dłoni przeciwnika. Upuszcza on wszystko, co trzymał w tej dłoni, i nie może nią władać przez następne K4 rundy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -10%.
5. Silnie uderzasz w przedramię przeciwnika. Upuszcza on wszystko, co trzymał w dłonie i nie może nią władać przez następne K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -20%.
6. Cios trafia w obojczyk wroga. Upuszcza on wszystko, co trzyma w ręku, która jest niewładna przez K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się modyfikator -20%.
7. Cios trafia w przedramię przeciwnika, przemieszczając kości. Upuszcza on wszystko, co trzymał w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Cios trafia i przemieszcza obojczyk wroga. Upuszcza on wszystko, co trzymał w trafionej ręce, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
9. Cios trafia w przedramię wroga, łamiąc mu kości. Upuszcza on wszystko, co trzyma w trafionej ręce, i nie może nią władać do momentu wyleczenia. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szansa, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć **ZR** aż do połowy - decyduje o tym MG.
10. Cios trafia ramię przeciwnika, łamiąc mu kości. Upuszcza on wszystko, co trzyma w trafionej ręce, i nie może nią władać do momentu wyleczenia. Patrz punkt 9.
11. Cios trafia w dłoń przeciwnika, łamiąc mu K3 palce. Wróg upuszcza wszystko, co trzymał w tej dłoni i nie może nią władać do momentu wyleczenia. Patrz punkt 9.
12. Cios miażdży dłoń przeciwnika. Odłamki kości przecinają tętnice, mięśnie i skórę. Z rany tryska krew, powodując utratę 1 punktu **ŻW** na rundę, aż do momentu zatamowania jej upływu. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg nie może nic robić do momentu otrzymania pomocy medycznej. Z dłonie nie można korzystać dopóki się ona nie zrośnie. Odniesione poważne obrażenia powodują, że wszystkie testy opieki medycznej wykonywane są w ujemnym modyfikatorem -20%, a test nieudany o 30% i więcej oznacza, że dłoń trzeba amputować. Od tej chwili do wszystkich testów **ZR** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -20%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
13. Cios miażdży łokieć przeciwnika, powodując rozległe krwawienie. Ranny traci 4 punkty **ŻW** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Przeciwnik nie może nic robić do momentu otrzymania pomocy medycznej, a odniesione poważne obrażenia powodują, że wszystkie testy opieki medycznej wykonywane są w ujemnym modyfikatorem -20%. Do momentu zrośnięcia się kości przedramię jest unieruchomione, tak jak w punkcie 9. Nieudany test opieki medycznej oznacza, że ręka już nigdy nie będzie sprawna.
14. Cios miażdży ramię i bark przeciwnika. Odłamki kości wywołują krwotok wewnętrzny, co oznacza utratę 6 punktów **ŻW** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Przeciwnika nie może nic robić do momentu otrzymania pomocy medycznej, a odniesione poważne obrażenia powodują, że wszystkie testy opieki medycznej wykonywane są w ujemnym modyfikatorem -20%. Do momentu zrośnięcia się kości ramię jest unieruchomione, a nieudany test opieki medycznej oznacza, że ręka nigdy już nie będzie sprawna, tak jak w punkcie 12.
15. Cios miażdży kości. Jakiś ostry odłamek przecina dużą tętnicę. Wróg ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Cios miażdży rękę przeciwnika i wbija ostre odłamki kości w jego klatkę piersiową, niszcząc organy wewnętrzne. Siła ciosu odrzuca martwego wroga o K3 metry.

SKRZYDŁO

1. Cios ześlizguje się i trafia w skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**).
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi. Ofiara przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Cios rani skrzydło przeciwnika. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
4. Cios zadaje bolesną lecz niegroźną ranę. **ZR** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy.
5. Cios uszkadza nerw wskutek czego drętwieje skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak *szybujące*, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze.
6. Cios trafia w bark przeciwnika, tłucząc mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę.

7. Cios trafia w skrzydło, przemieszczając kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** przeciwnika zmniejsza się o połowę.
8. Cios trafia w skrzydło znacznie przemieszczając kości, poważnie uszkadzając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej).
9. Cios miażdży kości skrzydła przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku), jeśli przeżyje upadek do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać ze skrzydła. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć zdolność lotu o 1 poziom. Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu krwotoku wewnętrznego traci co rundę 1 punkt **ŻW**.
10. Cios łamie kości skrzydła. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, jeśli przeżyje upadek co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku wewnętrznego traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem.
11. Cios miażdży skrzydło przeciwnika. Odłamki kości przecinają liczne naczynia krwionośne, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej na skutek silnego krwotoku wewnętrznego traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Kości zrastają się jak w punkcie 9, ale jeśli zrosną się źle, skrzydło będzie sztywne, co na stałe zmniejszy zdolność lotu o dwa poziomy.
12. Cios druzgocze skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Skrzydło zrasta się tak jak w punkcie 11 powyżej.
13. Cios zmienia skrzydło przeciwnika w krwawą miazgę. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek silnego krwawienia wewnętrznego K6 punktów **ŻW**. Skrzydło zrasta się tak jak w punkcie 11 powyżej.
14. Cios miażdży kości, odłamki przebijają tętnice. Wróg umiera prawie natychmiast w skutek utraty krwi.
15. Cios druzgocze skrzydło wroga, który upada nieprzytomny na ziemię, uderzając głową o kamień lub przeraźliwie skrzecząc roztrzaskują się o ziemię. Natychmiast ginie.
16. Cios miażdży skrzydło przeciwnika, a oręż zagłębia się w jego bark. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

GŁOWA

1. Przeciwnik uchyla się, gdy broń ledwo muska jego głowę. Utraciwszy równowagę, w następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem.
2. Cios prześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może on tylko parować ciosy.
3. Cios w bok głowy oszałamia wroga, który przez następne K4 rundy nie może nic robić poza parowaniem.
4. Cios w głowę oszałamia wroga, który przez następną rundę nie może nic robić.
5. Mocny cios w głowę oszałamia twojego wroga do tego stopnia, że przez następne K4 rundy nie może nic robić.
6. Cios ogłusza przeciwnika, który pada na ziemię, upuszczając wszelkie trzymane przedmioty. W następnej rundzie uważa się go za *cel nieruchomy*, a później, przez K4 rundy, nie może nic robić poza parowaniem uderzeń.
7. Cios oszałamia przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy (łącznie z testem trafienia) są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%.
8. Cios trafia w szczękę przeciwnika, łamiąc żuchwę i wybijając kilka zębów. W następnej rundzie nie może on nic robić, poza parowaniem uderzeń. Konieczność wypluwania krwi i resztek zębów powoduje, że do końca walczy on z ujemnym modyfikatorem -10%. Rana pozostawi po sobie potężną szramę, dzięki której Mistrz Gry, w zależności od okoliczności, może przyznawać modyfikatory ±10% do testów **CHA**.
9. Przeciwnik traci oko (jeśli to konieczne, określ losowo, które). W następnej rundzie nie może nic robić, a do momentu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Wskutek ciosu przeciwnik doznaje szoku i niezdolny do wykonywania jakiegokolwiek ruchu osuwa się na ziemię. Utrata nieprzytomności trwa K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej.
11. Wskutek ciosu przeciwnik traci przytomność. Odzyskuje ją po K10 godzinach lub po otrzymaniu pomocy medycznej. Po ocknięciu się musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku wskutek trwałego uszkodzenia mózgu traci -10% z każdej cechy głównej.
12. Cios miażdży kości czaszki, powodując wylew krwi do mózgu. Przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrwawi się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej. Po ocknięciu się musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku wskutek trwałego uszkodzenia mózgu traci -10% z każdej *cechy głównej*.
13. Cios rozbija czaszkę przeciwnika, który natychmiast pada nieprzytomny na ziemię. Umrze po upływie K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej, musi też wykonać udany test **ODP** z ujemnym modyfikatorem -20%, gdyż w przeciwnym wypadku traci wskutek trwałego uszkodzenia mózgu -K3x10% z każdej cechy głównej.
14. Cios łamie kark wroga. Przeciwnik prawie natychmiast umiera.
15. Cios miażdży głowę przeciwnika. Obaj zostajecie ochlapani odłamkami kości i mózgu. Wróg ginie natychmiast.
16. Głowa przeciwnika znika w fontannie krwi i odłamków kości, które upadają w promieniu K3 metrów od ciała.

KORPUS

1. Siła uderzenia pozbawia przeciwnika tchu, w następnej rundzie przeciwnik może tylko parować.
2. Cios trafia w mostek przeciwnika. Wróg, zgięty wpół wskutek przejmującego bólu, w następnej rundzie nie może nic robić.
3. Cios trafia w klatkę piersiową wroga, obijając mu kilka żeber. Przeciwnika pada na ziemię i przez następne K4 rundy, podnosząc się, może tylko parować uderzenia.
4. Cios trafia w brzuch przeciwnika. Wróg pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty i nie może robić nic (poza zasłanianiem się tarczą, jeśli ją ma) przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje wstać na nogi.
5. Siła twego uderzenia pozbawia wroga tchu i odrzuca go tyłu o K3x30 centymetrów. Wróg pada potem na ziemię. Jest oszołomiony i przez następne K4 rundy traktowany jest jak *cel nieruchomy*, po czym przez kolejne K4 rundy może tylko parować ciosy, usiłując wstać na nogi.
6. Cios łamie kilka żeber wroga. W następnej rundzie nie może on nic robić, a później, do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% (jeśli zdecyduje tak Mistrz Gry, modyfikator ten stosowany jest też do innych działań).
7. Cios łamie obojczyk wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu bólu wszystkie główne cechy przeciwnika zmniejszają się o -10%.
8. Cios trafia w bok wroga, łamiąc żebra i odbijając organy wewnętrzne. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ból zmniejsza wszystkie *cechy główne* o -10%. Przeciwnika pada na ziemię i przez następne K4 rundy jest traktowany jak *cel nieruchomy*. Później co rundę musi wykonywać test **ZR**, jeśli test będzie nieudany, wróg nadal będzie traktowany jak *cel nieruchomy*. Udany test oznacza, że powstając na nogi, przez K4 rundy wróg może tylko parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci wszystkie umiejętności związane z poruszaniem się i **ZR**.
9. Cios trafia w brzuch wroga, który pada nieprzytomny na ziemię, tracąc wskutek krwotoku wewnętrznego co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, jeden punkt **ŻW**.
10. Cios łamie jedno z żeber wroga. Jego odłamek przebija płuco nieprzyjaciela. Wróg pada nieprzytomny na ziemię, tracąc co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, K4 punkty **ŻW**. Nawet później wróg będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni, na stałe traci też -10% **ODP**.
11. Cios zadaje wrogowi poważne obrażenie wewnętrzne. Przeciwnik pada z bólu na ziemię, może jedynie parować uderzenia. W każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Po otrzymani pomocy medycznej będzie mógł poruszać się z prędkością połowy tempa *ostrożnego*, a na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek ruchem.
12. Cios trafia w kręgosłup przeciwnika. Wróg pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie sparaliżowany od pasa w dół. Rekonwalescencja odbywa się jak wyżej, w punkcie 11, jeśli wynik testu jest pomyślny.
13. Cios trafia przeciwnika w brzuch, miażdżąc nerki i wywołując potężny krwotok wewnętrzny. Przeciwnik pada w bólu na ziemię, mogąc jedynie parować. W każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Dodatkowo, do momentu otrzymania pomocy medycznej, w każdej rundzie traci na skutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Rekonwalescencja trwa 10 tygodni, ale pod każdym innym względem jest identyczna z punktem 11.
14. Cios miażdży klatkę piersiową przeciwnika, odłamki kostne przebijają serce. Wróg ginie w ciągu kilku sekund.
15. Cios miażdży wnętrzności przeciwnika, który natychmiast ginie z powodu licznych obrażeń wewnętrznych i silnego krwotoku wewnętrznego.

16. Cios miażdży kręgosłup przeciwnika. Wróg pada na ziemię, drga kilka sekund i nieruchomieje.

NOGA

1. Cios ześlizguje się i trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i jeśli nie wykona udanego testu **ZR** upuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi, który w następnej rundzie może tylko parować uderzenia.
3. Cios trafia w stopę wroga. W następnej rundzie **SZ** i **ZR** wroga są zmniejszane do połowy, może jedynie parować uderzenia (i podskakiwać oraz kląć).
4. Przeciwnika pada na ziemię i jeśli nie wykona udanego testu **ZR**, upuszcza wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty. Przez następne K4 rundy, wstając, może tylko parować ciosy, jeśli jeszcze ma czym to robić.
5. Cios trafia w nerw przeciwnika, miażdżąc mu rzepkę. Wskutek czego drętwieje mu noga. **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się o połowę na okres K4 rund.
6. Cios trafia w kostkę przeciwnika, skręcając ją, co oznacza, że musi on wykonać test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 4 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
7. Cios trafia w kolano przeciwnika, przemieszczając je, co oznacza, że musi on wykonać test połowy **ZR**, by uniknąć upadku na ziemię, jak w punkcie 4 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
8. Cios przemieszcza biodro przeciwnika, co oznacza, że musi on wykonać test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 4 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
9. Twój silny cios trafia w goleń przeciwnika, łamiąc mu kości. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 4 wyżej), aż do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać z nogi. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć **SZ** i **ZR** aż do połowy - decyduje o tym Mistrz Gry.
10. Cios łamie kość udową przeciwnika. Wróg pada na ziemię (patrz punkt 4 wyżej) i co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci 1 punkt **ŻW**. Nie może korzystać z nogi do chwili zrośnięcia się kości, patrz punkt 9.
11. Cios miażdży stopę przeciwnika. Odłamki kości przecinają liczne naczynia krwionośne, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Kości zrastają się jak w punkcie 9, ale jeśli zrosną się źle, stopa i kostka będą sztywne, co na stałe zmniejszy **SZ** i **ZR** do trzech czwartych ich poprzedniej wysokości. Koszt rozwoju tych cech i nabycia umiejętności związanych z ruchem ulega podwojeniu.
12. Cios miażdży kolano wroga. Przeciwnik pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Kość zrasta się tak jak w punkcie 11 wyżej.
13. Cios miażdży biodro przeciwnika. Przeciwnik pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek krwawienia K6 punktów **ŻW**. Kość zrasta się jak w punkcie 11 wyżej.
14. Cios miażdży kość udową i piszczel wroga. Odłamek kości przebija tętnicę udową. Wróg umiera prawie natychmiast wskutek utraty krwi i szoku.
15. Cios miażdży nogę wroga, który pada na ziemię, uderzając głową o kamień lub inny przedmiot tak mocno, że miażdży sobie czaszkę. Natychmiast ginie.
16. Cios miażdży nogę przeciwnika, a broń zagłębia się w jego podbrzusze. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

KŁUTA BROŃ RĘCZNA:

RAMIĘ

1. Cios muska ramię przeciwnika, który chcąc uniknąć poważniejszej rany, cofa je gwałtownie, upuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.
2. Cios rani dłoń przeciwnika, nie zadając żadnych poważniejszych obrażeń, ale zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanych w dłoni przedmiotów.
3. Cios lekko rani przedramię przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty, a w następnej rundzie trafiona dłoń jest niesprawna.
4. Cios rani grzbiet dłoni przeciwnika, zadając poważne obrażenia. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
5. Cios rani przedramię przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
6. Cios boleśnie rani przeciwnika, tnąc nerwy i uszkadzając kość. Ogromny ból sprawia, że przez K6 rund przeciwnik nie może jej używać.
7. Cios głęboko rani bark wroga, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Broń wbija się w obojczyk wroga, rana jest głęboka aż do kości. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednego **A**) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
9. Cios głęboko rani przeciwnika, łamiąc mu kości przedramienia. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
10. Broń głęboko wbija się w ramię przeciwnika, łamiąc mu kości ramienia. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednego **A**) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Broń wbija się w dłoń przeciwnika, odrywając mu K3 palce. Wróg upuszcza wszystko, co trzymał w tej dłoni, i nie może jej używać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Od tej chwili do wszystkich testów **ZR** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -5% na każdy utracony palec. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
12. Broń wbija się w przegub i odrywa w nadgarstku dłoń przeciwnika. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 4 punktów **ŻW** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Od tej chwili do wszystkich testów **ZR** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -20%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
13. Cios przecina arterię umieszczoną po wewnętrznej stronie łokcia. Ofiara ciosu pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
14. Broń wbija się głęboko w bark przeciwnika, wywołując krwotok do płuc. Ofiara ciosu pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i co rundę traci K6 punktów **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednego **A**) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
15. Broń przebija ramię przeciwnika i wbija się w jego serce. Wróg ginie na miejscu.
16. Broń muska bark przeciwnika i wbija się w jego szyję. Wróg ginie na miejscu.

SKRZYDŁO

1. Cios ześlizguje się i trafia w skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**).
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi. Ofiara przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Cios drasnął skrzydło przeciwnika. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
4. Broń wbija się w skrzydło przeciwnika, który zaczyna syczeć z bólu. **ZR** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy.
5. Cios uszkadza nerw wskutek czego drętwieje skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak *szybujące*, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze.
6. Cios trafia w bark przeciwnika, rozdzierając mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
7. Cios trafia w skrzydło, przemieszczając kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
8. Cios przebija skrzydło znacznie przemieszczając kości, rozrywając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni

lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.

9. Broń przebija na wylot skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku), jeśli przeżyje upadek do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać ze skrzydła. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć zdolność lotu o 1 poziom. Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu krwotoku wewnętrznego traci co rundę 1 punkt **Żw**.
10. Broń przebija na wylot skrzydło i rozrywa arterie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, jeśli przeżyje upadek co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku wewnętrznego traci K4 punkty **Żw**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Cios przebija na wylot skrzydło przeciwnika rozcinając arterię, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej na skutek silnego krwotoku wewnętrznego traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
12. Broń zagłębia się głęboko w skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
13. Cios przebija skrzydło przeciwnika poważnie przemieszczając kości. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek silnego krwawienia wewnętrznego K6 punktów **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
14. Broń odbija się od kości barku wroga i grzęźnie w klatce piersiowe. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
15. Broń rozrywa jedną z głównych arterii w skrzydle wroga. Wróg ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Cios rozrywa na strzępy skrzydło przeciwnika, a oręż zagłębia się w jego bark. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

GŁOWA

1. Broń muska ucho wroga, ale nie zadaje żadnych poważniejszych obrażeń. W następnej rundzie przeciwnik może tylko parować ciosy.
2. Cios ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może tylko parować twoje ciosy.
3. Ostrze zrywa skórę z policzka wroga. Przez następne K4 rundy przeciwnik może tylko parować ciosy.
4. Cios trafia w głowę przeciwnika, ale ześlizguje się z niej. W następnej rundzie oszołomiony przeciwnik nie może nic robić.
5. Cios ześlizguje się ze skroni przeciwnika. Przez następne K4 rundy oszołomiony wróg nie może nic robić.
6. Broń trafia przeciwnika prosto w czoło, lecz zamiast się wbić, ześlizguje się z kości. Ofiara ciosu pada na ziemię, w następnej rundzie jest traktowana jak *cel nieruchomy*.
7. Cios zdziera przeciwnikowi płat skóry na głowie. Rana bardzo krwawi, zalewając mu oczy. Do czasu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy, wymagające użycia wzroku (łącznie z testem trafienia), są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%.
8. Cios ześlizguje się po szczęce wroga, wybijając mu zęby i raniąc dziąsła. W następnej rundzie ofiara może tylko parować ciosy, po czym, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%.
9. Broń przebija grzbiet nosa przeciwnika i wyłupuje mu oko. W następnej rundzie wróg nie może nic robić, a do chwili otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Ofiara traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Broń wybija przednie zęby wroga i wychodzi tuż pod uchem. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię i przez następne K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Cios trafia w czoło wroga, wbijając w mózg odłamki kości. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię i nie może nic robić przez K10 godzin lud do momentu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie z powodu uszkodzenia mózgu wartość wszystkich jej *cech głównych* spada o -10%.
12. Broń przebija tętnicę. Z szyi przeciwnika bucha krew. Ofiara pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej umiera w ciągu następnych K6 rund.
13. Broń trafia prosto w nos przeciwnika, wbijając się mózg. Wróg pada na ziemię i umiera po upływie K4 rund, chyba że wcześniej otrzyma pomoc medyczną. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie z powodu uszkodzenia mózgu wartość *cech głównych* spada o -10%.
14. Cios trafia w szyję wroga, przebijając kręgosłup. Ofiara pada na ziemię, charcze i umiera.
15. Cios trafia w oko przeciwnika, wbijając się w mózg. Wróg ginie na miejscu. Jeśli nie uda ci się wykonać udanego testu **WW**, oswobodzenie broni zajmie ci całą następną rundę.
16. Cios trafia prosto między oczy przeciwnika. Wróg ginie na miejscu.

KORPUS

1. Cios zadrasnął klatkę piersiową wroga, który - próbując się przed nim uchylić - traci równowagę. W następnej rundzie może tylko parować ciosy, gdyż próbuje odzyskać równowagę.
2. Cios trafia w mostek wroga, sprawiając mu silny ból. Z tego powodu przeciwnik przez następną rundę nie może nic robić.
3. Cios drasnął klatkę piersiową wroga, odbijając się od jego żebra. Wróg pada na ziemię i przez następne K4 rundy, dopóki nie wstanie, nie może robić nic poza parowaniem ciosów.
4. Cios boleśnie wbija się w brzuch przeciwnika. Jakimś cudem ważne organy zostają nietknięte, ale i tak wróg pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty i nie może robić nic (poza zasłanianiem się tarczą jeśli ją ma) przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje wstać na nogi.
5. Broń wbija się pod obojczyk wroga. Przeciwnik pada na ziemię i przez K4 rundy jest oszołomiony. W tym czasie, wstając na nogi, może jedynie parować ciosy.
6. Broń wbija się w brzuch przeciwnika - boleśnie, lecz niezbyt groźnie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej wróg atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%.
7. Cios trafia w obojczyk wroga, miażdżąc go. Do chwili otrzymania pomocy medycznej ból redukuje wszystkie główne cechy o -10%.
8. Cios głęboko rani bok wroga, przecinając ścięgna i mięśnie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ból zmniejsza wszystkie *cechy główne* o -10%. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy jest traktowany jak *cel nieruchomy*. Później co rundę musi wykonywać test **Zr**, jeśli test będzie nieudany, wróg nadal będzie traktowany jak *cel nieruchomy*. Udany test oznacza, że powstając na nogi, przez K4 rundy wróg może tylko parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci wszystkie umiejętności związane z poruszaniem się i **Zr**.
9. Broń głęboko wbija się w brzuch wroga, który pada nieprzytomny na ziemię, tracąc wskutek krwotoku wewnętrznego co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, jeden punkt **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
10. Broń przebija płuco przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żw**. Nawet później wróg będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni, na stałe traci też -5% **Odp**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Broń wbija się w brzuch przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych. Wróg, zwijając się z bólu, pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
12. Broń trafia prosto w kręgosłup przeciwnika i więźnie pomiędzy kręgami. Wróg pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie zostanie sparaliżowany od pasa w dół. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
13. Broń trafia w kręgosłup wroga, przebijając go na wylot. Ofiara ciosu pada nieprzytomna na ziemię. Do momentu pełnego wyzdrowienia wysokość jej wszystkich *cech głównych* zostaje zmniejszona do połowy, do chwili otrzymania pomocy medycznej, z powodu wewnętrznego krwotoku, ofiara traci co rundę K4 punkty **Żw**. Pełne uzdrowienie trwa 10 tygodni. Do tego czasu przeciwnik traci wszystkie umiejętności związane z ruchem. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej

(po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
14. Cios trafia w brzuch przeciwnika, przebijając kilka organów wewnętrznych. Przeciwnika pada na ziemię i pluje krwią. Ginie po kilku sekundach.
15. Cios całkowicie niszczy kilka kręgów szyi wroga. Jego głowa przez chwilę się chwieje, po czym słychać wyraźny trzask. Przeciwnik ginie na miejscu.
16. Broń przebija serce nieprzyjaciela, co powoduje, że zarówno ono, jak i jego właściciel przestają funkcjonować.

NOGA

1. Cios trafia w łydkę wroga, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu **Zr** wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi, który w następnej rundzie może tylko parować uderzenia.
3. Cios drasnął udo przeciwnika, i z tego powodu traci on równowagę i pada na ziemię. Jeżeli nie wykona udanego testu **Zr**, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez następne K4 rundy, gdy usiłuje wstać, wróg może tylko parować ciosy.
4. Broń wbija się w nogę przeciwnika. **Sz** i **Zr** wroga na K4 rundy spadają do połowy, kiedy w bólu podskakuje on na jednej nodze.
5. Cios uszkadza kostkę wroga, przecinając kilka ścięgien i unieruchamiając całą nogę. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **Sz** i **Zr** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara ciosu musi wykonać udany test **Zr**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
6. Broń wbija się w biodro przeciwnika, tnąc mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **Zr**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **Sz** i **Zr** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
7. Broń przebija udo wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **Sz** i **Zr** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **Zr**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
8. Broń przebija stopę wroga, przygważdżając ją do ziemi. Do momentu wyciągnięcia broni (wymagany udany test **Zr**) wszystkie testy związane z ruchem są automatycznie nieudane. Do tego momentu ofiara może jedynie zataczać niewielkie kółka. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
9. Cios wbił się głęboko w nogę wroga, przebił mięśnie, zadrasnął kość i wyszedł po drugiej stronie. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci 1 punkt **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
10. Broń wbija się głęboko w udo przeciwnika, przecinając jedną z głównych arterii. Ofiara strzału pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i nie może wstać, dopóki nie wykona udanego testu **Zr**. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę 1 punkt **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Broń przebija nogę przeciwnika, przecinając jedną z głównych arterii. Ofiara ciosu pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza wszystko, co trzyma w dłoniach. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żw**. Ofiara ciosu może wstać lub chodzić tylko wtedy, gdy podtrzymuje ją przynajmniej jedna osoba. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
12. Cios całkowicie miażdży kolano przeciwnika, który pada na ziemię i może jedynie parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
13. Cios miażdży rzepkę kolana przeciwnika i wychodzi po drugiej stronie nogi, co całkowicie niszczy kolano. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
14. Broń odbija się od kości miednicy wroga i grzęźnie w podbrzuszu. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
15. Cios rozrywa jedną z głównych arterii w nodze przeciwnika. Wróg pada w kałużę krwi. Niemal natychmiast ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Broń zagłębia się w jego podbrzusze. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

PAZURY & ZĘBY:

RAMIĘ

1. Atak muska ramię wroga, który cofa je gwałtownie, chcąc uniknąć poważniejszej rany. Upuszcza on wszystko, co trzymał w dłoni.
2. Atak zdziera skórę z kłykci ofiary. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ofiara upuszcza wszystkie trzymane w dłoni przedmioty.
3. Przedramię ofiary jest mocno zadrapane, co unieruchamia je na następną rundę i powoduje upuszczenie trzymanych w ręce przedmiotów.
4. Dłoń i przegub ofiary są mocno podrapane. Upuszcza ona wszystko, co trzymała w tej dłoni, i nie może nią władać przez następne K4 rundy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -10%.
5. Atak pozostawia kilka głębokich zadrapań na przedramieniu ofiary. Upuszcza ona wszystko, co trzymała w dłoni, i nie może nią władać przez następne K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -20%.
6. Atak boleśnie rani bark ofiary. Upuszcza ona wszystko, co trzyma w ręku, która jest niewładna przez K6 rund. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, do wszelkich działań wykonywanych tą ręką stosuje się ujemny modyfikator -20%.
7. Atak boleśnie rani przedramię ofiary. Upuszcza ona wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Atak wydziera kawał mięśni z barku ofiary, odsłaniając kość obojczyka. Ofiara upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
9. Atak poważnie i boleśnie rani przedramię ofiary. Upuszcza ona wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
10. Atak poważnie i boleśnie rani przedramię ofiary. Upuszcza ona wszystko, co trzyma w dłoni, i nie może nią władać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
11. Dłoń i nadgarstek ofiary zostają pogryzione lub poharatane, ofiara traci K3 palce. Upuszcza ona wszystko, co trzyma w tej dłoni, i nie może jej używać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -5% na każdy utracony palec. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
12. Dłoń ofiary zostaje rozszarpana albo odgryziona w nadgarstku. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 4 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -20%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
13. Ręka ofiary zostaje rozszarpana lub odgryziona na wysokości łokcia. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 4 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone, a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -25%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
14. Napastnik tak mocno szarpie lub gryzie bark ofiary, że w końcu wyrywa jej ramię. Z rany tryska krew, co oznacza utratę 6 punktów **Żw** na rundę, aż do momentu zatamowania upływu krwi. Wróg pada nieprzytomny na ziemię. Utrata ramienia zmniejsza na stałe **Zr** o -10%, ponadto od tej chwili do wszystkich testów **Zr** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -30%. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
15. Pazury lub zęby przerywają tętnicę. Ofiara ginie natychmiast z powodu szoku i utraty krwi.
16. Ze szczątków ręki ofiary tryska fontanna krwi. Ranny zatacza się do tyłu o K3 metry i pada martwy.

SKRZYDŁO

1. Pazury lub zęby niegroźnie kaleczą skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **Zr**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty Latające**).
2. Cios wytrąca przeciwnika w równowagi. Ofiara przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Zęby lub pazury ranią skrzydło przeciwnika. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **Zr**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty Latające**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.

4. Pazury lub zęby wbijają się głęboko w skrzydło przeciwnika, który zaczyna syczeć z bólu. **ZR** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy.
5. Zęby lub pazury uszkadzają nerw wskutek czego drętwieje skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak *szybujące*, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze.
6. Cios trafia w bark przeciwnika, rozdzierając mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę.
7. Pazury lub zęby zagłębiają się w skrzydło, rwąc mięśnie i przemieszczając kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** przeciwnika zmniejsza się o połowę.
8. Cios przebija i poważnie uszkadza skrzydło znacznie przemieszczając kości, rozrywając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej).
9. Pazury lub zęby rozszarpują skrzydło, rozrywają mięśnie i gruchotają kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku), jeśli przeżyje upadek do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać ze skrzydła. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć zdolność lotu o 1 poziom. Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu krwotoku wewnętrznego traci co rundę 1 punkt **ŻW**.
10. Zęby lub pazury przebijają na wylot skrzydło i rozrywają arterie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, jeśli przeżyje upadek co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku wewnętrznego traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem.
11. Cios przebija na wylot skrzydło przeciwnika, pazury lub zęby rozrywają arterię, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej na skutek silnego krwotoku wewnętrznego traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
12. Pazury lub zęby zagłębiają się głęboko w skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**.
13. Cios zębów lub pazurów przebija skrzydło przeciwnika poważnie przemieszczając kości. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek silnego krwawienia wewnętrznego K6 punktów **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu wykonywanego podczas usuwania broni lub wyrwanie jej (po udanym teście **WW**, wymaga poświęcenie jednej *akcji*) oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
14. Pazury lub zęby rozrywają tętnicę. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
15. Skrzydło zostaje odgryzione lub wyszarpane z ciała. Wróg ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Pazury lub zęby miażdżą skrzydło ofiary. Odłamki kości tną naczynia krwionośne i wbijają się w narządy wewnętrzne w brzuchu. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

GŁOWA

1. Ofiara uchyla się, gdy zęby lub pazury muskają jej głowę. Ratuje życie, ale zostaje jej ucięty koniuszek ucha lub kita na hełmie. Utraciwszy równowagę, w następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem uderzeń.
2. Cios (lub obrzydliwy oddech) oszałamia ofiarę, która w następnej rundzie może tylko parować twoje ciosy.
3. Cios w głowę (lub odgryzienie ucha) oszałamia ofiarę, która przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem uderzeń.
4. Cios w głowę oszałamia ofiarę, która przez następną rundę nie może nic robić.
5. Mocny cios w głowę oszałamia ofiarę do tego stopnia, że przez następne K4 rundy nie może nic robić.
6. Cios w głowę ogłusza ofiarę, która pada na ziemię, upuszczając wszelkie trzymane przez siebie przedmioty. W następnej rundzie uważa się ją za *cel nieruchomy*, a później, przez K4 rundy, nie może robić poza parowaniem uderzeń.
7. Cios pozostawia na głowie ofiary kilka głębokich śladów pazurów lub zębów. Rany bardzo krwawią, zalewając oczy. Do czasu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy, wymagające użycia wzroku (łącznie z testem trafienia), są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10%.
8. Szczęka ofiary zostaje złamana, traci ona także kilka zębów. W następnej rundzie może tylko parować uderzenia. Konieczność wypluwania krwi i resztek zębów powoduje, że do końca boju walczy z ujemnym modyfikatorem -10%. Rana pozostawi po sobie potężną szramę, dzięki której Mistrz Gry, w zależności od okoliczności przyznaje modyfikatory ±10% do testów **CHA**.
9. Ofiara traci oko (jeśli to konieczne, określ losowo, które). W następnej rundzie nie może nic robić, a do momentu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Wskutek ciosu ofiara doznaje szoku i niezdolna do ruchu osuwa się na ziemię. Utrata przytomności trwa K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej.
11. Wskutek ciosu ofiara traci przytomność. Odzyskuje ją po K10 godzinach lub po otrzymaniu pomocy medycznej. Po ocknięciu musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku wskutek trwałego uszkodzenia mózgu traci -10% z każdej cechy głównej.
12. Cios pazurów lub uderzenie zębów przecina tętnicę szyjną ofiary, zalewając obu walczących fontanną krwi. Ofiara pada na ziemię i wykrwawi się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.
13. Miażdżący cios pazurów lub uderzenie zębów rozbija czaszkę ofiary, która pada na ziemię. Umrze po upływie K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej, musi też wykonać udany test **ODP** z ujemnym modyfikatorem -20%, gdyż w przeciwnym wypadku traci wskutek trwałego uszkodzenia mózgu -K3x10% z każdej *cechy głównej*.
14. Gardło ofiary zostaje rozerwane, a kręgosłup złamany. Ofiara prawie natychmiast umiera.
15. Kręgosłup ofiary zostaje złamany lub przegryziony. Ofiara natychmiast ginie.
16. Głowa ofiary zostaje odgryziona lub wyszarpnięta z ciała. Ofiara ginie na miejscu.

KORPUS

1. Pazury lub zęby sięgają klatki piersiowej ofiary, nie powodując wszakże uszkodzeń ciała. Siła uderzenia pozbawia jednak ofiarę tchu, co powoduje, że w następnej rundzie może ona tylko parować uderzenia.
2. Cios trafia w mostek ofiary, lekko ją raniąc. Ofiara, zgięta wpół w skutek przejmującego bólu, w następnej rundzie nie może nic robić.
3. Pazury lub zęby wbijają się w klatkę piersiową ofiary, lecz zatrzymują się na żebrach. Ofiara pada na ziemię i przez następne K4 rundy, podnosząc się może tylko parować.
4. Pazury lub zęby boleśnie ranią brzuch ofiary. Jakimś cudem najważniejsze organy zostają nietknięte, ale i tak wróg pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty i nie może robić nic (poza zasłanianiem się tarczą jeśli ją ma) przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje wstać na nogi.
5. Cios pazurów lub uderzenie zębów rwie ciało na klatce piersiowej ofiary, co odrzuca ją do tyłu o K3x30 centymetrów. Pada potem na ziemię. Jest oszołomiona i przez następne K4 rundy traktowana jest jak *cel nieruchomy*, po czym przez kolejne K4 rundy może tylko parować uderzenia, usiłując wstać na nogi.
6. Cios pazurów lub ugryzienie głęboko rani bok ofiary, uszkadza też nerkę. W następnej rundzie ofiara nie może nic robić, a później, do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% (modyfikator ten stosowany jest też do innych działań, jeśli zadecyduje tak Mistrz Gry).
7. Atak o centymetry mija gardło ofiary, jednak pazury lub zęby łamią jej obojczyk i rwą bark. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu bólu, główne cechy przeciwnika zmniejszają się o -10%.
8. Pazury lub zęby głęboko ranią brzuch ofiary, rwąc mięśnie i ścięgna. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ból zmniejsza główne cechy o -10%. Ofiara pada na ziemię i przez następne K4 rundy jest traktowana jak *cel nieruchomy*. Później co rundę musi wykonywać test **ZR**, jeśli test będzie nieudany, ofiara nadal będzie traktowana jak *cel nieruchomy*. Udany test oznacza, że powstając na nogi, przez K4 rundy ofiara może tylko parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci wszystkie umiejętności związane z poruszaniem się i zręcznością.
9. Cios pazurów lub ugryzienie głęboko rani brzuch ofiary, która pada nieprzytomna na ziemię, tracąc wskutek krwotoku wewnętrznego co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, jeden punkt **ŻW**.
10. Cios łamie jedno z żeber ofiary. Odłamek kości przebija jej płuco. Pada nieprzytomna na ziemię, tracąc co rundę, do momentu otrzymania pomocy

medycznej, K4 punkty **ŻW**. Nawet później ofiara będzie całkowicie wyłączona z akcji przez co najmniej 10 tygodni, na stałe traci też -10% **ODP**.
11. Uderzenie trafia w brzuch ofiary, powodując poważne obrażenia wewnętrzne. Ofiara pada w bólu na ziemię, może jedynie parować uderzenia. W każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Po otrzymani pomocy medycznej będzie mogła poruszać się z prędkością połowy tempa *ostrożnego*, a na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Do chwili pełnego wyzdrowienia ofiara traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek ruchem.
12. Pazury lub zęby trafiają w kręgosłup ofiary, miażdżąc kilka kręgów. Ofiara pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie sparaliżowana od pasa w dół. Rekonwalescencja odbywa się jak wyżej, w punkcie 11, jeśli wynik testu jest pomyślny.
13. Cios pazurów lub ugryzienie rozdziera brzuch ofiary, uszkadza ważne narządy i wywołując liczne krwotoki wewnętrzne. Ofiara pada w bólu na ziemię, może jedynie parować uderzenia. W każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Dodatkowo, do momentu otrzymania pomocy medycznej, w każdej rundzie traci na skutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Rekonwalescencja trwa 10 tygodni, ale pod każdym innym względem jest identyczna z punktem 11.
14. Cios miażdży żebra, a pazury lub zęby wyrywają serce ofiary, która ginie w ciągu kilku sekund.
15. Pazury lub zęby rozpruwają brzuch ofiary, powodując wypłynięcie wnętrzności. Ofiara natychmiast ginie.
16. Ofiara zostaje rozszarpana lub przegryziona na pół, pad na ziemię już w dwóch częściach. Natychmiast ginie.

NOGA

1. Lekkie zadrapanie w łydkę wytrąca ofiarę na chwilę z równowagi. Ofiara potyka się i jeśli nie wykona udanego testu **ZR** upuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Cios wytrąca ofiarę z równowagi, w następnej rundzie może ona tylko parować uderzenia.
3. Pazury lub zęby ranią łydkę ofiary. Pada ona na ziemię i jeśli nie uda się jej wykonać testu **ZR**, upuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty. Przez następne K4 rundy, kiedy wstaje na nogi, może tylko parować ciosy, jeśli - oczywiście - trzyma w ręku coś, co się do tego nadaje.
4. Pazury lub zęby ranią udo ofiary. **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę na K4 rundy.
5. Pazury lub zęby trafiają w kostkę ofiary rwąc ścięgna. Musi ona wykonać udany test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
6. Pazury lub zęby trafiają w biodro przeciwnika, rwąc mięśnie i ścięgna. Musi ona wykonać udany test **ZR**, by uniknąć upadku na ziemie, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
7. Pazury lub zęby rozrywają ścięgna nogi ofiary. Pada ona na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** twego przeciwnika zmniejszają się o połowę.
8. Noga ofiary zostaje poważnie uszkodzona. Pada ona na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci 1 punkt **ŻW**.
9. Pazury lub zęby poważnie ranią udo ofiary, przerywając tętnicę. Ofiara pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**.
10. Pazury lub zęby rwą nogę ofiary. Pada ona na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej będzie mogła poruszać się z prędkością połowy tempa *ostrożnego*, a na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Do chwili pełnego wyzdrowienia ofiara traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek ruchem.
11. Stopa ofiary zostaje odgryziona lub rozszarpana na wysokości kostki. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Strata stopy zmniejsza na stale **SZ** i **ZR** do połowy. Koszt rozwoju tych cech, a także umiejętności związanych z ruchem jest dwukrotnie większy.
12. Noga ofiary poniżej kolana zostaje rozerwana na strzępy - nawet jeśli nie zostaje odgryziona, trzeba ją będzie amputować. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Skutki utraty części nogi są opisane wyżej, w punkcie 11.
13. Z biodra ofiary zostają krwawe strzępy, a noga trzyma się ciała na resztkach mięśni. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek krwawienia K6 punktów **ŻW**. Wskutek utraty nogi **SZ** i **ZR** na stałe zmniejszają się do połowy. Koszt rozwoju tych cech jest potrojony, a bohater traci wszystkie umiejętności związane z ruchem i nigdy nie może takowych nabywać.
14. Pazury lub zęby tną tętnice udową. Krew tryska obfitym strumieniem. Ofiara umiera prawie natychmiast w skutek utraty krwi.
15. Noga ofiary zostaje odgryziona lub wyszarpana z ciała. Ofiara zostaje odrzucona na bok, a padając na ziemię, uderzają głową w kamień lub inny twardy przedmiot tak mocno, że miażdży sobie czaszkę. Natychmiast ginie.
16. Pazury lub zęby miażdżą nogę ofiary. Odłamki kości tną naczynia krwionośne i wbijają się w narządy wewnętrzne w brzuchu. Ofiara ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

STRZAŁY & BEŁTY:

RAMIĘ

1. Pocisk wystrzelony z twojej broni drasnął wierzch dłoni przeciwnika, zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanych w dłoni przedmiotów.
2. Pocisk wystrzelony z twojej broni rani dłoń przeciwnika, nie zadając żadnych poważniejszych obrażeń, ale zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanych w dłoni przedmiotów.
3. Pocisk wystrzelony z twojej broni lekko rani dłoń przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty, a w następnej rundzie trafiona dłoń jest niesprawna.
4. Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w dłoń przeciwnika, zadając poważne obrażenia. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
5. Pocisk wystrzelony z twojej broni przebija dłoń przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
6. Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w rękę wroga, tnąc nerwy i uszkadzając kość. Ogromny ból sprawia, że przez K6 rund przeciwnik nie może jej używać.
7. Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w bark wroga, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Pocisk wystrzelony z twojej broni przebija na wylot ramię przeciwnika. Wróg wypuszcza wszystko, co trzyma w zranionej ręce, i nie może jej używać do momentu otrzymania pomocy medycznej. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
9. Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w przedramię wroga, tnąc ścięgna. Wróg upuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ręka poniżej łokcia jest niewładna.
10. Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w ramię przeciwnika, więznąc w bicepsie. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce, i nie może nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Wróg, do którego strzelałeś, wydaje okrzyk bólu, gdy pocisk gładko odcina mu K4 palce. Upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej dłoni. Z powodu krwotoku ofiara traci 1 punkt **ŻW** na rundę do chwili otrzymania pomocy medycznej. Od tej chwili do wszystkich testów **ZR** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -5% na każdy utracony palec. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
12. Pocisk wystrzelony z twej broni przebija nadgarstek wroga, przecinając arterie i żyły. Ofiara strzału pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę 4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
13. Pocisk przecina arterię umieszczoną po wewnętrznej stronie łokcia. Ofiara strzału pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
14. Pocisk wbija się głęboko w bark przeciwnika, wywołując krwotok do płuc. Ofiara strzału pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i co rundę traci K6 punktów **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
15. Pocisk przebija ramię przeciwnika i wbija się w jego serce. Wróg ginie na miejscu.
16. Pocisk wystrzelony z twojej broni muska bark przeciwnika i wbija się w jego szyję. Wróg ginie na miejscu.

SKRZYDŁO

1. Pocisk trafia w skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**).
2. Próbując uniknąć pocisku, przeciwnik traci równowagę i w następnej rundzie otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Pocisk trafia i zadaje bolesną, lecz niegroźną. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
4. Pocisk wbija się głęboko w skrzydło przeciwnika, który zaczyna syczeć z bólu. **ZR** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
5. Pocisk uszkadza nerw wskutek czego drętwieje skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak *szybujące*, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II:**

MISTRZ GRY paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
6. Pocisk zagłębia się w bark przeciwnika, rozdzierając mięśnie i ścięgna. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
7. Pocisk przebija skrzydło, rwąc mięśnie i przemieszczając kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **ZR** przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
8. Pocisk przebija i poważnie uszkadza skrzydło znacznie przemieszczając kości, rozrywając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
9. Pocisk wbija się głęboko skrzydło, rozrywają mięśnie i gruchotają kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku), jeśli przeżyje upadek do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać ze skrzydła. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć zdolność lotu o 1 poziom. Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu krwotoku wewnętrznego traci co rundę 1 punkt **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
10. Pocisk przebija na wylot skrzydło i rozrywa arterie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, jeśli przeżyje upadek co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku wewnętrznego traci K4 punkty **ŻW**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem.
11. Pocisk przebija na wylot skrzydło przeciwnika, rozrywając arterię, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej na skutek silnego krwotoku wewnętrznego traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
12. Pocisk zagłębia się głęboko w skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
13. Pocisk przebija skrzydło przeciwnika poważnie przemieszczając kości. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek silnego krwawienia wewnętrznego K6 punktów **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
14. Pocisk rozrywają tętnicę. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
15. Pocisk rozrywa jedną z głównych arterii. Wróg ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Pocisk trafia w bark przeciwnika, odbija się od kości i wbija w klatkę piersiową, gdzie niszczy kilka organów wewnętrznych. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

GŁOWA

1. Pocisk muska ucho wroga, ale nie zadaje żadnych poważniejszych obrażeń. W następnej rundzie przeciwnik może tylko parować ciosy.
2. Pocisk wystrzelony z twojej broni drasnął skroń przeciwnika. Ofiara jest oszołomiona i następnej rundzie może tylko parować ciosy.
3. Pocisk zrywa skórę z policzka wroga. Przez następne K4 rundy przeciwnik może tylko parować ciosy.
4. Pocisk trafia w głowę przeciwnika, ale ześlizguje się z niej. W następnej rundzie oszołomiony przeciwnik nie może nic robić.
5. Pocisk ześlizguje się ze skroni przeciwnika. Przez następne K4 rundy oszołomiony wróg nie może nic robić.
6. Pocisk trafia przeciwnika prosto w czoło, lecz zamiast się wbić, ześlizguje się z kości. Ofiara strzału pada na ziemię, w następnej rundzie jest traktowana jak *cel nieruchomy*.
7. Pocisk odcina przeciwnikowi nos. Odtąd wróg ma nie tylko problemy z wąchaniem - ból sprawia, że do chwili otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy wykonywane są w ujemnym modyfikatorem -10%. Utrata nosa na stałe zmniejsza **CHA** ofiary strzału o -10%.
8. Pocisk ześlizguje się po szczęce wroga, wybijając mu zęby i raniąc dziąsła. W następnej rundzie ofiara może tylko parować ciosy, po czym, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%.
9. Pocisk przebija grzbiet nosa przeciwnika i wyłupuje mu oko. W następnej rundzie wróg nie może nic robić, a do chwili otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Ofiara traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Pocisk wybija przednie zęby wroga i wychodzi tuż pod uchem. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię i przez następne K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Pocisk trafia w czoło wroga, wbijając w mózg odłamki kości. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię i nie może nic robić przez K10 godzin lud do momentu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym razie z powodu uszkodzenia mózgu wartość wszystkich jej cech głównych spada o -10%.
12. Pocisk przebija tętnicę. Z szyi przeciwnika bucha krew. Ofiara pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej umiera w ciągu następnych K6 rund.
13. Pocisk trafia prosto w nos przeciwnika, wbijając się w mózg. Wróg pada na ziemię i umiera po upływie K4 rund, chyba że wcześniej otrzyma pomoc medyczną. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym razie z powodu uszkodzenia mózgu wartość wszystkich jej *cech głównych* spada o -10%.
14. Pocisk trafia w szyję wroga, przebijając kręgosłup. Ofiara pada na ziemię, charcze i umiera.
15. Pocisk trafia w oko przeciwnika, wbijając się w mózg. Wróg ginie na miejscu.
16. Pocisk trafia prosto między oczy przeciwnika. Wróg ginie na miejscu.

KORPUS

1. Pocisk zadrasnął klatkę piersiową wroga, który - próbując się przed nim uchylić - traci równowagę. W następnej rundzie może tylko parować ciosy, gdyż próbuje odzyskać równowagę.
2. Pocisk trafia w mostek wroga, sprawiając mu silny ból. Z tego powodu przeciwnik przez następną rundę nie może nic robić.
3. Pocisk drasnął klatkę piersiową wroga, odbijając się od jego żebra. Wróg pada na ziemię i przez następne K4 rundy, dopóki nie wstanie, nie może robić nic poza parowaniem ciosów.
4. Pocisk trafia w mostek przeciwnika, tnąc poważnie skórę i mięśnie. Ofiara pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystko, co trzyma w rękach, i przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje powstać, nie może robić nic, poza próbami zasłaniania się tarczą (jeśli ją ma).
5. Pocisk wbija się pod obojczyk wroga. Przeciwnik pada na ziemię i przez K4 rundy jest oszołomiony. W tym czasie, wstając na nogi, może jedynie parować ciosy.
6. Pocisk rani brzuch przeciwnika - boleśnie, lecz niezbyt groźnie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej wróg atakuje z modyfikatorem -10%.
7. Pocisk trafia w obojczyk wroga, miażdżąc go. Do chwili otrzymania pomocy medycznej ból redukuje wszystkie główne cechy o -10%.
8. Pocisk grzęźnie pomiędzy żebrami wroga. Do chwili otrzymania pomocy medycznej ból redukuje wszystkie *cechy główne* o -10%, a **SZ** spada do połowy.
9. Pocisk wbija się w brzuch przeciwnika. Nieprzytomny wróg pada na ziemię, z powodu wewnętrznego krwotoku, tracąc co rundę 1 punkt **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
10. Pocisk przebija płuco przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Nawet później wróg będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni, na stałe traci też -5% **ODP**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Pocisk wbija się w brzuch przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych. Wróg, zwijając się z bólu, pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
12. Pocisk trafia prosto w kręgosłup przeciwnika i więźnie pomiędzy kręgami. Wróg pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym razie zostanie sparaliżowany od pasa w dół. Niepowodzenie któregokolwiek

testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza automatyczny paraliż ciała od pasa w dół.
13. Pocisk trafia w kręgosłup wroga, przebijając go na wylot. Ofiara strzału pada nieprzytomna na ziemię. Do momentu pełnego wyzdrowienia wysokość jej wszystkich *cech głównych* zostaje zmniejszona do połowy, do chwili otrzymania pomocy medycznej, z powodu wewnętrznego krwotoku, ofiara traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Pełne uzdrowienie trwa 10 tygodni. Do tego czasu przeciwnik traci wszystkie umiejętności związane z ruchem. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza automatyczny paraliż ciała od pasa w dół.
14. Pocisk wbija się w brzuch przeciwnika, przebijając kilka organów wewnętrznych. Przeciwnika pada na ziemię i pluje krwią. Ginie po kilku sekundach.
15. Twój strzał całkowicie niszczy kilka kręgów szyi wroga. Jego głowa przez chwilę się chwieje, po czym słychać wyraźny trzask. Przeciwnik ginie na miejscu.
16. Pocisk przebija serce nieprzyjaciela, co powoduje, że zarówno ono, jak i jego właściciel przestają funkcjonować.

NOGA

1. Pocisk trafia w łydkę wroga, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu **ZR** wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Próbując uniknąć twojego strzału, przeciwnik traci równowagę i w następnej rundzie może tylko parować ciosy.
3. Pocisk drasnął udo przeciwnika, i z tego powodu traci on równowagę i pada na ziemię. Jeżeli nie wykona udanego testu **ZR**, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez następne K4 rundy, gdy usiłuje wstać, wróg może tylko parować ciosy.
4. Pocisk wbija się w nogę przeciwnika. **SZ** i **ZR** wroga na K4 rundy spadają do połowy, kiedy w bólu podskakuje on na jednej nodze.
5. Pocisk uszkadza kostkę wroga, przecinając kilka ścięgien i unieruchamiając całą nogę. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
6. Pocisk przebija łydkę wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
7. Pocisk przebija udo wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
8. Pocisk przebija stopę wroga, przygważdżając ją do ziemi. Do momentu usunięcia pocisku wszystkie testy związane z ruchem są automatycznie nieudane. Do tego momentu ofiara może jedynie zataczać niewielkie kółka. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
9. Pocisk wbił się głęboko w nogę wroga, przebił mięśnie, zadrasnął kość i wyszedł po drugiej stronie. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci 1 punkt **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
10. Pocisk wbija się głęboko w udo przeciwnika, przecinając jedną z głównych arterii. Ofiara strzału pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i nie może wstać, dopóki nie wykona udanego testu **ZR**. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę 1 punkt **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Pocisk przebija nogę przeciwnika, przecinając jedną z głównych arterii. Ofiara strzału pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza wszystko, co trzyma w dłoniach. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Ofiara strzału może wstać lub chodzić tylko wtedy, gdy podtrzymuje ją przynajmniej jedna osoba. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwani pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
12. Pocisk całkowicie miażdży kolano przeciwnika, który pada na ziemię i może jedynie parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
13. Pocisk miażdży rzepkę kolana przeciwnika i wychodzi po drugiej stronie nogi, co całkowicie niszczy kolano. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
14. Pocisk odbija się od kości miednicy wroga i grzęźnie w podbrzuszu. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
15. Pocisk rozrywa jedną z głównych arterii w nodze przeciwnika. Wróg pada w kałużę krwi. Niemal natychmiast ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Pocisk trafia w udo przeciwnika, odbija się od kości miednicy i wbija w podbrzusze, gdzie niszczy kilka organów wewnętrznych. Wróg niemal natychmiast ginie z powodu szoku i utraty krwi.

BROŃ PALNA:

RAMIĘ

1. Kula wystrzelona z twojej broni drasnęła wierzch dłoni przeciwnika, zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanych w dłoni przedmiotów.
2. Kula ociera się o dłoń przeciwnika, nie zadając żadnych poważniejszych obrażeń, ale zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanych w dłoni przedmiotów.
3. Kula lekko rani dłoń przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty, a w następnej rundzie trafiona dłoń jest niesprawna.
4. Kula przebija dłoń przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
5. Kula przebija dłoń przeciwnika, druzgocąc mniejsze kostki. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która do momentu otrzymania pomocy medycznej pozostaje niesprawna.
6. Kula trafia w rękę wroga, ocierając się o kość. Ogromny ból sprawia, że przez K6 rund przeciwnik nie może jej używać.
7. Kula trafia w bark wroga. Ramię jest unieruchomione do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8. Kula przebija na wylot ramię przeciwnika. Wróg wypuszcza wszystko, co trzyma w zranionej ręce, i nie może jej używać do momentu otrzymania pomocy medycznej.
9. Kula trafia w przedramię wroga, łamiąc kości. Przeciwnik upuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce. Do momentu otrzymania pomocy medycznej ręka poniżej łokcia jest niewładna.
10. Kula trafia w ramię przeciwnika i wbija się w biceps. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce, i nie może nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Wróg, do którego strzelałeś, wydaje okrzyk bólu, gdy kula miażdży mu K4 palce. Upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej dłoni. Z powodu krwotoku ofiara traci 1 punkt **ŻW** na rundę do chwili otrzymania pomocy medycznej. Od tej chwili do wszystkich testów **ZR** nieszczęśnika związanych z użyciem dwóch rąk stosuje się ujemny kumulatywny modyfikator równy o -5% na każdy utracony palec. MG może narzucić inne modyfikatory testów wymagających zdolności manualnych, uzależnione od okoliczności i wykorzystywanej umiejętności.
12. Kula miażdży kości nadgarstka wroga. Krew z rozciętych naczyń krwionośnych tryska na całe ramię. Nieprzytomna ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę 4 punkty **ŻW**.
13. Kula trafia w łokieć, miażdżąc kości, których odłamki przecinają liczne naczynia krwionośne. Ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **ŻW**.
14. Kula wbija się głęboko w bark przeciwnika, miażdżąc kości i rozrywając naczynia krwionośne. Ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i co rundę traci K6 punktów **ŻW**.
15. Kula trafia w jedną z głównych arterii. Wróg pada na ziemię. Niemal natychmiast umiera wskutek szoku i utraty krwi.
16. Kula wystrzelona z twojej broni uderza w bark przeciwnika, odbija się od łopatki i trafia prosto w serce. Wróg ginie na miejscu.

SKRZYDŁO

1. Kula muska skrzydło przeciwnika. Jeżeli ofiara znajduje się w locie należy wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara opada o jeden poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**).
2. Próbując uniknąć pocisku, przeciwnik traci równowagę i w następnej rundzie otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów.
3. Kula trafia i zadaje bolesną, lecz niegroźną. Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
4. Kula wbija się głęboko w skrzydło przeciwnika, który zaczyna syczeć z bólu. **ZR** przeciwnika zostaje zmniejszona o połowę na K4 rundy. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
5. Kula uszkadza nerw wskutek czego drętwieje skrzydło przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o jeden poziom: istoty *pikujące* latają jak *szybujące*, *szybujące* jak *przyziemne*, *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli wróg znajduje się w locie, musi wykonać test **ZR** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ISTOTY LATAJĄCE**). Jeśli przeciwnik znajduje się na ziemi, przez następne K10 rund nie może wzbić się w powietrze. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.

6. Kula grzęźnie w barku przeciwnika. Wróg musi wykonać udany test **Zr** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20%, jak w punkcie 3 wyżej. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **Zr** tego przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
7. Kula trafia skrzydło, rwąc mięśnie i przemieszczając kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o dwa poziomy: istoty *pikujące* latają jak *przyziemne*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty latające**), otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli przeciwnik znajduje się w locie, musi wykonać test **Zr** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Istoty latające**). Jeśli wróg znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony. Ponadto, do momentu otrzymania pomocy medycznej **Zr** przeciwnika zmniejsza się o połowę. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
8. Kula przebija i poważnie uszkadza skrzydło znacznie przemieszczając kości, rozrywając mięśnie, ścięgna i naczynia krwionośne. Wróg musi wykonać udany test **Zr** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -30%, (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
9. Kula wbija się głęboko skrzydło, rozrywają mięśnie i gruchotają kości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku), jeśli przeżyje upadek do momentu zrośnięcia się kości nie może korzystać ze skrzydła. Złamane kości zrastają się w ciągu K6+6 tygodni, a jeśli nastawi je osoba nie posiadająca umiejętności medycznych, istnieje 50% szans, że kość zrośnie się źle, co może zmniejszyć zdolność lotu o 1 poziom. Ponadto, przeciwnik aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu krwotoku wewnętrznego traci co rundę 1 punkt **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
10. Kula odbija się od kości i rozrywa arterie. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Ponadto, jeśli przeżyje upadek co rundę, aż do otrzymania pomocy medycznej, z powodu silnego krwotoku wewnętrznego traci K4 punkty **Żw**. Po otrzymaniu pomocy medycznej, na okres 3K6 tygodni wysokość wszystkich cech fizycznych spada o połowę. Ponadto do chwili pełnego wyzdrowienia wróg traci wszystkie umiejętności związane z jakimkolwiek lotem.
11. Kula wbija się w skrzydło przeciwnika, rozrywając arterię, co wywołuje silny krwotok wewnętrzny. Do momentu otrzymania pomocy medycznej zdolność lotu zostaje zmniejszona o trzy poziomy: istoty *pikujące*, *szybujące* i *przyziemne* (jeśli znajdują się w locie) spadają na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeżeli przeciwnik znajdował się w locie i przeżył upadek, do czasu otrzymania pomocy medycznej na skutek silnego krwotoku wewnętrznego traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
12. Pocisk zagłębia się głęboko w skrzydło przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżył upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci wskutek krwawienia K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
13. Kula druzgocze kości skrzydła. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i jeśli przeżyje upadek do momentu otrzymania pomocy medycznej co rundę traci na wskutek silnego krwawienia wewnętrznego K6 punktów **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
14. Kula rozrywa tętnicę. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **Żw**.
15. Kula odbija się od kości i rozrywa jedną z głównych arterii. Wróg ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Kula trafia w bark przeciwnika, odbija się od kości i wbija w klatkę piersiową, gdzie niszczy kilka organów wewnętrznych. Wróg ginie niemal natychmiast na skutek szoku, utraty krwi i odniesionych obrażeń wewnętrznych.

Głowa

1. Kula muska ucho wroga, ale nie zadaje żadnych poważniejszych obrażeń. W następnej rundzie przeciwnik może tylko parować ciosy.
2. Kula ociera się o szyję przeciwnika. Ofiara jest oszołomiona i następnej rundzie może tylko parować ciosy.
3. Kula odbija się od kości policzkowej wroga. Przez następne K4 rundy przeciwnik może tylko parować ciosy.
4. Kula ociera się o głowę przeciwnika. W następnej rundzie oszołomiony przeciwnik nie może nic robić.
5. Kula ociera się o skroń przeciwnika. Przez następne K4 rundy oszołomiony wróg nie może nic robić.
6. Kula odbija się od czoła przeciwnika. Ofiara pada na ziemię i w następnej rundzie jest traktowana jak *cel nieruchomy*, a przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem ciosów.
7. Kula odstrzeliwuje wrogowi nos. Ból sprawia, że do chwili otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy wykonywane są w ujemnym modyfikatorem -10%. Utrata nosa na stałe zmniejsza **Cha** ofiary o -10%.
8. Kula trafia w szczękę wroga, wybijając mu zęby i raniąc dziąsła. W następnej rundzie ofiara może tylko parować ciosy, po czym, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%.
9. Kula ześlizguje się po kościach czaszki przeciwnika i wybija mu oko, ale nie czyni szkód zagrażających życiu. W następnej rundzie wróg nie może nic robić, a do chwili otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Ofiara traci wszystkie umiejętności związane ze zmysłem wzroku, łącznie z modyfikatorami wynikającymi z *widzenia w ciemności* i *infrawizji*, a **US** zostają zmniejszone o -20%, aż do minimalnej wartości 5%.
10. Kula wybija przednie zęby wroga i wbija się w jego kark. Ofiara pada nieprzytomna na ziemię i przez następne K4 godziny lub do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Kula trafia w czoło wroga i przenika do mózgu. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię i nie może nic robić przez K10 godzin lud do momentu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie z powodu uszkodzenia mózgu wartość wszystkich jej *cech głównych* spada o -10%.
12. Kula przebija szyję i zatrzymuje się na kręgosłupie. Ofiara pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej umiera w ciągu następnych K6 rund. Nawet wtedy cel musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie sparaliżowana od pasa w dół, niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza automatyczny paraliż.
13. Kula wbija się w mózg wroga, który pada na ziemię i umiera po upływie K4 rund, chyba że wcześniej otrzyma pomoc medyczną. Dodatkowo ofiara musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie, w wyniku odniesionych obrażeń mózgu, traci na stale -15% z każdej *cechy głównej*. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza śmierć.
14. Kula trafia w szyję wroga, miażdżąc kręgi przerywając rdzeń kręgowy. Ofiara pada na ziemię, charcze i umiera.
15. Kula trafia w oko przeciwnika, wbijając się w mózg. Wróg ginie na miejscu.
16. Kula trafia przeciwnika prosto między oczy przeciwnika. Wróg ginie na miejscu.

Korpus

1. Kula muska klatkę piersiową wroga, który w następnej rundzie może tylko parować ciosy, gdyż próbuje odzyskać równowagę.
2. Kula trafia w bok wroga, sprawiając mu silny ból, lecz nie zadając żadnych poważnych obrażeń. Przeciwnik przez następną rundę nie może nic robić.
3. Kula muska klatkę piersiową wroga, odbijając się od jego żebra. Wróg pada na ziemię i przez następne K4 rundy, dopóki nie wstanie, nie może robić nic poza parowaniem ciosów.
4. Kula trafia w kości miednicy przeciwnika. Ofiara pada w bólu na ziemię, upuszcza wszystko, co trzyma w rękach, i przez następne K4 rundy, kiedy usiłuje powstać, nie może robić nic, poza próbami zasłaniania się tarczą (jeśli ją ma).
5. Kula rykoszetuje od żeber i wbija się pod obojczyk wroga. Przeciwnik pada na ziemię i przez K4 rundy jest oszołomiony. W tym czasie, wstając na nogi, może jedynie parować ciosy.
6. Kula uderza w kości miednicy i więźnie w brzuchu przeciwnika. Do momentu otrzymania pomocy medycznej wróg atakuje z ujemnym modyfikatorem -10%. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
7. Kula łamie obojczyk wroga, więźnie pod łopatką. Do chwili otrzymania pomocy medycznej ból redukuje *cechy główne* o -10%. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
8. Kula zatrzymuje się pomiędzy żebrami wroga. Do chwili otrzymania pomocy medycznej ból redukuje wszystkie cechy o -10%, a **Sz** spada do połowy. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
9. Kula trafia w brzuch przeciwnika. Nieprzytomny wróg pada na ziemię, z powodu wewnętrznego krwotoku, tracąc co rundę 1 punkt **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
10. Kula przebija płuco przeciwnika. Wróg pada nieprzytomny na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żw**. Nawet później wróg będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni, na stałe traci też -5% **Odp**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
11. Kula trafia przeciwnika w brzuch, uszkadzając kilka organów wewnętrznych. Wróg, zwijając się z bólu, pada na ziemię, do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i traci co rundę K4 punkty **Żw**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **Żw**.
12. Kula więźnie w kręgosłupie przeciwnika. Wróg pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo musi wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie zostanie sparaliżowany od pasa w

dół. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza automatyczny paraliż ciała od pasa w dół.
13. Kula trafia w kręgosłup wroga, niemal go przebijając. Ofiara strzału pada nieprzytomna na ziemię. Do momentu pełnego wyzdrowienia wysokość jej wszystkich *cech głównych* zostaje zmniejszona do połowy, do chwili otrzymania pomocy medycznej, z powodu wewnętrznego krwotoku, ofiara traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Pełne uzdrowienie trwa 10 tygodni. Do tego czasu przeciwnik traci wszystkie umiejętności związane z ruchem. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza automatyczny paraliż ciała od pasa w dół.
14. Kula przechodzi przez brzuch przeciwnika, przebijając kilka organów wewnętrznych. Przeciwnika pada na ziemię i pluje krwią. Ginie po kilku sekundach.
15. Kula trafia w kręgi szyjne wroga, przerywając rdzeń kręgowy. Przeciwnik ginie na miejscu.
16. Kula przebija żebra nieprzyjaciela i trafia do prosto w serce. Przeciwnik ginie na miejscu.

NOGA

1. Kula muska łydkę wroga, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu **ZR** wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
2. Kula muska biodro przeciwnika, który w następnej rundzie może tylko parować ciosy.
3. Kula muska udo przeciwnika, i z tego powodu traci on równowagę i pada na ziemię. Jeżeli nie wykona udanego testu **ZR**, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez następne K4 rundy, gdy usiłuje wstać, wróg może tylko parować ciosy.
4. Kula wbija się w nogę przeciwnika. **SZ** i **ZR** wroga na K4 rundy spadają do połowy.
5. Kula uszkadza kostkę wroga, przecinając kilka ścięgien i unieruchamiając całą nogę. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
6. Kula więźnie w łydce wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
7. Kula trafia w udo wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej **SZ** i **ZR** wroga zmniejszają się do połowy. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
8. Kula trafia wroga w stopę, miażdżąc kilka palców. Ofiara strzału musi także wykonać udany test **ZR**, gdyż w przeciwnym wypadku pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Do momentu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy związane z poruszaniem się i walką wykonuje z modyfikatorem -10%.
9. Kula wbija się głęboko w nogę wroga, przebija mięśnie, muska kość i wychodzi po drugiej stronie. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i co rundę, do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci 1 punkt **ŻW**.
10. Kula odbija się od kości udowej przeciwnika, przerywając jedną z głównych arterii i niszcząc mięśnie i ścięgna. Ofiara strzału pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i nie może wstać, dopóki nie wykona udanego testu **ZR**. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę 1 punkt **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
11. Kula wbija się w nogę przeciwnika i w zetknięciu z kością rozpada na kilkanaście kawałków, które doprowadzają do poważnego poranienia wroga. Ofiara pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza wszystko, co trzyma w dłoniach. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Ofiara strzału może wstać lub chodzić tylko wtedy, gdy podtrzymuje ją przynajmniej jedna osoba. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwani pocisku oznacza utratę kolejnych K4 punktów **ŻW**.
12. Kula całkowicie niszczy kostkę przeciwnika, który pada na ziemię i może jedynie parować ciosy. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza, że kostka pozostaje sztywna, a do wszystkich testów związanych z poruszaniem i walką stosowany jest ujemny modyfikator -10%.
13. Kula miażdży rzepkę kolana przeciwnika i niszczy jego kolano. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza, że kostka pozostaje sztywna, a do wszystkich testów związanych z poruszaniem i walką stosowany jest ujemny modyfikator -20%.
14. Kula odbija się od kości miednicy wroga i grzęźnie w podbrzuszu. Nieprzytomna z bólu ofiara pada na ziemię i do momentu otrzymania pomocy medycznej, traci co rundę K4 punkty **ŻW**. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego wykonywanego podczas usuwania pocisku oznacza utratę kolejnych K6 punktów **ŻW**.
15. Kula roztrzaskuje kość nogi wroga. Ostre odłamki kości przecinają liczne naczynia krwionośne. Wróg natychmiast ginie z powodu szoku i utraty krwi.
16. Kula trafia w udo przeciwnika, odbija się od kości miednicy i wbija w podbrzusze, gdzie niszczy kilka organów wewnętrznych. Wróg niemal natychmiast ginie z powodu szoku i utraty krwi.

EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE UPADKIEM LUB ZMIAŻDŻENIEM:

Z poniższej tabeli korzysta się wtedy, gdy rzut krytyczny jest efektem upadku z dużej wysokości, trafienia ciężkim blokiem kamiennym, przygniecenia padającym drzewem id. Ponieważ tego rodzaju *trafienia* działają raczej na całe ciało bohatera, tabela jest tylko jedna. Mistrz Gry, który potrzebuje tabeli do określonej lokacji (np. w przypadku, kiedy któryś z bohaterów zbyt wolno zabiera nogę z sekretnego przejścia, które się właśnie zamyka), może wymyślić odpowiedni rezultat, kierując się wskazówkami zawartymi poniżej oraz w odpowiedniej tabeli trafień krytycznych dla ręcznej broni obuchowej.

1. Pozbawiona tchu ofiara nie może nic robić w następnej rundzie.
2. Pozbawiona tchu ofiara nie może nic robić przez K2 rundy.
3. Oszołomiona ofiara nie może nic robić przez następne K4 rundy.
4. Posiniaczona i oszołomiona ofiara nie może nic robić przez następne K4 rundy. Wszystkie testy w ciągu następnych 2K6 minut, odnoszące się do jakichkolwiek działań fizycznych, wykonywane są z modyfikatorem -10%.
5. Bardzo posiniaczona ofiara w następnej rundzie jest traktowana jak *cel nieruchomy*. Później, przez K4 rundy, gdy wstaje na nogi, może jedynie parować ciosy, a przez następne K3 godziny wszystkie testy odnoszące się do jakichkolwiek działań fizycznych, wykonywane są z modyfikatorem -10%.
6. Kilka złamanych żeber i bolesne siniaki nie pozwalają ofierze poruszać się szybciej niż w tempie *ostrożnym*. Do momentu otrzymania pomocy medycznej wysokość wszystkich *cech głównych* spada do połowy. Nawet po otrzymaniu takiej pomocy przez następne 2K4 godzin ofiara wykonuje wszystkie testy związane z jakimikolwiek działaniami fizycznymi z modyfikatorem -10%.
7. Ofiara jest mocno posiniaczona i ma kilka złamanych kości, podobnie jak w punkcie 6 wyżej. Dodatkowo, K3 losowo określonych lokacji otrzymuje trafienia krytyczne, którego rezultat sprawdzany jest w tabeli trafień krytycznych dla obuchowej broni ręcznej; rezultat określany jest rzutem K10, wykonywanym oddzielnie dla każdej lokacji.
8. Ofiara jest mocno poobijana, odnosi też obrażenia wewnętrzne. Przez następne K4 rundy jest traktowana jak *cel nieruchomy*, a do momentu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy wykonuje z ujemnym modyfikatorem -20%. Do chwili otrzymania pomocy medycznej z powodu wewnętrznego krwotoku traci co rundę 1 punkt **ŻW**.
9. Ofiara odnosi poważne obrażenia wewnętrzne. Połącz ze sobą opisy z punktów 7 i 8.
10. Ofiara jest straszliwie poobijana, w każdej rundzie musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku straci przytomność. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, w każdej rundzie, z powodu licznych krwotoków zewnętrznych i wewnętrznych, traci K4 punkty **ŻW**. Może jedynie czołgać się z prędkością jednej czwartej tempa *ostrożnego*. Dodatkowo, dla K6 losowo określonych lokacji wykonuje się rzuty na tabeli trafień krytycznych dla ręcznej broni obuchowej, których rezultat jest określany rzutem 2K4. **ODP** ofiary zostaje na stałe zmniejszona o -5%.
11. Ofiara doznaje wstrząsu mózgu i na K10 godzin lub do momentu otrzymania pomocy medycznej traci przytomność. Po jej odzyskaniu musi wykonać udany test **ODP**, gdyż w przeciwnym wypadku, w wyniku trwałego uszkodzenia mózgu, traci na stałe -10% z każdej *cechy głównej*.
12. Praktycznie każda kość w ciele ofiary jest złamana. W tym wypadku zastosuj opis z punktu 10, lecz utrata **ŻW** odbywa się w tempie K6 punktów na rundę, rezultat trafień jest określany rzutami K6+4, a **ODP** ofiary zmniejsza się na stałe o -10%.
13. Ofiara jest w strasznym stanie (tak jak w punkcie 12 wyżej) i nigdy już nie zdoła w pełni wyzdrowieć. Wysokość wszystkich cech fizycznych jest na stałe zmniejszona do połowy, a na skutek przeżyć ofiara nabywa K6+6 *Punktów Obłędu* (połowę, jeśli uda się jej wykonać test **SW**).
14. Zmiażdżeniu ulega kilka ważnych organów wewnętrznych, wskutek czego ofiara umiera w ciągu kilku sekund.
15. Klatka piersiowa zostaje zmiażdżona, jakby była skorupką jajka. Ofiara ginie na miejscu.
16. Z ofiary pozostaje tylko krwawa plama. Nieszczęśnik nawet nic nie poczuł.

EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ:

Z poniższej tabeli korzysta się wtedy, gdy rzut krytyczny wynika z działania ognia, błyskawicy, wybuchu i niszczycielskich widowiskowych czarów, jak np. kuli ognistej. Ponieważ tego rodzaju *trafienia* działają częściej na całe ciało bohatera, niż tylko na konkretną lokację, tabela jest jedna. Mistrz Gry, który potrzebuje tabeli dla określonej lokacji (np. kiedy któryś z bohaterów sięga przez okno do pomieszczenia, w którym za chwilę eksploduje baryłka prochu), może wymyślić odpowiedni rezultat, kierując się wskazówkami zawartymi poniżej oraz w odpowiedniej tabeli trafień krytycznych dla ręcznej broni obuchowej.

1. Pozbawiona tchu ofiara może w następnej rundzie tylko parować ciosy.
2. Ofiarę dusi kwaśny, gęsty dym, wydobywający się z tlącego się ubrania. W kolejnej rundzie ofiara nie może nic robić.
3. Ofiara jest ogłuszona - przez resztę tej i do końca następnej rundy nie może nic robić. Jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą, traci słuch na K6 rund.

4. Ubranie, włosy lub futro ofiary jest przypalone, przez następne K4 rundy ofiara może tylko parować ciosy. Traci również słuch na K10 rund, jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą.
5. Ofiara zostaje odrzucona do tyłu na odległość 2K6 metrów i w następnej rundzie jest traktowana jak *cel nieruchomy*. Później, przez K4 rundy, gdy staje na nogi, może jedynie parować ciosy. Traci również słuch na K10 rund, jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą.
6. Ubranie lub futro ofiary staje w płomieniach, wskutek czego, co rundę, do momentu zgaszenia, traci ona K4 punkty **Żw**. Ofiara nie może wykonywać żadnych działań (poza tarzaniem się na ziemi lub skokiem do wody) do chwili ugaszenia ognia. W tym czasie jest traktowana jako *cel nieruchomy*. Jednak napastnik, który podejdzie zbyt blisko, sam może ulec działaniu płomieni. Ofiary nagie lub pozbawione futra tracą na jedną rundę przytomność. Jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą, ofiara przez K4 godziny nic nie słyszy.
7. Ofiara odnosi oparzenia pierwszego stopnia na całej odkrytej powierzchni ciała. Do momentu otrzymania pomocy medycznej rzuty z powodu bólu wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%. Jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą ofiara traci słuch na K6 godzin, musi też wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym wypadku do jej testów związanych ze słyszeniem będzie zawsze stosowany ujemny modyfikator -10%.
8. Ofiara odnosi oparzenia drugiego stopnia na odkrytych powierzchniach ciała, a na reszcie - pierwszego stopnia. Jej ubranie wisi w strzępach, a wartość pancerza (jeśli go nosi) zostaje zmniejszona o -1 punkt na każdej lokacji. Niemagiczny wyposażenie zostaje uszkodzone (zwróć uwagę na materiał z jakiego jest wykonane), jeśli zarządzi tak MG. Ofiara przez K4 rundy jest traktowana jak *cel nieruchomy*, a do momentu otrzymania pomocy medycznej wszystkie rzutu wykonuje z ujemnym modyfikatorem -20%. Niepowodzenie któregokolwiek testu medycznego oznacza utratę -K10 punktów **Cha** (blizny). Jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą, ofiara traci słuch na 2K6 godzin, musi też wykonać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym wypadku do jej testów związanych ze słuchaniem zawsze będzie stosowany modyfikator -20%.
9. Ofiara jest straszliwie poparzona, musi w każdej rundzie wykonywać udany test **Odp**, by nie stracić przytomności. Nie może też działać, a do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu szoku, traci co rundę 1 punkt **Żw**. Leczenie oparzeń zabierze K4+4 tygodnie. Z powodu blizn **Cha** ofiary na stałe zmniejszy się o -20%. Wartość ta jest podwajana, gdy jakikolwiek test medyczny okaże się nieudany. Jeśli *trafienie krytyczne* zostało spowodowane wybuchem lub błyskawicą, do testów związanych ze słyszeniem ofiara będzie zawsze stosować ujemny modyfikator -20%. Ofiara musi wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymuje *Punkt Obłędu*.
10. Ofiara zostaje dotkliwie poparzona (jak w punkcie 8 wyżej), lecz jej stan jest cięższy, gdyż obrażenia wewnętrzne i szok są znacznie poważniejsze. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żw**. Ofiara musi wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma K3 *Punkty Obłędu*.
11. Poparzenia i wstrząs mózgu wywołują u ofiary głęboki szok (patrz punkt 10 wyżej). Dodatkowo, w każdej rundzie, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, musi ona wykonywać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie umrze. Ofiara musi wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma K6 *Punktów Obłędu*.
12. Ofiara jest straszliwie poparzona (patrz punkt 9 wyżej). Do momentu otrzymani pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żw**. Dodatkowo, w każdej rundzie, aż do otrzymania pomocy medycznej, musi wykonywać udany test **Odp**, gdyż w przeciwnym razie umrze. Jeśli uda się jej przeżyć, musi wykonać udany test **SW**, inaczej otrzyma 2K4 *Punkty Obłędu*.
13. Ofiara jest straszliwie poparzona (patrz punkt 12 wyżej) i nigdy już nie zdoła w pełni wyzdrowieć. Wysokość wszystkich cech fizycznych jest na stałe zmniejszona do połowy, a na skutek przeżyć ofiara nabywa K6+6 *Punktów Obłędu* (połowę, jeśli uda się jej wykonać test **SW**).
14. Ofiara zmienia się w kulę ognia, przemieszcza się o K3 metry w losowym kierunku, po czym pada martwa na ziemię.
15. Ofiara wybucha, zadając wszystkim osobom, znajdującym się w odległości 3 metrów od niej, pojedynczy cios o **S** 3. Oczywiście, ginie na miejscu.
16. Widać oślepiający błysk i z ofiary nie pozostaje dosłownie nic. No, może poza parą dymiących butów…

KRYTYCZNY PECH:

System *Dodatkowych Obrażeń*, umożliwia bohaterowie korzystanie ze skutków jakiegoś nadzwyczaj celnego lub po prostu szczęśliwego ciosu, nie uwzględnia jednak sytuacji przeciwnej: gdy bohater zrobi coś wyjątkowo źle lub gdy zdarzy się coś naprawdę pechowego. Poniższe tabele uzupełniają tę lukę.

Kiedy bohaterowie nie powiedzie się test ataku i gdy jednocześnie wynik rzutu składa się z dwóch identycznych cyfr, przytrafia mu się coś pechowego. Bohater, mający **WW** 45, będzie miał pecha przy rzutach 55, 66, 77, 88, 99, 00. Gdy zaistnieje taka sytuacja, należy zanotować wynik i odczytać z poniższych tabel odpowiedni rezultat.

BROŃ BOJOWA DO WALKI WRĘCZ:

11	W nadzwyczaj widowiskowy sposób udaje ci się uderzyć w nogę końcem własnej broni (wykonaj rzut K6: 1-3 lewa noga, 4-6 prawa). Obrażenia należy obliczyć w normalny sposób.
22	Twój potężny cios o włos mija wroga i broń wbija się w ziemię. Ostrze lub drzewiec niemagicznej broni pęka, wydając z siebie czysty, metaliczny dźwięk. Od wibracji drętwieje ci ręka, w której trzymałeś broń. W ciągu następnych pięciu rund twoja **Zr** zmniejszają się o -10%, w następnej rundzie nie możesz też atakować.
33	Twoja broń ze świstem przecina powietrze, zmierzając ku wrogowi, po czym wyślizguje się z twojej dłoni i leci K6 metrów w losowo obranym kierunku.
44	Nie mając pojęcia o uczciwej walce, przeciwnik unika ciosu, który przeciąłby go na pół. Ty, niezdolny powstrzymać uderzenie, potykasz się i padasz na ziemię. Powstanie na nogi zabiera ci K4 rundy, a w tym czasie wróg atakuje cię z dodatnim modyfikatorem +10% do **WW**.
55	Mylnie oceniasz własne umiejętności i niemal padasz na ziemię, skręcając kostkę. W ciągu następnych pięciu rund twoja **Sz** zmniejsza się o -1 punkt, a **I** o -10%.
66	Zbyt ambitnie wymierzony cios nie trafia nieprzyjaciela - jak ci się wydaje, nieco się odsłoniłeś na kontruderzenie wroga. W następnej rundzie twoja **Zr** jest zmniejszona o -10% i możesz jedynie parować ciosy.
77	Broń obraca się w twojej dłoni; nie upuszczasz jej, ale i tak w tej nie rundzie nie możesz nią ani atakować, ani parować ciosów.
88	Ostrze twej broni uderza w oręż wroga tak silnie, że aż drętwieje ci ręka. Tracisz następną szansę zaatakowania przeciwnika.
99	Twój cios jest… hmmm… lekko nieudany, co wystawia cię na uderzenie nieprzyjaciela. W następnej rundzie zaatakuje on pierwszy, niezależnie od wysokości waszych **Żre**.
00	Twój atak jest niezręczny… Musisz pozbierać się, nim zaatakujesz powtórnie. W następnej rundzie do twojej **WW** i **Zr** stosowany jest ujemny modyfikator -10%.

BROŃ STRZELECKA NIEPROCHOWA:

11	Gdy przygotowujesz się do wystrzelenia, twoja dłoń drga, a pocisk wylatuje i przebija ci stopę. W normalny sposób odnosisz obrażenia. W następnej rundzie musisz dojść do siebie, nie możesz nic robić. Jeśli strzelałeś z łuku lub kuszy, w tym czasie możesz zataczać tylko maleńkie kółka.
22	Twoja broń łamie się lub pęka cięciwa. Jeżeli strzelałeś z kuszy lub łuku, napięta cięciwa wbija ci w twarz odłamek drewna. Otrzymujesz cios o **S** równej **SE** broni, modyfikowany przez pancerz tylko wtedy, jeśli nosisz zamknięty hełm. Broń, oczywiście, jest zupełnie niezdatna do użytku.
33	Dostrzegasz pęknięcie w swojej broni. Za każdym razem, gdy z niej korzystasz, istnieje 20% szansa, że oręż się połamie. Rezultat taki opisany jest w punkcie 22 wyżej.
44	Twoja broń wypada z pozbawionych czucia palców. W tej rundzie nie możesz już atakować.
55	Cięciwa lub proca pęka, nie możesz strzelać, dopóki jej nie wymienisz.
66	Bełt lub strzała łamie się, a kamień wypada z dłoni. Tracisz ten atak.
77-88	Ładujesz pocisk tak niezdarnie, że wypada ci z rąk. Możesz załadować i strzelić dopiero w następnej rundzie.
99-00	Upuszczasz całą amunicję. Możesz ją pozbierać w ciągu K3 rund.

BROŃ MIOTANA:

11	Miotasz pocisk tak mocno, że coś ci przeskakuje w barku. Tracisz jeden punkt **Żw**. Do czasu otrzymania pomocy medycznej nie możesz nic robić.
22-33	Naciągasz sobie mięsień ramienia. Przez K4 rundy nie możesz nic robić, poza poruszaniem się. Do momentu otrzymania pomocy medycznej wszystkie testy **WW**, **US**, i **Zr** związane z tym ramieniem, wykonywane są na połowie wysokości tych cech.
44	Twój rzut jest całkowicie niecelny. Rzuć K6: 1-3 broń leci na lewo, 4-6 na prawo. Wykonaj powtórny test **US**, jeśli jest tam jakaś istota, w którą może trafić twój oręż.
55	Miotasz swą bronią i padasz na twarz - wszystko jednym, płynnym ruchem. Powstanie na nogi zabierze ci K3 rundy, w tym czasie wszyscy, atakujący cię w walce wręcz, otrzymują modyfikator +10% do **WW**.
66-77	Miotasz swą broń i potykasz się, ale udaje ci się nie upaść. Odzyskując równowagę, tracisz następny **Atak**.
88-99	Miotasz swą bronią, tracisz równowagę i siła odśrodkowa powoduje, że odwracasz się tyłem do swego celu. W następnej rundzie wysokość twojej **Zr** jest zmniejszana do połowy dla celów ustalenia kolejności działania.
00	Pocisk w krytycznym momencie wyślizguje ci się z dłoni i upada na ziemię.

BROŃ DO PAROWANIA CIOSÓW & TARCZE:

11	Twoja próba sparowania ciosu przeciwnika jest wyjątkowo nieudana, nadziewasz się prosto na jego broń. Określ obrażenia w normalny sposób, po czym podwój liczbę straconych punktów **Żw**.
22	Parujesz nawet dość zręcznie, ale skutek jest nieco odmienny od zamierzonego, gdyż broń wypada ci z ręki i ląduje K6x30 centymetrów od ciebie (tarcza ląduje u twych stóp). Nie możesz

parować uderzeń, dopóki nie zdołasz przygotować innej broni parującej.

33 Parujesz zwód wroga i nadziewasz się na jego broń. Otrzymujesz obrażenia zwiększone o jeden punkt.

44 Cios wroga, którego nie udało ci się sparować, zbija cię z nóg. Wstanie zabiera ci K4 rundy, w tym czasie możesz tylko parować uderzenia, a napastnik atakuje cię z dodatnim modyfikatorem +10% do **WW**.

55-66 Twoja mizerna zasłona nie powstrzymuje ciosu, który pozbawia cię tchu. Do końca tej i następnej rundy możesz tylko parować uderzenia.

77-88 Cios wroga przebija się przez twoją zastawę, niszczy broń, którą się zasłaniasz i w normalny sposób rani twe ramię. Oręż, którym próbowałeś sparować uderzenie, hamuje nieco impet ciosu - odniesione obrażenia oblicz tak, jak gdyby twoje ramię było chronione 2 *Punktami Zbroi* więcej. Nie możesz parować uderzeń, dopóki nie zdołasz przygotować innej broni parującej.

99-00 Cios wroga wyrywa ci z ręki broń do parowania lub tarczę. Nie możesz parować uderzeń, dopóki nie zdołasz przygotować innej broni parującej.

PIĘŚCI, SZPONY, ZĘBY & INNE:

11 Kości twej dłoni/szczęki/innej części ciała pękają z głośnym trzaskiem. Tracisz jeden punkt **ŻW**. Nie możesz atakować w ten sposób, dopóki nie otrzymasz pomocy medycznej. Ból sprawia, że wysokość wszystkich twoich *cech głównych* spada do połowy.

22 Nadrywasz sobie jakieś mięśnie i z bólu widzisz gwiazdy przed oczami. Nie możesz atakować w ten sposób przez K6 rund, a później, aż do momentu otrzymania pomocy medycznej, atakujesz z połową normalnej wysokości **WW**.

33 Atakujesz energicznie, lecz niecelnie. Nagle stwierdzasz, że leżysz na ziemi. Powstanie zabiera ci K4 rundy, w tym czasie możesz tylko parować uderzenia, a napastnik atakuje cię z dodatnim modyfikatorem +10% do **WW**.

44 Nie udaje ci się trafić wroga, a impet twojego uderzenia wytrąca się z równowagi. Nie możesz atakować w następnej rundzie, zaś napastnik atakuje cię z dodatnim modyfikatorem +10 do **WW**.

55 Źle oceniasz dzielącą was odległość i niemal padasz na ziemię, skręcając kostkę. W ciągu następnych pięciu rund twoja **SZ** zmniejsza się o 1 punkt a **ZR** o -10%.

66 Źle wymierzony, ale silny cios mija wroga. W efekcie nieco się odsłoniłeś na kontruderzenie przeciwnika. W następnej rundzie twoja **ZR** jest zmniejszona o -20% i możesz jedynie parować uderzenia.

77 Twój cios trafia w coś bardzo twardego - nie możesz atakować w ten sposób do końca tej i następnej rundy.

88 Twój cios trafia w zasłonę wroga, wskutek czego drętwieje ci ręka/noga/inna część ciała. Tracisz następną okazję do ataku.

99 Twój cios jest kompletnie niecelny, tracisz równowagę i widowiskowo rozkładasz się na ziemi. W następnej rundzie wróg zaatakuje cię pierwszy, niezależnie od wysokości waszych **I**

00 Twój atak jest niezręczny… Musisz pozbierać się, nim zaatakujesz powtórnie. W następnej rundzie do twojej **WW** i **ZR** stosowany jest ujemny modyfikator -10%.

RANY & REKONWALESCENCJA:

> ***To, czego nie wyleczysz lekarstwem, wyleczysz żelazem (skalpelem), czego nie wyleczysz żelazem, wyleczysz ogniem, czego ogniem nie wyleczysz, za nieuleczalne uważać należy.***
> - Theodosius Siegfriedson, mistrz gildii medyków z Talabheim



echa **ŻYWOTNOŚĆ** określa jak długo postać może walczyć, zanim przeciwnik zada jej decydujący cios. Jak napisano nieco wcześniej, punkty **ŻW** reprezentuje *strefę buforową* i tylko wtedy, gdy zostanie ona sprowadzona do zera, postać zacznie otrzymywać naprawdę groźne obrażenia.

Przyjmuje się jednak, że osoby, które w walce odniosły jakieś obrażenia, zostały *ranne przed tym*, jak ich punkty **ŻW** spadły do zera. Odnosi się to tylko do istot, które zostały ranne w walce - nie oznacza, iż mniejsze zwierzęta, posiadające od początku tylko 1 czy 2 punkty **ŻW**, cały czas chodzą w bandażach.

Rany dzielimy na trzy różne kategorie:

- **LEKKIE** - postać wciąż ma 2 lub więcej punktów **ŻW;**
- **CIĘŻKIE** - postać ma mniej niż 2 punkty **ŻW**, ale *nie otrzymała* żadnych trafień krytycznych;
- **BARDZO CIĘŻKIE** - postać otrzymała jedno lub więcej trafień krytycznych.

OSOBY LEKKO RANNE powracają do zdrowia samodzielnie, pod warunkiem, że mają czas na odpoczynek (patrz **CZAS LECZENIA PONIŻEJ**) - jednak opieka osoby posiadającej umiejętność *leczenie ran* lub *chirurgia* może okazać się tu bardzo pomocna. Jeżeli lecząca postać wykona udany test **INT**, zraniona osoba natychmiast odzyskuje K3 punkty **ŻW** przydzielone danej lokacji. Można wykonać tyko jedną próbę leczenia obrażeń danej lokacji, odniesionych w określonej walce.

OSOBY CIĘŻKO RANNE nie powrócą do zdrowia samoistnie, dopóki nie zostanie im udzielona skuteczna pomoc przez osoby posiadające umiejętność *leczenie ran* lub *chirurgia*. Chirurg, wykonując udany test **INT** jest w stanie przywrócić K3 punkty **ŻW** zranionej lokacji, a jakakolwiek inna osoba lecząca - tylko 1 punkt. Zdrowienie jest natychmiastowe, a później przyjmuje się, że postać jest już tylko *lekko ranna* (patrz wyżej).

OSOBY BARDZO CIĘŻKO RANNE będą najprawdopodobniej potrzebowały natychmiastowej opieki kogoś, posiadającego umiejętność *leczenie ran*, by w ogóle mieć szansę na tyle długiego utrzymania się przy życiu, żeby dotrzeć do jakiejś osoby z umiejętnością *chirurgia*.

CZAS LECZENIA:

Lekko ranne istoty odzyskują 1 punkt **ŻW** dla wszystkich zranionych lokacji na dzień całkowitego odpoczynku. Istoty, poświęcające na odpoczynek cały tydzień otrzymują dodatkowo ilość punktów **ŻW** równą wielkości ich cechy **WT** (np. po tygodniu odpoczynku lekko ranna istota odzyska ilość punktów **ŻW**, równą 8 plus jej **WT**).

Opieka osoby posiadającej umiejętność *leczenie ran* przyspiesza proces zdrowienia. Jeśli osoba doglądająca wykona udany test **INT** i przynajmniej przez pół godziny dziennie opiekuje się rannym, to ranny odzyskuje każdego dnia ilość punktów **ŻW** każdej lokacji, równą połowie wartości **WT** (zaokrąglona w dół, ale minimalnie jeden). Jeżeli osobie leczącej ten test się nie powiedzie, to ilość odzyskanych punktów **ŻW** dla danej lokacji równa jest jeden. Można wykonać tylko jeden test dziennie.

Osoby, posiadające umiejętność *chirurgia*, które przez przynajmniej pół godziny dziennie doglądają rannego i wykonają udany test **INT**, powodują odzyskanie liczby punktów **ŻW** równą wartości **WT**. Niepowodzenie oznacza, że ranny odzyskał jeden punkt. Chirurg nie może najpierw użyć umiejętności *leczenie ran* a później *chirurgia*. Można wykonać tylko jeden test dziennie.

Wyjątek od powyższych zasad stanowią niziołki, które ze względu na niezwykle szybki metabolizm odzyskują dwa razy więcej punktów **ŻW** niż inne rasy.

POMOC MEDYCZNA:

Niektóre rany, odniesione na skutek *trafień krytycznych* określono jako wymagające skutecznej opieki medycznej. Rodzaj leczenia zależy od typu odniesionych obrażeń. Mówiąc najbardziej ogólnie, efekty obrażeń zmieszczą się w przynajmniej jednej z trzech następujących kategorii: *krwawienie*, *złamane lub zwichnięte kończyny*, *ucięcie kończyny*.

W zależności od tego, jakie rany są skutkiem *trafienia krytycznego*, medyk musi wykonać rzut *opieki medycznej* w jednej z poniższych tabel.

Test bierze pod uwagę takie czynniki, jak umiejętności medyka, to, na ile rana jest poważna i ogólny stan zdrowia pacjenta. Jest to rzut K100 z zastosowaniem następujących modyfikatorów:

MODYFIKATORY MEDYKA	
Umiejętności medyczne	+(średnia ze **ZR** & **INT**)
Umiejętność *chirurgia*	+*PW*x10%
Brak umiejętności *leczenie ran*	-100
Brak umiejętności *chirurgia*	-50

MODYFIKATORY PACJENTA	
Stan zdrowia pacjenta	+**ODP** x½
Pacjent jest przytomny	-20

WARTOŚĆ TRAFIENIA KRYTYCZNEGO	
Wartość krytyczna +1	-5
Wartość krytyczna +2	-10
Wartość krytyczna +3	-15
Wartość krytyczna +4	-25
Wartość krytyczna +5	-40

HIGIENA *SALI OPERACYJNEJ*	
Czyste pomieszczenie	+5
Przeciętne pomieszczenie	0
Brudny pokój	-5
Ulica/teren otwarty	-10
Kanał (czy coś podobnego)	-15

TRWAŁE EFEKTY ZRANIEŃ:

Niektóre ciosy mogą powodować trwałe uszkodzenia ciała. MG powinien ocenić w jakim stopniu efekty *trafienia krytycznego* wpływa na dalsze życie postaci, MG może skorzystać z poniższych zasad:

RAMIĘ: bohater, która posiada jedno ramię nie może używać łuków i broni dwuręcznej. W czasie walki, bohater może zostać zmuszony do trzymania oręża w niewłaściwej ręce. **US** bohatera zostają zmniejszone do ½ wartości, a **ZR** do ¾. Ponadto, do wszystkich testów **ZR** wymagających użycia obu rąk bohater otrzymuje ujemny modyfikator -30%.

RAMIONA: Istota, która straciła obie ręce nie może używać żadnej broni. **WW** i **US** takiej istoty spadają do 0 a **ZR** do ½ wartości.

NOGA: Istota, która straciła nogę może poruszać się korzystając z kul lub skacząc. **SZ** istoty zostaje zmniejszona do ½ wartości, zaś **ZR** spada o ¼.

NOGI: istota, która straciła obie nogi może czołgać się lub korzystać z pomocy innych istot. Jej **SZ** spada do 1, zaś **ZR** zmniejsza się do ½ wartości.

Dalsze modyfikatory zależą od uznania MG.

Każda z poniższych tabel zawiera listę dodatkowych modyfikatorów, które stosuje się tylko wykonując rzut w tej właśnie tabeli.

TABELA KRWAWIENIA

ZMOD RZUT K100	WYNIK
55 lub mniej	Wydaje się, że operacja się udała, lecz po K4+1 godzinach krwawienie wewnętrzne powoduje wylew i pacjent umiera.
56-70	Pacjent zapada w śpiączkę na 10-**WT** tygodni. W pierwszym tygodniu pacjent ma 10% szans na śmierć, w kolejnych tygodniach szansa zwiększa się o +10%. Opieka medyczna pozwala zmniejszyć tą szansę do 5% w pierwszym tygodniu, 10% w drugim, 15% w trzecim itd. W czasie śpiączki pacjent ma **ŻW** równą 0. Jeśli uda mu się odzyskać przytomność, jego **ŻW** wzrasta do 1. Należy go od tego momentu traktować jak *ciężko rannego*.
71-85	Zabieg kończy się sukcesem, krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Teraz jednak staje się on podatny na ataki migreny. Zawsze gdy wykonywany jest test jego **CHA**, **INT**, **SW** lub **CHA** (udany czy nie), wszystkie jego procentowe cechy spadają na okres K10 godzin o -5%.
86-95	Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Ma on jednak niskie ciśnienie krwi. Za każdym razem gdy bohaterowi nie uda się test **SW** o 30% lub więcej, mdleje na K4 rundy, po których będzie czuł się słabo przez kolejne K10 tur (w tym czasie -10% do głównych cech).
96-105	Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **ŻW** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekko rannego*. Po okresie K4 godzin staje się jasne, że nastąpiła *infekcja ran*.
106-130	Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **ŻW** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekko rannego*. Podczas operacji, na płucach pacjenta sformował się jednak skrzep krwi, co spowodowało, że jego oddech stał się głośny i ciężki. **ZR** pacjenta jest trwale obniżona o -10%.
131-155	Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **ŻW** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekko rannego*.
156-165	Zabieg kończy się powodzeniem, krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **ŻW** wzrasta do K3 punktów. Należy go teraz traktować jako *lekko rannego*.
166 lub więcej	Zabieg kończy się ogromnym sukcesem, krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **ŻW** wzrasta do K3+1 punktów. Należy go teraz traktować jako *lekko rannego*.

TABELA AMPUTACJI

UWAGI: gdy kończyna zostanie obcięta, czy to przez chirurga, czy też na polu walki, MG najpierw powinien wykonać rzut na *Tabeli krwawienia*. Wynik 131 lub więcej oznacza, że krwotok ustał, wobec czego rana może zostać wypalona - możesz wykonać rzut w tej tabeli, i zastosować efekt tylko z niej. Rzut poniżej 131 oznacza, że mimo iż ranę można wypalić (rzut w tej tabeli), stosuje się również efekt opisany w *Tabeli krwawienia*. Poza tym, jeśli pacjent jest przytomny w czasie operacji, zyskuje K6 *Punktów Obłędu* i traci przytomność.

MODYFIKATORY DLA *Tabeli amputacji*

+10	jeśli amputacja zostaje przeprowadzona przez medyka rozmyślnie (ten modyfikator stosuje się zarówno do rzutu na *Tabeli krwawienia*, jak i na *Tabeli amputacji*).

ZMOD RZUT K100	WYNIK
45 lub mniej	Pacjent stracił zbyt dużo krwi. Umiera nie odzyskując przytomności.
46-60	Pacjent zapada w śpiączkę na 10-**WT** tygodni. W pierwszym tygodniu pacjent ma 10% szans na śmierć, w kolejnych tygodniach szansa ta co tydzień zwiększa się o 10%. Opieka medyczna pozwala zmniejszyć tą szansę do 5% w pierwszym tygodniu, 10% w drugim, 15% w trzecim itd. W czasie śpiączki pacjent ma **ŻW** równą 0. Jeśli uda mu się odzyskać przytomność, natychmiast jego **ŻW** wzrasta do 1. Należy go od tego momentu traktować jak *ciężko rannego*.
61-105	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Jednak po K4 godzinach staje się jasne, że nastąpiła *infekcja rany*.
106-155	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Po następnych K6+6 dniach **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Odtąd chorego należy go traktować jako *lekko rannego*.
156-165	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Po następnych K6+6 dniach **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Pacjent wraca do stanu *lekko rannego* przez następne K6+4 dni.
166-175	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Po następnych K6+6 dniach **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Pacjent wraca do stanu *lekko rannego* przez następne K4+4 dni.
176 i więcej	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Po następnych K6+6 dniach **ŻW** pacjenta wzrasta do K3. Pacjent wraca do stanu *lekko rannego* przez następne K4+4 dni.

TABELA ZŁAMANYCH & ZWICHNIĘTYCH KOŃCZYN

MODYFIKATORY DLA *Tabeli złamanych i zwichniętych kończyn*

+10	jeśli natychmiast po otrzymaniu obrażeń skutecznie wykorzystano umiejętność *leczenie ran*
-10	za każdy dzień, który minął od chwili gdy bohater został ranny.

ZMOD RZUT K100	WYNIK
45 lub mniej	Wydaje się, że operacja się udała, lecz po K4+1 godzinach okazuje się, że spowodowała ona tylko poważne obrażenia. Kończynę należy amputować. Wykonaj rzut w *Tabeli amputacji* korzystając z tego samego modyfikatora, z jakiego korzystałeś w tej tabeli (z dodatkowym modyfikatorem +10%, gdyż amputacja zostaje wykonana z rozmysłem).
46-60	Operacja się nie powiodła. Kończyna jest trwale uszkodzona. *Noga*: **Sz** x ½, musisz chodzić o kulach; *ręka*: **US** x ½, **ZR** x ½, nie możesz korzystać z tarczy, łuku i broni dwuręcznej, być może będziesz zmuszony do używania broni ręcznej niewłaściwą ręką.
61-70	Operacja prawie się udała. **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Jest ona jednak trwale uszkodzona: *Noga*: **Sz** -2 (min. 2), **ZR** -20%; *ręka*: **US** -20%, **ZR** -20%. Jeśli jest to ręka, którą bohater walczył **WW** - 20%.
71-80	Operacja mniej więcej się udała. **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Staw jednak zawsze już pozostanie nieco sztywny: *Noga*: **SZ** -1 (min. 2), **ZR** -10%; *ręka*: **US** -10%, **ZR** -10%. Jeśli jest to ręka, którą bohater walczył **WW** - 10%.
81-95	Operacja prawie się udała. **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Jest jednak znacznie słabsza, niż była i czasem może się usztywnić. *Noga*: jeśli jakikolwiek test **ZR** nie powiedzie się o 30% lub więcej - **SZ** -1, **ZR** -10% przez następne K4 godziny; *ręka*: jeśli jakikolwiek test **ZR** nie powiedzie się o 30% lub więcej - **US** -10%, **ZR** -10% przez następne K4 godziny. Jeśli jest to ręka, którą bohater walczył **WW** - 10%.
96-145	Operacja się powiodła. **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni, a po tym czasie można jej normalnie używać.
146-155	Operacja się powiodła. **ŻW** pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K3 tygodnie, a po tym czasie można jej normalnie używać.
156-165	Operacja się powiodła. **ŻW** pacjenta wzrasta o +K3 punkty. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K3 tygodnie, a po tym czasie można jej normalnie używa
166 i więcej	Operacja się powiodła. **ŻW** pacjenta wzrasta o K3+1 punkty. Należy go odtąd traktować jako *lekko rannego*. Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K3 tygodnie, a po tym czasie można jej normalnie używać.

JESIENNA GAWĘDA
- WALKA RAZ JESZCZE

Na zewnątrz karczmy leje. Jest początek Braunzeita, późna jesień, mroźny wiatr szarpie bezlistnymi konarami drzew, uderza ścianą deszczu i zapowiedzią długiej zimy. Wewnątrz karczmy panuje spokój, jest cicho. W rogu, w cieniu kominka siedzi mężczyzna. Wygląda na zmęczonego trudami podróży. Nie chciałbym mu przeszkadzać, lecz intryguje mnie jego miecz, widać, że służył mu podczas wielu bitew i starć. W końcu podejmuję decyzję, proszę karczmarza o dzban wina i dosiadam się do starego wojownika. Teraz, z bliska widzę, jak doskonale jest zbudowany, choć szczupły, wiem, że jego kaftan kryje umięśnione ciało. Dobry wieczór, czy mógłby mnie pan nauczyć walczyć? - od razu mówię, o co mi chodzi. Widzę, że pan wie, czym jest prawdziwa walka. Wojownik spogląda na mnie pełnym znużenia wzrokiem…

Czym jest walka? Prawdziwa walka?! Prawdziwa walka to przedłużająca się w nieskończoność chwila, kiedy stoisz przed karczmą naprzeciw bliżej ci nie znanego mężczyzny, kiedy patrzycie sobie w oczy, i kiedy przerażony zastanawiasz się: *Czy jest dobry? Czy dam mu radę?!!* Kiedy pojmujesz, że głupia kłótnia dla któregoś z was zakończy się śmiercią. Jeszcze chwilę temu byłeś tak pewny swego, teraz dociera do ciebie, że twój przeciwnik także, tak jak i ty, miał swojego nauczyciela, że także wie, co to parada, zastawa, co to finta i przeciw-tempo. Że tak jak i ty jest przekonany o tym, że walczy lepiej od ciebie, że jego miecz jest równi ostry jak twój, że…

Prawdziwa walka jest wtedy, gdy powoli i ostrożnie stąpasz, okrążając swego przeciwnika. Wtedy, gdy stoisz naprzeciw niego i czujesz, jak ciężki jest miecz, który trzymasz w ręce, tak nieporęczny, jak nigdy dotąd. Jeszcze nic się nie wydarzyło, a twoje ramiona już bolą, sztywne pieką żywym ogniem. *Rozluźnij się! Jak będziesz sztywny, to zginiesz, rozluźnij się!!* - w głowie huczy ci głos nauczyciela. Powoli i ostrożnie. Nie możesz się potknąć, ani zachwiać. Jeden błąd, jeden niewłaściwy krok, a on już będzie przy tobie, uderzy, zrobi wszystko, by cię zabić. *Rozluźnij się!! Rozluźnij się, albo zginiesz!!* Ostrożnie, rozluźnić mięśnie, zachować spokój. Kropla potu spływa po czole, teraz nie możesz jej otrzeć. Powoli i ostrożnie. Krążycie wokół siebie; matko, kiedy on wreszcie zaatakuje, kiedy? Atakuj!! Atakuj!! Walcz!!! Powoli i ostrożnie, miecz tak ciężki, jak nigdy wcześniej…

Prawdziwa walka to właśnie ta chwila. Kiedy nadchodzi zwątpienie i strach. Kiedy zdajesz sobie sprawę z tego, iż zaraz poczujesz ból, że poleje się krew, że ktoś umrze, a przecież ty, przecież ty nie chcesz niczyjej śmierci, nie chcesz walczyć, krzywdzić, ani zadawać bólu. Przecież, cholera przerwijmy to! Powoli i ostrożnie, przeciwnik zaraz uderzy, wyprowadzi pchnięcie, a potem nie będzie już odwrotu, wtedy ciało zadecyduje o wszystkim, wyłączy umysł i nie będzie już czasu na to, by myśleć. Przerwijmy to teraz, przecież… to nie ma sensu! Powoli i ostrożnie, robisz krok, miecz trzymasz nisko, i jeszcze jeden krok, i w końcu dostrzegasz ruch, nagły, szybki, unosisz miecz w górę, stawiasz zasłonę, obracasz się na lewej nodze i tniesz, płasko na brzuch, słyszysz, czujesz szczęk zasłony, cofasz się, stawiasz kolejną zasłonę, on tnie raz, drugi i trzeci, cofasz się, odbijasz jego miecz… Stało się. Walczycie.

Jednak prawdziwa walka to nie tylko przedłużające się w nieskończoność oczekiwanie na atak, to także wściekłość. To złość i furia, gdy zagubiony w obcym lesie, już trzeci tydzień samotnie podróżując w strugach deszczu, w przemokniętym ubraniu, zziębnięty, głodny i krańcowo wyczerpany, zostajesz zaczepiony przez czwórkę rabusiów. Niemożliwa do opisania mieszanka bezsilności, wściekłości, strachu, przerażenia i chęci odreagowania na kimś. To metaliczny dźwięk miecza wysuwanego z pochwy - dźwięk, który zastępuje wszystkie słowa. To pierwsze uderzenie, proste, jasne dla przeciwnika, silne i szczere. To jest prawdziwa walka, wtedy, gdy chcesz zabić, przegonić, gdy wykrzykujesz na całe gardło: WYPIERDALAĆ!! Krzyczysz i tniesz, wymachujesz mieczem, niepomny na obronę, na zasłony, wciąż atakujesz. I krzyczysz: WY SKURWYSYNY!! WON!! WON!! To jest właśnie walka, wtedy, gdy atakujesz bez opamiętania i litości. Kolejne cięcia zasypują zaskoczonych przeciwników, do cholery, to do nich należała inicjatywa, to oni mieli atakować, ale ty jesteś jak w transie, jak śmieli zachodzić ci drogę, czy nie widzą, że potrzebujesz pomocy!!! Jestem głodny, zmęczony, zaziębiony!! Czego jeszcze ode mnie chcecie?!!! Do cholery, czego?!!! Przerażeni uciekają.

Walka to emocje, to złość na przeciwnika za to, że istnieje, za to, że stanął ci na drodze, za to, że zmusza cię do walki i każe ci się bać. Złość na bolący ząb, skręconą nogę, na złą pogodę. To wściekłość i furia, które każą zabijać, przegonić, przerazić, które odrzucają spokój i rozsądek, odłączają umysł i każą tylko krzyczeć i uderzać. Uderzać i krzyczeć. Tym właśnie jest prawdziwa walka. Emocje, złość, wściekłość. Strach, który przeradza się w żądzę zabijania. Przerażenie, które zmienia cię w bezlitosną maszynę do zabijania.

Ale walka to także ból i ciężko gojące się rany. To ogień trawiący mięśnie, to śliskie od krwi dłonie i pot zalewający oczy. To stare blizny szpecące twarz i dawne urazy przypominające o sobie w najmniej sprzyjających okolicznościach. To strzaskane kolana, wybitne barki i połamane kończyny. To chwila, kiedy ostrza przeciwnika zagłębią się w twoim ciele, ból eksploduje szarpiąc każdy nerw twego ciała, a ty musisz zacisnąć zęby i postawić kolejną zasłonę, a potem unieszkodliwić go, zabić, zanim się wykrwawisz. Prawdziwa walka to ból ramion, kiedy czujesz, że nie zdołasz już postawić kolejnej zasłony, nie zdołasz już uskoczyć, ciąć, pchnąć, nie zdołasz sparować kolejnego ataku. To świadomość, że mimo bólu i zmęczenia musisz to zrobić - musisz albo zginiesz, to huk krwi w skroniach, krzyk bólu, wściekłości, to cudem stawiana zastawa i potężne cięcie, w które wkładasz całą swoją siłę, i jeszcze jedno, i kolejne, aż złamiesz przeciwnika, aż to on się podda, to on nie zdoła postawić zasłony… Ty albo on, tniesz, ramiona palą, miecz jest ciężki, jak gdyby był zrobiony z ołowiu, a ty wciąż napierasz, krzyczysz i atakujesz, musisz go złamać, musisz… Lub zginiesz.

Prawdziwa walka to ból głowy i skurcze brzucha - wynik stresu. To smutek i refleksja. Wieczór przy ognisku, gdy trzęsącą się ręką trzymasz puchar wina. Gdy nie śmieszy cię żaden z dowcipów, gdy wciąż masz przed oczyma sylwetkę przeciwnika, jego wykrzywioną w furii twarz i przepełnione chęcią mordu spojrzenie. Wtedy, gdy dociera do ciebie, że w tym starciu to ty mogłeś zginąć, poślizgnąć się i upaść na ziemię. To twój przeciwnik mógł odciąć ci głowę. Prawdziwa walka to wymioty, obrona organizmu przed stresem, bólem, szokiem, wtedy, gdy pojmujesz, że na nic godziny treningu, postawy szermiercze, zasłony i sztychy. To wszystko na nic, to wszystko jest gówno warte, gdy atakuje cię stwór rodem z najgorszego koszmaru, gdy jego cztery macki i potężne szczypce zmierzają ku twemu gardłu. Na nic zasłony i postawy. Nie pomoże ci od lat trenowany unik na lewej nodze wtedy, gdy nie potrafisz się ruszyć, kiedy strach paraliżuje cię, a przez huk krwi w skroniach, przez szum ulewy, szczęk broni, ryk

napastnika, gdy przez nie wszystkie przedziera się krzyk śmiertelnie ranionego przyjaciela walczącego z trójką takich stworów. Na nic sztuka uników i parad, gdy wiesz, że ta trójka zaraz będzie przy tobie. Prawdziwa walka to właśnie taki wieczór przy ognisku, kilometr, a może sto metrów, od miejsca, w którym walczyliście. To drżenie rąk na starość, to upuszczony puchar wina, to paraliż, który sprawia, że nie jesteś w stanie nawet dorzucić drewna do ognia.

To także cichy, zduszony jęk rannego przyjaciela, któremu musiałeś amputować nogę. To świadomość tego, że rano, gdy wstaniesz, on już nie będzie żył. Wykrwawi się. Człowiek, z którym przeżyłeś ostatnie pięć lat, dzień w dzień, teraz umiera leżąc w cieniu, otulony kocem odchodzi z tego świata. Tak, to chwila bezsilności, kiedy zdajesz sobie sprawę z tego, że nie możesz mu pomóc. Że nie możesz pomóc swemu najbliższemu przyjacielowi! To także godziny niepewności, kiedy przez całą noc czuwasz przy jednym ze swych druhów, czekając, aż odzyska przytomność. To modlitwy kierowane do wszystkich bogów tego świata i ukrywane przez mrok łzy smutku i obawy przed śmiercią. Nie, nie twoją. Twoich przyjaciół, ciężko rannych, leżących w gorączce, szepczących przez sen i wzywających matki. To wieczór, kiedy robisz wszystko, by odgonić od nich to, co nieuchronne. Wieczór, kiedy zdajesz sobie sprawę, że tak naprawdę nie możesz nic zrobić. Jesteś bezsilny, możesz tylko czekać.

Chcesz, bym jeszcze mówił ci o tym, czym jest prawdziwa walka? To ból głowy, to nocny koszmar, to wreszcie brak snu, to mdłości, gdy zdajesz sobie sprawę, że gdyby nie pomoc Clema, już byś nie żył. Gdyby w porę nie dostrzegł zagrożenie i nie rzucił sztyletem, i gdyby sztylet nie trafił… to cud, że żyjesz, to… Kurwa, mogłeś już nie żyć. Nie siedziałbyś teraz przy ognisku i nie widział przed oczami zaskoczonej twarzy przeciwnika, gdy poczuł, jak sztylet wbija mu się w plecy. Dlaczego nie zemdlałeś, dlaczego musiałeś patrzeć?! Dlaczego stałeś i gapiłeś się, jak on upada, a krew wypływa z jego ust. Nie mogłeś zemdleć, wiedziałeś, że nie możesz sobie na to pozwolić, byłeś nieprzytomny z nerwów, mięśnie płonęły żywym ogniem, z rozciętego uda płynęła krew, a ty musiałeś walczyć dalej, matko, myślałeś, że zginiesz, to…

Koszmar, strach, nocne zwidy. Sylwetki pokonanych przeciwników wciąż powracają w snach, w chwilach samotności, takich jak ta, tu, przy ognisku. To wspomnienia stoczonych walk, sytuacji, z których, byłeś pewien, nie wyjdziesz żywy. To coraz intensywniejsze i częstsze lęki przed starciem, przed samotnością, przed starością. To także świadomość tego, że kiedyś się pomylisz, że w końcu zabraknie ci szczęścia i nie zdołasz uskoczyć, ani postawić zasłony. To przecież nieuniknione.

To jest właśnie prawdziwa walka, bóle brzucha, głowy, strach przed następnymi starciami, świadomość własnej słabości, ból po utracie bliskich. To ten wieczór przy ognisku i puchar gorzkiego wina. Blask płomieni, w których przewija się całe twoje życie; walka, starcia, ból, strach, krew, utrata bliskich, morderstwa, zabójstwa, wyzwania, rany, złamania, ucieczka i okrzyki.

Prawdziwa walka to nie jest starcie z władcą upiornego zamku, to nie pojedynek z czterdziestką orków, ani wyzwanie rzucone całemu plemieniu goblinów. Prawdziwa walka to paniczna ucieczka, krzyk, to próba ratowania życia. Szalona i przerażająca. Bowiem są istoty, z którymi nie należy walczyć, i na nic ci magiczny miecz, na nic dziesiątki lat treningu. Na wskroś przepełnienie magią, wspomagani błogosławieństwami i mocą mrocznych bóstw, przeciwnicy są niemal niemożliwi do pokonania, nie myśl nawet o tym. Walka to bieg i skok nad przepaścią, to rzut, zasłonięcie własnym ciałem przyjaciela będącego o włos od śmiertelnego ciosu. To szaleństwo walki nie będącej wyzwaniem rzuconym przeciwnikowi, ale błaganiem o dodatkowe kilka sekund życia; dla siebie i przyjaciół. Prawdziwa walka to sytuacja, kiedy pod rząd stawiasz kilkanaście zasłon, kiedy nie atakujesz, bo nie masz możliwości, kiedy uwijasz się w unikach i zastawach, kiedy dajesz cenny sekundy twym bliskim, by zdołali uciec, kiedy ryzykujesz życiem, sam walcząc z przeważającymi siłami wroga. Kiedy pojmujesz, że nie ma już dla ciebie ratunku, że uratowałeś ich, lecz sam zginiesz. Walka jest wtedy, gdy biegniesz, tniesz szablą, nie po to by zabić, a jedynie by odepchnąć, zdobyć metr przestrzeni, by móc biec dalej, byle dalej od zagrożenia. Walka to nie tylko wymiana ciosów, to także zamieszanie, chaos, szalone sceny, z których nic nie pojmujesz, gdy tniesz na oślep, kiedy nie możesz stawiać zasłon, uników, bo nie ma na nie czasu, nie miejsca, gdy nie walczysz, jak na treningach z jednym przeciwnikiem, lecz gdy jesteś atakowany przez kilkanaście sylwetek, stal błyszczy, instynktownie uwijasz się, rozdajesz kopniaki, uderzenia, kiedy myślisz tylko o jednym: wyrwać się, odepchnąć ich od siebie i uciec, daleko, jak najdalej. To świadomość tego, że w końcu się pomylisz, że któreś z ostrzy dosięgnie celu, że nie postawisz zasłony, że zmęczone ramię w końcu omdleje z wysiłku. Prawdziwa walka to sytuacja, gdy niemal odcięta prawa ręka zwisa bezwładnie, gdy strzaskane kolano uniemożliwia ruch, kiedy trzymając miecz w lewej ręce wciąż stawiasz zasłony, choć jesteś świadom, że masz jeszcze przed sobą tylko kilka sekund życia.

Prawdziwa walka to chwila, kiedy walczysz jak lew, mimo że nie masz szans na zwycięstwo, kiedy wiążesz wroga zdobywając cenne sekundy. Nie, cenne nie dla ciebie, lecz dla twych przyjaciół, którzy w tym momencie uciekają, którym każdą udaną zastawą, każdym cudem wykonanym unikiem dajesz szansę na wyjście cało z opresji. To właśnie jest prawdziwa walka, świadomość tego, że walczysz nie dla pokonania przeciwnika, nie dla uratowania własnego życia. To myśl, że walczysz dla swych najbliższych. I tylko dla nich. Dla ciebie bowiem jest już zbyt późno.

To także starcie ramię w ramię z przyjacielem, gdy zwróceni do siebie plecami, otoczeni dwudziestką przeciwników, jak w transie, zdeterminowani odpieracie ich ataki. Prawdziwa walka to krzyk twego przyjaciela, kiedy ostrze przeciwnika przebija jego pierś. To płacz i świadomość tego, że zostałeś sam. Że zaraz zginiesz.

Czy mam ci jeszcze o czymś opowiedzieć? Czegoś nauczyć?!! Czego?!! Czego chcesz?!! Głupcze! Wracaj skąd przyszedłeś, wróć do matki, do rodziny!! Zapomnij o walce, o rycerzach, o pokonywaniu smoków, zapomnij o tym, rozumiesz?! - mężczyzna krzyczy, goście spoglądają na nas. - Czego chcesz?!! Śmierci?! Szukasz śmierci?!! - mężczyzna łapie za miecz, próbuje się podnieść, przewraca się. Pomagam mu wstać, sadzam go przy stole. - Już dobrze, zrozumiałem. - dopiero teraz dostrzegam szereg zmarszczek i blizn na jego twarzy, widzę zniekształconą lewą dłoń i wciąż drgające dwa palce, coś nad czym wojownik nie potrafi zapanować. Dostrzegam ból na jego twarzy, gdy próbuje wyprostować kolano… Jego miecz… przestał mnie intrygować. Wracam do domu, pojąłem lekcję.

OSTATNIA PODRÓŻ

Siedzę sama wpatrzona w płomienie, które nikłym światłem rozpraszają nieco ciemności wieczoru. Nieopodal mnie stoi koń. Czuję jesienny wiatr, który chłoszcze mnie po twarzy. To moja ostatnia podróż.

Moje pożegnanie z traktem. Na naostrzony patyk nabijam mięso i wsadzam je w płomienie. Rozglądam się po okolicy… Głupio byłoby umrzeć dzisiaj. Ale na szczęście wokół panuje spokój, nie dzieje się nic niepokojącego. Mannslieb w pełni wschodzi na niebo, mniejszego księżyca dzisiaj nie widać. To dobrze wróży. Mięsko piecze się i wspaniale pachnie… Posypię je trochę majerankiem. Co za zapach! Tylko ten cholerny wiatr dmucha coraz mocniej i przygania chmury. Muszę się lepiej otulić płaszczem, bo nie mam ochoty wydawać srebra na konowała z powodu głupiej choroby. Aha, no i założyć szal. Potrzebna mi tylko mała podpórka pod patyk… Już dobrze.
Trzeba by zadbać o broń… Zapowiada się przymrozek i rwie mnie łokieć - niechybny znak zmiany pogody. Imperialne zimy przychodzą nagle, są mroźne i tym, którzy nie wiedzą, jak się na nie przygotować, skracają życie. A ja mam zamiar jeszcze pożyć. Jaki ten miecz wysłużony… Natrę go tłuszczem, niech nie przymarza do pochwy.
Smarowanie miecza to bardzo monotonna czynność. Zwłaszcza kiedy się nie ma do kogo pyska otworzyć. Zostaje tylko gapienie się w ogień. Płomienie tak ładnie drgają… Cholera, dlaczego właśnie teraz nachodzą mnie wspomnienia? Oblepiają mnie swoją pajęczą siecią, a ja, jak mucha, nie umiem się im wyrwać…

Za mąż wyszłam licząc sobie czternaście wiosen. Męża wybrali mi rodzice, małorolni chłopi. Był dużo starszy ode mnie i śmierdział owcami. Matka mi tłumaczyła, jakie to szczęście, że zostanę bogatą gospodynią, że on, oprócz stada owiec, posiada spory kawałek pola, którego część dał im w prezencie. Sprzedali mnie za dobrą cenę, nie mam do nich żalu.
Podczas naszego wesela zjawili się ludzie miejscowego władyki, który postanowił skorzystać z należnego mu prawa pierwszej nocy. Byłam przerażona, gdy wiedli mnie na zamek. Tam wykąpano mnie w wodzie z pachnidłami, namaszczono wonnymi olejkami, ubrano w piękną suknię, ufryzowano, a potem nakarmiono smakowitymi potrawami.
Kiedy już byłam świeża i pachnąca, przyszedł Pan. Powiedział mi jakiś wiersz, którego ni w ząb nie zrozumiałam, zapytał o imię. Był bardzo miły i elegancki. Wziął mnie na ręce, zaniósł do łożnicy z miękką i wygrzaną pościelą i uczynił kobietą, sprawiając przy tym niemałą frajdę.
Bardzo podobał mi się dostatek. To, że po raz pierwszy w życiu nie musiałam harować w obejściu, że byłam czysta, pachnąca i najedzona do syta. I ten przystojny mężczyzna, obok którego leżałam: starszy ode mnie, z ciałem pokrytym bliznami, które były świadectwem niejednej potyczki. Miał ładnie przyciętą brodę i włosy splecione w schludny warkocz.
O żesz w mordę, mięso się przypala! Za chwilę nie będzie się nadawało do jedzenia. Jakie gorące… Smakuje wybornie. Może nie jest to delikatna kuropatwa w *Złotym Bażancie*, ale niedługo będę jadała starannie przyrządzone potrawy. We własnym domu. Tym, który kupię za kilka dni. Czuję, jak ciepły tłuszcz spływa po brodzie. Znów szybki ogląd okolicy… Na stare lata histeryzuję. Byle szmer mnie niepokoi. Jednak góry są spokojne, rozświetlone przez księżyce. Tylko wiatr hula i śpiewa pełną żałości pieśń. Ogień przyciąga wzrok, patrzę weń i widzę obrazy przeszłości…

Była pora żniw, rok po moim zamążpójściu, gdy oczekiwałam potomstwa. Mąż długo zabiegał o to, bym była przy nadziei, a kiedy wreszcie zaszłam w ciążę, przestał domagać się spełniania obowiązków małżeńskich.
W środku lata nadeszło rozwiązanie, a po nim śmierć pierworodnego dziecka. Nie przejęłam się tym zbytnio, choć lata później zdawało mi się, że byłam wyrodną matką. Jednak we wsi nikt nie nadawał dzieciom imion, nim nie ukończyły trzech wiosen, zbyt często umierały. Zabijały je bieda, zimno i choroby.
Gdy tylko nabrałam sił po porodzie, zanim skończyły się żniwa, z niemałym trudem uciekłam w świat. Zrobiłam to spontanicznie, bezmyślnie. Miałam dosyć chałupy, pracy w gospodarstwie, swojego męża i codziennej pracy przy owcach. Uciekłam, bo wierzyłam, że wszędzie będzie mi lepiej niż w rodzinnej wsi. Nie zdawałam sobie sprawy z tego, jak bardzo daleka byłam od prawdy.

No i po kolacji… Muszę jeszcze przesmarować kuszę. Jakże ten pokrowiec ciężko się otwiera! Wprawdzie niebawem nie będzie mi już potrzebna, ale dzisiejszej nocy mogę przypłacić niedbalstwo śmiercią. Zginąć dziś byłoby bardziej niż głupio, bo za jakiś czas mam zamiar porozglądać się za chłopem, żeby mnie grzał na starość.
Zaczyna padać… Narzucę kaptur. Mam tak króciutkie włosy, że zimne krople dżdżu, spadające na głowę, przewiercają mi się przez czaszkę. Kilka kropel spływa po nosie. Wyglądają jak duże łzy. Żeby tylko ognisko nie przygasło, tak dobrze mi się dziś wspomina…

Zamiast księcia z bajki znalazłam alfonsa, który pomógł mi przetrwać na ulicy za siedem części zarobków. Klientów przyjmowałam w bramie, w zaułkach, w ciemnych ulicach. Pierwszą zimę w mieście spędziłam w wyziębionym pokoju wraz z innymi dziewczynami. Do wiosny, nie dojadając, zebrałam pół korony.

Potem uśmiechnęło się do mnie szczęście. W jednej z gospód spodobałam się zamożnemu mieszczaninowi, który odkupił mnie od alfonsa. Zabrał do siebie, umył i nakarmił, a w ramach *wdzięczności* zmuszał do robienia takich rzeczy, że na samo ich wspomnienie płonę wstydem. Mimo wszystko, byłam zadowolona, bo jadłam do syta i spałam w cieple.
Umilałam owemu jegomościowi czas do jesieni, aż się znudził. Dał mi pieniądze, trochę ubrań i któregoś ranka odprawił.
Ależ się zrobiło zimno. Przez noc chcę mieć ciepło, bo domagają się tego niemłode już kości. Trakt potrafi dać się we znaki, wiem coś o tym, bo wędruję od ponad dwudziestu lat… Mam kilkanaście blizn, brakuje mi dwóch palców u ręki… I mam też straszną szramę, która biegnie od prawego ucha przez cały policzek, przecina wargę i kończy się na brodzie.
Wtedy jeszcze nie miałam blizn, tylko głowę pełną marzeń. Nareszcie stać mnie było na wynajęcie skromnego pokoiku. Niestety, pieniądze skończyły się szybciej, niż powinny. Nie potrafiłam znaleźć sobie pracy, bo nikt nie chciał chłopki, która nigdy wcześniej nie terminowała w żadnym z zawodów.
W końcu natknęłam się na pewnego krasnoluda imieniem Ulf. Siedziałam wtedy na schodach świątyni Sigmara. Ulf, podobnie jak reszta jego plemienia, pozwalał sobie na kaprys pomagania słabszym. Choć oczywiście nie za darmo. Nie to, że chciał ode mnie pieniędzy czy wyrafinowanych uciech cielesnych. Chciał, bym była mu winna przysługę.
Zgodziłam się, bo nie miałam nic do stracenia, bo moje życie w tamtych czasach nie miało dla nikogo i tak żadnej wartości. Nie wiem, dlaczego zaufałam krasnoludowi, bo biorąc na chłopski rozum, było to bardziej niż niebezpieczne. Poszliśmy razem, by zabrać kilka przedmiotów z wynajmowanego przeze mnie pokoju, a potem udaliśmy się prosto do niego.

Dom Ulfa był obszernym trzypokojowym mieszkaniem w kamienicy. Krasnolud opowiedział mi o sobie - był siedemdziesięcioletnim mężem, parającym się od czterdziestu lat z hakiem tropieniem banitów.

Zimna kropla, która spłynęła z kaptura, wyrwała mnie z pajęczyny wspomnień. Jak zimno! Naparzę ziela niewysoczków, rozgrzeje mnie trochę. Ostatni napój na trakcie. No, może przedostatni. Jeszcze raz przygotuję sobie go o świcie do śniadania.

Nie chce mi się jeszcze spać, choć minęło już wiele pacierzy, odkąd zapadła noc. Popatrzę sobie jeszcze na płomienie, poczekam, aż woda zacznie wrzeć. Dzisiejsza noc jest dobra na to, by podumać o minionych czasach…

Mieszkałam u Ulfa całą zimę. W zamian za dach nad głową i jedzenie, gotowałam mu, prałam, sprzątałam.

Kiedy nadeszły pierwsze roztopy, Ulf poprosił mnie, bym spłaciła swój dług. Miałam dostarczyć list do jego przyjaciela, który zamieszkiwał trzy dni drogi koniem od Talabheim. Zgodziłam się, nie mogąc uwierzyć, że krasnolud prosi o tak niewiele.

Ulf wyekwipował mnie porządnie. Nie posiadał konia, ale dał na podróż muła - zaznaczając, że droga się pewnie nieco wydłuży. Zaufanie krasnoluda zaskakiwało mnie i bardzo wzruszało. Wyruszyłam o świcie. Popołudniem drugiego dnia podróży otoczyła mnie niewielka grupka uzbrojonych mężczyzn. Zostałam zepchnięta brutalnie z muła przez jednego z nich, a drugi przerzucił mnie przez ramię. Lubieżnie dotknął moich pośladków i zarechotał obleśnie. Kopałam, krzyczałam, płakałam. Wreszcie zirytowany zbójca rzucił mnie na ziemię, kopnął w brzuch, a w usta wepchnął kawał szmaty. Zostałam przewieszona przez grzbiet muła i cały pochód - czterech mężczyzn oraz zwierzę, na którym wisiałam - wszedł w las.

Na jakiejś polanie, w głębi boru, zdarli ze mnie ubranie, ułożyli na jakimś barłogu, związali jak cielę, a potem sobie użyli. Nie umiałam się przed nimi obronić. Kiedy skończyli, poprawili więzy, niedbale zakryli futrem i obiecali ostrą zabawę wieczorem. W końcu, osłabieni okrutna rozrywką, posnęli. Leżałam tak na cuchnącym barłogu, związana jak szynka - naga, pobita, zapłakana i bezgłośnie błagałam bogów o śmierć.

Zmierzchało, gdy ktoś delikatnie uścisnął mi rękę. Spojrzałam. Ulf uśmiechał się do mnie przepraszająco i zniknął. Po chwili widziałam, jak uśmierca śpiących banitów. Któryś zdążył się nawet obudzić i wierzgnąć, ale szybko został uciszony przez krasnoluda sprawnym uderzeniem krótkiego miecza. Potem wprawnie odciął im głowy i wrzucił do worka. Następnie rozciął mi więzy i kazał szybko się zebrać. Gdy byłam gotowa, wyruszyliśmy z powrotem do Talabheim.

Wróciliśmy do miasta, nie zamieniając po drodze ani słowa. Gdy szliśmy, zrozumiałam, że list do przyjaciela był pretekstem - bo tak naprawdę miałam stać się przynętą dla banitów. Ulf również był strapiony. Wyznał potem, że nie chciał, by spotkała mnie taka wielka krzywda. Po drodze dopadł go wygłodniały stary samiec wilka i to opóźniło jego przybycie. Teraz on postanawiał spłacić dług zaciągnięty u mnie.

Już nie pada. Zaleję sobie gorącą wodą ziele w czareczce i poczekam, aż się dobrze zaparzy. Fragmenty suszonych liści naciągają wodą i powoli opadają na dno.

Niezwykle lubię napar z ziela niewysoczków - smak, zapach i tę przepiękną bursztynową barwę. Jego aromat sprawia, że w każdym miejscu świata czuję się jak z dawna oczekiwany gość. Tylko że nie chcę być już nigdzie gościem. Chcę mieć własny dom i w nim parzyć gościom ów napój. Opowiadać młodzikom o swoich przygodach; o tym, jak udało mi się zabić bazyliszka, choć tak naprawdę nie widziałam żadnego na oczy.

Kiedy wróciliśmy z Ulfem do Talabheim, krasnolud odebrał nagrodę w gildii. Zrozumiałam, że odcięte głowy zbójców były dowodem dla zleceniodawców. Potem dopiero wróciliśmy do jego mieszkania.

Ulf przygotował dla nas gorący napój… Kiedy siedzieliśmy tak, sącząc aromatyczny napar, odbyliśmy długą rozmowę o tym, że świat nie jest wcale aż tak piękny i dobry. Że są na nim alfonsi, skrytobójcy, gwałciciele. I że muszę wziąć życie we własne ręce, choć kobiecie nie jest łatwo, mimo że w Imperium nie wszędzie ogranicza się im prawa do nauki czy wojaczki. Tłumaczył mi, że kobieta wykształcona czy wojownik zawsze będzie traktowana z podejrzliwością - w najlepszym razie jako dziwo, w najgorszym - jak trędowata.

Część z tego, co mówił, już wiedziałam. Miałam okazję poznać życie z tej paskudnej strony. Pojęłam też to, o czym nie mówił, a starał się mi przekazać. Jednak nie do końca nadążałam za sposobem myślenia krasnoluda, więc zapytałam wprost, czy chce ze mnie zrobić łowcę nagród. Wyraz ulgi odmalował się wtedy na jego twarzy. Sapnął jak niedźwiedź i potwierdził przypuszczenie. Zaznaczył, że nie jest to łatwy kawałek chleba, bo zabijanie, bez względu na intencję, zawsze jest trudne.

Zgodziłam się. Miałam dość miotania się, szukania miejsca dla siebie. Miałam dość bycia zależną. Pamiętałam, ile radości dawał ten okres, kiedy smakowałam życia na własną rękę, zanim trafiłam do krasnoluda. Wiedziałam, jakie możliwości daje niezależność. Ulf nalegał, bym przemyślała decyzję. Nie chciałam myśleć. Chciałam działać.

Dziwne, im jestem starsza, tym boleśniej odczuwam nocny chłód. I trudniej mi zasnąć, gdy któryś z księżyców jest w pełni.

Niesamowicie boli mnie dziś siedzenie. Już nie dla mnie jazda na końskim grzbiecie od wschodu do zachodu słońca, zwłaszcza w zimne, jesienne dni. To, że dużo szybciej się męczę niż kiedyś, zaważyło na mojej decyzji o ustatkowaniu się. Liczę sobie już nieco ponad czterdzieści lat i coraz gorzej znoszę trudy podróży.

Wtedy też często bywałam obolała. Krasnolud uczył mnie walki. Chodziłam posiniaczona i podrapana, ale powoli robiłam postępy. Oprócz posługiwania się bronią, Ulf uczył mnie podstaw czytania i pisania, sztuki niezwykle przydatnej w zawodzie łowcy. I oczywiście tropienia, śledzenia, zastawiania pułapek i wielu innych rzeczy niezbędnych w tym fachu.

Zdarzało się, że krasnolud zabierał mnie na *polowania* na banitów. Na takich *łowach* bywało różnie - raz brałam cięgi, raz wychodziłam zwycięsko. Niejednokrotnie najlepszym nauczycielem okazywał się własny błąd, który zdarzało się przypłacać zwichnięciem, stłuczeniem lub raną. Byłam coraz lepsza w tym, co robiłam, a to napełniało mnie dumą. Moja edukacja trwała trzy lata. Wiele się nauczyłam, ale wiedziałam, że w tym fachu trzeba się codziennie doskonalić, by nie wyjść z wprawy. W końcu nadszedł dzień, kiedy opuściłam Ulfa. Krasnolud skierował mnie do Altdorfu. Dał list polecający, który miałam okazać w siedzibie Imperialnej Gildii Łowców Nagród. Miałam tam zdać egzamin i uzyskać licencję łowcy.

Było we mnie wiele energii i nadziei. Chciałam zwalczać zło i występek. Jechałam dumnie wyprostowana na mule, marząc o koniu. Miałam miecz, kuszę, skórzany pancerz. W jukach spoczywała derka i koce. W woreczku zawieszonym na szyi miałam nieco złota. Świat stał przede mną otworem.

Powoli zaczynają gasnąć gwiazdy. Mannslieb spada ku horyzontowi. Nie widać już w ogóle maleńkiego Morrslieba. Dnieje. Budzą się pierwsze ptaki. Wiatr zaczyna hulać po szczytach gór.

I teraz naprawdę już po raz ostatni na trakcie przygotuję sobie ziele niewysoczków. Kiedy skończę je pić, zacznie świtać, a wtedy stąd odjadę ku nowemu życiu, zamknę na klucz całą przeszłość, zapomnę o złych chwilach i niepowodzeniach. Tylko czasem, przy komiku, będę snuła wspomnienia o tym, co spotkało mnie dobrego. Tak jak w tej chwili...

Moje pierwsze spotkanie z Altdorfem miało miejsce późną wiosną. Ogrom miasta przeraził mnie, ale i zachwycił.
Z trudem znalazłam gildię. Po wielu perypetiach udało mi się przedstawić list polecający od Ulfa. Tam po raz pierwszy spotkałam się z niechęcią do kobiety z mieczem. Zdawałam sobie sprawę, że byłam dużo słabsza niż mężczyźni. Nie przeszkadzała mi pogarda, z jaką się spotykałam. Zaciskałam zęby i robiłam swoje. Bo chciałam to robić.
Dopiero po tym, jak zdałam egzamin wyzwoleńczy i otrzymałam dokument, stwierdzający moje umiejętności, inni świeżo upieczeni łowcy zaczęli traktować mnie jak równą. No, prawie równą. Zaproponowali nawet wspólne wyprawy na banitów. Przystałam na to.
Przez jakiś czas wyprawialiśmy się wspólnie. Był to jeden z najmilszych okresów w życiu. Zawarłam wtedy serdeczne przyjaźnie. Niektórzy z moich przyjaciół już nie żyją, część nadal błąka się po traktach, a inni pozakładali rodziny i ustatkowali się.
Potem zaczęliśmy się zasadzać na banitów osobno, każdy na własną rękę. Każdy chciał zarobić, a *polowanie* w pojedynkę, choć trudniejsze, było bardziej zyskowne. Wiedziałam, jak należy działać w tym fachu - zaskoczenie zawsze było cennym atutem, a strzał w tył głowy był skuteczniejszy i mniej wyczerpujący niż walka twarzą w twarz.
Przez pięć lat dobrze poznałam lasy i góry Imperium. Za zarobione korony uzbroiłam się lepiej, muła zamieniła na konia. Zdobyłam uznanie zarówno łowców, jaki i kupców, dla których zdarzało się pracować. Miałam kilka listów polecających i jeszcze więcej blizn.
Ojczyzna nagle stała się dla mnie za ciasna. Chciałam zwiedzać świat. Uruchomiłam kontakty i udało mi się zaciągnąć do ochrony karawany, która jechała do Bretonni. A potem do następnej i następnej...
Lata na trakcie zaowocowały stratą kawałka ucha, palców u lewej ręki, bliznami, ale też znajomościami, uznaniem, pieniędzmi. Widziałam cudowności prastarej Tilei, różowe piaski Arabii. Potem zaczęła przeszkadzać mi samotność, zauważyłam, że z biegiem lat miecz jest coraz cięższy. W stawach pojawił się reumatyzm, a blizny rwały tępym bólem przy zmianie pogody.

Świta. Czerwone promienie słońca odbijają się w skałach. Koń rży, witając dzień. Kosztuję gorącego płynu, który parzy mi lekko usta. Ostatni napój na trakcie. Ostatnia droga. Ostatnia podróż.
Minionego lata zdałam sobie sprawę, że nie ma miejsca, do którego mogłabym wrócić, nie znam mężczyzny, którego mogłaby kochać. Zauważyłam, że widzę gorzej niż wtedy, gdy zaczynałam przygodę z traktem. I nieco podupadam na zdrowiu. Znajomy mędrzec zalecił mi łagodny, morski klimat. Wtedy wybrałam Marienburg - lubię jego białe domy i czerwone dachy, wiszący most i wspaniały port. A i mieszkańcy miasta wydalają się milsi niż imperialiści.
Tak oto dobiegła końca noc, skończył się już napar w czarce. Zastanawiam się, czy znajdę jeszcze męża. Co prawda kiedyś miałam jednego, ale pewnie on już gryzie piach.
Teraz - na koń!
Jadę na północ. Moim oczom ukazuje się piękna i żyzna równina. Trakt się rozszerza, a potem rozdziela - jedna część biegnie w góry, w stronę, z której przybyłam, a jego druga część, biegnie u podnóża gór, na północ. Ta cześć jest znacznie szersza, gdyż muszą się na niej zmieścić wozy.
Wieje ciepły, łagodny wiatr od morza. Z naprzeciwka nadjeżdża nieduża karawana. Mijamy się. Ktoś się uśmiecha do mnie. Ktoś pozdrawia. Jakiś młodzik z respektem uchyla kapelusza.
- Niech wyłysieję! Herba, to ty? - słyszę znajomy głos.
- To ja - odpowiadam.
- Chyba bogowie cię zesłali!!! Słuchaj, brakuje nam dobrych ludzi do ochrony karawany. Jedziemy do Miragliano. Dziesięć szylingów na dzień, do tego wikt. Jedziesz?

Bastion Starego Swiata

Twierdza oblegana była od czasu, kiedy tylko najstarsze krasnoludy sięgnęły pamięcią. W zaśnieżonych, niedostępnych górach Kisleva, słabo opłacani, nawet z rocznym opóźnieniem, żołnierze, wciąż odpierali najazdy hord, których nikt nie ośmielił się nazwać. Wojsko, które raz przybyło do Praag, nigdy go już nie opuszczało. Powód był oczywisty - ci, co raz doświadczyli potworności nieustannej, bezsensownej wojny z Królestwem Chaosu, rubieżami bezkresu, nie mogli odnaleźć się już nigdzie indziej.
Nieważne kim byłeś wcześniej, jeżeli znalazłeś się tutaj raz, w zapomnianym przez bogów zakątku świata, wchłaniałeś szaleństwo tego miejsca. I stawałeś się taki, jak wszyscy - piłeś na umór i unikałeś ciemności. Dlatego w Praag zawsze nocami zapalano pochodnie. Dlatego nikt nie chciał być sam. Jeżeli ktoś zaczynał unikać kompanów, wiadomo było, że jego dni są policzone, że nie przetrwa.
Najemników nie było tu od wielu, wielu lat, odkąd ostatni ich oddział pod dowództwem Generała Ivana Skorsova został wybity w pień podczas pogoni za wycofującym się oddziałem maruderów. Kto mógł przypuszczać, że to była zasadzka? Odpowiedź jest prosta, wszyscy ci, którzy walczyli tu wcześniej i dla których nie było już złudzeń, że można atakować. Skorsov był nowy, obiecywano mu bogate łupy... Ale jak można wzbogacić się na maruderach?
Dlatego walczyli tu tylko ci, którzy musieli. Skazańcy, niezdyscyplinowani żołnierze, banici. Szumowiny z całego Kisleva, przygnani tu za karę. Tylko w nielicznych wypadkach, było inaczej. Tak jak ze mną...
Ta scena, która odegrała się dwa lata temu w Nuln, dzisiaj jawi mi się jak wydarzenie sprzed lat dziesięciu. Byłem wtedy innym człowiekiem - opróżniałem bukłaki z winem, spałem z dziewkami karczemnymi i jeździłem od miasta do miasta, zarabiając na życie grą w karty. W ten pamiętny wieczór, który odmienił moje życie, ogrywałem dwóch szulerów w gospodzie Pełen garniec. Grali ze sobą przeciwko mnie, chociaż udawali, że się nie znają. Kiedy ograłem ich ze wszystkiego, dopiłem wino i szybko wyszedłem, zostawiając za sobą ich wściekłe gęby. Zdążyłem jednak przejść ledwie kilkadziesiąt kroków, gdy za sobą usłyszałem szybko zbliżające się w moją stronę kroki. Odwróciłem się błyskawicznie - moi dwaj towarzysze od kart pędzili co tchu w moją stronę z obnażonymi sztyletami. Zerwałem się do pędu, ale w uliczce, do której zmierzałem, stało już dwóch barczystych drabów z kijami. Szybko odchyliłem płaszcz i spoconą dłonią dobyłem z pochwy gladius. Oparłem się o ścianę i zacząłem modlić się do wszystkich znanych mi bóstw o

pomoc. Czułem, że przeciwko takiej przewadze nie mam żadnych szans. Kiedy zobaczyli, jak wystraszony, z dygoczącą, niepewną ręką kreślę ostrzem w powietrzu, zaczęli zbliżać się ostrożnie w skupieniu. Wszyscy czterej. Byli już na odległość kilkunastu kroków, gdy zza nich wyłoniła się jakaś postać. Był to mężczyzna, którego wcześniej widziałem samotnie pijącego w Pełnym garncu. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, kim jest. Miał lat pewnie ze trzydzieści, na sobie lekką kolczugę i miecz w skórzanej pochwie za pasem. Nie wiem, jak udało mu się tak szybko i bez zadyszki, w bądź co bądź pancerzu, znaleźć tutaj tak szybko.

- Precz od niego - powiedział ze zmęczeniem. - Precz psy - dodał, gdy spojrzeli na niego. - Dalej, bo jak psy ubiję.

Mówił do nich spokojnie w reikspielu, ale znać było w jego słowach wschodni akcent Kisleva. Wciąż zbliżał się powolnym krokiem i położył rękę na rękojeści miecza.

Jeden z szulerów popatrzył na niego chytrze i ruszył w jego stronę z krzykiem na ustach. Nieznajomy przechwycił zbliżającą się rękę z ostrzem i uchwycił ją silnie w przedramieniu, a następnie wyrwał napastnikowi sztylet. Błyskawicznie przerzucił go do lewej ręki i pchnął silnie w bok przeciwnika. Żebra zachrzęściły, a ostrze gładko wsunęło się po rękojeść. Szuler wydał z siebie przedśmiertny charkot i osunął się na ziemię. Jego kompan stał nieruchomo, wyraźnie zaskoczony tym, co przed chwilą się stało, ale mężczyzna w kolczudze runął w jego stronę wyszarpując miecz z pochwy. Dwa oprychy z kijami rzuciły się do ucieczki. Nadbiegający ciął zamaszyście przez bark nieszczęśliwego karciarza i poprawił raz jeszcze krzyżowym cięciem. Krew chlusnęła z ciała, a on sam padł na ziemię bez życia. Stałem bez ruchu, słysząc za sobą jedynie oddalające w panicznej ucieczce kroki rozbójników.

- Dziękuję - wyszeptałem bezwiednie. - Życie ci zawdzięczam, panie - spojrzałem na dwie kałuże krwi rozrastające się wokół ciał zaszlachtowanych.

Mężczyzna skinął głową, ale nie odezwał się.

- Dziękuję ci panie za pomoc - mówiłem wciąż w zaskoczeniu. - Jak mogę ci się odwdzięczyć?

- Potrzebuję giermka - odparł spokojnie i schował okrwawioną broń. - Swojego straciłem na trakcie. Dopóki nie znajdę nowego, ty nim będziesz. - powiedział, jakby jego słowa były czymś najoczywistszym.

- Giermkiem? - zapytałem i ocknąłem się. - Nie, nie, panie, ja się do tego nie nadaję. Zresztą, mam wiele spraw na głowie… Marta chociażby, panie, córka kowala, czeka na mnie.

Nieznajomy spojrzał na mnie tak, że ciarki przeszły mi po plecach. W oczach miał coś dzikiego, coś, co przerażało.

- Jestem Slavomir Kustviecki, rycerz Zakonu Solkana. Ocaliłem ci plugawe życie oszuście, bo oni kłamali tak jak ty, ale jednak ich zwyciężyłeś w nieuczciwej grze w myśl nieuczciwych zasad… A ja nie lubię, kiedy ktoś te zasady łamie. Nawet wśród szubrawców takich jak ty. Chyba, że… - wyrzekł i zbliżył się do mnie na pół kroku. - Uważasz, że żądam zbyt wiele? Więc? Zostaniesz w zastępstwie moim giermkiem? Kiedy znajdę innego, będziesz wolny.

- A… ile mu zapłacisz? - rzuciłem szybko, by ocenić, jak długo będę musiał z nim przebywać. Jego obecność wciąż napawała mnie lękiem. O Zakonie Solkana wiedziałem wówczas niewiele, najgorszych rzeczy dopiero się miałem dowiedzieć.

- Wikt i sto koron rocznie - odparł.

- Sporo - pomyślałem. Za taką stawkę powinien szybko znaleźć się zmiennik. Zgadzam się - odparłem.

Po jego twarzy przebiegł szelmowski uśmiech.

***

Z Nuln wyruszyliśmy następnego dnia o świcie. Kierowaliśmy się na wschód. Po drodze nie znalazł się żaden chętny na giermka. Gdy Kustviecki założył na kolczugę zbroję płytową z symbolem Solkana, na nic zdawały się rozmowy z podróżnymi. Namawiałem każdego, ale też i każdy widząc znak boga nieznanego i strasznego, posępnego pana sprawiedliwości, natychmiast rezygnował. Mój towarzysz podróży zdawał się być zadowolony z takiego stanu rzeczy. O ile on kiedykolwiek bywał zadowolony.

Zaletami dołączenia do rycerza zakonnego było to, że dostałem konia i miecz, a także skórzany, pokrwawiony i dziurawy zresztą, skórzany kaftan. Na tym też zalety się kończyły. Żarcie ograniczało się do sucharów, wody i mocnego trunku, który rycerz nazywał spirytusem, a który początkowo nie chciał mi przejść przez gardło.

Podczas drogi na wschód, która po kilku dniach przeobraziła się w drogę na północny wschód, Slavomir Kustviecki wreszcie wyjaśnił mi dokąd i po co jedziemy.

- Zdążamy do Praag - powiedział spokojnie spluwając przy tym w ognisko, które pomimo deszczu udało mi się rozpalić. - Każdy rycerz Solkana, zgodnie z rozkazem Cara Kislevu, musi przesłużyć dla państwa dwa lata w miejscu, które wskaże odpowiedni urzędnik carski. Dwa lata - powtórzył i ponownie splunął w ogień. - I właśnie tam teraz zmierzamy. Ja dostałem to polecenie przed wyjazdem do Imperium, gdzie musiałem dostarczyć dokument od komandora zakonu dla jednego z tamtejszych hrabiów. W drodze powrotnej, jak wiesz - wtrącił - straciłem giermka. Dlatego te dwa lata spędzisz ze mną. Tam na pewno nikt nie podejmie się zastąpienia cię.

W pierwszej chwili miałem ochotę bydlaka zadusić, w drugiej zresztą też. Nawet się na niego rzuciłem, ale mnie ogłuszył jednym ciosem. Kiedy się przebudziłem, stał nade mną z obnażonym mieczem.

- Pamiętasz o umowie? - spytał

- Pamiętam - odpowiedziałem wycierając okrwawione usta.

***

Tak oto dotarliśmy na koniec świata, do ostatniego miasta, które broniło kraj przed falami Chaosu. Tak dotarliśmy do Praag.

Miasto przypominało ogromną warownię. Gigantyczny mur, wielokroć naprawiany, oddzielał mieszkańców od pustki, która rozpoczynała się poza jego północną stroną. Tam też wciąż obecny chodził oddział wojska. Po uliczkach wciąż szwendali się żołdacy, pijani, zarośnięci. Sierżanci już dawno przestali zwracać uwagę na dyscyplinę i pili razem z nimi, pili aż po grób, aż po szaleństwo, które spotkać musiało każdego, kto widział i przeżył zbyt wiele.

Przez pierwsze tygodnie wchłaniałem nastrój tego ponurego miejsca, który wpełzał mi aż pod onuce. Wyróżniałem się z tłumu tak jak Kustviecki wyróżniał się poza Praag. Obłąkany wzrok rycerza pasował do ponurego obrazu, jaki stanowiło to przeklęte miasto północy. Z czasem i ja miałem się stać podobny.

Pierwszy szturm na miasto i utraciłem dziewictwo. Stałem na murze jak większość z obrońców. Atakujące hordy ciągnęły się masami, uderzając jak fale o mury miasta. Szturm trwał nieprzerwanie dwa dni. W końcu udało się nam go odeprzeć. Wylaliśmy rozgrzanej smoły tyle, że i dwadzieścia wiosek smolarzy w kwartał by nie dostarczyło. Cała masa zabitych i rannych. Dwukrotnie postrzelono mnie z łuku, z jednym - jak się okazało później - hobgoblinem, przez dobre dwa pacierze ścierałem się na blankach, aż w końcu udało

mi się go zepchnąć. Pamiętam tylko strzępy obrazów. Krew zalewała mi oczy. Potem straciłem przytomność.
Od tamtej pory większość czasu poświęcałem na trenowanie walki mieczem. Kiedy ręce odpadały mi już ze zmęczenia, próbowałem uczyć się słowiańskiego. Nauce zawsze towarzyszyło picie spirytusu i nalewek rozmaitej maści. Jak mówią: wódka rozwiązuje języki. Nabrałem tężyzny fizycznej i przy następnej obronie Praag, parłem na wdzierające się na mury bydło z furią dzikiego zwierzęcia. Wtedy też, część tej zwierzęcości obudziła się we mnie.
Po roku zginął Slavomir Kustviecki. Umarł pospolicie. Zwyczajnie. Zwyczajnie jak na to przeklęte miasto. Bez heroizmu. Maruder zaszedł go od tyłu i wbił nadziak w plecy. Mój krzyk, żeby go ostrzec, zginął w hałasie walki. W bitwie wrzask jednego wojownika nigdy nic nie znaczy. Jeśli przyjdzie ci walczyć w Praag, zrozumiesz, o czym mówię. Gdy zginął mój prześladowca, mój wyrok przykuwający mnie do tego miejsca, wyjechałem. Nic mnie tu już nie trzymało. Dlaczego zatem wróciłem?
Przemierzałem trakty na koniu zmarłego rycerza Solkana jadąc z powrotem do Imperium. W karczmach, gdy mówiłem, że wracam z Praag, częstowano mnie jadłem i wódką, ale nikt nie chciał ze mną rozmawiać. Kobiety unikały mojego wzroku, a dzieci płakały na mój widok. Mężczyźni odchodzili. Tylko zwierzęta nie zwracały na mnie uwagi, tak, jakby mnie w ogóle nie było
I wtedy zrozumiałem, dlaczego Chaos wciąż gnębi to miasto. Dlaczego wciąż atakuje Praag. Mieli tam swoich szpiegów. Zawróciłem więc konia i pognałem co tchu. Kapitan Rozmienny powiedział, że czuł, iż wrócę.
Maruderzy, zwierzoludzie, bogowie Chaosu mieli swoich zauszników i donosicieli w mieście. Wiedziałem to na pewno. Uświadomiły mi to zwierzęta. Tylko one nie reagowały na mnie z przerażeniem. Koty, psy. Bezpańskie. Bezpańskie?
Były na usługach sił ciemności, wiedziałem o tym. Wciąż ćwiczyłem walkę mieczem, ale sam. Nikt nie chciał się ze mną mierzyć.
Chodzę więc nocami po mieście z wyciągniętym mieczem, wyławiając z ciemności piekielne sługi, które ukrywają się jako bezpańskie zwierzęta. Próbuję z nich coś wydobyć:
- Kiedy będzie następny atak? - pytam złapanego dachowca i odcinam mu nogę sztyletem.
- Kiedy? Kiedy?
Miauczy, piszczy. To coś znaczy. Jeszcze nie znam ich języka, jeszcze nie wiem. Ale dowiem się, dowiem się na pewno. Niech jeszcze nie wschodzi słońce, jeszcze porozmawiam sobie z tym psem, który wczoraj mi uciekł.

Jesienna Gawęda
- O magicznych przedmiotach

Tuż obok traktu leży martwy wojownik. Podchodzę do jego zwłok. Zsiniałe ciało okryte jest przemoczonym ubraniem. Zakrzepła krew oblewa szkarłatem rozciętą na plecach kolczugę. Odwracam ciało na plecy. Sztywna dłoń wypuszcza miecz. Podnoszę ostrze i oczyszczam z błota. Jakiś znak. Może runa? Nigdy dotąd nie widziałem runy. Broń jest tępa i źle wyważona. Mimo to próbuję kilku sztychów. Miecz okazuje się ciężki, ostrze zbyt wolno tnie powietrze. Odrzucam go w krzaki i odwracam się w stronę wierzchowca. Nie dostrzegam już rozbłysku światła na magicznym znaku, ani tego jak upadając miecz tnie na pół jakiś przydrożny głaz. Nie myślę już o tej broni, brak mi na to czasu. Jestem do cna przemoczony, muszę ruszać w drogę. Przed nocą chcę dotrzeć do jakiegoś schronienia.

W regułach gry opisano zaledwie kilkanaście magicznych przedmiotów, a u końca przygód bohaterowie nie odnajdują wypełnionego nimi kuferka. Uchodzą z życiem - oto prawdziwa nagroda.

Aby opowiedzieć o magicznych przedmiotach w Starym Świecie, musimy przyjrzeć się społeczności, tej niezwykłej mieszance ras i ich, sprzecznych częstokroć interesów. Zacznijmy od elfów. Niegdyś władali potężnymi mocami, kontrolowali siły magii, jednak teraz zamknęli się, ucichli, ukryli swoje talenty i schowawszy się w lasach próbują przeczekać złe czasy. Pragną nie dostrzegać zbliżającego się końca świata, myślą głównie o malarstwie, poezji… Elfi magowie zapomnieli o tym, że ich dar dawniej służył pomocą słabszym i bezbronnym. Zapomnieli o troskach małych ludzi. Skupiwszy się na własnej osobie tworzą niepotrzebne nikomu zaklęcia, teorie, albo wreszcie magiczne przedmioty. Niepotrzebne nikomu innemu poza nimi samymi. Są próżni? Głupi? Trudno ocenić. Przecież są elfami, nigdy nie zdołamy uczciwie ocenić ich postępowania. Zapewne we własnym przekonaniu czynią dobro i służą światu. Jednak czy świat oczekuje od nich właśnie takiej pomocy? Z drugiej jednak strony, co zmieniłoby stworzenie kilku magicznych pługów, przyzwanie deszczu, czy zwiększenie plonów? Może mają rację, może czynią słusznie, zajmując się swoimi sprawami? Może za kilka lat, gdy istnienie świata zawiśnie na włosku opuszczą swe lasy i nam pomogą? Skorzystają z setek lat własnej pracy i sprowadzą pokój, porządek, wypędzą Chaos i zło, zniszczą choroby i głód. Czyżby elfi magowie myśleli o czymś większym? Czyżby pracowali według jakiegoś planu, który poznamy w przyszłości, za pięć, dziesięć lat? Tak, to niewykluczone. Kto wie, czy właśnie dlatego nie pomagają nam teraz, nie tworzą magicznych mieczy, tarcz ani amuletów. Zresztą, po co nam te miecz? Abyśmy mogli się skuteczniej zabijać? Czarodzieje ze Starszego Ludu mają rację: nie potrzebujemy magicznego arsenału. Zostawmy ich w bezpiecznych lasach i pozwólmy sobie wierzyć, iż wiedzą co czynią. To nasza jedyna nadzieja.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z krasnoludami. Najpotężniejsi wśród magów tworzący magiczne przedmioty - kowale run odeszli w zapomnienie. Niegdyś, w czasach rozkwitu krasnoludzkiego państwa, tworzyli oni najwspanialsze artefakty. Jednak dziś pamięć o ich talencie przygasła i jedynie porozrzucane po całym Znanym Świecie dzieła ich rąk świadczą o magicznej potędze. Dziś, w dobie panowania ludzkości, nikt nie wykuwa już nowych znaków. Te, które zostały zrobione wiele setek lat temu, leżą ukryte gdzieś pośród ruin pradawnych twierdz. Strzegą ich roje sług Chaosu, które zagnieździły się w opuszczonych zgliszczach. Nikt nie jest na tyle odważny, albo szalony aby odbić krasnoludzkie dziedzictwo. Wszystko przepadło. Czasem tylko, pośród lasów Starego Świata, przy traktach lub małych wioskach, można jeszcze odnaleźć jakiś zapomniany, runiczny przedmiot. Nie będzie ukryty w przepastnym kuferku, emanujący mocą i ściągający ku sobie czarodziejów z całej okolicy. Będzie leżał zabłocony, wiernie towarzysząc nie pogrzebanym zwłokom jakiegoś bohatera. A może wisi na haku w małej kuźni starego, krasnoludzkiego kowala? Nie, nie kowala run. Zwykłego prostego kowala, od lat mieszkającego w małej osadzie, ukrytej gdzieś pośród niekończących się lasów. Czekam tam na odkrycie. Czeka na kolejnego śmiałka.

Skoro elfi magowie już od wielu lat nie dają światu nowych artefaktów, a moc run dawno stracono, skąd biorą

się magiczne przedmioty? Wszak w większych miastach czasem znajdują się oferujące je sklepy! Co prawda, trzeba słono zapłacić i łatwo jest paść łupem oszustów - ale nie zmienia to faktu, iż czarodziejskie sprzęty nie są czymś zupełnie niedostępnym. Kto je tworzy?

Oczywiście ludzie. Ich moc, choć mniejsza niż potęga elfich magów, lub krasnoludzkich kowali run, wystarcza do stworzenia magicznego miecza czy amuletu. Cuda te robią zwykle za pieniądze. Rozkapryszona arystokracja wciąż żąda nowych zabawek - czegoś czym może chwalić się na balach i towarzyskich spotkaniach. Magowie za ogromne ilości złota tworzą *uprzęże odwagi*, *amulety piękności*, *pierścienie sprytu*. Kolejny raz ludzkość marnotrawi swój ogromny potencjał. Wykorzystuje go do spełniania swoich własnych zachcianek, nie myśląc o jutrze, o przyszłości; żyje tylko dniem dzisiejszym. Powstają nikomu niepotrzebne, słabe, częstokroć źle działające przedmioty, stworzone w pośpiechu, bez głębszej analizy, bez zastanowienia. Są podobne śmiertelnikom. Rodzą się zbyt szybko, giną o wiele za wcześnie. Przekleństwo ludzkości? Ciągły bieg, pęd ku śmierci? Tacy są właśnie ludzie i takie są ich dzieci; magiczne przedmioty, budowle, miasta, legendy… Wszystko umiera zbyt wcześnie.

Myśląc o magicznych przedmiotach, nie można zapominać o darach bogów Chaosu. O mocy, którą obdarzają swych wyznawców i wszystko wokół nich. Slaanesha i Tzeentch uwielbiają bawić się ludźmi, korzystając z ich słabości i kompleksów. Z radością dają dziesiątki magicznych przedmiotów. Przeklętych - a może raczej pobłogosławionych… Śmiertelnicy są słabi. Słabi i dziecinnie głupi, z łatwością dają się zniewolić, otaczając się dziesiątkami lusterek, pierścieni, łańcuchów… Mroczni bogowie powoli przejmują nad nimi władzę, biorąc ich życie w swoje ręce i zaczynają kierować nimi według własnej woli i swojego szalonego planu. Za kilka lat nasz świat przestanie być nasz. Będzie należał do nich - a nas już nie będzie.

Co ze skaveńskim Spaczeniem, mocą zielonoskórych szamanów, talentem Mrocznych Elfów i chaotycznych krasnoludów, nekromantów, demonologów?… Oni też tworzą magiczne przedmioty. Bardzo zdradliwe przedmioty. Nawet nie zdajemy sobie sprawy, jak zdradliwe. To poznajemy dopiero, gdy opuszczą nas przyjaciele i najbliżsi, gdy umierają nasze powykręcane mutacjami ciała. Wtedy jednak jest już za późno.

Czy wiesz dlaczego staroświatowe drużyny awanturników nie taszczą setek magicznych przedmiotów, dlaczego nie ufają magicznym mieczom, ani nie noszą runicznych pancerzy?

Przyjrzyjmy się pewnej grupie poszukiwaczy przygód. Oto jeden z nich o imieniu Gregor. Nosi przy pasie magiczny miecz. Broń jest o wiele lżejsza od normalnych mieczy, jej brzeszczot bardzo ostry i wytrzymały. Wojownik bardzo podziwia swój oręż, wierzy, że jego magia niejednokrotnie uratowała mu życie. Nie wie jednak, iż tak naprawdę miecz wcale nie jest magiczny. Nawet nie przypuszcza, że wielkie zalety broni są po prostu zasługą genialnego kowala.

A Leonard? Jego ramię okrywa magiczny tatuaż, dzięki któremu siłacz od kilku lat jest mistrzem w siłowaniu na rękę. Jednak tatuaż powoli blaknie. Ukryta w nim moc nieustannie słabnie. Pewnego dnia, za rok albo dwa, rysunek zniknie. Leonard się załamie. Nie będzie potrafił żyć bez zwycięstw, zrobi wszystko by zdobyć nowy, jeszcze wspanialszy tatuaż. A potem następny i kolejny… Któregoś dnia zabraknie mu pieniędzy i nie będzie mógł już ozdobić skóry magicznym wzorem. Wtedy umrze. Z szaleństwa, żalu, głodu. Z bólu i strachu.

Krasnolud Brudok nigdzie nie rusza się bez runicznego topora. Moc runy wyrytej wiele wieków temu pozwala jednym ciosem zabić najgroźniejszego przeciwnika. Brudok umie robić pożytek ze swojej broni. Zawsze rzuca się ku największemu niebezpieczeństwu, samotnie staje przeciwko kilku wrogom. Dotychczas zawsze zwyciężał. Jednak niedawno topór stracił moc. Runiczna magia gdzieś się ulotniła. Krasnolud jeszcze o tym nie wie. Dowie się jutro lub za tydzień, góra za dwa. Broń nie zabłyśnie w śmiertelnym tańcu. Czy Brudok zdoła przetrwać i mimo wszystko wyjść ze starcia obronną ręką?

Grupa poszukiwaczy przygód przemierzających Stary Świat bardzo różni się od grup awanturników wędrujących po innych krainach fantasy. Nasi bohaterowie są poważniejsi i bardziej spokojni. Każdego dnia dostrzegają zbliżające się symptomy końca świata. I co gorsza, zdają sobie sprawę, że nie mogą na to nic poradzić. Jedyne, co im pozostaje, to oczekiwanie. Więc czekają. Pozbawieni cudownych artefaktów wiedzą, że mogą polegać tylko na własnym sprycie, odwadze i sile woli. Nie atakują półbogów, nie ubliżają bogom. Nie próbują samotnie zmienić Starego Świata - bo wiedzą, że nigdy im się to nie uda.

Wreszcie docieram do jakiejś karczmy. Wewnątrz jest sucho i ciepło. Kilku podróżnych posila się strawą. Siadam przy wolnej ławie. Akurat gdy kończę posiłek, jakiś gawędziarz siada przy kominku i rozpoczyna opowieść. Mówi o magicznych przedmiotach, na których wiele lat temu krasnoludzcy kowale wykuwali magiczne znaki. Nazywali je runami. Runiczne miecze i topory ponoć miały mieć niezwykłą moc i w rękach dobrego szermierza były prawdziwie niebezpiecznym narzędziem. Jednak dziś już nie ma kowali run. Nikt już nie ryje magicznych znaków. Runiczna broń zaginęła, leży ukryta gdzieś pośród lasów i gór Starego Świata.

Zwykłe bajdurzenie. Nigdy nie widziałem runicznej broni. To tylko legendy. Idę spać, przede mną jeszcze wiele mil…



MAGIA

ROZDZIAŁ

-4-





MAGIA:



agia jest potężną, zdolną naginać prawa natury siłą, dającą wielką potęgę tym, którzy potrafią nią władać. W Starym Świecie magia objawia się na wiele sposobów - od nieudolnych eksperymentów początkujących czarodziejów zaczynając, a kończąc na ogromnej mocy, którą władają bogowie.
Mimo, że Stary Świat jest przesycony magią, dość rzadko spotyka się osoby potrafiące się nią posługiwać. Tylko nieliczni dostępują zaszczytu zgłębiania tajników magii, a o niej samej krąży wiele fałszywych wyobrażeń i podejrzeń. Prości ludzie mogą powiedzieć na ten temat bardzo wiele, a czy mają rację czy nie, to już zupełnie inna sprawa… Oczywiście czarodzieje mają zupełnie inny punkt widzenie na sztukę magii.

Od czasów starożytnych siła magii znacznie osłabła. Z jednej strony to dobrze, gdyż legiony demonów nie kroczą już po naszej ziemi, ale równocześnie musimy sobie uświadomić, że zatraciliśmy umiejętność splatania najpotężniejszych zaklęć. Ślady pradawnej mocy pozostały jedynie w artefaktach - takich jak Młot Sigmara.
- Magister Maksymilian, Hierofanta Kolegium Światła.

HISTORIA MAGII:



mperium oraz wszystkie inne krainy Starego Świata przepełnia tajemnicza energia. Rzec można, że przenika wszystko wokół, nie zaniedbując żadnego stworzenia, rośliny, kamienia, a nawet kropli wody. Gołym okiem nie sposób jej zobaczyć, ani też zmierzyć lub przewidzieć efektów jej działania, gdyż oczy większości żywych istot postrzegają jedynie świat materialny.

Ta mistyczna moc, w przeciwieństwie do ciepła lub światła, jest w swej naturze niematerialna (lub metafizyczna, jeśli wolicie). Energia ta, chociaż wpływa na porządek świata doczesnego, nie jest jego naturalną składową. Jej nazwa zmieniała się wraz z tysiącleciami i ewoluującymi cywilizacjami, lecz w obecnej epoce mieszkańcy Starego Świata zwą ją po prostu *magią*.

Jednak nazwanie zjawiska nie tłumaczy jego istoty. Pozostaje zatem pytanie, czym jest magia? Skąd pochodzi i jakie są jej właściwości? Uczeni, Magistrowie (pełnoprawni członkowie Kolegium Magii, upoważnieni do rzucania zaklęć i uczenia magii), kapłani oraz wizjonerzy podsuwali wiele odpowiedzi na te pytania. Niektóre teorie wydają się na pierwszy rzut oka zbieżne; inne wyraźnie sobie przeczą. Istnieją też wnioski całkowicie bezsensowne, które mimo wszystko cieszą się olbrzymią popularnością wśród poszczególnych kultur Starego Świata, pozostających w pętach tradycji i ludowych bajań.

Dominuje powszechnie przekonanie, że swobodna energia magiczna (nieukształtowana w zaklęcie) nie wywiera żadnego przewidywalnego wpływu na jakąkolwiek istotę lub przedmiot należący do świata materialnego. Efekty działania czarów (czyli magii ukierunkowanej) są zazwyczaj co najmniej niezwykłe, a często też nieprzewidywalne. Można przyjąć z dużą dozą pewności, iż do pewnego stopnia magia zawsze odmieni elementy świata rzeczywistego, z którym się zetknie. Jednak trudno jest przewidzieć, jaką postać przybierze ta zmiana. Magia nagina i łamie fizyczne prawa rzeczywistości materialnej. Potrafi również przemieniać jej naturę, wywołując fenomeny, które normalnie nie mogłyby zaistnieć.

DOMENA CHAOSU:

Pomimo sporadycznych przebłysków intuicji oraz natchnionego zrozumienia zależności między ludźmi a bogami, filozofowie oraz artyści z Imperium, Tilei i Estalii zdołali odsłonić zaledwie niewielki fragment największej zagadki wszechświata. Podobnie, pomimo zdumiewających odkryć w zakresie badań nad siłami i prawidłami rządzącymi światem materialnym, najwięksi matematycy Arabii - potrafiący z dokładnością kilku centymetrów przewidzieć trajektorię głazu wyrzuconego z katapulty - są jak dzieci liczące kolorowe koraliki, gdy ich odkrycia przyrównać do nieskończenie skomplikowanej rzeczywistości. Nawet kapłani Imperium, doznający boskich objawień i pozostający w silnych związkach z siłami nadprzyrodzonymi, jawią się jako przesądni prostaczkowie, gdy dogmaty ich wiary oraz wyuczone przekonania przyłoży się do wiecznej zmiennej, losowo sprzecznej i przerażająco nieopisywalnej *boskiej* Domeny Eteru.

Wspomnianych filozofów, artystów, obserwatorów oraz kapłanów - pomimo odmienności podejścia i motywacji - łączą wspólne przekonania. Wszyscy oni wierzą, iż świat skrywa więcej zagadek, niż można to sobie wyobrazić, że rzeczywistość jest pojęciem głębszym, szerszym oraz nieskończenie bardziej skomplikowanym, niż wydaje się to najmądrzejszym nawet śmiertelnikom. Faktem jest, że wszyscy mieszkańcy Starego Świata, począwszy od światłych arystokratów, a skończywszy na prostych, niepiśmiennych chłopach, wierzą bez zastrzeżeń, że istnieje coś więcej niż tylko ten świat, po którym stąpają i który poznają w trakcie swojego życia.

Większość kultów Znanego Świata (jak również Kolegia Magii) zgadzają się co do tego, że poza światem materialnym istnieje świat niematerialny, znany jako Królestwo Morra. Powszechnie przyjmuje się, iż każde stworzenie należące do świata materialnego posiada duszę, która istnieje także w niematerialnym świecie lub podąża tam po śmierci bytu cielesnego. Jednak większość staroświatowców ma zaledwie blade pojęcie o idei życia pozagrobowego.

Wielcy arcymagowie z Wieży Hoetha w elfiej krainie Ulthuan stosują następującą analogię: podobnie jak ciała i umysły śmiertelników zamieszkują świat cielesny, tak ich dusze (lub niematerialne cienie) zamieszkuję Eter. Analogia ta jest oczywiście niezdarna i prosta, gdyż dusze są czymś nieskończenie bardziej skomplikowanym od cieni żywotów. Jednak dla znaczącej większości śmiertelnych umysłów prawda jest zbyt skomplikowana do ogarnięcia.

Wielu kapłanów i teologów wierzy, iż świat dusz jest Królestwem Morra, boga śmierci, i że wszystkie dusze trafiają tam u kresu życia. Niektórzy Prezbiterzy Sigmara, a także wyznawcy Ulryka, są przekonani, że ich bóg posiada własne królestwo niebiańskie. Do królestwa tego trafiają, omijając pustkę Otchłani Morra, tylko najbardziej godni i oddani wyznawcy. Co więcej, wśród mieszkańców Starego Świata bardzo popularne jest przekonanie, że osoby wyznające wiarę Dawnych Bogów, bogów Chaosu, a także ci, którzy nie szanują żadnego z boskich bytów, zostaną po śmierci wessani w bezdenne czeluście Domeny Chaosu.

W pewnym sensie wszystkie te przekonania są prawdziwe. Jednak każde z nich jest ograniczone przez stulecia naleciałości tradycji, wiary, ale także bajań i zabobonów. Tylko nieliczni kapłani i świątobliwi uczeni utożsamiają (choć nie publicznie) Domeny Bogów lub Królestwo Morra z niematerialną krainą, z której Magistrowie Imperium czerpią swoje moce i którą zwą Eterem. Zakon Sigmara naucza, że czarownicy, czarnoksiężnicy oraz niezależni magowie, nie objęci patronatem Imperialnych Kolegiów Magii, czerpią czarodziejską moc z przeklętego oddechu demonów. Niektórzy inkwizytorzy posuwają się dalej, nauczając, iż cała istniejąca magia pochodzi z Domeny Chaosu Mrocznych Bóstw. Wbrew przekonaniom bardziej rozumnych obywateli, ich nauki nie są dalekie od prawdy.

Eter. Immaterium. Pustka. Źródło. Teza. Antyteza. Zaświaty. Piekło. Domena Chaosu. Podziemny Świat. Inferno. Raj. Limbo. Hades. Sheol. Różne kultury ukuły liczne nazwy tego miejsca. My - Magistrowie Kolegium Złota - ustaliliśmy, że ta metafizyczna kraina jest pierwotnym czynnikiem, wielkim katalizatorem, który uaktywnia wszystkie możliwości. Jednym z głównych zadań naszego Kolegium pozostaje zrozumienie i udokumentowanie tego, w jaki sposób istnieje i działa magia.
Skłaniam się ku poglądowi, że wszechświat jest dwojakiej natury - zarówno materialny (fizyczny i rzeczywisty), jak też niebiański składający się z nieskończonych możliwości lub jak mówi moje Kolegium, będący ostatecznym katalizatorem. Niebiański aspekt wszechświata to nic innego jak oddziaływanie pomiędzy skończonymi i sprecyzowanymi bytami materialnymi, a nieuformowanymi potencjałami czynnika pierwotnego. Rzeczywistość jest efektem zderzenia tych dwóch przeciwstawnych idei. Bez kontaktu z katalizatorem świat materialny byłby statyczną, bezczasową rzeczywistością, w której nie zachodziłyby żadne zmiany.
-fragment *Skromnego Traktatu o Naturze Magii*, spisanego przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota

PRADAWNI, ETER & NADEJŚCIE BOGÓW:

Jak twierdzą na pół zapomniane legendy, zanim nastał czas rozumnych ludzi i krasnoludów, w Starym Świecie żyły istoty pochodzące z odległych gwiazd lub nawet z innego wymiaru. Historia ich pochodzenia ginie w mrokach dziejów, a poczynania jawią się jako niezrozumiałe. Pradawni i Dawni Slannowie potrafili dzięki sile woli podróżować między gwiazdami, a absolutne zrozumienie nauki i magii uczyniło z nich pierwszych bogów. Wśród osób parających się

sztukami magicznymi krążą słuchy, że na ścianach zrujnowanych, prehistorycznych świątyń w Lustrii wciąż widnieją na wpół zatarte napisy, które po rozszyfrowaniu mogłyby ujawnić tajemnicę tych potężnych istot oraz ich plany wobec Starego Świata. Niektóre z nowych sekt heretyckich twierdzą otwarcie, iż Pradawni byli istotami potężniejszymi niż współcześni bogowie, ponieważ istnieje przed narodzinami tych bogów. Co więcej, owi szaleńcy twierdzą, że to właśnie Pradawni stworzyli boskie byty, gdyż brakowało im oddanych służących. Zgodnie z tym zamysłem, to Pradawni zmusili pierwotną Pustkę, by wydała na świat bogów.

Z uwagi na przepaść czasu, jaka oddziela współczesną epokę od czasów Pradawnych a nawet Dawnych Slannów, dziś nikt nie potrafi odróżnić mitu od szaleństwa i kłamstwa, a wszystkie teorie wydają się równie prawdopodobne.

POCZYNANIA PRADAWNYCH:

Mówi się, że wielcy i tajemniczy Pradawni i Dawni Slannowie, wspomniani mgliście w najstarszych legendach elfów oraz w przekłamanych mitach wielu tajemnych i heretyckich kultów, kształtowali świat i zamieszkujące go stworzenia według swoich potrzeb. Przyczyna, dla której Pradawni zdecydowali się zająć Starym Światem, zaginęła w otchłani dziejów, choć niektórzy historycy mówią o Wielkiej Wojnie, która toczyła się wśród gwiazd. Panuje także przekonanie, że dotyk Pradawnych ukształtował prawie wszystkie rozumne rasy.

To właśnie Pradawni, albo być może służący im Dawni Slannowie, stworzyli za pomocą magii, wywodzące się od ludzi, elfy i nauczyli je, jak postrzegać i korzystać ze strumieni magii przenikających do świata przez Eteryczne Bramy Pradawnych. Okazało się, że elfy mają wrodzony i niezwykły talent w zakresie postrzegania przepływów magii, choć oczywiście w porównaniu do Pradawnych były zaledwie jak dzieci obserwujące chmury na niebie. Wkrótce jednak stało się jasne, iż elfy potrafią również manipulować strumieniami magii. Rozpoczęły się długie lata nauki, a elfy nie dość, że z łatwością opanowały splatanie zaklęć demonstrowanych przez ich boskich nauczycieli, to z powodzeniem wymyślały własne *Formuły* i sposoby kształtowania magicznej mocy.

Pomimo swojej boskiej mocy oraz wszechwiedzy, Pradawni w końcu wymarli lub odeszli z tego świata i chyba już na zawsze pozostanie zagadką, dlaczego oraz w jaki sposób tak się stało. Być może nie przewidzieli własnego upadku lub nie byli w stanie mu zapobiec. Możliwe też, że nie docenili rosnących w potęgę stworzonych przez siebie istot Eteru, a bogowie wymknęli im się spod kontroli. Niewykluczone, że Pradawni doszczętnie wyniszczyli się w dawno zapomnianym konflikcie międzygwiezdnym lub po prostu opuścili ten świat z własnej woli, żeby kontynuować swoją pracę gdzieś indziej. Prawda o zniknięciu Pradawnych może leżeć pogrzebana w ruinach ich niegdyś wspaniałej cywilizacji. W każdym razie, wraz z upadkiem staroświatowej kultury Pradawnych, w niebyt odeszły stworzone przez nich bariery, które rozdzielały świat materialny i transmutacyjną energię Chaosu. W annałach historii odejście Pradawnych utożsamiane jest z narodzinami potęgi Chaosu.

...jak mówią elfy, zapadnięcie się Bram Pradawnych prowadzących do krain Cienia doprowadziło do powstania świata, w którym żyjemy. Poprzez niestabilny rejon rzeczywistości do naszego świata przeniknęły z Domeny Chaosu ucieleśnione, świadome fragmenty snów i koszmarów istot żywych. Dzięki fizycznej manifestacji w naszym świecie, byty te otrzymały możliwość spełnienia własnych celów i pragnień, niezrozumiałych dla śmiertelników.

Najstarsze podania Ulthuanu głoszą, że większość wspomnianych bytów była słaba i dzika - dziś nazywamy je driadami, duchami, nimfami lub żywiołami. Jednak po zapadnięciu się Bram Chaosu, do świata materialnego dotarły również potężniejsze byty. Te istoty, zrodzone z myśli i magii, nie posiadały fizycznego ciała, przyjęły więc postać narzuconą im przez wspólne wierzenia, lęki oraz oczekiwania śmiertelników, na których żerowały.

W podobny sposób, proste bóstwa wymyślone przez starsze rasy wiele tysiącleci przed pojawieniem się pierwszych ludzi i krasnoludów przestały być teoretycznymi pojęciami, a stały się fizycznie obecnymi, niezwykle potężnymi bytami - pierwszymi bogami.

-fragment *Starszych Ras,* księgi spisanej przez Najwyższego Patriarchę Volansa. Przetłumaczony na współczesny *reikspiel* przez Patriarchę Verspasiana Kanta.

Nazywają mnie zdrajcą, chociaż wierny jestem tylko jednej idei. Zwą mnie heretykiem, gdyż postrzegam bogów w sposób niedostępny innym.

Oskarżają mnie o konszachty z demonami, jednak przywołując Niezrodzonych posmakowałem Prawdy, za którą wysoką cenę płaci teraz moje ciało, umysł oraz dusza. Największe osiągnięcia ludzkości są zaledwie rozsypującymi się chatynkami ustawionymi na suchych i ruchomych piaskach czasu. Nie przetrwają długo. Nie mogą. Północne Wiatry są wrogie, wieją bowiem z samego serca Pustki. Słabe fundamenty cywilizacji nie oprą się tej potędze.

Odrzucam próżność ludzkości. Płaczę nad naszą wyniosłą dumą i bezdenną ignorancją. Doświadczyłem potęgi Dawnych Ras, które żyły przed nami, oraz niepojętej boskości istot pradawnych. Śniąc na jawie, byłem świadkiem początku świata, gdyż na moje życzenie przeszłość odsłoniła swe oblicze przed moimi oczami. Widziałem Wielkich, Pierwsze Istoty, które podróżowały przez wieczną noc, przynosząc chwałę na ten przerażony i żałosny świat. Obserwowałem, jak te bezlitosne stworzenia, śmiertelni bogowie i najstarsza ze wszystkich ras, tworzyli cuda z materii i myśli, niepomni różnicy pomiędzy tym, co rzeczywiste i nierzeczywiste.

Nie znali żadnych granic ani barier. Sięgali do Wielkiej Pustki i przemieniali to, co istniało w to, co istnieć nie mogło. Pradawni stworzyli Wielkie Bramy do wielu miejsc i czasów, a bezkształtną Pustkę pomiędzy nimi naginali wedle swej woli, tworząc rzeczy cudowne i straszne. Jednak kres istnienia tej wspaniałej i strasznej rasy wpisany był w jej istotę, gdyż im głębiej Pradawni sięgali w Wielką Pustkę, poznając rządzące nią boskie prawa, tym bardziej przyciągali jej uwagę i nieskończony głód.

Przyczyną upadku tych nieziemskich Panów Wszechświata, Życia i Śmierci, było to, że podjęli się zmiany pomniejszych, powstałych przypadkiem stworzeń, tak układając ich ciała, umysły i dusze, aby stworzenia te przemieniły się w posłusznych i świadomych niewolników. Wtenczas do świata materialnego dotarły pierwsze wici Pustki, zaciekawione tymi eksperymentami. Były zbyt słabe i nieliczne, żeby zagrozić Pradawnym, lecz dotknęły umysłów pomniejszych, nieboskich ras. Ich umysły były bowiem bezbronne i otwarte na podszepty Chaosu. I tak, wbrew woli Pierwszej Rasy, Pustka zdobyła przyczółek w świecie materialnym.

W końcu cywilizacja Pradawnych wymarła, a jej kręgosłup został złamany na kolanie Chaosu. Wielkie Bramy zadrżały i upadły, a myśli, koszmarne, niespełnione pragnienia i sny, błąkające się po Domenie Chaosu, zostały obleczone w ciało w naszym świecie. Tak narodziła się magia oraz potworni bogowie i ich demony. Któż teraz jest w stanie im się oprzeć?

- Prezbiter Richter Kless z Zakonu Pochodni, zamknięty w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

NARODZINY MAGII:

Wraz z upadkiem cywilizacji Pradawnych i Dawnych Slannów zapadły się olbrzymie Bramy zawieszona nad północnym i południowym biegunem świata. Zniszczeniu uległy bariery powstrzymujące Eter i jego transmutacyjne energie. Przez powstałą szczelinę w osnowie rzeczywistości na świat wlały się fale Chaosu, to jest czystej i pierwotnej magii. Energia magiczna zmieniała wszystko, czego dotknęła w świecie materialnym. Jednak każde działanie wywołuje reakcję, a zderzenie bezkształtnej i nieuporządkowanej energii z fizycznymi prawami świata materialnego zmieniło również samą istotę magii. Esencja Eteru została ograniczona przez określone prawa. Pod naciskiem materialnej rzeczywistości większość energii Chaosu skrystalizowała w niezwykle niebezpieczną substancję, zwaną przez uczonych Kamieniem Przemian lub Spaczeniem.

W trakcie stuleci, jakie minęły od upadku Eterycznych Bram Pradawnych, na świecie pojawiło się wiele nienaturalnych i przerażających stworzeń. Krainy położone najbliżej zapadniętej Bramy zostały nasycone magią w takim stopniu, że byty Eteryczne w tych rejonach mogły przyjąć formę materialną oraz działać zgodnie ze swoimi zamierzeniami. Te niezwykłe, a często koszmarne byty przyjęły postać bogów, demów oraz innych sił nadprzyrodzonych istniejących w kulturach i religiach rozumnych ras Starego Świata. Kolejne byty niematerialne oblekały się w zupełnie nowe formy, stając się obiektem nowych kultów młodszych ras, które powstały dopiero po tym, gdy magia zagościła w Znanym Świecie.

ULTHUAN & ELFY:

Legendy głoszą, że wraz z upadkiem Bram Pradawnych, świat zalała transmutacyjna energia Eteru. Najwyższe szczyty gór świata przesłoniła niezwykła mgła pierwotnej magii. Była tak silna, że dostrzegały ją nawet najbardziej prymitywne zwierzęta, pozbawione jakiegokolwiek zmysłu magicznego. Esencja snów i koszmarów kondensowała się w powietrzu i nawet słońce skryło się za przerażającą i nieziemską chmurą magicznego zmierzchu. W obszarach poddanych działaniu najsilniejszej magii czas zaczął płynąć inaczej. Wędrowcy znikali na całe lata, choć w ich odczuciu podróżowali zaledwie kilka godzin.

Jednak pomimo całej niezwykłości tego zjawiska, mroczne lata nadeszły dopiero potem, gdy wraz z esencją magii, dotarło coś znacznie gorszego. Na świecie zagościły bowiem szalone i przerażające byty istniejące dotychczas wyłącznie w Krainach Demonów. Złoty Wiek elfów, który trwał

od czasu, gdy Pradawni dzięki magii przekształcili wybranych ludzi w elfy, rasę swoich służących, zakończył się nagle i wyjątkowo koszmarnie.

Ukochane drzewa elfów przemieniły się w coś nie będącego ani rośliną, ani zwierzęciem, przybierając formę przepełnioną złośliwą i okrutną inteligencją. Okropnie zmutowane stworzenia, niektóre powstałe z połączenie wielu różnych gatunków, a inne całkowicie nierozpoznawalne, zalały północne terytoria elfów. Hordy demonów oraz innych, nieopisanie straszliwych bytów zebrały się, by czcić bogów Chaosu, którzy je stworzyli lub w inny sposób przyczynili się do ich powstania. W końcu potwory dotarły do Ulthuanu - królestwa elfów - i z okrutną radością rozpoczęły rzeź jego bezbronnych mieszkańców. Chociaż elfi naród był wówczas niezwykle liczny, nie miał pojęcia o sztuce wojennej. Nie wiedział, jak prowadzić działania zbrojne i nie miał szans w starciu z niezliczonymi rzeszami niewolników i Wojowników Chaosu. Odziane w pancerz potworzy paliły święte gaje, obrzydliwi mutanci masakrowali osadę za osadą, a demony wyły triumfalnie na ruinach dumnych niegdyś miast.

AENARION & CALEDOR:

Jednak w tych mrocznych czasach pojawił się wspaniały wojownik, który oparł się nadciągającej zagładzie i poprowadził elfy do zwycięstwa nad Chaosem. Jego imię brzmiało Aenarion. Był to największy, a zarazem najgłośniej opłakiwany bohater i przywódca elfów w całej, jakże długiej historii tej rasy. Zwany również Obrońcą, Aenarion jako pierwszy elf pozwolił, by wstąpił w niego bóg Asuryan. W ten sposób największy z elfich wojowników stał się kimś więcej - boskim Awatarem i manifestacją woli Asuryan. Jako uosobienie elfiej dumy, kultury i wiary w wartość życia, stanął do walki z potęgą demonicznych sil Chaosu. W trakcie wojny zaprzyjaźnił się z największym elfim magiem tamtej epoki, Caledorem, który jako pierwszy oswoił i ujeździł potężną rasę smoków, zyskując przydomek Władcy Smoków. Wraz z nim, najbardziej zaufanym przyjacielem i doradcą u boku, Aenarion stoczył wiele bitew z hordami Chaosu, wypędzając je z Ulthuanu. Jednak pokój nie trwał długo. Przez północną Bramę Chaosu wciąż przybywały nowe istoty Ciemności, a szczelina w osnowie rzeczywistości coraz bardziej przypominała jątrzącą się ranę.

Po prawie stu latach badań i eksperymentów Caledor odkrył źródło inwazji Chaosu oraz wymyślił, jak ją powstrzymać. Dowiedział się bowiem, że nad biegunem planety istniały Bramy Pradawnych, łącząca różne wymiary. Zapadając się, Bramy zniszczyły bariery oddzielające świat materialny od potężnych fal niebezpiecznych energii Eteru. Energia ta rozprzestrzeniała się przez sieć pomniejszych tuneli łączących przeciwległe bieguny globu, nasycając i przeobrażając świat materialny. To dzięki właśnie dzięki tym tunelom stworzenia Chaosu mogły szybko przemieszczać się nawet do najodleglejszych krain.

Caledor zrozumiał, że jedynym sposobem pokonania stworzeń Chaosu jest odcięcie im dostępu do podtrzymujących je energii Eteru. Niestety zamknięcie pękniętej Bramy Pradawnych leżało poza granicą możliwości połączonych sil wszystkich magów Ulthuanu, a Południowa Brama zasysała jedynie część wypełniającej świat energii Eteru. Caledor opracował zatem plan zgromadzenia tych energii w jednym potężnym wirze Eteru, który mógłby odessać magię ze świata materialnego i wyrzucić ją ponownie w Domenę Chaosu.

Jednak Aenarion sprzeciwił się temu pomysłowi twierdząc, że jest niewykonalny. Wraz ze wzrostem nasycenia świata magią rosła potęga i wpływy bogów oraz służących im demonów. Pomimo tężyzny fizycznej, oraz niezłomnej woli, Aenarion został w końcu całkowicie opętany przez bóstwo, które wstąpiło w jego ciało. Pomimo tego, że Asuryan uosabiał to, co piękne i dobre w elfach, był przede wszystkim bogiem. Jego dążenia oraz pragnienia przyćmiły cele śmiertelnej istoty, w ciele której przebywał. Aenarion, najbardziej oddany z elfich wojowników, stał się wyłącznie boskim Awatarem. Gdyby plan Caledora powiódł się, potęga i wpływy Asuryana zostałyby ograniczone, na co samolubne bóstwo nie zamierzało pozwolić. To najprawdopodobniej było głównym powodem sprzeciwu Aenariona wobec odważnego planu elfich magów.

Czas mijał, a poczucie obowiązku Aenariona wobec własnego ludu zostało wypaczone. Jego rozum przyćmiły ból i smutek elfiej rasy. Ku zniszczeniu popchnęło go, oprócz cierpień elfów, niewyjaśnione morderstwo ukochanej żony i porwanie dzieci. Wbrew rozsądkowi i ostrzeżeniom Caledora, Aenarion dobył, spoczywającego w jego pałacowej świątyni, Miecza Kaela Mensha Khaine - Pana Wojny, Krwi & Morderstwa - ofiarując mu swoją duszę. Żaden śmiertelnik, bez względu na swoją potęgę, nie mógł udźwignąć brzemienia dwóch boskich istot wypełniających jedno ciało. Konflikt pomiędzy Asuryanem a Kaela Mensha Khainem zniszczył umysł Aenariona. Kierowany podszeptami Pana Wojny, Aenarion wraz z elfią armią ruszył na wojska Chaosu, bez opamiętania przeprowadzając coraz bardziej krwawe i brutalne ataki. Jednak Caledor Władca Smoków wiedział, że elfy nie mogą wygrać tej wojny na polu bitwy. Na miejsce każdego zgładzonego Wojownika Chaosu czekało dziesięciu następnych, zaś każdy martwy elf pozostawał niezastąpiony.

WIELKI WIR:

Caledor nie mógł dłużej zwlekać. Wbrew woli swojego króla i przyjaciela, zgromadził największych magów Ulthuanu, przygotowując się do odprawienia rytuału, który miał przywołać Wir Magii na Wyspie Umarłych, położonej w samym centrum królestwa elfów. Jednak w jakiś sposób siły Chaosu zostały ostrzeżone o zagrożenie i ruszyły, aby przeszkodzić w odprawieniu rytuału. Na magiczną osłonę, którą Caledor i inni magowie wznieśli wokół Wyspy Umarłych, natarła cała potęga Chaosu. Aenarion, choć żywił urazę do Caledora za zignorowanie królewskiej woli, nie miał wyboru. Zgromadził swoje armie i ruszył bronić Wyspy.

Bitwa, którą stoczono wokół Wyspy Umarłych, była długa i straszna. Ofiary po obu stronach liczono w tysiącach. Smoki i demony ryczały i pluły ogniem. Podczas gdy wokół Wyspy Umarłych szalała bitwa, elfi magowie odprawiali długi rytuał, który miał przywołać Wir. Rzucane zaklęcie było tak potężne, że ryk Wiatrów Magii zagłuszył nawet huk bitwy. Kolorowe błyskawice przecinały płonące niebo, a świat wydawał się trząść w posadach. Gdy magiczna burza osiągnęła apogeum, nagle wszystko ucichło. Potem zatrzęsły się góry, a olbrzymie ściany energii połączyły niebo i ziemię, skupiając się na Wyspie Umarłych. Kłębiaste chmury nieziemskiego światła połączyły się i zaczęły wirować na niebie, zataczając kręgi wokół Wyspy. Tak powstał olbrzymi Wir Magii.

Zabójcza energia ściągnięta na Wyspę Umarłych zabijała elfich magów, jednego po drugim. Najpierw umarli najsłabsi i najmniej doświadczeni. Ich umysły zapłonęły żywym ogniem, a ich ciała i kości rozpuściły się w kolorową mgłę. Pozostali przy życiu magowie wypowiedzieli ostatnie słowa rytuału i w błysku opalizującego światła Wyspa Umarłych znikła z tego świata. Rytuał zakończył się powodzeniem, choć było to gorzkie zwycięstwo. Wiatry Magii rzedły, odsysane z tego świata, pozostawiając demony i inne stworzenia Chaosu niczym ryby na brzegu, na pastwę szybkiej śmierci i z wycieńczenia. Cena, jaką zapłacili elfi magowie, była wysoka. Czar wyrzucił Wyspę Umarłych poza strumień czasu i uwięził ich na całą wieczność, zatrzymanych w ostatnim momencie rytuału.

IMPERIUM & WYPARCIE SIĘ MAGII:

Wiele tysięcy lat później, po krwawej wojnie elfów z krasnoludami, zwanej *Wojną Zemsty* (lub *Wojną o Brodę*), oraz wycofaniu się tych pierwszych ze Starego Świata, ziemie przyszłego Imperium dostały się w ręce dzikich plemion orków, goblinów oraz barbarzyńców. W tych dawnych czasach ludzie byli zaledwie odzianymi w skóry dzikusami i w oczach odchodzących elfów niczym nie różnili się od orków lub goblinów. Plemiona ludzi pozostały skłócone i podzielone aż do czasów Sigmara Młotodzierżcy. To on rozpoczął i przeprowadził kampanię, która zjednoczyła wojujące ze sobą plemiona. Nawiązał również przyjazne stosunki z rasą krasnoludów, ratując ich króla, Kurgana Żelaznobrodego, z rąk orków.

W tych wczesnych dniach ludzkiej cywilizacji, mieszkańcy Imperium Sigmara niewiele mieli do czynienia z magią. Większość wierzyła, że wszystkie sztuki magiczne są niebezpieczne, przeklęte oraz najprawdopodobniej należą do domeny zła. Podejście to wynikało z faktu, że niewielu ludzi było wrażliwych na magię, a ci nieliczni nie mieli pojęcia, jak z niej bezpiecznie korzystać. Wielu czarowników z tamtych czasów padało ofiarą podszeptów Chaosu, bezpowrotnie popadając w obłęd, lub nieopatrznie przenosiło się w Domenę Chaosu.

WPŁYW KRASNOLUDÓW:

Kolejny znaczący czynnik, który miał udział w wykształceniu nieufności, z jaką mieszkańcy Imperium podchodzili do magii, wynikał z długotrwałych kontaktów z krasnoludami. Przedstawicieli tej rasy cechuje prawie całkowita niewrażliwość na magię. Nie są oni w stanie postrzegać magii tak, jak mogą ją widzieć elfy oraz nieliczni ludzie, a tym bardziej skupiać ją w zaklęciach. Dlatego też konserwatywna rasa krasnoludów przyjęła postawę skrajnej podejrzliwości i nieufności wobec tych, którzy korzystają z magii. Postawa ta skrystalizowała się podczas długiej i okrutnej wojny z elfami. Podczas tego konfliktu wiele bezbronnych wobec efektów magii krasnoludów zginęło z rąk bezlitosnych elfich magów.

Z uwagi na przyjaźń pomiędzy Sigmarem a krasnoludami, te ostatnie postawiły sobie za punkt honoru ucywilizować ludzkość. W krótkim czasie nauczyli ludzi podstaw kamieniarstwa i metalurgii, dosłownie wyprowadzając ich z epoki barbarzyństwa. Oprócz dokonania odkryć w różnych dziedzinach technologii, ludzie szybko przyswoili sobie wiele kulturalnych nawyków i tradycji swoich khazadzkich przyjaciół, w tym także nieufność wobec magii i czarodziei. Nieufność ta najwyraźniej nie obejmowała krasnoludzkich kowali run oraz ludzkich uduchowionych mężczyzn i kobiet, którzy czasami czynili cuda dzięki rytuałom i modlitwom. Podobnie jak ma to miejsce obecnie w Imperium, kapłani tamtej epoki uważani byli za wybrańców natchnionych przez bogów. Modlitwy odmawiane przez kapłanów uznawane są za przejaw boskiej woli, a zatem coś zupełnie innego niż niebezpieczna magia praktykowana przez czarowników i czarnoksiężników, którzy mieli to szczęście (lub nieszczęście), iż urodzili się obdarzeni umiejętnością manipulacji Wiatrami Chaosu. W miarę upływu stuleci pogląd ten stale się umacniał.

MAGIA & KULTY IMPERIUM:

Gdy Sigmar został przyjęty do panteonu bogów, nieufność wobec magii jeszcze przybrała na sile. Wielu kapłanów zaczęło wyrażać głębokie obawy dotyczące magii. Chodziło zwłaszcza o to, w jaki sposób magia wydawała się wypaczać byty materialne. W mniemaniu tych kapłanów, magia musiała być siłą nieczystą, która była bezpośrednio odpowiedzialna za narodziny mutantów, istnienie zwierzoludzi oraz wszelkiego innego nadprzyrodzonego zła. W naturze ludzi leży nieufność i podejrzliwość wobec zjawisk, których nie rozumieją. Ponadto, ponieważ większość magów owej epoki okazywała się

wyznawcami Mrocznych Bóstw, zakaz stosowania magii wydawał się logiczną decyzją mającą na celu zabezpieczenie Imperium przed wpływem Chaosu.

Z upływem czasu takie nastawienie zaczęła wykazywać większość kultów działających w Imperium. Nie można było podważyć faktu, że w okolicach, które Prezbiterzy Sigmara oczyścili ogniem, rodziło się zdecydowanie mniej mutantów, panoszyło mniej chorób i nie spotykano istot mroku.

W ciągu wielu następnych stuleci używanie magii było zakazane tradycją i prawem cywilnym. Przywódcy kultów religijnych regularnie i publicznie potępiali magię. Praktykujących *czarnoksięstwo* czekały srogie kary. Z biegiem czasu coraz więcej czarodziei trafiało na stos. Kapłani odkryli, że regularne zabijanie czarownic i czarnoksiężników nie tylko odsiewało od ogółu wiernych potencjalnych szaleńców i mutantów, lecz również przypominało wyznawcom praworządnych bogów o obowiązkach, jakie nakłada na nich religia. Nie można również przemilczeć innej korzyści płynącej z egzekucji czarowników, które zapewniały pospólstwu rozrywkę, odwracając uwagę od głodu i biedy.

W wielu przypadkach palono również tych, którzy stawali w obronie schwytanych czarowników. Bez wątpienia, podczas wieku ognia, oprócz setek czarownic i czarnoksiężników, spalono również tysiące niewinnych mieszkańców Imperium. Fanatyczne prześladowanie czarownic trwały aż do epoki Magnusa Pobożnego.

Na wiejskich terenach Imperium zawsze można było znaleźć miejscowych zielarzy, wróżki, sprzedawców amuletów, uzdrawiaczy oraz guślarzy, którzy w mniejszym lub większym stopniu wykorzystywali ignorancję i chłopskie zabobony. Ci *czarownicy* zazwyczaj mieli z magią niewiele, lub nawet nic wspólnego, lecz i oni nie mogli spać spokojnie. Wystarczył jeden donos bojaźliwego wieśniaka, a magicy i szarlatani, skuci przez fanatyków religijnych, trafiali na tortury i stos lub od razu ginęli, rozszarpani przez rozjuszony tłum. O wielu z nich upominali się imperialni łowcy czarownic.

POSZUKIWACZE WIEDZY TAJEMNEJ:

Ludzie, którzy studiowali sztuki magiczne lub oddawali cześć bogom Chaosu, czynili to w największej tajemnicy. Osoby te pochodziły, bez wyjątku, z rodzin bogatych lub arystokratycznych, a motywowała je nuda lub poszukiwanie korzyści majątkowych, politycznych albo militarnych. Większość z tych osób urodziła się obdarzona pewną wrażliwością na magię. Ludzie bogaci i wpływowi łatwiej mogli ukryć swoje zainteresowania (nawet jeśli zamaskowanie skutków działania magii nie było takie proste), jak również posiadali zasoby niezbędne do zgromadzenia zakazanych ksiąg magicznych i innych magicznych przedmiotów niezbędnych czarodziejom.

Pomimo nieustających prześladowań, niewielkie grupy ludzi wrażliwych na magię odnajdywało się nawzajem i w tajemnicy eksperymentowały z magią. Niektóre z tych zgromadzeń utworzyły nawet swoje własne, niezdarne i ograniczone Tradycje, czyli szkoły magii. Choć zdarzało się to bardzo rzadko, nieliczne grupy, które nie popadły w obłęd lub nie poddały się piętnu Chaosu, niekiedy ujawniały swoje istnienie w obliczu zewnętrznego zagrożenia, takiego jak zaraza lub wojna. Jednak nawet podczas wyjątkowo ciężkich czasów Wojen Trzech Imperatorów, świeckie i religijne władze niechętnie tolerowały grupy okultystyczne, bez względu na to, jak bardzo nieszkodliwe wydawały się te ugrupowania lub ile dobra uczyniły. Wcześniej czy później wszystkie osoby przyznające się do władania sztukami magicznymi lub chociaż znajomości sekretów magii trafiały na stos albo w inny sposób tragicznie kończyły żywot.

Niektóre ze skrywanych prób założenia zjednoczonej szkoły magii, pomimo niebezpieczeństw związanych z czarowaniem oraz prześladowań i krwawych poczynań łowców czarownic, przyniosły trwałe rezultaty. W szczególności, po wyzbyciu się jawnych kontaktów ze światem magii, Tradycja Alchemii zyskiwała pozytywną reputację, która umożliwiła alchemikom wyjście z ukrycia i prowadzenie otwartej działalności. Pomijając te drobne zwycięstwo, próby racjonalizowania sztuki czarodziejskiej były niezwykle różnorodne i nie zawsze przynosiły zamierzone efekty. W ciągu długich lat prześladowań, magowie na tyle odważni, głupi lub zdesperowani, by założyć własną szkołę, bronili jej prawa do istnienia wszelkimi dostępnymi metodami, a wielokrotnie ten właśnie cel uświęcał podjęte środki.

POKUSA MROKU:

Nie rozmijając się zbytnio z prawdą, można stwierdzić, że nieugięty i krwawo egzekwowany zakaz uprawiania magii wynikał z faktu, iż większość magów ówczesnych czasów podążało mroczną ścieżką Tradycji sztuk czarnoksięskich. Ponieważ zgodnie z literą prawa Imperialnego i poszczególnych prowincji, jak również nakazów wiary różnych kultów Imperium, praktykowanie magii oraz nauczanie wiedzy tajemnej było zakazane, powszechny stał się pogląd, że magia to siła nieczysta i przeklęta, a czarnoksiężników chronią demony i Mroczne Bóstwa. Nic zatem dziwnego, że wychowani w takiej kulturze magowie w obliczu zagrożenia chętnie kierowali swe kroki ku ścieżce Mrocznych Sztuk, wierząc, że te zapewnią im bezpieczeństwo i spełnienie wszelkich ambicji. Wielu z nich, ściganych przez fanatyków, chyliło kark przed Mrocznymi Bóstwami w przekonaniu, że i tak nie mają już nic do stracenia. Inni na zgłębianie czarnoksięstwa decydowali się tego samego dnia, gdy odkrywali u siebie dar wrażliwości na magię, stwierdzają, że i tak niechybnie pisany jest im stos i wieczne potępienie.

MAGNUS POBOŻNY & INWAZJA CHAOSU:

> *Gdzie wasza wiara w tym mrocznym dniu? Chaos powstaje przeciwko Prawu - czy pozwolicie tym bestiom zniszczyć wasze serce i dom, czy zaufacie Sigmarowi i będziecie walczyć? Naprzód bracia! Odrzućcie tę rebelię Chaosu! Za Imperium! W imię Sigmara!*
> - Magnus Pobożny przed Bitwą u Bram Kisleva

Przez dwa milenia po odejściu Sigmara, w Imperium rozrastały się potajemne kultu i zgromadzenia. Podczas ciemnych godzin nocnych, w niejednym większym mieście lub miasteczku zamaskowani obywatele uprawiali niebezpieczną czarną magię. W tamtych czasach sytuacja przybrała tak dramatyczny obrót, że wystarczyła zaledwie plotka o czarach, aby przyciągnąć uwagę uzbrojonych w pochodnie łowców czarownic oraz ich psów gończych. Ze wszystkich wojen i kataklizmów, jakie nawiedziły Imperium, jeden konflikt wysuwa się przed wszystko inne - Wielka Inwazja Chaosu lub jak czasami się mówi, Wielka Wojna z Chaosem, podczas której waleczni mężowie Imperium wraz ze swoimi sprzymierzeńcami odparli demoniczne hordy Asavara Kula.

W mrocznych wiekach poprzedzających koniec drugiego tysiąclecia po Sigmarze, Imperium chwiało się na krawędzi upadku. Stulecia zażartej wojny domowej wyniszczyły naród, który popadł w anarchię i rozpacz. Czworo Książąt-Elektorów, nieugiętych w swych postanowieniach, ogłosiło się Imperatorami, a armie Marienburga, Talabecklandu, Middenheim i Reiklandu maszerowało przeciwko sobie, siejąc wśród pospólstwa zniszczenie, biedę oraz głód.

WIATRY MAGII:

Z Północy od dawna wiały Wiatry Magii. Jednak ich siła znacznie wzrosła w trzecim wieku drugiego tysiąclecia, a krainy ludzi nasyciły się czystą esencją Eteru. W całym Starym Świecie stwory Chaosu mnożyły się i rosły w siłę, wychodząc z niedostępnych lasów i schodząc z gór, aby najeżdżać i palić wsie oraz miasteczka. Najazdy te można było zdusić w zarodku, gdyby Elektorzy zjednoczyli się wobec wspólnego zagrożenia. Jednak z powodu ich arogancji i wzajemnej nieufności, do sojuszu nigdy nie doszło. I tak najazdy Chaosu nasilały się, w końcu przybierając formę otwartej wojny, a prowincje Ostland i Ostermark zostały obrócone w ruinę.

Wojownicy z Norski i innych północnych krain, uciekając przed nadciągającymi Hordami Chaosu pustoszyli wybrzeża Imperium i Bretonni, a szalejące bandy odzianych w czarne zbroje Wojowników Chaosu kierowały się daleko na południe, docierając nawet do Hochlandu i Middenlandu. Na domiar złego, niezgoda i głupota imperialnych władyków umożliwiła hordom orków i goblinów plądrowanie wschodnich rubieży Imperium.

Kulminacja tych wydarzeń nastąpiła latem AS2301. Wtedy to wzdłuż i wszerz całego Imperium zaobserwowano najgorsze z możliwych omeny, wieszczące zagładę. Studnie, które służyły miasteczkom od pokoleń, nagle wysychały lub wypełniały się trującym szlamem. Tajemnicze zarazy i plagi owadów niszczyły zbiory. Bydło i trzoda wymierały na zarazę lub rodziły wrzeszczące potwory. Mówiło się, że rybom rosły skrzydła, na których odlatywały z rzek, a świnie stawały i chodziły na tylnych nogach. Krainy ludzi ogarnął lęk i rozpacz.

NADCHODZI KONIEC ŚWIATA!

W obliczu tych przerażających wydarzeń oraz nieustannego rozlewu krwi, większość mieszkańców Imperium uwierzyła, że nadchodzi koniec świata. Wielu zwróciło się ku bogom, widząc w ich opiece ostatnią szansę ocalenia. Kulty religijne, a zwłaszcza wiara w Sigmara, urosły w siłę. Jednak w tym samym czasie, gdy tysiące szukały schronienia w świątyniach, wielu innych wygnańców i desperatów zwracało się ku Mrocznym Bóstwom. Pomimo edyktu zabraniającego praktykowania magii, każdego dnia coraz więcej doniesień o czarnoksięstwie trafiało na ręce lokalnych władców. Rozpalone przez łowców czarownic stosy każdej nocy oświetlały niebo, jednak nie udało się powstrzymać fali czarnoksiężników, jaka zalała Imperium.

Szaleni wyznawcy bogów Chaosu wyczuli, że nadszedł ich czas i wyszli z ukrycia, próbując przejąć kontrolę nad wsiami i miasteczkami. Nieprzygotowana na taką ewentualność straż miejska i milicja nie miała żadnych szans w starciu z wyznawcami Chaosu. Zdrowi i młodzi uciekali w popłochu. Ci, którzy nie zdołali wydostać się z miast ogarniętych szaleństwem, ginęli w domach lub na ulicach, zarżnięci jak zwierzęta.

FALA CHAOSU:

Daleko na północy, przepełniona niewyobrażalną energią Brama Chaosu wypluła z siebie ciemną materię Pustki. Eter zalał Pustkowia i wchłonął je w Domenę Chaosu. Przed niepowstrzymaną falą energii maszerowała olbrzymia Horda. W miarę posuwania się na południe, liczebność wojsk Mrocznych Bogów szybko rosła, gdyż do hordy potworów z Północnych Pustkowi dołączali najpotężniejsi Wojownicy Chaosu ze swoimi bandami, dzikie plemiona zamieszkujące Krainę Trolli oraz całe rzesze przestępców, wygnańców i degeneratów. Głęboko w lasach Imperium mutanci i zwierzoludzie łączyli swe siły, przygotowując się do wojny.

Horda Chaosu wkroczyła do Kisleva, przechodząc pomiędzy Górami Środkowymi a Wysoką Przełęczą, wiele kilometrów na północ od Praag. Panuje przekonanie, że była to największa armia Chaosu, jaka kiedykolwiek wydała wojnę Staremu Światu. Niektórzy uważają, że liczyła sto tysięcy wojowników i demonów. Inni określają jej liczebność jako dwu- lub trzykrotnie wyższą. Straszliwa Horda Chaosu niepowstrzymanie kroczyła na południe, a wraz z nią nadciągała zagłada ludzkości.

Z nadejściem jesieni nawet największe miasta Imperium zaczęły pogrążać się w anarchii. Przyległe gospodarstwa, wioski oraz miasteczka

zostały porzucone na pastwę wyznawców Chaosu. Przepełnione już latem miasta stale pęczniały od nowych uchodźców. Nawet w bogatych rejonach Reiklandu, wokół Nuln i Altdorfu, sprawy nie miały się dobrze. Potwory swobodnie przemierzały las Reikwald, a statki na rzece Reik padały ofiarą napaści i płonęły. Na ulicach każdego miasta, biczownicy i prorocy końca świata nawoływali do ukorzenia się w obliczu zagłady. Wielu zdesperowanych obywateli uwierzyło w to, co można było usłyszeć na każdym rogu. W przekonaniu, że świat zbliża się ku końcowi, zwykli ludzie dołączali do rzesz pokutników i zmęczonych światem flagelantów udręczających swoje ciała, by zadośćuczynić za grzechy.

W Nuln ujawniło się potężne zgromadzenie czarnoksiężników Tzeentcha, które prowadząc armię wyjących kultystów oraz demonów, ruszyło przeciwko siłom Imperium. Niektórzy mieszkańcy miasta, doprowadzeni do szaleństwa wizją głodu i wszechogarniającego Chaosu, dobrowolnie poddawali się najeźdźcom, dołączając do szeregów Tzeentcha i podnosząc broń przeciwko swoim rodzinom oraz sąsiadom. Łowcy czarownic oraz kapłani starali się zorganizować opór przeciwko wyznawcom Mrocznych Bóstw. Ulice miast Imperium spłynęły krwią.

ZNAK NA NIEBIE:

Kryjący się w kanałach ściekowych i wypalonych domostwach przerażeni ludzie modlili się o zbawienie i znak, że nie stoją sami przeciw potędze ciemności. Ich modlitwy zostały wysłuchane. Na niebie ukazał się znak - przecinająca nieboskłon kometa o dwóch ogonach, starożytny symbol boskiego założyciela Imperium. Jednak cóż ten wspaniały płomienny omen mógł oznaczać?

Odpowiedź nadeszła w postaci młodego, pełnego zapału mężczyzny z Nuln, który tego roku miał wstąpić do seminarium duchownego Sigmara. Jego imię brzmiało Magnus. Był najmłodszym synem drobnoszlacheckiej rodziny. Dzięki swemu bystremu umysłowi, natchnionym przemówieniom, sile ramienia i nieugiętej wierze, Magnus zebrał i poprowadził do zwycięstwa mieszkańców Nuln, łamiąc potęgę czarnoksiężników i oczyszczając miasto z ich wpływów.

Jednakże w innych rejonach siły ludzkości ponosiły srogie porażki. Horda Chaosu spustoszyła północny Kislev i skierowała się na południe wzdłuż skraju Gór Krańca Świata, mierząc w sam środek krainy i bogate miasto Praag, którego przerażeni mieszkańcy oczekiwali na najgorsze. Tysiące uchodźców znalazło schronienie na murami miasta, przywodząc do stolicy trzodę i dobytek ocalały z licznych plag, jakie nawiedziły okolicę. Wkrótce jednak obrońcy Praag zaczęli głodować i wielu z nich, osłabionych ponad miarę, padło ofiarą chorób Nurgla, Pana Zarazy. Na szczęście, zanim morale miasta całkiem podupadło, do zdesperowanych Kislevitów dotarły szeptane pogłoski o Magnusie, heroicznym przywódcy z Imperium, który zebrał i poprowadził na północny-wschód armię, jaka miała przełamać oblężenie Praag. Faktycznie, z upływem miesięcy armia Magnusa urosła w siłę. Zebrały się wokół niego zarówno oddziały lojalnych rycerzy Templariuszy Sigmara oraz wielu innych kultów, szaleni fanatycy, jak i zwykli obywatele. Książęta-Elektorzy Imperium, uznając Magnusa za natchnionego przywódcę lub nie mając innego wyboru, przysięgali mu wierność i poprowadzili swoje wojska pod jego rozkazy i w ten sposób do armii Magnusa dołączyli doświadczeni żołnierze armii poszczególnych prowincji.

ZWĄTPIENIE MAGNUSA:

Jednak w owych czasach przebłyski nadziei należały do rzadkości. Pomimo swej wiary w potęgę Sigmara i siłę zjednoczonego Imperium. Magnus pozwolił, aby do jego serca zakradło się zwątpienie. Codziennie czytał raporty dostarczane przez zwiadowców lub przesyłane za pomocą gołębi i kruków z dalszych regionów kraju. Każdy z nich opisywał straszne wydarzenia i dobitnie wyliczał potęgę zebraną przez Mrocznych Bogów przeciwko Staremu Światu. W swoim dzienniku wojennym (obecnie przechowywanym w prywatnej bibliotece Imperatora w Nuln), Magnus pisał, iż gorąco wierzy w to, że odważni obywatele Imperium są w stanie sprostać każdemu śmiertelnemu wrogowi, jednak cóż mogą poradzić przeciwko bestiom i demonom Chaosu?

Magnus doskonale zdawał sobie sprawę z tego, że potrzebuje sojuszników, którzy zapewnią mu to, czego brakowało ludzkim armiom.

Po wielu stuleciach unikania Starego Świata, dwa tysiące lat po odejściu Sigmara i prawie trzysta przed Inwazją Chaosu, elfy z Ulthuanu powróciły do krain ludzi, nawiązując stosunki dyplomatyczne z Imperium. Przez następne trzysta lat wyższe klasy społeczeństwa Imperium odkryły, że wiele mitów związanych z elfami jest szczerą prawdą. W szczególności, prawdą okazały się legendy o magicznej naturze tej rasy. Magnus zapisał w swoim dzienniku, że choć uczynił to z wielkimi oporami, postanowił zwrócić się o pomoc do ludu Ulthuanu.

Skrywając głęboko swoje wątpliwości przed wszystkimi, oprócz najstarszego przyjaciela i zaufanego towarzysza, Pietera Lazlo, Magnus nakazał mu pożeglować do Lothern - jedynego miasta na Ulthuanie, do którego elfy wpuszczały ludzi. Lazlo miał dostarczyć Władcy Ulthuanu - zwanemu Królem Feniksem - list od Magnusa, w którym ten nakreślił zagrożenie oraz beznadziejną sytuację Starego Świata i błagał o pomoc. Lazlo wypłynął z Marienburga na pokładzie *Nadziei Sigmara* obsadzonej najlepszą załogą (która zresztą przezwała swój statek *Próżną Nadzieją*). Już początek podróży był dramatyczny. W dniu wypłynięcia szalał sztorm o niezwykłej sile i kapitan portu błagał Lazlo, by ten przełożył podróż, gdyż w przeciwnym razie zatopi statek u wejścia do zatoki. Jednak Lazlo wiedział, że nie ma czasu do stracenia, a życie jego oraz jego załogi jeszcze nie raz zawiśnie na włosku. *Nadziei Sigmara* udało się tego dnia opuścić Marienburg.

SZTORM:

Burze, jakich nikt dotąd nie widział, smagały okręt Pietera Lazlo, gdy pokonywał Morze Szponów. Po wpłynięciu na wody Morza Chaosu, pod ciosami fali wysokiej jak mury Altdorfu pękł główny maszt. Zanim załoga zdołała naprawić takielunek, statek zdryfował wiele mil. Do portu Lothern dotarł zaledwie cień dumnego żaglowca. Jego załoga była wycieńczona z powodu niedożywienia i szkorbutu. Widok zabudowań portowych nie podniósł marynarzy na duchu. Statek przepłynął obok wielkiej latarni morskiej zwanej Lśniącą Wieżą, ukazując ich oczom spowijający białe mury dym i popioły po tysiącu rozbitych lamp. Cieśnina Lothern pełna była wraków elfich *atean* oraz wzdętych ciał topielców. Elfi pilot, który pomógł załodze nawigować przez potężnie ufortyfikowaną Szmaragdową Bramę, wyjawił Lazlo, że Lothern przetrwało ciężki oblężenie, które udało się przełamać dopiero kilka dni wcześniej. Mroczne Elfy, prowadząc hordy demonicznych sprzymierzeńców, raz jeszcze powróciły na Ulthuan i właśnie pustoszyły tereny położone w głębi wyspy.

Te wieści przepełniły Lazlo rozpaczą. Czy Król Feniks zaoferuje pomoc Imperium, gdy jego własny naród broni swojego kraju? Kiedy okręt dobił do majestatycznego portu w Lothern, oczom żeglarzy ukazały się maszerujące na północ armie Ulthuanu. Jako oficjalny wysłannik Imperium, Lazlo został przyjęty na audiencję z przedstawicielami władcy elfów. W dramatycznych słowach Pieter opowiedział im o zagrożeniach którym Stary Świat musi stawić czoło, a potem wręczył list od Magnusa. Wysłannicy przekazali opowieść Finubarowi, Królowi Feniksowi, gdy ten dyskutował na naradzie wojennej z arcymagiem Teclisem i jego bratem Tyrionem.

BŁAGANIA WYSŁUCHANE:

Chociaż król Finubar zdawał sobie sprawę z zagrożenia, jakie mogło zawisnąć nad Ulthuanem, jeśli Stary Świat ulegnie Inwazji Chaosu, wiedział też, że nie może odesłać z Lazlo nawet jednego oddziału. Mroczne Elfy otoczyły Ulthuan i jeśli nie zostałyby odparte, Wysokie Elfy zostałyby zgładzone. Wtedy to właśnie, przeczuwając swoje przeznaczenie, Teclis zgłosił się na ochotnika, pragnąc popłynąć do Starego Świata wraz z Lazlo i zaoferować swoją pomoc ludzkości. Arcymag zrozumiał, że jeśli rasa ludzi załamie się pod naciskiem Chaosu, świat elfów upadnie niedługo później. W drodze powrotnej do Imperium Lazlo towarzyszył Teclis i dwaj inni potężni magowie, Mistrzowie Wiedzy Yrtle i Finreir.

Lazlo zabrał arcymagów do miasta-państwa Talabheim, gdzie Magnus werbował dodatkowe oddziały. Teclis, dzięki wielu stuleciom doświadczenia w sprawach militarnych, od razu został mianowany doradcą Imperatora i w tej roli okazał się bezcenny. Chociaż Magnus był zawiedziony, że Lazlo nie przywiózł ze sobą elfich żołnierzy, Teclis wyjaśnił mu, że fizyczna tężyzna i liczebność śmiertelnych wojsk nigdy nie powstrzyma Chaosu. Teclis oraz obaj Mistrzowie Wiedzy przekonali Magnusa, że ludzie muszą nauczyć się bezpiecznego korzystania z magii, gdyż tylko siła Eteru może oprzeć się demonicznym hordom, które miały nadciągnąć w ciągu najbliższych miesięcy, a może nawet tygodni. Jako głęboko wierzący Sigmaryta, Magnus powątpiewał w słowa elfich mędrców, jednak w końcu postanowił zaufać swojemu instynktowi, który podszeptywał mu, że stojące przed nim elfy są istotami o szlachetnych sercach i nie niosą w sobie mroku. Magnus zaufał mądrości elfów, które żyły przecież o wiele stuleci dłużej od niego i roztaczały wokół siebie aurę majestatycznego dostojeństwa. Skoro arcymagowie twierdzili, że mogą nauczyć ludzi wrażliwych na magię, jak się nią posługiwać w celu pokonania wyznawców bogów Chaosu, Imperator nie mógł, w obliczu groźby zagłady ludzkiego świata, odrzucić tej szansy.

ZGODA MAGNUSA:

Magnus wyraził zgodę, lecz nakazał elfim Mistrzom Wiedzy przyrzec, że jeśli którykolwiek z ich ludzkich uczniów przejawi choćby najmniejsze oznaki mutacji lub spaczenia energią Chaosu, natychmiast pozbawią go życia. Teclis odparł głosem, który wywołał ciarki na plecach wszystkich obecnych na naradzie, że każde stworzenie Chaosu, które choćby zbliży się do elfich magów, zostanie unicestwione w sposób, którego ludzie nie są w stanie nawet pojąć. Magnus nie wątpił w te słowa.

A zatem, Eter sam w sobie jest sprzecznością. Jego istnienie i natura zaprzeczają całej wiedzy, jaką śmiertelni uczeni posiedli na temat wszechświata. Dlatego też wielu uczonych magów Imperialnych Kolegiów Magii twierdzi, że próba zdefiniowania Eteru bez użycia czysto abstrakcyjnej symboliki jest bezsensowna, gdyż w przeciwieństwie do świata materialnego, rządzonego przez przyczynę, fakt i skutek, Eter jest światem metafizycznym, obejmującym wszelką istotę rzeczy.

Eter można postrzegać jako nieskończony potencjał. To stan, w którym absolutnie wszystko jest możliwe, lecz nie zawsze prawdopodobne. Prawdopodobieństwo i potencjał to kluczowe składowe rzeczywistości. Można je znaleźć wplecione w każdy pojedynczy aspekt świata materialnego, od rzeczy najmniejszych po największe, od rzeczy nieożywionych po byty świadome, zarówno w rzeczach postrzegalnych zmysłami, jak i tych niepostrzegalnych. W rzeczy samej, słów prawdopodobieństwo oraz potencjał używa się, by określić coś niemierzalnego, gdyż rzeczy, które są przez te słowa określane, nie mają wymiaru i nie istnieją same w sobie, albo są prawdziwie nieskończone, a zatem poza wszelkimi miarami.

Tak więc potencjał i prawdopodobieństwo to nazwy, którymi ludzie obdarzyli pojęcia abstrakcyjne. Dwojakość natury Eteru - jego istnienie zarówno jako równoległego wymiaru, jak i siły istniejącej w naszym świecie - sugeruje, że potencjał i prawdopodobieństwo określają pojęcia bez wymiarów fizycznych, niezależnie od czasu, nie posiadające masy ani własnej energii. Logiczne jest przypuszczenie, że podobnie jak Eter, potencjał oraz prawdopodobieństwo również istnieją w dwójnasób, służąc jako katalizator wszelkiego istnienia w świecie materialnym. Co więcej, można argumentować, że sam Eter jest istnieniem, źródłem wszelkiego potencjału i prawdopodobieństwa, natomiast Chaos, który my zwiemy magią Eteru, jest w rzeczywistości typowym i czystym potencjałem obleczonym w istnienie.

Być może zatem traktowanie Eteru jako Domeny jest ograniczające. Eter z pewnością ma potencjały bycia miejscem, stanem lub rzeczą, gdyż jest przecież nieskończonym zasobem potencjału. W tym samym zawiera w sobie wszystkie możliwości (w tym możliwość, że jest miejscem lub wymiarem), jednak nie może być ograniczony do miejsca, stanu lub rzeczy. Pytać o to, gdzie leży Eter, to tak, jakby pytać o granice nieskończoności lub wieczności. Wystarczy wskazać którykolwiek kierunek, aby poprawnie odpowiedzieć na to pytanie, choć oczywiście wyłącznie w bardzo ograniczonym zakresie.

Jednak skoro Eter nie jest miejscem i nie ma stałych określonych fizycznych wymiarów ani ustalonego położenia względem naszego świata, jak to możliwe, że Wiatry Magii docierają stamtąd do naszej rzeczywistości? Czyż fakt ten nie jest przypadkiem dowodem na to, że Eter faktycznie jest pewnego rodzaju miejscem? Chociaż pozostaje wątpliwe, by ktokolwiek mógł uczciwie stwierdzić, że rozumie Eter, wiadomo na pewno, że w jakimś sensie istnienie Eteru jest niezaprzeczalne. Wszak Imperialne Kolegia Magii korzystają z jego energii każdego dnia. Na podstawie wnikliwych badań naukowych Kolegia doszły do wniosku, że daleko na północy, za Krainą Trolli i Pustkowiami Chaosu, znajduje się szczelina w rzeczywistości, bądź portal prowadzący do Eteru.

Tłumacząc to w ograniczony sposób: gdyby ktoś wpadł w tę szczelinę, nie znalazłby się w żadnym innym miejscu, lecz we wnętrzu własnego umysłu. Możliwe jest też, że wkraczając w Domenę Eteru, przenicowujemy na zewnątrz swoją duszę. Raporty niektórych uczonych stwierdzają, że przejście do Eteru oznacza znalezienie się w kolektywnym śnie na jawie całego wszechświata. Akt taki sprawia, iż podróżnik zmuszony jest porzucić wszelkie znane mu fakty i pewniki, które stają się sprzecznością lub złudnym mitem, w luźnym znaczeniu tych słów. Inni uczeni przekonują, że Eter jest najwyższym stanem niepewności - absolutnego i niespełnionego potencjału oczekującego na katalizator, który pozwoli mu się zrealizować.

Osoby, które skłaniają się ku ostatniej opcji, traktują Eter jako ostateczną esencję zmiany, lecz nie jako rzecz samą w sobie. Niewykluczone, że istoty ze świata materialnego, wchodzące w kontakt z Eterem, dostarczają temu teoretycznemu substratowi elementu niezbędnego do reakcji. Ponieważ jednak Eter nie ma swojej własnej, dobrze zdefiniowanej fizycznej formy, można śmiało rzec, że wszystko, co istnieje choćby ulotnie w świecie materialnym, jest lepiej poznane niż natura Eteru.

Pojęcie to może tłumaczyć, dlaczego niektórzy uważają Eter za swoistego rodzaju kolektywny stan świadomości materialnego wszechświata. Ten pogląd podzielało wielu słynnych Magistrów Kolegium Światła. Ich dłońmi spisane zostały wspaniałe traktaty rozważające możliwość, że Eter jest swoistym magazynem i jednocześnie manifestacją wszelkich myśli, emocji, wspomnień oraz wierzeń wszystkich żywych istot świata materialnego. Należy wspomnieć, że najbardziej niematerialne elementy naszego świata (takie, które w żaden sposób nie mogą zostać zmierzone, schwytane lub objęte) to myśli i emocje. Z tego powodu im właśnie najłatwiej przeniknąć do niematerialnego Eteru. Możliwe, że przeciskają się przez szczeliny w naszej dobrze zdefiniowanej i pojętej rzeczywistości, docierając tam, gdzie materia dotrzeć nie może.

Można rzec więcej na ten temat. Po pierwsze, myśli i emocje są zdecydowanie lepiej zdefiniowane niż potencjalna rzeczywistość Eteru, gdyż powstały w świecie materialnym. Po drugie, myśli i emocje to te elementy świata materialnego, które zdecydowanie najczęściej znaleźć można w świecie Eteru. Stąd wynika, że to właśnie myśli i emocje są najłatwiej dostępnymi katalizatorami realizującymi niespełniony dotąd potencjał Eteru.

- fragment *Skromnego Traktatu o Naturze Magii*, spisanego przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota

DAR MAGII:

Dzięki pozwoleniu Magnusa oraz wsparciu, jakkolwiek niechętnemu, jego najbliższych poddanych, pierwszą i najważniejszą decyzją Teclisa było zaoferowanie ułaskawienia wszystkim guślarzom, czarownikom oraz magikom, którzy ukrywali się podówczas na terenie Imperium. Wieści dotarły do każdego zakątka krainy niesione przez specjalnych posłańców. Oprócz amnestii, ludziom wrażliwym na magię lub zainteresowanym czarodziejstwem zaoferowano również szkolenie w sztukach magicznych. Niektórzy z nich już wcześniej doświadczyli dziwnych snów, które skłoniły ich, by wyruszyli do Talabheim. Tam, po oddaniu się osądowi Teclisa i zaprzysiężeniu, że staną do walki z Chaosem, faktycznie znaleźli się pod ochroną elfich magów i Magnusa Pobożnego.

WIELKA CZYSTKA TECLISA:

Niezwykle umiejętności elfich magów oraz ich nieprzeciętna wrażliwość na poruszenia w Eterze pozwoliły im wyczuwać nawet najsłabsze zaklęcia rzucane w promieniu wielu kilometrów od nich. Korzystając ze sztuk magicznych, elfy przemierzały krainy Imperium z niewyobrażalną prędkością, odszukując prymitywnych lub wyklętych magików, którzy od lat ukrywali swój talent. Byli też tacy, którzy z własnej woli przybywali do Talabheim, oddając się w ręce władz posłusznych Magnusowi. Teclis i dwaj pozostali magowie bez chwili namysłu unicestwiali tych, którzy pogrążyli się zbyt głęboko w sztukach czarnoksięskich lub byli wypaczeni do tego stopnia, że nie było dla nich nadziei odkupienia.

Teclis zostawił w spokoju kapłanów imperialnych kultów, choć u wielu z nich wyczuwał niezwykłą wrażliwość na magię. Święci mężowie oraz panny Imperium byli nieugięci w swoim przekonaniu, że magia to siła nieczysta, i nie mieli najmniejszej ochoty uczyć się nią władać. Twierdzili, że cuda, których byli sprawcami, działy się wyłącznie z woli i łaski ich bogów. Wieść niesie, że Mistrzowie Wiedzy Yrtle i Finreir uśmiechali się rozbawieni, słysząc te wywody, lecz Teclis zrezygnował z nacisków. Większość kapłanów potrafiła czynić cuda dzięki modlitwom i rytuałom religijnym. Niektórzy z nich potrafili manipulować olbrzymimi, jak na ludzi, strumieniami Eteru. Teclis nie widział powodu, dla którego miałby poddawać kapłanów szkoleniu, skoro tak dobrze radzili sobie bez elfiej pomocy. Jego interwencja mogła tylko zasiać ziarno zwątpienia w dzielnych i oddanych Imperium sercach.

Mistrzowie Wiedzy rozpoczęli nauczanie ludzkich adeptów magii, ściągając na swoje głowy gromy. Konszachtom z magią sprzeciwiała się większość kultów Imperium, przerażonych takim rozwojem sytuacji. Choć otwartą niechęć, a nawet wrogość wobec elfich magów oraz ich uczniów, wyrażali wyłącznie łowcy czarownic, wielu mieszkańcom Imperium nie podobała się zgoda na jawne praktykowanie sztuk magicznych. Rozkaz Magnusa - Głosu Sigmara, Wielkiego Zjednoczyciela Imperium i Ostatniej Nadziei Ludzkości - był jasny. Jednak co ważniejsze, Magnusa poparł przywódca Kultu Sigmara, Wielki Teogonista oraz wszyscy Elektorzy. Tym samym prawnie ograniczono działalność łowców czarownic, którzy należeli przecież do kształtującego się inkwizycyjnego odłamu Kultu Sigmara lub administracji świeckiej.

DAR WIEDZY:

Wiedza to potęga, strzeż jej dobrze. Daj wiedzę ludziom bez wiary, a zamienisz ich w przebiegłe demony.

- Sigismund von Sonnenschein, Prezbiter Sigmara

Doszło zatem do tego, że świeżo zwerbowani, wrażliwi na magię ludzie, ukrywający się dotychczas czarownicy oraz bardziej doświadczeni magowie, którzy swoje umiejętności zdobyli w dalekich krainach lub na drodze udanych potajemnych eksperymentów, rozpoczęli studia magiczne pod opieką elfich Mistrzów Wiedzy. Czas naglił, więc Teclis, Finreir i Yrtle uczyli ludzi względnie prostych zaklęć ofensywnych - tworzenia i rzucania ognistych kul, sprowadzania na wrogów piorunów i rozdzierającego uszy huku. Przekazali swoim uczniom także podstawy wiedzy dotyczące magii leczniczej oraz innych umiejętności przydatnych w starciu z Hordami Chaosu.

Dwóch spośród wielu podopiecznych elfich magów wykazało się talentem daleko większym niż wszyscy pozostali. Ich imiona do dziś wymawiane są z szacunkiem i podziwem. Byli to zapalczywy Friedrich von Tarnus, okryty niesławą dowódca Gwardii Elektorskiej z Carroburga i jak się miało okazać, przyszły pierwszy Patriarcha Kolegium Płomienia, oraz najpotężniejszy i najbardziej światły z uczniów Teclisa, mężczyzna znany jedynie jako Volans. Ci dwaj magowie oraz inni ludzcy czarodzieje, u boku swych elfich mentorów wzmocnili siły Armii Imperialnej, skutecznie rozpraszając zaklęcia rzucane przez czarnoksiężników Chaosu i odsyłając demony.

Elfi arcymagowie oraz ich ludzcy podopieczni w licznych bitwach udowodnili, że nie uchylają się przed przelewaniem własnej krwi w obronie

Imperium. Wielu z nich odniosło ciężkie rany, a sam Mistrz Wiedzy Yrtle poległ chwalebnie na polu bitwy, gdy bezimienny Pomiot Chaosu odrąbał mu głowę, sam ginąc od płomieni buchających z ręki elfiego arcymaga, Yrtle został pochowany w Ostermarku, ze wszystkimi honorami.

ZBAWCY IMPERIUM:

Po zwycięstwie Imperium w bitwie u bram Praag, potęga Chaosu została złamana. Demony znikały, wracając do swojej Domeny. Wydatnie pomagali im w tym Teclis oraz pozostali magowie, którzy wytrwale ciskali odsyłające zaklęcia. Gdy siły ciemności zostały przepędzone, Praag zrównano z ziemią, aby móc wznieść je od nowa. Jednak mówi się, że to wciąż nawiedzone przez duchy zmarłych mieszkańców miasto.

Zasługa uratowania Imperium, nie wspominając rzecz jasna o Magnusie, przypadła żołnierzom Armii Imperialnej i świeżo upieczonym Magistrom Magii. Magnusa ukoronowano jako Imperatora i pod jego rządzami prowincje zjednoczyły się po raz pierwszy od setek lat. Jeśli nawet Elektorzy mieli kiedyś wątpliwości dotyczące kompetencji tego ciemnowłosego szlachetki i niedoszłego kapłana, teraz byli zmuszeni zachować swoje poglądy dla siebie. Lud Imperium wybrał swojego przywódcę i nie zamierzał zmieniać zdania.

Dusze większości ludzi są słabe i nieświetliste. Osoby te pozostają niewrażliwe na Wiatry Magii. Jednak istnieją wyjątki - ludzie tacy jak my tu zgromadzeni, których dusze są jasne i mocne, a także z niewytłumaczalnych powodów niezwykle wrażliwe na magiczną energię. Każda osoba wrażliwa na magię jest potencjalnie czarodziejem, gdyż dzięki odpowiedniemu szkoleniu może nauczyć się splatania zaklęć i innych sztuk magicznych. Wykorzystując energię Eteru, osoby takie są w stanie wpływać lub nawet modyfikować wybrane aspekty świata materialnego, co też my - Imperialni Magistrowie Magii - stale czynimy.

-fragment trzeciego listu Najwyższego Patriarchy Volansa do Kolegiów Magii. Przetłumaczony na współczesny *reikspiel* przez Patriarchę Verspasiana Kanta

ZAŁOŻENIE KOLEGIÓW MAGII:

W ciągu następnych dwóch stuleci, to jest podczas ery Wielkiej Odbudowy, Imperium podnosiło się ze zniszczeń spowodowanych przez wojnę domową oraz walkę z Chaosem. Chociaż późniejsi Imperatorzy stanowili zaledwie cień Magnusa, w Imperium zakorzeniło się nowe poczucie dumy i odpowiedzialności. Na rozkaz Magnusa, Altdorf zmienił prawo dotyczące osadnictwa, przyjmując na swoje łono tysiące nowych podatników. Wraz ze zwycięstwem nad Chaosem rozpoczęła się epoka pokoju i dobrobytu.

NOWY POCZĄTEK:

Zmiana wisiała w powietrzu, lecz nikt nie był gotów na to, co miało nastąpić. Po wstąpieniu na tron, Magnus poprosił Teclisa i Finreira o pomoc w utworzeniu instytucji, której zadaniem byłoby szkolenie w sztukach magicznych obywateli Imperium, obdarzonych tym wyjątkowo rzadkim talentem. Młody Imperator na własne oczy widział skuteczność magów w walce z czarnoksiężnikami Chaosu i nie zamierzał rezygnować z tak potężnej i cennej broni, zwłaszcza że wciąż debatowano, czy Chaos został pokonany na zawsze, czy tylko tymczasowo wyparty ze Starego Świata.

Z początku Finreir był przeciwny temu pomysłowi, twierdząc, że elfie sekrety magii oraz ich wiedza tajemna nie są przeznaczone dla ludzi. Ludzie i elfy walczyli ze sobą w przeszłości i z pewnością popadną w konflikt ponownie. Teclis spojrzał na sprawę z szerszej perspektywy. Doszedł bowiem do wniosku, że bezpieczeństwo lub zagłada Starego Świata leży wyłącznie w rękach Imperium, gdyż właśnie to królestwo jest największe oraz dysponuje największą armią. Nawet luźny sojusz ludzi z elfami mógł zaważyć na losach przyszłych wojen z Chaosem. Elfy nie posiadały już środków, by taką wojnę wygrać samodzielnie. Co więcej, jak tłumaczył Teclis Finreirowi, ludzie są bardzo podatni na podszepty Chaosu. Jeśli pozbawi się ich magicznej obrony, ludzkość może stoczyć się w odmęty Ciemności, a wtedy los całego świata zostanie przesądzony.

Po długiej debacie na ten temat, mądrość Teclisa przeważyła i wraz z Finreirem, zgodnie z życzeniem Magnusa, elfi Mistrzowie Wiedzy założyli w Altdorfie osiem Kolegiów Magii. Powód wybrania Altdorfu był prosty. Miasto położone było na tyle blisko siedziby władzy imperialnej, jakim wówczas było Nuln, aby Magnus mieć oko na rozwijające się Kolegia, ale nie na tyle blisko, żeby jakiś magiczny wypadek lub bunt bezpośrednio zagroziły administracji Imperium.

Latem AS2304 Magnus publicznie ogłosił, że Altdorf staje się siedzibą Kolegiów Magii. W odpowiedzi, w mieście wybuchły zamieszki i panika. Ludzie w popłochu uciekali z miasta, gdy elfi arcymagowie rozpoczęli rytuał, który miał zmienić układ ulic tak, aby pomieściło budynki Kolegiów. Gdy mieszkańcy Altdorfu w końcu powrócili do miasta, zastali je w niezwykle odmienionym stanie.

Magia użyta do zmodyfikowania rozkładu miasta sprawiła, że wyrysowanie planu nowego Altdorfu okazało się niemożliwe. Jego mieszkańcy zostali skazani na błądzenie w labiryncie przesuwających się ulic. Okazało się, że mogą polegać jedynie na niewielkiej liczbie charakterystycznych punktów, a nie na wrodzonym zmyśle kierunku. Sytuacja ta doprowadziła do wybuchu kolejnych zamieszek, te jednak zostały szybko stłumione poprzez wprowadzenie stanu wyjątkowego. Mieszkańcy w końcu pogodzili się z losem i zaakceptowali nowy, choć nieco niewygodny porządek rzeczy.

Wkrótce potem, wybrani Patriarchowie Kolegiów Magii nawiązali kontakty z przywódcami miejskich gildii. Jak można było przewidywać, czarodzieje nie tracili czasu i od razu zaangażowali się w politykę miasta. Książę Altdorfu, nieufny wobec nowego porządku, ustanowił nową klasę społeczną. Należący do niej czarodzieje zostali nazwani Magistrami Magii. Dalsze posunięcia miały na celu ukrócenie ich rosnącej potęgi. W obliczu coraz większych wpływów magów, przywilejów zwykłych obywateli broniły wprowadzone w trybie nadzwyczajnym skomplikowane ustawy dotyczące handlu, prawa głosu oraz własności hipotecznej.

W kolejnych latach czarodzieje i arystokracja zażarcie walczyli o kontrolę i wpływy, angażując się w złożony taniec intryg i negocjacji. W następnych dekadach Kolegia wypracowały sobie specyficzną niszę w politycznym i ekonomicznym życiu Altdorfu. O sukcesie Kolegiów świadczy chociażby fakt, iż obecnie wśród elit władzy za przejaw rozsądku i dobrego smaku uchodzi posiadanie nadwornego czarodzieja. Wielu z nich piastuje wysokie stanowiska w świtach możnowładców Imperium. Magistrowie Magii są najbliższymi doradcami wielu najwyższych rangą arystokratów Imperium. Na dodatek, czarodzieje cieszą się ostrożnym szacunkiem wszystkich klas społecznych, nawet tych najniższych. Przyszłość pokaże, jaki los czeka tę imponującą siłę polityczną.

KOLEGIA MAGII OBECNIE:

Chociaż początkowe działania mające na celu ograniczenie wpływów Kolegiów na społeczeństwo powiodły się, czarodzieje nie zrezygnowali ze swoich politycznych ambicji z powodu kilku niewygodnych dla nich ustaw i ograniczeń. Bardzo szybko nauczyli się poruszać zgodnie z literą prawa (choć rzadko z jego duchem), realizując większość swoich celów. Wraz z upływem lat, wpływy Magistrów nieustannie się umacniały.

Przez wszystkie lata, jakie upłynęły od założenia Kolegiów, oprócz wywalczenia niszy społecznej i politycznej, czarodzieje bardzo starannie pielęgnowali swój wizerunek w oczach pospólstwa.

Kolegia Magii zgodnie twierdzą, że służą przede wszystkim dobru Imperium, a dla przykładu stale przypominają obywatelom o swojej roli z zażegnaniu straszliwego zagrożenia ze strony Chaosu. Pielęgnując reputację bohaterów, czarodzieje ograniczyli zjawisko polowania na czarowników i guślarzy, choć wiejskich zabobonów nie udało się wykorzenić. Natomiast w dużych miastach i innych centrach kultury, akceptacja magii jest już niemal powszechna.

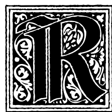
W rezultacie przemyślanych działań, Kolegia Magii szybko stały się głównym graczem na politycznej scenie Altdorfu i całego Imperium. Choć wydaje się, że Magistrowie nie zniżyli się do czerpania korzyści materialnych z konfliktu na Północy, pewne jest, że dysponują rozległą siatką wywiadowców i informatorów, która pozwala im trzymać rękę na politycznym pulsie Imperium. Czas pokaże, czy i w jaki sposób czarodzieje zechcą wykorzystać zebrane informacje.

Według elfów, osiem Tradycji Magii to nic innego, jak szczątkowe odbicie potężnych mocy, jakimi potrafią władać tylko elfi magowie. W zetknięciu z surową mocą Chaosu ludzki umysł zbyt często okazuje się zbyt słaby, by oprzeć się szaleństwu. Z tego powodu, poszczególne Kolegia Magii zgłębiają tajniki tylko jednego aspektu magii. W ten sposób czarodzieje mogą próbować zrozumieć jej istotę, nie narażając się na niebezpieczeństwo obłędu.

W porównaniu ze zwykłymi ludźmi, adepci magii już na pierwszy rzut oka wydają się nieco dziwni. Potrafią czerpać energię z Wiatrów Magii i kształtować ją, lecz jednocześnie zmienia ona ich ciała i umysły. Wraz ze wzrostem mocy czarodzieje nabierają cech charakteru Tradycji, którą studiują, a nawet zaczynają postrzegać świat przez pryzmat nauk swojego Kolegium. Wielu adeptów magii widzi skrzące się kolory i przelewające się po nieboskłonie strumienie mocy. Zjawisko to znane jest powszechnie jako wiedźmi wzrok. Płomienistego czarodzieja może przyciągać ciepło i energia tańcząca wokół ogniska. Bywa, że stoi bez ruchu zafascynowany pełgającym płomieniem. Bursztynowy Magister często rozprawia o energii obecnej w zwierzętach i dzikich, odludnych terenach, o mocy ryczącego niedźwiedzia i szybkości krzepkiego rumaka. Rzecz jasna, prości ludzie twierdzą, że wszyscy czarodzieje są szaleni. Przy nadarzającej się okazji uciekają się do pomocy kołków i niezawodnego stosu.

-fragment *Oblicza Magii*, pióra doktora Balthasara von Schreibera

NATURA MAGII:



Rzucanie czarów to nadawanie kształtu surowej materii Chaosu - tak przynajmniej postrzegają to Magistrowie. Czarodziej czerpie moc z Wiatrów Magii, a potem, za pomocą swojej woli, a także odpowiednich gestów, tworzy połączenie pomiędzy tym światem a niematerialną krainą Eteru (znaną jako Domena Chaosu). Dzięki doświadczeniu, sile woli i wrodzonemu talentowi, Magister potrafi przyzywać płomienie, tworzyć iluzje lub przemieniać ołów w złoto. Jednak korzystanie z mocy jest niebezpieczne i może sprowadzić na czarodzieja nieszczęście. Wielu ludzi twierdzi, że na Wiatrach Magii unoszą się demony, wypatrujące tych, którzy zatrzymują się na chwilę w ich krainie. Bez względu na to, jaka jest prawda, jedno jest pewne - magia to kapryśna pani, równie łaskawa, co okrutna.

Panuje powszechne przekonanie, że talent do władania magią objawia się u ludzi wyjątkowo rzadko. Uczeni twierdzą, że zalewie jednak osoba na tysiąc jest wrażliwa na magię, choć ocena ta jest stale podważana przez najróżniejszych specjalistów, jako zbyt optymistyczna. Prawda jest bowiem taka, że magia jest wszechobecna, lecz jedynie nieliczni mają dość wytrwałości, talentu oraz siły woli, aby naginać Wiatry Magii do własnych celów.

ŹRÓDŁO MAGII:

Czarodzieje starannie ukrywają prawdę o źródle magii. Przyczyna takiego zachowania jest prosta - otóż sami do końca nie wiedzą, co sprawia, że magia działa. Oczywiście wszyscy czarodzieje mają pojęcie o istnieniu Wiatrów Magii, lecz ich natura, pochodzenie oraz mechanizm korzystania z tej energii pozostaje tematem nieustannych debat. Przedstawiciele Kolegiów Magii, którzy zajmują się teorię sztuki magicznej, uważają, że Eterem nie rządzą żadne uniwersalne prawa. Wszystko w tym wymiarze wydaje się być nieregularnie zmienne, a przez to nieprzewidywalne. Jednak energia Eteru - magia, która trafia do materialnego świata przez szczelinę znajdującą się daleko na Północy - zaczyna podlegać prawom rzeczywistości.

Wiedza o źródłach magii pochodzi bezpośrednio z nauk Teclisa i Finreira udzielanych ludzkim adeptom tej sztuki. To oni po raz pierwszy wyjaśnili, że magia nie pochodzi ze świata materialnego, lecz jest obcą, paradoksalną materią Pustki. Elfi arcymagowie byli przekonani, że magia posiada jedno prawdziwe źródło, a jest nim inna rzeczywistość - wymiar, który najzdolniejszy z ludzkich uczniów, Volans, określił mianem Eteru. Nie aprobując ludzkich skłonności do rozgraniczenia Eteru i Domeny Chaosu, elfi arcymagowie przekonywali, że oba te wymiary są sobie tożsame. Teorii tej zawsze sprzeciwiali się teologowie Kultu Sigmara i Świątyni Ulryka.

Wiedza o tym, że magia to czysta esencja Chaosu, wywołała wśród Magistrów znaczne poruszenie. Zupełnie nieoczekiwanie potwierdziły się najgorsze oskarżenia stawiane czarodziejom przez ich prześladowców. Teclis zapewnił jednak swoich protegowanych, że chociaż przekazał im prawdę, to wierzenia kapłanów były zbyt proste w swoich dogmatach i nie obejmowały całej natury rzeczy. Natura i moralność magii nie jest czarno-biała, lecz zawiera nieskończenie wiele odcieni i barw. Teclis wytłumaczył Magistrom, że skupianie energii Eteru w zaklęcia nie jest samo w sobie czymś złym. Ostrzegł jednak, aby stale mieć na uwadze ryzyko mutacji, spaczenia lub uwiedzenia przez Chaos adeptów o słabej woli, gdyż użytkownikom energii magicznej grozi większe niebezpieczeństwo niż zwykłym śmiertelnikom.

Magia manifestująca się w materialnym świecie ulega podziałowi na osiem odmiennych składowych, zwanych kolorami magii. Zaobserwowano, że Wiatry Magii wieją w kierunku południowym i słabną tym bardziej, im dalej od północnego bieguna zawędrują. Choć nazywane są Wiatrami, te strumienie energii Eteru nie stanowią zaburzeń mas powietrza, a raczej zakłócają sam Eter. Podobnie jak prądy powietrzne świata materialnego, Wiatry Magii cichną i nasilają się, czasami spokojnie, a czasami bardzo gwałtownie. Potężne Burze Magii często zwiastują Inwazję Chaosu. Nikt nie jest pewny, czy Wiatrom Magii naszego świata nie odpowiadają podobne zjawiska w Domenie Chaosu.

Eter jest Pustką - ostatecznym elementem Istnienia - ideą, która sama z siebie nie posiada żadnej widocznej lub ilościowej postaci. Eter nie posiada wymiarów, masy, ani objętości, jednak istnieje wszędzie. Nie posiada substancji, jednak wszystkie substancje i wszystkie procesy naszego świata ściśle od niego zależą. Cała magia, bez względu na swoją postać lub źródło, zależy od manipulacji czystą energię Eteru. Poprzez splatanie magicznych strumieni, każdy inny żywioł, stan i proces świata materialnego może ulec zmianie.

-fragment trzeciego listu Magistra Patriarchy Volansa do Kolegiów Magii.

WIATRY MAGII:



Tak jak symbol Chaosu wyobraża osiem strzał, tak i magia składa się z ośmiu Wiatrów, które niosą ze sobą energię Chaosu. Podczas gdy w Domenie Chaosu surowa magia jest jednością, w świecie rzeczywistym rozszczepia się na osiem *kolorów*, powszechnie znanych jako Wiatry Magii. Właśnie z nich czarodzieje czerpią swoją moc. Niektórzy wstępują do jednego z Kolegiów Magii i zgłębiają tajniki wybranego koloru magii. U *guślarzy* moc ujawnia się samoistnie, jako wrodzony talent. Bez względu na źródło mocy, wszyscy adepci magii mają do czynienia z surową esencją Chaosu. Rzucając zaklęcia ryzykują śmiercią, a nawet utratą duszy.

Uczeni z Kolegiów Magii spierają się, przedstawiając sprzeczne teorie dotyczące tego, dlaczego rządzone przez przypadek i zmienność energie Eteru można w świecie materialnym opisać za pomocą logicznych i niezmiennych praw. Większość uczonych zajmujących się tym zagadnieniem uważa, iż zetknięcie substancji materialnej i niematerialnej prowadzi w rezultacie do powstania zupełnie nowego zjawiska. Po przekroczeniu Bramy Chaosu i zetknięciu się z materią, surowa metafizyczna materia Eteru nabiera ośmiu odmiennych właściwości, które mogą zostać zaobserwowane przez osoby obdarzone odpowiednim talentem.

W Kolegiach Magii ośmiu odmiennym aspektom magii przypisuje się osiem różnych kolorów, nazywając je Wiatrami Magii. Nie są to jednak wiatry w dosłownym znaczeniu tego słowa, a raczej strumienie niematerialnej energii magicznej, rozprzestrzeniającej się z różną prędkością i w różnych kierunkach. Każdy aspekt magii inaczej reaguje na materię. Zachowanie różnych aspektów podlega pewnym prawom, specyficznym dla danego koloru. W oparciu o te różnicę czarodzieje wypracowali różne techniki korzystania z poszczególnych aspektów magii.

Chociaż nazwa *Wiatry* to najbardziej popularny termin opisujący poszczególne aspekty magii, nie jest bynajmniej jedynym słusznym. Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota mówiąc o Wiatrach Magii, stosują nazwę *Powiew Eteru*, podczas gdy Hierofanci Kolegium Światła niekiedy wspominają o *Paradygmatach Magii*, a przedstawiciele Kolegium Bursztynu tłumaczą Wiatry Magii jako *Sny Świata*. Czarodzieje, zarówno ci licencjonowani przez Imperialne Kolegia Magii, jak też niezależni i niewyszkoleni czarownicy ukrywający się przed prawem, postrzegają Wiatry Magii na różne sposoby. Niektórzy odbierają je jako formujące się w świadomości koncepty, natomiast inni odbierają je w postaci nastrojów, wibracji, przepływów, fal albo manifestacji duchów, sił lub kolorów. Wrażliwi na Eter ludzie odbierają magię na różny sposób, gdyż postrzeganie nadzmysłowe zależy przede wszystkim od talentu czarodzieja oraz stopnia, w jakim jest on oswojony ze swoją magiczną percepcją, jak również tego, czy identyfikuje odbierane zjawiska Eteryczne w ramach doświadczeń osobistych lub kulturowych.

Warto jednak zauważyć, że bez względu na osobiste doświadczenia, przypisanie kolorów różnym aspektom Eteru jest stałe i takie samo we wszystkich Tradycjach magii. Chociaż osoby wrażliwe na magię postrzegają ją odmiennie ci, którzy przeżyją wystarczająco długo, aby wyostrzyć swoją magiczną percepcję, będą w stanie zauważyć, że każdy aspekt magii posiada swój własny, odrębny kolor.

W porównaniu do podobnych prób stworzenia stałych Tradycji Magii przez niezależnych ludzkich badaczy system klasyfikacji przyjęty przez Imperialne Kolegia Magii jest niezwykle udany. W ciągu ostatnich dwóch stuleci narzucił pewne przekonania nawet czarodziejom nie posiadającym licencji oraz tym, którzy nielegalnie parają się magią, począwszy od guślarzy, czarowników i Mrocznych Magistrów, a skończywszy na nekromantach i czarnoksiężnikach.

Jako ludzie wrażliwi na magię, wszyscy Magistrowie zgadzają się co do tego, że Wiatry mogą być wyczuwane na różne sposoby, od wibracji o różnych częstościach odbieranych gdzieś w głębi umysłu, po wyraźne i silne emocje, dziwne zapachy, smaki i temu podobne zjawiska. Jednak dzięki niezbędnemu i żmudnemu treningowi, który pozwala bezpiecznie, a jednocześnie skutecznie kontrolować i wykorzystywać magię, większość osób wrażliwych na Eter uczy się postrzegać Wiatry pod postacią ośmiu różnych kolorów.

Zarówno doświadczenia empiryczne, jak i badania teoretyczne Kolegiów, zdają się wskazywać, że wszystkie żywe istoty posiadają szczątkową zdolność posługiwania się Wiatrami Magii. Umiejętność ta jest najczęściej nieświadoma i nie przynosi widocznych efektów. Jeśli jednak jakiś efekt zaistnieje, przypisuje się to najczęściej szczęściu lub tłumaczy przypadkiem, zbiegiem okoliczności albo interwencją sił nadprzyrodzonych.

Mistrz Wiedzy Teclis z Ulthuanu nauczył naszych przodków, jak postrzegać kolory strumieni Eteru płynące przez świat, jak w sposób kontrolowany czerpać z nich energię i jak naginać ją do własnych zamierzeń. Możliwe jest, co przypuszczał już Magister Volans, że ludzcy magowie nie mogą bezpiecznie używać magii w ten sam sposób i w tym samym stopniu jak potężni magowie z Ulthuanu. Przyczyną tego jest fakt, że ludzie postrzegają Wiatry pod postacią rozdzielonych kolorów. Ta wizualizacja może świadczyć o ograniczoności ludzkich umysłów bądź percepcji. Bez względu jednak na przyczynę, Teclis w swojej mądrości zarządził, że Imperialny Magistrowie muszą ograniczyć swoją specjalizację wyłącznie do jednego z ośmiu kolorów magii. W ocenie Teclisa, żaden człowiek nie ma szans kontrolować więcej niż jednego koloru magii bez popadania w obłęd. Najwyraźniej rozdzielone Wiatry Magii niechętnie się łączą. Jeśli umysł czarodzieja nie sprosta wysiłkowi połączenia różnych Wiatrów (a żaden człowiek tego nie dokona), energia Eteru łatwo może wymknąć się spod kontroli i spowodować straszliwe zniszczenia.

Ludzcy Magistrowie, którzy złamali ten zakaz i próbowali manipulować wszystkimi kolorami Wiatrów Magii, kończyli w dwojaki sposób. Tym, którzy byli za słabi. Eter wypalił doszczętnie wszelkie talenty magiczne, pozbawił zmysłów lub życia. Ci, którzy z powodzeniem nagięli do swojej woli dwa lub więcej kolorów magii, bez wyjątku kończyli jako wyznawcy Mrocznych Bóstw, gdyż ich umysł, wystawiony na działanie jakże odmiennych energii Eteru, z dziecinną łatwością ulegał podszeptom Chaosu. Magowie tacy kończyli swój żywot pogrążeni w całkowitym obłędzie lub tracili swe dusze.

Mistrz Wiedzy Teclis miał rację. Manipulowanie więcej niż jednym kolorem magii, czy splatanie zaklęć z dwóch różnych Wiatrów Magii jest dla ludzi skrajnie niebezpieczne. Ilu Magistrów na własne oczy widziało, jak czarownicy lub guślarze, w rozpaczliwej próbie ucieczki przed przedstawicielami prawa, czerpali energię z wielu kolorów magii naraz, tylko po to, aby ku swojemu niebotycznemu przerażeniu niespodziewanie ulec spontanicznej mutacji lub nieumyślnie przyzwać istotę demoniczną?

Zdecydowanie zbyt wielu.

- fragment wprowadzenia do *Summy Magica*. Księga spisana przez różnych autorów, wydana w Altdorfie w AS2503

OSIEM WIATRÓW MAGII:

W świecie materialnym potencjał przemiany z jednego stanu w drugi tkwi w każdym rzeczywistym obiekcie. Jednak potencjał ten jest drastycznie ograniczony przez prawa przyrody. Z żołędzia może potencjalnie wyrosnąć dąb, lecz nie wykluje się z niego ptak. Magia potrafi to sprawić, naginając lub łamiąc wszelkie prawa. Sądzę, że magia to nieograniczony, czysty potencjał. Z żołędzia obmywanego magią, czyli nieskończonym potencjałem, może wyrosnąć cokolwiek.

Jednak świat materialny narzuca swoje prawa i ograniczenia wszystkiemu, co się w nim znajduje, nawet kipiącemu energią potencjałowi, zwanemu magią. Gdy magiczne energie Eteru przesączają się do naszego świata, nabierają formy i poddają się pewnym prawidłom, rozszczepiając się na osiem Wiatrów Magii - chociaż na razie pozostaje dla mnie tajemnicą, w jaki sposób ten proces się odbywa. Osoby obdarzone darem (a zarazem przekleństwem) postrzegania Eteru, widzą magiczną energię w postaci kolorowych mgieł, pulsujących chmur oraz burz o wielu odcieniach lub rzek płynących tam, gdzie bariery pomiędzy światem materialnym a Eterem są najsłabsze, w szczególności zaś daleko na Północy i Południu - na Pustkowiach Chaosu.

-fragment *Skromnego Traktatu o Naturze Magii*, spisanego przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota

Istnieje osiem różnych Wiatrów Magii. Każdemu z nich przypisane jest osobne Imperialne Kolegium Magii. Rzucając zaklęcia, magistrowie korzystają wyłącznie z magii jednego koloru.

AQSHY: CZERWONY WIATR

Aqshy jest Eterycznym połączeniem doświadczenia oraz pasji w najszerszym znaczeniu tych słów. Esencją Czerwonego Wiatru jest ogień we wszystkich swoich postaciach. Piromanckie czary *Aqshy* - zwane Tradycją Ognia - należą do najpotężniejszych spośród bezpośrednich czarów ofensywnych dostępnych ludzkim Magistrom. Ogniste pociski, płonące ostrza i straszliwe płomieniste podmuchy to tylko nieliczne z czarów znanych czarodziejom *Aqshy*.

Aqshy utożsamia również gorące emocje: zuchwałość, odwagę, entuzjazm, dynamikę, porywczość, agresję i podekscytowanie. Emocje te wspomagają rzucanie zaklęć oraz kształtują naturę czarodziei *Aqshy*. Magistrowie Płomienia są impulsywni, odważni i przywódczy, lecz cierpliwość i roztropność, właściwe chociażby Hierofantom Światła, są im całkowicie obce.

Aqshy przepływa przez świat pod postacią ognistego wiatru, choć wyczuć go mogą jedynie osoby wrażliwe na magię. Przyciągają go żarliwe kłótnie, podniecenie, porywy serca oraz pasje ciała i ducha. Podobnie przyciągają Czerwony Wiatr rzeczywisty żar ognia, wokół którego *Aqshy* formuje gwałtowne wiry. Piromancja to płomienna magia, która rozpala serca, umysły i lędźwie.

AZYR: NIEBIESKI WIATR

Azyr to manifestacja Eterycznego odbicia inspiracji i nieskończoności. Magia tego Wiatru oparta jest na zdobywaniu wiedzy o nieznanym i obserwacji nieboskłonu. Tradycja Niebios, w swoim wróżbiarskim aspekcie zwana również Astromancją, praktykowana jest przez Magistrów Kolegium Niebios w celu przewidywania przyszłości i manipulowania nićmi przeznaczenia. Dzięki związkom z niebem Magistrowie Niebios sprawują też władzę nad burzami, huraganami oraz znają tajniki latania. Tradycja Niebios w aspekcie magii pogody zwana jest Meteomancją.

Azyr przekracza granice czasu, sięgając we wszystkie możliwe warianty przyszłości z równą łatwością, jak zwykły wiatr pokonuje przestrzeń. W świecie materialnym skupia się w wyższych partiach atmosfery, objawiając się pod postacią opalizujących chmur, widocznych tylko dla osób obdarzonych *wiedźmim wzrokiem* (zdolnością postrzegania Wiatrów Magii). Obserwując chmury Wiatru *Azyr* pochodzące z leżącego poza czasem Eteru, Magistrowie Niebios potrafią przewidywać przyszłość. Sztuka ta opiera się na badaniu zaburzeń ruchów innych ciał niebieskich, powodowanych przez lśniące niebieskim światłem chmury *Azyr*.

Magia *Azyr* sprawia, że praktykujący ją czarodzieje stają się rozkojarzeni, senni, i oderwani od rzeczywistości. Łatwość, z jaką Niebieski Wiatr kształtuje się zgodnie z wolą adeptów może prowadzić do wniosku, że magia *Azyr* jest prosta do opanowania. Nic bardziej błędnego. Wystarczy spojrzeć w oczy Magistra Niebios, żeby dostrzec błękitny płomień potęgi *Azyr* i ciążący na wybrańcu straszliwy dar głoszenia przepowiedni. To właśnie zdolność widzenia przyszłości jest okrutnym wyzwaniem, z którym każdy adept Astromancji musi sobie poradzić Zajrzeć w przyszłość, znaczy stale żyć w jej nieubłaganym cieniu.

CHAMON: ŻÓŁTY WIATR

Chamon to manifestacja Eterycznego dążenia do logiki, pragnienie ilościowego opisu rzeczywistości, potrzeby zdobywania wiedzy oraz praktycznego zastosowania informacji. Magia *Chamon* to alchemia - nauka, a zarazem sztuka transmutacji, kreacji i analizy. Czarodzieje określają ją mianem Tradycji Metalu. Efektem większości czarów splatanych z tego Wiatru jest przemiana - na przykład korodowanie metalu, transmutacja jednego metalu w drugi lub umagicznienie broni tak, aby stała się bardziej efektywna.

Chamon przyciągany jest przez gęste substancje, w szczególności metale. Im gęstszy metal, tym silniej przyciąga ten właśnie aspekt Eteru. To po części wyjaśnia, dlaczego w magicznych eksperymentach tak często wykorzystuje się złoto i ołów - to pierwsze w roli magicznego przewodnika, natomiast drugie jako magiczny izolator.

Chamon jest Wiatrem logiki i eksperymentu. Umożliwia splatanie czarów związanych z ochroną i inspiracją - począwszy od wyostrzania umysłu, a skończywszy na leczenie chorób psychicznych (bowiem to pierwsze zazwyczaj pociąga za sobą to drugie). Złoci Czarodzieje, korzystający z energii *Chamon*, znani są ze swojego logicznego podejścia do życia. Charakteryzuje ich ostry cynizm oraz naukowe, dedukcyjne podejście do każdego zagadnienia.

GHUR: BRĄZOWY WIATR

Sen Dzikich Ostępów znaleźć można w łowach drapieżnika i rozpaczliwej ucieczce jego ofiary. Słychać go w wyciu Brata Wilka i krzyku Brata Orła. Jego dotyk nie sięga murów i wież cywilizacji ludzkiej, lecz pełno go w najgłębszych lasach, na najwyższych szczytach, gdzie mieszkają istoty dzikie i wolne, gdzie można usłyszeć zew najczystszej Natury, nie wypaczonej kłamstwami ludzkości.

- słowa przypisywane Setancie Lobas, Magistrowi i Patriarsze Kolegium Bursztynu.

Ghur to pierwotny, zwierzęcy aspekt Eteru. Brązowym Wiatrem manipulują dzicy czarodzieje Kolegium Bursztynu. Dzięki tajemniczym szamańskim rytuałom, Magistrowie wykorzystują energię *Ghur* do przemian w zwierzęta. Jej pierwotny charakter jest zaprzeczeniem cywilizacji i

udomowienia. *Ghur* to instynkt i natura, pozbawiona inteligencji i świadomego okrucieństwa człowieka.

Ghur przyciągają zarówno dzikie zwierzęta, jak też prastare, niedostępne puszcze i góry. Brązowy Wiatr unika ludzkich osad i kamiennych miast. Z tego powodu czarodzieje Kolegium Bursztynu porzucają cywilizację, aby przenieść się w góry lub na mokradła, gdzie mogą swobodnie czerpać energię Wiatru *Ghur*.

GHYRAN: ZIELONY WIATR

Imperialni Magistrowie Magii często opisują *Ghyran* jako aspekt Eteru dążący do wzrostu, przejawiający potrzebę troski i opiekuńczości. To Eteryczne echo płodności, urodzaju i samej istoty śmiertelnego życia. Nieprzebrana energia wzrostu tętniąca w Zielonej Magii zapewniła jej przydomek Tradycji Życia. Czarodzieje Kolegium Jadeitu, rzucający zaklęcia związane z uzdrawianiem, odnawianiem oraz wszelkim życiem roślinnym i zwierzęcym, cieszą się olbrzymim szacunkiem. Jadeitowi Magistrowie są zmienni jak pory roku, gdyż Wiatr *Ghyran* wiąże ich ściśle z samą przyrodą.

Ghyran opada na świat na podobieństwo deszczu. Ludzie obdarzeni *wiedźmim wzrokiem* twierdzą, że zlewa się w kałuże i strumyki zielonej magii, płynące przez krainy szeroką rzeką, nieograniczoną żadnymi prawami fizyki. Gdy Wiatry Magii wieją najsilniej, *Ghyran* na podobieństwo zielonej fali przypływu zalewa krainy, wsiąkając w glebę i docierając do każdego strumienia, kanału, jeziora i źródła wody. Jego energia jest przyciągana przez wodę. Nasyca glebę życiodajną mocą, którą czerpią wszystkie rośliny, aby wzdłuż łańcucha pokarmowego przekazywać ją dalej wszystkim żywym istotom.

HYSH: BIAŁY WIATR

Biały Wiatr Magii wykazuje cechy światła oraz wszystkich abstrakcyjnych idei, jakie śmiertelnicy przypisują światłu. Biała Tradycja to magia oświecenia i iluminacji. Wiatr *Hysh* jest wykorzystywany przez Magistrów Kolegium Światła do splatania zaklęć oślepiających, leczących oraz odsyłających demony. Czarowanie przy pomocy Białego Wiatru wymaga skupienia siły woli i pełnej koncentracji. Ze wszystkich strumieni magii Wiatr *Hysh* jest być może najtrudniejszy do opanowania.

Wiatr *Hysh* w zdecydowanie większym stopniu niż inne Wiatry Magii jest niewyczuwalny, rozproszony oraz przenikający wszystko dokoła. Z tej właśnie przyczyny wielu magów uważa, że Tradycja Światła należy do najbardziej skomplikowanych i najtrudniejszych do wyuczenia sztuk magicznych.

Magia *Hysh* nie dotyczy wiedzy i faktów, a mądrości i prawdy. Ta nieznaczna różnica jest niezwykle istotna przy definiowaniu Białej Magii. Magistrowie planujący poznanie magii *Hysh* muszą najpierw poznać tajniki ludzkiego umysłu. Z tego powodu prawie wszyscy z nich zostają filozofami. Dopiero gdy dzięki długoletnim doświadczeniom uda im się zrozumieć ludzką świadomość, będą mogli w pełni pojąć ogrom wspaniałości Białego Wiatru. *Hysh* skupia się wokół świec, latarni oraz prawych serc i charakterów. Przyciąga go również harmonijny śpiew i deklamacja, a Hierofanci nierzadko wykorzystują do swoich rytuałów rytmiczne zaśpiewy i melodyjne tony.

SHYISH: FIOLETOWY WIATR

Shyish to Eteryczna manifestacja upływającego czasu, śmierci oraz nieuchronnego końca wszelkiego istnienia. Można go utożsamiać z obawami w obliczu nieznanego, strachem, jaki odczuwają wszystkie istoty żywe w chwili zagrożenia, a w szczególności wobec własnej śmierci. *Shyish* to jednak również szacunek i cześć - aura, którą śmiertelnicy otaczają rzeczy uznawane za święte lub wyjątkowe.

Shyish formuje się, gdy ktoś zdaje sobie sprawę z ulotności życia, wspomina dawno minione dzieje, akceptuje swoje życie w danym jego momencie lub tęskni za wydarzeniami, jakie dopiero mają nadejść. Wiatr *Shyish* to dziwna substancja, w której wszystkie chwile czasu współistnieją w jednym momencie.

Fioletowy Wiatr często opisywany jest jako Wiatr Czasu, gdyż wieje z przeszłości, która już przeminęła, przez teraźniejszość, która wiedzie do wszelkich zakończeń, tych nieodłącznych składowych każdego żywota, w kierunku przyszłości, która doprowadza do nieuchronnej śmierci. Niektórzy przekonują, że *Shyish* to przeznaczenie, gdyż nie kontroluje wydarzeń przeszłych, teraźniejszych i przyszłych, lecz jest ich wiernym odbiciem.

Wiatr *Shyish* wieje silniej, gdy ktoś stawia czoło śmierci lub coś się kończy. Przyciągają go pola bitew oraz ludzie, którzy pogodzili się z myślą o własnej śmierci. Zjawia się na miejscach egzekucji i otula milczące cmentarze, na których bliscy opłakują i wspominają swoich zmarłych. Najłatwiej Wiatr *Shyish* można zauważyć o świcie i zmierzchu - porze przemijania nocy i dnia. *Shyish* najsilniej wieje wiosną i jesienią, w porach zrównania dnia z nocą, oraz zimą i latem, podczas najkrótszego i najdłuższego dnia roku.

ULGU: SZARY WIATR

Ulgu jest Eterycznym odpowiednikiem poczucia zagubienia lub zakłopotania. Ten wiatr jest pełen niedostrzeżonych głębi, knować, cieni oraz iluzji. Szarzy czarodzieje splatają zaklęcia, które spowijają ich aurą tajemniczości. Tradycja Cienia to czary ciemności, niewidzialności, cichej śmierci i rozproszenia uwagi. *Ulgu* ukazuje się osobom obdarzonym *wiedźmim wzrokiem* pod postacią gęstej mgły, sunącej tuż nad ziemią. Zwykłych ludzi objętych jej wpływem ogarnia nieufność i zakłopotanie. *Ulgu* jest przyciągany przez mgły i opary świata materialnego. Szara Mgła otula je swoją zasłoną, skrywającą wszystko w Eterycznym cieniu, Szary Wiatr wieje najczęściej w kierunku źródeł oszustwa, zagadek oraz iluzji. O świcie, w pradawnych kamiennych kręgach zauważyć można smugi *Ulgu* uciekające przed dotykiem słońca i jasnego Wiatru *Hysh*.

Ulgu powoli, acz nieubłaganie zmienia korzystających z jego energii czarodziei. Pod dotykiem Szarego Wiatru Magistrowie stają się bardziej tajemniczy i zagadkowi. Kolegium Cienia wykorzystuje *Ulgu* do własnych, skrytych celów. Pozostaje mieć nadzieję, że służą sprawie powszechnego dobra. Niełatwo jest zapamiętać twarz Szarego Maga, a jeszcze trudniej śledzić jego kroki. Tych, którzy tego próbowali, najczęściej odnajdywano całkowicie zagubionych lub nieprzytomnych albo ludzie ci umierali w zagadkowych okolicznościach.

WIATRY MAGII

Kolor	Nazwa potoczna	Nazwa runiczna	Kolegium	Tradycja
Biały	świetlisty	*Hysh*	Światła	Światła
Brązowy	bursztynowy	*Ghur*	Bursztynu	Bestii
Czerwony	płomienisty	*Aqshy*	Płomienia	Ognia
Fioletowy	ametystowy	*Shyish*	Ametystu	Śmierci
Niebieski	niebiański	*Azyr*	Niebios	Niebios
Szary	cienisty	*Ulgu*	Cienia	Cienia
Zielony	jadeitowy	*Ghyran*	Jadeitu	Życia
Żółty	złoty	*Chamon*	Złota	Metalu

TĘCZA

CIEMNOŚĆ

Oto ogolne Symbole przypisane Wiatrom Magii przeznaczone dla pospolstwa

Oto sa ezoteryczne & geometryczne nazwy & symbole Wiatrow Magii splatanych w inkantacjach

Piasty Swiatla & Ciemnosci łącza ze soba przeciwne Tradycje Magii

DRZEWO

WYZSZY

JASTRZAB

TRISKELE

KOMETA

NIZSZY

MIECZ

KOSA

KLUCZ

STRZALA

SWIETLISTY

HYSH

ZLOTY

CHAMON

JADEITOWY

GHYRAN

NIEBIANSKI

AZYR

CIENISTY

ULGU

AMETYSTOWY

SHYISH

PLOMIENISTY

AQSHY

BURSZTYNOWY

GHUR

SWIATLA

METALU

ZYCIA

NIEBIOS

CIENIA

SMIERCI

OGNIA

BESTII

CIEMNOŚĆ

TĘCZA

ŁĄCZENIE WIATRÓW MAGII:



iększość ludzi podejmujących próbę opanowania więcej niż jednego Wiatru Magii skazana jest na obłęd lub unicestwienie. Ludziom brakuje siły umysłu, aby mogli mieszać kolory magii i eksperymentować z Wysoką Magią. Niestety, ludzcy czarodzieje nigdy nie dorównają elfim Mistrzom Wiedzy. Istnieją jednak sposoby ominięcia tych ograniczeń. Dla przykładu magia czarnoksięska oferuje nawet niewyszkolonym adeptom olbrzymią potęgę, za jeszcze wyższą cenę.

WYSOKA MAGIA:

Cóż za piękno! Absolutnie cudowna wizja! Jest tak jasna, że pali zarówno moje materialne, jak i niematerialne oczy! Świeci niczym gigantyczna perła oświetlona tysiącem słońc, obmywając mnie cudowną jasnością i wypełniając nieopisaną radością. Kusi mnie, by jej dotknąć, spróbować pochwycić i spleść w zaklęcie tak, jak czynię to z czystym Wiatrem Hysh. Jednak wiem, że czyn taki przypieczętowałby mój koniec, gdyż patrząc na to moim Eterycznym wzrokiem czuję, że tę obecność mógłbym znieść ledwie przez ulotny moment. Jakże bym pragnął choć na krótki czas znaleźć się w ciele naszego wielkiego nauczyciela i mentora. Mistrza Wiedzy Teclisa, i otrzymać możliwość dotknięcia jasności, jaką jest Qhaysh…

- fragment z prywatnego dziennika Volansa, pierwszego Wielkiego Patriarchy Kolegiów Magii.

Wysoka Magia, zwana również *Prawdziwą* Magią, to sztuka korzystania ze wszystkich Wiatrów Magii. Magia ta jest wyłącznie domeną Wysokich Elfów i zamieszkujących Lustrię Slannów. Czary tej domeny są potężne i pozostają poza możliwościami ludzkich umysłów i talentów. Teclis próbował uczyć swoich uczniów pomniejszych czarów Wysokiej Magii, jednak okazało się, że nie są oni w stanie manipulować więcej niż jednym Wiatrem naraz. Wysokie Elfy i Slannowie posiadają wrodzony dar, dzięki któremu rasy te są znacznie bardziej wrażliwa na magię, tym samym są w stanie wyczuć lub przewidzieć niebezpieczne zmiany strumienia magii, zanim te nastąpią.

KORZYSTANIE Z QHAYSH:

Zaklęcia *Qhaysh* wykorzystują kilka lub wszystkie Wiatry Magii. Dzięki temu Wysoka Magia jest najbardziej wszechstronną domeną magii, jak również z pewnością najpotężniejszą i najtrudniejszą w użyciu. Wielcy Magowie Ulthuanu potrafią zrównoważyć napór różnych Wiatrów Magii, z których czerpią moc do swoich zaklęć, tak aby nie uciekała im energia Eteru. Mistrzowie Wiedzy Ulthuanu specjalizują się w splataniu różnych kolorów magicznej energii, rzucając perfekcyjne zaklęcia o niewyobrażalnej sile. Właśnie zrównoważone użycie wszystkich Wiatrów Magii stanowi podstawę *Qhaysh*. Jest to najpotężniejsza domena magii znana śmiertelnikom.

Niestety, chociaż Wysoka Magia jest niezwykle kuszącą potęgą, pozostanie na zawsze poza zasięgiem przeważającej większości bohaterów. Elfi Magowie podróżujący po Starym Świecie to najczęściej zaledwie uczniowie, uczący się podstaw magii *kolorów*. Ci z nich, którzy powrócą do Ulthuanu, będą musieli spędzić dziesiątki, jeśli nie setki lat na medytacji i nauce *Prawdziwej* Magii.

MAGIA CZARNOKSIĘSKA:

Niewyszkoleni, nieświadomi albo nieodpowiedzialni adepci magii, którzy nie posiadają umiejętności lub wytrwałości, aby władać *Qhaysh*, mogą wybrać szybszą i bardziej bezpośrednią, a także niebezpieczniejszą drogę do zdobycia magicznej potęgi. Czarodzieje tacy w krótkim czasie stają się zdolni do wykorzystania wszystkich Wiatrów Magii. Rzucanie takich zaklęć nie ma nic wspólnego z opanowaniem niuansów technik magicznych, gdyż opiera się wyłącznie na akcie wysiłku absolutnej woli. Czarnoksiężnicy nie splatają Wiatrów Magii w finezyjne, zrównoważone zaklęcia, lecz swą determinacją i siłą umysłu wyszarpują z otaczających ich strumieni Eteru energię potrzebną do uaktywnienia czaru. Tego typu magia nosi nazwę *Dhar*, zwana jest też magią czarnoksięską.

Dhar przypomina Wysoką Magię pod tym względem, że jest to sztuka łączenia różnych Wiatrów Magii, a różni się tym, że stanowi spaczone i skażone odbicie *Qhaysh*. Magia *kolorów* i *Prawdziwa* Magia dają się kontrolować, podczas gdy magia czarnoksięska jest dzika i nieprzewidywalna. Jej zaklęcia czerpią energią z różnych Wiatrów Magii, często wyszarpują jej z Eteru zbyt wiele, co prowadzi do nieoczekiwanych i straszliwych efektów ubocznych.

Zaklęcia *Dhar* są wyjątkowo silne, gdyż korzystają z całej dostępnej w danej okolicy magii. Niestety, nie cała energia zostaje spożytkowana i pewna części uaktywnionych substancji trafia z powrotem do świata materialnego. Ten aktywny Eter może objawić się na wiele różnych sposobów, między innymi przybrać postać któregoś z bytów Eterycznych, zmutować najbliższą istotę żywą lub wypaczyć jej umysł.

PRAWDZIWA DHAR:

Magia czarnoksięska może powstawać z własnej woli, bez udziału ludzkich czarów. Czarny Wiatr gromadzi się w posępnych miejscach i wokół złóż Kamienia Przemian lub miejsc skażonych. Ta spontaniczna manifestacja magii czarnoksięskiej zwana jest *Prawdziwą Dhar*. To najstraszniejsza i najgroźniejsza z Eterycznych energii pojawiających się w materialnym świecie.

Na podobieństwo ośmiu Wiatrów Magii, *Prawdziwa Dhar* jest niezależnym rodzajem energii i istnieje również poza światem materialnym. *Dhar* stanowi przypadkowe, acz permanentne połączenie innych Wiatrów i może być wykorzystana do rzucania zaklęć o największym stopniu oddziaływania i najszybszym tempie. Jednakże *Prawdziwa Dhar* nie polega jedynie na niebacznym wykorzystaniu wielu Wiatrów Magii (tak jak magia czarnoksięska), ponieważ istnieje niezależnie od osoby rzucającej czary. Zbiera się pod postacią zatęchłych Eterycznych sadzawek uwięzionych Wiatrów Magii. To wynik połączenia oraz metafizycznej stagnacji różnych kolorów magii pod naciskiem rzeczywistości. Wewnątrz jej strumienia mocy, żaden z ośmiu podstawowych Wiatrów Magii nie przejawia swojego niezależnego charakteru.

TEORIE DOTYCZĄCE POWSTAWANIA DHAR:

Chociaż uczeni czarodzieje, którzy badają tę ohydną formę magii, traktują ją jako wypaczoną wersję czystej magii, nikt nie jest do końca pewien, w jaki sposób *Prawdziwa Dhar* może powstawać samoistnie. Istnieje teoria, która głosi, że prędkość, z jaką wieją Wiatry Magii w Starym Świecie, nie jest regularna. W zdecydowanej większości krain Wiatry Magii wieją silnie, jednak istnieją obszary ukryte przez wielkim Wirem Ulthuanu. W obszarach tych Wiatry Magii zwalniają lub wręcz cichną, a energia magiczna różnych kolorów zalega i *gnije*, łącząc się powoli w niematerialne sadzawki. W tych bajorach, na skutek procesu zwanego *Eteryczną stagnacją*, formułuje się *Prawdziwa Dhar*.

Ta najmroczniejsza z magii może być zatem opisana jako energia uwięziona w pewnym zakamarku materialnego świata. Energia, która nie jest poruszana przyciąganiem Wielkiego Wiru Magii, Bramy Południowej lub pędem Eteru i która straciła kreatywną witalność. *Prawdziwa Dhar* to aspekt Eteru, który niszczy rzeczy materialne, rozkładając je na elementy składowe, a następnie buduje coś zupełnie nowego. Po utworzeniu *Prawdziwej* Magii Czarnoksięskiej nie sposób jej oczyścić - na zawsze pozostanie Eterycznym bajorem mroku, destrukcji i ohydy.

SUBSTANCJA ZNISZCZENIA:

O ile można argumentować, że splatana przez śmiertelników magia czarnoksięska nie jest zła sama w sobie, podobnie jak Wysoka Magia nie jest w istocie swojej dobra, o tyle *Prawdziwa Dhar* może być postrzegana jako esencja zniszczenia, dominacji oraz wypaczenia właściwości substancji materialnych. Połączenie magii czarnoksięskiej z innymi Wiatrami Magii prowadzi do powstania Tradycji czarnoksięskich, takich jak na przykład nekromancja, która powstaje z połączenia *Shyish* i innych Wiatrów Magii.

Prawdziwą Dhar przyciągają istoty nienawidzące innych stworzeń lub samego świata. Podczas gdy inne Wiatry Magii promują adaptację lub natchnione tworzenie, *Prawdziwa Dhar* urzeczywistnia marzenia o zagładzie i dominacji. Oznacza to, że z samej swojej natury *Prawdziwa Dhar* jest najbardziej destruktywną energią Eteru. Czerpią z niej tylko najbardziej spragnieni potęgi lub obłąkani magowie Mrocznych Elfów oraz potężni czarnoksiężnicy.

CENA PRAWDZIWEJ DHAR:

Cena czerpania energii z *Prawdziwej Dhar* jest niezwykle wysoka. To moc równie trudna w użyciu jak Wysoka Magia, lecz znacznie częściej pochłaniająca korzystającego z niej adepta magii. Osobom obdarzonym *wiedźmim wzrokiem*, *Prawdziwa Dhar* objawia się pod postacią strumieni wolno płynącej, czarnej smoły. Umysły i dusze osób korzystających z tej energii powoli, acz nieubłaganie, toną w jej czarnych i lepkich odmętach. Do posługiwania się czystą magiczną energią Wysokiej Magii potrzeba pełnej koncentracji myśli, niezwykle wyostrzonej percepcji i skupionej woli. Natomiast *Prawdziwa Dhar* wymaga od użytkownika braku jakiegokolwiek wyrafinowania i subtelności, a także obsesyjnego zaślepiania przez nadmierne przekonanie o własnej wartości oraz pełnej determinacji w dążeniu do zaspokojenia swoich pragnień.

Zmagania z *Prawdziwą Dhar* wymagają najwyższej siły umysłu, nadludzkiej pewności siebie oraz determinacji zazwyczaj będącej, przynajmniej w przypadku ludzi, domeną szaleńców. Nawet najbardziej pogodny i uśmiechnięty czarodziej, po wystawieniu na długotrwały kontakt z *Prawdziwą Dhar* stanie się obłąkany, opętany własnymi pragnieniami i całkowicie nieczuły na troski innych żywych istot.

MAGIA ZIEMI:

iatry Magii wieją wzdłuż i wszerz planety. Ich moce oraz wpływy rosną i maleją w zależności od tego, gdzie trafi dany Wiatr. Każdy z nich rozprzestrzenia się w odmienny sposób. Niektóre rozdzielają się na wartkie, cienkie strumyki, podczas gdy inne płyną leniwie szerokimi rzekami. Wiatry są przyciągane i odpychane przez różne rzeczy, istoty i zjawiska. Niektóre miejsca lub krainy są słynnymi skupiskami energii magicznej (jak na przykład Athel Loren), z kolei inne mają opinię całkowicie pozbawionych magii.

Wiatry Magii obmywają i przenikają świat. Stopień nasycenia (ilości zaabsorbowanej magii) danego miejsca lub przedmiotu jest różny dla poszczególnych Wiatrów.

Żywa tkanka jest w stanie pochłonąć znaczne ilości energii Eterycznej, podczas gdy niektóre inne substancje (ołów, obsydian) są magicznymi izolatorami i prawie wcale nie absorbują Eteru. A zatem, z nielicznymi wyjątkami, Wiatry Magii nasycają magiczną energią wszystko wokół, co sprawia, że świat wibruje od tak zwanej magii tła.

Nasycenie ziemi magią zwiększa się w kierunku Pustkowi Chaosu i źródła Wiatrów Magii. Im dalej na północ, tym wyraźniejszy staje się wpływ magii na świat materialny. Na Pustkowiach Chaosu szerzą się najróżniejsze mutacje wśród życia roślinnego i zwierzęcego. Przyroda zmienia się i wypacza pod wpływem naginającej prawa natury energii Eteru. Częstotliwość i skala występowania tych manifestacji jest wprost proporcjonalna do nasycenia magią ziemi w danym rejonie.

Nie istnieje granica nasycenia danego przedmiotu magią. Drzewo może zaabsorbować pewną ilość magii bez jakiegokolwiek efektu. Jeśli jednak nasycenie zacznie się zwiększać, z pewnością wystąpią efekty nadprzyrodzone. Wspomniane drzewo może zacząć kwitnąć lub rodzić owoce, które nie mają prawa pojawić się na tym drzewie. Z czasem kwiaty te lub owoce mogą zacząć przejawiać magiczne właściwości. Jeśli poziom magii tła wzrośnie jeszcze bardziej, a drzewo będzie stale otrzymywać więcej energii magicznej niż jej tracić (na skutek odsysania magii przez Południową Bramę i Wielki Wir na Ulthuanie), wówczas liczba cech nadprzyrodzonych zwiększy się, a każda z cech już występujących stanie się silniejsza. Drzewo może zacząć poruszać się lub nawet uzyskać świadomość. W końcu, jeśli nasycenie magią nie zostanie przerwane, drzewo straci swoją fizyczną, spójną postać i rozwieje się w różnokolorową chmurę magicznej energii.

Nie oznacza to bynajmniej, że materia może w nieskończoność przetrzymywać każdą ilość magicznej energii. W naturze magii leży *wyciekanie*, gdyż Południowo Brama i Wielki Wir Ulthuanu nieustannie odsysają z tego świata energię Eteru. Gdyby nie Wir Magii i Południowa Brama, świat nasyciłby się energią Eteryczną w takim stopniu, że rozpłynąłby się całkowicie, tracą postać fizyczną na rzecz istnienia niematerialnego, lub zostałby wessany do Domeny Chaosu. Pustkowia Chaosu pozostają krainą spaczoną i nadprzyrodzoną, gdyż szybkość nasycania magią w tym obszarze znacznie przewyższa prędkość, z jaką energia Eteru jest odsysana.

Jak zostało to już wspomniane nie istnieje ścisła granica nasycenia przedmiotu materialnego magią. Nie ma jednak również gwarancji, że dany przedmiot pozostanie nasycone magią do momentu, gdy jakiś czarodziej zechce z niej skorzystać. Przedmiot może utracić magię na skutek dłuższego przebywania w pobliżu magicznych żył, obelisków, kręgów albo Wiru Magii lub Południowej Bramy. Poziom nasycenia magią danego przedmiotu niechybnie spadnie, jeśli nie będzie stale owiewany Wiatrami Magii.

Przechowywać magię przez dłuższy czas mogą wyłącznie specjalnie przygotowane przedmioty, umagicznione przez uczonych Magistrów lub zdolnych Kowali Run. Podstawą kowalstwa runicznego, a zarazem tym, co czyni je wyjątkowym, jest zdolność stabilnego przechowywania Wiatrów Magii przez długi okres czasu. Ze zwykłych substancji, takich jako szkło, czy kamień, magia równie łatwo wypływa jak do nich wpływa. Przeznaczeniem run jest natomiast zatrzymanie magii w przedmiocie, na którym zostały wyryte. Magia ta może zostać uwolniona przez właściciela runy w kontrolowany sposób, ściśle określony prawami rządzącymi danym typem znaku.

Zwykłe rzeczy, na przykład kamienie, zazwyczaj mają w sobie niewiele magii, choć wprawny czarodziej jest w stanie do cna osuszyć każdy przedmiot. Po wyczerpaniu wewnętrznej magii, potrzeba czasu, aby dany przedmiot ponownie się nią nasycił na skutek kontaktu z Wiatrami Magii.

MAGICZNE OBELISKI & ŻYŁY GEOMANCYJNE:

W kolejnych stuleciach po stworzeniu Wiru, mieszkańcy Ulthuanu zajęli się naprawą oraz rozszerzaniem sieci masywnych menhirów i obelisków, opinających ich wyspę oraz wszystkie kontynenty świata. Wydaje się, że pierwsze z tych obelisków zostały postawione wiele tysiącleci temu przez mityczną rasę Pradawnych. Służyły do błyskawicznych podróży przez świat oraz wspomagały kontrolę nad strumieniami magii wykorzystywanej do kształtowania planety. Te magiczne obeliski, stoją na skrzyżowaniach geomancyjnych żył magicznych, to jest skaz w materialnej rzeczywistości. Niektóre są pochodzenia naturalnego. Inne zostały stworzone przez Pradawnych. Po pierwszej wojnie z Chaosem i zniknięciu Aenariona oraz Caledora, elfy podjęły próbę zbadania żył energetycznych, chcąc skierować przesyłaną przez nie energię Eteru bezpośrednio na Ulthuan, do Wielkiego Wiru Magii.

W swoim czasie, krasnoludy dowiedziały się od elfów o istnieniu Wielkiego Wiru i naturze żył energii Eteru przecinających świat. W tamtej epoce rasa krasnoludów próbowała odrodzić się po straszliwych stratach zadanych przez Chaos. Opanowanie techniki odsysania magii ze świata zostało uznane przez krasnoludy za zadanie priorytetowe. Niedługo potem z powodzeniem wykorzystali swoje umiejętności w zakresie tworzenia run do rozszerzania i ulepszania sieci żył magicznych. Elfy i krasnoludy wzniosły tysiące nowych magicznych obelisków na całym świecie, łącząc ze sobą istniejące żyły energetyczne i tworząc nowe. Z biegiem czasu połączona sieć Pradawnych, elfów i krasnoludów, zaczęła odprowadzać imponujące ilości energii magicznej i stała się nierozłącznym elementem Wiru Magii.

Żyjący w Starym Świecie pierwotni ludzie wierzyli, że magiczne obeliski, zwane przez nich kamieniami *Ogham*, zostały umieszczone na świecie przez bogów i duchy. Zaczęli wznosić własne, prymitywne odpowiedniki magicznych obelisków. Wiele z nich było zaledwie kamiennymi pomnikami ustawionymi na miejscach pochówku wielkich wodzów. Jednak niektóre, wzniesione przez osoby wrażliwe na magię, przypadkiem lub celowo stanęły nad przecięciami żył energetycznych, w obszarach nasyconych magią lub o dużej zawartości Kamienia Przemian. Większość ze wzniesionych przez ludzi obelisków i kamiennych kręgów uznawana była za ważne obiekty religijne i służyła za miejsce plemiennych spotkań, modlitw lub składania ofiar.

Do dnia dzisiejszego, na wszystkich kontynentach, większość z tych obelisków i żył energetycznych wsysa Wiatry Magii, a potem przesyła zebrany Eter w kierunku Ulthuanu i Wielkiego Wiru. Przez wszystkie lata historii, najróżniejsi magowie, świadomie lub nie, budowali swoje siedziby właśnie na przecięciu żył magicznych. W takich miejscach można wyczuć silne zaburzenia Eterycznego pola spowijającego świat materialny. To właśnie dlatego kamienne kręgi i obeliski ustawione na przecięciach magicznych żył cieszą się złą sławą miejsc nawiedzonych i przeklętych. Największe skupiska żył znajdują się u podnóża Karak Osiem Szczytów, w Athel Loren i lesie Laurelorn, a także na mglistym Albionie. Słowo *Ogham* pochodzi podobno z języka zamieszkujących wyspę plemion.

Zebrana w sieci żył energia jest przesyłana w kierunku Ulthuanu. Tam trafia również część Wiatrów Magii, wiejących z Północnych Pustkowi. W rezultacie, na terenie Ulthuanu skupiają się ogromne ilości energii magicznej, która jest następnie odsysana przez Wir Magii. Jeśli kiedykolwiek sieć żył i obelisków geomancyjnych ulegnie poważnemu uszkodzeniu, równowaga energii magicznej na całym świecie zostanie dramatycznie zakłócona, a sam Ulthuan zniknie w otchłani czystej mocy magicznej, obracając się w nową Domenę Chaosu.

Magiczne obeliski i pokrewne im konstrukcje są zbiornikami magii, nietrudno więc zrozumieć, dlaczego tak bardzo interesują się nimi adepci magii. Wyszkoleni w rygorze Kolegiów Magii czarodzieje łatwiej mogą czerpać moc z poszczególnych kolorów Wiatrów Magii, gdy znajdą się w pobliżu żył geomancyjnych oraz magicznych obelisków. Zbiorniki magii są jeszcze atrakcyjniejszą zdobyczą dla adeptów sztuki czarnoksięskiej. Wyczulają one zmysły czarnoksiężników, podnosząc ich umiejętność kontrolowania *Dhar* i ułatwiając równoczesną manipulację wieloma Wiatrami Magii. Wszyscy magowie splatający zaklęcia w pobliżu magicznych obelisków muszą wykonać test *splatania magii*. Za każdy *poziom skuteczności* testu, czarodzieje otrzymują modyfikator +1 do każdej *Kostki Magii* użytej do określenia uzyskanego *Poziomu Mocy*.

Kamienne kręgi głazów *Ogham*, stanowiące miejsca kultu Dawnej Wiary, są źródłem niewiarygodnie wielkiej mocy. Każdy mag lub kapłan druidzki, który znajduje się wewnątrz kamiennego kręgu, musi wykonać test *splatania magii*. Za każdy *poziom skuteczności* testu, mag lub kapłan druidzki otrzymują modyfikator +K6 do każdej *Kostki Magii* użytej do określenia uzyskanego *Poziomu Mocy*.

SPACZONE OBELISKI:

Adepci magii znają zalety budowania swoich rezydencji i laboratoriów na skrzyżowaniach żył geomancyjnych. W takich miejscach magom najłatwiej jest czerpać energię Eteru, gdyż korzystają z pewnej funkcji tego wspaniale obmyślonego systemu żył energetycznych, a mianowicie dynamicznego skupiania przepływu Wiatrów Magii. Dla przykładu, Magistrowie Kolegium Światła stojącemu nad żyłą energetyczną znacznie łatwiej będzie czerpać energię *Hysh*. Wystarczy mu bowiem wybrać ją spośród wszystkich rodzajów energii płynących w żyle.

Żyły energetyczne stanowią również znaczne ułatwienie dla czarnoksiężników i magów posługujących się Magią *Qhaysh*, gdyż żyła przenosi równocześnie wszystkie istniejące Wiatry Magii, zapewniając łatwy dostęp nawet do takich energii, które w danej okolicy zazwyczaj nie występują. Niektórzy potężni czarnoksiężnicy i nekromanci odkryli sposób wypaczania żył energetycznych, które przechodzą przez kamienne kręgi. Jeśli żyła wychodząca z kręgu zostanie zablokowana lub zniszczona, magia wpływająca do kręgu nie znajdzie drogi ujścia. Magia taka nie będzie się rozpraszać i jej kumulację będzie mógł przerwać tylko mag, który zaczerpnie energii z kręgu. Akt niszczenia bądź blokowania żył geomancyjnych jest straszliwym przestępstwem, gdyż zagraża stabilności delikatnego Wiru Magii. Magia gromadząca się w kręgu ulega z biegiem czasu stagnacji, mogąc potencjalnie przemienić się w najgroźniejszą energię Eteru, czyli *Prawdziwą Dhar*. Złowroga potęga takiego kręgu będzie stale rosła i w niedługim czasie całe życie wokół niego zostanie unicestwione. A po upływnie setek lat, energia *Prawdziwej Dhar* z całą pewnością skrystalizuje się w postaci Kamienia Przemian.

Spaczony krąg to marzenie każdego czarnoksiężnika, jest to bowiem całkowicie niezależny zbiornik mrocznej energii magicznej. Korzystanie ze zgromadzonej w kręgu energii jest znacznie bezpieczniejsze od korzystania z

dzikiej *Prawdziwej Dhar*, bowiem krąg stanowi bufor bezpieczeństwa między kapryśną magią zniszczenia a czarnoksiężnikiem.

Licencjonowani i zdrowi na umyśle Magistrowie Magii zrobią wszystko, co w ich mocy, żeby zapobiec deformacji sieci żył energetycznych i kamiennych kręgów, nawet jeśli nie wszyscy do końca rozumieją, na jakiej zasadzie działa ten mechanizm. Znane są przypadki Magistrów, którzy nagle przerywali wykonywanie zadania zleconego im przez Kolegium lub opuszczali wyprawę wojenną, aby zająć się napotkanym spaczonym kręgiem. Niektórzy decydują się na niszczenie spaczonych kręgów, choć elfi magowie traktują taki czyn jak przestępstwo gorsze i znacznie bardziej szkodliwe od samego wypaczenia kręgu. Żaden elfi mag nie zaprzestanie wysiłków, dopóki krąg nie zostanie oczyszczony i naprawiony.

KAMIEŃ PRZEMIAN:

Kamień Przemian to skrystalizowana magia. Chociaż jest ciałem stałym i ma gęstość, masę oraz wymiary, ta niezwykle niebezpieczna substancja nie składa się z żadnych naturalnych związków. Kolegia Magii żywią przekonanie, że pozostawiony samemu sobie Spaczeń ulega stagnacji, na wzór magii przybierając wówczas bardziej niebezpieczną, skażoną postać. Kamień Przemian jest substancją występującą bardzo rzadko. Cenną z uwagi na fakt, że stanowi jedyny znany most łączący światy materialny i Eter, ponieważ składa się z czystej energii magicznej przyobleczonej w fizyczną postać.

Niezwykła substancja Spaczenia została odkryta w Imperium dawno temu. Pospólstwo nadało jej miano *Czarciego Pyłu*, gdy około pięciuset lat temu olbrzymi meteoryt z tej materii zniszczył miasto Mordheim.

Kamień Przemian jest tymczasową, fizyczną manifestacją wszystkich Wiatrów Magii. Teoretycznie każda istota - nawet ktoś niewrażliwy na magię - jest w stanie zobaczyć, dotknąć i wykorzystać tę energię, gdy dotknie Spaczenia lub znajdzie się jego pobliżu, lecz mało kto niewyszkolony w sztuce magicznej potrafi przeżyć taki czyn. Kamień Przemian jest niebywale niebezpieczny, gdyż obficie wycieka z niego magia, nasycając wszystko wokół.

To nasycenie objawia się pod postacią mutacji, wypaczania fizycznych przedmiotów, oblekania się w ciało snów, lęków i chorób umysłowych, jak również w formie innych zjawisk nadprzyrodzonych i losowych. Sama obecność Kamienia Przemian jest równie szkodliwa dla umysłu adepta, jak korzystanie z magii czarnoksięskiej. Niepożądanych efektów wywołanych obecnością Spaczenia można uniknąć, zamykając tę substancję wewnątrz skrzyni wykonanej z obsydianu lub ołowiu, magicznych izolatorów.

Nie ma pewności co do tego, w jaki sposób powstał Kamień Przemian. Mistrzowie Wiedzy z Wieży Hoetha wysuwają przypuszczenie, że Upioryt wytwarzany był przez Pradawnych i służył do zasilania magicznych urządzeń, takich jak Bramy Chaosu. Teoria ta zakładała, że wybuch Północnej Bramy rozrzucił Kamień Przemian po całym świecie materialnym.

Czysty Kamień Przemian jest zatem fizycznym skupieniem wszystkich Wiatrów Magii. Jego niebezpieczeństwo dla istot żywych polega nie tylko na tym, że wycieka z niego groźna energia magiczna, ale również na tym, że Spaczeń aktywnie przyciąga Wiatry Magii, które tworzą wokół niego niewielkie wiry. W zależności od swojego wieku, rozmiarów, natury i położenia, Kamień Przemian może wywoływać najróżniejsze wizje u osób obdarzonych *wiedźmim wzrokiem*. Niektórzy czarodzieje zostali oślepieni przez Upioryt, podczas gdy inni twierdza, że pod jego wpływem przez ich pole magicznego widzenia przebiegają zakłócenia, niczym kręgi na wodzie.

Spaczeń znajdujący się w świecie materialnym przyciąga Wiatry Magii, miażdżąc je i wsysając do środka. Im dłużej trwa ten proces, tym bardziej skażony i niebezpieczny staje się Kamień Przemian. Kolegium Złota uważa za skażony i niebezpieczny każdy odłamek Spaczenia przebywający w świecie materialnym dłużej niż dzień. Prastary, doszczętnie skażony Kamień Przemian (jaki wiele tysiącleci temu wykorzystał do swoich mrocznych eksperymentów Nagash - najpotężniejszy z nekromantów) może posłużyć wyłącznie do celów, które zakładają całkowite unicestwienie lub absolutną dominację, gdyż zawiera niewyobrażalne ilości zagęszczonej *Prawdziwej Dhar*.

Wiatry Magii, miażdżone i absorbowane przez Kamień Przemian, zawsze przemieniają się w *Prawdziwą Dhar*, a nigdy w *Qhaysh*. Prastary Spaczeń jest obiektem pożądania potężnych i szalonych ludzkich czarnoksiężników. Kamienia Przemian poszukują dla swoich tajemnych celów straszliwe istoty, takie jak wampiry lub Mroczne Elfy, a także podstępni skaveni. Zwykli ludzie wiedzą jedno - bez względu na to, czy Upioryt pochodzi ze starożytnych górskich złóż, czy właśnie spadł na ziemię w postaci meteorytu, najlepiej trzymać się od niego z daleka.

DOSTĘPNOŚĆ KAMIENIA PRZEMIAN:

Kamień Przemian należy do najrzadszych i najdroższych substancji na świecie. Chociaż popyt na niego jest wysoki, szanse zdobycia go są *znikome*. Wielu poszukiwaczy przygód poświęciło całe lata na odnalezienie choćby bryłki Spaczenia, gdyż stare legendy z czasów zagłady Mordheim głoszą, że *Czarci Pył* posiada moc przemiany ołowiu w złoto. Chciwość to najpowszechniejsza motywacja poszukiwań Kamienia Przemian. Wielu skąpców wyłoży fortunę na poszukiwania, licząc na jeszcze większy zysk.

Istnieją również ci, którzy poszukują Spaczenia dla użytku magicznego. Każde z Kolegiów Magii naucza, że tylko głupiec decyduje się szukać magicznej potęgi w Kamieniu Przemian, gdyż substancja ta ogłupia i ogranicza, a nawet wypala ludzkie umiejętności magiczne. Poza tym Upioryt jest czystą i nie poddającą się kontroli materią Chaosu. Ci, którzy zdecydują się skorzystać z Kamienia Przemian, szybko uczą się, czym jest śmiertelny lęk. Przesądy pospólstwa głoszą, że choć czasami Spaczeń sprawia, że plony obradzają w dwójnasób, to znacznie częściej wszystkie zbiory narażone na bliskość pochłaniających światło bryłek Kamienia Przemian gniją lub mutują. Chociaż podobno pewien pies dotknięty Spaczeniem nauczył się ludzkiej mowy, zazwyczaj większość zwierząt poddana jego mutacyjnemu wpływowi przeobraża się w straszliwe monstra, które potrafią wybić całe wsie lub miasteczka.

Informacje o Kamieniu Przemian znajdują się także w podrozdziale **SPACZEŃ**.

INNE KAMIENIE MAGICZNE:

Ponieważ korzystanie z Kamienia Przemian jest zakazane zarówno prawem, jak i tradycją Kolegiów Magii, właściwie wszystkie szkoły magii podjęły eksperymenty mające na celu opracowanie innego sposobu magazynowania czystej magii. Wstępne badania zakładały wykorzystanie run do magazynowania energii magicznej. Jednak podejście to okazało się ślepym zaułkiem. Pomimo pewnej biegłości Kolegiów w posługiwaniu się runami, daleko im do mistrzostwa krasnoludów. Ludzkie runy są nietrwałe i słabe, a tym samym nie nadają się do magazynowania energii magicznej.

Kolegium Złota jako pierwsze przewidziało, że energię pojedynczego magicznego wiatru można wyizolować i zmusić do nienaturalnej krystalizacji w *kamień* danego koloru magii. Taki kamień nie byłby równie groźny co Spaczeń, gdyż posiadałby moc i właściwości zaledwie jednego aspektu magii. Jego moc ludzcy Magistrowie powinni być w stanie kontrolować.

Pierwszym człowiekiem, który odkrył, jak narzucić Żółtemu Wiatrowi ograniczenia fizyczne za pomocą wielokrotnego ugięcia fal energii, był trzeci Patriarcha Kolegium Złota, Magister Theodor Habermas. To jemu udało się skondensować energię *Chamon* w żółtą mgiełkę, lśniący żółty płyn, a następnie półprzeźroczysty złoty kamień, który wydawał się błyszczeć własnym światłem. Kamień ten wykazywał wspaniałe właściwości. Można go było wykorzystać w charakterze czynnika reakcyjnego w dowolnym eksperymencie alchemicznym. Znakomicie służył także jako źródło zasilania aparatury używanej przez Magistrów Alchemików Kolegium Złota.

KAMIEŃ FILOZOFICZNY:

Patriarcha Habermas ocenił stworzony przez siebie kamień jako największą pomoc naukową dostępną Kolegium i nazwał go *kamieniem filozoficznym*. Od tamtej pory kamieniom takim przypisywano różne cudowne właściwości, między innymi zdolność transmutacji ołowiu w złoto. Według niektórych, kamień filozoficzny zapewnia również nieśmiertelność. Opowieści te są niewątpliwie przesadzone, co jednak nie powstrzymuje działających na własną rękę alchemików, nie będących czarodziejami, przed podejmowaniem prób wytworzenia kamienia filozoficznego w sposób czysto fizyczny. Zamiar ten jest oczywiście z góry skazany na niepowodzenie.

Jednak urok tej opowieści jest tak wielki, że kamienie filozoficzne nazywane są *Złotymi Kamieniami* nawet przez członków Kolegium Złota.

W trakcie wielu lat, jakie minęły od tego przełomowego odkrycia, czołowi Magistrowie pozostałych Kolegiów zrozumieli, jak otrzymywać podobne kamienie z innych Wiatrów Magii. W szczególności Kolegium Płomienia nauczyło się koncentrować moc *Aqshy* w tak zwane ogniste rubiny, które razem z runami aktywacyjnymi są umieszczane w pierścieniach, różdżkach oraz rękojeściach broni. Przedmioty z ognistymi rubinami, podobnie jak inne magiczne wynalazki Kolegiów Magii, należą do najpotężniejszych i najrzadszych broni dostępnych mieszkańcom Starego Świata.

TWORZENIE KAMIENI MOCY:

Każde Kolegium posiada własne metody wytwarzania kamieni mocy, chociaż u podstaw każdej z nich leży nałożenie praw fizycznych na niewielki strumyk Wiatru Magii. Należy zaznaczyć, że jedynie najpotężniejsi i najbardziej doświadczeni Magistrowie Kolegiów są w stanie tworzyć takie kamienie. Proces tworzenia kamienia mocy jest jednym z najbardziej wyczerpujących zadań, jakich może podjąć się czarodziej. Skomplikowane rytuały i sam proces kondensacji magii mogą trwać od kilku tygodni do nawet kilku miesięcy. W rezultacie niewiele przedmiotów magicznych zostaje wyposażonych w kamień mocy. Przedmioty takie prawie bez wyjątku znajdują się w posiadania Mistrzów Magii i Arcymagów. Więcej informacji dotyczących *Kamieni Mocy* można znaleźć w podrozdziale **KLEJNOT ENERGII**.

KAMIENIE MOCY POSZCZEGÓLNYCH KOLEGIÓW MAGII

NAZWA KAMIENIA	WIATR	KOLEGIUM
Ognisty Rubin	*Aqshy*	Płomienia
Prawdziwy Szafir	*Azyr*	Niebios
Złoty Kamień	*Chamon*	Metalu
Widmowy Bursztyn	*Ghur*	Bursztynu
Vitaellum	*Ghyran*	Jadeitu
Kamień Świtu	*Hysh*	Światła
Mgielny Kryształ	*Ulgu*	Cienia
Kamień Końca	*Shyish*	Ametystu

Dzięki mądrości Imperatora Magnusa, który pozwolił jawnie rozwijać magiczny kunszt, oraz dzięki naszym nauczycielom, Teclisowi, Finreirowi i Yrtle'owi oraz ich naukom wiemy, że esencja Eteru, jest podstawową substancją, z której powstali bogowie. Zaś magia sama w sobie nie jest ani zła, ani dobra. A zatem, magię i bogów, jak również ich religie i kapłanów, łączy coś fundamentalnego. Chociaż wielu poza murami tego Kolegium, w tym niektórzy z naszych sojuszników z Kultu Sigmara, nazwałoby moje słowa herezją, kapłani od wieków używają magii do swoich celów, jednocześnie potępiając jej używanie przez osoby świeckie. Cuda, które zawdzięczamy kapłanom, są niczym innym jak swoistymi zaklęciami. Modlitwy manifestują się przecież dzięki wierze kapłana, który intuicyjnie, siłą umysłu nagina magiczne energie do swojej woli.

W ciągu stuleci, kapłani utrzymywali wyłączność na czynienie cudów. Korzystali z magii zgodnie z intencjami swoich bogów i kultów - leczyli, zapewniali bogate żniwa, lub wymuszali posłuch u wiernych. Od czasów Magnusa, Magistrowie zmienili dawne układy polityczne, zakłócając równowagę władzy. Okazało się, że potrafimy kontrolować magię bez pomocy bogów. Jest to sztuka, która wymaga talentu i koncentracji, a nie modlitw ani wiary.

Chociaż cuda kapłanów to sztuka odmienna od umiejętności, nauczanych w Kolegiach Magii, jest to nadal dziedzina magiczna. Różnica pomiędzy magiem a kapłanem tkwi w ich świadomości - pierwszy, pokłada ufność w swoje możliwości, drugi w możliwości bóstwa. To osobisty wybór, którego musi dokonać każdy człowiek wrażliwi na magię. Siła modlitwy płynie z żarliwej i niezłomnej siły woli kapłana, natomiast moc naszych czarów to efekt doskonalonych umiejętności splatania magii jednego z ośmiu Wiatrów Magii oraz, nie ukrywajmy, błyskotliwej inteligencji i wybitnych zdolności pamięciowych.

Gdy kapłan modli się o pomoc, cud który następuje jest wynikiem ingerencji bóstwa. Ponieważ zarówno czary jak i cuda następują na skutek bezpośredniego kontaktu z energiami Eteru, efekty obu działań są podobne. Różnica polega na tym, że mag sam kształtuje dostępną energię magiczną, a kapłan prosi bóstwo, oferując swoje ciało w charakterze mostu łączącego wymiar Eteru ze światem materialnym. Prawie żaden kapłan nie rozumie, co się tak naprawdę dzieje. Wiara opiera się na modlitwie i jej wysłuchaniu przez boski byt, a nie na zrozumieniu mechaniki tego procesu.

Duchowni, którzy modlą się w konkretnych intencjach, nie muszą mieć pojęcia o sztuce rzucania czarów, nie muszą też grzeszyć wysoką inteligencją. Dlatego też, w rozumieniu zwykłych ludzi, trudno jest połączyć sztuki magiczne z dziedziną modlitw. Na pozór przecież, kapłani pokornie i żarliwie zwracają się do swojego boga o pomoc, a modlitwy te bywają wysłuchane przez bóstwa. Natomiast sam kapłan nie ma nic wspólnego z efektem swoich modlitw. Jednak, co jest zaprzeczeniem poprzedniego stwierdzenia, wiadomo przecież, że kapłani modlący się o cuda muszą utrzymywać swój umysł w określonym, specyficznym stanie. Stan ten to połączenie całkowitego oddania, pełnego zaufania wobec wyznawanego boga, niesłychanego zapału i wybitnej koncentracji.

Warto nadmienić, że modlitwy rzadko niosą ze sobą ryzyko związane z utratą kontroli nad energiami magicznymi, gdyż to wzywane bóstwo, a nie kapłan, manipuluje substancją Eteru. Oczywiście istnieją złośliwi bogowie, którzy żądają od kapłanów większych lub mniejszych poświęceń fizycznych lub mentalnych, w zamian za pomoc. Zazwyczaj jednak cud albo następuje, albo modlitwa nie przynosi efektu. Magowie zaś stale ryzykują życiem, gdyż sami muszą kontrolować magiczne energie i rzadko kiedy pomaga im w tym byt Eteryczny.

Magowie wykorzystują do rzucania czarów energie magiczne, przybyłe do świata pod postacią Wiatrów Magii. Zaś kapłani sprawiają cuda, sięgając bezpośrednio w wymiar Eteru. Cóż umożliwia kapłanom, niewrażliwym na magię, komunikować się z bóstwami, a co więcej, nakłaniać je do spełniania modlitw? Jak to możliwe, że prosty i podpity wiejski kapłan jest w stanie stworzyć więź z bóstwem, skoro przygotowanie takiego rytuału zabrałoby Magistrowi wiele miesięcy, a nawet lat żmudnych poszukiwań? Odpowiedź na to pytanie stanowi jedną z największych tajemnic naszego świata. To sekret, który zawiera fundamentalną informację o naturze magii, bytach Eterycznych oraz więziach łączących Eter i śmiertelnych.

Jak magowie czerpią i kontrolują magię? Otóż posiadamy zdolność postrzegania i dotykania Wiatrów Magii. To, że ktoś posiada ten dar, nie znaczy, że umie go użyć. Magowie kontrolują magię za pomocą technik i formuł opracowanych na drodze logicznej dedukcji, doskonalonych metodą prób i błędów. Modlitwy są często spontaniczne bądź improwizowane, odmienne od modlitw innych religii, a pomimo to powodują zaistnienie cudów, wyłącznie dzięki sile woli i wierze.

Im pobożniejszy kapłan, im głębsza wiara, tym znaczniejsze cuda ziszczą się na jego prośbę. Wielki Teogonista Sigmara oraz Imperator Magnus dokonywali czynów, które ja, Wielki Patriarcha, uczony przez Mistrza Wiedzy Teclisa, zdołałbym powtórzyć z największym trudem. Magnus siłą wiary i dzięki zaufaniu pokładanemu w Sigmarze odsyłał w niebyt najpotężniejsze demony, jak również rozpraszał najsilniejsze zaklęcia czarnoksiężników Tzeentcha.

Dlaczego wierzenia i emocje kapłanów z równym powodzeniem kontrolują magię, jak logiczne i dedukcyjnie odkryte i starannie wyuczone umiejętności czarodziei? Otóż dlatego, że chociaż Eter istnieje od początków czasu, cała struktura, tożsamość oraz osobowość zawarta w tym wymiarze pochodzi od myśli i uczuć śmiertelników. Nawet bogowie zostali stworzeni przez istoty śmiertelne. Chociaż żyjemy na łasce bytów boskich i demonicznych, to one są naszym dziełem, a nie na odwrót.

Jeśli bogowie są manifestacjami myśli, snów oraz uczuć śmiertelników, zastanawiające jest, dlaczego tak ochoczo odpowiadają na modlitwy swoich wiernych. Czyżby bogowie potrzebowali wiary, by podtrzymać swoje istnienie? Znaczące demonstracje wiary, na przykład wspólne modlitwy przyciągają te Eteryczne byty w sposób, którego nie rozumiemy. Objawione bóstwo karmi się wiarą, objawienie zaś pogłębia wiarę zebranych, zwiększając ilość Eterycznej mocy, którą się żywią. Hipoteza ta tłumaczy, dlaczego wyznawcy Chaosu wydają się znacznie skuteczniejsi w sztukach magicznych niż Magistrowie. Czarnoksiężnicy Chaosu nie dość, że manipulują wszystkimi Wiatrami Magii, to jeszcze korzystają ze swoich pokładów wiary w Mroczne Bóstwa, modlitwami zapewniając sobie stałe połączenie z chaotycznymi bytami Eteru. Czarnoksiężnicy oddani Tzeentchowi, czerpią moc zarówno ze swoich magicznych umiejętności, które często przewyższają wszystkie osiągnięcia Kolegiów Magii, jak też składanych Tzeentchowi darów i odmawianych plugawych inwokacji.

Choć, połączenie talentu kapłana i maga wydaje się oczywistym krokiem do potęgi, nie wydaje mi się, aby Magistrowie powinni wybierać sobie bogów i żebrać o przysługi. Po pierwsze, nic nie przychodzi za darmo, a po drugie, wolę zaufać własnym umiejętnością i wiedzy. Dzięki tej decyzji, ewentualny błąd nastąpi wyłącznie z mojej winy, a mój instynkt magiczny nie stępieje, jak mogłoby to mieć miejsce, gdybym biernie czekał w ufności, że jakiś byt Eteryczny wyręczy mnie w ryzykownej manipulacji energiami Eteru. Należy uczyć się na błędach i polegać wyłącznie na sobie, a nie pokładać pełnię ufności w bóstwo, które może potrzebować mojej wiary i oddania znacznie bardziej, niż ja jego pomocy.

- fragment dzieła *Liber Chaotica* - trzeci list Magistra Volansa do Kolegiów Magii, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

NAUKA & POSŁUGIWANIE SIĘ MAGIĄ:



Od czasu eksplozji Bram Pradawnych, wiele tysiącleci temu, materia świata rzeczywistego została nasycona magią. Rozwój wielu gatunków i ras nie mógł zostać obojętny wobec tego faktu. Z biegiem lat wiele istot wykształciło zmysły, które reagują na silną obecność magii w Starym Świecie.

TALENT MAGICZNY:

Teoretycznie, większość żywych istot utrzymuje stały kontakt z magią. Potrafią też podświadomie wykorzystywać energię Wiatrów Magii. Dla przykładu, niektórzy ludzie mają mniejszy talent magiczny niż najmarniejsi guślarze, a jednak stale wygrywają w kości lub znajdują monety na ulicy.

Ujmując sprawę prosto, każdy człowiek mógłby nauczyć się władać mieczem. Podobnie, po odpowiednio długim treningu, każdego człowieka można by wyszkolić tak, aby postrzegał Wiatry Magii wiejące z Północnych Pustkowi. Jednak nie wszyscy rodzą się z talentem do machania mieczem. Niektórzy prędzej odcięliby sobie nogę niż zagrozili przeciwnikowi. Podobnie jest z magią i czarowaniem. Powszechnie wiadomo, że jedynie niewielki odsetek ludzi posiada wrodzony magiczny talent, natomiast fakt, ze każdy do pewnego stopnia postrzega i korzysta z Wiatrów Magii nie jest szeroko znany.

Z tej przyczyny do terminu magicznego trafiają wyłącznie ci, którzy wykazali się nieprzeciętnym talentem bądź wrażliwością na magię, lub zostali obdarzeni jakimś nadprzyrodzonym darem.

Jedną z przyczyn, dla której w Imperium jest tak niewielu wyszkolonych Magistrów jest fakt, że rzucanie zaklęć to sztuka niewyobrażalnie skomplikowana. Większość zwykłych ludzi nawet sobie nie wyobraża, że mogliby nauczyć się czegoś tak trudnego. Osoby dostrzegające słabą poświatę Wiatrów Magii wmawiają sobie, że zwariowały, a przenikające wszystko wokół migoczące kolorowe strumyki to wyłącznie wytwór ich wyobraźni. Nawet podejrzewając odkrycie u siebie talentu magicznego, mało kto będzie skory podzielić się swoimi przypuszczeniami z innymi. Przecież nie

tak dawno temu wszyscy podejrzani o czary trafiali nieodmiennie na stos, a w zacofanych rejonach Imperium nadal trafiają.

TRUDNOŚCI W POSŁUGIWANIU SIĘ MAGIĄ:

Czarodziejstwo jest sztuką, podobnie jak rzeźbiarstwo lub malarstwo, a zarazem niezwykle skomplikowaną gałęzią nauki, która wymaga od adeptów magii nie tylko posiadania duszy artysty, lecz także tęgiej głowy do rozwiązywania problemów natury logicznej oraz doskonałej pamięci. Tylko obdarzeni wytrwałością i bystrością umysłu, najbardziej utalentowani uczniowie mają szansę zostać Magistrami. Ci, którzy przejdą przez gęste sito procesu selekcji, zaczynają traktować magię jak powołanie, w swej skali i poświęceniu bliskie posłudze kapłańskiej.

Jeśli niezbyt rozgarniętemu człowiekowi wręczyć miecz i kazać nim wymachiwać, zazwyczaj człek ten domyśli się, że broń należy trzymać za rękojeść. Z magią rzecz ma się zupełnie inaczej. Nic nie jest tu intuicyjne i na pierwszy rzut oka nie wiadomo, co jest bezpieczne, a co nie. Wszystko, co się tyczy magii lub czarowania, niesie ze sobą element zagrożenia. Uczeń studiujący sztuki magiczne rzadko kiedy jest przygotowany na to, co może się stać, musi jednak unikać popełniania błędów. Każda pomyłka może zakończyć się okaleczeniem, mutacją, obłędem lub śmiercią.

Nauka sztuki splatania magii jest zatem zajęciem niezwykle ryzykownym. To jak próba pochwycenia gołą dłonią ostrego jak brzytwa, szaleńczo wijącego się ostrza. Choć z pewnością znaleźliby się odważni, którzy podjęliby to ryzyko, niewielu z nich zachowałoby palce na tyle długo, aby dokończyć naukę.

ZMYSŁY ETERYCZNE:

Oprócz pięciu podstawowych zmysłów, to jest wzroku, słuchu, węchu, smaku oraz dotyku, istnieją trzy inne zmysły magiczne, niezbędne czarodziejom. Zdarza się bardzo często, że zmysły magiczne posiadają także zwykli ludzie, nie zdając sobie z tego sprawy. Zmysły magiczne pozwalają czarodziejom wyczuwać zjawiska, istoty i energie niematerialne. Chociaż nie wyćwiczone zmysły magiczne działają wyłącznie okazjonalnie, czasami przekazując silne wrażenia, a czasami tylko przebłyski wizji, żaden czarodziej nie potrafi świadomie *wyłączyć* postrzegania magicznego. Wraz z nabieraniem doświadczenia i umiejętności, jego magiczne zmysły stają się ostrzejsze i tym trudniej jest mu je ignorować.

INTUICJA (ZMYSŁ MAGII):

Intuicja jest najprostszym i najpowszechniej spotykanym zmysłem magicznym. Najłatwiej jest też ją zignorować. Chociaż niemal wszyscy odczuwają jej przebłyski, wiele osób je ignoruje, wmawiając sobie, że to głupota lub zabobony. Nie mają racji, gdyż intuicja to najbardziej dostępna człowiekowi brama do świata Eteru. Rozbudzoną postacią zmysłu intuicji jest zmysł magii. Nagłe i niewytłumaczalne przeczucia, ciarki na plecach, mrowienie uszu to tylko niektóre ze spotykanych reakcji osób o niewyszkolonej intuicji na pobliską aktywność energii Eterycznej.

Intuicja magiczna to zdolność znacznie potężniejsza od szóstego zmysłu. Pozwala nawet na ograniczone postrzeganie Wiatrów Magii. Bez względu na to, czy jest wyćwiczona czy nie, umożliwia większości istot żywych wyczuwanie poruszeń, zakłóceń oraz kolorów Wiatrów Magii. Niewielu jednak potrafi interpretować odbierane wrażenia i utożsamiać je z konkretnym rodzajem Wiatru lub zachodzącym procesem Eterycznym. Zdarza się, że odbierane magiczne wrażenia tłumaczone są brakiem snu lub niestrawnością, bądź przypisywane innym zmysłom. Może to i lepiej. Jeśli wyszłoby na jaw, że niemal wszyscy posiadają potencjał postrzegania Wiatrów Magii, prości ludzie ulegliby powszechnej panice.

Osoba o wyćwiczonej intuicji może łatwiej wyczuć, że w pobliżu rzucane jest zaklęcie. Intuicja nie pozwala jednak precyzyjnie ocenić, jaki to czar, ani kto go rzuca.

Zdolność szóstego zmysłu to szczątkowy przejaw intuicji magicznej. Jest to talent często spotykany w niebezpiecznych krainach Starego Świata, jednak nie jest równoważny wrażliwości na magię. Natomiast spotykana niekiedy wyjątkowo silna intuicja magiczna, wykształcona przypadkiem, powstała z przyczyn kulturowych albo dzięki nadzwyczajnej sprawności umysłu, zwana jest zmysłem magii.

Dzięki niej mało doświadczony czarodziej może odczuwać delikatne mrowienie, gdy w pobliżu ktoś rzuci czar lub znajdzie się przedmiot magiczny, natomiast Mistrz Magii zazwyczaj odbiera bardzo konkretne fizyczne lub psychiczne wrażenia związane z zakłóceniem w przepływie danego Wiatru. Na przykład, gdy ktoś w pobliżu czerpie energię z Wiatru *Aqshy*, postać może stać się zirytowana, niespokojna lub agresywna. Może też zrobić jej się gorąco albo wydawać się, że czuje zapach siarki lub spalenizny. To samo dotyczy innych Wiatrów Magii.

Jeśli chodzi o wszystkie przejawy magii czarnoksięskiej, bohaterowie posiadający zdolność *zmysł magii* będą czuli niesmak, wstręt, a nawet strach. To samo odczuwają zresztą czarnoksiężnicy władający mroczną magią, lecz ich umysły są tak przepełnione poczuciem potęgi i mocy, że z łatwością ignorują te niewygodne doznania.

WYKRYWANIE MAGII & WIEDŹMI WZROK:

Wiedźmi wzrok, jak ludzie czasami nazywają siódmy zmysł, to zdolność prawdziwego postrzegania Wiatrów Magii. W pewnym sensie określenie to ma wydźwięk negatywny i żaden wyszkolony Magister nie pozwoliłby określać jego zdolności tym mianem. Jednak nazwa ta jest znacznie starsza od samych Kolegiów Magii i chyba już na stałe weszła do żargonu czarodziei, równolegle z terminem *oko duszy*.

Każda osoba mająca dar *wiedźmiego wzroku* widzi świat w postaci dwóch nałożonych na siebie obrazów. Normalnym wzrokiem, osoba wrażliwa na magię postrzega świat takim, jakim widzą go zwykli ludzie. Jednocześnie, dzięki swojemu *wiedźmiemu wzrokowi*, osoby wrażliwe na magię dostrzegają magiczne aury i Wiatry Magii. Obrazy te mają postać kłębiących się chmur lub strumieni migotliwej i kolorowej energii magicznej. Mogą też objawiać się pod postacią myśli, emocji, oczekiwań, wierzeń i lęków. Najczęściej spotykanym przejawem *wiedźmiego wzroku* u osób niewyszkolonych są tańczące światła lub błyski widziane kątem oka. Osoby wyszkolone w korzystaniu ze swojej zdolności *wiedźmiego wzroku* są w stanie zauważyć magiczne przedmioty i istoty posługujące się magią nawet w całkowitej ciemności, albo z zamkniętymi lub zasłoniętymi oczami.

Niektóre osoby obdarzone *wiedźmim wzrokiem* są w stanie oglądać świat materialny bez otwierania oczu, postrzegając oczami duszy materię, intencje, a nawet obrazy myśli. *Wiedźmiego wzroku* nie da się zasłonić ani *wyłączyć*. Najpotężniejsi z Magistrów muszą stale walczyć, aby nie pochłonęły ich doznania dostarczane przez *wiedźmi wzrok*. Być może dlatego większość czarodziei ma reputację osób niezwykle ekscentrycznych. Tylko osoba dostrzegająca wirujące kolorowe wiatry, kłębiące się mgły i oślepiające światła, jak również ucieleśnione marzenia, sny i koszmary, przebłyski czasów przeszłych i przyszłych, aury oraz wiele innych zjawisk magicznych, jest w stanie zrozumieć przyczynę tej ekscentryczności. W przeciwieństwie do szóstego zmysłu lub zmysłu magii, *wiedźmi wzrok* (czyli umiejętność *wykrywania magii*) nie jest zwykłym przeczuciem. Osoby urodzone z umiejętnością *wiedźmiego wzroku* są uważane za szaleńców, gdyż nie są w stanie odróżnić magicznych obrazów od materialnej rzeczywistości. Takie osoby traktują swoje magiczne wizje jako coś zupełnie normalnego. Dla nich, przenikające wszystko kolorowe wiatry lub kłębiąca się nieziemska mgła to nic niezwykłego. Jeśli jednak spróbują komuś opisać, co widzą, zostaną najpewniej oskarżone o konszachty z demonami. W pewnym sensie będzie to prawdą, gdyż cała magia ma wiele wspólnego z Domeną Chaosu i tylko nieliczni są w stanie postrzegać ją bezpośrednio.

SPLATANIE MAGII:

Zdolność *splatania magii* jest często zwana przez imperialnych Magistrów ósmym zmysłem. Pozostaje wątpliwość, czy umiejętność ta jest magicznym zmysłem czy też zdolnością wrodzoną lub wyuczoną. Jest to z pewnością najbardziej niebezpieczna z magicznych zdolności, gdyż jako jedyna umożliwia manipulowanie Wiatrami Magii. Zdolność ta może przejawiać się na wiele sposobów, począwszy od aktywności poltergeistów wokół danej osoby, poprzez opętanie przez demona, aż do samozapłonu. U osoby wykazującej zdolność *splatania magii*, część umysłu lub osobowości odpowiedzialna za kontrolę nad magią jest wyjątkowo dobrze rozwinięta. Osoby takie potrafią zaczerpnąć magiczną energię z Wiatru Magii, skupić ją, a następnie spleść tak, aby wywarła określony wpływ na rzeczywistość materialną.

Osoby obdarzone zdolnością *splatania magii*, a pochodzące z zacofanych wiosek lub niezwykle przesądnych krain, najczęściej kończą na stosie lub pod cepami rozjuszonego tłumu. Przyczyna jest prosta - osoby niewyszkolone nie potrafią powstrzymać się przed nieumyślnym wywoływaniem nadprzyrodzonych zjawisk w swoim otoczeniu. Co gorsza, czarownicy robią sobie lub innym krzywdę nieświadomie splecionym zaklęciem lub też wyręcza ich w tym przywoływana groźna istota z Eteru.

Trzeba pamiętać, że osoby, które mogą kontrolować magię, są z tego powodu niezwykle podatne na magiczne wpływy. Istnieje wiele opowieści o okropnych demonach i duchach, które nawiedzały obdarzoną magicznym talentem osobę, pozostając całkowicie niewidoczne dla normalnych ludzi.

Nie istnieją ograniczenia związane z liczbą posiadanych zdolności magicznych. Niewyszkolony człowiek może mieć jedną, dwie, a w bardzo rzadkich przypadkach, nawet wszystkie trzy opisane zdolności. Osoby, które potrafią splatać magię, lecz nie posiadają pozostałych zdolności magicznych, mogą mówić o niebywałym pechu, gdyż nie widząc magii, nie będą nawet znały przyczyny dziwnych zdarzeń samorzutnie zachodzących wokół nich. Nieszczęśnicy, którzy nie mają szans zapanować nad swoim talentem lub choćby go zrozumieć, najczęściej trafiają w ręce Inkwizycji Sigmara.

CZARY & MAGIA:

W Starym Świecie istnieje wiele różnych sposobów i metod czarowania, począwszy od czarodziejstwa (uprawianego przez licencjonowanych magów Imperium), a skończywszy na czarnoksięstwie (domenie magów Chaosu).

Magia jest siłą unikalną. Nie jest podobna do żadnej innej, przewidywalnej siły materialnego świata, gdyż w całości pochodzi ze świata Eteru. Należy pamiętać, że Wiatry Magii postrzegane przez Magistrów to manifestacja energii Eteru w materialnym wszechświecie. Magia posiada moc przemiany zarówno materii, jak też myśli, ciała i umysłu, gdyż jako energia Eteryczna przekracza bariery pomiędzy substancją a esencją. Tak jak ogień posiada moc palenia i pochłaniania, tak wijące z Północnych Pustkowi Wiatry Magii są potęgą, która poddaje transmutacji wszystko, z czym się zetknie.

Adepci magii zazwyczaj znają metody przeciwdziałaniu temu zagrożeniu. Istnieje bowiem możliwość bezpiecznego splatania zaklęć. Metoda ta wiąże się z wykorzystaniem konkretnych formuł przypisanych danemu czarowi. Pozwalają one na precyzyjne wykorzystywanie zaczerpniętej energii Eteru. Niektóre osoby obdarzone zdolnością *splatania magii* potrafią uzyskać ten sam efekt bez stosowania formuł, wykorzystując do tego celu długie rytuały, a nawet tylko swoją niezłomną siłę woli.

JĘZYK TAJEMNY:

Wiatry Magii są przyciągane przez rzeczy materialne i oddziałują na nie, jednak charakter ich wpływu jest zawsze losowy i nieprzewidywalny. Chociaż wola i inteligencja może ukierunkować magię w czar, akt taki wymaga niezwykłej klarowności myśli, pojęć i kierunków. Nieudolnie kontrolowana magia potrafi wyciec z zaklęcia zakłócając czar, lub zareagować w inny nieprzewidywalny sposób. Jeśli potraktować zaklęcie jako naczynie, magia z natury dąży do przeciekania w jego najsłabszym punkcie. Z tego powodu każdy czar musi być doskonale spleciony. Aby posłużyć się przykładem: czar musi być niczym akt prawny - precyzyjny, bezbłędny i doskonale dopasowany do sytuacji. Błędna konstrukcja czaru umożliwia niekontrolowany wypływ energii magicznej, a tym samym nieznane i zwykle niebezpieczne efekty uboczne.

Pragnąć uniknąć wspomnianych konsekwencji, czarodzieje opracowują niesłychanie precyzyjne *Formuły*, w ramach których czerpią i splatają magiczną energię. *Formuły* te dokładnie określają, jak wiele magii zostanie zaczerpnięte oraz w jaki sposób zostanie ona spleciona.

Aby móc tworzyć idealne naczynia konceptualne, wymyślono specjalne języki, które dzięki swojej specjalizacji, bogatemu słownictwu i specyficznej wymowie zmniejszają prawdopodobieństwo wycieku magii oraz ryzyko, że splecenie czaru wywoła efekt inny od zamierzonego.

LINGUA PRAESTANTIA:

Imperialne Kolegia Magii uczą rzucania zaklęć w języku potocznie nazywanym *magicznym*. Znany też pod nazwą *Lingua Praestantia*, język ten został opracowany przez elfiego Mistrza Wiedzy Teclisa.

Chociaż mówi się, iż jest bardziej skomplikowany od mowy dalekiego Kitaju, *język tajemny (magiczny)* to zaledwie uproszona odmiana języka Wysokich Elfów i *Mrocznej Mowy*. *Język tajemny (magiczny)* powstał z wymieszania składni *eltharinu*, *Mrocznej Mowy* z dialektem antycznego *reikspiela*. *Eltharin*, choć niesamowicie skomplikowany i zasobny w pojęcia, jest podobno zdegradowaną i bardzo uproszczoną wersją języka, którym porozumiewali się Pradawni, podobni bogom, prastarzy władcy elfiej rasy. Zaś *mroczna mowa*, język demonów i istot Chaosu, którego trzon stanowią prastare, nasycone mocą słowa jest mową najsilniej oddziałującą na Eter. Wysokie Elfy rzucają swoje wspaniałe i potężne zaklęcia w *języku tajemnym (tajemny elfi)* zwanym *Anoqueyan*, który pod względem budowy jest najbardziej zbliżony do mowy Pradawnych.

Wiele heretyckich ksiąg napisanych w ciągu ostatnich wieków, a nawet tysiącleci, stosuje słowa i gramatykę zbliżoną do magicznego języka Wysokich Elfów, języków mówionych krasnoludów oraz *Mrocznej Mowy*, zdegenerowanej postaci plemiennych narzeczy szamanów i języka czarnoksiężników, stworów i istot wyznających bóstwa Chaosu. Łowcy czarownic zapewne wpadliby w furię, gdyby wyszło na jaw, że *język tajemny (magiczny)* używany przez licencjonowane Kolegia Magii jest spokrewniony zarówno z mową nieludzkich mieszkańców Ulthuanu, jak też *mroczną mową* zaprzysiężonych sług Chaosu, czarnoksiężników i demonów.

Wielu uczonych próbuje dowieść prawdziwości tezy, że wszystkie języki Starego Świata pochodzą od mowy Pradawnych. Wewnętrzny Krąg Kolegium Światła utrzymuje, że wielcy Pradawni byli pierwszą i jedyną rasą, która poznała całą wiedzę wszechświata, to jest skatalogowała każdą rzecz, stan i proces materialnego wszechświata, a także prawie każdą rzecz, stan oraz proces potencjalny w Eterze. Na dodatek Hierofanci uważają, że boski język Pradawnych żyje obecnie własnym życiem, rozwijając się z każdym snem i myślą istot śmiertelnych oraz nieśmiertelnych.

Wydaje się oczywiste, że jeśli pierwotny język magii istniał naprawdę, to musiał zawierać słowo lub wyrażenie określające każde pojęcie lub wszelkie możliwości zaistniałe w przeszłości, istniejące obecnie, lub mogące zaistnieć w przyszłości, w całym wszechświecie.

Oczywiście mało kto, poza mędrcami z Wieży Hoetha, może kompetentnie wypowiedzieć się w tej kwestii, a ludzcy uczeni, którzy wiedzą cokolwiek na ten temat, nie przejawiają najmniejszej ochoty, aby wypowiadać się o tym publicznie. Wychodząc z założenia, że bogatszy język zwiększy ich kontrolę nad magią, a tym samym okaże się kluczem do potęgi, ludzie podejmowali próby rzucania zaklęć w języku *Anoqueyan*. Okazało się jednak, że ludzkim umysłom brakuje elastyczności i mentalnej sprawności, niezbędnych do werbalizowania koncepcji w tak abstrakcyjny sposób. Wydaje się, iż relatywnie prosty (w ocenie elfów) *język tajemny (magiczny)* pozostanie jedynym językiem urzędowym Kolegiów Magii i większości ludzkich czarodziei.

Widok Magistra odzianego w ciężkie szaty swojego Kolegium i recytującego sylaby w języku magii nie jest w Imperium czymś niecodziennym. Wierzę, iż liczni mieszkańcy miast, jak też nasi lojalni żołnierze, na własne oczy widzieli Magistrów rzucających czary. Zaś chłopi lub obywatele dalekich prowincji na pewno znają ten widok z opowieści podróżnych oraz setek miejscowych podań i bajek.

Powszechność tej wiedzy w literaturze i opowieściach jest tak duża, że choć dziwi mnie to niezmiernie, nikt jej nie kwestionuje. Ludzie nie będący czarodziejami, czyli tacy jak ja, muszą przyjąć na wiarę, iż czarowanie wymaga stosowania dziwnych, magicznych języków. Jakaż jest jednak tego przyczyna? Dlaczego praktycy różnych aspektów magii prześcigają się w wymyślaniu dziwnych i okultystycznych narzeczy? Czy reikspiel, wspólny język mieszkańców Imperium, nie wystarczy do rzucania zaklęć, a jeśli nie, to dlaczego? Dlaczego trzeba wypowiadać inkantacje?

Jeśli wierzyć mojemu drogiemu koledze i przyjacielowi, Magistrowi Patriarsze Verspasianowi Kantowi z Kolegium Światła, czar to proces, w trakcie którego czarodziej lub inny adept magii wiąże energię Eteru według własnej woli, kształtując ją w fizyczną formę mającą jakiś cel. Magister Kant twierdzi, że czar to nic innego jak sposób narzucania własnej woli i zamiarów nieskończonemu potencjałowi energii Eteru (najczęściej zwanej magią). Eter i energia, z której się składa, są niczym innym jak istniejącym metafizycznie i w większości nie zrealizowanym potencjałem.

Magister Kant rzecze dalej, że magia dociera do naszego świata właśnie z uwagi na całkowitą odmienność Eteru od rzeczywistości materialnej. Mówi się przecież, że przeciwieństwa przyciągają się nawzajem. W rzeczy samej, Magister Kant wierzy, że jedyną niezmienną właściwością Eteru jest to, że dąży do kontaktu ze swoimi przeciwieństwami, to jest z logiką, celem oraz prawidłowością, a tym samym usiłuje zrealizować drzemiący w nim potencjał i wielorakie możliwości. Właściwość ta przejawia się, gdy Eter przenika do materialnej rzeczywistości i kształtuje się wokół reguł, które z całą pewnością nie obowiązują w nieskończenie zmiennym świecie niematerialnym. Kolejnym przykładem jest chociażby rozszczepienie strumieni magii na osiem kolorów Wiatrów Magii na granicy świata materialnego i niematerialnego.

Materia, na wzór energii Eterycznej ciągnącej do fizyczności i prawidłowości świata materialnego, również dąży do kontaktu z pojęciami abstrakcyjnymi i potencjałem, chcą nadać mu formę i cel. Gdyby nie ta wzajemna relacja materii i Eteru, rzucanie zaklęć byłoby niemożliwe. Wydaje mi się, że w pewnym sensie Magister Kant sugeruje, iż sztuka czerpania magii i splatania zaklęć jest wyłącznie umiejętnością nadawania formy bezkształtnym bytom potencjalnym podróżującym po naszym świecie na skrzydłach Wiatrów Magii, w niezwykle precyzyjnie sformułowanym celu. Cel ten musi być nieodłącznym elementem formuły czaru.

- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

MAGIA A SPOŁECZEŃSTWO IMPERIUM:



omijając dysputy dotyczące prawdziwej natury magii, historia nauczyła mieszkańców Imperium, że magia charakteryzuje się trzema podstawowymi właściwościami. Po pierwsze, jest wymierną i wszechobecną siłą, której istnieniu nie można zaprzeczyć. Po drugie, jest skrajnie niebezpieczna. Po trzecie, stanowi potęgę w dosłownym znaczeniu tego słowa. Osoba potrafiąca splatać zaklęcia może uczynić wiele dobra. Jednak powszechnie wiadomo, że potęga oraz wynikająca z niej władza deprawują, a władza absolutna deprawuje w sposób absolutny. Można się zatem spodziewać, że w najlepszym przypadku każdy potężny mag będzie przedkładał własne dobro nad dobro ogółu, a w najgorszym, że magia uczyni z czarodzieja bezdusznego tyrana, który swoimi dyktatorskimi zapędami przyćmi samowolę zwyczajnych władców.

Wielu czarodziei rozpoczynało naukę żywiąc szlachetne intencje naprawy świata. Jednak, jak wiadomo, dobrymi chęciami jest wybrukowana Domena Chaosu. Większość osób wrażliwych na magię, które zdecydowały się eksperymentować z wrodzonymi umiejętnościami, spędza ostatnie chwile swojego życia w ciemnych i wilgotnych lochach, nasłuchując kroków kata. Albo co gorsza, kulą się wewnątrz błędnie wyrysowanego oktagramu, oczekując na lodowaty dotyk nieopatrznie przyzwanego demona Chaosu.

Jednak w Imperium żyje wiele osób, które zawodowo parają się magią i cieszą się olbrzymim szacunkiem oraz uznaniem. Mistrzowie sztuk magicznych darzeni są również szczególnym poważaniem, podszytym znaczną podejrzliwością, przez miejski półświatek. Reputacja ta wynika ze strachu, jaki wzbudzają czarodzieje, oraz ich rzekomych umiejętności czytania w myślach przestępców. Członkowie Kolegiów Magii jako jedyni czarodzieje w Imperium mogą legalnie praktykować swoje sztuki. Ich nauki otrzymały nawet dyspensę Kultu Sigmara. Nielicencjonowani magowie są nazywani czarnoksiężnikami i po schwytaniu zazwyczaj trafiają na stos. Takie praktyki to wynik wielu lat lęków, przesądów i machinacji politycznych w kraju, w którym magia wielokrotnie była przyczyną kataklizmów i masakr.

POGLĄD SPOŁECZEŃSTWA NA MAGIĘ:

Trza spalić ich wszystkich, znaczy się, prócz magów ognia. Tych to potopić.
- stary Hob, wieśniak z Averlandu.

Większość mieszkańców Imperium, zarówno małorolni chłopi, właściciele ziemscy, mieszkańcy miast, kupcy, uczeni jak też wielu przedstawicieli szlachty, a nawet arystokracji, żywi głęboką nieufność wobec wszystkiego, co ma związek z magią. W ich mniemaniu, każdy przejaw magii, nawet pozornie dobroczynny lub niegroźny, w dłuższym czasie z pewnością będzie wiązać się z czymś straszliwym i szalenie niebezpiecznym.

Chociaż zaledwie nieliczni mieszkańcy Imperium mieli bezpośredni kontakt z energiami magicznymi lub wyznawcami Chaosu, czego woleliby uniknąć, większość społeczeństwa stale karmi się opowieściami o niegodziwych czarodziejach i sprzymierzonych z nimi potęgach Ciemności. Co więcej, każdy mieszkaniec Imperium, który regularnie uczestniczy w obrzędach w świątyniach Sigmara lub Ulryka, słyszał po wielokroć natchnione kazania, w których kapłani ostrzegali przed nieczystą magią czarowników i czarnoksiężników oraz demonicznymi potęgami Chaosu.

Bez względu na to, jak bardzo uczciwy i szanowany jest czarodziej, oraz czy legalne władze duchowe i świeckie sankcjonują jego magiczną praktykę, większość mieszkańców Imperium będzie go traktować z nieufnością i ledwo skrywanym lękiem. To zastanawiający stan rzeczy, gdyż magia w Imperium, chociaż cieszy się opinią czegoś wyjątkowego i niecodziennego, odgrywa olbrzymią rolę w życiu zwyczajnych obywateli, którzy jednak pozostają tego nieświadomi. Bogowie, demony, duchy i widma są całkowicie realne. Nie są mitami. Bogata tradycja przesądów, chociaż traktowana z pogardą przez *światłych* mieszkańców wielkich miast, całkiem sensownie, a co ważniejsze, skutecznie, uczy prostych ludzi, jak uspokajać, odpędzać lub zabiegać o względy istot Eterycznych.

MIESZKAŃCY WSI:

Większości chłopów zamieszkujących Stary Świat nawet nie przyjdzie na myśl pytanie, skąd pochodzi magia. Dla nich to naturalny, choć niebezpieczny element świata. Prości ludzie nie kwestionują praw i natury magii, podobnie jak nikomu nie przyszłoby do głowy kłócić się z prawami przyrody. Warto zauważyć, że choć w obliczu magii lub zjawisk nadprzyrodzonych wieśniacy okazują jednakowe przerażenie jak mieszkańcy miast, szybciej przechodzą do porządku dziennego nad takimi wydarzeniami, traktując je jako coś równie nieuniknionego jak zaraza lub głód. Z drugiej strony, w swej prostocie wieśniacy całkowicie ignorują związki z magią miejscowych uzdrowicieli, zielarek, sprzedawców amuletów, wróżbitów i tym podobnych osób.

Im dalej od miejskiej cywilizacji, tym silniej zacierają się granice pomiędzy magią, religią i zabobonami. Przykładowo, na terenie Imperium powszechnie wierzy się, że na polach żyją duchy, które są wypędzane lub giną pod kosami, gdy nadchodzi pora żniw. Z tego powodu, ostatni snopek z każdego pola splatany jest w postać małego mężczyzny lub kobiety i dekorowany wstążkami. Postać ta uznawana jest za przytułek lub miejsce spoczynku wypędzonego albo zgładzonego ducha polnego. W niektórych obszarach Imperium oddaje się niemal boską cześć tej słomianej figurze, nazywanej Duchem Zboża. Większość chłopów chowa figurę na zimę, a wiosną karmi nią bydło i trzodę. Ma to zapewnić żyzność gleby, urodzaj i bogate plony w nadchodzącym roku.

Wierzenia te wydają się nieszkodliwe. W niektórych prowincjach otwarcie pomija się rytuał słomianej kukły i składa dary bezpośrednio Matce Ziemi i duchom przyrody. Mieszkańcy niejednej wsi imperialnej utrzymują bliski kontakt z siłami przyrody. Rzadko ma to jednak związek z bogami opiekującymi się naturą. Najczęściej obiektem czci jest żyjąca w pobliżu driada, a nawet samotny elf. Rytuały i tradycje ofiarne praktykowane na wiejskich obszarach Imperium stanowią połączenie ustnych przekazów, religii, podań, prostej magii oraz wiekowych doświadczeń z kontaktach z istotami magicznymi.

W Imperium popularne są oparte na zabobonach rymowanki odpędzające *złe*, ochronne gesty lub spluwanie przez lewe ramię na widok czarnego kota. Równie powszechne jest korzystanie z amuletów. Niektóre z nich mają za zadanie zapewnić właścicielowi szczęście, inne chronią przed *złym okiem* czarownicy. Dużym zainteresowaniem cieszą się amulety na potencję i płodność oraz miłosne *gwarantujące* odwzajemnione uczucie. Na prowincji mieszka wielu uzdrowicieli oraz wróżów i wróżek. Niektórzy z nich posiadają wrodzony dar, z którego nie zdają sobie sprawy. Inni zwyczajnie oszukują prostych ludzi, wymyślając przepowiednie na poczekaniu. W niektórych obszarach Imperium lokalni wróżbici, uzdrowiciele i sprzedawcy amuletów traktowani są jako coś normalnego, bez związku z *nieczystą* magią. W innych prowincjach nawet niewinna wróżba z otwartej dłoni może skończyć się torturami i stosem.

LUDNOŚĆ MIAST:

Ogólnie rzecz biorąc, im większe miasto, tym w mniejszym stopniu jego mieszkańcy związani są z naturą i tym mniej są zabobonni. Mieszkańcom kamienic nie straszne są przecież humory duchów zbóż lub sadzawek. Wierzenia mieszkańców miast w dużej mierze kształtowane są przez nauki i dogmaty głównych kultów Imperium. Opinie mieszczan na temat magii i spraw magicznych wynikają bezpośrednio z kazań kapłanów i najczęściej stanowią odbicie ich poglądów. Słyszy się, że magia jest klątwą *z dawnych dni*, siłą nieczystą objawiającą się jedynie w *złych* ludziach, przejawem aktywności demonów kuszących, by zejść z prawej ścieżki wiary, lub innym wymysłem.

W miastach o społeczności zdominowanej przez fanatycznych kapłanów lub kaznodziei nawet praworządni, licencjonowani czarodzieje mogą spotykać się z najróżniejszymi nieprzyjemnościami, a nawet z zagrożeniem życia.

OBYWATELE WIELKICH MIAST:

Mój ojciec mawiał, żeby nigdy nie przyjmować podarków od czarodziei! Choć takie cacka cieszą oko, zawsze przychodzi gorzko żałować swojej decyzji, gdy nadchodzi czas zapłaty.
- Rudel, piekarz z Altdorfu.

Obywatele Imperium tworzą niezwykle zróżnicowane społeczeństwo. Najbardziej kosmopolityczne i światłe grupy społeczne spotkać można w największych miastach Imperium, takich jak Altdorf, Nuln, Talabheim czy Middenheim. W tych miastach widuje się najwięcej czarodziei. Mieszkańcy wielkich miast całą swoją energię poświęcają pogoni za bogactwem, a udział w zawodowym lub społecznym wyścigu szczurów nie pozostawia wiele czasu na uprawianie prymitywnych zabobonów. Nie oznacza to, że mieszkańcy wielkich miast nie przejmują się magią. Wprost przeciwnie, społeczność w pewnej mierze edukowana, chociaż jakość i dostępność szkół pozostawia wiele do życzenia, o wiele lepiej zdaje sobie sprawę z zagrożeń, jakie niesie ze sobą magia. Mieszkańcy wielkich miast wykazują tendencje do zostawiania spraw związanych z magią w rękach władz i wymiaru sprawiedliwości. Bardzo rzadko dochodzi do samosądów nad złapanym nielicencjonowanym czarownikiem. Pomimo tej światłej postawy, miejscy obywatele Imperium rzadko z własnej woli nawiązują kontakt z Magistrami, chociaż należy nadmienić, że mało który czarodziej ma ważne powody, by utrzymywać prywatne znajomości z osobami spoza Kolegiów Magii.

Najinteligentniejsi obywatele Imperium, to jest oczytana i edukowana szlachta, uczeni akademiccy oraz teologowie, mogą żywić uzasadnione przekonanie, że magia nie jest z gruntu zła, choć oczywiście jej wykorzystanie niesie ze sobą ryzyko fizyczne i duchowe. Niektórzy z tych ludzi mogą też zrozumieć, że w przeciwieństwie do takich zjawisk, jak światło lub grawitacja, magia nie jest naturalnym elementem świata, gdyż pochodzi z innego wymiaru.

Można zatem uznać, że większość spośród wielu różnorodnych społeczności Imperium, a zwłaszcza wyznawcy Sigmara i Ulryka, nie widzi różnicy pomiędzy groźbą płynącą z *nieczystych sztuczek* czarnoksiężników i czarowników, a licencjonowaną *magią* Imperialnych Kolegiów Magii. Niełatwo rozwiać tysiące lat przesądów, zabobonów i lęków.

ADEPCI MAGII:

Oszacowanie liczby aktywnych czarodziei w Imperium jest bardzo trudne. Wrażliwość na magię nie jest zdolnością dziedziczną lub objawiającą się silniej w wybranych rodzinach. Ludzie całkowicie pozbawieni talentu magicznego mogą wydać na świat potomstwo wysoce utalentowane, i odwrotnie, chociaż to przypadek rzadziej spotykany. Czarodzieje zajmują się tą problematyką od czasów założenia Kolegiów Magii, lecz uzyskiwane wyniki badań pozostają sprzeczne lub niezrozumiałe. Wydaje się jednak, że szacunkowo jedno dziecko na tysiąc rodzi się z darem talentu magicznego.

Niektórzy magowie zaobserwowali, że w okresach nasilenia się Wiatrów Magii, na przykład w trakcie wojen z Chaosem, dochodzi do znacznie większej liczby przypadków spontanicznego objawienia się talentu magicznego u zwyczajnych ludzi niż ma to miejsce w innych, spokojniejszych czasach. Nagle okazują się oni zdolni do świadomego lub nieświadomego manipulowania energiami Eteru. Spory odsetek tych ludzi trafia do Kolegiów Magii. Chociaż niektórzy czarodzieje zacierają ręce, licząc na proporcjonalne do liczebności zwiększenia potęgi i wpływów Imperialnych Kolegiów Magii, inni całkiem przytomnie komentują, że w okresach nasilenia Wiatrów Magii z podobnego napływu *świeżej krwi* muszą korzystać także sekty wyznawców Chaosu.

ZAWODOWI CZARODZIEJE:

Nikt w Imperium nie przechodzi do porządku dziennego nad magią, a już zwłaszcza nie rasa ludzi, w opinii których magia jest raczej straszną klątwą niż wielkim darem. Lęk przed *wewnętrznym wrogiem*, wypaczającym wpływem Chaosu, jako integralna składowa imperialnej kultury, przejawia się także, a może głównie, w odniesieniu do osób władających magią. Wszyscy mieszkańcy Imperium są do pewnego stopnia przesądni, począwszy od skrajnie zabobonnych mieszkańców terenów wiejskich, a skończywszy na mniej skłonnych do nadmiernej przesądności mieszkańców wielkich miast. Przesądy i poczucie zagrożenia ze strony adeptów magii, są kulturowym dziedzictwem Imperium i stale nasilają się. Groźba mutacji jest wciąż obecna, a wiedzę o tym niebezpieczeństwie starannie pielęgnuje i rozpowszechnia Kult Sigmara. W wielkich miastach, takich jak Altdorf, rozmówcy słysząc napomknienie o niebezpieczeństwach związanych z magią, zazwyczaj wzruszają ramionami. Taka postawa nie wynika z lekceważenia ryzyka i potęgi magii, lecz ze starannie ukrywanej obawy przed publicznym drążeniem

niebezpiecznego tematu. Nikt nie ma najmniejszej ochoty przyciągać uwagi łowców czarownic albo złych duchów. Ci, którzy w swobodnej rozmowie naprawdę lekceważą grozę tematów związanych z magią, najpewniej coś ukrywają - są ignorantami, szaleńcami albo wyznawcami Mrocznych Bóstw.

W ogólności, Imperialni użytkownicy magii dzielą się na dwie grupy: uznanych przez prawo oraz działających bezprawnie. Do tej pierwszej grupy należą licencjonowani magowie ośmiu Kolegiów Magii, natomiast do drugiej wszyscy inni adepci magii.

GUŚLARZE:

Magistrowie Kolegiów Magii pogardliwym terminem *guślarz* określają wszystkich czarodziei-samouków, bez względu na stopień w jakim opanowali magiczne rzemiosło. Oczywiście, owi czarodzieje sami nigdy nie nazywają się w ten sposób, tytułując się znacznie mniej kontrowersyjnymi określeniami. Jeśli nie zostaną natychmiast potępieni przez lokalną społeczność, zazwyczaj zyskują sobie miano *zaklinaczy* - tak tytułuje ich pospólstwo jak Imperium długie i szerokie. Guślarz, pochodzący z bogatej lub wpływowej rodziny, jest zazwyczaj tytułowany *magikiem*. Posiadane pieniądze utożsamiają go bowiem w oczach pospólstwa z wpływowymi Kolegiami Magii.

Nie istnieje Tradycja guślarzy, chociaż podobno niektóre stosowane przez nich metody splatania zaklęć wytrzymały próbę czasu, będąc przekazywane z pokolenia na pokolenie, pomimo wieków krwawych prześladowań. Jak na ironię, chyba najsłynniejsze są tradycje magii żywiołów, które zostały uznane przez Imperialne Kolegia Magii za niebezpieczne i wypaczone, a także całkowicie błędnie identyfikujące zarówno źródło, jak i naturę magii, co nie zmienia faktu, że niektórzy Magistrowie przywołują i narzucają swoją wolę żywiolakom, zyskując w ten sposób potężnych niewolników. Oficjalnie żadna szkoła ani Kolegium Żywiołu nie zostało usankcjonowane przez władze świeckie lub duchowe, a łowcy czarownic są zdecydowani wytępić wiedźmy *babrające się w żywiołach*.

Wydaje się, że na terenie Imperium nigdy nie istniała formalna szkoła magii żywiołów. Ukrycie takiej scentralizowanej struktury przed całym światem byłoby na dłuższą metę nie możliwe. Wcześniej, czy później, nielegalna szkoła magii wywołałaby gorące emocje i zainteresowanie łowców czarownic, jak również zwróciłoby to uwagę Kolegiów Magii zazdrosnych o swoją pozycję. Ponieważ czarodzieje żywiołów, tak zwani elementaliści, błędnie interpretują źródło magii, większość z nich w końcu nieświadomie uczy się czerpać energię z przypadkowych Wiatrów Magii, a zatem wykorzystuje magię czarnoksięską.

Magistrowie uznanych Kolegiów Magii prywatnie przyznają, że słabe i proste zaklęcia mogą być z powodzeniem rzucane za pomocą energii magicznych wyssanych ze zwykłych przedmiotów, a nie zaczerpniętych z Wiatrów Magii. Wyssanie przedmiotu z zawartej w nim magii jest aktem bardzo prostym i wielu Magistrów często tak czyni, chcąc uniknąć ryzykownego kontaktu z Wiatrami Magii. Sugeruje to, że drobni magicy i zaklinacze, którzy sami nauczyli się opróżniać przedmioty ze względnie bezpiecznej *magii tła*, są idealnymi kandydatami na uczniów licencjonowanych Kolegiów. Wielu Magistrów wyprawia się na prowincję, nasłuchując pogłosek o miejscowych elementalistach, mając nadzieję, że uda się nakłonić tych guślarzy, by wstąpili do Kolegiów. Magistrowie wychodzą z założenia, że wszyscy, którym na własną rękę udało się odkryć, w jaki sposób bezpiecznie rzucać słabe zaklęcia przy pomocy *magii tła* ukrytej w przedmiotach, są obdarzeni talentem lub intuicją magiczną i warto ich dalej szkolić. Na dodatek, elementaliści, którzy nie zostaną odkryci na wczesnym etapie swojego rozwoju magicznego, mają spora szansę stać się groźnymi i szalonymi czarnoksiężnikami, których dla dobra ogółu trzeba będzie za kilkanaście lat pokonać w ryzykownej walce, gdyż inaczej mogliby ulec, lub już ulegli, podszeptom Chaosu.

Odkryci elementaliści stają zazwyczaj przed wyborem. Mogą wstąpić do Kolegium Magii, oddać życie albo, co najgorsze, zostać poddani *wygaszeniu* (patrz podrozdział **PRAWO KARNE**).

CZAROWNICY:

Terminem *czarownik* lub *czarownica* określa się guślarzy, którzy nie zginęli ani nie oszaleli podczas nauki magii na własną rękę. Czarownicy posiadają zazwyczaj bogaty repertuar czarów i w wielu przypadkach zajmują się mroczniejszymi dziedzinami sztuk magicznych - to jest, w swojej ignorancji nauczyli się korzystać z magii czarnoksięskiej. Ich zaklęcia, splatane z różnokolorowych Wiatrów Magii, są zazwyczaj potężniejsze niż czary innych guślarzy, a nawet pomniejsze zaklęcia nauczane w Imperialnych Kolegiach Magii. Niestety, potęga ta bywa zazwyczaj okupiona wysoką ceną, jaką jest utrata zmysłów lub znaczne pogorszenie się wyglądu czarownika. Magia czarnoksięska rzadko bywa łaskawa na tych, którzy ją praktykują.

CZARNOKSIĘŻNICY:

Czarnoksiężnicy to guślarze, którzy opanowali tajniki magii czarnoksięskiej i odmówi poddania się władzy Imperialnych Kolegiów Magii, uniknęli stosów zapalanych przez łowców czarownic, a także nie popadli w obłęd na skutek używania magii. Tym mianem określa się również Magistrów, których skusiła moc *Dhar*. Czarnoksiężnicy świadomie wykorzystują magię czarnoksięską i zazwyczaj ulegli już podszeptom lub obietnicom demonów. Czarnoksiężnicy to czarownicy, którzy są świadomi zagrożeń, jakie niesie ze sobą stosowanie Czarnej Magii, lecz nie dbają o to. Najczęściej aktywnie poszukują dostępu do istot Chaosu, starając się pojąć i opanować techniki przyzywania demonów. Z tego względu nazywa się ich *demonologami*.

Ponieważ czarnoksiężnicy stale używają magii *Dhar* oraz przyzywają demoniczne istoty na świat materialny, ewidentne jest, że stanowią zagrożenie dla siebie i innych obywateli Imperium. Czarnoksiężnicy charakteryzują się niezłomną wolą, olbrzymi ego oraz szaleństwem przejawiającym się w postaci skrajnej podejrzliwości i przesadnej pewności siebie. Wielu z nich z powodzeniem uczy się panowania nad mroczną magią Chaosu.

Chociaż czarnoksiężnik może ograniczyć się do opanowania magii Chaosu i rozwijać swój kunszt magiczny, prawie wszyscy ulegają wcześniej czy później podszeptom demonicznych bogów, po czym zostają ich oddanymi wyznawcami. Czarnoksiężnicy-kapłani, którzy oddają cześć Mrocznym Bóstwom, najczęściej stają się magami dotkniętymi w nadprzyrodzony sposób przez danego boga. Z biegiem czasu skażona magia, którą władają oddani Chaosowi czarnoksiężnicy wypacza ich umysł. Zaczynają nimi kierować dążenia konkretnego boga, który w ten sposób przejmuje kontrolę nad poczynaniami swoich wyznawców.

NEKROMANCI:

Nieliczni ludzcy adepci magii, których nie zniszczą plugawe energie magii czarnoksięskiej lub Kamienia Przemian, stają się najgroźniejszymi istotami na świecie. Niektórzy z nich podążają ścieżką wyznaczoną przez Nagasha, Wielkiego Nekromantę, który wiele tysiącleci temu stworzył Tradycję nekromancji. Spośród wszystkich użytkowników magii, nikt nie jest tak znienawidzony i prześladowany jak nekromanci. Aby oszukać śmierć lub zdobyć władzę nad życiem, ignorują oni ostrzeżenia Kolegiów Magii i uczą się zakazanej magii. Nekromanci przywołują moc *Dhar* w celu pokonania śmierci i przedłużenia własnego życia, zakłócając naturalną równowagę świata.

Dla większości mieszkańców Starego Świata, nekromanci to *żywy* dowód na to, że nie należy ufać czarodziejom. Oczywiście bystrzejsi mieszkańcy Imperium dostrzegają pewną różnicę między uprawionymi Magistrami a nekromantami, lecz opowieści o nieszczęśnikach, których dusze zostały skradzione przez chciwych czarnoksiężników są zbyt powszechne, by pospólstwo mogło o nich zapomnieć. Na sam widok czarodzieja, większość prostych ludzi wykonuje znak młota na piersi lub chwyta się za amulety. Pojawienie się nekromanty wywołuje powszechną panikę lub wprost przeciwnie - szaleńczy atak rozjuszonego tłumu. Nekromanci muszą mieć się na baczności także dlatego, że stanowią niezmienny cel polowań łowców czarownic, fanatycznych kapłanów i rycerzy zakonnych, a także licencjonowanych Magistrów. Jeden błąd, a sen o wiecznym życiu i mrocznej potędze takiego czarnoksiężnika rozwieje się z popiołami stosu.

Jednak najgorszym wrogiem nekromantów nie są inni ludzie, lecz magia czarnoksięska, jaką władają. Z biegiem czasu, wielu nekromantów nabawia się fizycznych deformacji, takich jak *trupi wygląd* lub *odór*. Te deformacje, wraz z ożywieńcami, którymi otaczają się nekromanci, jeszcze bardziej odsuwa tę klasę magów od reszty społeczeństwa. Życie nekromanty jest niezwykle samotne, co często prowadzi do zaburzeń psychicznych i szaleństwa. Zastanawiające jest, dlaczego w obliczu takich zagrożeń i konsekwencji, ktokolwiek decyduje się podążać ścieżką nekromancji.

Jedną z najczęstszych motywacji jest fakt, że śmierć to chleb powszedni dla mieszkańców Starego Świata. W obliczu chociażby zmutowanych bestii, jakie nawiedzają Drakwald, lub szalejących plag, życie ludzkie jest niezwykle kruche. Nie wszyscy ludzie są w stanie pogodzić się z własną śmiertelnością. Takie osoby próbują powstrzymać śmierć najczęściej za pomocą pancerzy, amuletów, eliksirów, albo pobożnych modlitw. Relikwie zmarłych wybrańców i religijne ikony są niezwykle wysoko cenione. Wiele osób nosi przy sobie kosmyk lub kostkę truposza, co ma chronić przed złą magią. Nieliczni postanawiają stawić czoła przeznaczeniu i zapanować nad własnym życiem, a raczej śmiercią.

MAGISTROWIE KOLEGIÓW MAGII:

Magistrowie Kolegiów Magii to adepci magii oraz inne wrażliwe na magię osoby, które dzięki łutowi szczęścia, pieniądzom, wpływom lub możnym opiekunom odebrały edukację w jednym z ośmiu Kolegiów Magii. To zróżnicowana społeczność, zazwyczaj składająca się pospołu z dziwaków i wielkich indywidualności. Nauki udzielane w poszczególnych Kolegiach różnią się od siebie, jednak wszystkie oferują najbardziej zaawansowane szkolenie w zakresie umiejętności posługiwania się magią, dostępne ludziom w Starym Świecie. Magistrowie to jedyni licencjonowani czarodzieje w Imperium. Tylko oni mogą w zgodzie z prawem publicznie splatać zaklęcia.

INNI ADEPCI MAGII W STARYM ŚWIECIE:

W Starym Świecie istnieją również inni adepci magii, na przykład magowie-kultyści, czarnoksiężnicy Chaosu, bretonnskie czarodziejki, czy lodowi magowie Kisleva. Niektórzy z nich są przyjaźnie nastawieni, a inni wprost przeciwnie. Niektórzy natomiast wcale nie są ludźmi.

NAUKA MAGII & SZTUK MAGICZNYCH:

Niewiele dzieci marzy o nauce magii, a jeśli nawet, są to wyłącznie fantazje i marzenia, które nigdy nie zostają zrealizowane. Od tej reguły bywają jednak wyjątki, chociaż mało kto podejrzewa u siebie istnienie talentu magicznego. Co więcej, w Imperium panuje przekonanie, że oddanie dziecka w termin czarodziejowi to wyjątkowo błędna decyzja. Młody człowiek, który nalega na wysłanie go do Altdorfu, na naukę magii, zazwyczaj trafia do rygorystycznej szkoły dla klery lub ojciec kijem wybija mu z głowy głupie mrzonki. Większość zacofanych wieśniaków nawet nie ma pojęcia, że istnieje jakaś szkoła magii i uważa, że jedyny Imperator, który tolerował czarodziei, to

znany wyłącznie z bajań pieśniarzy Magnus Pobożny. Niestety, dzieci ze wsi mają niezwykle nikłą szansę trafić pod opiekę nauczyciela magii.

POTOMSTWO MAGISTRÓW:

Imperialne Kolegia Magii uważają celibat za właściwy stan cywilny dla magów. Oczywiście, istnieją Magistrowie, którzy mają na ten temat zupełnie inne poglądy i nie tylko utrzymują bliskie związki z ukochanymi, ale z radością wychowują swoje potomstwo.

Kolegia Ametystu i Światła wymagają ścisłego celibatu, Magistrom tych Kolegiów nie wolno podejmować kontaktów cielesnych z innymi kobietami lub mężczyznami. Krążą pogłoski, jakoby Wiatry Magii tych dwóch Kolegiów całkowicie odbierały swoim użytkownikom chęć i możliwość utrzymywania takich związków. Kolegia Metalu i Niebios nie wysuwają takich zakazów, lecz Magistrowie tych Kolegiów zazwyczaj są pochłonięci prowadzonymi badaniami w stopniu wykluczającym małżeństwo czy opiekę nad dziećmi. Nikt tak naprawdę nie wie, jakie prawa w tej dziedzinie rządzą Kolegiami Cienia i Bursztynu, gdyż Kolegia te słyną ze swej skrytości. Powszechnie wiadomo natomiast, że Magistrów Kolegiów Jadeitu i Płomienia nie obowiązują żadne wewnętrzne ani zewnętrzne zakazy dotyczące związków i kontaktów cielesnych.

Należy pamiętać, że istotą Wiatru *Ghyran* jest płodność i chęć posiadania potomstwa, a zatem zakładania rodziny. Czarodzieje i czarodziejki Kolegium Jadeitu często ulegają podszeptom Wiatru, z którego czerpią energię, i doczekują się licznego potomstwa. Po osiągnięciu odpowiedniego wieku niemal wszystkie ich dzieci trafiają na szkolenie do Kolegium Jadeitu.

Natomiast jeśli chodzi o Kolegium Płomienia, Czerwony Wiatr *Aqshy* to esencja pasji, emocji oraz umiłowania wolności i przełamywania wszelkich barier lub ograniczeń. Nic dziwnego, że Ogniści Czarodzieje mają liczne potomstwo, choć tylko niektórzy z ojców lub matek decydują się na wychowywanie swoich dzieci. Członkowie rodzin czarodziei *Aqshy* są obdarzeni gorącym temperamentem oraz nadzwyczaj kłótliwi. Z tego powodu rzadko żyją ze sobą w zgodzie i szczęściu.

POTOMSTWO CZAROWNIKÓW & GUŚLARZY:

Czarownicy i guślarze doczekują się dzieci znacznie częściej niż imperialni Magistrowie. Na wsi liczne potomstwo jest czymś naturalnym, a jego brak - rzeczą mocno podejrzaną. Wiele czarownic i guślarzy przekazuje całą swoją wiedzę potomstwu. Jednak uczenie dzieci sztuk magicznych to olbrzymie ryzyko. Po pierwsze, magia opanowana domowym sposobem jest niepewna i przy braku jasnych reguł posługiwania się nią, dziecko może popełnić jakiś straszliwy błąd. Jednak dzieci, które przeżyły szkolenie, zazwyczaj wyrastają na potężniejszych czarodziei niż ich rodzice. W Imperium aż huczy od plotek o rodzinach czarowników, siostrach-czarodziejkach, czy nawet opętanych przez demony malutkich dzieciach, które gołymi rękami mordują całe wioski.

SPONTANICZNE PRZEJAWY TALENTU MAGICZNEGO:

Istnieję udokumentowane przypadki zwykłych dzieci, które nagle zaczęły objawiać talent magiczny. Zazwyczaj przesądni rodzice gotowi są podejrzewać, że ich dziecko opętał jakiś demon. Najczęściej kończy się to na bolesnych, a niekiedy śmiertelnych dla dziecka egzorcyzmach. Zdarza się też, że niektórzy obłąkani i fanatyczni kapłani lub bezduszni właściciele ziemscy nakazują natychmiastowe zgładzenie takiego dziecka, chcąc uniknąć potencjalnych kłopotów. Ponieważ religia i prawo świeckie zakazuje dzieciobójstwa, niemowlęta i małe dzieci podejrzane o *czarostwo* lub *opętanie* często zostawiane są w głębokich lasach na pastwę dzikich zwierząt.

Niektóre dzieci, od urodzenia obdarzone talentem magicznym lub przejawiające go w późniejszych latach życia, mają to szczęście, że trafiają do któregoś z Kolegiów Magii. Tam otrzymują pełne i legalne wykształcenie w zakresie postrzegania i manipulowania magią, a także uczą się w bezpieczny sposób splatać proste zaklęcia. Mówi się jednak, że dzieci porzucone w lasach czeka lepszych los niż młodzieńców i dziewczęta, którzy codziennie będę ryzykować utratę zmysłów lub mutacje stukając się z najbardziej niebezpieczną energią świata.

KOLEGIA MAGII:



Jedynymi licencjonowanymi szkołami magii na ziemiach Lenna Sigmara są Imperialne Kolegia Magii. I choć istnieje zasadnicza różnica pomiędzy Kolegiami Magii a Tradycjami Magii, to jednak większość mieszkańców Imperium używa tych określeń zamiennie.

TRADYCJE A KOLEGIA MAGII:

Kolegia Magii to zarazem ośrodki naukowe i organizacje polityczne. Kolegium to nic innego jak zespół kilku budynków oraz zamieszkujący tam uczniowie, Magistrowie oraz służba. W skład budynków każdego Kolegium wchodzi budynek główny wzniesiony na życzenie Imperatora, w którym rezyduje Patriarcha lub inni wysocy rangą czarodzieje. Umożliwia to władzom Imperium szybko kontakt z przedstawicielami danego Kolegium.

Tradycje Magii to natomiast wiedza, osobowość, filozofia, ideały, rytuały, zwyczaje oraz cele, które Kolegia Magii przekazują swoim uczniom. Tradycje Magii to również tajne organizacje o ściśle sprecyzowanych motywacjach i dążeniach. Imperialni Magistrowie twierdzą, że charakter ich Tradycji nie wynika z imponujących budynków czy wiedzy zgromadzonej w zakurzonych bibliotekach, lecz jest tworzony poprzez aktywną manipulację magią i ucieleśnianie założeń oraz istoty Wiatru Magii, na którym opiera się dana Tradycja.

NAUKA MAGII:

Chociaż Kolegia w Altdorfie są oficjalnymi ośrodkami nauczania sztuk magicznych, ich organizacja nie przypomina struktury zwyczajnych uniwersytetów. Uczniowie nie mieszkają w akademikach, nie uczęszczają na wykłady, kiedy najdzie ich na to ochota, a wieczorami nie chodzą do karczm, by pić i tańczyć. Zamiast tego poznają tajniki wiedzy Kolegiów i z tego powodu rzadko opuszczają teren szkoły bez ścisłego nadzoru.

Kolegia to miejsca, w których osoby o podobnych doświadczeniach i podobnych zainteresowaniach, spotykają się, aby poszerzyć swoją wiedzę i ćwiczyć umiejętności. W Kolegiach znaleźć można laboratoria i sale spotkań, w których najbystrzejsi uczeni czarodzieje dyskutują o poważnych i trudnych zagadnieniach, oraz rozwiązują najtrudniejsze zagadki, jakie stawia przed ludźmi fizyczna i magiczna rzeczywistość. Do Kolegium trafiają też nieszczęśnicy, u których magiczny talent objawił się późno. Władze Imperium dają tym pechowcom jasny wybór - albo nauczą się oni kontrolować swój dar pod nadzorem Magistrów, albo zostaną spaleni na stosie. Tak czy inaczej, do Kolegium Magii wstąpić mogą jedynie osoby wykazujące jakiś magiczny talent. Zwykły ciekawy magii żak lub bakałarz, choćby był bogaty i wpływowy, nie uzyska dostępu do wiedzy zgromadzonej przez Magistrów jakiejkolwiek licencjonowanej Tradycji Magii.

Z DALA OD KOLEGIUM:

Magistrowie nie mieszkają wyłącznie w budynkach swojego Kolegium - wprost przeciwnie, większość z nich rozsiana jest po całym Imperium. Z tej przyczyny, wielu magów dobiera i szkoli uczniów poza Kolegium. Większość Magistrów koresponduje często ze swoimi Kolegiami, dbając o regularną wymianę wiedzy i informacji, a co najważniejsze, o jedności organizacji.

POŁOŻENIE KOLEGIÓW:

Wszystkie osiem Kolegiów Magii znajduje się w Altdorfie. Miasto leży u zbiegu wielkich rzek Reik i Talabeck, które po połączeniu swych wód wpadają do Morza Szponów. Niezwykle korzystna lokalizacja sprawia, że Altdorf stanowi dogodny ośrodek handlu z trzema innymi miastami: Nuln, Talabheim i Marienburgiem. Altdorf jest najbogatszym i najgęściej zaludnionym miastem Imperium. Jest również administracyjną stolicą królestwa i siedzibą wielu zamożnych, arystokratycznych rodów. W Altdorfie znajduje się także Katedra Sigmara oraz słynna Imperialna Akademia Inżynierii.

Ponieważ Kolegia Magii mieszczą się właśnie w Altdorfie, w mieści tym żyje więcej Magistrów i innych użytkowników magii niż w jakimkolwiek innym mieście Starego Świata. Naturalne jest więc, że mieszkańcy stolicy są nieco bardziej oswojeni z obecnością magii niż inni obywatele Imperium.

Chociaż mieszkańcy wielu miast nie są przychylnie nastawieni do czarodziei, w Altdorfie zwykli ludzie za punkt honoru stawiają sobie zachowanie całkowitego spokoju w obliczu zjawisk nadprzyrodzonych, nawet tych, które innych ludzi skłoniłyby do panicznej ucieczki. Wstydem jest przecież okazać zaskoczenie lub strach na widok kolorowych iskier sypiących się z dłoni roześmianego maga. Pomimo pozornej wyrozumiałości wobec działań czarodziei, Altdorfczycy doskonale zdają sobie sprawę z faktu, że magia to niezwykle groźna siła.

Pomijając niuanse, Altdorf to przede wszystkim dom czarodziei i zwykli mieszkańcy muszą się z tym pogodzić.

ROZWÓJ KOLEGIÓW MAGII:

Przez kilka pierwszych dziesięcioleci swojego istnienia, Kolegia Magii wyłącznie uczyły i pomagały opanować sztuki magiczne. W tym okresie Kolegia Magii winne były posłuszeństwo jedynie Imperatorowi Magnusowi, choć czarodzieje poczuwali się także do lojalności wobec Teclisa. Daleko posunięta autonomia prawna Kolegiów została zagwarantowana przez samego Magnusa, który obawiał się, że inni możnowładcy Imperium będą negatywnie nastawieni do świeżo założonej szkoły magii i będą próbowali jej szkodzić. Należy jednak zaznaczyć, że w pierwszych latach istnienia Kolegiów nikt oprócz Magnusa nie chciał mieć nic wspólnego z magami i *nieczystą* magią.

Chociaż Inwazja Chaosu doprowadziła do zjednoczenia wszystkich prowincji, wciąż były krwawe zatargi i rodowe waśnie. Ludzie nadal lękliwie wspominali brutalne czasy Wieku Trzech Imperatorów. Magnus całkiem słusznie obawiał się, że może nadejść dzień, w którym Książęta-Elektorzy wykorzystują czarodziei do ataku na wrogie im prowincje i rozpoczną straszliwą magiczną wojnę domową. Z tego powodu kontakt zwykłych ludzi z Kolegiami został drastycznie ograniczony. Magistrowie zostali zobowiązani do przebywania przez większość czasu na terenie swojego Kolegium, a mieszkańcy Imperium otrzymali zakaz wstępu na teren szkół magii.

Wraz z upływem lat uchwalono nowe ustawy i prawa, które precyzowały, w jakich okolicznościach Książę-Elektor może zwrócić się do Kolegium Magii o pomoc w prowadzeniu działań militarnych. Była to najtrudniejsza do uchwalenia regulacja prawna w historii Imperium, gdyż każdy Elektor życzył sobie swobodnego dostępu do usług imperialnych czarodziei. W końcu zdecydowano, że Elektorzy mogą podpisywać z Kolegiami prywatne traktaty, pod warunkiem, iż nie będą one stały w sprzeczności z tak zwanym *Imperialnym Dekretem o Magii* spisanym przez Imperatora Magnusa i jego doradców. Edykt ten miał zagwarantować pełną neutralność Magistrów w przypadku wybuchu kolejnej wojny domowej. Pierwszym obowiązkiem Kolegiów miało być bowiem stanie na straży jedności i dobrobytu Imperium, które w tamtym okresie wcale nie chciało pozostać zjednoczone. Na Magistrów został nałożony obowiązek wycofania się z każdego traktatu czy zobowiązania, które mogłoby doprowadzić do zamieszania ich w konflikt wewnętrzny podsycany przez żądnych władzy Elektorów.

Dzięki przyjętym regulacjom prawnym, Magistrowie mogli pojawiać się na polu bitew tylko reprezentując interesy całego Imperium, a nie jego poszczególnych prowincji. Oczywiście, nie zawsze udawało się to prawo egzekwować. Szkolenie w Kolegium kończyli członkowie rodzin lub wasale niektórych Elektorów. Pomimo przysiąg złożonych Kolegiom, nadal okazywali lojalność wobec dawnego pana. Warto jednak zauważyć, że do dnia dzisiejszego żaden imperialny Magister nie wziął udziału w wojnie domowej, ani nie doprowadził swoimi czynami do wybuchu takiego konfliktu.

Dla uczonych żyjących obecnie w Imperium jasne jest, że Magnus był Imperatorem o niezwykle szerokich horyzontach. Spisany przez niego *Imperialny Dekret o Magii* wyprzedzał swoje czasy, bowiem gdy powstawał, Magistrowie byli jedynie prostymi wiejskimi guślarzami wytrenowanymi w sztuce magicznej walki przez elfich arcymagów. Żadnemu z ówczesnych arystokratów przez myśl nawet nie przyszło, że kiedyś ci dziwacy ze wsi staną się zapraszanymi na salony, najbardziej zaufanymi doradcami elit władzy.

Jednak Magnus rozumiał, że szkolenie, jakie otrzymywali Magistrowie w Kolegiach, czyni z nich ludzi wykształconych, oczytanych, a przede wszystkim świadomych sytuacji politycznej, a tym samym tworzących zupełnie nową klasę społeczną i polityczną. W rozumieniu Magnusa, obowiązkiem każdej rodziny, czy to bogatej czy biednej, żyjącej na wsi lub w mieście, wykształconej lub prostej, było oddawanie dzieci wykazujących talent magiczny do imperialnej szkoły magii. Bardzo szybko okazało się jednak, że do Kolegiów trafiają głównie dzieci pochodzące z bogatszych miejskich rodzin szlacheckich, kupieckich, czy uczonych. Powód był prosty. W wykształconym i światowym środowisku trudniej było ukryć magiczny talent swojego potomstwa. Co więcej, odesłanie takiego dziecka do Kolegium wydawało się znacznie mniejszym ryzykiem niż ukrywanie go, a w rezultacie narażanie się na oskarżenia o bezprawne praktykowanie sztuk magicznych bądź pomoc w praktykowaniu *nieczystej* magii. Oskarżenie takie mogło łatwo doprowadzić do egzekucji całej rodziny lub konfiskaty majątku. Rodziny biedne lub mieszkające na wsi miały znacznie mniej do stracenia i chętniej ukrywały swoje obdarzone magicznym darem potomstwo.

A zatem do Kolegiów trafiały przede wszystkim wrażliwe na magię dzieci szlachty, kupców i światłych uczonych. Kształcone od małego, znające języki obce, piśmienne i oczytane dzieci przyniosły ze sobą do Kolegiów zrozumienie polityki, dyplomacji, sztuki militarnej, a nawet etykiety, czyli wiedzę, która oficjalnie w Kolegiach wykładana nie była. Gdy pierwsze pokolenie uzdolnionych magicznie i wykształconych na poziomie akademickim dzieci dorosło, ta szersza świadomość świata objęła wykładowców Kolegiów i była przekazywana razem z naukami magicznymi następnym pokoleniom uczniów.

Jak już wspomniano, tylko Kolegia otrzymały imperialne przyzwolenie na nadanie tajników magii. Choć niechętnie, Kult Sigmara przychylił się do decyzji Imperatora, udzielając Magistrom dyspensy na publiczne czarowanie. Ponieważ Kolegia istnieją legalnie oraz wprowadzono obowiązek oddawania utalentowanych magicznie dzieci do terminu, wiele imperialnych kultów religijnych ze zdwojoną energią prowadzi poszukiwania nielicencjonowanych czarodziei oskarżanych o używanie magii czarnoksięskiej.

Dla wielu ekstremistów, takich jak na przykład Inkwizycja Sigmara, nikt nie ma prawa korzystać z magii bez nadzoru Kolegiów. Lojalni poddani Imperium z pewnością udają się na szkolenie i zaprzysiężenie do Kolegiów w Altdorfie, natomiast wszyscy inni powinni być potępieni jako użytkownicy *nieczystych* mocy, a w konsekwencji spaleni za konszachty z demonami.

KOLEGIA W CZASACH OBECNYCH:

Od założenia Kolegiów Magii przez Imperatora Magnusa minęły niemal dwa wieki. Kolegia rozkwitły, zwiększając swoją wiedzę i umiejętności posługiwania się magią, jak również zdobywając coraz większe wpływy na arenie politycznej. Obecnie, pomimo swoich względnie niewielkich rozmiarów, Kolegia Magii stanowią jedną z największych potęg politycznych Imperium. Niewiele osób jednak zdaje sobie z tego sprawę - z oczywistych względów Kolegia wolą nie afiszować się ze swoimi wpływami.

Kolegia i ich Magistrowie zazdrośnie strzegą swojego prawa do praktykowania magii. Powszechnie wiadome jest, że Kolegia podpisały traktaty z prawie wszystkimi znaczącymi rodami szlacheckimi i kupieckimi w Imperium. Pomimo tego, pozostają pod stałą obserwacją przedstawicieli Kultu Sigmara, a w szczególności Inkwizycji. Mieszkańcy Imperium wciąż wykazują skrajną nieufność wobec magii i czarodziei. Wielu prowincjonalnych władyków nadal wierzy w *nieczysty* charakter magii. Powszechne są też spiskowe teorie, zarzucające czarodziejom najróżniejsze knowania.

Chociaż Magnusem nie kierowała chęć kształcenia wyłącznie czarodziei bitewnych, nauki Teclisa i Finreira zwracały pierwszych legalnych adeptów magii w tym właśnie kierunku. Chociaż od początku Kolegia dysponowały sporym zasobem pomniejszych, acz użytecznych zaklęć nie będącymi czarami bojowymi, prawie sto lat zajęły badania wypełniające dotkliwe luki w ogólnej wiedzy magicznej Magistrów.

Dzisiaj zasięg i wpływy Kolegiów rozciągają się na teren całego Imperium. Czarodzieje, ich uczniowie, posiadłości i filie Kolegiów, a także partnerzy związani kontraktami lub traktatami, rozrzuceni są po najdalszych zakątkach Starego Świata. Imperator Karl-Franz osobiście czuwa nad rozwojem i umocnieniem potęgi Kolegiów Magii - jest chyba najhojniejszym patronem i orędownikiem od czasów Magnusa. Choć jest Imperatorem oraz Księciem-Elektorem bogatej prowincji Reikland, stale umacnia więzy pomiędzy swoim urzędem a najbardziej wpływowymi organizacjami w królestwie, a zwłaszcza w stolicy. Chociaż pod względem znaczenia Kolegia Magii nie dorównują Kultowi Sigmara, wielu przyznaje im zaszczytne drugie miejsce. Warto zaznaczyć, że Kolegia odpowiadają za swoje poczynania wyłącznie przed urzędem Imperatora, mogą więc swobodnie ignorować pozostałe władze administracyjne lub religijne kraju.

Ciekawostką jest fakt, że Kolegia podlegają Imperatorowi w trójnasób. Po pierwsze, za wyjątkiem Kolegium Bursztynu, wszystkie imperialne szkoły magii znajdują się na terenie Altdorfu, a zatem mieszkańcy Kolegiów oficjalnie podlegają prawom miejskim oraz władzy księcia miasta - Karla-Franza. Magistrowie Wiatru *Ghur* założyli swoją siedzibę poza granicami Altdorfu, na dzikich Bursztynowych Wzgórzach, a zatem oficjalnie należą do mieszkańców prowincji Reikland i podlegają władzy Księcia-Elektora prowincji, którym również jest Karl-Franz.

Po drugie, Kolegia obowiązuje *Imperialny Dekret o Magii*. Ustawa ta narzuca Kolegiom całkowitą lojalność wobec Imperatora, bez względu na to, gdzie tenże rezyduje. Od kilku pokoleń berło Imperatora spoczywa w rękach Książąt Altdorfu, a obecnym Imperatorem jest właśnie Karl-Franz.

Po trzecie, Imperator jest największym darczyńcą Kolegiów Magii, których istnienie i funkcjonowanie, oczywiście z nielicznymi wyjątkami, w olbrzymim stopniu zależy do państwowych dotacji. W rezultacie, Kolegia Magii dbają o to, aby zapewnić Karlowi-Franzowi wsparcie we wszelkich sprawach, w których mogą być pomocne. Czy postawa taka wynika z poczucia lojalności wobec Imperatora, czy z uzależnienia od jego pieniędzy, pozostaje tematem dysput. Wielu innych Elektorów protestuje przeciwko tak ścisłym kontaktom pomiędzy Imperatorem a Kolegiami Magii. Z niechęcią komentując preferencyjny sposób traktowania Książąt Altdorfu przez Magistrów. Oczywiście, komentarze te w żaden sposób nie wpływają na zachowanie się Kolegiów Magii, ani na decyzje podejmowane wewnątrz ich murów.

Za czasów urzędowania poprzedniego Najwyższego Patriarchy, Thyrusa Bormanna, Radę Elektorów Imperium poddano pewnym naciskom, w wyniku których Najwyższy Patriarcha miał uzyskać miejsce w radzie oraz prawo głosu w przyszłych wyborach Imperatorów. Pomysł ten spotkał się z gwałtownym sprzeciwem wszystkich Elektorów oprócz Karla-Franza i tradycyjnie neutralnego Starszego Krainy Zgromadzenia. Sprzeciw wynikał z przekonania, że Najwyższy Patriarcha zawsze wykorzysta swój głos, by wesprzeć kandydującego Księcia Altdorfu. W tym momencie mógłby on liczyć na pięć pewnych głosów: swój jako Elektora Reikland, głos Najwyższego Patriarchy oraz głosy Wielkiego Teogonisty i dwóch Arcylektorów Kultu Sigmara.

Rzecz jasna, Sigmaryci również sprzeciwili się przyznaniu prawa głosy czarodziejowi. Inni Elektorzy argumentowali, że głos ten zakłóci równowagę władzy, przechylając szalę zdecydowanie na korzyść Książąt Altdorfu. Starszy Krainy Zgromadzenia przyznał, iż faktycznie głos Najwyższego Patriarchy zaburzy dotychczasowy rozkład sił, lecz w jego opinii Patriarsze taki głos się należy, skoro głosy otrzymali też Wielki Teogonista i dwóch Arcylektorów Kultu Sigmara oraz Ar-Ulryk. Do otwartego starcie w radzie nie doszło, lecz od plotek na ten temat huczy już na każdym szlacheckim dworze w Imperium. Chociaż obecnie Najwyższy Patriarcha nie posiada prawa głosu w Radzie Elektorów, przyznano mu stały urząd przedstawiciela Imperialnych Kolegiów Magii na dworze Imperatora. Najwyższy Patriarcha jest doradcą Imperatora w sprawach związanych z magią i nauką oraz we wszystkich innych kwestiach, na temat których uzna za stosowne wyrazić swoją opinię szeroko pojęta społeczność czarodziei.

IMPERIALNY DEKRET O MAGII:

Dzięki rozmowom z Mistrzami Wiedzy Teclisem i Finreirem, Imperator Magnus zrozumiał, że nauki które odebrał od sigmaryckich teologów były

słuszne - cała magia pochodzi z tej samej Pustki z której narodzili się bogowie Chaosu. Jednak ludzcy czarodzieje stawili opór potędze Zła, przyczyniając się do odparcia Inwazji. Magnus wierzył, że w przyszłych starciach z Chaosem czarodzieje mogą okazać się jeszcze bardziej przydatni, zwłaszcza jeśli zapewni się im odpowiednie szkolenie oraz staranny nadzór.

Kilka miesięcy po zwycięskim powrocie z Kisleva do Nuln, Imperator Magnus w obecności wszystkich pozostałych przy życiu Elektorów, zniósł zakaz praktykowania i uczenia magii. Projekt ustawy spotkał się z gorącym sprzeciwem, zwłaszcza Wielkiego Teogonisty Sigmara i arcykapłana Kultu Ulryka. Jednak Magnus, dzięki sile swej woli, umiejętnością perswazji oraz politycznym wpływom, jakie zapewniło mu spektakularne zwycięstwo nad Hordą Chaosu, doprowadził do przegłosowania spornego dekretu.

Imperialne Kolegia Magii zostały formalnie założone w AS2304, w ramach wprowadzonych przez Magnusa poprawek do prawa imperialnego. Aby zapewnić Kolegiom prawo i swobodę w nauczaniu oraz praktykowaniu magii, kierując się radami Teclisa, Finreira, Teogonisty Kultu Sigmara, Ar-Ulryka oraz wielu szanownych arystokratów i generałów, Magnus sporządził i rok później ogłosił *Imperialny Dekret o Magii.* Jego postanowienia definiowały prawny aspekt funkcjonowania Kolegiów Magii oraz gwarantowały Imperium stały napływ wyszkolonych, a przede wszystkim godnych zaufania Magistrów, którzy przysięgali bronić swojego kraju, jeśli zajdzie taka potrzeba. *Imperialny Dekret o Magii* wprowadzał także ograniczenia w posługiwaniu się magią. Zakaz dotyczył każdego, kto nie jest członkiem Kolegium, i takie osoby mogły zostać uznane winnymi uprawiania magii czarnoksięskiej. Karą za nielegalne praktykowanie i uczenie magii miało być, zależnie od okoliczności, wygnanie lub spalenie na stosie.

Imperialny Dekret o Magii nadawał Magistrom nowo utworzonych Kolegiów Magii *prawo do prowadzenia badań magicznych oraz praktykowania Taumaturgii dla dobra Imperium, wyłącznie na jego terenie, czyli w obrębie jego obecnych i przyszłych granic.* Zapisy *Dekretu* są wiążące dla wszystkich władz administracyjnych Imperium. Każdy nielegalny lub nieuzasadniony atak na Kolegia, choć niekoniecznie na pojedynczego czarodzieja, musi być traktowany jak na atak na osobę Imperatora i rozumiany w kategoriach zdrady stanu. Zapisy *Dekretu* w odniesieniu do adeptów Imperialnych Kolegiów Magii są równie surowe. Złamanie zapisanych w nim postanowień najczęściej jest karane śmiercią. W przypadku, gdy całe Kolegium zostanie uznane winnym łamania zapisów Dekretu, traci prawo istnienia i praktykowania magii.

Poza wymienionymi powyżej postanowieniami, *Imperialny Dekret o Magii* reguluje inne sprawy, między innymi wprowadza restrykcje dotyczące sprawowania władzy politycznej przez Magistrów, ogranicza listę urzędów, które może objąć Magister i tym podobne. Definiuje również właściwe dla Magistrów normy zachowań w życiu codziennym.

Dekret nie rozpatruje oczywiście wszystkich możliwości, pozostawiając sporo niedomówień, które od dwustu lat są skrzętnie wykorzystywane zarówno przez Magistrów, jak i łowców czarownic. Dla przykładu, toczące się obecnie publiczne debaty dotyczą dokładnego znaczenia terminu *słuszna potrzeba* w odniesieniu do postanowienia szóstego i terminu *odpowiednie wsparcie* w punkcie ósmym. To tylko nieliczne z przykładów swobodnej interpretacji zapisów prawnych *Dekretu.* Niektórzy magowie wpadali w poważne tarapaty z powodu publicznego zapalenia świeczki przy użyciu magii, natomiast innym odrzucenie prośby Elektora o udział w kampanii wojennej uchodziło na sucho, ponieważ zaoferowali władcy *wsparcie* innego rodzaju, z którego ten nie zdecydował się korzystać.

Nie wydaje się możliwe, aby błyskotliwy i zaangażowany politycznie przywódca, jakim był Magnus Pobożny, nie dostrzegał niejednoznaczności w przygotowywanych zapisach prawnych. Debatuje się, że być może nieścisłości wkradły się w tekst *Dekretu* na skutek starć i negocjacji różnych zaangażowanych w sprawę stronnictw. Istnieje również teoria głosząca, że sam Magnus chciał, aby po jego śmierci prawo dotyczące magów mogło być traktowane elastycznie, tak aby żadne ze stronnictw nie było w stanie przejąć całości władzy i stłamsić przeciwnika politycznego.

Ta druga hipoteza wydaje się bardziej prawdopodobna, gdyż w AS2304, a więc nieco wcześniej, Magnus wydał akt prawny zwany *Obsydianowym Edyktem.* Edykt ten nakładał na Kult Sigmara prawo i obowiązek ścigania oraz likwidowania wszelkich przejawów nekromancji, demonologii, czarnoksięstwa i oddawania czci Mrocznym Bogom. Łowcy czarownic zostali publicznie uznani za praworządną siłę Imperium mającą zezwolenie na tropienie, sądzenie, a nawet egzekucję wiedźm, czarowników, czarnoksiężników, nekromantów, mutantów, wyznawców Chaosu oraz innych renegatów i heretyków. Co niezwykle istotne, *Edykt* zakazywał łowcom naprzykrzania się sankcjonowanym Magistrom Kolegiów Magii oraz ich uczniom. Zakaz ten nie dotyczył czarodziei, którzy złamali postanowienia *Imperialnego Dekretu o Magii* i zostali wydaleni z Kolegium przez odpowiednie władze. Ponadto, łowcy czarownic otrzymali prawo interwencji zawsze wtedy, gdy byli bezpośrednio świadkami popełnienia przestępstwa przez licencjonowanego czarodzieja.

Łowcy czarownic zobowiązani zostali do przekazania Kolegiom Magii każdej wrażliwej na magię osoby, która nie skończyła dwudziestego piątego roku życia i nie była winna oddawania czci demonom, parania się magią czarnoksięską lub innych magicznych przestępstw.

Pomimo istnienia aktów prawnych regulujących postępowanie zarówno czarodziei, jak i łowców czarownic, te dwie organizacje nie słyną z układnej współpracy.

Imperialny Dekret o Magii

I. Magister musi być nasamprzód lojalny wobec prawa i ideałów Imperium Świętego Sigmara, którego tenże *Dekret* jest nieodłącznym prawem. Magister lojalność winien jest następnie praworządnie wybranemu Imperatorowi Imperium Świętego Sigmara. Dalej Magister podporządkowany jest Najwyższemu Patriarsze Kolegiów Magii, prawom i ideałom swojego Kolegium, woli Patriarchy swojego Kolegium i władzom administracyjnym, którym przyjdzie mu służyć w trakcie pełnienia swoich obowiązków wobec Imperium. Na koniec, Magister na uwadze musi mieć wolę czarodziei własnego Kolegium, którzy rangą go przewyższają.

II. Żadnemu Magistrowi nie wolno, w imię własnych korzyści finansowych lub politycznych, świadomie działać na szkodę Imperium lub utrudniać wprowadzania w życie postanowień Imperatora. W żadnym wypadku Magistrom nie wolno dążyć do obalenia Imperatora.

III. Magistrowie, podobnie jak inni lojalni obywatele, zobowiązani są przestrzegać prawa Imperium Świętego Sigmara, bez względu na to, w której prowincji, regionie lub mieście przebywają. Ponadto, Magistrowie otrzymują przyzwolenie na prowadzenie badań magicznych i rzucanie czarów dla dobra Imperium.

IIII. Kolegia otrzymują przyzwolenie na badanie, dokumentowanie, praktykowanie oraz eksperymentowanie z magicznymi siłami obecnymi na tym świecie, pod warunkiem, że przestrzegać będą zasad ustanowionych przez Teclisa z Ulthuanu oraz reguł zapisanych w niniejszym *Dekrecie*, a w sercach i umysłach dochowają wiary Imperium Świętego Sigmara.

V. Kolegia mają prawo przyjmować do terminu uczniów oraz udzielać im przyzwolenia na badania, dokumentowanie, praktykowanie oraz eksperymentowanie z magicznym siłami obecnymi na tym świecie, pod warunkiem, iż wspomniana wiedza i umiejętności zostaną przez tychże wykorzystane wyłącznie dla dobra Imperium.

VI. Magistrom nie wolno rzucać czarów poza polami bitew, a w szczególności w miejscach publicznych, bez wyraźnego zezwolenia Imperatora, Elektorów Imperium Świętego Sigmara lub innych upoważnionych przez niniejszy *Dekret* osobistości, chyba że zachodzi słuszna potrzeba rzucenia pewnych czarów lub zaklęć.

VII. Magistrom zakazuje się studiować przeklętych Tradycji magii czarnoksięskiej. Magistrowie, którzy złamią tenże zakaz, winni są zdrady wobec Imperatora, a tym samym jako heretycy mają ponieść śmierć na stosie.

VIII. Na życzenie Elektora, Kolegia zobowiązane są udzielić mu odpowiedniego wsparcia w każdej sprawie.

VIIII. Kolegia muszą być zawsze gotowe wesprzeć armie Imperium lub Elektorów, chyba że taki akt prowadziłby do secesji prowincji imperialnej, lub zaszkodził systemowi elektorskiemu lub władzy Imperatora, który rządzi w imieniu Sigmara, lub zaprzeczałby ideałom i charakterowi Imperium Świętego Sigmara.

X. Na życzenie Imperatora, Kolegia zobowiązane są do ochrony misji dyplomatycznych oraz innych przedsięwzięć, również militarnych, mających na celu dobro Imperium Świętego Sigmara.

XI. Podczas ich służby u Elektorów Imperium Świętego Sigmara, Magistrów oczekiwać winno uczciwe traktowanie, szacunek oraz wygody należnie szlachcie.

XII. Magistrowie mogą zatrudniać się u wszelkich osób prywatnych i duchownych, rodów szlacheckich i kupieckich gildii, pod warunkiem, że pracodawca ten nie jest wrogiem Imperium Świętego Sigmara oraz że kontrakt ten nie naruszy postanowień niniejszego *Dekretu*.

XIII. Na Magistrach ciąży też obowiązek poszukiwania użytkowników magii żyjących na terenie Imperium Świętego Sigmara, w celu oceny, czy osoba ta nadaje się do wstąpienia do terminu Kolegium. Jeśli szkolenie odnalezionego czarodzieja okaże się niemożliwe, Magistrowie mają obowiązek powiadomić Templariuszy Płonącego Serca lub Świętą Inkwizycję Sigmara, a w przypadku gdy odnaleziony adept magii stanowi bezpośrednie zagrożenie dla ludu Imperium, osobiście dopilnować jego zgładzenia.

XIIII. Magistrowie mają przykazane udzielać wszelkiego wsparcia Templariuszom Płonącego Serca, jeśli zakon ten przedstawi zadawalające dowody wskazujące na to, że jakiś czarodziej na tyle zaprzedał duszę potęgom nieczystym, że bez magicznego wsparcia nie sposób go schwytać lub pokonać.

XV. Magistrowie mają obowiązek dołożyć wszelkich starań, aby wykryć oraz uniemożliwić spiski i skierowane przeciwko Imperium intrygi, jak również ukrócić poczynania zdrajców, wrogów oraz istot nadprzyrodzonych, z którymi walka przekracza możliwości władz Imperium, Templariuszy Płonącego Serca lub Świętej Inkwizycji Sigmara. W szczególności Magistrowie przyczynią się do zniszczenia wszelkich magicznych i heretyckich kultów oraz wyznawców demonicznych bogów Chaosu, które czarnoksięskimi lub piekielnymi metodami osłabiają siłę mieszkańców Imperium lub zagrażają jedności kraju. Walka z Chaosem to nadrzędny cel stanowiący o poczynaniach wszystkich Kolegiów Magii oraz przynależnych im Magistrów. Niedopełnienie tego obowiązku przekreśla postanowienia niniejszego *Dekretu* i cofa Kolegiom przyzwolenie na praktykowanie i badanie magii.

- Postanowienia. I-XV *Imperialnego Dekretu o Magii*, wydanego przez Imperatora Magnusa Pobożnego w AS2305.

Czarodzieje bitewni to ślepa broń. Są znacznie potężniejsi od innych magów, jednak na szczęście, dzięki niech będą Sigmarowi, należą do rzadkości. Dla naszego dobra i z szacunku dla Słowa Sigmara, te potępione stworzenia powinny być trzymane w lochach budynków swoich Kolegiów. Wypuszczać pod ścisłą kontrolą należy je jedynie wtedy, gdy czysta stal i uczciwy pot wybrańców Sigmara nie wystarczą do pokonania Mrocznych Potęg. Śmierć każdego obywatela, który był wiernym wyznawcom Młotodzierżcy, to dla Imperium niepowetowana strata, natomiast śmierć jednego z nieczystych magów to powód do radości. Niechaj potępieni wyrżną się nawzajem, tak aby lud Sigmara nie doświadczył zatrucia Chaosem.
- Johann Nider, rycerz Templariuszy Płonącego Serca.

Zgodnie z powszechną opinią większości uczonych i akademików, wszyscy czarodzieje są szaleni. Ci, którzy poświęcają swoje życie bitwom muszą być najbardziej obłąkani z nich wszystkich. Jestem przekonany, że w czasach pokoju są więzieni gdzieś z dala od ludzi i wyprowadzani na światło dzienne wyłącznie wtedy, gdy jakiś możnowładca pragnie potrząsnąć swoim mieczykiem. Sugeruje to w sposób nadzwyczaj jasny fakt, że czarodziej pochodzący z lepszych rodzin lub obdarzeni większym intelektem, unikają nauki magii bitewnej, koncentrując się raczej na bardziej ezoterycznych dziedzinach badań.
- dr Randolf Kuhlpeper, wykładowca historii współczesnej na Uniwersytecie w Talabheim.

Pomysł, że czarodzieje bitewni są więzieni z uwagi na ich porywczość, jest idiotyczny. Wszyscy czarodzieje są z natury rzeczy czarodziejami bitewnymi. Każdy z nich, czy przechadza się ulicami Altdorfu, czy urzęduje w budynkach Kolegium, to beczka prochu czekająca na iskrę. Patronowanie tym przeklętym Magistrom jest najgorszym pomysłem, na jaki wpadli nasi żyjący i dawno umarli Imperatorzy.
- książę Melched Eisener z Altdorfu.

Uczniowie, którym brak pełnej kontroli nad swoimi sercami i umysłami, nie są dopuszczani do szkolenia w zakresie sztuki magii bitewnej, bez względu na to, jak sprawnie posługują się magią. Jedynie w pełni uznani Magistrowie, którzy wykazali się wybitnymi zdolnościami koncentracji oraz umiejętnościami czerpania w bezpieczny sposób olbrzymich ilości energii Eterycznej, mogą dostąpić zaszczytu szkolenia w zakresie zaawansowanej magii bitewnej. Co najważniejsze jednak, wyłącznie najmądrzejsi, najbardziej inteligentni, zrównoważeni oraz lojalni Magistrowie zostaną oficjalnie mianowani czarodziejami bitewnymi lub wybrani starszymi członkami Kolegium Magii. Kolegia to organizacje nadzwyczaj rozsądne i skłonne powierzać tak olbrzymią moc wyłącznie osobom o najczystszych charakterach i najjaśniejszych umysłach. Przejęcie tej potęgi przez osoby jej niegodne lub pragnące ją wykorzystać do prywatnych celów, oznajmiłoby koniec Kolegiów Magii…
- Magister Paulo Elias, członek Drugiego Kręgu Kolegium Światła.

Proszę mi wierzyć, istnieją solidne zabezpieczenia wpojone podczas szkolenia i nauczania czarodziei bitewnych.
- Dietmar Gulonsson, Magister Kolegium Niebios.

Uważam, że mają rację jedni i drudzy. Z jednej strony istnieją zaprzysiężeni Armii Imperialnej bitewni Magistrowie, którzy władają niezwykle potężnymi mocami, lecz charakteryzują się nadzwyczaj wybuchowym temperamentem. Na własne oczy widziałem potężnego czarodzieja Piromantę, przydzielonego do mojego regimentu, który musiał być stale bacznie pilnowany przez swojego przełożonego z Kolegium. Z drugiej strony poznałem innych Magistrów, również władających olbrzymią i potężną magią, którzy udowodnili, iż są osobami o wielkiej mądrości i nieskazitelnym honorze, którymi kierowało przede wszystkim poczucie obowiązku wobec Imperium. Czarodziejom tym pisana jest wielka sława i zaszczytna pozycja w Kolegium.
- Kurt Helborg, oficer Reiksguardu.

IMPERIALNI MAGISTROWIE:

Niemal każdy czarodziej w Starym Świecie może być uznawany za obłąkanego, w mniejszym lub większym stopniu. Nawet Magistrowie Kolegiów Magii, specjalnie szkoleni w zakresie bezpiecznej manipulacji Wiatrami Magii, są niezwykle ekscentryczni i *dziwni*, przykładając miarę zwyczajnych ludzi.

Magister to tytuł nadawany czarodziejom w celu ograniczenia możliwości posiadania przez nich majątków i sprawowania urzędów państwowych. Licencjonowany czarodziej pozostaje bowiem oficjalnie w służbie swojego Kolegium i nie może prowadzić żadnej działalności gospodarczej ani posiadać nadmiernej ilości dóbr materialnych. Kolegia funkcjonują na wzór *seniora*, a Magistrowie są ich dożywotnimi *wasalami*. Wraz z upływem czasu tytuł *Magister* nabrał jednak pozytywnego wydźwięku. Oznacza bowiem osobę, która posiada imperialną licencje i przyzwolenie Kolegium na rzucanie czarów i uczenie sztuk magicznych. Każdy, komu nadano tytuł Magistra, uważany jest za pełnoprawnego członka Kolegium, ze wszystkimi wynikającymi z tego prawami i obowiązkami.

Pomimo szacunku, jakim z uwagi na posiadany tytuł darzeni są Magistrowie, sama magia nadal traktowana jest jako siła skrajnie niebezpieczna, nienaturalna, a w oczach fanatyków większości wyznawanych w Starym Świecie religii - nieczysta. Chociaż niewielu odważa się jawnie wypowiadać przeciwko sankcjonowanym Magistrom, równie niewielu miałoby ochotę dzielić z czarodziejem pokój w zajeździe.

Nie wszyscy Magistrowie muszą pozostawać w w Altdorfie. Wprost przeciwnie, większość z nich pełni swoje obowiązki w dalekich zakątkach Imperium. Niektórzy prowadzą badania w odległych od stolicy laboratoriach lub bibliotekach. Inni wypełniają warunki prywatnych kontraktów lub na podstawie traktatów, odbywają służbę na dworach Elektorów i magnatów. Magistrowie najczęściej zatrudniani są w charakterze doradców, wysłanników i dyplomatów, ochroniarzy strzegących przed wrogą magią lub domowymi nauczycielami potomstwa obdarzonego magicznym talentem.

Należy nadmienić, że kontrakty zawierane z czarodziejami nie są tanie. Na usługi Magistrów mogą sobie pozwolić jedynie najbogatsi kupcy i szlachta, chyba że dany Magister z uwagi na pokrewieństwo, dawne przysługi lub z innego powodu gotów jest obniżyć swoje stawki. Istnieją również Magistrowie, którzy za nic mają sobie fortuny zarabiane na kontraktach i odmawiają płatnej służby. Ma to najczęściej miejsce wśród czarodziei Kolegiów Bursztynu i Jadeitu. Magistrowie Kolegium Bursztynu często zawierają kontakty z mniejszymi miasteczkami lub wsiami, otrzymując pieniądze, które wystarczają im na zaspokojenie podstawowych potrzeb życiowych. Niektórzy Magistrowie stale podróżują w służbie Imperium i są dobrze znani na traktach, natomiast inni przepadają bez wieści, pojawiając się publicznie raz na dziesięć lat.

Wielu Magistrów służy na stałe w Armii Imperialnej, zwykle w konkretnej jednostce wojskowej. Nadzorują szkolenie w oddziale, ucząc żołnierzy i oficerów tajników taktyki i strategii.

CZARODZIEJE BITEWNI:

Niektórzy czarodzieje poświęcają swój czas szkoleniu wojskowemu, wstępując na służbę słynnych regimentów lub nawet zakonów templariuszy. Z jednej strony układ taki umożliwia czarodziejowi poznanie ludzi i organizacji, którym Kolegia przyrzekły wsparcie w czasach wojen i rozruchów. Z drugiej strony, szkolenie czarodzieja w jednostce wojskowej umożliwia oficerom Imperium poznanie taktyk i możliwości maga. Jest to niezwykle przydatne, gdyż zdarza się, że na polu bitwy niektórzy doświadczeni dowódcy żądają od swoich przybocznych Magistrów czynów fizycznie i magicznie niemożliwych. Z kolei dla Magistrów najtrudniejsze okazuje się opanowanie metod walki z tak dużą liczbą przeciwników jednocześnie. Jest to sztuka wymagająca zupełnie innego podejścia niż klasyczne magiczne pojedynki, do jakich Magistrowie przygotowują się w trakcie szkolenia w Kolegiach. Równie trudna jest nauka skoordynowanego wspierania działań wojskowych towarzyszy z oddziału.

Od większości starszych rangą i doświadczonych Magistrów, którzy poznali tajniki magii bitewnej, oczekuje się, że będą regularnie pełnić służbę w Armii Imperialnej. Magistrowie ci nie ograniczają się jednak do wspierania działań własnych żołnierzy, lecz sami w sobie stanowią potęgę, z którą należy się liczyć na polu bitwy. Chociaż niewątpliwie starają się ściśle współpracować z jednostką, do której dołączyli, ich motywacja i cele często bywają odmienne od planów imperialnych dowódców. Pomimo tego, oraz mimo strachu, jaki zwykli żołnierze odczuwają w stosunku do tego rodzaju sojuszników, w czasach wojen wsparcie bitewnych Magistrów nigdy nie jest odrzucane.

Bywa, że ponad szeregi czarodziei utalentowanych w zakresie działań wojskowych wybija się kilku Magistrów o nerwach ze stali i niedoścignionym talencie. Przechodzą specjalne szkolenie, które czyni z nich czarodziei bitewnych. Szkolenie skupia się na poznaniu szczególnie destrukcyjnych zaklęć, które wolno rzucać wyłącznie na polach bitew. Magistrowie szkoleni w zakresie magii bitewnej potrafią wzniecać straszliwe wichury, sprowadzać deszcz płynnego ognia, a nawet ściągać z nieba gwiazdy, aby spadły na głowy wrogów Imperium. Sztuka magii bitewnej stanowi odpowiedź cywilizacji ludzi na zagrożenie Chaosu i jest jedną z najpilniej skrywanych tajemnic Imperium.

Czarodzieje bitewni zajmują dosyć specyficzną pozycję w hierarchii Kolegiów. Rzadko otrzymują pozwolenie na kontakt ze społeczeństwem Imperium, krążą więc plotki, że wszyscy są szaleni i skrajnie niebezpieczni, a w czasach pokoju muszą być przetrzymywani w wykładanych ołowiem celach. Pomijając te w większości wyssane z palca opowieści, prawdą jest, że bitewni czarodzieje należą do rzadkości. Moce i specjalizacje Magistrów bitewnych różnią się od siebie, w dużej mierze będąc zależne od talentu maga. Cechami

wspólnymi wszystkich czarodziei bitewnych jest niezwykły potencjał destrukcyjny używanych zaklęć, umiejętność niezwykłego skupienia uwagi, a także lojalność i oddanie sprawie dobra Imperium. Trzeba bowiem być niezwykłym człowiekiem, aby dla własnych korzyści nie nadużywać mocy umożliwiających jednym skinieniem dłoni zabicie dziesiątek, a nawet setek ludzi.

Magistrowie, którzy wykazują wszystkie niezbędne cechy charakteru i zostaną wybrani na szkolenie w zakresie magii bitewnej, muszą wpierw opanować trudną sztukę rzucania zaklęć w niesprzyjających i rozpraszających uwagę warunkach symulujących bezpośrednie starcie na polu bitwy.

CZARNI MAGISTROWIE:

Termin *Czarny Magister* stosują Kolegia Magii oraz łowcy czarownic, określając czarodzieja, który złamał postanowienia *Imperialnego Dekretu o Magii* i świadomie lub nieświadomie para się magią czarnoksięską. Czarni Magistrowie nie pojawiają się często, jednak kilku z nich zdążyło już niechlubnie zasłynąć w Imperium. Aby zostać napiętnowanym tym tytułem, czarodziej Kolegium nie musi oddawać czci bogom Chaosu, ani rozpoczynać badań nad magią demonologiczną lub nekromancką. Wystarczy, że porzuci swoje Kolegium i odmówi poszanowania jego tradycji oraz postanowień *Dekretu*, lub zacznie eksperymentować z więcej niż jednym kolorem magii. Czyny takie zazwyczaj gwarantują Magistrowi wyklęcie i wrogość dawnego Kolegium.

Czarni Magistrowie doskonale zdają sobie sprawę z konsekwencji swoich czynów. Wiedza, że złamali postanowienia *Imperialnego Dekretu o Magii* oraz sprzeniewierzyli się ideałom Kolegium. Przed występkiem takim są przecież ostrzegani od pierwszych dni terminu. Uczniom od samego początku nauki tłumaczy się, że sprzeniewierzenie się Kolegium to najstraszliwsze przestępstwo, jakie popełnić może Magister. Drugim w kolejności wykroczeniem jest posługiwania się magią czarnoksięską. Oba te czyny są przestępstwami zarówno przeciwko obowiązującemu prawu, jak i ludzkiej moralności. Świadomy rangi przestępstwa Magister zazwyczaj bez sprzeciwu przyjmuje przydomek *Czarny* lub odmawia sobie jakiegokolwiek tytułu.

Czarni Magistrowie zazwyczaj traktują swoich dawnych towarzyszy jako bandę ograniczonych i potulnych głupców, którzy pozwalają sobą manipulować, gdyż nie mają odwagi zgłębić tajników prawdziwej magii. Czarni Magistrowie jeszcze mniej cenią czarodziei-samouków i wiejskie czarownice, uważając ich za prostaczków niezdolnych pojąć istoty wyższych sztuk magicznych.

Należy założyć, że Czarni Magistrowie, którzy nie uciekną ze swojego Kolegium, lecz z powodzeniem potajemnie praktykują magię czarnoksięską, są wyjątkowo niebezpiecznymi i potężnymi wrogami Imperium. Ukrycie zdrady pod samym nosem najpotężniejszych czarodziei lojalnych wobec Imperatora wydaje się niemożliwe bez wsparcia sił nadprzyrodzonych i demonicznych. Jednym z taki podstępnych Czarnych Magistrów był niesławny zdrajca Egrimm van Horstmann.

PRAWO KARNE:

Każdy, kto praktykuje sztuki magiczne bez zezwolenia Kolegiów Magii, w świetle prawa jest winny co najmniej czarnoksięstwa. Karą wymierzaną przez łowców czarownic za bezprawne stosowanie sztuk magicznych jest śmierć przez spalenie. Inkwizycja Sigmara naucza, że jedynie oczyszczające płomienie niszczą skazę Chaosu. Przed spaleniem, skazańca boleśnie *przygotowuje* się do egzekucji, uniemożliwiając mu czarowanie, ucieczkę i przeklęcie swoich oprawców. Na Północy Imperium - w krainach, gdzie mieszkają prości i bezpośredni ludzie - czarodzieja przybija się gwoździami do drzewa i pali bez żadnych ceregieli. Na bardziej cywilizowanym Południu, przed egzekucją nieszczęśnika podaje się bolesnym i wyrafinowanym torturom.

MAGICZNA SPRAWIEDNLIWOŚĆ:

Chociaż teoretycznie każdy strażnik miejski lub urzędnik państwowy może zaaresztować kogoś oskarżonego o nielegalne, nielicencjonowane przez Kolegia, rzucanie czarów, wielu z nich uznałoby to za niezwykle ryzykowną decyzję. Strażnicy miejscy otrzymują mizerne zarobki, a nikt rozsądny nie zwykł za pensy ryzykować klątwy lub innej przykrej przypadłości. Poza tym, magika i tak jest łatwiej zastrzelić z kuszy niż aresztować, a jeszcze łatwiej donieść na niego łowcom czarownic, miejscowemu Prezbiterowi albo innym władzom. W Imperium każdy oskarżony o czary ma prawo do uczciwego procesu, choć dochodzi do nich wyłącznie w dużych, cywilizowanych miastach. Jeśli oskarżony stawia opór przy aresztowaniu, udowadnia swym postępowaniem, że jest wyznawcą Chaosu, używa magii przy świadkach lub usiłuje skrzywdzić łowców czarownic albo innego przedstawiciela kultu religijnego, Inkwizycja nie zawraca sobie głowy pojmaniem podejrzanego, lecz od razu wykonuje egzekucję, a potem dla pewności pali zwłoki.

Prości guślarze i czarownicy regularnie trafiają na stosy w Imperium. Jednak mało kto odważy się wysunąć oskarżenie wobec Magistra Kolegium. Samo podejrzenie nie jest dowodem, a zgodnie z prawem Imperium, a zwłaszcza w dużych miastach, oskarżenie musi być przedłożone oficjalnie oraz zawierać niepodważalne dowody winy i nieskazitelne rozumowanie. Imperialni Magistrowie są chronieni prawem Imperatora, a Kolegia dysponują kolosalnymi wpływami politycznymi, zarówno tymi jawnymi, jak i tymi, o których nie wspomina się głośno. Oskarżenie Magistra o jakieś przestępstwo na terenie wiejskim jest niezwykle niebezpieczne. Na prowincji, wpływy polityczne liczą się znacznie mniej, co stawia czarodzieja prawie na równie ze zwykłymi ludźmi. Jednak bez względu na posiadane dowody winy, oskarżyciel musi zapewnić sobie zabezpieczenie przed magiczną potęgą rozgniewanego Magistra Kolegium, gdyż wątpliwe jest, by lokalny szlachcic albo sołtys taką ochronę mu zagwarantował.

WYGASZENIE:

Karę dla Magistra, który złamał prawo Kolegium lub postanowienia *Imperialnego Dekretu o Magii*, ustala Patriarcha danego Kolegium, chociaż zazwyczaj łowcy czarownic usiłują wyręczyć w tej decyzji Patriarchę. Kolegia traktują sądzenie Magistrów bardzo poważnie. Zignorowanie zdrajcy mogłoby doprowadzić do utraty prawa do praktykowania i nauczania magii.

Nakładane kary mogą ograniczać się do publicznej chłosty, choć w przypadku poważnych wykroczeń najczęściej przybierają postać wygnania lub egzekucji. Jedynie w najbardziej poważnych sytuacjach stosuje się karę *wygaszenia*.

Wygaszenie to kara dla Magistrów, którym udowodniono poważne wykroczenie przeciwko postanowieniom *Imperialnego Dekretu o Magii*, zdradę stanu lub przestępstwo przeciwko dobremu imieniu i reputacji Kolegiów. Władze Kolegium z całych sił dążyć będą do ujęcia żywcem Magistra, który zacznie korzystać z magii czarnoksięskiej, porzuci ideały Tradycji, stanie się zagrożeniem dla ludności Imperium albo popełni czyn oczerniający Kolegia w oczach opinii publicznej, a tym samym zagrozi istnieniu szkół magii. Śmierć jest karą zbyt łaskawą dla takich zbrodniarzy. Mieszkańcy Imperium są w większości przekonani o tym, że Kolegia bardzo pobłażliwie traktują poczynania swoich członków. Pokazowy, publiczny proces zakończony straszliwą karą dla winnego czarodzieja czasami wystarczy, aby podbudować reputację i zaufanie do Kolegiów.

Wygaszenie to najgorsza ze wszystkich kar, jakie mogą spotkać Magistra. Wykonanie tej kary wymaga olbrzymiego nakładu pracy. *Wygaszeniem* straszy się młodych uczniów, a sam proces *wygaszenia* skrywany jest w ścisłej tajemnicy. Jedyne, co wiadomo, to fakt, że jest to swoistego rodzaju magiczna kastracja, która odcina część duszy odpowiedzialną za wrażliwość na magię, czyli dar postrzegania substancji Eteru. Nie wiadomo, czy proces ten wiąże się z pozbawianiem skazańca jakiejkolwiek fizycznej części ciała, jednak sama wzmianka o okaleczeniu duszy wystarczy, aby najbardziej zagorzałym zwolennikom kar cielesnych zasychało w ustach.

W miarę postępowania szkolenia, czarodzieje dowiadują się coraz więcej o *wygaszaniu*. Okazuje się, że w każdym Kolegium krążą odmienne plotki o tej drastycznej karze. Nie jest również jasne, jaki jest dalszy los skazańców, na których wykonano wyrok *wygaszenia*. Przedstawiciele Kolegium Ametystu utrzymują, że skazańcowi pozwala się umrzeć w spokoju, zgodnie z jego życzeniem. Po innych Kolegiach krążą opowieści o Magistrach uwięzionych przez resztę życia wewnątrz własnych czaszek lub rzucanych na pożarcie demonom, którym Kolegium Światła w ten sposób płaci za usługi. Niektórzy wierzą, że ognie nieustannie płonących dachów wież Kolegium Płomienia podsycane są czymś więcej niż tylko Wiatrem *Aqshy*.

W całej Historii Kolegiów Magii *wygaszenie* przeprowadzano zaledwie sześć razy. Jeśli to tylko możliwe, Kolegia próbują zachować sprawę w tajemnicy, aby nie umacniać negatywnych opinii o adeptach magii. Większość zdrajców w ten czy inny sposób zginie, nim ich zbrodnia stanie się publicznie znana. Bardzo często mieszkańcy Imperium nawet nie zdają sobie sprawy, że czarnoksiężnik, który składał ich dzieci w ofierze demonom, był kiedyś Magistrem Kolegiów Magii. Czarni Magistrowie ukrywają swoją obecność jeszcze skrzętniej niż czarnoksiężnicy czy czarownicy. Ułatwia to Kolegiom załatwienie całej sprawy nie przyciągając niechcianego zainteresowania, a tym samym bez konieczności prowadzenia pokazowych procesów dla ułagodzenia żądzy krwi łowców czarownic i zwykłych obywateli. Jednak w razie konieczności, taki proces może być jedyną metodą powstrzymania oskarżeń pod adresem ogółu czarodziei.

POGOŃ ZA RENEGATAMI:

Jeśli chodzi o pogoń i pojmanie Czarnych Magistrów, Kolegia starają się rozwiązywać te problemy we własnym zakresie. Jeżeli to możliwe, Kolegia nie ujawniają faktu, iż jeden z Magistrów zdradził. Poza tym, oprócz samych magów, niewielu posiada zdolności i moc potrzebną do schwytania renegata.

Gdy okazuje się, że któryś z Magistrów oddaje cześć bogom Chaosu albo praktykuje magię czarnoksięską, jego dawne Kolegium mobilizuje wszystkie dostępne siły, aby schwytać lub zabić zdrajcę. Jeśli zadanie to przekroczy możliwości jednego Kolegium, co zdarza się niezwykle rzadko, przeważnie taką petycję przedkładają Kolegia Światła, Złota i Niebios, o pomoc proszone bywa inne Kolegium. Jednak najczęściej szkoły magii są zbyt potężne, dumne, skryte lub cynicznie nastawione do świata, aby prosić o pomoc z zewnątrz.

Powodem, dla którego Kolegia pomagają sobie nawzajem w chwytaniu zdrajców, jest powszechna niechęć mieszkańców Imperium wobec czarodziei. Za każdym razem, gdy zwykli obywatele dowiadują się, że w pełni wyszkolony Magister zdradził swoich towarzyszy, reputacja czarodziei Imperium otrzymuje potężny cios. Wiele organizacji politycznych i religijnych tylko czeka na okazję oczerniania Kolegiów, żeby doprowadzić do ich rozwiązania.

WYGNAŃCY & MAGISTROWIE TUŁACZE:

Magistrowie są odpowiedzialni za postępowanie wszystkich swoich uczniów, także tych dawnych. Jeśli czarodziej zboczy z drogi prawa, jego mentor, oczywiście o ile żyje, zostanie również osądzony i ukarany, chyba że przedstawi dowód swej niewonności.

Wybór kary dla mentora to wewnętrzna sprawa Kolegium i bardzo rzadko włączane są w to władze administracyjne Imperium. Ściśle egzekwowane prawo karania mentora zostało ustanowione z dwóch powodów. Po pierwsze, jeśli uczeń lub Magister w oczywisty sposób złamie prawo lub zejdzie na ścieżkę zła, ukaranie jego mistrza to jedyne wyjście spełniające postanowienia *Imperialnego Dekretu o Magii*. Jeśli mentor zdrajcy nie zostanie ukarany, wina przechodzi na całe Kolegium Magii, a zatem - zgodnie z postanowieniem *Dekretu* - traci ono prawo praktykowania i nauczania magii. Po drugie, surowe kary sprawiają, że czarodzieje bardzo starannie dobierają uczniów, a tym samym ograniczają liczbę zdrajców w swoich szeregach. Gdy członek Kolegium Zdradzi, jego mentor ma obowiązek zadbać o ukaranie zdrajcy. Jeśli to mu się powiedzie, ma szanse na łaskę i uniknięcie najwyższego wymiaru kary za zdradę podopiecznego.

Niektórzy szanowani Magistrowie, których uczniowie złamali prawo i zostali wyklęci, są traktowani ulgowo i skazywani zaledwie na wygnanie z Kolegium, Altdorfu, prowincji Reikland, lub Imperium. Wygnanie to kara lżejsza niż egzekucja czy *wygaszenie*. Wygnaniec nadal pozostaje członkiem Kolegium i najczęściej utrzymuje ścisłe kontakty ze swoimi towarzyszami z uczelni. Niestety, nie może już nigdy publicznie reprezentować swojej Tradycji. Wygnańcy zazwyczaj udają się do Marienburga, Tilei lub Estalii, a nawet do Bretonni. Wygnańcom wolno brać udział w magicznych eksperymentach Kolegiów i prowadzić badania na własną rękę. Wygnańcy mają również swobodny dostęp do księgozbiorów i wiedzy swojego Kolegium. To ulgowe traktowanie niezwykle irytuje łowców czarownic. Nie mogą jednak nic na to poradzić. Wygnani Magistrowie, chociaż ich uczniowie dopuścili się zdrady, nadal służą swoim Kolegiom, a przez to Imperium. Magiczne umiejętności wygnańców często zapewniają im lukratywne kontrakty i posady u wpływowych ludzi, co jest wręcz wymarzonym miejscem operacji dla szpiegów. Nic dziwnego, że wygnani Magistrowie często przysyłają Kolegiom interesujące raporty z krain, w których zamieszkują.

Inni wygnani Magistrowie decydują się a podróżowanie po świecie w poszukiwaniu mądrości, doskonaląc swoje umiejętności i poszerzając zakres wiedzy z własnego Kolegium. Niektórzy Magistrowie zawędrowali do Kisleva, Norski i na wyspy Albionu, do Księstw Granicznych, Arabii, a nawet jak głoszą plotki, do dalekiego Kitaju i Nipponu. Podróżnicy prowadzą dokładne dzienniki wypraw, tak by zdobyta wiedza wcześniej czy później zasiliła biblioteki spragnionych wieści Kolegiów w Altdorfie.

MAGISTROWIE A RELIGIA:

Magistrowie podchodzą do religii w sposób bardzo praktyczny i mało natchniony. Chociaż poszczególne Kolegia różnią się między sobą podejściem do spraw wiary, wszystkie pozostają pod silnym wpływem Teclisa i Finreira. Naturalnie, Magistrowie są świadomi istnienia bogów oraz demonów i nie lekceważą niezwykle silnego wpływu, jakie owe byty wywierają na świat. Magowie starają się nie obrażać bogów i składają im ofiary równie często jak zwykli mieszkańcy Imperium, a nawet częściej, szczególnie Kolegium Ametystu, ze względu na więzi z Kultem Morra. Jednak czarodzieje nie są osobami mocno wierzącymi i traktują religię w kategoriach zwyczaju. Istnieje bowiem delikatna granica pomiędzy szacunkiem a oddawaniem czci, i większość Magistrów nigdy jej nie przekracza, co budzi zrozumiałe zdziwienie lub niechęć kapłanów oraz wyznawców bóstw czczonych w Imperium.

W trudnych czasach wiele kultów religijnych Imperium zwracało się o pomoc do danego Kolegium Magii - oczywiście całkowicie nieoficjalnie. Wzajemna pomoc stworzyła pomiędzy świątyniami a niektórymi Kolegiami pewne więzi, które Magistrowie mogą wykorzystać, aby uzyskać pomoc w trudnej sprawie.

KOLEGIUM AMETYSTU:

Kolegium Ametystu łączą bardzo silne, wręcz oczywiste więzi z Kultem Morra.

KOLEGIUM BURSZTYNU:

Kolegium Bursztynu utrzymuje sporadyczne kontakty z Kultem Taala oraz w mniejszym stopniu, z Kultem Rhyi. Magistrowie Bursztynu często pomagają chronić dzikie zakątki przyrody i stąd wynikają ich kontakty z kultami przyrody.

KOLEGIUM CIENIA:

Kolegium Cienia nie utrzymuje żadnych oficjalnych kontaktów z żadnym z oficjalnych kultów religijnych Imperium.

KOLEGIUM JADEITU:

Kolegium Jadeitu utrzymuje bliskie kontakty z Kultem Taala & Rhyi, a także z wiejskimi świątynia Kultu Shallyi. Także wyznawcy Mannana zazwyczaj czują się niezwykle dobrze w towarzystwie Magistrów Jadeitu, lecz pomiędzy tymi dwoma organizacjami nigdy nie podpisano żadnych oficjalnych porozumień.

KOLEGIUM NIEBIOS:

Pogłoski dotyczące konsultacji uczonych Vereny i czarodziejów Kolegium Niebios nigdy nie zostały potwierdzone ani zdementowane. Kontakty z Astromantami utrzymują również odłamy Kultu Morra, w jego aspekcie boga snów.

KOLEGIUM PŁOMIENIA:

Kolegium to często wspiera Armię Imperialną, jednak z tego powodu nie zdobyło szczególnych względów żadnego kultu, nawet Świątyni Sigmara. Relacje z Kultem Mannana również nie układają się najlepiej, gdyż Patriarcha Kolegium Płomienia raczył opisać kiedyś dziedzinę boga mórz jako *brudną sadzawkę po której w cuchnących baliach pływają śmierdzące przygłupy*.

KOLEGIUM ŚWIATŁA:

Kolegium Światła posiada pewne powiązania z Kultami Vereny i Shallyi oraz Solkana i Alluminasa, zwłaszcza w zakresie przypadków leczenia, egzorcyzmów i zwalczania demonologii.

KOLEGIUM ZŁOTA:

Kolegium próbowało nawiązać bliższe kontakty z krasnoludzkimi Kowalami Run, jednak bez większych rezultatów, gdyż krasnoludy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic. Altdorfscy plotkarze insynuują, iż w sprawę znikającego z Kolegium cennego kruszcu zamieszani są kapłani podstępnego Ranalda, lecz z pewnością plotki te są zwykłym oszczerstwem.

ZDOBYCIE LICENCJI NA CZAROWANIE:

Imperialni Magistrowie nie muszą nosić ze sobą nosić ze sobą żadnego dokumentu zezwalającego na czarowanie. Zgodnie z zapisami *Imperialnego Dekretu o Magii* wystarcza fakt, że zostali przyjęci do któregoś z Kolegium i uzyskali tytuł Magistra. Nie oznacza to oczywiście, że pełnoprawni Magistrowie nie noszą symboli, sygnetów, tatuażu lub innych przedmiotów potwierdzających ich przynależność do danego Kolegium. W większych miastach symbole ułatwiają uzyskanie aprobaty władz świeckich i religijnych, a także pozwalają uniknąć natychmiastowego samosądu. Na dalekiej prowincji symbole Kolegiów zazwyczaj nie są rozpoznawane.

Ponieważ Kolegia samodzielnie zarządzają funduszami i dyktują prawa ograniczające poczynania Magistrów, w ich najlepszych interesie leży ścisła kontrola nad tym, gdzie w danej chwili przebywa każdy z czarodziei i ocena czy pozostaje lojalny wobec Kolegium, a także czy regularnie przysyła *podatek od czarowania*. Zebrane w ten sposób fundusze przeznaczane są na utrzymanie i wyżywienie uczniów pobierających nauki w Kolegiach, choć nie tych, którzy mieszkają poza terenem szkoły magii, na przykład w domu mentora. Pieniądze czarodziei są również wykorzystywane do opłacenia imperialnych ceł i podatków oraz finansują inne zamierzenia Kolegiów.

Członek każdego z Kolegiów musi informować przełożonych o zmianie miejsca pobytu. Jeśli w trakcie podróży czarodziej dotrze do miasta, w którym znajduje się oddział jego Kolegium lub przebywa tam inny Magister tego samego Kolegium, przybysza obowiązują pewne zasady zachowania. Mianowicie, przybyły czarodziej powinien okazać szacunek rezydentowi, czyli przedstawić się i wyjawić swoje zamiary. Kolegia dysponują magicznymi sposobami śledzenia podróży swoich członków, lecz szczegóły tego rytuału stanowią tajemnicę.

CUDZOZIEMSCY ADEPCI MAGII:

Podróżujący po Imperium czarodzieje z Kisleva i innych krajów stanowią pewien problem dla władz administracyjnych, gdyż *Imperialny Dekret o Magii* nie obowiązuje obcokrajowców. Przybysze powinni jednak przestrzegać prawa świeckiego i religijnego kraju, w którym się znaleźli. Oznacza to, że łowcy czarownic zainteresują się wyłącznie tymi obcokrajowcami, którzy czarują przy świadkach lub w ewidentny sposób nie panują nad swoimi umiejętnościami. Przyjezdni czarodzieje którzy nie ujawniają swojego magicznego talentu, nie powinni mieć żadnych kłopotów.

Należy pamiętać, że czarowanie w Imperium jest ściśle zabronione, bez względu na okoliczności. Jedyny wyjątek czyniony jest dla osób związanych z którymś z Kolegiów Magii lub posiadających specjalne pozwolenie na czarowanie, a pozwolenia takie udzielane są niezwykle rzadko. Na szczęście, w krajach ościennych czarodziejstwo nie jest rozwinięte. Nieliczni cudzoziemscy magowie są w Imperium tolerowani, gdyż bywają błędnie uznawani za kapłanów, na przykład kislevscy magowie lodu lub bretonnskie czarodziejki.

W Marienburgu, gdzie nie obowiązuje prawo Imperialne, burmistrzowie aktywnie zachęcają rezydujących tam magów do eksperymentowania i czarowania. Motywem tym zachęt jest zazwyczaj chęć zysku, choć wyniki magicznych innowacji bywają różne. Zdarzało się, że nieudane bądź pozorowane eksperymenty, najczęściej alchemiczne, pochłaniały znaczną część budżetu miasta, zanim sprawa wyszła na jaw. Bywało też, że w mieście szalały magiczne pożary lub wpływowi urzędnicy ulegali opętaniu przez nieopatrznie wezwanego demona. Niechlubna stała się aktywność magicznie przywoływanych chowańców lub poltergeistów, które przez wiele lat zatruwały życie mieszkańcom. Mimo to Marienburg cieszy się opinią najbardziej tolerancyjnego miasta w Starym Świecie, choć ma to swoje wady. W mieście istnieje największa chyba liczba nielegalnych kultów i organizacji. Marienburg jest teatrem działań szpiegów i agentów wywiadu Bretonni, Tilei, Estalii oraz Imperium, a także Kolegiów Magii, które przede wszystkim usiłują ukrócić działania heretyckich kultów magicznych oraz przejąć kontrolę nad zorganizowaną działalnością czarodziejską.

Kolegia Magii bardzo niechętnie podchodzą do niezależnych czarodziei, a nawet całych szkół magii działających poza Altdorfem. Mówi się że w Marienburgu operuje rozwinięta siatka szpiegów i agentów Kolegiów. Głównym zadaniem tych ludzi jest utrudnianie działań niezrzeszonych

czarodziei oraz niedopuszczanie by niewyszkoleni w Kolegiach magowie zawierali lukratywne kontrakty lub otrzymywali patronat bogatych kupców i arystokratów. Do siatki należy prawdopodobnie wielu magów wygnanych niegdyś z Kolegium.

NAUCZANIE MAGII:

Jeśli dopiero rozpoczynanie swoje studia magiczne i tajemnice ośmiu Wiatrów są wam obce, nadstawcie uszu i weźcie do serca moje słowa. Ci z was, którzy posmakowali już magicznych Wiatrów, lub co gorsze, wyrobili sobie na ich temat jakąś opinię, muszą zapomnieć o wszystkim, czego się nauczyli. W przeciwnym razie skazują się na nieuchronną zagładę! Rozważcie moje słowa, gdyż wiem, co mówię.
Kiedyś byłem taki jak wy. Urodziłem się daleko stąd, na południowym wschodzie, w krainie, którą w Imperium nazywacie Arabią. Podobnie jak inni uczeni mężowie w moim kraju, pobierałem nauki alchemiczne i matematyczne. Dzięki swoim umiejętnościom, zasłynąłem jako uzdrowiciel i zielarz. Przez wiele lat nieświadom byłem faktu, że los obdarzył mnie jeszcze jednym talentem - wrażliwością na Wiatry Eteru. Nie opowiem wam o dniu, kiedy mój dar - a zarazem przekleństwo - objawił się na oczach moich towarzyszy, gdyż był to dzień, o którym od dawna próbuję zapomnieć. Niedługo później zainteresował się moją osobą jeden z Magistrów Alchemików wspaniałej instytucji - Kolegium Złota. Jak się później dowiedziałem, Magister ów przybył do mojej ojczyzny, aby poznać tajemnice naszych nauk i przekonać się, czy zgromadzona przez nas wiedza uzupełni braki w poznaniu świata materialnego przez Kolegium Alchemiczne. Po rozmowie, która trwała cały dzień i całą noc, postanowiłem wybrać się w podróż do wielkiego miasta Altdorf, aby prosić Magistrów Złota o szansę udowodnienia, iż godzien jestem zostać ich uczniem.
Dziś - czterdzieści mroźnych zim później - stoję tu, aby nauczać was wiedzy, którą będziecie musieli przyswoić, jeśli chcecie przeżyć i nie popaść w obłęd. Chociaż życzę wam owocnej służby wielkiemu i szlachetnemu Imperatorowi, oraz uniknięcia ognia Inkwizycji Sigmara przez czas równie długi, jak ten, który był mi dany, nie wierzę, aby ta sztuka udała się więcej niż kilkorgu spośród tutaj zgromadzonych.

-Haqiqah al-Hikmah arcymag Kolegium Złota

Większość uczniów czarodziei zaczyna naukę w bardzo młodym wieku. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, większość uczniów oddawanych jest do terminu w chwili, gdy ujawnia się ich talent magiczny, a to zazwyczaj ma miejsce w dzieciństwie, a po drugie, szkolenie magiczne jest powolne i długotrwałe. Im wcześniej rozpocznie się nauka, tym lepiej. W przypadku dzieci Magistrów, są one odsyłane daleko od Altdorfu, albo od razu zaczynają naukę w Kolegium.

Niektórzy wrażliwi na magię ludzie rozpoczynają szkolenie w bardzo późnym etapie swojego życia, chociaż mało który Magister zgadza się szkolić osobę mającą więcej niż dwa krzyżyki na karku, chyba że uczeń wykazuje nadzwyczajny talent, oddanie nauce lub lojalność. Uczniowie sporo czasu spędzają na prostych pracach fizycznych, takich jak sprzątanie i posługiwanie, na przygotowywaniu magicznych komponentów oraz oczywiście, na poznawaniu inkantacji i reguł języka magicznego. Osoby dorosłe mają zazwyczaj zbyt hardy i ukształtowany charakter, by na dłuższą metę wytrzymać rygor szkolnego życia przy braku jakiegokolwiek wynagrodzenia pieniężnego. Młodzieży natomiast wystarcza miejsce do spania, darmowe posiłki i obietnica nauki zaklęć. Wielu mieszkańcom Imperium wydaje się, że rozsądni uczniowie odchodzą z altdorfskiej szkoły magii, gdy tylko dowiedzą się, że do końca życia będą musieli oddawać Kolegium część swoich dochodów. Mając jednak do wyboru wspomniany podatek lub splugawienie duszy na skutek używania mocy, nad którymi się nie panuje, albo okrutne tortury i śmierć na stosie z rąk łowców czarownic, tylko nieliczni decydują się zrezygnować z nauki.

Chociaż wszyscy uczniowie pobierają indywidualne nauki od swoich mentorów - pełnoprawnych Magistrów Magii - większość uczniów mieszka wspólnie w dormitoriach Kolegiów. W salach wykładowych większości Kolegiów prowadzone są wykłady dla całych grup studentów. Są to w szczególności nauki dotyczące historii Kolegium, jego obowiązków i ograniczeń oraz zagadnień związanych z naturą magii. Umiejętności bezpośrednio związane z czarowaniem przekazywane są uczniowi wyłącznie przez jego mistrza, zwłaszcza w Kolegiach Bursztynu i Jadeitu, w których wiedza o wszystkich znanych czarach przekazywana jest ustnie, w drodze pokazów oraz wspólnych eksperymentów.

Większość Magistrów szkoli zaledwie kilku uczniów w ciągu całego życia, chociaż niektórzy mistrzowie, osiadli na stałe w budynkach Kolegium, za swoje powołanie uznali szkolenie młodzieży w zakresie nauk magicznych. Na wiejskiej prowincji, jeden Magister często odpowiedzialny jest za wiele okręgów, więc rzadko ma czas, aby opiekować się choćby jednym uczniem. Każdy Magister ma jednak obowiązek wziąć do terminu osoby obdarzone wyjątkowym talentem magicznym. Jeśli uczniowie spełnią kryteria ustalone przez każde z Kolegiów, przekazana zostanie im wiedza, którą dany Magister sam otrzymał od swojego Mistrza.

KRYTERIUM PRZYJĘCIA DO MAGICZNEGO TERMINU:

Nie istnieje jeden usankcjonowany sposób ubiegania się o miejsce w terminie. Każde z Kolegiów w różny sposób wyszukuje i dobiera uczniów. Istnieją jednak pewne powszechnie obowiązujące uzgodnienia dotyczące procedur poszukiwania oraz kryteriów rozdzielania uczniów pomiędzy Kolegia. Kandydaci na uczniów dzielą się na: ochotników, którzy sami zgłosili się do Kolegiów; osoby odnalezione przez podróżujących Magistrów; oraz nieszczęśników doprowadzonych do Kolegiów przez łowców czarownic lub strażników miejskich.

Jedno z postanowień *Imperialnego Dekretu o Magii* zobowiązuje wszystkich pełnoprawnych Magistrów oraz wędrownych czarodziei do zajęcia się każdym przypadkiem nielicencjonowanego lub bezprawnego użycia magii. Kolegia mają również obowiązek ocenić zdolności takiej osoby, która w sposób świadomy lub nie, splata zaklęcia albo w inny sposób manipuluje magicznymi energiami. Głównym zadaniem Magistrów jest ocena psychologicznej, fizycznej, oraz duchowej przydatności kandydata do nauki w Kolegium. Jeśli dany kandydat nie został spaczony magią czarnoksięską i jest w pełni władz umysłowych, zadaniem Magistra jest doprowadzenie go do najbliższego oddziału któregokolwiek z Kolegium. Jeśli kandydat nie spełnia wymagań Kolegiów, Magister powinien powiadomić najbliższy posterunek Inkwizycji. Jeśli odkryta przez Magistra osoba obdarzona talentem magicznym jest niebezpiecznym czarownikiem lub czarnoksiężnikiem, Magister musi w każdy dostępny mu sposób wyeliminować to zagrożenie.

WYBÓR KOLEGIUM:

Mówiąc oględnie, kandydaci zazwyczaj sami decydują, które Kolegium jest najbliższe ich osobowości lub zainteresowaniom. Zdecydowana większość uczniów nie ma wątpliwości, w którym Kolegium powinni się znaleźć - przynajmniej ci, którzy obdarzeni zostali zdolnością postrzegania Wiatrów Magii. Zapalczywy temperament, aktywność fizyczna i skłonności do oddawania się pasjom będzie przyciągać Czerwony Wiatr, ułatwiając magowi posługiwanie się magią *Aqshy*. Zjawisko to zachodzi również w drugą stronę - intensywny kontakt z Czerwonym Wiatrem nawet z największego flegmatyka uczyni żywego, pełnego pasji, wybuchowego optymistę. Czasami trudno ocenić, czy to uczeń przyciąga dany Wiatr, czy też Wiatr przyciąga i odmienia ucznia. W końcowym rozrachunku zazwyczaj nie ma to znaczenia.

Zdarza się, że Magistrowie odnajdują niewinnych i uzdolnionych kandydatów, którzy jednak nie nadają się do terminu w Kolegium tego czarodzieja. Zgodnie z prawem imperialnym, w takich sytuacjach Kolegia nakazują, aby odnalezionego kandydata doprowadzić przed oblicze przedstawiciela tej Tradycji, do której uczeń ma predyspozycje. Zwyczaj każe, by kandydata przedstawiać nowemu Kolegium wraz z listem informującym o szczegółach jego dotychczasowego życia.

Kandydat zaakceptowany przez Kolegium otrzymuje oficjalny status ucznia. Przyjęcie do magicznego terminu zazwyczaj oznacza obowiązek wpłacenia przez rodzinę wybranego kandydata sporej sumy pieniędzy na rzecz Kolegium. Wpłata ta ma zostać przeznaczona na wyżywienie i utrzymanie ucznia przez cały okres jego nauki w Kolegium. Jeśli rodziny kandydata nie stać na uiszczenie czesnego, Kolegia oczekują do niego, że odda cały swój dobytek materialny. Darowizna ta ma wymiar psychologicznego podporządkowania się Kolegium, gdyż wartość pieniężna uzyskanego w ten sposób dobytku jest zwykle znikoma. Uczniowie, którzy nie mają rodziny, która ich wesprze i nie mogą uiścić czesnego, nadal będą otrzymywać nauki, lecz równocześnie zostaną zmuszeni do pracy w charakterze służącego. Do ich obowiązków będzie należało gotowanie, pranie oraz sprzątanie, czyli prace, których nikt nie zwykł podejmować się za darmo. Los biednych lub osieroconych uczniów jest znacznie cięższy od losu ich bogatszych lub lepiej urodzonych kolegów.

Każdy uczeń przysięga na kodeks prawa, wszystkich bogów, oraz swoją nieśmiertelną duszę, ślubując absolutną lojalność wobec Kolegium i swojego mentora. Niektórzy twierdzą, że wspomniana przysięga to coś więcej niż tylko słowa. Wieść niesie, iż w nadprzyrodzony sposób wiąże ona ucznia z mistrzem. Biorąc pod uwagę sposób funkcjonowania i zwyczaje Kolegiów, jest to całkiem prawdopodobne.

STOPNIE WTAJEMNICZENIA MAGICZNEGO:

Chociaż Kolegia w różny sposób organizują naukę, istnieje kilka etapów wtajemniczenia, wspólnych dla wszystkich czarodziei. Pełna lista tychże została zamieszczona poniżej, wraz z tytułami przysługującymi czarodziejowi po zakończeniu każdego z etapów szkolenia oraz nieformalnymi określeniami używanymi wobec nich przez starszych rangą czarodziei.

UCZEŃ CZARODZIEJA: to wspólny tytuł dla uczniów na każdym etapie wtajemniczenia, zarówno dla osób, których nauka dopiero zaczyna się od lekcji szorowania podłóg, jak również tych, którzy są o krok od zakończenia szkolenia. Uczniowie zazwyczaj nie są jeszcze przydzieleni do żadnego Kolegium. Uczniów zwie się narybkiem, żakami, starszymi uczniami lub po prostu woła się na nich *Hej ty!**

WĘDROWNY CZARODZIEJ: ci młodzi magowie dopiero zostali przydzieleni do któregoś z Kolegiów. Chociaż uczą się już sztuki czarowania i poznają tajniki wiedzy magicznej, brak im doświadczenia w zakresie bezpiecznego splatania zaklęć. Wędrowni czarodzieje nazywani są zazwyczaj czeladnikami, młodzieżą lub nowicjuszami Kolegium.**

MISTRZ MAGII: czarodzieje, którzy opanowali już wiele zawiłych sztuk magicznych i potrafią splatać większość zaklęć swojej Tradycji, zwani są Magistrami lub tytułowani per *pan*.***

ARCYMAG: najpotężniejsi i najlepiej wykształceni czarodzieje zwani są arcymagami. Przysługuje im tytuł Mistrza.

MAGISTER PATRIARCHA: Patriarcha to tytuł przywódcy Kolegium. W danym momencie ten urząd może sprawować tylko jedna osoba, co oznacza, że w Imperium jest nie więcej niż ośmiu Patriarchów. Patriarchowie są zazwyczaj wybierani z grona najmądrzejszych lub najpotężniejszych arcymagów. Nie istnieje osobna profesja Patriarchy, jest to wyłącznie tytuł honorowy, oraz oczywiście, najważniejszy urząd w Kolegiach.

* Z uwagi na wysoki odsetek uczniów, którzy z tej lub innej przyczyny nie kończą szkolenia, wykładowcy w Kolegiach, a czasami nawet sami mentorzy, zazwyczaj nie zadają sobie trudu, by poznać imiona swoich podopiecznych. Zamiast tego, popularny stał się okrzyk *Hej ty!*, który sprawia, że obraca się większość uczniów w zasięgu głosu wykładowcy.

** Magistrom wypada zapamiętać nazwiska uczniów, którzy pomyślnie zakończyli pierwszy etap magicznego szkolenia. Do czasu zdobycia tytułu Magistra, czyli rozpoczęcia profesji *mistrza magii*, wędrowni czarodzieje są zazwyczaj wołami po nazwisku. Zdarza się, że starsi rangą lub wiekiem Magistrowie wołają swoich podopiecznych po nazwisku na długo po tym, jak stali się oni pełnoprawnymi Magistrami.

*** Choć zależy to od własnych upodobań i zasad panujących w danym Kolegium, Mistrzowie zazwyczaj są po imieniu z równymi rangą magami. Od większości podwładnych wymagają natomiast zwracania się per *pan*.

ŻYCIE UCZNIA:

Życie ucznia jest ciężkie i bardzo samotne. Bogaci kawalerowie i panny mogą spędzać wolne wieczory ze swoimi rówieśnikami, natomiast od uczniów czarodziei oczekuje się, że każdą wolną chwilę poświęcą księgom. Bardzo często jedyną osobą, z którą uczeń ma kontakt przez całe lata, jest mentor. Uczniowie, którzy akurat nie słuchają wykładu, nie sprzątają, nie wykonują poleceń swojego mistrza, lub nie uczą się jakiegoś zaklęcia albo *Formuły*, muszą spędzać wolny czas w odosobnieniu, wertując uczone księgi w jednej z wielkich bibliotek Kolegium lub przygotowując w laboratoriach składniki czarów. W każdym Kolegium, zarówno w wielkich budynkach kolegialnych uczelni w Altdorfie, jak i w jaskiniach w głębi Bursztynowych Wzgórz, panuje ścisła dyscyplina. Od uczniów wymaga się całkowitego posłuszeństwa i absolutnej lojalności.

Pierwszym zadaniem uczniów jest doskonalenie umiejętności postrzegania i dotykania Wiatrów Magii. W tym celu, bez względu na to, w jaki sposób dana osoba intuicyjnie odbiera Wiatry Magii, uczniowie są szkoleni w postrzeganiu energii magicznej pod postacią kolorów. Dzięki rygorystycznemu dostrojeniu percepcji, uczniowie na dalszym etapie nauki są w stanie szybciej pojąć techniki i sprawdzone metody czarowania danego Kolegium.

Na wczesnym etapie nauki, uczniów obowiązuje surowy zakaz splatania zaklęć bez obecności i zgody ich mentora. Za złamanie tego zakazu grożą srogie kary, chociaż nikt dotąd z tego powodu nie został wyrzucony z Kolegium. Jedyny wyjątek dotyczy zaklęć rzucanych przez uczniów w obliczu bezpośredniego zagrożenia życia - w tym przypadku kary są zdecydowanie łagodniejsze. Wspomniany zakaz, rzecz jasna, nie został wprowadzony z lęku przed magiczną siłą uczniów, a raczej w obawie przed ich złośliwością. Reputacja Kolegium runęłaby w gruzy, gdyby ulicami Altdorfu przemykały grupy wrażliwych na magie uczniów, usypiających patrole straży miejskiej, magicznie blokujących zamki wychodków, naturalnie z ofiarami w środku, czy telekinetycznie wrzucającymi damom żuki za dekolty. Pomijając gniew i ewentualne rękoczyny osób bezpośrednio zaangażowanych w figiel, publiczne splatanie zaklęć mogłoby ściągnąć na kark uczniów rozjuszony tłum, podburzony przez łowców czarownic. Co gorsze, masowe splatanie zaklęć przez niedouczonych ignorantów ma spore szanse zakończyć się nieopatrznym przyzwaniem śmiertelnie niebezpiecznych demonów Chaosu. Imperialni Magistrowie dobrze zatem wiedzą, że jedyną metodą zapewniania bezpieczeństwa uczniów jest zadbanie o to, aby pojęcie wolnego czasu pozostało dla nich czystą teorią.

UCIEKINIERZY:

Po przyjęciu do Kolegium oraz złożeniu przysięgi posłuszeństwa i lojalności, uczeń zostaje prawnie i duchowo związany ze swoim mentorem. Chociaż więź ta nie pozwala Magistrom czytać w myślach swoich uczniów, dzięki niej zawsze mniej więcej wiedzą, gdzie znajduje się ich podopieczny. Zdolność lokalizacji ma określony zasięg. W przypadku niektórych Magistrów wynosi zaledwie kilkaset metrów. Najstarsi i najpotężniejsi czarodzieje potrafią zlokalizować swojego ucznia w promieniu wielu kilometrów. Oznacza to między innymi, że uczeń ma nikłe szanse oddalić się od swojego mistrza bez jego wiedzy i przyzwolenia. Ucieczka z Kolegium jest zatem prawie niemożliwa, tym bardziej, że uczniowie nie maja czasu wolnego, który mogliby poświęcić na zaplanowanie i przygotowanie ucieczki.

Uczniów uświadamia się również, że jeśli uciekną i unikną pościgu, ich imiona oraz rysopis zostaną rozesłane do wszystkich łowców czarownic w Imperium, a ci wymierzą karę znacznie surowszą niż uczyniłyby to Kolegia. W rezultacie, bardzo niewielu uczniów podejmuje próbę ucieczki. Ci, którzy uciekają, są prawie bez wyjątku łapani i karani. Po trzeciej lub czwartej nieudanej próbie ucieczki, i coraz surowszych karach, a zwłaszcza po śmierci kolegi spalonego żywcem lub zamęczonego okrutnie przez łowców czarownic, nawet najbardziej hardzi i nieposłuszni uczniowie pokornie poddają się reżimowi nauki panującemu w Kolegiach. Pragnienie wolności często okazuje się niezwykle silną motywacją do szybszych postępów, a tym samym wcześniejszego opuszczenia murów Kolegium.

WIECZNI UCZNIOWIE:

Uczniowie, którzy nie są w stanie awansować na pełnoprawnych magów, z uwagi na zbyt mały talent lub niewystarczającą siłę umysłu, czy ducha, nie są wyrzucani z Kolegium. Pomimo mizernych zdolności, puszczeni wolno byliby śmiertelnie niebezpieczni dla społeczeństwa imperialnego, zarówno w sensie fizycznym jak i psychologicznym. Uczniowie, którzy nie zdali egzaminu na czarodzieja, muszą pozostać w swoim Kolegium. Osoby takie, zwane *wiecznymi uczniami*, zazwyczaj potrafią nauczyć się zaledwie kilku prostych czarów, jeśli jednak będą lojalnie służyć Kolegium przez wiele lat, mogą uzyskać przywileje, jakimi nie cieszą się nawet najbardziej utalentowani młodzi uczniowie. Wieczni uczniowie są zmuszani do intensywnej nauki i z czasem rozwijają swoje zdolności do granic możliwości. Gdy to nastąpi, a także gdy Kolegium nabierze zaufania do danego ucznia, co może trwać nawet dziesięć lat, osoby takie uzyskują prawa odpowiadające statusowi wędrownego czarodzieja.

Wieczni uczniowie stanowią trzon pracowników większości Kolegiów, spośród nich rekrutują się też osobiści służący Magistrów. Pełnią funkcję strażników, służących lub sekretarzy, albo wykonują wiele innych posług, jakimi zazwyczaj obarczani są uczniowie. Zadania im zlecane są przeważnie bardziej odpowiedzialne i ważne. Dla osób pochodzących z biednych warstw społecznych, życie wiecznego ucznia wcale nie jest złe. Biedacy ci uczą się wykorzystywać swój magiczny talent, są chronieni przed negatywnymi efektami magicznej wrażliwości, jedzą do syta trzy razy dziennie, mają czyste łóżko oraz pobierają ciekawe nauki akademickie.

Uczniowie, pochodzący z wyższych warstw społecznych, w szczególności z bogatych i wpływowych rodzin, często bywają zatrudniani w charakterze agentów polowych. Dzięki swoim ograniczonym umiejętnością magicznym są w stanie wykryć osoby obdarzone wrażliwością na magię oraz rekrutować je do Kolegiów. Podróżując zarówno jawnie, z glejtami Kolegium, jak i potajemnie, w przebraniu włóczęgów, mogą przemierzać całe Imperium. Wolni od zobowiązań pełnoprawnych magów, wieczni uczniowie skupiają się wyłącznie na zleconych im zadaniach, które nierzadko dotyczą szpiegowania i zbierania informacji. Niektórzy prowadzą rozsiane po Imperium tajne placówki, w których każdy czarodziej może znaleźć schronienie w chwilach zagrożenia, lub nadzorują prace bibliotek, laboratoriów i innych budynków Kolegiów. Bywa, że czarodzieje przed wyruszeniem w daleką podróż otrzymują od Kolegium listę placówek prowadzonych przez wiecznych uczniów, gdzie mogą szukać pomocy lub po prostu zatrzymać się na noc.

Osoby o mizernym talencie, które chciałyby przestać widzieć energię Eteru, mogą prosić o ołowiane pierścienie, bransolety oraz inne przedmioty, które ograniczą ich wrażliwość na magię. Dzięki całkowitemu wyciszeniu magicznego talentu, osoby takie są w stanie przebywać wśród zwykłego społeczeństwa, bez ryzyka przypadkowego ujawnienia, dla kogo pracują. Niekiedy praktykowane jest umieszczanie *wyciszonych* agentów w różnych sferach społecznych, politycznych i religijnych oraz w gildiach kupieckich i cechach rzemieślniczych.

Zdarza się, że młodzi wędrowni czarodzieje, którzy utknęli w odległym mieście bez pensa przy duszy lub opuściło ich szczęście, są zaczepiani przez obcych ludzi, którzy najwyraźniej wiedzą wszystko o tożsamości nieszczęśnika. Choć zdesperowanym czarodziejom trudno w to uwierzyć, czeka na nich czyste łóżko oraz ciepła strawa i to całkowicie za darmo. To nikt inny jak właśnie wieczni uczniowie danego Kolegium, którzy wypełniając zlecone im na placówce zadanie, jednocześnie dbają o interesy całego Kolegium, w tym o zdrowie jego członków. Taka bezinteresowna życzliwość jest rzadkim zjawiskiem w społeczeństwie, które powszechnie przejawia niechęć, a nawet wrogość wobec czarodziei.

Wieczni uczniowie są znienawidzeni przez łowców czarownic i często padają ofiarą prześladowań ze strony Inkwizycji - pomimo faktu, że Kolegia ze wszystkich sił starają się chronić swoich agentów. Głównym powodem tego jest smutny fakt, że wieczni uczniowie w przeciwieństwie do pełnoprawnych Magistrów, nie dysponują magiczną mocą wystarczającą do ocalenia własnego życia w obliczu bezpośredniego zagrożenia.

W Imperium żyje znacznie więcej wiecznych uczniów niż Magistrów, gdyż mało kto jest w stanie spełnić wymagania stawiane przez Kolegia. Dokładna ich liczba znana jest tylko najwyższym rangą Magistrom Kolegiów.

STARSI UCZNIOWIE:

Uczniowie, którzy od lat poznają tajniki sztuk magicznych i uzyskają odpowiedni stopień wtajemniczenia, zdobywają tytuł starszych uczniów, mogą rozpocząć profesję *ucznia czarodzieja*. Starsi uczniowie, którzy najlepiej rokują na dalszą karierę, otrzymują pozwolenie na podróżowanie po Imperium, oczywiście w celach wyznaczonych przez swojego mistrza. Pierwsza oficjalna podróż ucznia to punkt zwrotny w jego życiu - jest oznaką zaufania jakie zdobył w Kolegium. Podróżujący uczeń musi wozić ze sobą glejt opatrzony pieczęciami Kolegium i mistrza, zezwalający na opuszczenie terenu szkoły. Cel wędrówki często pozostaje niesprecyzowany, pod warunkiem, że w opinii odpowiedzialnego Magistra służy to dalszej nauce bądź doskonaleniu umiejętności. Jednak rzadko pozwala się uczniowi na samotne odbycie całej

podróży. Mentor zazwyczaj towarzyszy swojemu uczniowi lub podąża za nim w bliskiej odległości, stale go obserwując.

Zdarza się, że uczniowie o nikłym talencie, którzy nie mają szans zostać Magistrami, są zwalniani z terminu i mogą rozpocząć inną profesję. Takie osoby zwykle nie mogą liczyć na pomoc i ochronę Kolegium, chociaż nadal żąda się od nich dożywotniej lojalności.

WĘDROWNI CZARODZIEJE:

Magistrowie świetnie zdają sobie sprawę, że wiedza o magii jest nieprzydatna bez doświadczenia, które uczy jej używać w praktyce. Uczniowie, którzy zdobyli pewne umiejętności, a przede wszystkim zaufanie swojego mistrza, muszą opuścić Kolegium i rozpocząć wędrówkę po świecie. Podróż ta trwa najczęściej kilka lat, podczas których czarodziejowi nie wolno powrócić na teren Kolegium lub zbliżyć się do swojego mentora. Ten etap w szkoleniu magów nazywa się *Wędrówką*, a czarodzieja tytułuje *wędrownym*.

Aby zasłużyć na zaszczyt mianowania *wędrownym czarodziejem*, uczeń musi wykazać się nadzwyczajnym talentem oraz oddaniem sprawom magicznym i samemu Kolegium. Wędrowni magowie to najczęściej spotykana w Imperium grupa adeptów magii. Przed rozpoczęciem podróży, wędrowni czarodzieje otrzymują od Kolegium pewną sumę pieniędzy, a także imiona oraz adresy Magistrów i wiecznych uczniów swojego Kolegium, przebywających w krainach leżących na trasie *Wędrówki*. Głównym celem wędrownych czarodziei jest doskonalenie umiejętności rzucania pomniejszych zaklęć.

W jej trakcie czarodzieje muszą zapewnić sobie źródło utrzymania. Ich wiarygodność i prawo do legalnego splatania zaklęć potwierdza zazwyczaj opatrzony pieczęciami dokument, wystawiony na nazwisko czarodzieja i zawierający jego podobiznę, jak również podpis mentora i członków rady Kolegium. Bardzo często posiadają tatuaż lub magiczny przedmiot, które wskazują na przynależność do danego Kolegium. Jednak publiczne splatanie zaklęć, nawet legalne i potwierdzone dokumentami, często sprowadza kłopoty na głowę czarodziei. Łowcy czarownic oraz inne praworządne instytucje za punkt honoru stawiają sobie utrudnianie im życia, a w skrajnych przypadkach, pozbawienie go. Należy pamiętać, że mentor czarodzieja wciąż ponosi współodpowiedzialność za popełnione przez niego przestępstwa. Z tego powodu większość uczniów wyrusza na wędrówkę dopiero wtedy, gdy ich mistrzowie nabiorą do nich absolutnego zaufania.

Wielu wędrownych magów aktywnie poszukuje przygód. Takie doświadczenia uczą ich opanowania oraz kontrolowania mocy w sytuacjach stresowych. Jednak wielu mentorów z dezaprobatą odnosi się do takich przedsięwzięć. W opinie wielu Magistrów, wędrowni czarodzieje poszukujący przygód powinni zgłosić się do władz imperialnych, najbliższego oddziału wojsk Imperium lub któregoś z zakonów rycerskich i przyjąć oficjalne zlecenie. Postawa taka jest typowa zwłaszcza dla Magistrów Kolegium Płomienia.

W niektórych Kolegiach są zachęcani do przyjmowania niebezpiecznych zleceń i poszukiwania przygód. Dotyczy to głównie czarodziei Kolegiów Cienia, Światła, Jadeitu oraz Bursztynu. Niepodważalną zaletą samodzielnych wędrówek jest to, że w odległych zakątkach Imperium, w dziczy lub na terenie opuszczonych ruin, albo w pogoni za bandami niebezpiecznych mutantów lub przestępców czarodzieje mogą udoskonalić swoją umiejętność splatania czarów bez obaw, że ściągną na siebie uwagę łowców czarownic lub gniew rozjuszonego tłumu przesądnych chłopów. Jedynym niebezpieczeństwem, którego nie są się w ten sposób uniknąć, jest ryzyko nieopatrznego przyzwania bytu demonicznego. Chaos cierpliwie czeka na najmniejsze nawet potknięcie, gotów w każdej chwili pochłonąć umysł i duszę nieostrożnego czarodzieja.

Ważnym aspektem podróży wędrownych czarodziei są pieniądze zarobione na kontraktach i zleceniach. Większość pieczołowicie odkłada każdego zarobionego pensa. Oprócz zwyczajowego przekazywania części dochodów, zgromadzony majątek służy do opłacenia nauk, które każdy wędrowny mag musi pobrać w Kolegium, zanim zostanie mianowany Magistrem. Opłata ta jest zazwyczaj bardzo słona. W przypadku czarodziei, którzy zostaną uznani przez przełożonych Kolegium za niegodnych lub zbyt niedoświadczonych, wysokość opłaty rośnie do astronomicznego poziomu. Natomiast w przypadku tych, którzy swoim talentem bądź poczynaniami zyskali aprobatę starszyzny Kolegium, opłata jest obniżana tak, by po oddaniu wszystkiego co posiada, czarodziej mógł opłacić naukę. W rozliczeniach z wędrownymi czarodziejami Kolegia bardzo chętnie przyjmują cenne lub magiczne przedmioty znalezione przez magów w trakcie ich podróży. Artefakty te niekiedy są im zwracane po pomyślnym zdaniu końcowych egzaminów, zwłaszcza, jeśli stanowiły nagrodę za bohaterskie czyny. Nie stanowi to jednak reguły i zależy od decyzji władz Kolegium.

Niezwykle rzadko zdarzają się przypadki ucieczki wędrownych czarodziei z terminu. Uczniowie, którzy nie wykażą całkowitego poświęcenia idei zdobycia tytułu Magistra, nie zdołają przekonać swoich mentorów, że są godni wyruszyć na samodzielną wędrówkę. W oczach nieuczonych mieszkańców Imperium wędrowni czarodzieje to Magistrowie reprezentujący swoje Kolegia. Bardzo często prości ludzie, w uznaniu umiejętności splatania czarów, będą tytułowali *Magistrem* nawet najbardziej niedoświadczonego maga i kłaniali mu się nisko. Po powrocie do Kolegium, mentor czarodzieja może zadecydować o ponownym wysłaniu podopiecznego w świat. Ma to miejsce zazwyczaj wtedy, gdy wędrowny mag nie zdobył wymaganych umiejętności lub powrócił zbyt wcześnie. Mentorzy doszukują się również charakterystycznych zmian, które zachodzą u ludzi przebywających przez dłuższy czas w kontakcie z danym Wiatrem Magii. Zmiany te świadczą o rosnącym talencie i potwierdzają przynależność do danego Kolegium. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, kiedy nastąpi naznaczenie. Teoretycznie, wędrówka czarodzieja może trwać całe jego życie i bywa, że nigdy nie zostanie uznany za godnego tytułu Magistra.

EGZAMIN MAGISTERSKI:

Po zakończeniu podróży, wędrowni magowie powracają do regularnej nauki. W tym okresie mistrzowie sprawdzają umiejętności i stan wiedzy swoich podopiecznych. Ścisła kontrola na tym etapie pozwala wyizolować wszystkich czarodziei, którzy oddali się praktykom magii czarnoksięskiej. Proces sprawdzania jest długi. Jeśli mistrz uzna, że jest usatysfakcjonowany poziomem umiejętności oraz czystością duszy i umysłu ucznia, wędrowny czarodziej wyrusza, czasami w towarzystwie mentora, do głównej siedziby Kolegium. Tylko tam można uzyskać tytuł pełnoprawnego Magistra, ze wszystkimi przywilejami i obowiązkami wiążącymi się z tą pozycją.

W przypadku, gdy mistrz nie może towarzyszyć swojemu podopiecznemu w tej wyprawie, wędrowny czarodziej otrzymuje na drogę list do przełożonych Kolegium wraz z pełnym sprawozdaniem ze swoich osiągnięć i pobranych nauk. W Altdorfie mag staje przed specjalną komisją, która przeprowadza przesłuchanie. Po udzieleniu odpowiedzi na pytania Magistrów zasiadających w komisji, wędrowny czarodziej dostaje własne łóżko lub nawet własny pokój w budynku dormitorium i rozpoczyna intensywną naukę. Przedmiotem nauki jest najczęściej historia, obowiązki i przywileje Kolegium. To, ile czasu czarodziej poświęci na naukę, zależy wyłącznie od niego samego. Gdy uzna, że jest gotów, ma prawo poprosić o wyniesienie go do rangi Magistra Kolegium.

Jeśli prośba zostanie rozpatrzona pozytywie, wędrownego czarodzieja czeka okres niesłychanie wyczerpujących testów i egzaminów. Badaniom poddana zostanie jasność jego magicznych zmysłów, podobnie jak skuteczność kontroli nad magiczną energią, a także szybkość i talent w splataniu zaklęć. Na koniec, umiejętności magiczne kandydata przejdą szereg prób, począwszy od prostych zadań, a skończywszy na magicznych pojedynkach z członkami komisji egzaminacyjnej. Rzecz jasna, wędrowni czarodzieje zazwyczaj nie mają szans w starciu z doświadczonymi i potężnymi Magistrami. Na szczęście większość pojedynków nie toczy się na śmierć i życie, lecz ma wykazać bitewne umiejętności egzaminowanych kandydatów. Wygrany pojedynek przynosi wędrownemu czarodziejowi spory szacunek i często przechodzi do historii Kolegium, gdyż od kandydatów oczekuje się wyłącznie wykazania pełni swych możliwości, a także opanowania i nieustępliwości.

Kolegia są bardzo wybredne w kwestii tego, kogo obdarzają tytułem Magistra. Odrzucane są kandydatury wszystkich magów, którzy nie spełniają wysokich wymagań Kolegiów. Od odrzuconych kandydatów oczekuje się, że powrócą do nauki, aby zasłużyć na następną szansę. Jednak rzadko zdarza się, aby dopuszczony do egzaminu wędrowny mag nie poradził sobie z wymaganiami Kolegium. Słabi, nieostrożni i niezbyt inteligentni czarodzieje zazwyczaj giną podczas wędrówek, tym samym oszczędzając czas i wysiłek przełożonych.

Warto zaznaczyć, że ludzkich czarodziei cechuje dziwna przypadłość. Otóż im bardziej specjalizują się w korzystaniu z jednego Wiatru Magii, tym gorzej idzie im manipulacja innymi kolorami magii. Do czasu przystąpienia do egzaminu magisterskiego, efekt ten ujawnia się u większość wędrownych czarodziei. Najsilniejsi z kandydatów nie potrafią nawet dotknąć innego koloru magii. Może to być również przyczyną, dla którego Magistrowie wydają się uosabiać cechy Wiatru Magii, którym władają. Dla przykładu, z biegiem czasu Magistrowie Kolegium Płomienia stają się coraz bardziej niecierpliwi i impulsywni, a Bursztynowi Czarodzieje nie potrafią ścierpieć obecności innych ludzi i coraz lepiej czują się w dziczy.

Taki stan rzeczy tłumaczy również, dlaczego renegaci, którzy parają się magią czarnoksięską, to niemal bez wyjątku wyznawcy bogów Chaosu. Bez boskiego lub demonicznego wsparcia nie byliby w stanie nawet rozpocząć studiów nad *Dhar*, która jest niczym innym jak manipulacją wieloma kolorami na raz. Być może istnieją nieliczni Magistrowie, którzy z wiekiem nie tracą wrażliwości na inne Wiatry Magii, lecz z całą pewnością są to wyjątki.

Informacje o wszystkich uczniach, wędrownych magach oraz pełnoprawnych Magistrach przechowywane są w archiwach Kolegiów. Dostęp do nich w każdej chwili może uzyskać Magister Patriarcha, Imperator oraz Wielki Teogonista. Rzadko jednak dochodzi do sytuacji, aby zewnętrzne władze zażądały wglądu w dane czarodzieja - prawie żaden Magister nie łamie swoich przysiąg lojalności wobec Imperium, a przynajmniej tak przekonują mieszkańców Imperium przedstawiciele Kolegiów. Historia Imperium pokazuje, że najczęściej z tego prawa korzystał Wielki Teogonista, chociaż akurat ostatni z nich - Yorri XIIII - rzadko to czynił. Żądanie dostarczenia stosownych dokumentów zwykle nie było podyktowane troską o lojalność danego czarodzieja, lecz stanowiło środek politycznego nacisku, jeden z wielu wykorzystywanych w codziennych rozgrywkach dworu imperialnego.

Po zdobyciu tytułu pełnoprawnego Magistra, wędrowny czarodziej kończy termin i formalnie przestaje być związany ze swoim mentorem.

ARCYMAGOWIE:

Arcymagowie Kolegiów Magii to ludzie dysponujący wielką potęgę. Rzadko zdarza się, aby Magister osiągnął ten stopień wtajemniczenia. Arcymagowie traktowani są z lękiem i należnym im szacunkiem nawet przez najlepiej urodzonych arystokratów. Nie bez powodu arcymagów nazywa się często *książętami* wśród czarodziei.

Pod wieloma względami arcymagowie stanowią ucieleśnienie symboli swoich tradycji. Nie postrzegają już świata tak, jaki inni śmiertelnicy, gdyż

zarówno ciało, jak i duszę poświęcili wybranemu kolorowi Magii. Długotrwały kontakt z magiczną mocą znacznie przedłuża ich życie, choć tajemnica tego fenomenu pozostaje poza rozumieniem nawet najpotężniejszych magów. Natura energii wybranego przez arcymaga koloru dyktuje tor jego myśli, słów oraz poczynań. Wiatry Magii zmieniają nawet fizyczne cechy maga. Na przykład, arcymagowie Kolegium Światła odznaczają się białymi włosami, niezwykle bladą karnacją oraz oczami świecącymi wewnętrznym blaskiem.

Głównym zadaniem arcymagów jest zachowanie czystości Kolegium, tępienie wszelkich praktyk niezgodnych z kodeksem magii oraz eliminacja czarodziei, którzy ulegli pokusie Chaosu. Równie ważnym zadaniem jest dążenie do realizacji celów Kolegium. Arcymagowie pozostają związani postanowieniami *Imperialnego Dekretu o Magii*, a w przypadkach, kiedy nie ma innych Magistrów, którzy mogliby ich zastąpić, służą pomocą Armii Imperialnej w wojnach z zewnętrznymi wrogami. Do udzielenia wsparcia, arcymaga może zobowiązać Patriarcha jego Kolegium oraz Najwyższy Patriarcha Kolegiów. Arcymagowie niektórych Kolegiów, na przykład Kolegium Płomienia, są bardziej skorzy do służby w imperialnych regimentach, niż przedstawiciele innych szkół magii. Arcymagowie są bardzo często delegowani do kierowania ważnymi oddziałami Kolegium, rozsianymi po całym Imperium. Przykładowo, arcymag Heinz Meissner jest obecnie Mistrzem tak zwanej Starożytnej Biblioteki Kolegium Światła.

O CZAROWNIKACH:



prócz potężnych Magistrów Kolegiów Magii, w Imperium żyją też inni adepci sztuk magicznych. Niektórzy z nich przekazują swoją wiedzę z pokolenia na pokolenie, a znane przez nich czary rzucano już w czasach, kiedy Stary Świat zamieszkiwały prymitywne plemiona ludzi. W niniejszym podrozdziale można przeczytać o sztukach magicznych, których adepci od lat ukrywają się na terenie Imperium.

GUŚLARZE:

Guślarstwo to obraźliwy termin, jakim Magistrowie określają wszelkie - zwykle wyuczone samodzielnie - umiejętności magiczne praktykowane przez nielicencjonowanych czarodziei. *Guślarz* to nazwa nacechowana negatywnie, celowo używana przez Magistrów, którzy chcą jasno zaznaczyć, że dany czarodziej nie pobierał oficjalnych nauk i nie odbył legalnego szkolenia. Niektórzy bogaci ludzie - odkrywszy, że są wrażliwi na magię - nie nawiązują kontaktu z Kolegiami Magii, lecz postanawiają na własną rękę zdobyć zdolności manipulowania Wiatrami Magii. Osoby takie najczęściej zaczynają naukę od wykorzystania swojego bogactwa lub wpływów w celu zdobycia podstawowych ksiąg magicznych. Magistrowie zwą takich ludzi *magikami*. Magicy prawie zawsze zbaczają na mroczną ścieżkę magii, a niektórzy stają się groźnymi czarnoksiężnikami. Dzięki znacznym zasobom majątkowym oraz lepszemu dostępowi do udokumentowanej wiedzy, magicy rozwijają swoje umiejętności o wiele szybciej niż niewykształceni wiejscy guślarze.

Guślarzami zostają osoby, które urodziły się obdarzone *wiedźmim wzrokiem* oraz opanowały jakieś umiejętności magiczne. W większości przypadków talenty guślarzy są mizerne w porównaniu z mocą Magistrów Kolegiów Magii.

Jednak wrażliwość na magię nie wystarcza. Guślarzem staje się ten, kto próbuje wykorzystać swój rzadki talent w celu zrozumienia bądź opanowania sztuk magicznych lub okultystycznych. Zazwyczaj guślarze uczą się manipulować magią na zasadzie prób i błędów. Niektórzy guślarze, urodzeni pod szczęśliwą gwiazdą, z powodzeniem przeprowadzają na własną rękę eksperymenty znane Kolegiom Magii od setek lat i stanowiące obowiązkowy materiał nauki każdego terminującego ucznia. Jednak w większości przypadków, eksperymentowanie z magią doprowadza guślarzy do obłędu lub zagłady, a w najgorszym wypadku wydaje ich na pastwę Potęg Chaosu.

WIEJSCY CZARODZIEJE:

Guślarzy spotyka się głównie na prowincji, czyli wszędzie tam, gdzie szansa spotkania Magistra i dostania się do terminu jest niewielka, zdesperowanym wieśniakom brakuje leków i medyków, a na problemy nadprzyrodzone brak praktycznych rozwiązań. Mieszkańcy wsi często zawierzają swój los guślarzom, zielarzom, a nawet zwykłym szarlatanom, dlatego też profesje te nieustannie przyciągają chętnych do nauki i zarobku. Chłopi nazywają guślarzy w tradycyjny sposób. Jeśli boją się danego czarodzieja lub czarodziejki, zwą ich *wiedźmiarzem* lub *wiedźmą*. Jeśli guślarz utrzymuje przyjazne kontakty z sąsiedztwem, nazywany bywa uzdrowicielem, czarownikiem lub czarownicą.

Niewykształcony wieśniak, który postanawia na własną rękę poznać metody manipulacji magią, stąpa po kruchym lodzie. Nawet jeśli oddaje ogromne usługi swojej wsi, lecząc chorych lub ratując plony przed plagami, zawsze może zostać oskarżony o *konszachty z demonami*, przez zazdrosnych sąsiadów lub przyjezdnych, którzy będą świadkami jego nieudolnie splatanych zaklęć albo towarzyszących im nadprzyrodzonych efektów ubocznych. Na zacofanej prowincji lud zawsze obawiał się dziwaków i osób odmiennych od reszty. Ofiarą samosądów padali nawet niegroźni zielarze, za suszenie nad kominkiem grzybów i ziół. Poza tym, plotki o praktykujących guślarzach zwracają uwagę łowców czarownic, którzy polują na nich jak na zwierzynę.

Guślarze odkryci przez władze świeckie lub duchowe nie mogą liczyć na wyrozumiałość i miłosierdzie, gdyż oficjalne instytucje Imperium sumiennie polują na nielicencjonowanych adeptów magii. Guślarze są zawsze początkującymi magami, a więc stanowią łatwą zdobycz dla wytrenowanych i doświadczonych łowców czarownic. W niektórych odległych od cywilizacji wioskach, guślarze bywali wybierani sołtysami, lecz wszyscy bez wyjątku kończyli na stosach, gdy ich sława roznosiła się po okolicy i docierała do łowców czarownic. Guślarze bardzo szybko uczą się, że powinni ukrywać swoje nadprzyrodzone zdolności.

ZDOBYCIE LICENCJI:

Zdobycie przez guślarza licencji Magistra jest trudne, aczkolwiek możliwe. Większość guślarzy nie potrafi czytać ani pisać i nie posiada jakiejkolwiek wiedzy akademickiej, co uniemożliwia im naukę z ksiąg. Termin u Magistra wielu guślarzom wydaje się zajęciem poniżającym, zwłaszcza że często bywają starsi od swych nauczycieli. Jeszcze trudniej znaleźć Magistra, który zgodziłby się wziąć do terminu takiego ucznia, zwykle krnąbrnego i pełnego błędnych wyobrażeń o magii. Guślarze muszą być ostrożni podczas nawiązywania kontaktów z licencjonowanymi Magistrami. Jedno słowo wypowiedziane w nieodpowiednim momencie i zamiast Magistra, na spotkanie przybędzie oddział łowców czarownic, którym doniesiono o działaniach guślarza.

Z tych powodów większość guślarzy w ciągu całego życia poznaje jedynie kilka prostych zaklęć. Skomplikowanych czarów nie sposób bowiem nauczyć się przez przypadek. Większość wymaga specjalistycznej wiedzy, egzotycznych komponentów i skomplikowanych inkantacji. Mieszanie ziół w kociołku i śpiewanie pod nosem nie zastąpi lat wytężonych badań uczonych Magistrów przeprowadzanych w dobrze wyposażonych i zabezpieczonych laboratoriach.

Warto zaznaczyć, że guślarze parają się magią prostą - tą samą, której w pierwszej kolejności uczone są osoby terminujące w Kolegiach Magii. Same Kolegia zostały przecież utworzone po zgromadzeniu odnalezionych przez Teclisa guślarzy, którzy pod okiem elfiego Mistrza Wiedzy uporządkowali swoją wiedzę i dopracowali znane *Formuły* czarów prostych, oczyszczając je z niebezpiecznych luk i innych zagrożeń.

Guślarze, którzy mimo swej głębokiej ignorancji próbują nauczyć się bardziej skomplikowanych zaklęć, często źle kończą. Brak pojęcia o naturze magii, charakterze Wiatrów, a także nieumiejętności ochrony umysłu i duszy przed atakami Chaosu bardzo szybko sprawiają, że zbyt ambitny guślarz sam na siebie ściąga zgubę. Nieliczni przeżywają eksperymenty z zaawansowanymi zaklęciami i to zazwyczaj dzięki pomocy którejś z Mrocznych Potęg.

NAGRODA ZA WYTRWAŁOŚĆ:

Nieliczni guślarze, którzy zdobędą pewne doświadczenie w manipulacji magią i unikną obłędu lub śmierci, często opanowują repertuar czarów znacznie bogatszy od tego, jakim dysponują uczniowie terminujący w Kolegiach, a nawet wędrowni czarodzieje. Szeroka wiedza magiczna jest zarazem cennym darem, który zwiększa potęgę guślarza, jak też klątwą, gdyż ułatwia i zachęca do zapuszczenia się w odmęty mrocznej magii. Guślarze najlepiej radzą sobie z wymyślaniem prostych czarów, na przykład zaklęć czerpiących z Zielonego Wiatru, które leczą zboża, lub czarów opartych o *Aqshy*, umożliwiających guślarzowi wypalenie traw. Istnieje jeszcze jedno niebezpieczeństwo *dzikiego* eksperymentowania z magią. Czasami guślarzom udaje się odkryć zaklęcia znacznie potężniejsze, niż wymagają tego okoliczności. W przeważającej większości przypadków brak im doświadczenia lub umiejętności, aby ograniczyć moc zaklęcia do rozsądnego poziomu. Regularnie słyszy się o guślarzach, który spłonęli w płomieniach wielobarwnego ognia, gdy w starciu z łowcami czarownic użyli zbyt potężnego zaklęcia.

GUŚLARZE & ZIELARSTWO:

Wiedza guślarzy nie ogranicza się do sztuki splatania zaklęć. Wielu z nich zajmuje się bardziej przyziemnymi, acz dochodowymi zajęciami - sprzedaje zioła, medykamenty lub amulety. Zazwyczaj to właśnie te umiejętności pozwalają guślarzom zarobić na chleb i dach nad głową. Guślarze często opiekują się chorymi i rannymi, sprzedają maści na różne dolegliwości oraz wątpliwej skuteczności eliksiry, a także doradzają i wróżą. Przygotowane przez guślarzy leki, pomimo licznych zakazów władz imperialnych, są kupowane przez zdesperowane kobiety mające trudności z zajściem w ciążą i równie zdesperowanych chłopów, których trzoda zapadła na jakąś dziwną chorobę.

CZAROWNICY & CZAROWNICE:

Ponieważ guślarze nie rozumieją mocy, z którymi eksperymentują, bardzo często zdarza się, że tracą duszę lub popadają w obłęd. Nawet najbardziej pojętnym i dobrodusznym guślarzom zdarza się podczas splatania zaklęć nieświadomie wykorzystać mieszaninę Wiatrów Magii, czyli złowrogą energię *Dhar*. Eksperymentując z czarną magią, wielu guślarzy nieopatrznie kopiuje efekty zaklęć Tradycji czarnoksięskiej. Na przykład, rzucają klątwy na swoich wrogów, którzy zapadają na dziwne choroby, lub lepią wyobrażające ich woskowe figurki i przez wbijanie w nie drzazg zadają ofiarom dotkliwy ból. Wszyscy guślarze, którzy korzystają z magii czarnoksięskiej, zwani są

czarownikami lub czarownicami. Dość szybko zaczynają zdradzać objawy, umysłowe i fizyczne, wypaczenia przez mroczne siły.

Efekty uboczne używania magii czarnoksięskiej bywają różne. Do najczęściej spotykaną należą: mutacje, obłęd, nieumyślne przyzywanie groźnych demonicznych istot, nasilająca się paranoja oraz obsesyjna żądza wiedzy i potęgi. Czarownicy publicznie używający magii czarnoksięskiej ryzykują nie tylko swoją duszą, lecz również życiem, gdyż przerażeni sąsiedzi zazwyczaj niezwłocznie donoszą o takich przypadkach władzom.

Czarownicy, którzy przeżyją etap eksperymentowania z magią po omacku i dotrą do etapu, na którym potrafią dobić targu lub zawrzeć przymierze z pomniejszymi istotami Eterycznymi, zyskują swoisty szacunek w oczach Magistrów Kolegiów Magii. Magistrowie Kolegiów Światła, Płomienia, Złota, Niebios, Cienia oraz Ametystu podchodzą bowiem do sprawy na swój własny sposób. Według nich czarownicy, którzy nie zostaną złapani i spaleni na stosie, oraz nie popadną w obłęd lub nie zniszczą się przypadkowo własnym zaklęciem, mogą zostać czarnoksiężnikami, a zatem nie wolno ich już dłużej lekceważyć. Co więcej, prawie na pewno tymi czarnoksiężnikami zostaną, gdyż samodzielne eksperymentowanie z magią zawsze sprowadza nieświadomych natury Eteru guślarzy na mroczną ścieżkę magii czarnoksięskiej. Wspomniany szacunek oznacza zatem równocześnie wyrok śmierci, gdyż Kolegia przysięgły niszczyć wszystkich adeptów mrocznych sztuk magii.

Przemiana guślarza w czarownika jest łatwo rozpoznawalna. Były guślarz staje się stopniowo coraz bardziej potężny i niebezpieczny. Magia czarnoksięska wypacza umysł czarownika, któremu zaczyna sprawiać przyjemność zadawanie bólu oraz zabijanie. Jak już wspomniano, Magistrowie Kolegiów traktują zwykłych guślarzy z pogardą, gdyż nie stanowią oni najmniejszego zagrożenia dla wyszkolonych czarodziei. Jednak czarownicy o stale rosnących umiejętnościach i potędze wspieranej siłami mroku to zupełnie inna sprawa. Zaklęcia magii czarnoksięskiej są silniejsze od poszczególnych Wiatrów Magii, co sprawia, że trudno pokonać w magicznym pojedynku doświadczonego czarownika. Ponieważ wszyscy ambitni guślarze, pozostawieni sami sobie, zaczynają instynktownie dążyć do opanowania tajników magii czarnoksięskiej, nic dziwnego, że Kolegia sumiennie tropią wszelkich nielicencjonowanych magów, oferując im wybór: wstąpienie do terminu lub szybka śmierć.

Czarownicy znają bardzo wiele zaklęć. Część z nich odkryli na własną rękę, innych nauczyli się od podobnych im renegatów. Magiczna moc większości czarowników przerasta potęgę legalnie terminujących uczniów, a nawet wędrownych czarodziei Kolegiów Magii.

CZAROWNICY W KOLEGIACH MAGII:

Możliwe jest, aby czarownik, który uniknie łowców czarownic i sam zgłosi się do Kolegiów Magii, wstąpił do terminu. Stosunek Kolegiów do czarowników nie jest jednak równie jasno sprecyzowany, jak ma to miejsce w przypadku innych organizacji Imperialnych. Władze administracyjne traktują czarowników jako sprzymierzeńców demonów, więc po ich schwytaniu szybko organizują pokazowy proces. Łowcy czarownic nie mają obowiązku przekazywania Kolegiom jakiegokolwiek nielicencjonowanego adepta magii, który skończył dwadzieścia pięć lat, a czarownicy zazwyczaj są znacznie starsi. Natomiast doprowadzony do Kolegium czarownik może spodziewać się przynajmniej rozpatrzenia swojej sprawy. Decyzja władz Kolegium zależy od sposobu, w jaki czarownik oddał się w ręce Magistrów, jakie są jego umiejętności w dziedzinie sztuk magicznych, w jakim stopniu został spaczony przez Chaos lub magię czarnoksięską, oraz od osobistego odczucia Magistra prowadzącego sprawę.

Nie wszyscy czarownicy, oczywiście pomijając tych, których dusze i umysły zostały wypaczone przez Chaos, mają ochotę poddać się rygorystycznej dyscyplinie w Kolegium. Wielu z nich świadomie pozostaje samotnikami. Rzadko popełniają czyny niemoralne albo zbrodnie, choć jak wszyscy, czasami naginają prawo lub obyczaje. Niezależni czarownicy to często dobrzy ludzie, którzy ze szczerego serca pomagają chorym wieśniakom, zdejmują klątwy i walczą z plagami wyniszczającymi plony.

Największą populację czarowników w całym zamieszkałym świecie posiada Sylvania, ponura i mroczna kraina położona na obrzeżu Imperium. Tam zazwyczaj uciekają czarownicy ścigani przez władze świeckie lub religijne. Jednakże ucieczka ta tylko nieznacznie opóźnia ich śmierć, gdyż ziemia Sylvanii przesiąknięta jest Kamieniem Przemian, który przyspiesza degenerację umysłu i duszy. Na domiar złego, w Sylvanii znajduje się największa w Starym Świecie liczba wypaczonych obelisków. Mroczna magia okrywa tę krainę niczym gruby, czarny całun i nasyca wszystko wokół nieczystą mocą.

UCZNIOWIE CZAROWNIKÓW:

Większość czarowników decyduje się mieszkać w samotności. Brak towarzystwa i nieustanne obcowanie ze złowrogimi i niezrozumiałymi energiami sprawiają, że wraz z upływem lat czarownicy dziwaczeją. Niektórzy dotkliwie odczuwają samotność i decydują się wziąć kogoś do terminu.

Można wyróżnić dwa rodzaje uczniów czarowników. Pierwszy z nich to osoby spragnione wiedzy magicznej i pragnące nauczyć się splatania zaklęć. Są obdarzone pewną dozą talentu magicznego, lecz z jakiś przyczyn nie mogą wstąpić do licencjonowanego terminu. Drugi to różnego rodzaju nieudacznicy których nie chciał nikt inny i którzy bez pensa przy duszy, w akcie desperacji zgłosili się do miejscowego czarownika lub czarownicy.

Uczniowie czarowników bywają równie dziwni jak oni sami. Sporo czasu spędzają na zbieraniu ziół o niezwykłych porach dnia i nocy, uprawianiu przydomowego zielnika, praniu sprzątaniu oraz innych pracach. Jeśli czarownik mieszka nieopodal wiejskiej osady, jej ludność często daje upust swoim lękom i frustracjom, wyżywając się na osamotnionym uczniu.

Czarownicy przyjmują na uczniów przeważnie osoby nastoletnie, gdyż ludzie w tym wieku nadal chcą się uczyć, a przy tym potrafią zadbać o siebie. Podobnie jak początkujący magowie w Kolegiach, uczniowie czarowników spędzają większość czasu na wykonywaniu obowiązków służebnych. Niezależnie od tego, jak wiele się nauczyli, zazwyczaj pozostają ze swoim nauczycielem do końca jego życia. Jest to obarczone pewnym ryzykiem, gdyż czarownicy bardzo często sprowadzają na siebie niebezpieczeństwo. Co gorsze, starzy czarownicy przeważnie pogrążają się w odmętach obłędu i stają się gwałtowni, krążą opowieści o czarownikach, którzy zabili i zjedli uczniów.

Uczniowie czarowników są zazwyczaj traktowani z dużą niechęcią w wioskach, które już posiadają własnego zaklinacza, nawet gdy nowi przejmują schedę po swoim nauczycielu. Uczniom pozostaje czekać, aż ich mentor umrze i będą mogli zająć jego miejsce, albo wyruszyć w podróż w poszukiwaniu wioski, która z mniejszym lub większym entuzjazmem przyjmie nowego czarownika. Jednak większość osad jest niezwykle podejrzliwa wobec obcych, a zwłaszcza tych, którzy wyglądają na czarodziei. Uczeń czarownika najczęściej jest przepędzany od wsi do wsi, nierzadko szczuty psami lub bity. Nic dziwnego, że wielu czarowników zaczyna nienawidzić zwykłych ludzi i osiedla się samotnie, aby rzucać na nich klątwy i ściągać plagi.

CZARNOKSIĘŻNICY:

Pomimo licznych zagrożeń, niektórym czarownikom udaje się przeżyć, gdy z czasem rosną w siłę i zwiększają swoją moc magiczną. Korzystanie z magii czarnoksięskiej jest niebezpieczne i obarczone surowymi konsekwencjami. Nie istnieje szkolenie, które pomogłoby człowiekowi odeprzeć wpływ *Dhar* i ochronić się przed zatruciem duszy oraz wypaczeniem umysłu. Jednak niektóre wiedźmy i wiedźmiarze przeżywają na tyle długo, że zaczynają rozumieć naturę energii, którymi się posługują i dzięki swej olbrzymiej sile woli lub rozdętemu ego, graniczącemu z megalomanią, uczą się coraz potężniejszych zaklęć oraz technik magicznych.

Czarnoksiężnicy, to czarownicy, którzy zrozumieli, że do splatania czarów wykorzystują mroczną energię *Dhar*, ale ten fakt ich nie przeraża. Co więcej są dumni ze zdobytej mocy. W przeciwieństwie do wielu guślarzy i czarowników, czarnoksiężnicy nie są ignorantami, którzy nie mają pojęcia o magii. Doskonale wiedzą, jaka potęga w nich drzemie. Wykorzystując metodę prób i błędów, wsparcie sił nadprzyrodzonych, nieliczne lekcje udzielane przez sekretne organizacje, do których należą, lub wyczytane w księdze wiedzy tajemnej, czarnoksiężnicy aktywnie poszukują sposobów poszerzenia swojej kontroli nad magią czarnoksięską i opanowania jeszcze potężniejszych zaklęć. Ponieważ czarnoksiężnicy regularnie korzystają z *Dhar*, stanowią olbrzymie zagrożenie dla społeczeństwa i siebie samych. Mają zawyżone poczucie własnej wartości, niezwykle silną wolę oraz niesamowitą wytrzymałość fizyczną. U wielu z nich kontakt z magią czarnoksięską wywołuje różnego rodzaju choroby umysłu.

Trudno jest znaleźć dwóch czarnoksiężników podobnych do siebie pod względem umiejętności oraz talentu. Ponieważ w większości są to czarodzieje-samouccy, każdy z nich dysponuje własnymi zaklęciami i technikami. Istnieje jednak pięć Tradycji magii czarnoksięskiej, które powstały w ciągu wieków praktykowania magii *Dhar*. Jest to Tradycja Chaosu, Tradycja Duchów, Nekromancja, Spaczmagia i Tradycja Krwi, zwana także Sanguimancją (więcej informacji na temat tych Tradycji znajduje się w podrozdziale **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**).

OGRANICZENIA RASOWE:

Niziołki i krasnoludy posiadają wrodzoną odporność na wpływy Eteru. Wśród przedstawicieli tych ras nie spotyka się osobników praktykujących magię. U elfów umiejętność posługiwania się magią nie jest niczym niezwykłym, a w przypadku Elfów Wysokich wręcz czymś naturalnym. Bardzo niewielu ludzi rodzi się obdarzonych mocą postrzegania Wiatrów Magii i kontroli nad nimi. Ten talent objawia się w mniej więcej w jednym ludzkim dziecku na tysiąc. Na każde tysiąc osób posiadających dar, tylko jedna wyróżnia się znaczną mocą. Spośród dziesięciu tysięcy takich niezwykłych osobników, zaledwie jeden może z czasem opanować magię w podobnym stopniu, jak legendarni czarodzieje bitewni. Jednak w większości przypadków, brak jakiegokolwiek treningu sprawia, że talent pozostaje w uśpieniu lub objawia się w formie prymitywnych guseł.

ZGŁĘBIANIE TAJNIKÓW MAGII:


by rzucać zaklęcia, istota musi spełnić następujące cztery warunki:
- Musi posiadać **MAGIĘ** na poziomie co najmniej 1.
- Musi posiadać umiejętność *splatanie magii*.
- Musi posiadać umiejętność *guślarstwo* lub *język tajemny (magiczny)*.
- Musi opanować czary, co zapewnia jedna z następujących umiejętności: *czarostwo*, *magia prosta*, *magia powszechna*, *magia tajemna* lub *magia czarnoksięska*.

Najprostszym sposobem spełnienia tych warunków jest wybranie profesji, która umożliwia rozwój talentu magicznego i dostęp do czarów.

RZUCANIE ZAKLĘĆ:


ohater, który chce rzucić zaklęcie, musi zaczerpnąć moc z Wiatrów Magii i zogniskować ją w pożądany przez siebie sposób (będący efektem wybranego czaru). Bohater musi najpierw zadeklarować chęć rzucenia czaru (wykonać *akcję rzucenie czaru* - rzucania zaklęcia może być *akcją przedłużoną*, patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **AKCJE**. Ponadto, mag może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie.), a następnie gracz wykonuje rzut tyloma kośćmi dziesięciościennymi (K10) zwanymi *Kośćmi Magii* (**KM**), ile wynosi wartość cechy **MAGIA** bohatera. Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na *Kościach Magii*. Suma ta nazywana jest *Poziomem Mocy*. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* podanego w opisie zaklęcia, zaklęcie zostało rzucone pomyślnie. Gracz może rzucić mniejszą liczbą **KM** (minimalnie jedną kostką, czasami jest to decyzja uzasadniona, szczególnie w przypadku stosowania prostych czarów. Postać może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie. Oczywiście, w dowolnym momencie może przerwać rzucanie czaru, ale w ten sposób czas poświęcony na jego przygotowanie zostaje zmarnowany.

SPLATANIE MAGII & MAGICZNE KOMPONENTY:

Istnieją dwa sposoby zwiększania szansy na udane rzucanie czaru. Pierwszy z nich wymaga udanego testu *splatania magii*. Należy tego dokonać przed rzuceniem czaru, a czynność ta wymaga poświęcenia dodatkowej *akcji*. *Splatanie magii* pomaga zogniskować energię zawartą w Wiatrach Magii. Udany test oznacza, że czarodziej może dodać wartość cechy **MAGIA** do uzyskanego *Poziomu Mocy* podczas rzucania czaru. Aby skorzystać z tej zasady, w następnej rundzie po udanym teście *splatania magii* należy *rzucić zaklęcie*.

Innym sposobem zwiększenia mocy rzucanego czaru jest wykorzystanie magicznych komponentów, czyli składników pomagających zogniskować moc. Jeśli czarodziej posiada odpowiedni składnik, wymieniony w opisie czaru, może go użyć i zwiększyć swój *Poziom Mocy* o wartość od +1 do +3. Magiczny komponent zostaje zużyty w trakcie rzucania zaklęcia, bez względu na jego powodzenie. Czarodziej musi zdecydować się na użycie składnika przed rozpoczęciem inkantacji. Moc składników zależy od ich dostępności i ceny. Łatwo dostępne składniki zapewniają modyfikator +1, trudniejsze do zdobycia komponenty zapewniają +2, natomiast najtrudniej znaleźć składniki, które zapewniają +3 do osiągniętego *Poziomu Mocy*. Niektóre zaklęcia, zwłaszcza te najpotężniejsze, wymagają użycia składników, których nie można zakupić u żadnego kramarza. Zwykle są to egzotyczne rośliny lub części ciała magicznych stworzeń i groźnych potworów. Ich zdobycie może wiązać się z podjęciem znacznego ryzyka.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Magia jest wyjątkowo nieprzewidywalna i niebezpieczna. Bez względu na wymagany *Poziom Mocy* czaru lub efekty Wiatrów Magii (patrz podrozdział **ZMIENNE WIATRY MAGII**), jeśli na wszystkich kościach użytych do ustalenia *Poziomu Mocy* wypadną jedynki, rzucanie czaru automatycznie kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test **SIŁY WOLI** bohatera. Nieudany test oznacza, że czarodziej traci kontrolę nad zgromadzoną mocą, otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. Ze względu na swoje niewielkie umiejętności, początkujący czarodzieje są najbardziej narażeni na takie niebezpieczeństwo.

TEST MAGII:


ohater, znajdujący się pod bezpośrednim działaniem magii, musi wykonać test **SIŁY WOLI**. Jeżeli test będzie udany, bohater przezwycięży działanie czaru. Należy zwrócić uwagę, że niektóre czary nie działają bezpośrednio i nie można uniknąć ich efektów przez wykonanie testu *magii* - na przykład bohater nie może uniknąć spłonięcia w magicznej kuli ognistej lub zmoknięcia w magicznej burzy.

Jeśli czarodziej, przed rzuceniem zaklęcie poświęci dodatkową *akcję* i wykona udany test *splatania magii*, ofiara czaru otrzymuje ujemny modyfikator do testu *magii* równy -10%x**MAG** czarodzieja.

ROZPRASZANIE CZARÓW:


zięki mocy czaru *rozproszenie magii* (zobacz **MAGIA POWSZECHNA**) czarodziej może rozproszyć zaklęcia, które zostały już rzucone i posiadają czas trwania dłuższy niż jedna runda. Jednak mag będący celem wrogiego czaru, lub znajdujący się w pobliżu rzucającego zaklęcie czarodzieja, nie musi czekać aż ten dokończy inkantację. W czasie, gdy wrogi mag, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, splata zaklęcie, czarodziej może próbować rozproszyć czar. Gracz odgrywający maga musi zadeklarować chęć rozproszenia rzucanego przez wroga zaklęcia, wykonać udany test *splatania magii*, a następnie wykonać rzut tyloma *Kośćmi Magii*, ile wynosi wartość cechy **MAGIA** bohatera. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od *Poziomu Mocy*, który osiągnął wrogi czarodziej, to czar został rozproszony. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* był mniejszy, rzucane przez wroga zaklęcie działa tak, jak podano to w jego opisie.

Mag powinien rozpocząć *rozpraszanie czaru* w tej samej rundzie, w której przeciwnik rozpoczął splatanie zaklęcia. Jednak w przypadku czarów, których rzucanie trwa dłużej niż jedną *akcję*, dopuszczona jest niewielka zwłoka. Czarodziej nadal może próbować *rozproszyć czar*, jednak do testu *splatania magii* otrzymuje kumulatywny, ujemny modyfikator -10% za każdą *akcję* zwłoki.

Od powyższych zasad istnieją dwa wyjątki: po pierwsze, czarodziej nie może *rozpraszać czarów*, które zostały już rzucone, chyba że użyje mocy zaklęcia *rozproszenie magii*; po drugie, magowie nie mogą rozpraszać modlitw kapłanów, gdyż moc błogosławieństw pochodzi od bogów, a ci dysponują potęgą przewyższającą moc najpotężniejszego nawet śmiertelnika.

Podobnie jak w przypadku *rzucania zaklęć*, także podczas *rozpraszania czarów*, gracz może rzucić mniejszą liczbą **KM**.

SPLATANIE MAGII & MAGICZNE KOMPONENTY:

Czarodziej *rozpraszający czar* nie może wykonać dodatkowego testu *splatania magii*, ani użyć magicznych komponentów by uzyskać większy *Poziom Mocy*.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Zasady dotyczące *natychmiastowej porażki* (zobacz **RZUCANIE ZAKLĘĆ**), obowiązują także podczas *rozpraszania czarów*.

PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA:

Moja kolejna teoria mówi, iż każde rzucone zaklęcie musi wywierać pewien wpływ na tego, kto je rzuca. A więc w końcu, po wielu zaklęciach, czarodziej powinien zdać sobie sprawę, że w pewnym sensie krzywdzi samego siebie. Jedyny kłopot w tym, że magia jest niesłychanie kuszącą nauką. Kiedy stajesz w obliczu celu, który może ci dać niezaprzeczalne korzyści, kładziesz na szali wszystko i jesteś gotów na każde ryzyko

- doktor Balthasar von Schreiber


agia tajemna potrafi być nieprzewidywalna. Im większej mocy używa czarodziej do rzucenia czaru, tym większe prawdopodobieństwo, że wydarzy się coś nieoczekiwanego. Określa się to mianem *Przekleństwa Tzeentcha*. Niewielu magów czci Tzeentcha, boga Chaosu, Pana Przemian & Magii, ale wszyscy się go lękają.

Bohaterowie, którzy posługują się magią, odczuwają skutki *Przekleństwa Tzeentcha* za każdym razem, gdy podczas ustalania *Poziomu Mocy* gracz wyrzuci taką samą liczbę oczek na więcej niż jednej kostce (dotyczy to także *rozpraszania czarów*, zobacz powyżej). Im więcej kostek używa się do rzutu na *Poziom Mocy*, tym większa szansa na ściągnięcie na siebie *Przekleństwa Tzeentcha*. Jeśli na dwóch *Kościach Magii* wypadnie ten sam wynik, należy wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **POMNIEJSZA MANIFESTACJA CHAOSU**. Jeśli ta sam liczba oczek wypadnie na trzech **KM**, należy skorzystać z tabeli **POWAŻNA MANIFESTACJA CHAOSU**. Jeśli natomiast ta sama liczba oczek wypadnie na czterech *Kościach Magii*, należy skorzystać z tabeli **KATASTROFALNA MANIFESTACJA CHAOSU**. Gdy zdarzy się tak pechowo, że na kostkach powtórzy się kilka wyników, oznacza to wielokrotne manifestacje. Na przykład gracz rzucający czterema kostkami uzyskał dwie pary powtarzających się liczb oczek. W takim przypadku należy wykonać dwa rzuty procentowe i sprawdzić oba wyniki w tabeli **POMNIEJSZA MANIFESTACJA CHAOSU**.

Oczywiście MG może wymyślić własne efekty manifestacji mocy Chaosu. W takim przypadku najlepiej posłużyć się odpowiednią tabelą jako wzorem do określenia efektu *Przekleństwa*, jego czasu działania oraz zagrożeń, jakie ze sobą niesie.

Jeśli *Poziom Mocy* czarodzieja był równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* czaru, to zaklęcie działa normalnie, niezależnie od tego, czy bohater padł ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*.

KOSTKI CHAOSU:

Kostki Chaosu mogą być stosowane, by oddać niepewną naturę rzucania zaklęć lub odprawiania rytuałów na obszarze nasyconym mocami Chaosu. MG

określa liczbę dodatkowych kostek (zwykle jedna, ale maksymalnie mogą być cztery) dodawanych do rzutu ustalającego *Poziom Mocy*. Te kostki nie zwiększają uzyskanego poziomu mocy, ale bierze się je pod uwagę sprawdzając, czy nastąpiło *Przekleństwo Tzeentcha*. Jeśli stosowana jest umiejętność *guślarstwo*, *Kostki Chaosu* są rzucane razem z dodatkową kostką normalnie wykorzystywaną przez *guślarzy*.

SADZAWKI DHAR:

Sadzawki Mrocznej Magii to miejsca spaczone energią zaklęć czarnoksięskich, często także zmienione wskutek ich mocy i pulsujące od strumieni mocy *Dhar*. Sama sadzawka jest widoczna tylko dla istot obdarzonych *wiedźmim wzrokiem*, aczkolwiek jej obecność niekiedy wywiera trwały wpływ na otoczenie. Poskręcane drzewa sączą cuchnące soki, pożółkła, martwa trawa kruszeje pod dotykiem, nawet kamienie poddają się niszczącej mocy *Dhar*. Samo przebywanie w takim miejscu grozi mutacją (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), a dla czarodziejów może okazać się jeszcze bardziej niebezpieczne. Rzucanie wszelkich zaklęć w pobliżu sadzawki *Dhar* obarczone jest konsekwencjami w postaci dodatkowych 1-2 *Kostek Chaosu*. Co więcej, każdy mag, niezależnie od sposobu rzucania czarów, ryzykuje wystąpienie efektów ubocznych w postaci *negatywnych konsekwencji* (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**).

CIAŁA NIEBIESKIE:

Doświadczeni i uczeni magowie wiedzą, iż nie można lekceważyć wpływu ciał niebieskich na rzucanie zaklęć. Pewne dni w roku, na przykład Hexensnacht lub Geheimnishnaht, są szczególnie istotne dla każdego adepta magii. Moc stworzeń Chaosu rośnie wraz z wielkością tarczy Morrslieba. Pojawienie się pewnych obiektów i układów na nocnym niebie, na przykład komety, wróży zagładę lub wieszczy wydarzenia o wielkim znaczeniu. Zmiana koloru księżyca, zaćmienie, szczególny układ konstelacji, koniunkcje planet i inne zjawiska astrologiczne mogą wpływać na siłę i zmienność strumieni Eteru (od 1 do 4 *Kostek Chaosu*, w zależności od rzadkości występowania danego zjawiska).

Pomniejsza manifestacja Chaosu

K100	Wynik
01-04	**Aura wiedźmy:** w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja warzy się mleko, kwaśnieje wino i psuje się jedzenie.
05-08	**Niezdarność:** losowo wybrany przedmiot, który czarodziej trzyma w ręku lub nosi na sobie, upada K10 metrów od niego, rzucony niewidzialną ręką Chaosu.
09-12	**Krwotok:** czarodziej zaczyna krwawić z nosa. Może zatamować krwawienie, wykonując udany test **Odp**. Test można podejmować raz na rundę.
13-16	**Palec Chaosu:** paznokieć losowo wybranego palca u dłoni lub stopy czarodzieja czernieje i odpada. Odrasta potem w naturalny sposób.
17-20	**Dech Chaosu:** okolicę omiata powiew nienaturalnie lodowatego wiatru.
21-24	**Dreszcze:** czarodziej odczuwa dokuczliwy chłód. Stan ten utrzymuje się przez K10 rund.
25-28	**Zatkane uszy:** uszy czarodzieja zostają całkowicie zapchane woskową wydzieliną. Ich oczyszczenie wymaga udanego testu *leczenia ran*. Zanim to nastąpi, czarodziej gorzej słyszy (modyfikator -10% do testów *słuchu*).
29-32	**Widmowe światło:** czarodziej zaczyna jaśnieć nienaturalnie zimnym, upiornym światłem. Stan ten utrzymuje się przez K10 rund.
33-36	**Zimne poty:** wszystkie istoty żywe w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja natychmiast zaczynają dygotać z zimna. Stan ten utrzymuje się przez K10 rund.
37-40	**Zmęczenie:** mięśnie czarodzieja zaczynają drżeć, jak po długiej i ciężkiej pracy. Przez K10 rund wszystkie wykonywane przez niego testy obarczone są ujemnym modyfikatorem -5%.
41-44	**Nienaturalna aura:** wszystkie zwierzęta w *zasięgu oddziaływania*, wpadają w popłoch. Jeśli nie zostaną uspokojone za pomocą udanego testu *opieki na zwierzętami*, uciekają.
45-48	**Zaćma:** oczy czarodzieja pokrywa mlecznobiała błona, która utrzymuje się przez K10 godzin. W tym czasie wszelkie testy związane ze wzrokiem wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%.
49-52	**Usychanie:** wszystkie rośliny w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja więdną i usychają.
53-56	**Nawiedzenie:** jeśli czar został pomyślnie rzucony, w trakcie jego trwania w powietrzu (w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja) słychać upiorne wycie i jęki.
57-60	**Odrętwienie ręki:** losowo wybrana ręka czarodzieja zostaje unieruchomiona przez lodowane moce Chaosu. Przez K10 minut kończyna pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Czarodziej nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać ręką.
61-64	**Porażenie Eterem:** magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1 punkt **Żw**, bez względu na **Wt** i noszoną zbroję.
65-68	**Rój insektów:** do czarodzieja zlatują się owady, krążąc i brzęcząc wokół jego głowy oraz ciała. Nie wyrządzają mu żadnej krzywdy, ale zaprzątają jego uwagę, mag otrzymuje ujemny modyfikator -10% do wszystkich testów. Owady odlatują po K10 rundach.
69-72	**Blokada umysłu:** czarodziej zaczerpnął zbyt wiele mocy, która przepełnia jego umysł, powodując kłopoty z koncentracją. Na K10 minut wartość jego **Magii** zmniejsza się o -1.
73-76	**Paląca moc:** ciało czarodzieja ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Mag otrzymuje modyfikator -1 do osiągniętego *Poziomu Mocy* każdego czaru, który rzuci w ciągu najbliższych K10 minut.
77-80	**Nudności:** czarodziej zaczyna cierpieć z powodu *nudności* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Trucizna**), wymiotuje kalając swoje ubranie i godność.
81-84	**Zniewaga:** czarodziej zaczyna nagle wykrzykiwać obelżywe uwagi pod adresem pobliskich osób. MG może podpowiedzieć coś graczowi, którego zawodzi wyobraźnia.
85-88	**Wodna przemiana:** wszystkie płyny jakie ma przy sobie czarodziej, włącznie ze składnikami rzucanych zaklęć, zamieniają się w morską wodę.
89-90	**Więzy rodzinne:** należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków *Przekleństwa Tzeentcha* określonego drugim rzutem.
91-92	**Nagromadzenie energii:** należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co stanie się następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego *Przekleństwa Tzeentcha*).
93-97	**Kaprys demonów:** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni pomniejszy efekt.
98-00	**Figiel losu:** należy natychmiast wykonać kolejny rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **Poważna manifestacja Chaosu**.

Poważna manifestacja Chaosu

K100	Wynik
01-04	**Oczy wiedźmy:** oczy czarodzieja zaczynają lśnić czerwonym blaskiem. Odzyskują swój normalny wygląd następnego dnia o świcie.
05-08	**Wyciszenie:** czarodziej traci głos (i zdolność rzucania czarów) na K10 rund.
09-12	**Bezwłosy:** czarodziej traci wszystkie włosy, także brwi i rzęsy. Utracone włosy odrastają w naturalny sposób.
13-16	**Palce Chaosu:** wszystkie paznokcie czarodzieja w jednej chwili czernieją i odpadają. Odstają potem w naturalny sposób.
17-20	**Piekący ból:** nagły paroksyzm bólu skręca ciało czarodzieja, powodując modyfikator -10% do wszystkich testów wykonywanych w ciągu najbliższych K10 rund.
21-24	**Gorejąca moc:** ciało czarodzieja ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Mag otrzymuje ujemny modyfikator -1 do osiągniętego *Poziomu Mocy* każdego czaru, który rzuci w ciągu najbliższych K10 godzin.
25-28	**Przeciążenie umysłu:** czarodziej traci kontrolę nad przyzywaną mocą. Bohater zostaje *otumaniony*.
29-32	**Szmaciana lalka:** czarodziej zostaje nagle odepchnięty niewidzialną ręką Chaosu. Przelatuje w powietrzu K10 metrów, a na skutek upadku otrzymuje obrażenia (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Skoki**).
33-36	**Wody!** Odzienie czarodzieja nagle staje w płomieniach (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Ogień**).
37-40	**Magnetyzacja:** wszystkie metalowe przedmioty trzymane lub noszone przez czarodzieja nabierają właściwości magnesu.
41-44	**Odrętwienie kończyny:** losowo określona kończyna czarodzieja zostaje unieruchomiona przez lodowate moce Chaosu. Przez K10 minut pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Czarodziej nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać kończyną.
45-48	**Bełkot:** energia Chaosu wypełnia usta czarodzieja, zmieniając jego słowa w bezsensowny bełkot. Przez następne K10 minut czarodziej nie może mówić ani rzucać czarów.
49-52	**Wiatr Chaosu:** energie Chaosu przenikają zgromadzone przez czarodzieja magiczne składniki zaklęć. Jeśli czarodziej wykorzysta je do rzucania czaru, dowolna z kostek użytych do sprawdzenia osiągniętego *Poziomu Mocy*, jest traktowana jak *Kostka Chaosu*.
53-56	**Demoniczny posłaniec:** z Eteru wyłania się *Różowy Strachulec*, który w następnej rundzie atakuje czarodzieja.
57-60	**Wizja Chaosu:** czarodziej przez chwilę spogląda w głąb Domeny Chaosu. Natychmiast otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 200PD, aby uzyskać umiejętność *magia czarnoksięska (Chaos)*.
61-64	**Zerwanie więzów:** wszelkiego rodzaju zapinki, kajdany, sprzączki i troki (także klamry pasów i butów oraz rzemienie ekwipunku) nagle rozwiązują się lub odpinają.
65-68	**Wymioty:** wszystkie żywe istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja zaczynają cierpieć z powodu *nudności* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Trucizna**).
69-72	**Atak Eteru:** magiczna energia przenika losowo określoną lokację ciała czarodzieja. Mag traci K10 punktów **Żw**, bez względu na **Wt** i noszoną zbroję.
73-76	**Osłabienie:** Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. **Odp** czarodzieja zmniejsza się o -10% na K10 tur.
77-80	**Otępienie umysłu:** fala magicznej energii przepływa przez ciało czarodzieja. Na 24 godziny wartość jego **Magii** zmniejsza się o -1.
81-84	**Opętanie:** na czas jednej minuty czarodziej zostaje opętany przez demona. W tym czasie jego zachowaniem kieruje MG. Po odzyskaniu świadomości bohater nie pamięta, co robił podczas opętania.
85-88	**Więzy rodzinne:** należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków *Przekleństwa Tzeentcha* określonego drugim rzutem.
89-90	**Wicher Chaosu:** należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w tabeli **Pomniejsza manifestacja Chaosu**. Wylosowany efekt odczuwa każda żywa istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja.
91-92	**Nagromadzenie energii:** należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co stanie się następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego *Przekleństwa Tzeentcha*).
93-97	**Perwersyjna rozkosz:** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni poważny efekt.
98-00	**Pech:** natychmiast należy wykonać kolejny rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **Katastrofalna manifestacja Chaosu**.

K100	Wynik
	Katastrofalna manifestacja Chaosu
01-05	**Dzika magia:** czarodziej traci kontrolę nad przyzywaną mocą. Wszystkie istoty w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, włącznie z nim samym, tracą 1 punkt **Żw**, bez względu na **Wt** i noszoną zbroję (należy losowo określić lokację).
06-10	**Usychanie:** energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. **Odp** czarodzieja zmniejsza się o -20% na K10 godzin.
11-15	**Złamanie woli:** czarodziej załamuje się pod naporem Wiatrów Magii. Jego **SW** zmniejsza się -20% na K10 godzin.
16-20	**Otępienie:** umysł czarodzieja zamyka się, aby obronić się przed naporem energii Chaosu. **Int** czarodzieja zmniejsza się o -20% na K10 godzin.
21-24	**Bicz Tzeentcha:** nagły przypływ mocy wstrząsa ciałem czarodzieja. Bohater traci przytomność na K10 tur.
25-28	**Sztorm Eteru:** Wiatry Magii bezlitośnie chłoszczą czarodzieja. Bohater otrzymuje *trafienie krytyczne* w losowo wybraną część ciała. Wartość trafienia krytyczne ustala się za pomocą rzutu K6.
29-32	**Szał:** na widok czarodzieja wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* maga muszą wykonać udany test **SW** lub wpadną w *furię* i ze wszystkich sił będą próbowały zabić czarodzieja. Istoty ogarnięte *furią* mogą próbować odzyskać panowanie nad sobą dopiero po K10 rundach.
33-36	**Albinos:** pod wpływem magicznych energii włosy i skóra czarodzieja stają się białe (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** paragraf **Stygmaty Chaosu**).
37-40	**Heretycka wizja:** Pan Przemian roztacza przed czarodziejem wizję Chaosu. Bohater natychmiast otrzymuje 2K6 *Punktów Obłędu*. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu gracz może wydać 100PD, aby wykupić dla bohatera umiejętność *magia czarnoksięska (Chaos)*.
41-44	**Martwica umysłu:** umysł czarodzieja wyjaławia się od nadmiaru magicznej energii. Wartość **Magii** bohatera zmniejsza się do 0. Po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów **Magii**.
45-48	**Wrząca krew:** przez krótką chwilę krew w żyłach czarodzieja zaczyna płonąć żywym ogniem. Postać traci 2K10 punktów **Żw**, na każdej lokacji (bez uwzględnienia **Wt** i ewentualnych *PZ*).
49-52	**Nieproszone towarzystwo:** czarodziej zostaje zaatakowany przez grupę *Różowych Strachulców*. Liczebność grupy odpowiada wartości **Magia** czarodzieja. Demony materializują się wprost z Eteru, w odległości 3K6 metrów od czarodzieja.
53-54	**Magiczni pomocnicy:** Z Eteru wyłania się K10 *Różowych Strychulców*, które przez K10 rund będą posłuszne czarodziejowi. Po tym czasie wrócą do swojej domeny.
55-65	**Demoniczny cyrograf:** na ciele czarodzieja, na losowo określonej lokacji, pojawia się runa Chaosu wielkości 5 centymetrów. Czarodziej natychmiast traci K10 punktów **Żw**, bez względu na **Wt** i noszoną zbroję. Po otrzymaniu 13 takich run, znaki układają się w tekst cyrografu skazującego duszę czarodzieja na wieczną służbę w piekielnych Kuźniach Khorna. Usunięcie naznaczonej skóry nie powoduje unieważnienia cyrografu.
66-68	**Bez tchu:** przez K10 minut czarodziej nie może zaczerpnąć powietrza (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Pływanie**).
69-71	**Utracone dziedzictwo:** fale Chaosu obmywają ciało czarodzieja, czyniąc go bezpłodnym. Jeśli czarodziej posiada jakieś potomstwo umiera ono w ciągu następnych K10 miesięcy.
72-74	**Ślepota:** czarodziej zamyka oczy nie mogąc patrzeć na szalejące wokół Wiatry Magii. Nie może ich otworzyć dopóki nie zostanie uleczony za pomocą zaklęcia *uleczenie* lub udanego testu *chirurgii*.
75-77	**Straszliwe spazmy:** Wiatry Magii szaleńczo wstrząsają ciałem czarodzieja, który odgryza sobie język. Trudno zrozumieć jego słowa, a wszystkie próby wypowiedzenia inwokacji obciążone są modyfikatorem -5 do osiągniętego *Poziomu Mocy*.
78-80	**Odmrożenie:** pod wpływem lodowatych mocy Chaosu losowo wybrana kończyna czarodzieja zostaje dotknięta martwicą i trwale sparaliżowana.
81-83	**Mutujący dotyk:** czarodziej musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast mutuje pod wpływem wypaczających mocy Chaosu (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** paragraf **Stygmaty Chaosu**).
84-86	**Zaginiony pośród pustki:** czarodziej zostaje wessany do Domeny Chaosu. Jeżeli gracz nie wykorzysta *Punktu Przeznaczenia*, czas stworzyć nowego bohatera.
87-89	**Więzy rodzinne:** należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków *Przekleństwa Tzeentcha* określonego drugim rzutem.
90-92	**Wir Chaosu:** należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w tabeli **Poważna manifestacja Chaosu**. Wylosowany efekt odczuwa każda żywa istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja.
93-95	**Nagromadzenie energii:** należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co stanie się następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego *Przekleństwa Tzeentcha*).
96-00	**Mroczne natchnienie:** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni katastrofalny efekt.

TAJEMNE PIĘTNO:



imo iż czarodzieje przykładają wielką wagę do bezpiecznego manipulowania strumieniami magii, długotrwałe czerpanie mocy z Wiatrów Magii pozostawia trwały ślad. Wszyscy najpotężniejsi czarodzieje Kolegiów Magii wykazują objawy głębokiego nasycenia mocą Wiatru, którym władają. Czasami są to zmiany osobowości, innym razem zauważalne zmiany wyglądu. Tego rodzaju uboczne efekty rzucania zaklęć nazywane są *Tajemnym Piętnem*.

MG może rozszerzyć zasady *Przekleństwa Tzeentcha*, uwzględniając dodatkowe efekty dla czarodziejów należących do poszczególnych Kolegiów. Za każdym razem, gdy podczas rzutu procentowego w celu określenia efektu *Przekleństwa Tzeentcha* wypadnie dublet (11, 22, 33, itd.), czarodziej powinien wykonać test **SW**. Trudność testu zależy od rodzaju manifestacji. W przypadku **POMNIEJSZEJ MANIFESTACJI CHAOSU** nie uwzględnia się żadnych modyfikatorów, w przypadku **POWAŻNEJ MANIFESTACJI CHAOSU** test wykonuje się z ujemnym modyfikatorem -10% (test *Wymagający*), a przy **KATASTROFALNEJ MANIFESTACJI CHAOSU** modyfikator wynosi -20% (test *Trudny*). Nieudany test oznacza, że oprócz ściągnięcia na siebie uwagi Wielkiego Mutatora, czarodziej zostaje naznaczony *Tajemnym Piętnem* Wiatru, którym włada. Czarodziej nie może uzyskać drugi raz tego samego piętna, należy powtórzyć rzut, gdy wynik wskazuje na piętno które czarodziej już posiada. W przypadku czarnoksiężników stosuje się także efekty dotyczące *negatywnych konsekwencji* (patrz podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**).

Tajemne piętno Tradycji Bestii

K100	Wynik
01-10	**Chłodny:** Bursztynowy Czarodziej jest postrzegany jako osoba nieczuła i pozbawiona emocji. Otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA.
11-20	**Niespokojny:** czarodziej jest niespokojnych duchem, który nie może usiedzieć w jednym miejscu przez dłuższy czas. Wkrótce znów musi ruszyć na szlak. Pragnienie to nasila się podczas przebywania w zamkniętym pomieszczeniu.
21-30	**Brudny:** z nieznanego powodu czarodziej cały czas pozostaje brudny, nie mogąc się dokładnie domyć niezależnie od częstotliwości i jakości zażywanych kąpieli.
31-40	**Owłosiony:** ciało czarodzieja porasta długie, gęste futro (opis mutacji znajduje się w ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ w paragrafie STYGMATY CHAOSU).
41-50	**Dziki:** paznokcie Bursztynowego Magistra stają się dłuższe i twardsze, a zęby ostrzejsze. Dziki wyraz oczu wzbudza niepokój u innych osób. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
51-60	**Drapieżny:** w obecności maga domowe zwierzęta denerwują się i dziczeją. Wszystkie testy *jeździectwa*, *opieki nad zwierzętami*, *powożenia* i *tresury*, wykonywane przez osoby znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, wykonywane są z ujemnym modyfikatorem równym -5%xMAG.
61-70	**Silny zapach:** ciało Bursztynowego Czarodzieja wydziela silny piżmowy zapach, który odstręcza osoby o delikatnym powonieniu. Mag otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA podczas kontaktów z istotami posiadającymi zdolność *czuły węch*.
71-80	**Porywczy:** czarodziej przestaje przejmować się subtelnościami zachowania i wyrażania się. Otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA.
81-90	**Przewodnik stada:** mag wzbudza ciekawość małych i nieszkodliwych zwierząt, takich jak wiewiórki, myszy, małe ptaki, itp. Zwierzęta pojawiają się w najmniej spodziewanym momencie, głośno piszcząc, nadgryzając szaty i ściany, albo zostawiając wszędzie swoje odchody. Może to wywoływać kłopotliwe sytuacje podczas kontaktów ze szlachtą, na uroczystościach i balach, mag otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA.
91-00	**Piętno *Ghur*:** na ciele Bursztynowego Maga (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Ghur*. Dzięki mocy runy *Ghur*, postać czarodzieja otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *splatania magii* przy rzucaniu wszystkich zaklęć z Tradycji Bestii.

Tajemne piętno Tradycji Cienia

K100	Wynik
01-10	**Migotanie:** w obecności czarodzieja światło wyczynia dziwne sztuczki. Świece migoczą, latarnie gasną, a płomienie przygasają.
11-20	**Krętacz:** czarodziej często pozwala sobie na kłamstwa i niedomówienia, stwarzając wrażenie osoby niegodnej zaufania i kłamcy, Magister *Ulgu* otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA.
21-30	**Płaszcz z mgły:** Szary Czarodziej wydaje się przyciągać dym, mgłę i wszelkie opary. Z jednej strony zapewnia to modyfikator +5%xMAG do testów *zastraszania* (w odpowiednich warunkach, np. we mgle lub na tle płomieni), gdyż widok okrytej cieniem osoby może być przerażający, ale z drugiej strony powoduje, że czarodziej wyczuwalnie pachnie wilgotnym dymem.
31-40	**Zasłona *Ulgu*:** czarodziej chudnie (traci -5%xMAG kilogramów ze swojej wagi), a jego włosy siwieją.
41-50	**Przeciętny:** inne osoby mają problem z zapamiętaniem wyglądu czarodzieja. Po spotkaniu muszą wykonać udany test INT, z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -5%xMAG, aby przypomnieć sobie, że w ogóle rozmawiały z Szarym Czarodziejem.
51-60	**Dziwne oczy:** oczy czarodzieja przybierają szarą barwę, a źrenice najgłębszy odcień czerni. Mag otrzymuje modyfikator +5%xMAG do *zastraszania*.
61-70	**Niematerialny:** ciało Szarego Czarodzieja staje się po części niematerialne. Mag otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *ukrywania się* i *uników*, jednak jego ODP zostaje zmniejszona o -5% xMAG.
71-80	**Niezależny cień:** cień rzucany przez czarodzieja dziwnie się zachowuje - czasami zupełnie inaczej niż Szary Mag. Nie trzeba dodawać, że jest to wyjątkowo niepokojące, Sztukmistrz otrzymuje modyfikator -5%xMAG do CHA podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii, a nawet niebezpieczne, np. podczas spotkania z łowcami czarownic.
81-90	**Spowity w cień:** czarodziej przyciąga cienie, które okrywają go niczym zasłoną. Szary Mag otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *ukrywania się*.
91-00	**Piętno *Ulgu*:** na ciele Szarego Czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Ulgu*. Dzięki mocy runy *Ulgu*, postać czarodzieja otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *splatania magii* przy rzucaniu wszystkich zaklęć z Tradycji Cienia.

Tajemne piętno Tradycji Metalu

K100	Wynik
01-10	**Srebrne łzy:** łzy i pot Złotego Czarodzieja wyglądają jak krople rtęci. Natomiast pod każdym innym względem nie różnią się od normalnych łez i potu.
11-20	**Zgrzytliwy głos:** głos Magistra *Chamon* staje się zgrzytliwy, przypominający odgłos tarcia metalem o metal. Śpiew zaś przypomina bicie dzwonów na alarm.
21-30	**Złotawa skóra:** poddana silnym i długotrwałym oddziaływaniom Złotego Wiatru Magii, skóra czarodzieja-alchemika przybiera złoty odcień oraz staje się nieco grubsza i twardsza. Natomiast pod każdym innym względem nie wykazuje żadnych specjalnych właściwości.
31-40	**Sztywność kończyn:** na skutek długotrwałego i intensywnego oddziaływania Wiatru *Chamon* na ciało maga, kończyny Złotego Czarodzieja sztywnieją, a stawy tracą elastyczność. Magister *Chamon* otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do wszystkich testów **Zręczności**.
41-50	**Magiczny przewodnik:** ciało czarodzieja przyciąga magiczne energie. Wszystkie istoty w promieniu **Mag**x**Mag** metrów od maga otrzymują modyfikator -5%x**Mag** do testów *magii* przy próbach odpierania wszelkich zaklęć.
51-60	**Magnetyczna aura:** ciało Złotego Czarodzieja nabiera właściwości magnesu, przyciągając metale. W czasie walki wszyscy używający metalowej broni, przeciwnicy Magistra *Chamon* otrzymują dodatni modyfikator +5%x**Mag** do **WW** i **US**, próbując trafić czarodzieja, a wszystkie postacie w promieniu **Mag**x**Mag** metrów od maga, które próbują trafić kogoś innego, otrzymują ujemny modyfikator -5%x**Mag** do **WW** i **US**.
61-70	**Maszyna:** wszystkie zwierzęta postrzegają czarodzieja jako obiekt pochodzenia sztucznego, a nie jako żywą istotę. Nie będą atakować maga, a zaatakowane odpowiedzą agresją dopiero po wykonaniu udanego testu *strachu*. Nieudany test *strachu* oznacza, że zwierzę ucieka.
71-80	**Ciało ze złota:** na skutek długotrwałego i niezwykle silnego oddziaływania Wiatru *Chamon*, ciało i skóra maga zamienia się w złoto, tak jakby mag odprawił rytuał *Ciało ze złota* (patrz podrozdział **Magia rytualna**).
81-90	**Powolny:** długotrwałe i intensywne oddziaływanie Złotego Wiatru *Chamon* odbija się na motoryce czarodzieja. Magister Alchemik otrzymuje ujemny modyfikator -½x**Mag** do **Szybkości**.
91-00	**Piętno *Chamon*:** na ciele Złotego Czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Chamon*. Mag otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *splatania magii* przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Metalu.

Tajemne piętno Tradycji Niebios

K100	Wynik
01-10	**Zefir:** wokół postaci Astromanty nieustannie wieje delikatny, ciepły wiatr, który rozwiewa włosy czarodzieja i porusza połami szat. Wiatr wzbija także wokół postaci maga obłoczki pyłu i kurzu oraz wywołuje cichy poszum.
11-20	**Lekki jak puch:** dotyk *Azyr* powoduje, że Niebiański Czarodziej staje się lżejszy (traci -10%x**Mag** kilogramów ze swojej wagi), przy czym wygląd Magistra Niebios nie ulega zmianie.
21-30	**Białowłosy:** włosy Astromanty, poddane działaniu Wiatry *Azyr*, przybierają barwę śnieżnej bieli. Ewentualne farbowanie przynosi niewielkie i krótkotrwałe efekty.
31-40	**Błękitne oczy:** wypełnione mocą *Azyr* oczy Magistra Niebios przybierają przenikliwy kolor błękitu. W półmroku oczy Astromanty otacza delikatna poświata. Czarodziej otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do **Cha** podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41-50	**Niepokojące wizje:** Astromanta dostrzega odległe rzeczy i przyszłe wydarzenia, które jednak wydają się nie mieć większego sensu. Rozprasza to uwagę Magistra *Azyr*, powodując że czarodziej otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do wszystkich testów *spostrzegawczości*.
51-60	**Bezwonny:** długotrwały i intensywny kontakt z Wiatrem *Azyr* odmienia ciało Astromanty, które przestaje wydzielać swój naturalny zapach, zastąpiony przez aromat świeżego powietrza. Wszystkie przykre wonie dość szybko wietrzeją w kontakcie z ciałem czarodzieja. Choć bywa to przydatne, np. w zatłoczonej karczmie lub w śmierdzącym zaułku, wzbudza niepokój zwierząt, i wszelkich istot posiadających umiejętność *czuły węch*. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do **Cha**. Próby *tropienia* Astromanty za pomocą *węchu* obarczone są ujemnym modyfikatorem -10%x**Mag**.
61-70	**Przerażające wizje:** za każdym razem, gdy Astromanta padnie ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*, musi wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**Mag**. Nieudany test oznacza, oprócz skutków *Przekleństwa Tzeentcha* Magister *Azyr*, doświadcza przerażających wizji, które ogłuszają go na 1x**Mag** rund.
71-80	**Aura spokoju:** Czarodzieja *Azyr* otacza aura spokoju i wyciszenia, która uspokaja pobliskie istoty. Wszystkie stworzenia znajdujące się w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół Astromanty otrzymują modyfikator -5%x**Mag** do **WW** i **US**.
81-90	**Wpatrzony w niebo:** każdej nocy czarodziej musi przynajmniej przez 15x**Mag** minut obserwować gwiazdy. Jeśli nie ma takiej możliwości, staje się podenerwowany i niespokojny, trudność wszystkich testów **Int** i **SW** wzrasta kumulatywnie o +5%x**Mag** za każdą noc. Widok gwiazdozbiorów od razu uspokaja Astromantę, anulując wszelkie modyfikatory.
91-00	**Piętno *Azyr*:** na ciele Astromanty (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Azyr*. Postać otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *splatania magii* przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Niebios.

Tajemne piętno Tradycji Ognia

K100	Wynik
01-10	**Gorąca krew:** długotrwały i intensywny kontakt z Czerwonym Wiatrem Magii wypacza psychikę Piromanty. Czarodziej staje się *podatny na furię*, tracąc opanowanie po najmniejszej prowokacji.
11-20	**Nadpobudliwy:** moc *Aqshy* krążąca w żyłach Piromanty nie pozwala magowi długo usiedzieć bezczynnie. Mag Ognia ciągle się kręci i wierci.
21-30	**Płomienno-rudy:** moc Wiatry *Aqshy* przenika ciało Piromanty. Na skutek działania Czerwonego Wiatru Magii włosy i brwi czarodzieja przybierają barwę jasnoczerwonego płomienia.
31-40	**Tatuaż:** na skutek działania mocy *Aqshy* na twarzy Magistra Płomienia pojawiają się dziwne znaki, podobne nieco do plemiennych tatuażu. Piromanta otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do **Cha** podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41-50	**Błyszczące oczy:** w oczach Magistra Płomieni niemal dosłownie goreje dziki płomień *Aqshy*. W obecności Piromanty zwierzęta denerwują się, co powoduje, że wszystkie testy *jeździectwa*, *opieki nad zwierzętami powożenia* i *tresury* wykonywane w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół czarodzieja obarczone są ujemnym modyfikatorem -5%x**Mag**.
51-60	**Rozpalony:** przenikająca ciało Magistra Płomieni moc *Aqshy* sprawia, że skóra czarodzieja staje się zarumieniona i wydaje się gorąca w dotyku.
61-70	**Wrażliwy na zimno:** długotrwały i intensywny kontakt z Czerwonym Wiatrem Magii sprawił, że Piromanta staje się wrażliwy na zimno. Magister *Aqshy* otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do testów **WW** i **US**, jeśli przebywa w temperaturze poniżej 5x**Mag**°C.
71-80	**Zapach krzemienia:** ciało Magistra *Płomieni* wydziela przenikliwy zapach krzemienia. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół Piromanty otrzymują ujemny modyfikator -5%x**Mag** do testów *węchu*.
81-90	**Porywczy:** moc *Aqshy* wypaczyła osobowość Magistra Płomienia. Czarodziej staje się wyjątkowo drażliwy i łatwo wyprowadzić go z równowagi. Mag otrzymuje 1x**Mag** *PO* oraz modyfikator -5%x**Mag** do **Cha**.
91-00	**Piętno *Aqshy*:** na ciele Piromanty (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Aqshy*. Dzięki mocy runy Czerwonego Wiatru Magii Magister *Aqshy* otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *splatania magii* przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Ognia.

Tajemne piętno Tradycji Śmierci

K100	Wynik
01-10	**Trupia bladość:** długotrwały i intensywny kontakt z Fioletowym Wiatrem Magii odbija się na ciele Ametystowego Czarodzieja. Skóra Magistra Śmierci staje się trupio blada, ciało wychudzone, zaś oczy podkrążone i zapadnięte w głąb czaszki.
11-20	**Chłód śmierci:** wypełniający ciało Ametystowego Czarodzieja Wiatr *Shyish* sprawia, że skóra czarodzieja wydaje się być upiornie zimna w dotyku. Mag gdy śpi może zostać, przez osoby niewykształcone, uznany za martwego.
21-30	**Nieruchome oczy:** długotrwały kontakt z Wiatrem *Shyish* odbija się na wyglądzie czarodzieja. Oczy Magistra Śmierci stają się szkliste i przybierają wygląd oczu trupa. Mag otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**Mag** do testów *zastraszania*, zaś wszelkie testy **Cha** wykonuje z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**Mag**.
31-40	**trupi odór:** ciało czarodzieja zaczyna wydzielać odór zgnilizny i mokrej ziemi, co odpowiada efektom mutacji *przeraźliwy odór* (opis mutacji znajduje się w **Rozdziale VI: Bestiariusz** w paragrafie **Stygmaty Chaosu**).
41-50	**Aura rozkładu:** na skutek działania mocy Fioletowego Wiatru Magii wypełniającego ciało Magistra *Shyish* wszystkie rośliny w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół czarodzieja schną i więdną. Dotyczy to także przedmiotów wykonanych z surowców pochodzenia roślinnego - ich jakość wykonania spada o -1x**Mag** stopni (przedmioty *kiepskiej jakości* zostają zniszczone).
51-60	**Trupia czaszka:** moc *Shyish* wypacza ciało Czarodzieja Śmierci, skóra na głowie Magistra Ametystu przywiera do kości, przez co głowa maga nabiera wyglądu trupiej czaszki. Ametystowy Czarodziej otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do **Cha**.
61-70	**Wychudła sylwetka:** silne i długotrwałe oddziaływanie Ametystowego Wiatru Magii wypacza ciało czarodzieja. Na skutek działania Wiatru *Shyish* mięśnie Magistra Śmierci słabną, powodując przyznanie ujemnego modyfikatora -5%x**Mag** do **Krzepy** lub **Odporności** (decyzja MG), ponadto waga Czarodzieja *Shyish* zmniejsza się o -10%x**Mag** kilogramów.
71-80	**Głos zza grobu:** na skutek działania Fioletowego Wiatru Magii, głos Ametystowego Czarodzieja zmienia się. Magister Śmierci może mówić jedynie niskim, świszczącym i niepokojącym szeptem. Na skutek działania Piętna Czarodziej *Shyish* otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do **Cha**.
81-90	**Nawiedzony:** przenikając ciało Magistra *Shyish* moc przyciąga duchy i zjawy, które objawiając się w pobliżu czarodzieja rozpraszając jego uwagę. Postać Ametystowego Maga otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do wszystkich testów *spostrzegawczości*.
91-00	**Piętno *Shyish*:** na ciele Magistra Śmierci (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Shyish*. Mag otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *splatania magii* przy rzucaniu wszystkich zaklęć z Tradycji Śmierci.

Tajemne piętno Tradycji Światła

K100	Wynik
01-10	**Dźwięczny głos:** głos Hierofanta staje się dźwięczniejszy i bardziej melodyjny. Gdy czarodziej śpiewa, słuchacze odnoszą wrażenie, jakby towarzyszył mu chór podobnie pięknych głosów.
11-20	**Złudne wrażenie:** w trakcie rozmowy z Magistrem *Hysh*, inne osoby odnoszą wrażenie, jakby rozpoznawały lub skądś znały czarodzieja. Choć Hierofanta nie ma na to wpływu, może to być nieco denerwujące dla rozmówców maga.
21-30	**Blady:** na skutek wypełniającej ciało Hierofanta mocy Wiatru *Hysh*, skóra czarodzieja blednie, przybierając niemal świetlisto-biały odcień.
31-40	**Niezwykły kolor oczu:** długotrwały i intensywny kontakt z Wiatrem *Hysh* odmienia oczy Hierofanta, które stają się mlecznobiałe, pozbawione tęczówek i źrenic. U wielu ludzi powoduje to niechęć, a w niektórych przypadkach może być nawet uznane za mutację. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%xMAG do testów Charyzmy podczas kontaktów z osobami nie używającymi magii.
41-50	**Przemądrzały:** Hierofanta zaczyna popisywać się swoją rozległą wiedzą, a przede wszystkim przejawia przeświadczenie o własnej nieomylności. Świetlisty Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%xMAG do testów CHA.
51-60	**Podejrzliwy:** ze względu na swoją wiedzę i doświadczenie, Magister *Hysh* posiada głębsze zrozumienie oszukańczej i złudnej natury Chaosu, co powoduje zwiększoną podejrzliwością i obawą wobec wszystkich innych osób. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%xMAG do testów *strachu*.
61-70	**Niechęć do ciemności:** długotrwałe i intensywne obcowanie z Magią *Hysh* powoduje, że w półmroku i ciemności Hierofanta czuje się niepewnie. Przebywając w mroku Magister Światła otrzymuje modyfikator -5%xMAG do wszystkich testów *splatania magii*.
71-80	**Aura światłości:** Hierofantę otacza świetlista aura, która sprawia, że inne źródła światła jeszcze bardziej jaśnieją. Wszystkie źródła światła w promieniu MAGxMAG metrów wokół Magistra Światła świecą o 1 stopień mocniej. Np. świeca dawałaby taki blask jak latarnia (patrz Rozdział II: Mistrz Gry paragraf Światło & Ciemność). Wszelkie testy *ukrywania się* w takich warunkach wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -5%xMAG.
81-90	**Poświata:** ciało maga, nasączone Wiatrem *Hysh*, emituje poblask odpowiadający światłu pochodni, który niemal uniemożliwia schowanie się. Mag otrzymuje ujemny modyfikator -10%xMAG do wszystkich testów *ukrywania się*.
91-00	**Piętno *Aqshy*:** na ciele Hierofanta (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Hysh*. Dzięki mocy runy Białego Wiatru Magii Magister *Hysh* otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *splatania magii* przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Światła.

Tajemne piętno Tradycji Życia

K100	Wynik
01-10	**Zalążek życia:** na ciele Magistra *Ghyran* zaczyna rozwijać się niewielka roślina - mech pod paznokciami, bluszcz we włosach, itp. Nie powoduje to żadnych konsekwencji, ale wygląda nieco dziwacznie. Roślinę można usunąć, ale następnego dnia odrasta.
11-20	**Bosy:** wypełniająca ciało czarodzieja energia *Ghyran* sprawia, że Magister Życia czuje się niewygodnie w butach i jakimkolwiek okryciu stóp. Gdy mag jest obuty, otrzymuje modyfikator -5%xMAG do testów Zręczności.
21-30	**Długie włosy & paznokcie:** na skutek działania Zielonego Wiatru Magii włosy i paznokcie czarodzieja rosną w szybkim tempie. Każdego dnia trzeba je przycinać, aby nie krępowały ruchów.
31-40	**Zielonkawa skóra:** długotrwały i intensywny kontakt z Zielonym Wiatrem Magii wypacza ciało maga. Na skutek działania Wiatru *Ghyran* skóra czarodzieja nabiera zielonego odcienia. U wielu osób wywołuje to niechęć, a w niektórych przypadkach może być uznane za mutację. Magister Jadeitu otrzymuje modyfikator -5%xMAG do testów Charyzmy podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41-50	**Wrażliwość na ogień:** silny i długotrwały kontakt z Wiatrem *Ghyran* uwrażliwia Jadeitowego Czarodzieja na wysokie temperatury i płomienie. Wszystkie ataki ogniem zadają magowi obrażenia zwiększone o +1xMAG punktów.
51-60	**Wielka odporność:** dzięki mocy Wiatru *Ghyran* czarodziej nabywa zdolność *odporność na choroby*, której *Poziom Wyszkolenia* równy jest wartości Magii Jadeitowego Magistra.
61-70	**Wstręt do metalu:** moc *Ghyran* sprawia, że czarodziej zaczyna przejawiać niechęć do dotykania przedmiotów wykonanych z metalu. Za każdym razem, gdy Jadeitowy Mag z własnej woli dotknie metalowego przedmiotu, musi wykonać test SW, z uwzględnieniem modyfikatora -5%xMAG. Nieudany test oznacza, że Magister *Ghyran* otrzymuje ujemny, kumulatywny modyfikator -1 do Magii na czas 6xMAG godzin. Czarodziej nie musi wykonywać tego testu, jeżeli zostanie dotknięty lub uderzony metalowym przedmiotem.
71-80	**Aura rozkwitu:** Magistra *Ghyran* otacza aura życia i rozkwitu. Wszystkie rośliny w promieniu MAGxMAG metrów wokół czarodzieja odżywają i zaczynają rozkwitać. W naturalnym otoczeniu rośliny płożą się i sięgają w stronę Jadeitowego Czarodzieja, utrudniając ruch innym osobom (teren *trudny*) ale nie magowi.
81-90	**Zależny od pór roku:** Czarodziej Życia siniej odczuwa zmiany pór roku. W zimie traci -2 punkty Żw i -1 punkt Sz, które odzyskuje latem. Jesienią traci -1 punkt Żw, który odzyskuje na wiosnę.
91-00	**Piętno *Shyish*:** na ciele Magistra Życia (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Ghyran*. Mag otrzymuje modyfikator +5%xMAG do testów *splatania magii* przy rzucaniu wszystkich zaklęć z Tradycji Życia.

Tajemne piętno Tradycji Lodu

K100	Wynik
01-10	**Lodowy głos:** głos czarodzieja staje się dźwięczniejszy i krystalicznie czysty. Gdy czarodziej mówi, słuchacze odnoszą wrażenie, jakby towarzyszył mu chór kryształowych dzwonków.
11-20	**Szron:** wokół postaci Magistra Lodu nieustannie wieje delikatny, mroźny wiatr, który rozwiewa włosy czarodzieja i porusza połami szat. Wiatr pokrywa także szronem szaty i ciało maga oraz wywołuje cichy poszum.
21-30	**Blady:** na skutek wypełniającej ciało maga mocy Magii Lodu, skóra czarodzieja blednie, przybierając niemal błękitno-biały odcień.
31-40	**Niezwykły kolor oczu:** długotrwały i intensywny kontakt z Magią Lodu odmienia oczy maga, które stają się błękitno-białe, pozbawione tęczówek i źrenic. U wielu ludzi powoduje to niechęć, a w niektórych przypadkach może być nawet uznane za mutację. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do testów **Charyzmy** podczas kontaktów z osobami nie używającymi magii.
41-50	**Wrażliwość na ogień:** silny i długotrwały kontakt z Magią Lodu uwrażliwia Lodowego Czarodzieja na wysokie temperatury i płomienie. Wszystkie ataki ogniem zadają magowi obrażenia zwiększone o +1x**Mag** punktów.
51-60	**Chłodny:** Lodowy Czarodziej jest postrzegany jako osoba nieczuła i pozbawiona emocji. Otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do **Cha**.
61-70	**Wrażliwy na ciepło:** długotrwały i intensywny kontakt z Magią Lodu sprawił, że czarodziej staje się wrażliwy na ciepło. Magister Lodu otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do testów **WW** i **US**, jeśli przebywa w temperaturze powyżej -5x**Mag**°C.
71-80	**Spokojny:** moc Magii Lodu wypaczyła osobowość Magistra Lodu. Czarodziej staje się wyjątkowo spokojny i trudno wyprowadzić go z równowagi. Mag otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *strachu* i *grozy*.
81-90	**Zależny od pór roku:** Czarodziej Lodu siniej odczuwa zmiany pór roku. Latem traci -2 punkty **Żw** i -1 punkt **Sz**, które odzyskuje zimą. Wiosną traci -1 punkt **Żw**, który odzyskuje jesienią.
91-00	**Piętno *Magii Lodu*:** na ciele Magistra Lodu (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Magii Lodu*. Mag otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *splatania magii* przy rzucaniu wszystkich zaklęć z Tradycji Lodu.

OGRANICZENIA PODCZAS RZUCANIA CZARÓW:



Bohater, który rzuca zaklęcie, musi mieć możliwość swobodnego mówienia. Właśnie dzięki wypowiadanym w *tajemnym języku* inkantacjom, adept może manipulować Wiatrami Magii. Jeżeli z jakiegoś powodu czarodziej nie jest w stanie wyraźnie mówić (za przykład został zakneblowany), nie może rzucić czaru.

Rzucanie czarów wymaga skupienia i całkowitego poświęcenia uwagi na wypowiadanie magicznej *Formuły*. Gdy bohater stoi nieruchomo i nie jest atakowany, osiągnięcie takiego poziomu skupienia nie jest trudne. Jeśli jednak cokolwiek zakłóci koncentrację czarodzieja (na przykład zostanie ranny lub stanie się celem wrogiego zaklęcia), musi niezwłocznie wykonać test *splatania magii*. Nieudany test oznacza, że czarodziej natychmiast przerywa rzucanie czaru. Oczywiście, zależnie od okoliczności, MG może ustalić dowolny *stopień trudności* testu. Na przykład jeśli czarodziej w trakcie rzucania zaklęcia, zostanie trafiony (ale nie zraniony) musi wykonać udany test *splatania magii* lub inkantacja zostanie przerwana; w przypadku gdy zostanie trafiony i zraniony, otrzymuje ujemny modyfikator równy -5% x *ilość otrzymanych ran* do testu *splatania magii*. Podobne zasady stosuje się w przypadku podtrzymywania rzuconych wcześniej zaklęć. Taka możliwość jest zaznaczona w opisie **Czasu trwania** zaklęcia.

W czasie rundy czarodziej może rzucić tylko jeden czar. Nie ma natomiast żadnego ograniczenia liczby czarów, jakie bohater może rzucić w ciągu dnia. Jednak im więcej czarów rzuca czarodziej, tym większe prawdopodobieństwo, iż stanie się ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*.

Ponadto, czarodziej może znajdować się pod wpływem tylu ofensywnych i wspomagających go zaklęć, ile wynosi jego cecha **Magia**, jeśli rzuci na siebie więcej zaklęć, rozproszą one te, których wymagany *Poziom Mocy* jest niższy, a w przypadku gdy nie ma różnicy w *Poziomie Mocy*, te które były rzucone jako pierwsze. Natomiast istoty, które nie potrafią posługiwać się magią, mogą znajdować się pod wpływem tylko jednego działającego na nie zaklęcia ofensywnego bądź wspomagającego. Zasada ta nie dotyczy *błogosławieństw* (zobacz **Rozdział V: Kapłaństwo**), ponieważ *zaklęcia* i *błogosławieństwa* działają niezależnie od siebie, a wynikające z nich modyfikatory nie kumulują się. Jeśli w danym momencie istota znajduje się zarówno pod wpływem *zaklęcia* jak i *błogosławieństwa* (o działaniu defensywnym lub wspomagającym), to pod uwagę brany jest najwyższy modyfikator.

Tabela: Modyfikatory testu Splatania magii

Zdarzenie	Modyfikator
Rzucający zaklęcie porusza się w tempie *ostrożnym*	-5%
Czarodziej porusza się tempem *normalnym*	-10%
Splatający zaklęcie mag porusza się *biegiem*	-20%
Czarodziej zostaje trafiony ale nie zraniony	-
Czarodziej zostaje raniony	-5% x *ilość otrzymanych ran*

MAGICZNE POCISKI:



Niektóre czary, na przykład *ognista kula*, należą do kategorii magicznych pocisków, którymi można ranić zarówno istoty jak i niszczyć budynki, drzwi, skrzynie itd. (o ile w opisie czaru nie napisano inaczej; jako regułę przyjmuje się, że czary które zadają obrażenia bez względu na noszony pancerz, nie mają wpływu na materię nieożywioną, takie czary nie pozostawiają również widocznych śladów na ciele ofiar). Podobnie jak w przypadku zwykłych ataków bronią strzelecką, bohater rzucający czar typu magiczny pocisk, musi mieć wolne pole ostrzału. Jeżeli z jakiegoś powodu nie widzi celu (sekcji budynku), nie może rzucić w niego magicznym pociskiem. Czary tego typu automatycznie trafiają w wybrany cel, chyba że z opisu czaru wynika coś innego. Jeśli postać wyczarowuje kilka magicznych pocisków naraz, może cisnąć wszystkimi w jeden cel lub w dowolny sposób rozdzielić je między kilku przeciwników znajdujących się w polu rażenia.

ZMIANA CELU ZAKLĘCIA:



Większość czarów nieofensywnych, jako cel zaklęcia zakłada rzucającego je czarodzieja. Czarodziej może jednak zmienić cel zaklęcia, o ile w jego opisie nie zaznaczono inaczej i rzucić czar, na przykład *Pancerz Eteru*, na swego towarzysza. Zaklęcie zadziała, pod warunkiem, że istota, na którą czarodziej chce rzucić czar wykona *nieudany* test *magii*.

KRĘGI OCHRONNE:



Czarodziej może zmniejszyć prawdopodobieństwo wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha*, rysując magiczny krąg, który powstrzymuje niekontrolowany napływ energii Eteru. Materiały potrzebne do wyrysowania ochronnego kręgu są trudne do zdobycia (dostępność *sporadyczna*). Za komplet magicznych komponentów trzeba zapłacić tyle złotych koron, ile wynosi wymagany *Poziom Mocy* wybranego czaru. Wyrysowanie ochronnego kręgu trwa jedną minutę i wymaga udanego testu *splatania magii*. Po rzuceniu jednego zaklęcia (bez względu na to, czy zakończyło się sukcesem) magia ochronnego kręgu wygasa. Rzucanie czaru z wnętrza kręgu pozwala na przerzucenie wyniku na jednej kostce podczas ustalania *Poziomu Mocy*. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

RZUCANIA ZAKLĘĆ W ZBROI:



Adepci magii zwykle nie noszą zbroi, gdyż tłumi ona przepływ magicznej mocy. Czarodziej może nosić pancerz i posługiwać się tarczą, ale musi liczyć się z utrudnieniami podczas rzucania czarów, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Czarodziej noszący *lekki pancerz* otrzymuje ujemny modyfikator -1 do *Poziomu Mocy* czaru.
- Bohater noszący *średni pancerz* otrzymuje ujemny modyfikator -3 do *Poziomu Mocy* czaru.
- Czarodziej noszący *ciężki pancerz* otrzymuje ujemny modyfikator -5 do *Poziomu Mocy* czaru.
- Bohater noszący tarczę (i aktywnie z niej korzystający) otrzymuje modyfikator -1 do *Poziomu Mocy* zaklęcia. Gdy czarodziej jednocześnie nosi tarczę i zbroję, modyfikatory kumulują się.

Powyższe zasady nie dotyczą kapłanów. Ponieważ słudzy boży nie rzucają zaklęć, lecz odmawiają modlitwy, pancerz nie ma wpływu na czynione przez kapłanów cuda.

SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA:



Niektóre czary, takie jak *ognista kula* albo *sztylety cienia*, zadają bezpośrednie obrażenia, których wartość oblicza się w następujący sposób: **KO**+**MAG**+**S** czaru (podana w opisie zaklęcia). Od tego należy odjąć **WYTRZYMAŁOŚĆ** przeciwnika i ewentualne *PZ*, chyba że jest to sprzeczne ze szczegółowym opisem danego czaru (na przykład czar *sztylety cienia* ignoruje każdy niemagiczny pancerz). Aby ustalić miejsce trafienia należy wykonać rzut procentowy i odczytać wynik z tabeli **LOKACJA TRAFIENIA**. Podczas obliczania obrażeń zadawanych przez czary stosuje się zasadę *Dodatkowych Obrażeń*, z tą różnicą, że zamiast testu **WW** wykonuje się test **SW** postaci, która rzuca czar. *Kość Obrażeń* zależy od wartości cechy **MAGIA** rzucającego zaklęcie bohatera, i tak:

TABELA: KOŚĆ OBRAŻEŃ CZARÓW OFENSYWNYCH

MAGIA	KOŚĆ OBRAŻEŃ
1	K6
2	K8
3	2K6
4	2K8
5	4K6

KO & OBSZAR DZIAŁANIA ZAKLĘCIA:

Wraz ze wzrostem mocy, rzucane przez adeptów zaklęcia obszarowe zadają większe obrażenia jednoczesnie obejmując swym działaniem większy obszar. O ile w przypadku potężnych bitew, mag nie musi martwić się, że splecione przez niego zaklęcie zrani sojuszników, o tyle w mniejszych potyczkach, znacznie ważniejsze o siły i zasięgu czaru może okazać się precyzyjne trafienie. Dlatego też, czarodzieje mogą zdecydować, że splecione przez nie zaklęcie będzie traktowane tak, jakby wartość ich cechy **MAGIA** była niższa od tej, którą dysponują w rzeczywistości. Niestety, takie rozwiązanie oprócz zmniejszenia obszaru objętego działaniem czaru, obniża także **KO**, a tym samym zmniejsza siłę zaklęcia. Magowie, którzy nie chcą rezygnować z siły uderzenia kosztem precyzji, mogą wykonać, w ramach dodatkowej *akcji*, test *splatania magii*. Powodzenie oznacza, że choć obszar objęty działaniem zaklęcia został zmniejszony, to pozostałe *parametry* zaklęcia, takie jak **KO**, ilość pocisków i/lub trafionych lokacji nie ulega zmianie. Nieudany test oznacza, że podczas obliczania *parametrów* zaklęcia pod uwagę brana jest aktualna wartość cechy **MAGIA**.

ZASIĘG ODDZIAŁYWANIA CZARODZIEJA:



Większość czarów ofensywnych i niektóre czary, takie jak *rozproszenie magii*, *błyskawica* czy *sztylety cienia* działają na cele znajdujące się w pewnej odległości od bohatera. Jeśli w opisie zaklęcia nie podano inaczej *zasięg oddziaływania* czarodzieja przypomina sferę, której centrum stanowi mag zaś promień sfery zależy od siły woli i zdolności magicznych czarodzieja. Aby określić maksymalną odległość (promień sfery), w jakiej działa zaklęcie należy posłużyć się poniższą tabelą:

TABELA: *ZASIĘG ODDZIAŁYWANIA* CZARODZIEJA

MAGIA	*ZASIĘG ODDZIAŁYWANIA* (W METRACH)
1	¼ x **SW** czarodzieja
2	½ x **SW** czarodzieja
3	¾ x **SW** czarodzieja
4	1 **x SW** czarodzieja
5	1½ x **SW** czarodzieja

CZARY OBSZAROWE:



Niektóre czary powodują tak wielkie wyładowanie magicznej mocy, że pokrywa ona swoim działaniem znaczny obszar. Na przykład czar *pożoga zagłady* wznieca potężny słup ognia, który może pochłonąć liczną grupę wrogów.

Efekt działania czaru obszarowego zwykle przyjmuje kształt sfery lub stożka.

Środek obszaru objętego działaniem czaru wyznacza obiekt lub istota, wskazana przez czarodzieja, bohatera rzucającego czar. W przypadku czarów o stożkowym efekcie działania, moc emanuje z postaci rzucającej czar, rozchodząc się we wskazanym przez nią kierunku.

Wszystkie postacie, które znajdują się w zasięgu czaru obszarowego, podlegają jego działaniu. Postacie znajdujące się na granicy działania czaru mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu.

CZARY DOTYKOWE:



Niektóre czary wymagają dotknięcia celu lub przeciwnika. W normalnych okolicznościach nie stanowi to problemu, jednak w trakcie walki może okazać się trudnym zadaniem. Za każdym razem, gdy czarodziej rzuca czar dotykowy, musi wykonać udany test **WW** (bez uwzględnienia ujemnego modyfikatora - 20%, za walkę bez broni - zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). Jest to traktowane jako jeden z etapów rzucania zaklęcia, więc nie wymaga poświęcenia dodatkowego czasu. Możliwe jest unikanie czaru dotykowego poprzez wykonanie udanego testu *uniku*.

ZMIENNE WIATRY MAGII:



Każdy adept sztuk magicznych potrafi wyczuwać natężenie magii w dowolnym miejscu, w którym się znajduje. Wymaga to udanego testu *wykrywania magii*. W większości przypadków Wiatry Magii wieją z przeciętną siłą, która nie ma wpływu na zmianę ogólnego *Poziomu Mocy*. Bywają jednak miejsca, które tętnią od przenikającej je energii Chaosu. Znacznie ułatwia to czerpanie mocy i splatanie jej w efekt magicznej *Formuły*. Ale są także obszary, na których moc jest osłabiona. Rzucanie czaru w takim miejscu wymaga większej niż zwykle koncentracji podczas kształtowania Wiatrów Magii. Także niektóre okresy w roku lub zjawiska astronomiczne mogą wywierać podobny wpływ. Na przykład szczególnie dobrym czasem do rzucania potężnych zaklęć jest pełnia Morrslieba - księżyca Chaosu.

Efekty zmiennych Wiatrów Magii można wykorzystać w grze, przyznając odpowiednie modyfikatory do rzutu kostkami podczas ustalania *Poziomu Mocy*.

LOSOWE USTALENIE DOMINUJĄCEGO KOLORU MAGII:

MG może także w sposób losowy ustalić kolor dominującego Wiatru Magii, w tym celu na początku każdego spotkania, a później co K10 minut, należy wykonać rzut K12 i odczytać wynik z tabeli **ZMIENNE WIATRY MAGII** (dominujący Kolor Magii zaznaczono **wytłuszczoną** czcionką). Podane w tabeli modyfikatory należy uwzględnić w czasie ustalania czy osiągnięto wymagany **POZIOM MOCY**. Ponadto, jeśli rzucający zaklęcie bohater znajduje się na terenie odpowiadającym praktykowanej przez niego Tradycji, MG może przyznać jedną dodatkową *Kostkę Magii* podczas testu.

TABELA: ZMIENNE WIATRY MAGII

TRADYCJA/KOLOR	WYNIK RZUTU K12 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	OBSZAR
Światła/Biały	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	Równiny, pola
Metalu/Złoty	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	Podziemia, skały
Życia/Jadeitowy	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	Rzeki, jeziora, oceany
Niebios/Błękitny	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	Góry, otwarte tereny
Cienia/Szary	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	Doliny, zachmurzone niebo
Śmierci/Ametystowy	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	-3	Cmentarze, pola bitwy
Ognia/Czerwony	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	-2	Pustynie, wulkany
Bestii/Bursztynowy	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	-1	Lasy, dzikie miejsca
Chaos	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	-	Pustkowia Chaosu, portale
Nekromancja *i* Magia Duchów	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	+1	Mousillon, Nehekhara, Sylvania
Spaczmagii	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	+2	Skaveńskie tunele, Pustkowia Chaosu
Sanguimancji	+2	+1	-	-1	-2	-3	-2	-1	-	+1	+2	**+3**	Naggaronth, pola bitwy, Sylvania

NAUKA CZARÓW:


im czarodziej będzie mógł rzucić czar, musi się go najpierw nauczyć. Bohaterowie, którzy zaczynają swą karierę jako *uczniowie czarodzieja*, *guślarze* lub *wieszczowie*, potrafią rzucać wszystkie zaklęcia odpowiedniej *magii prostej*.

Bohaterowie, dla których wyżej wymienione profesje nie są profesjami początkowymi, wraz z nabyciem umiejętności *magia prosta* poznają jedno zaklęcie. Wszystkich następnych czarów bohater musi nauczyć się w trakcie gry.

Zanim czarodziej będzie mógł nauczyć się czaru, muszą być spełnione następujące warunki: musi mieć dostęp do opisu tego czaru, musi znać odpowiednią umiejętność, by móc go rzucać, musi mieć wystarczającą ilość *Punktów Doświadczenia* i musi wykonać udany test **INT**.

- po pierwsze - czarodziej musi mieć dostęp do danego czaru (z ksiąg innego maga lub innego źródła). Bohater nie może nauczyć się czaru, chcąc po prostu, by wniknął do jego umysłu - musi zostać poinstruowany przez innego maga, jak tym czarem należy się posługiwać.
- po drugie, mag musi być zdolny do korzystania z danego zaklęcia. Musi posiadać odpowiednie umiejętności takie jak *czarostwo*, *magia prosta*, *powszechna*, *tajemna* lub *czarnoksięska* oraz *splatanie magii*, *język tajemny* lub *guślarstwo* i cechę **MAGIA** przynajmniej o wartości 1.
- po trzecie, bohaterowie muszą wydawać *Punkty Doświadczenia* w procesie nauki czarów, nauka czaru kosztuje 100 *PD* i trwa 100-**INT**+*Poziom Mocy* zaklęcia godzin.

  Wyjątek od tej zasady stanowią osoby, które zrezygnowały z profesji magicznych na rzecz, profesji innej KLASY ZAWODOWEJ. Zachowują one magiczne moce i wciąż są magami (czarodziej, który stanie się na pewien czas złodziejem nie przestaje być magiem). Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach magii, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy magicznej. Dlatego też magowie, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych czarów, jednak muszą na nie wydać dwukrotnie więcej *PD*, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może znów uczyć się czarów po normalnym koszcie.
- na koniec, bohater musi wykonać udany test **INT**, którego trudność zależy od rodzaju poznawanego czaru:

TABELA: STOPIEŃ TRUDNOŚCI NAUKI CZARÓW

RODZAJ MAGII	STOPIEŃ TRUDNOŚCI NAUKI CZARÓW
Prosta	Łatwy (+20%)
Powszechna	-
Tajemna & Czarnoksięska	Wymagający (-10%)

Wszystkie modyfikatory stosuje się do **INT** bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opanowuje zaklęcie i wydaje wymaganą ilość *Punktów Doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danego czaru, ale *Punkty Doświadczenia* nie są tracone - bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczenia się innego czaru, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób nauczenia się czaru, którego nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą jego nową wersję lub podniesie się ich **INT**. Na przykład, jeśli bohater odkryje czar *ognista kula* na magicznym pergaminie i nie uda mu się go zrozumieć, nie nauczy się go, niezależnie od tego, jak długo będzie studiował ten pergamin. Natomiast jeśli odnajdzie nową księgę czy inny pergamin, może spróbować nauczyć się go ponownie. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na formułę magiczną z innej perspektywy. Podobnie wzrost **INT** pozwoli mu zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

W ciągu wielu lat ludzie, którzy potrafili korzystać z magicznych mocy, byli ścigani i zabijani w okrutny sposób. Obdarzeni naturalnym, nieujarzmionym talentem czarodzieje czerpali moc w niekontrolowany sposób, sprowadzając śmierć i zniszczenie. Przerażające pożogi, wybuchy, niewyjaśnione wypadki - wszystko to nieodmiennie towarzyszyło czarodziejom, którzy najczęściej popadali w obłęd, wyniszczani przez wypełniającą ich moc Chaosu. Polowania na czarodziejów ukrócił dopiero Imperator Magnus Pobożny.
W czasie konfliktu, który przeszedł do historii pod nazwą Wielkiej Wojny z Chaosem, Magnus Pobożny zdecydował się wykorzystać niszczycielskie moce czarodziejów. Zniósł nieformalny zakaz używania magii i poprosił Teclisa, Mistrza Wiedzy Wysokich Elfów, o pomoc w utworzeniu w Altdorfie pierwszych Kolegiów Magii. Te uczelnie miały pomagać w zrozumieniu istoty magii i uczyć przyszłych adeptów sztuk tajemnych. Dzięki wykorzystaniu zaklęć pierwszych oficjalnie mianowanych czarodziejów, Magnusowi udało się odwrócić losy wojny. Zwycięstwo na zawsze odmieniło koleje Imperium.
-fragment *Oblicza Magii*, pióra doktora Balthasara von Schreibera

ŹRÓDŁA NOWYCH CZARÓW:


potędze czarodzieja świadczy między innymi liczba znanych przez niego zaklęć. Nowe czary można zdobywać na kilka sposobów. Poniżej przedstawiono kilka pomysłów na to, w jaki sposób może się to zdarzyć.

Czarów można nauczyć się następującymi metodami:

OD INNYCH MAGÓW: najpierw czarodziej musi znaleźć innego maga, który zna poszukiwane zaklęcie i przekonać go, by zechciał go szkolić. Uczeń, jak zwykle, wydaje *Punkty Doświadczenia*, a nauczyciel pobiera także opłatę w formie pieniędzy lub usług (czasami może to być wymiana czarów porównywalnego *Poziomu Mocy*). Przeciętny koszt szkolenia wynosi 100x*Poziom Mocy* złotych koron. Bohaterowie mogą *targować się* o warunki, na których uczą się danych czarów, choć MG powinien zdawać sobie sprawę z tego, że magowie, będący bohaterami niezależnymi w zwykłych okolicznościach zgodzą się kształcić wyłącznie kogoś z ich własnej rasy i posiadającego taką samą *naturę*.

Z KSIĄG CZARÓW: księgi czarów traktowane są jak magiczne przedmioty, choć same w sobie nie posiadają mocy magicznych, to zapisane w nich zaklęcia stanowią o ich wartości. Większość ksiąg znajduje się w bibliotekach potężnych czarodziei, gildii oraz Świątyń. Bohater, który chce nauczyć się czaru z tajemnej księgo, musi władać *językiem tajemnym* w którym zapisano zaklęcie.

Z ARTEFAKTÓW: niektóre artefakty obdarzają swego właściciela znajomością jednego czy kilku czarów. Często oferują tę wiedzę w ten sposób, że bohater nawet *nie musi wydawać żadnych Punktów Doświadczenia*, by ją otrzymać. W niektórych przypadkach magiczny artefakt obdarza swego właściciela znajomością czaru tylko na tak długo, jak długo pozostaje w jego posiadaniu.

PROFESJE MAGÓW:

Magia, jak inne dziedziny wiedzy, musi być przyswajana, używana i doskonalona. Czeladnik kowala nie zaczyna od wykucia miecza dla księcia. Tkaczka nie zaczyna od utkania królewskiego płaszcza. Demagog wypowiada pierwsze przemówienia przed lustrem, a nie na placu. Żołnierz najpierw walczy z kukłą, a nie ze śmiertelnym wrogiem swego pana. Opanować wiedzę, to zaczerpnąć z niej moc.

- Maksymilian, Hierofanta Kolegium Światła.



agowie to osoby, które posiadają umiejętność dostrzeganie i manipulowania, przemierzającymi wszechświat Wiatrami Magii. Czarodzieje są zdolni do tworzenia widowiskowych efektów z czystej energii *Eteru*, choć najpierw muszą studiować i nauczyć się magicznych *Formuł*, z których budują swe zaklęcia.

Poniżej znajdują się trzy profesje magów, odzwierciedlające stopień wtajemniczenia i pozycję w hierarchii Kolegiów Magii. Bohater musi zdobyć wszystkie przedmioty, poznać wszystkie wymienione umiejętności obowiązkowe oraz skompletować wszystkie rozwinięcia, by móc przejść na kolejną profesję. Ponadto, MG może stwierdzić, że wyżsi rangą magowie mogą dodatkowo zarządzać od bohatera przejścia próby lub zdania odpowiedniego egzaminu.

- WĘDROWNY CZARODZIEJ -

Uczniowie, którzy skończyli nauki w Kolegium i zdali testy znajomości sztuki magicznej, mogą dołączyć do wybranego Kolegium Magii. Poznają zaklęcia z wybranej przez siebie Tradycji magii tajemnej, lecz muszą nauczyć się kontrolowana rosnącej mocy. Większość czarodziejów musi splacać długi, zaciągnięte na pokrycie kosztów nauki w Kolegium. Z tego powodu niektórzy wyruszają na szlak przygody, licząc na zdobycie bogactwa. Dlatego też nazywa się ich wędrownymi czarodziejami. Często, zwykle na polecenie Kolegium, podejmują się wykonania jakiejś pracy, w celu podniesienia prestiżu Kolegium, a także dla zdobycia chwały, wiedzy i majątku. Elfy oczywiście nie pobierają nauk w Kolegium, więc nie muszą splacać żadnych długów.

UWAGI: po wybraniu profesji wędrownego czarodzieja bohater musi wydać 40 *zk* na zakup licencji czarodzieja. Bohater musi przekazywać na rzecz Kolegium dziesiątą część swoich dochodów, które zarobi w trakcie wykonywania profesji wędrownego czarodzieja. Bohater może unikać tego obowiązku, ale niewielu osobom udaje się oszukiwać Kolegium przez dłuższy czas.

- WĘDROWNY CZARODZIEJ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+5	+5	-	+5	+10	+20	+25	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; jeździectwo *lub* powożenie; język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne dwa zaklęcia); magia tajemna (dowolna); medytacja *lub* czarnoksięstwo; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne dwa); *ponadto wędrowny czarodziej może nabyć umiejętności* magia czarnoksięska (dowolna) *i* język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki)

Przedmioty: księga wiedzy tajemnej; przybory do pisania

Profesje wejściowe: uczeń czarodzieja

Profesje wyjściowe: astrolog; astronom; bakalarz; mistrz magii; szarlatan

- MISTRZ MAGII -

Czarodziej, który poznał wszystkie tajniki magii, zdobywa tytuł mistrza magii. Dla czarodzieja elfa osiągnięcie takiego poziomu nie jest trudne, ale dla człowieka to dorobek całego życia. Po osiągnięciu mistrzowskiego poziomu, większość czarodziejów zaczyna przejawiać oznaki powolnego popadania obłęd i doświadczać fizycznych zmian na ciele, będących konsekwencją zbyt długiego obcowania z magią. Mistrzowie Magii zazwyczaj spędzają czas na studiowaniu różnych nauk, wymyślaniu nowych zaklęć i dysputach z innymi czarodziejami. Jednakże zdarza się, że Kolegium zleca im wyruszenie w świat, by mogli zgłębiać arkana magii, podnosić prestiż Kolegium oraz wyszukiwać nowych kandydatów na czarodziejów.

UWAGI: po wybraniu tej profesji bohater musi w dalszym ciągu przekazywać pieniądze na rzecz Kolegium. Większość z nich żąda dwudziestej części dochodów, jaki zarobią w trakcie wykonywania swojej profesji. Elfy nie należą do Kolegiów Magii, więc nie muszą płacić.

- MISTRZ MAGII -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+10	+10	-	+10	+15	+30	+35	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	+4	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; jeździectwo *lub* powożenie; język tajemny (demoniczny *lub* elfi); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne cztery zaklęcia); magia tajemna; medytacja *lub* czarnoksięstwo; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpaznowanie roślin; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; tworzenie magicznych pergaminów *lub* chemia *i* metalurgia; warzenie trucizn *lub* różdżkarstwo; wiedza o demonach; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne trzy); *ponadto mistrz magii może nabyć umiejętności* magia czarnoksięska (dowolna) *i* język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki)

Przedmioty: K2 magiczne przedmioty; narzędzia (alchemiczne)

Profesje wejściowe: wędrowny czarodziej

Profesje wyjściowe: arcymag; astrolog; astronom; bakalarz; odkrywca

- ARCYMAG -

Arcymag osiągnął najwyższy poziom wtajemniczenia. Jest uosobieniem wybranej przez siebie Tradycji. Jej moc wypełnia jego umysł i rozpala ciało. Arcymagowie przestają odbierać świat ludzkimi zmysłami, wsłuchując się w nieustanny szum Wiatrów Magii.

Elf, który osiągnie ten poziom wtajemniczenia, staje się magiem niższego stopnia. Dopiero teraz jest gotowy, by wyruszyć w podróż do Wieży Hoetha. Tam rozpocznie kolejny etap nauki magii, podążając ścieżką wiedzy i mądrości Wielkich Magów.

UWAGI: Arcymag nie jest zobowiązany do płacenia daniny na rzecz Kolegium. Jego powinnością staje się utrzymanie czystości i jedności Kolegium oraz niszczenie Chaosu i jego wyznawców. Swoim zachowaniem powinien inspirować ludzi do respektowania potęgi kolegium.

- ARCYMAG -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+15	+15	+5	+15	+20	+35	+40	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
-	+5	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: astronomia; czytanie/pisanie; farmacja; jeździectwo *lub* powożenie; język tajemny (demoniczny *lub* elfi); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne sześć zaklęć); magia tajemna; medytacja *lub* czarnoksięstwo; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpaznowanie roślin; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; tworzenie magicznych pergaminów *lub* chemia *i* metalurgia; tworzenie magicznych przedmiotów; warzenie trucizn *lub* różdżkarstwo; wiedza o demonach; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne cztery); *ponadto arcymag może nabyć umiejętności* magia czarnoksięska (dowolna) *i* język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki)

Przedmioty: K3 magiczne przedmioty; 2K6 ksiąg wiedzy tajemnej

Profesje wejściowe: mistrz magii

Profesje wyjściowe: mistrz gildii; odkrywca

Jestem przekonany, że coraz lepiej rozumiem charakter i motywy kultystów. W cywilizowanym Imperium pokusa zakazanego owocu jest nie do odparcia, sekretnie drążąc serce i duszę prawego obywatela. Poddając się pierwszej pieszczocie bogów Chaosu, śmiertelnik wstępuje na drogę, która prowadzi do zatracenia, lecz mimo to kroczy nią, pchany niewiedzą i ślepą żądzą. Oczywiście nie jest to żadne usprawiedliwienie ich występku i grzechu, lecz pozwala zrozumieć, dlaczego Wewnętrzny Wróg jest tak groźnym przeciwnikiem. Nie dotyczy to jednak Wybrańców Chaosu. Czyż nie dostrzegają prawdziwej natury istot, w jakie się przeistoczyli? Nawet zwierzoludzie, obrzydliwe pomioty Chaosu, nie są tak spaczeni mutacjami. Widywałem Czempionów Nurgla, których ciała były jedynie toczonymi przez robaki, nabrzmiałymi workami tłuszczu i cuchnącego śluzu. Widywałem Czempionów Khorna, przypominających w większym stopniu bestie lub zwierzęta niż ludzi, którymi niegdyś byli. Czyż nie zauważają, jak straszliwą cenę przyszło im płacić za spełnienie bluźnierczych żądz i ambicji?

Kim są wybrańcy Chaosu? To trudne pytanie, gdyż każda odpowiedź rodzi kolejne pytania i wątpliwości. Nie wywodzą się z jednej rasy, gdyż zdarzają się wśród nich Norsmeni, ludzie z Imperium i Tilei, zwierzoludzie, pochodzący z Północy i Wschodu Kurganie i Hungowie, Mroczne Elfy, a nawet krasnoludy. Pochodzą z różnych stron świata i wywodzą się z różnych grup społecznych. Niewątpliwie, ze względu na większe nagromadzenie energii Chaosu na Pustkowiach, większość wybrańców wywodzi się z ludów tam żyjących, jednak w każdym z nas żyje potencjalny wybraniec Chaosu. Widzę jego wykrzywione wściekłością oblicze w oczach każdego kultysty palonego na stosie. Widzę, jak jego twarz zmienia się, jakby w chwili śmierci dostrzegł prawdę o Chaosie i naturze własnej wiary. Widzę nienawiść, nadzieję, a w końcu szał zrodzony z obłędu. Słyszę demoniczny śmiech płynący z jego ust. Każdy z nas może znaleźć się tam, na stosie. W każdym z nas tkwi zalążek zła, gdyż wszyscy jesteśmy zdolni do niebywałego okrucieństwa. Każde ulegnięcie pokusie i pofolgowanie własnym zachciankom to kolejny krok na drodze do zatracenia duszy. Wstąpienie na ścieżkę Chaosu wymaga zatem poddania się najbardziej prymitywnym instynktom, odrzucenia strachu przed śmiercią i głoszenia chwały Bogów Chaosu w całym ich mrocznym splendorze.

Wśród plemion barbarzyńców wiara w Mroczne Potęgi nie jest wyborem, lecz stanowi raczej nieuniknioną konsekwencję dojrzewania najmężniejszych i najlepszych w boju wojowników. Brama Chaosu przyciąga ich z niezwykłą siłą, codziennie kształtując ich myśli, kusząc obietnicami potęgi i sławy. Biorąc pod uwagę brutalny świat, w jakim się wychowali, oraz brak dobrych wzorców moralnych, nie można się dziwić, że każda wyprawa na Północ jest dla nich powodem do wielkiej radości. Sami wojownicy postrzegają pchający ich impuls jako obowiązek wobec bogów, a jednocześnie jako zaszczyt i oznakę bożej łaski. Każda taka wyprawa jest odpowiednio uświęcana przez heretyckie i krwawe ceremonie, podczas których obłąkani szamani okaleczają i mordują setki niewolników. Rozpusta, mord, zło i zatracenie się w rytualnym tańcu towarzyszą wojownikowi, który wyrusza, aby szukać chwały na bitewnych polach Umbry.

Dla pozostałych mieszkańców Starego Świata tego rodzaju wyprawy i decyzje ich dotychczasowych bliskich lub kompanów zawsze są zaskoczeniem, co tym bardziej utwierdza mnie w przekonaniu o powszechnej ignorancji, świadomie narzuconej sobie przez ludzkość. Nie spodziewają się, że ciężko doświadczony przez życie wojownik, który widział zbyt wiele śmierci i zła, może porzucić rodzinę i towarzyszy, a następnie wyruszyć poza granice Kisleva, wiedziony nieodpartym zewem wojny. Inni, nieświadomi zagrożenia, zdzierają pancerze z ciał zabitych kultystów albo zabierają oręż wydarty z rąk poległych wojowników Chaosu, naiwnie wierząc, iż w ten sposób wzrośnie ich pozycja społeczna oraz autorytet wśród towarzyszy. Dla takich głupców droga do zatracenia właśnie stanęła otworem. Wkrótce przekonują się, że tylko zajęli miejsce pokonanego przez siebie wroga, a jedyną drogą ucieczki jest wyprawa na Północ i walka pod przeklętymi sztandarami.

Najczęściej taką walkę podejmują mutanci. Zamiast postąpić słusznie i z godnością oraz honorem zawierzyć swe życie opiekuńczemu ramieniu Inkwizycji, kurczowo chwytają się każdej możliwości, by opóźnić nieuchronne zatracenie. Wierzą, że na Pustkowiach Chaosu zyskają sławę i władzę, unikając kary, która przecież słusznie im się należy za grzechy. Tchórze! Odwracają się od światła i uciekają w mrok, nie mając odwagi, by oczyścić swe dusze w ogniu.

Niczym chwasty, nasiona Chaosu szybko się rozwijają, zabijając wszelkie dobre i rozsądne myśli. Człowiek fałszywie wzdraga się przed nienawiścią, mutacją i obłędem, wynajduje wymówki, usprawiedliwia czyny, jakich się dopuszcza, koniecznością czynienia 'mniejszego zła' lub jako poświęcenie 'w imię lepszej sprawy'. W ten sposób rodzi się przyszły wojownik Chaosu i sługa Ciemności, który akceptuje zatracenie duszy i powolną śmierć ciała. Przyjęcie takiego przeznaczenia stanowi symboliczny początek upadku w mrok, gdyż jedynie wypaczona złem dusza potrafi zgodzić się na bluźnierczą przemianę ciała.

Wielu pretendentów do chwały Wojowników Chaosu ginie bez wieści na Północnych Pustkowiach. Padają ofiarą nienasyconych bestii, które zamieszkują krainy poza cywilizowanym światem, okrutnych barbarzyńców i zwierzoludzi, albo giną z ręki prawych i mężnych Kislevitów, którzy trzymają straż na północnych rubieżach swej ojczyzny.

Nawet jeśli przeżyją wędrówkę, ich trud dopiero się zaczyna. Na Pustkowiach Chaosu nie można zaznać przyjaźni, honoru ani spokoju. Jest tylko ból, cierpienie i strach. Każdy dzień rozpoczyna się krwawym świtem i kończy krwawoczerwoną poświatą zachodzącego słońca. Bandy grabieżców i armie mutantów grasują po całym obszarze, tocząc niekończącą się wojnę, w której liczba umarłych dawno już przekroczyła liczebność żywych. Lecz nie brakuje głupców, gotowych na wszystko, aby dowieść swego męstwa. Następnego dnia czeka ich nowa bitwa i kolejna rzeź. Na Pustkowiach wre wieczna wojna, dopóki spośród wodzów nie wyłoni się ten najpotężniejszy, który zdoła zjednoczyć wszystkie plemiona pod sztandarem Chaosu. A wtedy naznaczony Piętnem Chaosu wybraniec poprowadzi Hordę na południe, niosąc śmierć i zniszczenie słabym mieszkańcom Starego Świata.

Większość wybrańców Chaosu, prawdziwie zaprzedanych złu i Ciemności, ginie na pobojowiskach Pustkowi, dołączając do ogromnej rzeszy dawno poległych towarzyszy. Inni, zbyt silnie dotknięci wypaczającą mocą Chaosu, zatracają resztki rozumu i człowieczeństwa, zmieniając się w istoty, które wzbudzają odrazę samym wyglądem. Lecz nielicznych wybrańców, prawdziwie obdarzonych łaską bogów Chaosu, czeka los, którego pragnie każdy z nich - przemiana w demona.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

CZAROWNIK, CZARNOKSIĘŻNIK & ZŁOWRÓŻ:

Czarnoksiężnicy czerpią surową moc Wiatrów Magii i przekształcają ją w straszliwe zaklęcia o niszczycielskiej sile. Potrafią nagiąć pasma Eteru, aby sprowadzać śmierć, mutacje i zniszczenie na wszystko, co żywe i materialne. Jednak płacą za to wysoką cenę, gdyż każde rzucone zaklęcie magii *Dhar* nieuchronnie przybliża niebezpieczeństwo mutacji i obłędu.

Wielu czarnoksiężników to szamani i czarownicy z barbarzyńskich plemion, a także przerażający zaklinacze krasnoludów Chaosu, którzy od najmłodszych lat eksperymentowali z magią czarnoksięską, choć zdarzają się też renegaci z Imperium i Południa. Zniechęceni przez ograniczenia Kolegiów Magii lub zafascynowani mroczną sztuką demonologii, wędrują na północ, instynktownie wybierając kierunek, z którego płynie strumień ich mocy. Uczą się samodzielnie, metodą prób i błędów. Wielu z nich nie przeżywa tego etapu, a z pozostałych tylko nieliczni zachowują zdrowe zmysły.

Poniżej znajduje się opis dwóch profesji związanych z magią czarnoksięską - czarownika, czarnoksiężnika i złowróża. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku licencjonowanych Magistrów Imperialnych Kolegiów Magii, bohater musi zdobyć wszystkie przedmioty, poznać wszystkie wymienione umiejętności obowiązkowe oraz skompletować wszystkie rozwinięcia wymienione w profesji czarownika, by móc zostać czarnoksiężnikiem.

ZAKLINACZE KRASNOLUDÓW CHAOSU:

Władzę nad krasnoludami Chaosu sprawują okrutni zaklinacze - jednocześnie magowie i kapłani. Dzięki straszliwej magii rządzą całym swoim ludem. Jednakże rasa krasnoludów nie została stworzona do władania magią, więc zaklinacze płacą wysoką cenę za swoją moc, padając ofiarą *Przekleństwa Kamienia*. Ich los jest przypieczętowany, gdyż każdy prędzej czy później zmieni

się w posąg. Proces postępuje od stóp w górę i powoli zmienia ciało, aż staje się ono litym kamieniem. Powstałe w ten sposób statuy ustawia się przy drogach wiodących do Zharr-Naggrund. Służą jako przestroga dla tych, którzy ośmielą się wkroczyć na teren krasnoludów Chaosu.

Z każdym zyskanym punktem **MAGII** krasnolud Chaosu traci 1 punkt **SZYBKOŚCI**. Gdy poziom cechy **SZ** spadnie do 0, postać zamienia się w kamień. Jednakże stopniowa przemiana w skałę niesie ze sobą pewne korzyści. Dotknięte nią krasnoludy zyskują dodatkową odporność.

MAGIA	*PUNKTY ZBROI & LOKACJE*
1	1 *PZ* nogi
2	2 *PZ* nogi, 1 *PZ* korpus
3	3 *PZ* nogi, 2 *PZ* korpus, 1 *PZ* ramiona
4	4 *PZ* nogi, 3 *PZ* korpus, 2 *PZ* ramiona, 1 *PZ* głowa

- CZAROWNIK -

Czarownik to guślarz, który przeżył eksperymentowanie na własną rękę z magią prostą, unikając popadnięcia w obłęd. Zazwyczaj zna wiele samodzielnie wymyślonych formuł czarów. Niektórzy przypadkiem odkrywają nowe umiejętności i ryzykowne techniki magiczne. Ponieważ czarownicy nie mają pojęcia o naturze magii, wielu nieświadomie zaczyna korzystać z mocy *Dhar*. Zaklęcia czarowników są zazwyczaj silniejsze niż prosta magia guślarska, gdyż splatane są z wielu Wiatrów Magii. Konsekwencje korzystania z magii czarnoksięskiej są jednak straszliwe - kontakt z nią powoduje degenerację umysłu i ciała czarownika.

UWAGI: jeśli bohater pobiera nauki w Kolegium nie może wykonywać tej profesji.

- CZAROWNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: czarnoksięstwo; czarostwo; farmacja *lub* zielarstwo; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub* magiczny *lub* nekromacki); leczenie chorób; leczenie ran *lub* torturowanie; opieka nad zwierzętami *lub* zastraszanie; splatanie magii; targowanie się; warzenie trucizn; wykrywanie magii

Przedmioty: kostur

Profesje wejściowe: guślarz

Profesje wyjściowe: banita; czarnoksiężnik; szarlatan; uczeń czarodzieja

- CZARNOKSIĘŻNIK -

Czarownik, który rozwinie swoje umiejętności manipulowania magią czarnoksięską i zdobędzie pewną wiedzę magiczną, może rozpocząć profesję czarnoksiężnika. Z początku może nie być tego świadomy, lecz moc *Dhar* zawsze prowadzi do obłędu i skażenia duszy Chaosem. Największym wrogiem czarnoksiężników, oprócz nich samych, są łowcy czarownic. Wśród magów, parających się mroczną magią *Dhar*, można wyróżnić demonologów, nekromantów, spaczmagów i saguimantów. Ponieważ jednak umiejętności każdego czarnoksiężnika zostały nabyte indywidualnie, często w drodze eksperymentów, ich poglądy na świat i naturę magii bywają drastycznie odmienne. To właśnie dzięki swej niepowtarzalności czarnoksiężnicy są tak trudni do wykrycia i złapania.

UWAGI: Aby rozpocząć profesję czarnoksiężnika, postać musi nauczyć się przynajmniej dwóch czarów za pomocą zdolności *czarostwo*.

- CZARNOKSIĘŻNIK -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: charakteryzacja; czarnoksięstwo; czarostwo; farmacja *lub* zielarstwo; hipnoza *lub* czytanie/pisanie; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub* magiczny *lub* nekromacki); leczenie chorób; leczenie ran *lub* torturowanie; magia czarnoksięska (dowolna); odporność na choroby; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami *lub* zastraszanie; rozpoznawanie ożywieńców *lub* wiedza o demonach; splatanie magii; sztuka przetrwania; targowanie się; ukrywanie się; warzenie trucizn; wykrywanie magii

Przedmioty: K6 ksiąg wiedzy tajemnej, kostur

Profesje wejściowe: czarownik

Profesje wyjściowe: banita, skryba, szarlatan, uczeń czarodzieja, złowróż

- ZŁOWRÓŻ -

Pod względem potęgi i sławy złowróżowie nie ustępują Czempionom Chaosu. Potrafią przywoływać najsilniejsze demony, zmuszając je do poddaństwa i niszczyć wrogów jednym kiwnięciem dłoni. Przepełnieni mroczną energią, stali się pustą skorupą, którą ożywia jedynie spaczona moc Chaosu. Są jednocześnie jej zbiornikiem i kanałem, przez który przepływa, wypaczając wszystko, z czym się zetknie. Umysł zło wróża, wyjałowiony przez ciągły kontakt z magią *Dhar*, wypiera wszelkie wspomnienie dawnej tożsamości.

- ZŁOWRÓŻ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+15	+20	+20	+30	+30	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+8	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: charakteryzacja; czarnoksięstwo; czarostwo; farmacja *lub* zielarstwo; hipnoza *lub* czytanie/pisanie; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub* magiczny *lub* nekromacki); leczenie chorób; leczenie ran *lub* torturowanie; magia czarnoksięska (dowolna); odporność na choroby; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami *lub* zastraszanie; rozpoznawanie ożywieńców *lub* wiedza o demonach; splatanie magii; sztuka przetrwania; targowanie się; ukrywanie się; warzenie trucizn; wykrywanie magii

Przedmioty: K10 ksiąg wiedzy tajemnej, demoniczny Chowaniec, kostur

Profesje wejściowe: czarnoksiężnik

Profesje wyjściowe: brak

OPIS CZARÓW:

NAZWA CZARU

WYMAGANY POZIOM MOCY: *Poziom Mocy* uzyskany przez postać rzucającą zaklęcie musi być równy lub wyższy od podanej w tym miejscu wartości.

CZAS RZUCANIA: liczba rund wymaganych do ukończenia magicznej inkantacji. Czas rzucenia niektórych czarów został podany w turach (minutach) lub godzinach.

SKŁADNIK: magiczny komponent, który pomaga zogniskować moc. Jeśli bohater używa odpowiedniego składnika podczas rzucania zaklęcia, otrzymuje modyfikator podany w nawiasie do *Poziomu Mocy* rzucanego czary. Podany modyfikator określa również dostępność danego komponentu: +1 to składnik stosunkowo łatwo dostępny, +2 przeciętnie dostępny, a +3 trudno dostępny.

CZAS TRWANIA: niektóre zaklęcia działają tylko w momencie, w którym zostały rzucone. Inne mogą trwać nieco dłużej. W tym miejscu znajdują się także informacje, czy czarodziej może wcześniej przerwać działanie czaru.

OPIS: szczegółowy opis działania czaru. Wszystkie odległości zostały podane w metrach.

MAGIA PROSTA:



agia prosta to najłatwiejszy do opanowania rodzaj magii. Są to absolutne podstawy manipulacji Wiatrami Magii. Obdarzeni wrodzonym talentem guślarze zwykle przez przypadek odkrywają w sobie moc. Adepci magii tajemnej mozolnie powtarzają najprostsze gesty i *Formuły*, trenując umysł i ćwicząc siłę woli. Znajomość podstaw magii prostej wymagana jest do rzucania wszystkich czarów. Bohater musi posiadać umiejętność *magia prosta*, by móc uczyć się pozostałych zdolności magicznych.

Dodatkowe informacje na temat zdolności *magia prosta* znajdują się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**. Jeśli profesja *ucznia czarodzieja*, *guślarza* lub *wieszcza* jest profesją początkową bohatera, rozpoczyna on grę znając wszystkie czary *magii prostej* z poniższej listy.

MAGIA PROSTA (GUSŁA):

Czarodziej posiadający umiejętność *magia prosta (gusła)* może uczyć się poniższych czarów. Są to najprostsze *Formuły* magiczne, zwykle przez przypadek odkrywane przez guślarzy. Oprócz nich istnieją także inne, mniej popularne czary, wymyślane przez czarodziejów obdarzonych naturalnym talentem.

OCHRONA PRZED DESZCZEM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: świeżo zerwany liść (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.
OPIS: czar chroni guślarza przed deszczem i innymi opadami. Nawet podczas najcięższej ulewy czarodziej pozostaje suchy (wraz z rzeczami, które ma przy sobie).

Jeśli mag rzuca zaklęcie *ochrona przed deszczem* na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by zaklęcie na nią zadziałało.

MAGICZNYM PŁOMIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kawałek krzemienia (+1)
CZAS TRWANIA: do chwili rzucenia następnego zaklęcia, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie, zamykając dłoń.
OPIS: we wnętrzu dłoni czarodzieja pojawia się błękitny płomyk. Płomień jest zbyt słaby, by zadać w walce obrażenia, ale daje tyle światła co zwykła świeca. Może też zostać wykorzystany do zapalenia papieru, pochodni lub innego łatwopalnego materiału.

CHYŻOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: łuska węża (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że czarodziej otrzymuje dodatni modyfikator +5% do **ZR** i +1 do **SZ**. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego zaklęcia *chyżość* w danej chwili. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PODMUCH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: ptasie pióro (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: ruch rąk czarodzieja sprawia, że w okolicę (w promieniu równym maksymalnej wartości *zasięgu oddziaływania* czarodzieja) owiewa lekki podmuch wiatru. Jest na tyle silny, by zdmuchnąć płomień świecy i porozrzucać papiery, ale nie jest w stanie przewrócić żadnego przedmiotu.

JAK KAMIEŃ W WODĘ...

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: szczypta piasku (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej nie zostawia śladów, bez względu na teren, po jakim się porusza. Wszelkie próby wytropienia go wykonywane są w trakcie trwania czaru z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG** czarodzieja.

Jeśli guślarz rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by zaklęcie na nią zadziałało.

STWORZENIE OWOCU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: nasienie lub pestka owocu, który ma zostać wyczarowany (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: guślarz potrafi wyczarować jedną sztukę, dowolnego, pospolitego owocu.

PECH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: lalka przedstawiająca osobę będącą celem czaru (+1)
CZAS TRWANIA: 24 godziny na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej zaklina mocą dowolny przedmiot, którego dotyka. Jeśli przedmiot trzyma inna osoba, czarodziej musi wykonać test **WW**, zgodnie z zasadami rzucania czarów dotykowych. Postać, która nosi przeklęty przedmiot, zaczyna prześladować pech. W trakcie trwania czaru otrzymuje ona ujemny modyfikator do wszystkich testów, równy -10%x**MAGIA** czarodzieja. Ofiara musi wykonać udany test *magii* aby uniknąć działania zaklęcia.

PROSTE PRZYZWANIE ŻYWIOŁÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dla odpowiednich żywiołaków: pióro (+1) - żywioł powietrza; otoczak (+1) - żywioł ziemi; zapałka (+1) - żywioł ognia; kropla wody (+1) - żywioł wody.
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie wywołuje małą manifestację jednego z czterech żywiołów. Obecność żywiołu ognia będzie wystarczała do podpalenia prochu, świecy, fajki, ale nie może zdziałać więcej. Wodą można ugasić lampy, lub obudzić kogoś. Ziemia będzie garstką kurzu, a powietrze słabym podmuchem wystarczającym jedynie do zgaszenia świecy. Po przywołaniu żywioł znika, ale niektóre jego efekty mogą pozostać stałe. Na przykład, choć zniknie ogień użyty do podpalenia świecy, ona pozostanie zapalona, woda użyta do obudzenia osoby pozostawi mokry ślad i przebudzonego delikwenta.

ROZMYCIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: fiolka alkoholu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** guślarza
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że sylwetka guślarza staje się nieostra i rozmyta. Rzucający czar otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich testów *ukrywania się*. Ponadto, wszystkie istoty, które będą próbowały zaatakować guślarza muszą wykonać test *spostrzegawczości*. Niepowodzenie oznacza, że otrzymują ujemny modyfikator -10% do wszystkich testów *trafienia*.

Zaklęcie nie działa na istoty, które postrzegają otoczenie dzięki *infrawizji* i *ślepo widzeniu*.

Jeśli guślarz rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by zaklęcie na nią zadziałało.

STWORZENIE MAŁEJ ISTOTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek skóry wybranej istoty (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc zaklęcia stwarza jedno *bardzo małe* zwierzę: gryzonia, gada, płaza, rybę lub ptaka, który pojawia się w dłoni czarodzieja. Stworzona istota jest żywa i pod wszystkimi względami przypomina przeciętnego przedstawiciela swojego gatunku. Istota, jeśli jest jadalna, może zostać zabita i zjedzona.

ULECZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: wianek ostrokrzewu (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że czarodziej zyskuje moc leczenie ran. Jego dotyk przywraca rannej istocie, na jednej lokacji 1 punkt **ŻW**. W ten sposób można uleczyć postać tylko raz w czasie potyczki, podczas której odniosła rany lub bezpośrednio po jej zakończeniu. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

STREFA ZMIANY TEMPERATURY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: kawałeczek zwierzęcego futra (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, lub do momentu gdy adept się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy wokół czarodzieja magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, utrzymującą się przez 1 godzinę na każdy punkt cechy **MAGIA**, chyba że zostanie zniszczona lub czarodziej się poruszy. Wewnątrz strefy temperatura podnosi się lub opada (według uznania rzucającego czar) o ±5x**MAG** stopni Celsjusza.

Osoba podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać innych zaklęć. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

PORAŻENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: szpilka (+1)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: dotyk czarodzieja ogłusza wybranego przeciwnika. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru postać jest traktowana jako *ogłuszona*. *Porażenie* jest czarem dotykowym.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: marchewka (+1)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie pozwala guślarzowi *widzieć w ciemnościach*, na odległość równą 5x**MAG** metrów.

MAGIA PROSTA (TAJEMNA):

Poznanie podstaw *magii prostej (tajemnej)* umożliwia czarodziejowi naukę czarów z poniższej listy. Są to najprostsze *Formuły* magiczne, które pozwalają zapoznać się z elementarnymi zasadami manipulacji Wiatrami Magii. Tradycyjnie stanowią pierwszy etap nauki każdego czarodzieja.

ODWAGA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kłębek sierści psa (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc zaklęcia wzbudza nadzieję w sercu towarzyszy czarodzieja. Dowolna postać znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*, która znajduje się pod wpływem *strachu* lub *grozy*, może ponownie wykonać odpowiedni test.

SZTUCZKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: koralik (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: zaklęcie pozwala czarodziejowi na tworzenie różnych prostych iluzji. Efekty zaklęcie nie wywołują żadnych *efektów psychologicznych*, poza rozbawieniem dzieci i wywołania wrażenia (nie zawsze pozytywnego) wśród gawiedzi. Efekty zaklęcia nigdy nie zadają żadnych ran. Za pomocą zaklęcia nie można wyczarować światła jaśniejszego niż płomień zapałki, zaklęcie nie wywołuje również dźwięków głośniejszych niż dźwięk *cichy*.

POBLASK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kropla oliwy do lampy (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAG**, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.
OPIS: przedmiot trzymany przez czarodzieja zaczyna świecić niczym zwykła latarnia.

ZAGOTOWANIE WODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: porcja hubki (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: rzucają to zaklęcie, czarodziej potrafi doprowadzić do wrzenia 1 litr wody, na każdy posiadany przez siebie punkt **MAGII**.

NIEZDARNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: odrobina masła (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dowolna istota znajdująca się w odległości nieprzekraczającej maksymalnej wartości *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, musi wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że upuszcza trzymane w dłoniach przedmioty.

ODGŁOSY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dzwonek (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej, w granicach *zasięgu oddziaływania* wywołuje złudzenia słuchowe o dowolnym natężeniu dźwięku, od cichego szumu aż do ogłuszającego huku. Czarodziej decyduje o rodzaju odgłosu. Może wywołać złudzenie przypominające dowolny dźwięk lub hałas, za wyjątkiem mowy. Efekt zaklęcia nie wywołuje żadnych *efektów psychologicznych*.

PALCOPISANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: gęsie pióro (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może przedłużyć działanie czaru wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: zaklęcie pozwala czarodziejowi na pisania palcem tak, jakby używał on gęsiego pióra i atramentu. Barwę inkaustu należy wybrać w momencie rzucania czaru.

DAR JĘZYKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: mała tuba (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może przedłużyć działanie czaru wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: zaklęcie działa tylko na czarodzieja, dając mu możliwość mówienia i rozumienia dowolnego słyszalnego języka.

HART DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kawałek skorupy żółwia (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że czarodziej otrzymuje dodatni modyfikator +5% do **ZR** i **SW**. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego zaklęcia *hart ducha* w danej chwili. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

BŁĘDNE OGNIKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: świetlik (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, potem ogniki wolno gasną i nikną.
OPIS: w maksymalnej odległości, nieprzekraczającej *zasięgu oddziaływania* czarodzieja pojawiają się światła dające złudzenie odległych, płonących latarni lub pochodni. Czarodziej może posłać je w dowolnym kierunku. Ogniki samodzielnie poruszają się po linii prostej lub podążają wytyczonymi ścieżkami. Czarodziej może sterować ich ruchem, jeśli pozostaną w zasięgu jego wzroku. W tym czasie nie może wykonywać żadnych dodatkowych działań, całkowicie koncentrując się na kierowaniu błędnymi ognikami. Ogniki poruszają się z różną szybkością, zwykle 8 do 16 metrów na rundę.

MAGICZNE ŻĄDŁO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: niewielka strzałka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej miota pociskiem magicznej energii w kierunku dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości nieprzekraczającej wartości jego *zasięgu oddziaływania*. Mimo niewielkich rozmiarów pocisk uderza z dużą mocą (**S** 4). Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się *Punkty Zbroi*, pocisk zadaje rany kłute.

PIÓRKO SPADANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja natychmiastowa
SKŁADNIK: piórko (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie może zostać rzucone już w momencie, gdy czarodziej spada, niezależnie od długości lotu, wymaga jednak wykonania udanego testu *splatania magii*. Zaklęcie zmniejsza o połowę prędkość, a tym samym obrażenia, z jaką spada czarodziej. Ponadto po udanym teście **ZR**, zaklęcie pozwala magowi zmienić *upadek* na *zeskok*, co również zmniejsza o połowę otrzymane obrażenia.

UŚPIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kłębek puchu (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej dotykiem usypia wybraną istotę. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że istota natychmiast zasypia i obudzi się dopiero po zakończeniu działania zaklęcia, śpiący jest traktowany jak *cel nieruchomy*. *Uśpienie* jest czarem dotykowym.

CIEMNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kawałek węgla kamiennego (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja
OPIS: moc zaklęcia pogłębia wszystkie cienie znajdujące się w pobliżu czarodzieja. Dzięki mocy czaru wszystkie istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, włącznie z rzucającym zaklęcie, otrzymują modyfikator +10% do testów *ukrywania się*.

MAGIA POWSZECHNA:



Niektóre *Formuły* magiczne są powszechnie używane przez wszystkich adeptów magii. Poniższe czary zwykle stanowią uzupełnienie zaklęć typowych dla danej tradycji lub dziedziny. Każdy z poniższych czarów przyswajany jest w drodze żmudnego studiowania ksiąg i powtarzania odpowiednich gestów i słów. Zwykle ich nauka nie wymaga nadzoru mentora. Mimo swojej niewątpliwej użyteczności i wszechstronności, nie są łatwe do opanowania. Każdy z poniższych czarów musi zostać wykupiony jako odrębna zdolność. Dodatkowe informacje na temat zdolności *magia powszechna* znajdują się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

PRZYZYWANIE ŻYWIOŁAKÓW:

Wiatry Magii posiadają moc wpływania na złożoną z czterech żywiołów materię. Czarodzieje posługujący się Wiatrami Magii potrafią przyzywać krótkotrwałe uosobienia tych sil - istoty, zwane żywiołakami. Choć zaklęcie *przyzwanie żywiołaka* należy do Magii Powszechnej, to rodzaj przyzywanego żywiołaka zależy od Kolegium, do którego należy czarodziej, i tak: żywiołaka ziemi przyzywają magowie posługujący się Tradycją Bestii & Tradycją Metalu, żywiołaka powietrza magowie posługujący się Tradycją Niebios & Tradycją Śmierci, żywiołaka ognia adepci Tradycji Ognia & Tradycji Światła, zaś żywioł wody kontrolują czarodzieje Tradycji Życia & Tradycji Cienia.

Magistrowie praktykujący Magię Lodu mogą przyzywać według uznania żywiołaka powietrza lub wody.

Czarnoksiężnicy praktykujący mroczną magię *Dhar* mogą także przyzywać żywiołaki, jednak jest to dla nich wyjątkowo niebezpieczne. Moc *Dhar* w dwojaki sposób wypacza owe próby przyzywania. Po pierwsze, czarnoksiężnik może dowolnie wybierać pomiędzy rodzajem przyzywanego żywiołaka. Po drugie, mroczny mag jako podstawy testu *kontroli* nie może użyć swojej **SW** (choć jeśli posiada chowańca, może użyć jego cechy). Podstawę testu *kontroli* czarnoksiężnika stanowi jedynie najwyższy dodatni modyfikator do **SW** pochodzący z ewentualnych, posiadanych przez czarnoksiężnika przedmiotów magicznych (jeśli czarnoksiężnik nie posiada żadnych magicznych przedmiotów zwiększających tę cechę, test automatycznie kończy się niepowodzeniem). Ponadto, czarnoksiężnik do testu w tabeli **DZIAŁANIA ŻYWIOŁAKA** dodaje +10%x**MAG**.

Wszystkie czary przyzywania rzuca się w podobny sposób. Czarodziej na początek rzuca czar, by przyzwać żywiołaka. Gdy ta istota się pojawi, mag musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza, że czarodziejowi udało się objąć kontrolę nad żywiołakiem. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, żywiołak będzie się zachowywać zgodnie z wolą MG lub też losowo, według następującej tabeli.

K100	DZIAŁANIE ŻYWIOŁAKA
01-15	Nic nie robi
16-23	Atakuje najbliższą grupę wrogą czarodziejowi
24-41	Atakuje najbliższą istotę wrogą czarodziejowi
42-59	Atakuje najbliższą grupę/istotę
60-77	Atakuje najbliższą istotę przyjazną czarodziejowi
78-95	Atakuje najbliższą grupę przyjazną czarodziejowi
96-00	Atakuje czarodzieja

DEMATERIALIZACJA:

Podobnie, jak demony albo ożywieńce, żywiołaki także są *podatne na niestabilność* (zobacz **ROZDZIAŁ VII: BESTIARIUSZ** podrozdział **NIESTABILNOŚĆ**). Testuje się to na początku każdej rundy; rzut 6 na K6 wskazuje, iż żywiołak stał się *niestabilny*.

Gdy stanie się on *niestabilny* po raz pierwszy, nic nie może robić przez całą rundę. Gdy stanie się *niestabilny* drugi raz - zostaje natychmiast zniszczony.

ZAKLĘCIA MAGII POWSZECHNEJ:

TELEKINEZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: niewielki wachlarz (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: adept używa magicznej mocy, by poruszać i manipulować niewielkimi przedmiotami i istotami. Może siłą woli przesunąć każdy znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, niezabezpieczony przedmiot lub istotę (maksymalna ilość *WO* nie może przekroczyć wartości równej 50x**MAG** czarodzieja) na odległość równą **MAG**x**MAG** metrów. Czarodziej może również otworzyć lub zamknąć drzwi (jeśli nie były zamknięte na zamek lub skobel) lub przewracać przedmioty i istoty (maksymalna *Wartość Obciążenia* nie może przekroczyć wartości równej 100x**MAG** czarodzieja) znajdujące się w odległości równej **MAG**x**MAG** metrów. Istoty żywe mogą uniknąć działania efektów działania czaru wykonując udany test *magii*. A w przypadku *przewracania*, nawet po nieudanym teście *magii* ofiara czaru może wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY** (zależnie od tego, która cecha posiada większą wartość), by sprawdzić czy zdołała utrzymać się na nogach. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*.

PANCERZ ETERU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ogniwo kolczugi (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: adept splata Wiatry Magii, tworząc niewidzialną barierę, która chroni go lub istotę na którą rzucił czar przed zranieniem. *Pancerz Eteru* zapewnia dodatkowe *Punkty Zbroi* na każdej lokacji ciała. Liczba dodatkowych *PZ* równa jest podwojonej wartości **MAGII** rzucającego zaklęcie czarodzieja. Adept nie może rzucić tego czaru, na istotę noszącą zbroję i/lub tarczę. Jeśli w trakcie trwania czaru będący pod jego wpływem założy pancerz lub weźmie do ręki tarczę, czar natychmiast przestaje działać.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to *Pancerz Eteru* jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MAGICZNA BROŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kropla poświęconej wody (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: adept czerpie moc z Wiatrów Magii, zamykając ją w dowolnej broni ręcznej (lub broni miotanej) lub w maksymalnie tylu pociskach do broni strzeleckiej (strzałach, bełtach, kulach, kamieniach do procy) ile wynosi wartość jego potrojonej cechy **MAGIA**. Nasycona mocą broń nie zadaje dodatkowych obrażeń, ale w trakcie trwania czaru jest traktowana jak broń magiczna. Może ranić demony, istoty eteryczne oraz inne potwory odporne na ciosy zadawane zwykłą bronią. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną

MAGICZNE ZAMKNIĘCIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: mały klucz (+1)
CZAS TRWANIA: 1 tydzień na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie to można nałożyć na dowolny zamek (skobel, zasuwkę, itp.), znajdujący się w odległości nieprzekraczającej *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. W trakcie trwania zaklęcia zamka nie można otworzyć żadnym kluczem ani wytrychem, choć można wyważyć chronione w ten sposób drzwi lub rozbić zabezpieczone czarem wieko kufra.

WSPINACZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kropla kleju (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: mag słowami inkantacji przywołuje moc Wiatrów Magii, które pokrywają dłonie i stopy lepką substancją, która przykleja się do każdej powierzchni i ułatwia wspinanie. W trakcie trwania czaru postać może się wspinać jakby posiadała umiejętność *wspinaczka*, której *PW* równy jest wartości cechy **MAGIA** rzucającego zaklęcie.

MAGICZNY ALARM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: dzwonek (+1)
CZAS TRWANIA: adept może korzystać z jednego aktywnego *magicznego alarmu* na każdy punkt cechy **MAGIA**. Jeśli rzuci więcej takich czarów, zaklęcia rzucone jako pierwsze natychmiast przestają działać. Działanie czaru kończy się również wtedy, gdy ktoś wyzwoli jego efekt.
OPIS: adept ogniskuje moc w dowolnym miejscu. Jeśli ktokolwiek znajdzie się w pobliżu miejsca na które czarodziej rzucił zaklęcie (dokładną odległość wyznacza czarodziej, nie może jednak przekroczyć ona maksymalnej wartości, którą wyznacza cecha **MAGIA** liczona w metrach), adept odbierze przekaz mentalny, który poinformuje go o tym, że ktoś wyzwolił efekt zaklęcia. Jeśli adept śpi, po uruchomieniu *magicznego alarmu* natychmiast się budzi. Czar działa niezależnie od odległości, jaka dzieli chronione miejsce od adepta, który rzucił to zaklęcie. Czar pełni funkcje wyłącznie ostrzegawczą - nie powstrzymuje intruza, ani nie informuje adepta o tożsamości osoby, która uruchomiła alarm.

SIŁA WALKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pazur niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: czarodziej słowami inkantacji przywołuje moc Wiatrów Magii, które wypełniają jego ciało. Do końca trwania zaklęcia, jedna z cech czarodzieja **WW**, **KRZEPA**, **ODPORNOŚĆ**, **ZRĘCZNOŚĆ** lub **ATAKI** wzrastają odpowiednio o +5%x**MAG** lub +½x**MAG**.

ZWALENIE Z NÓG

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: odrobina towotu (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej może rzucić to zaklęcie, na dowolną znajdującą się w *zasięgu oddziaływania* istotę. Poddana działaniu czaru istota musi wykonać test **ZRĘCZNOŚCI** lub **KRZEPY** (zależnie od tego, która cecha posiada większą wartość), by sprawdzić czy zdołała utrzymać się na nogach. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*. Ponadto, do testu stosuje się następujące modyfikatory:

CZYNNOŚĆ	MODYFIKATOR
Cel czaru *biegnie*	-20%
Cel porusza się w *normalnym* tempie	-10%
Ofiara porusza się *normalnie*	-
Cel czaru stoi nieruchomo	+10%

Istota humanoidalna, która przewróciła się musi wykonać kolejny test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara czaru wypuściła wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty. Czarodziej może rzucić zaklęcie, na dowolną istotę, mniejszą od siebie oraz na istoty, których *kategoria rozmiaru* jest większa o jeden stopień na każdy punkt **MAGII** adepta.

PRZYSPIESZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ścięgna konia (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie podwaja **SZYBKOŚĆ** czarodzieja, choć *przeszkody* i *trudny* teren w normalny sposób ograniczają możliwość ruchu.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PODNIEBNY CHÓD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: orle pióro (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czar pozwala na krótką chwilę chodzić w powietrzu jak po stałym gruncie. Czarodziej może w ciągu rundy przebyć odległość równą **SZ**x**MAG** metrów, a potem powoli opada na ziemię. Maksymalna wysokość, na jaką może się wznieść, wynosi **SZ**x**MAG** metrów, co pozwala z łatwością przekraczać rozmaite przeszkody naziemne.

KAJDANY GULIAMA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek rzemienia (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** adepta.
OPIS: czar pozwala spętać magicznymi kajdanami dowolną, dotykaną przez maga istotę. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*, nieudany rezultat oznacza, że jej kończyny zostają spętane. Ofiara może próbować zdjąć magiczne kajdany, wykonując udany test *wyzwalania z więzów* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x**MAG** czarodzieja.

UCISZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: knebel (+1)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGIA** adepta.
OPIS: adept splata Wiatry Magii w zamkniętą sferę ciszy, otaczając nią siebie lub dowolną postać znajdującą się w odległości nieprzekraczającej *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. Otoczona sferą ciszy istota, w trakcie trwania zaklęcia nie wydaje żadnych dźwięków. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to musi ona wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LEWITACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: pióro ptaka, który lata jak istota *szybująca* (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: na czas trwania zaklęcia czarodziej zyskuje zdolność lewitacji. Mag porusza się ze swoją **SZ**, ale nie bierze się pod uwagę ograniczeń wynikających z *trudnego terenu* i *przeszkód terenowych*. Lewitujący czarodziej unosi się nad stałym gruntem i może wznieść się na maksymalną wysokość **MAG**x**MAG** metrów, w czasie rundy wznosząc się/opadając tyle metrów, ile wynosi wartość jego **MAGII**. W czasie trwania zaklęcia czarodziej może wykonywać inne czynności, takie jak walka czy rzucanie zaklęć pod warunkiem, że wykona udany test *splatania magii*. Nieudany test oznacza, że zaklęcie zostaje przerwane a czarodziej *upada*.

MISTYCZNA MGŁA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kula wełnianej waty (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: adept przywołuje moc, która gęstnieje i tworzy obszar magicznej mgły w dowolnym miejscu w granicach *zasięgu oddziaływania* adepta. W trakcie trwania czaru, wszystkie istoty w promieniu równym **MAG**x**MAG** czarodzieja liczona w metrach wokół wskazanego miejsca nie widzą nic ani na zewnątrz, ani w środku, a istoty na zewnątrz mgły nie widzą, co się znajduje w jej wnętrzu.

Istoty, znajdujące się wewnątrz mgły mogą poruszać się jedynie z szybkością równą połowie normalnego tempa ruchów, gdyż w przeciwnym wypadku będą błąkać się we mgle w losowych kierunkach.

PRZESKOK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: pasikonik (+2)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia poddanej zaklęciu istoty.
OPIS: adept znika, by pojawić się w dowolnym miejscu w granicach *zasięgu oddziaływania*. W trakcie przeskoku czarodziej przez chwilę przebywa w Domenie Chaosu, co może zwrócić uwagę demonów. Za każdym razem gdy mag używa zaklęcia należy wykonać rzut K100. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy *Poziomowi Mocy*, który adept uzyskał w trakcie rzucania zaklęcia, mag zostaje schwytany przez demony i uwięziony w Domenie Chaosu. Efekt zaklęcia jest trwały, chyba że ofiara wykorzysta *Punkt Przeznaczenia*.

RĘKA MŁOT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: mały srebrny młoteczek (+2)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia poddanej zaklęciu istoty.
OPIS: zaklęcie zwiększa potencjał bojowy czarodzieja. Adept może walczyć z podwojoną ilością **ATAKÓW**, zwiększa także **KRZEPĘ** o +5%x**MAG** rzucającego czar. Czar trwa do momentu zranienia poddanej zaklęciu istoty. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

OŁOWIANA TARCZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: palec kapłana Sigmara (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** adepta.
OPIS: adept magii splata Wiatry Magii wokół siebie, otaczając się zasłoną, która chroni przed działaniem Upiorytu. W trakcie trwania zaklęcia otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów przeciwko wystąpieniu mutacji Chaosu.

TELEPATIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: soczewka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej kolejnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: adept używa magicznej mocy, by sięgnąć do umysłu dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że mag może przekazać dowolną informację, którą mógłby normalnie powiedzieć w ciągu jednej rundy.

Czarodziej potrafi także odczytywać powierzchowne myśli istot, które znajdują się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać nieudany test *magii*. A następnie należy wykonać sporny test **SW**. Jeżeli test wygra czarodziej, mag dowie się wszystkiego o czym obecnie myśli ofiara zaklęcia.

Niezależnie od wyników testów, po zakończeniu zaklęcia czarodziej musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że na skutek otwarcia się na myśli innych istot otrzymuje 1 *Punkt Obłędu* na każdy punkt **MAGII**.

LETARG

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: fiolka środka nasennego (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej korzystając z mocy zaklęcia, może uśpić dowolną żywą istotę, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **MAG**x**MAG**) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zapadają w głęboki sen i nie mogą zostać obudzone przed zakończeniem działania zaklęcia. W trakcie trwania czaru, poddane jego działaniu istoty traktowane są jak *cel nieruchomy*.

MROCZNY SZEPT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: dowolna część ciała martwego goblinoida (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej splata moc Wiatrów Magii, którą wysyła w kierunku dowolnej istoty (jednej na każdy punkt **MAGII**) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Moc czaru wpływa na zachowanie ofiary zaklęcia, która musi

wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddaje się działaniu zaklęcia, którego efekt zależy od zdolności magicznych rzucającego czar maga. Zaklęcie nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają *oddziaływaniom psychologicznym*.

MAGIA	EFEKT ZAKLĘCIA
1	**WYWOŁANIE NIECHĘCI:** zaklęcie może zostać rzucone przeciwko istocie, która normalnie jest *podatna na niechęć*, tak jak goblinoidy. Ofiara atakuje najbliższą, darzoną *niechęcią* istotę, chyba że pojawią się inne istoty, które normalnie uważane są za wrogów. Powoduje to automatyczne rozproszenie czaru.
2	**WYWOŁANIE PANIKI:** czar wzbudza panikę u dowolnej istoty, sprawiając, że wszystkie testy **INT** i **SW** będą automatycznie nieudane.
3	**WYWOŁANIE NIENAWIŚCI:** czar wzbudza *nienawiść* u dowolnej istoty, która skierowana jest przeciwko istocie wybranej przez rzucającego zaklęcie. Ofiara musi wykonać test *nienawiści*. Nieudany test oznacza, że atakuje istotę darzoną *nienawiścią*.
4	**WYWOŁANIE STRACHU:** moc zaklęcia wywołuje *strach* u dowolnej istoty, na którą zostało rzucone. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test **SW** albo będzie odczuwała strach, przed czarodziejem, który rzucił zaklęcie.

POWSTRZYMANIE MUTACJI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: bryłka ołowiu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** adepta.
OPIS: dotyk adepta powstrzymuje i na krótki czas likwiduje objawy mutacji. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Efekt zaklęcia nie działa na *demony*, a także istoty nie dotknięte mutacją.

ROZPROSZENIE MAGII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: srebrny młoteczek (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czar umożliwia rozproszenie efektu dowolnego zaklęcia działającego w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. Zaklęcie nie może zostać użyte do rozproszenia magii rytualnej. Adept, który rzuca *rozproszenie magii*, musi wykonać test *splatania magii* z uwzględnieniem modyfikatora -10% za każdy punkt cechy **MAGIA** istoty, która rzuciła czar będący celem *rozproszenia magii*. Udany test oznacza, że zaklęcie będące celem czaru *Rozproszenie magii* zostało dezaktywowane. Zaklęcie nie działa na ożywieńców i demony.

ŚLEDZĄCE ZAKLĘCIE MAGISTRA SCHREIBERA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: jedwabna nić (+2)
CZAS TRWANIA: 1 miesiąc na każdy punkt **MAGII** ale czarodziej może rozproszyć zaklęcie w dowolnym momencie
OPIS: pomyślnie rzucony czar pozwala adeptowi magii śledzić obiekt (jeden na każdy punkt **MAGII**) będący celem zaklęcia. Jeśli śledzony obiekt będzie znajdował się w odległości przekraczające *zasięg oddziaływania* czarodzieja, mag będzie świadomy kierunku w którym znajduje się cel, jednak nie będzie w stanie ocenić dzielącej ich odległości. Jeśli cel zaklęcia będzie znajdował się w *zasięgu oddziaływania*, adept będzie w stanie określić jego położenie z dokładnością do kilku centymetrów.

Jeśli *Śledzące zaklęcie Magistra Schreibera* zostanie dezaktywowane za pomocą czaru *Rozproszenie magii*, czarodziej musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na skutek gwałtowanego zerwania kontaktu ze śledzonym obiektem zostaje *otumaniony*.

Zaklęcie śledzące Magistra Schreibera jest czarem dotykowym. Jeśli ofiarą zaklęcia jest dowolna istota żywa lub nieożywiona, to ofiara czaru musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TARCZA ŻYWIOŁÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dla odpowiednich Tradycji: rubin (+3) - Tradycja Ognia & Światłości; szafir (+3) - Tradycja Życia & Tradycja Cienia; topaz (+3) - dla Tradycji Niebios & Śmierci, szmaragd (+3) - Tradycja Bestii & Metalu; Kamień Przemian (+3) - Magia Czarnoksięska; kryształ (+3) - Tradycja Lodu
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: zaklęcie zwiększa czasową odporność na zaklęcia odpowiednich par Tradycji (wybieranych w czasie rzucania czaru). Jeżeli rzucony przez przeciwnika czar, dopuszcza test *magii*, w celu odparcia zaklęcia, wówczas poddana działaniu zaklęcia *tarcza żywiołów* istota otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do testu. Jeśli jest to czar ofensywny, zaklęcie *tarcza żywiołów* zapewnia dodatkowe +2x**MAG** *Punkty Zbroi*, które uwzględnia się podczas obliczania obrażeń.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ODESŁANIE ŻYWIOŁAKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dla odpowiednich żywiołaków: rubin (+3) - żywiołak ognia; szafir (+3) - żywiołak wody; topaz (+3) - dla żywiołaka powietrza, szmaragd (+3) - żywiołak ziemi
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie służy do odesłania wszystkich żywiołaków (danego typu) znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Żywiołaki, na które oddziałuje ten czar muszą wykonać udany test **SW**, albo zostaną odesłane.

WYWOŁANIE NIESTABILNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: palec nekromanty lub demonologa (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie działa na wszystkie istoty, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, a które standardowo *podatne są na niestabilność* (istoty eteryczne, demony, żywiołaki i niektóre ożywieńce). Muszą one wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku stają się *niestabilne*, należy rzucić K6 i porównać wynik z odpowiednią tabelą w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

MASKUJĄCE ZAKLĘCIE MAGISTRA SCHREIBERA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: lustro bez skazy (+3)
CZAS TRWANIA: 1 miesiąc na każdy punkt **MAGII**
OPIS: moc czaru ukrywa przed *wiedźmim wzrokiem* magów rzucone wcześniej zaklęcie, którego czas trwania jest dłuższy niż jedna *akcja*. Czarodziej, używający umiejętności *wykrywanie magii* otrzymuje ujemny modyfikator równy -10%x**MAG** rzucającego zaklęcie maga do testu mającego na celu wykrycie zamaskowanego czaru.

Zaklęcie jest czarem dotykowym oddziałującym jedynie na rzucone wcześniej zaklęcia. *Maskujące zaklęcie Magistra Schreibera* nie maskuje magicznych właściwości i zdolności istot żywych, demonów, żywiołaków, ożywieńców oraz istot eterycznych.

UNIERUCHOMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: oczy bazyliszka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej spowija mocą dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** czarodzieja liczona w metrach wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają unieruchomione przez magiczną moc i do końca trwania zaklęcia są niezdolne do wykonania żadnej *akcji*.

PRZYZWANIE ŻYWIOŁAKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20 + wielkość przyzywanego żywiołaka
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: dla odpowiednich żywiołaków: pióro gryfa (+3) - żywiołak powietrza; pazury bazyliszka (+3) - żywiołak ziemi; łuska smoka (+3) - żywiołak ognia; dowolna ameba (+3) - żywiołak wody
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: to zaklęcie przyzywa jednego żywiołaka (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, choć ten może zechcieć przyzwać tylko jednego) ziemi (Tradycja Bestii & Tradycja Metalu), powietrza (Tradycja Lodu, Tradycja Niebios & Tradycja Śmierci), ognia (Tradycja Ognia & Tradycja Światła) lub wody (Tradycja Lodu, Tradycja Życia & Tradycja Cienia), który pojawia się w odległości 2K6 metrów od osoby, która rzuciła czar. Czarodziej musi wykonać test **SW** (dla każdego żywiołaka osobno). Udany test oznacza, że magowi udało się zapanować nad żywiołakiem, a ten będzie słuchał jego prostych rozkazów. Nieudany test oznacza, że żywiołak będzie zachowywał się zgodnie z informacjami podanymi w tabeli **DZIAŁANIA ŻYWIOŁAKA**.

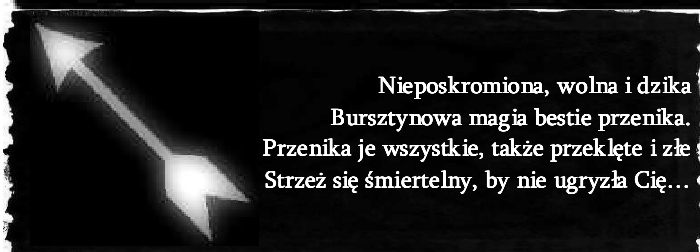
Czarodzieje z Kolegiów Magii utrzymują, że ich moc nie tkwi w budynkach ani w zbiorach zakurzonych ksiąg. Jednak to właśnie Kolegia Magii w Altdorfie i Middenheim pozostają najsłynniejszymi ośrodkami nauczania magii w Starym Świecie. Większość ludzi odnosi się do czarodziejów z podejrzliwością i lękiem, choć z każdym rokiem zwiększa się liczba osób, które doceniają ich pomoc. W przerwach między zgłębianiem nauk tajemnych, czarodzieje świadczą magiczne usługi, oczywiście za odpowiednią opłatą. Pomimo, iż niewielu z nich dysponuje mocą przesławnych czarodziejów bitewnych, większość opanowała zaklęcia przydatne w wielu sytuacjach.
Czarodzieje renegaci, uczący się poza Kolegiami, nadal są ścigani i paleni na stosach. Polują na nich Inkwizytorzy Sigmara, a poza granicami Imperium łowcy czarownic, zdarza się też, że rozwścieczony tłum na własną rękę wymierza karę czarodziejowi. Głównym celem łowców czarownic jest powstrzymanie czarodzieja, zanim spowoduje jakieś nieszczęście lub stanie się sługą Chaosu. Czasem zdarza się, że łowcy oszczędzają jakiegoś wyjątkowo utalentowanego magicznie człowieka, doprowadzając go do Kolegium, by tam mógł się bezpiecznie uczyć. Jednak w większości przypadków czarodzieje są zbyt obłąkani, by zrozumieć grożące im niebezpieczeństwo. Odmawiają wyruszenia do odległych miast i pobierania wieloletnich, żmudnych nauk.
A wtedy płoną stosy…
-fragment *Oblicza Magii*, pióra doktora Balthasara von Schreibera

MAGIA TAJEMNA:


iedza i moc każdego z Kolegiów Magii zawiera się w zgłębianej przez nie Tradycji. Wybierając Tradycję, czarodziej poświęca się odkrywaniu tajemnic tylko jednego aspektu magii. Uczy się manipulować Wiatrami Magii, splatając je w efekty poszczególnych czarów. Bohater, zdobywając zdolność *magia tajemna*, musi wybrać jedną Tradycję (więcej informacji na temat zdolności *magia tajemna* znajduje się w **ROZDZIALE I: UMIEJĘTNOŚCI**). Każdy z poniższych czarów musi zostać wykupiony jako odrębna zdolność. W niniejszym podręczniku znajdują się opisy ośmiu głównych Tradycji magii tajemnej, praktykowanej w Kislevie Magii Lodu oraz cztery Tradycje magii czarnoksięskiej.

Oprócz dostępu do nauki czarów, każda z Tradycji zapewnia możliwość nauczenia się powiązanych z nią umiejętności, tak jakby należały do obecnej profesji bohatera (czyli po wydaniu 100 *PD*). Jeśli bohater posiada już tę umiejętność, może ją wykupić po raz kolejny, zgodnie z zasadami zdobywania *Poziomów Zaawansowania* (więcej informacji na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

TRADYCJA BESTII:




radycja Bestii to najdziksza odmiana magii tajemnej. Zapewnia władzę nad światem zwierząt, przez co przypomina nieco magię szamańską. Opiera się na manipulowaniu *Ghur* - brązowym Wiatrem Magii. Magistrowie tej tradycji znani są jako bursztynowi czarodzieje (*Nuntius Caelestis*) i zwykle trzymają się blisko dzikich ostępów, które stanowią źródło ich mocy.

Wraz ze wzrostem mocy bursztynowi czarodzieje coraz bardziej oddalają się od ludzkiej społeczności. Długie paznokcie, ostre zęby i gęste owłosienie odzwierciedlają pierwotną naturę gnieżdżącą się w ich duszach.

KOLEGIUM: Bursztynu

NAZWA WŁASNA: Kapituła Bursztynu

POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *GHUR*: Bursztynowi Czarodzieje, Szamani

KOLOR: *brązowy*

SYMBOLE: Strzała, Łapa Niedźwiedzia, Pióro Kruka (lub prawie każdy inny fetysz lub totem zwierzęcy)

WIATR MAGII: *Ghun*

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *łowiectwo*, *posłuch u zwierząt*, *specjalna broń (bojowa - łuki)* i *sztuka przetrwania*

GHUR:

Ghur to pierwotny, zwierzęcy aspekt Eteru, tchnienie dzikiej przyrody. Tętni w łowach drapieżnika i panicznej ucieczce jego ofiary. Tworzy się z istnienia i obserwacji dzikich zwierząt i nieujarzmionej dziczy. Jego pierwotny charakter jest całkowitym zaprzeczeniem cywilizacji i udomowienia. *Ghur* to instynkt i natura, pozbawiona inteligencji i świadomego okrucieństwa człowieka. Przyciągają go zarówno dzikie zwierzęta, jak też niedostępne zakątki.

Brązowy Wiatr unika ludzkich osad i kamiennych miast. Z tego powodu czarodzieje Kolegium Bursztynu porzucają cywilizację, by przenieść się w niebosiężne góry lub na niezamieszkałe mokradła, gdzie mogą swobodnie czerpać energię Wiatru *Ghur*. Dzięki tajemniczym rytuałom szamańskim, Magistrowie potrafią wykorzystać energię *Ghur*, aby przemieniać się w kruki, wilki lub inne zwierzęta. Mówią, że poznanie tajemnic Brązowego Wiatru wymaga zjednoczenia się ze światem zwierząt.

OPIS:

Magistrowie Kolegium Bursztynu sprawują władzę nad magią zwaną *Taumaturgią Animalistyczną*. Czerpiący moc z dzikich leśnych ostępów i nieujarzmionych duchów zwierząt, Magistrowie Bursztynu nazywani są Szamanami.

MAGIA BURSZTYNU:

Magistrowie *Ghur* manipulują przepełnionym pierwotną energią Brązowym Wiatrem Magii, porozumiewając się z dzikimi stworzeniami i władając nimi. Bursztynowi Czarodzieje potrafią wzywać duchy przyrody, aby użyczyły im siłę niedźwiedzia, szybkość jelenia, bystrość oczu orła lub wyostrzone zmysły wzroku i węchu wilka. Magistrowie Bursztynu opanowali też sztukę metamorfozy, czyli zamiany w zwierzę.

Kolegium Bursztynu korzysta z Brązowego Wiatru Magii, aby przywoływać moc duchów natury. Magistrowie *Ghur* wierzą, że każda żywa istota, każda roślina, zwierzę i owad, a nawet najmniejsza grudka ziemi, posiada swojego ducha. W oczach czarodziei Kolegium Bursztynu świat to dzikie miejsce, w którym współzawodniczą wszystkie duchy, choć przeżyją tylko najlepiej przystosowane. W świecie *Ghur* każdy duch zna swoje miejsce, jako ofiara lub drapieżnik.

Mówi się, że Magistrowie Bursztynu potrafią spajać swoją duszę z duchem zwierzęcia i w jego ciele wyprawiać się w dalekie podróże, których celem jest poznawanie samego siebie lub krainy, w której przyszło czarodziejowi żyć, a także sposobów pokonania lub chwytania innych duchów.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Magistrowie Szamani Kolegium Bursztynu są pustelnikami z wyboru. Nie lubią ludzkiego towarzystwa. Osiedlają się na terenach odległych od zabudowań i nie interesują ich kontakty ani praca zarobkowa w służbie szlachty lub kupców. Sam pomysł dobrowolnego oddawania się w niewolę obcej istocie jest dla nich niezrozumiały. Magistrowie Bursztynu mają jednak swoje obowiązki i pochodzą do nich bardzo poważnie.

Nie otrzymują dotacji od Imperatora, a gdyby nagle ją otrzymali, zapewne nie wiedzieliby, co z tymi pieniędzmi zrobić. Wszystko, czego potrzebują czerpią z przyrody. Służą Imperium, wyszukując sługi Chaosu w mrocznych i dzikich miejscach, gdzie rzadko zapuszczają się Armie Imperialne. Magistrowie Bursztynu walczą ze zwierzoludźmi, niszczą heretyckie ołtarze i rozpraszają magię czarnoksięską, gdziekolwiek się na nią natkną. Nierzadko słyszy się o bogatych dzierżawcach ziemskich, którzy pilnie poszukują Magistra Bursztynu, który zechciałby zamieszkać na ich włościach i chronić je przed nadprzyrodzonymi zagrożeniami.

Na Magistrów Kolegium Bursztynu, podobnie jak na innych imperialnych czarodziei, Magnus nałożył obowiązek służby wojskowej. Jednak Magistrowie Bursztynu walczyć będą jedynie przeciwko magicznym lub Chaotycznym wrogom ludzkości. O wrogach Imperium Magistrowie Bursztynu często dowiadują się od ptaków i leśnych zwierząt, a następnie z własnej inicjatywy wyszukują najbliższy oddział Imperium, żeby zaoferować swoją pomoc w walce.

Wielu dowódców opowiada zdumiewające historie o tym, jak w dzień bitwy spotkali ubranego w futra i czapę z jelenimi rogami Magistra Bursztynu, który kucając przy niewielkim ognisku, rzucał kości i cicho śpiewał pod nosem. Rogi i laska Magistra przystrojone były piórami, czaszkami zwierząt i innymi fetyszami typowymi dla Szamanów Kolegium Bursztynu.

Oficerowie imperialnych garnizonów stacjonujący na skraju nieprzebranych lasów lub niebosiężnych pasm górskich otrzymują pouczenie, jak ustawiać specjalne totemy lub palić specjalne mieszanki ziół, które sygnalizują okolicznym Magistrom Bursztynu, że Imperium potrzebuje pomocy. Jeśli w okolicy faktycznie przebywa jakiś Szaman, zazwyczaj zjawia się z zadziwiającą szybkością.

Rozmowa z Magistrem Bursztynu na temat taktyki nie ma sensu. Można im jedynie zaufać, że ze wszystkich sił, polegając głównie na swoim wyczulonym instynkcie, walczyć będą przeciwko stworzeniom Chaosu, które plugawią świat materialny. Stawią również czoła każdemu wrogowi, który w sposób nadprzyrodzony krzywdzi krainę, której dany Magister poprzysiągł bronić.

Kiedy zachodzi potrzeba wezwania Dzikiego Ojca, czyli Patriarchy Kolegium Bursztynu (na przykład na Konklawe Patriarchów), w Altdorfie rozpalany jest wielki ogień sygnałowy, widoczny z Bursztynowych Wzgórz. Dziki Ojciec zawsze przybywa do Altdorfu następnego dnia i kieruje swoje kroki prosto do *Sali Zgromadzeń*.

MAGISTROWIE BURSZTYNU:

Magistrów Bursztynu można łatwo rozpoznać ze względu na ich dziki wygląd. Nie strzygą włosów i bród, nie przycinają też paznokci, które z biegiem lat coraz bardziej przypominają pazury. Ubierają się w futra i skóry upolowanych przez siebie zwierząt. Często dekorują się biżuterią wykonaną z kości, pazurów, piór, jak również kawałków nieobrobionego bursztynu. Przy pasie czarodzieje Bursztynu noszą sakiewki z amuletami, a na wojnę zakładają czapy dekorowane rogami jelenia lub czaszkami olbrzymich zwierząt, takich jak niedźwiedzie, wilki i łosie. Jako broni używają łuków, zwykle własnoręcznie wykonanych.

Laski czarodziei Bursztynu dekorowane są piórami, kawałkami bursztynu i kośćmi zwierząt. Starsi Magistrowie Kolegium Bursztynu niezwykle upodobniają się do zwierzęcia, z którym najczęściej się kontaktują. Mogą im na przykład wyrosnąć kły wilka, futro niedźwiedzia lub szpony orła.

MENTALNOŚĆ:

Wkrótce po rozpoczęciu nauczania magii *Ghur*, Teclis i Finreir zauważyli, że ma ona dziwny wpływ na ludzkich uczniów. Czarodzieje szkoleni w zakresie posługiwania się Brązowym Wiatrem Magii stopniowo tracili zainteresowanie sprawami ludzi, natomiast coraz bardziej absorbował ich świat dzikiej przyrody.

Magistrowie Kolegium Bursztynu czują się swojsko tylko w dzikich krainach. Unikają towarzystwa ludzi, z daleka omijają miasta i osady. Prowadzą proste życie myśliwych i tropicieli, biegają ze zwierzętami i żyją z tego, co da im przyroda. Jedyny ludźmi, których obecność tolerują, są inni Magistrowie Bursztynu, a także do pewnego stopnia, kapłani Taala.

W kontaktach między Kolegium Bursztynu a władzami administracyjnymi Imperium czasami pośredniczą Magistrowie Kolegium Jadeitu.

UCZNIOWIE:

Magistrowie Bursztynu tolerują obecność wyłącznie tych osób, które ukochały dziką przyrodę, czyli gajowych, myśliwych, węglarzy, traperów, a nawet banitów ukrywających się wśród lasów i gór. Tylko osoby z zamiłowaniem do wędrówki mają szansę dostać się do terminu w Kolegium Bursztynu. Gdy Brązowy Wiatr Magii wieje szczególnie silnie, niektóre osoby odczuwają nieodpartą potrzebę wyjścia za próg i udania się w podróż. Właśnie takich kandydatów poszukują Magistrowie Bursztynu. Wszyscy uczniowie są starannie testowani w celu sprawdzenia, czy zasługują na dar magii bestii *Ghur*. Nie sposób ocenić liczebności Kolegium Bursztynu. Wiadomo tylko, że żaden Magister tego Kolegium nie weźmie naraz więcej niż jednego ucznia, który do tego musi być silnie związany z życiem na łonie przyrody. Oprócz szamańskich czarów i rytuałów, terminujący uczniowie poznają techniki łowieckie i ćwiczą sztukę przetrwania w dziczy. Cała wiedza przekazywana jest ustnie lub demonstrowana. Magia *Ghur*, czyli przywoływanie i zmuszanie do posłuszeństwa duchów, zwierząt i dzikich miejsc, opiera się na rytmicznych zaśpiewach. Ważną wagę ma również rytualne upuszczanie krwi, zarówno zwierzęcej, jak i czarodzieja.

Wraz z upływem czasu oraz rosnącymi postępami w nauce, uczeń coraz bardziej upodabnia się do mentora, zarówno pod względem wyglądu, jak też sposobu manipulowania Brązowym Wiatrem Magii.
Magistrowie Bursztynu nie pobierają od uczniów żadnych opłat.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Magistrowie Bursztynu zwykle wiodą życie odludków. Podczas przypadkowych spotkań zwykli ludzie nie orientują się, że spotkali czarodzieja *Ghur* - znacznie częściej uciekają w popłochu, przekonani że natknęli się na dzikiego zbója lub co gorsze, jakiegoś potwornego leśnego stwora. Jedynie uczniowie i wędrowni czarodzieje Kolegium Bursztynu wyglądają jeszcze na tyle ludzko, że większość normalnych ludzi bierze ich za myśliwych lub traperów.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Ze wszystkich Kolegiów Magii, Kolegium Bursztynu jest jedynym, które nie posiada siedziby w Altdorfie. Położone jest w jaskiniach leżących poza miastem, pod Bursztynowymi Wzgórzami. Skaliste i porośnięte gęstym lasem wzgórza nie nadają się pod uprawy. Trudno tam również założyć osadę. Inne jaskiniowe kryjówki Magistrów Bursztynu są rozrzucone po całym Imperium, a zwłaszcza w pobliżu niedostępnych szczytów lub w sercu nieprzebytych kniei.

OSOBISTOŚCI:

SETANTA LOBAS, DZIKI OJCIEC & MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM BURSZTYNU

Setanta Lobas jest obecnym Dzikim Ojcem szamańskiego Kolegium Bursztynu. Mieszka w jaskini pod Bursztynowymi Wzgórzami wraz z trójką olbrzymich wilków. Do Altdorfu przybywa wyłącznie na oficjalne spotkania Patriarchów. Setanta został wybrany Dzikim Ojcem osiem lat temu, gdy poprzedni Ojciec zginął z rąk szamana zbrojnej hordy zwierzoludzi.

Nikt do końca nie wie, w jaki sposób rozproszeni po całym Imperium i nie utrzymujący ze sobą stałych kontaktów Magistrowie Kolegium Bursztynu wiedzą, że powinni się spotkać i wybrać nowego Dzikiego Ojca. Jednak osiem lat temu wszyscy starsi rangą Magistrowie Kolegium przybyli na Bursztynowe wzgórza i spotkali się w Jaskini Wyboru. Po trzech tygodniach rytualnych śpiewów, tańców i czekania na wizje, Arcymagowie Bursztynu wybrali Setantę. Niewiele wiadomo o jego przeszłości, a on sam o tym nie wspomina. Niegdyś został poproszony przez Najwyższego Patriarchę o udzielenie pomocy Prezbiterowi Sigmara Richterowi Klessowi w badaniach nad zachowaniem zwierzoludzi. Setanta musiał otrzymać kiedyś wyższe wykształcenie, gdyż spisał drobnym i ledwo czytelnym charakterem pisma długą, acz niezwykle logicznie ułożoną rozprawę na ten temat.

Głowę i plecy Setanty porasta futro srebrnego wilka leśnego. Jego oczy są żółte, odbijają światło i spoglądają wzrokiem drapieżnika. Setanta ubiera się w futra wilków, jednak na okoliczność ważnych rytuałów zakłada czapę z rogami potężnego jelenia. Wygląda w niej niczym wcielenie boga Taala.

Setanta nie ludzi i za nic ma interesy mieszczuchów, chociaż kocha Imperium i jego krainy. Magister Lobas uważa swoje słowo za święte i pozostaje jednym z Patriarchów najbardziej oddanych Imperium i wiernych swojej przysiędze.

ZAKLĘCIA TRADYCJI BESTII:

POSKROMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: gruda cukru(+1)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja. Jeśli czarodziej zaatakuje zwierzę, czar natychmiast przestaje działać.
OPIS: łagodny, hipnotyzujący głos czarodzieja uspokaja dowolne zwierzę (także gigantyczne i fantastyczne) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że bursztynowy czarodziej będzie mógł bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów *jeździectwa*, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

WILCZE ŚLEPIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: włos wilka (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Ghur*, która wypełnia jego oczy. Dzięki mocy zaklęcia mag zyskuje zdolność *widzenia w ciemności* na odległość równą 10x**MAG** metrów. W czasie trwania zaklęcia, oczy czarodzieja świecą niesamowitą zielenią.

CENA OKRUCIEŃSTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: odrobina odchodów nietoperza (+2)
CZAS TRWANIA: jeden miesiąc księżycowy (25 dni) na każdy punkt **MAGII** bursztynowego czarodzieja.
OPIS: czarodziej rzuca zaklęcie, jednocześnie dotykając dowolne zwierzę (dzikie lub oswojone). Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi to zwierzę, otrzymuje modyfikator -5% do wszystkich *testów cech głównych*.

RĄCZY JELEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kłębek sierści jelenia (+1)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: czarodziej czuje w sobie moc dzikiego jelenia. W trakcie trwania czaru otrzymuje dodatni modyfikator +1x**MAG** do **SZ**. Ponadto czarodziej, poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do **SZ**.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

WSTĘGI ZARAZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: kawałek ciała ofiary zarazy (+1)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przyzywa pasma wiatru *Ghur*, którymi oplata dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zaraża się *świerzbem* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

OSWOJENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: wędzidło (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: dzięki swojej mocy czarodziej może oswoić dowolne zwierzę hodowlane znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Zwierzę może odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę będzie zachowywać się przyjaźnie wobec przedstawicieli rasy do której należy czarodziej. Zaklęcie nie działa na zwierzęta z natury dzikie (wilki, niedźwiedzie, węże itd.).

PRZEMIANA W PTAKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: pióra ptaka, w którego chce się przemienić czarodziej (+1)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony czarodziej otrzyma *trafienie krytyczne*.

OPIS: czarodziej (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w ptaka, takiego jak kruk, sroka czy sowa zwyczajna (ale nie ptaka gigantycznego lub fantastycznego). W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwykłego ptaka (opis poszczególnych ptaków znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Czarodziej zamieniony w ptaka nie może mówić ani rzucać czarów. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SZPONY FURII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: koci pazur (+1)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: paznokcie czarodzieja zamieniają się w ostre jak brzytwy pazury, zapewniające +½x**MAG** do **ATAKÓW** i modyfikator +5%x**MAG** do **WW**. Obrażenia zadawane pazurami zależą od rozmiaru czarodzieja, posiadają jednak cechę oręża *szybki*. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej nie może trzymać w rękach żadnej innej broni. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

DZIELENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: włos zwierzołaka (+2)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*. Ponadto, mag w każdej chwili może przerwać działanie zaklęcia.

OPIS: moc zaklęcia pozwala czarodziejowi, dzielić doświadczenia z dowolnym zwierzęciem. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli bohater chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SIŁY WOLI** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Czarodziej może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania zaklęcia, mag musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, mag będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ULECZENIE ZWIERZĘCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: trochę maści (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej dotknięciem dłoni leczy zranione zwierzę przywracając na dotykanej lokacji tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość **MAGII** czarodzieja. Jest to czar dotykowy, a ofiara zaklęcia musi wykonać nieudany test *magii* aby zaklęcie na nią zadziałało. Ponadto, zaklęcie nie działa na zwierzęta magiczne, chowańce oraz zwierzęta gigantyczne i fantastyczne.

ROZPOZNAWANIE PRZYRODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: źdźbło dowolnego, naturalnego ziela (+1)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej rzucając ten czar jest w stanie zbadać znajdującą się w jego *zasięgu oddziaływania* florę i faunę i określić czy znajdują się tam pasożytnicze grzyby i pleśnie, żywiołaki lub zwierzoludzie. Także wszelkie iluzoryczne lasy, podobne iluzje i zwierzołaki będą przez czarodziejów postrzegane we właściwej postaci. Zaklęcie nie wykrywa naturalnych pułapek, takich jak jamy czy wnyki, czy też elementów nieznanej mu flory i fauny.

STREFA UKRYCIA PRZED ZWIERZĘTAMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: lusterko (+2)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, lub do momentu w którym czarodziej się poruszy.

OPIS: zaklęcie tworzy magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w której centrum znajduje się czarodziej. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy stają się niewidzialne dla wszystkich zwierząt i potworów, także gigantycznych i fantastycznych.

Czarodziej, podtrzymujący zaklęcie nie może w tym czasie rzucać innych czarów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WŁÓCZNIA ŁOWCY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: włócznia (+1)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** bursztynowego czarodzieja.

OPIS: bursztynowy czarodziej kształtuje moc *Ghur*, tworząc magiczną włócznię, którą może cisnąć w dowolnego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. *Włócznia łowcy* jest magicznym pociskiem o **S** 6, z cechą oręża *przebijający zbroje*, poza tym, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*, włócznie zadają rany *kłute*. Ponadto, *włócznia łowcy* zaopatrzona jest w *haczykowaty grot*, który na czas trwania zaklęcia może osiąść w ciele ofiary (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **TYPY BRONI STRZELECKIEJ**).

WIJĄCE ROBAKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: garść dżdżownic (+1)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Ghur*, z której kształtuje rój dużych bursztynowych dżdżownic, które pojawiają się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą w każdej rundzie trwania zaklęcia wykonywać udany test *uniku*, lub przewrócą się wpadając z podziemie tunele lub potykając się o *wijące robaki*. Obszar objęty działaniem zaklęcia jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **SZ** o 75%, ponadto wszystkie znajdujące się na nim istoty nie mogą rzucać czarów, atakować w bezpośredniej walce oraz posługiwać się bronią strzelecką.

MOWA ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: język zwierzęcia, w które chce zmienić się czarodziej (+2)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej, który rzuci to zaklęcie bezpośrednio przed przemianą w zwierzę, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Zaklęcie to można stosować także na dowolne zwierzę znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, pozwala zwierzęciu przemawiać ludzkim głosem.

OŚLI UPÓR

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kopyto osła (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej krzykiem zachęca sprzymierzeńców znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* do wytrwałości i męstwa. Wszyscy towarzysze ogarnięci *strachem* lub *grozą* opanowują się i mogą działać normalnie. Jeśli pojawi się nowe zagrożenie, muszą jednak wykonać odpowiedni test *strachu* lub *grozy*.

WILCZY ZEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: język wilka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej wyje niczym prawdziwy wilk, wzbudzając w towarzyszach żądzę mordu. Wszyscy sojusznicy w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddali się działaniu zaklęcia i w czasie *szarży* mogą wykonać +1x**MAG** dodatkowych **ATAKÓW**, niezależnie od liczby posiadanych **ATAKÓW**.

PAJĘCZY CHÓD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: żywy pająk (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: zaklęcie przyzywa moc *Ghur* która wypełnia ciało czarodzieja. Mag zyskuje zdolność chodzenia po ścianach, sufitach, sieciach i linach, niezależnie od rodzaju powierzchni. Prędkość, z jaką porusza się czarodziej równa jest jego **SZ**, ale nie mniej niż wynosi jego **MAGIA**. Aby czar zadziałał, dłonie i stopy czarodzieja muszą bezpośrednio przylegać do powierzchni, po której chce się on poruszać.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PANCERZ ZEMSTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: zęby gigantycznego pająka (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia spowija czarodzieja pasmami bursztynowej energii. Jeśli w czasie trwania zaklęcia czarodziej otrzymał jakieś rany, to przeciwnik, który je zadał, otrzymuje obrażenia o takiej samej wartości, niezależnie od **WT** i noszonego pancerza.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: żuchwa węża lub czaszka wilka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie może zostać użyte wobec dowolnego zwierzęcia, także wierzchowców (jednego na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu zaklęcia zwierzęta muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed czarodziejem (takiej, jakby było ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę musi wykonać udany test *jeździectwa*.

Maksymalny czas trwania zaklęcia wynosi 1 rundę na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale zwierzę, które nie zdoła wykonać testu *magii*, pod żadnym pozorem nie zbliży się maga przez czas równy **MAG**x**MAG** godzin na odległość *zasięgu oddziaływania* adepta.

Czar nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na *oddziaływania psychologiczne*, ani na takie istoty, jak demoniczne i ożywione wierzchowce.

GŁOS PANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: miniaturowy bicz ukręcony ze zwierzęcej sierści (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: wykorzystując moc *Ghur*, czarodziej zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne zwierzę na punkt **MAGII** lub, jedno zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **MAGII** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania czaru będzie całkowite posłuszne rozkazom czarodzieja.

SKÓRA DZIKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: pasek wyprawionej skóry dzika (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** czarodzieja.
OPIS: skóra czarodzieja staje się gruba niczym u odyńca. W trakcie trwania czaru wartość każdego *trafienia krytycznego* otrzymanego przez czarodzieja zostaje zmniejszona o wartość jego **MAGII**. Sztywność skóry powoduje jednak modyfikator -10% do **ZR**.

CIEŃ BESTII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: wilcza lub kocia łapa (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony czarodziej otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: zaklęcia działa podobnie jak *przemiana w ptaka* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w wilka stadnego lub drapieżnego kota (opis zwierząt znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**).

SIŁA NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: niedźwiedzi pazur (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc *Ghur* przepływa przez czarodzieja, napełniając go siłą niedźwiedzia górskiego. W trakcie trwania zaklęcia, czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do **KRZEPY**.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SPARCIAŁA SKÓRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka ze sproszkowanym byczym rogiem (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej dotyka dłonią dowolną postać albo zwierzę. Swoją mocą powoduje, że wszelkie noszone przez tę istotę skórzane przedmioty (sakwy, pasy, rzemienie, a nawet pancerz) natychmiast parcieją i rozpadają się w pył. Jest to czar dotykowy.

LISI SPRYT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: sierść lisa (+1)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: bursztynowy czarodziej przyzywa moc wiatru *Ghur* która wypełnia jego umysł sprytem lisa. Pomyślnie rzucone zaklęcie powoduje, że czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do następnego testu *sztuki przetrwania*, *tropienia* lub *ukrywania się*.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SEN ZIMOWY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: ząb niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: do następnej *równonocy* lub *przesilenia* (czyli do końca obecnej pory roku i przez całą następną).
OPIS: dotyk bursztynowego czarodzieja powoduje, że dowolna żywa istota musi wykonać udany test *magii* lub zapadnie w długi sen, podobny do snu zimowego zwierząt. W trakcie trwania czaru istota nie musi jeść ani pić, a efekty działania chorób i trucizn zostają zatrzymane. Zaklęcie nie odwraca zaistniałych już efektów ubocznych. W trakcie *snu zimowego* postać odzyskuje utracone punkty **ŻW** w normalny sposób, ale nie można jej dobudzić (rozproszenie czaru wymaga decyzji czarodzieja lub pomyślnego rzucenia zaklęcia *rozproszenie magii*). *Sen zimowy* jest czarem dotykowym, ale czarodziej może go rzucić także na siebie. W takim wypadku może wyznaczyć dowolną postać (obecną przy rzucaniu czaru), która będzie mogła go obudzić (w ramach *akcji natychmiastowej*).

SOKÓŁ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: K10 akcji
SKŁADNIK: pióro sokoła (+2)
CZAS TRWANIA: ilość minut równa **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia, wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: moc zaklęcie przyzywa sokoła, który przybywa po zakończeniu rzucania czaru, zwierzę musi wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, ptak będzie całkowicie posłuszny czarodziejowi. Podczas trwania zaklęcia mag zapada w trans, i może korzystać ze zmysłów ptaka (czarodziej może korzystać według wyboru z tylu zmysłów ile wynosi wartość jego **MAGII** plus 1). Adept może w każdej chwili przerwać działanie zaklęcia, jeśli jednak podczas trwania czaru ptak zostanie zabity, mag otrzymuje K6 obrażeń na każdy zmysł ptaka, z którego korzystał, bez względu na **WT** i ewentualne *Punkty Zbroi* (ciosy trafiają w głowę).

POCAŁUNEK WĘŻA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: zęby jadowe dowolnego węża (+2)

CZAS TRWANIA: ilość minut równa **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia, wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Ghur*, która oplata jedno z jego ramion i na czas trwania zaklęcia przemienia je w węża (jednego na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ponadto mag za każdego węża zyskuje +1 do **ATAKU**). Przemiana jest bardzo bolesna, czarodziej musi wykonać udany test **ODP** lub zemdleje na 10-**WT** minut. Czarodziej w pełni kontroluje węża, tak jakby nadal był jego ręką. Wąż traktowany jest jak broń *długiego zasięgu* z cechą oręża *szybki*, gad atakuje z **S** czarodzieja, a **KO** zależy od wartości jego **MAGII**. Ataki węża są zatrute i każda zraniona istota musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza, że umiera. Po zakończeniu działania czaru następuje kolejna przemiana i czarodziej musi wykonać kolejny test **ODP**.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał, ponadto *czas trwania* czaru nie może zostać przedłużony.

BYCZA SKÓRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek skóry byka (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej spowija się mocą *Ghur*, a jego skóra twardnieje i nabiera brązowego odcienia. Na czas trwania zaklęcia **WT** czarodzieja rośnie o +2x**MAGIA** punktów.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

UCZTA KRUKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: żywy kruk (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przywołuje chmarę morderczych, nadnaturalnych kruków, które pojawiają się w *zasięgu oddziaływania* i natychmiast atakują wskazane postacie. Kruki są istotami zrodzonymi z Eteru. Mają twarde jak stal dzioby i szpony, a z ich skrzydeł spływa krew. Upiorne ptaki przenikają przez kamienne ściany i metalowe przeszkody. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez kruki i otrzymują tyle trafień z **S** 2 w głowę ile wynosi cecha **MAGIA** czarodzieja, magiczne ataki kruków przenikają każdy niemagiczny pancerz, ignorując niemagiczne *PZ*. Chwilę później chmara ptaków rozprasza się równie szybko, jak się pojawiła.

ODSTRASZANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: sierść tchórzliwego psa (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej donośnym krzykiem próbuje przerazić przeciwników, wzywając ich, aby niczym zwierzęta ukorzyli się przed swoim panem. Efekt czaru działa na K10 postaci (na każdy punkt **MAGII**) znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty żywe objęte działaniem czaru muszą wykonać test *strachu*. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie muszą ponownie wykonać test *strachu*. Testy należy powtarzać, dopóki ofiary zaklęcia nie wykonają udanego testu lub czarodziej nie oddali się. Czarodziej może również skupić się tylko na jednej istocie, która musi wykonać test *grozy* (z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** czarodzieja), by oprzeć się zaklęciu.

WEZWANIE ROJU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: zakonserwowana część ciała przedstawiciela przyzywanego gatunku (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: ten czar pozwala czarodziejowi wydawać polecenia stworzeniom naturalnym. Czarodziej może wezwać rój żuków, węży, jaszczurek, pająków, szczurów, żab i ropuch, mrówek, kleszczy, skorpionów lub nietoperzy (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Rój pojawi się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja i będzie spełniał jego polecenia.

ZWIERZĘCY SZAŁ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: 2 rundy podwójne
SKŁADNIK: serce wilka (+2)
CZAS TRWANIA: zgodnie z zasadami dotyczącymi *furii*.
OPIS: czarodziej wyzwala w swoich sprzymierzeńcach najdziksze instynkty. Każda przyjazna mu istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* musi wykonać test *magii* albo natychmiast wpada w *furię*, dodatkowo istoty, które wpadły w *furię* zachowują się tak, jakby były pod wpływem zaklęcia *wilczy zew*. Zaklęcie nie działa na zwierzęta, demony i ożywieńców. Czarodziej nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

ODRAŻAJĄCA PRZEMIANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: skóra ropuchy błękitnej (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Wiatry Magii ogarniają postać będącą celem czaru, zmieniając jej kształt i ujawniając prawdziwą naturę. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%x**MAG** bursztynowego czarodzieja. Nieudany test oznacza, że ofiara przechodzi okropną przemianę - traci zdolność mówienie i zaczyna dziwnie się zachowywać, a jej ciało pokrywa sierść. Na początku swojej tury musi wykonać rzut K10, który określa, co robi w tej rundzie.

RZUT	ODRAŻAJĄCA PRZEMIANA
1	Ofiara nagle odkrywa coś wyjątkowo interesującego w swoim nosie. Przez całą rundę próbuje to wydobyć.
2	Postać głośno się wypróżnia, płacząc z wysiłku.
3	Bohater nagle przeraźliwie wrzeszczy i zrywa się do biegu w losowo wybranym kierunku.
4	Ofiara skrzeczy dziko i rzuca się na najbliższą żywą istotę.
5	Postać mruczy radośnie i próbuje uściskać najbliższą istotę.
6	Bohater zwija się w kłębek, obłąkańczo chichocząc.
7	Postać podskakuje i tańczy, wywijając bronią (lub rękami) nad głową.
8	Postać zachowuje się normalnie.
9	Postać stoi nieruchomo i nie wydaje żadnego dźwięku.
0	Postać wydaje z siebie przeraźliwy krzyk. Wszyscy sprzymierzeńcy w znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* muszą wykonać test *strachu*.

Efekt czaru jest trwały, chyba że czarodziej ponownie użyje tego zaklęcia wobec zaczarowanej postaci, rozpraszając magię. Podobny efekt daje również użycie zaklęcia *rozproszenie magii*. *Odrażająca przemiana* jest czarem dotykowym.

PRZEMIANA W DUŻEGO DRAPIEŻNIKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: pazur niedźwiedzia lub wielkiego wilka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony czarodziej otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: zaklęcia działa podobnie jak *cień bestii* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w niedźwiedzia lub wielkiego wilka (opis zwierząt znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**).

SKRZYDŁA SOKOŁA

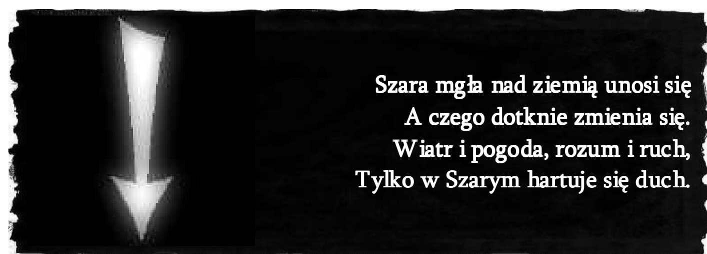
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: żywy sokół (+3)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: z pleców czarodzieja wyrastają skrzydła, na tyle mocne, by unieść go w powietrze. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej może latać, jednak rodzaj lotu zależy od zdolności magicznych czarodzieja. Zwykli ludzie, widząc kogoś odmienionego w ten sposób, mogą uznać, że mają do czynienia z mutantem lub demonem.

MAGIA	RODZAJ LOTU
1	Czarodziej nie może latać.
2	Lata jak istota *przyziemna*.
3	Czarodziej lata jak istota *przyziemna* lub *szybująca*.
4	Czarodziej lata jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*.

POGROMCA MAMUTÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pocisk z balisty (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** bursztynowego czarodzieja.
OPIS: bursztynowy czarodziej kształtuje moc *Ghur*, tworząc kilka potężnych włóczni (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**), którymi może cisnąć w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Włócznie są magicznymi pociskami, które uderzają w cel z **S** 20. Magiczne włócznie zadają *kłute* rany i posiadają cechę oręża *przebijający zbroję*. Poza tym, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*. Ponadto, jeśli pocisk trafił w kolumnę istot, to magiczna włócznia zachowuje się jak bełt wystrzelony z balisty (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **ARTYLERIA**).

TRADYCJA CIENIA:





Tradycja Cienia to magia kamuflażu, iluzji i zamętu, a czasem także podstępu i zaskoczenia. Opiera się na manipulacji *Ulgu* - szarym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są szarymi czarodziejami (*Espada de la Guardiand*) i bywają wyjątkowo tajemniczy. Zwykle skrywają swoje prawdziwe cele i uczucia pod maską pozorów. Prości ludzie zwą ich magikami lub sztukmistrzami.

Wraz ze wzrostem mocy czarodzieje stają się jeszcze bardziej skryci i milczący. Szczupłością sylwetki i lekkością ruchów przypominają nieco złodziei i łotrzyków, choć przenikliwe, szare oczy przeczą temu wrażeniu. Zwykli ludzie zazwyczaj nie zapamiętują ich wyglądu, ani rysów twarzy, które wydają się nie wyróżniać niczym szczególnym. Plotki głoszą, że czarodzieje zmieniają swój wygląd, by dostosować się do otoczenia, w jakim przebywają. Ale to chyba zbyt trudna sztuka, nawet dla mistrzów magii iluzyjnej.

Kolegium: Cienia

Nazwa własna: Kapituła Cienia

Popularne tytuły Magistrów *Ulgu*: Szarzy Czarodzieje, Iluzjoniści, Szarzy Strażnicy, Sztukmistrzowie, Magikowie

Kolor: *szary*

Symbole: Miecz Sądu, Kaptur, Mgła

Wiatr Magii: *Ulgu*

Umiejętności powiązane z Tradycją: *charakteryzacja*, *hipnoza*, *specjalna broń (bojowa - miecze)* i *ukrywanie się*

ILUZJE:

Szarzy czarodzieje tworzą i kontrolują złudzenia. W jednym czasie są w stanie utrzymywać jedną iluzję na każdy punkt **Magii**. Iluzja może działać w taki sposób, jaki określi jej twórca i może symulować każdy efekt *psychologiczny*. Dlatego też iluzja smoka może wywoływać *strach*, tak jakby smok był prawdziwy. Iluzje mogą również być tworzone w ten sposób, by reagowały na uderzenia pocisków tak, jakby były ranione naprawdę - choć w rzeczywistości nic im się nie może stać. Iluzje rozpraszają się, jeśli zostaną zaatakowane bezpośrednio lub czarodziej stworzy więcej iluzji niż wynosi jego cecha **Magia**. Iluzje mogą być również zniszczone czarem *rozproszenie iluzji*.

ROZPRASZANIE ILUZJI:

W niektórych przypadkach ofiary iluzji mogą wykonać test *spostrzegawczości*, by sprawdzić, czy dostrzegły coś nietypowego w postrzeganym obrazie. Test jest modyfikowany w zależności od wartości **Magii** szarego czarodzieja w następujący sposób:

Wartość Magii	Stopień Trudności testu Int
1	Przeciętny (brak modyfikatora)
2	Wymagający (-10%)
3	Trudny (-20%)
4	Bardzo trudny (-30%)

Bohaterowie, którzy wykonają udany test *spostrzegawczości*, przejrzą iluzję i staną się odporni na jej działanie. Inni członkowie tej samej drużyny, którym nie uda się test, mogą wtedy wykonać kolejny - tym razem z modyfikatorem +5% x ilość awanturników, którym udał się test, pod warunkiem, że towarzysze oznajmią im, iż mają do czynienia z iluzją. Osoby, którym ten test się nie uda o 5% lub mniej, zauważą coś nietypowego w obrazie - jakąś dziwną otoczkę, czy też lekkie drganie. Te osoby wciąż podlegają działaniu iluzji, ale mogą wykonać w następnej rundzie kolejny test. Bohaterowie, którym test nie udał się o 30% lub więcej, będą znajdować się pod wpływem iluzji do chwili jej rozproszenia, całkowicie poddane działaniu czaru i niezdolne do uwierzenia, że nie jest on rzeczywisty.

ULGU:

Ulgu to Szary Wiatr Magii. Jest Eterycznym odpowiednikiem poczucia zagubienia i zakłopotania. Stanowi niematerialną siłę dezorientacji i oszustwa. Jest zagadką, zaskoczeniem i paradoksem. To usposobienie ukrycia, iluzji i mistyfikacji.

Ulgu ukazuje się osobom obdarzonym *wiedźmim wzrokiem* pod postacią gęstej mgły, sunącej tuż nad ziemią. Zwykłych ludzi objętych jej wpływem ogarnia nieufność i zakłopotanie. *Ulgu* jest przyciągane przez mgły i opary świata materialnego. Szara Mgła otula je swoją zasłoną, skrywając wszystko w Eterycznym cieniu. *Ulgu* najbardziej ze wszystkich Wiatrów Magii wrażliwy jest na prawdziwy wiatr w świecie materialnym. W trakcie burz i sztormów zbiera się w szare chmury energii, wtedy też Szara Magia jest najsilniejsza. Szary Wiatr ochładza powietrze, sprawiając że w jego mgłach nawet zwykłym ludziom ciarki przechodzą po plecach. *Ulgu* rzuca szare cienie na rzeczywistość, przesłaniając ją i wypaczając.

OPIS:

Magistrowie Kolegium Cienia manipulują Szarym Wiatrem oszustwa i ukrycia. *Imperialny Dekret o Magii* określa magię *Ulgu* terminu *Taumaturgia Kryptoklasyczna*, co tłumaczyć można jako sztukę magiczną, której esencją jest tajemnica i ukrycie prawdziwej postaci rzeczy.

SZARA MAGIA:

Tradycja Cienia to magia oparta ściśle na naturze Szarego Wiatru. Jest to sztuka iluzji, oszustwa oraz ukrycia.

Tradycję Cienia powszechnie nazywa się sztuką iluzji, choć jest to jedynie jedna z gałęzi magii zajmującej się oszukiwaniem zmysłów. Czarodzieje Cienia z równą łatwością ożywiają koszmary, jak i słodkie senne marzenia. Są mistrzami złudzeń i finezyjnych kłamstw. Magia iluzyjna jest niezwykle przydatna na polu bitwy, gdyż może zwiększyć, zmniejszyć lub całkowicie ukryć liczbę sprzymierzonych żołnierzy. Może też sprawić, że nagle przybiorą przerażający wygląd.

Jednakże tajne powołania czarodziei Cienia jest znacznie bardziej złowrogie.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Chociaż czarodzieje Cienia, podobnie jak Magistrowie innych Kolegiów, mają obowiązek służby w Armii Imperialnej, ich przydatność poza polem bitwy jest znacznie większa.

Patrząc na rozpadające się, zaniedbane budynki Kolegium Cienia, mało kto przypuszcza, że stoi u wrót jednej z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych organizacji w Imperium. Liche ściany Kolegium skrywają bowiem wiele tajemnic i mrocznych sekretów. Kolegium Cienia zarządza doskonale zorganizowaną i efektywną siatką szpiegowską. Siatka ta nie pracuje na rzecz indywidualnych arystokratów, Książąt-Elektorów lub Imperatora, lecz dla dobra Kolegium, a pośrednio - całego Imperium.

Głównym zadaniem czarodziei Cienia, podobnie jak Hierofantów, jest tropienie i ujawnianie wewnętrznych wrogów Imperium oraz obrona ideałów kraju. O ile jednak główną specjalizacją Hierofantów jest egzorcyzmowanie demonów i czarnoksięskich upiorów, czyli eliminowanie nadprzyrodzonych wrogów Imperium, o tyle czarodzieje Cienia działają w charakterze kontrwywiadu, izolując oraz eliminując wrogie sieci szpiegowskie i nielegalne organizacje podkopujące imperialne struktury cywilne, militarne, polityczne oraz religijne. Czarodzieje Cienia to specjaliści w zakresie dyplomacji, szpiegostwa, a nawet skrytobójstwa. Oczywiste jest, że na tym polu czary perswazji, odwrócenia uwagi, ukrycia i iluzji są nad wyraz przydatne.

Czarodzieje Cienia często popadają w konflikty z łowcami czarownic, którzy uważają, że *licencjonowanym* czarownikom z reguły nie można ufać, a już zwłaszcza wtedy, gdy ingerują w sprawy łowców czarownic. Inkwizycja nie zdaje sobie sprawy z faktu, że Kolegium Cienia jest jedyną instytucją, która posiada możliwość tropienia i eliminacji wewnętrznych wrogów Imperium cieszących się polityczną nietykalnością bądź takich, którzy wspięli się ponad prawo.

Czarodziei Cienia jest zaledwie garstka, jednak są oni mistrzami iluzji i taktyk skrytobójczych. Dzięki swoim umiejętnościom odwracania uwagi, z łatwością przenikają struktury nawet najbardziej utajnionych organizacji. Potrafią niezauważalnie wchodzić i wychodzić ze strzeżonych budynków, eliminować zdrajców i tak pozorować morderstwa, aby winą za nie obarczono kogoś innego. Czarodzieje Cienia są również specjalistami w zakresie dezinformacji społeczeństwa i niejawnych działań propagandowych.

Trudno rozpoznać Magistra Kolegium Cienia, jeśli sobie tego nie życzy. Bogom ducha winny staruszek podróżujący z trupą cyrkową, młoda kobieta wykonująca drobne iluzjonistyczne sztuczki na rynku miejskim, zmęczony podróżą wędrowiec w kącie zadymionej gospody, ogolony nowicjusz demonologicznego kultu, żebrak, kapłan, kupiec, szlachcic, dyplomata lub żołnierz z blizną na twarzy - czarodziej Cienia może przypominać kogokolwiek.

Kolegium Cienia teoretycznie podlega władzy Imperatora, jednak rzeczywistość wygląda odrobinę inaczej. Kolegium Cienia spełnia obowiązek nałożony nań przez *Imperialny Dekret o Magii* - jego Magistrowie służą przez wyznaczony czas w oddziałach imperialnych. Jednak Volans, pierwszy Najwyższy Patriarcha, oraz Patriarchowie Kolegium Cienia (obecnym Patriarchą jest Magister Reiner Starke) zakazali czarodziejom Cienia podpisywania prywatnych kontraktów i służby zarobkowej. Miało to uchronić ich przed wplątaniem się w polityczne rozgrywki i intrygi Książąt-Elektorów oraz innych możnowładców. Kolegium Cienia nie mogło pozwolić sobie na takie marnowanie czasu i sił, gdyż jego głównym zadaniem jest walka z knowaniami Chaosu i obcych wywiadów, a nie przeważanie szal w wewnętrznych utarczkach politycznych. Ponieważ pierwsi Magistrowie Kolegium Cienia dopuszczali możliwość, że któryś z Imperatorów zdradzi na rzecz Chaosu i stanie się największym wrogiem Imperium, postanowiono utrzymywać zdolności czarodziei Cienia w najgłębszej tajemnicy. W dniu dzisiejszym nikt - włączając w to Imperatora, Książąt-Elektorów, władze kultów religijnych, gildie kupieckie i burmistrzów miast - nie podejrzewa nawet, do ilu tajnych operacji i przedsięwzięć dochodzi codziennie z inicjatywy Kolegium Cienia.

Jednak praca Szarych Czarodziei wydaje się nie mieć końca. Wiele wpływowych osób w państwowych strukturach Imperium jest w rzeczywistości kultystami Chaosu, którzy wykorzystują wszelkie dostępne im zasoby i władze, aby utrudnić lub zablokować działania Kolegium Cienia. Z tego właśnie powodu jest to najbardziej rozproszona ze szkół magii. Brak scentralizowanych struktur organizacyjnych utrudnia przewidywanie działań, jak również zwiększa bezpieczeństwo poszczególnych czarodziei Cienia. Magistrów Kolegium Cienia można spotkać w służbie bądź na dworach wielu ważnych magnatów, kupców oraz szlachty. Bardzo często osoby te nie wiedzą, kogo goszczą lub zatrudniają. Arcymagowie Kolegium Cienia dokładają

wszelkich starań, aby Magistrowie Kolegium byli w swoich poczynaniach ściśle związani postanowieniami *Imperialnego Dekretu o Magii* oraz surowymi zasadami Kolegium. Czarodziejom Cienia wolno korzystać ze sztuczek magicznych tylko dla dobra społeczeństwa imperialnego, a nigdy dla własnych korzyści, ani dla militarnego, politycznego lub ekonomicznego zysku osób, dla których pracują. Czarodzieje Cienia składają też śluby ubóstwa. Nie wolno im gromadzić bogactw ani innych dóbr bezpośrednio podnoszących standard życia. Złamanie tych ślubów jest wyjątkowo surowo karane przez władze Kolegium.

Kolegium Cienia wykonało egzekucję lub przeprowadziło procedurę *wygaszenia* większej liczby swoich członków niż jakiekolwiek inne Kolegium. Jest to dowód na to, że czarodziei Cienia obowiązuje polityka zerowej tolerancji. Magistrowie Cienia to ludzie zaufani albo martwi.

CZARODZIEJE CIENIA:

Po zrzuceniu przebrań, codzienne stroje czarodziei Cienia są utrzymane w tonacjach szarości. Magistrowie Kolegium Cienia noszą obszerne szaty z głębokimi kapturami i szarfami, którymi zasłaniają twarze. Ciała Magistrów Cienia są zazwyczaj żylaste i chude, zmęczone dalekimi podróżami i nieustannym życiem w skrajnym napięciu.

Symbolem Tradycji Cienia jest miecz, symbolizujący niewzruszoną sprawiedliwość. Większość Szarych Czarodziei nosi przypięte do pasa bądź sprytnie ukryte miecze i umie się nimi posługiwać. Starsi Magistrowie Cienia wspierają się niekiedy na poskręcanych drewnianych laskach.

MENTALNOŚĆ:

Czarodzieje Cienia rzadko przebywają w jednym miejscu przez dłuższy czas. Są niespokojnymi, ciekawymi świata i niezależnymi osobami, a ich obowiązki wymagają od nich częstych podróży. Wyprawy te rzadko są jawne, najczęściej rozpoczynając się pod osłoną ciemności. Przypadkowi świadkowie nieustannie odnoszą wrażenie, że wyruszający w drogę Magister ma złe zamiary lub wyrusza, aby odebrać komuś życie. Czarodzieje Cienia rzadko rozmawiają o swoich zadaniach. Są doskonale świadomi podejrzeń, jakie żywią wobec nich zwykli mieszkańcy Imperium i starają się - na ile to możliwe - nie ujawniać publicznie swojej przynależności do tego Kolegium. Preferowany styl działania Magistrów Cienia to dyskretne operacje i wielowarstwowe, zakamuflowane intrygi.

Czarodzieje Cienia słyną ze swej praktyczności. Od uczniów wymagają skrajnego poczucia odpowiedzialności oraz bystrego umysłu. Cenią sobie umiejętności dyplomatyczne, w tym sztukę retoryki i debaty. Bardzo często pełnią rolę mediatorów w poważnych konfliktach. Historia Kolegium Cienia to opowieść o ascetyzmie, zręcznej dyplomacji oraz wieloletniej, bezpardonowej walce z Mrocznymi Potęgami.

O Magistrach Kolegium Cienia nie można powiedzieć, że są kryształowo uczciwi lub przestrzegają litery prawa imperialnego. Cechuje ich jednak niesamowita lojalność wobec Kolegium. Na pierwszych czarodziei Cienia Teclis wybrał ludzi najbardziej zaufanych, inteligentnych i honorowych. Elfi Mistrz Wiedzy doskonale zdawał sobie sprawę z pokus, jakim jego wybrańcy będą musieli stawić czoła.

Symbol Kolegium przypomina jego członkom, że życie badaczy magii jest bezwartościowe, jeśli mądrość i wiedza nie są aktywnie wykorzystywane z korzyścią dla Imperium.

UCZNIOWIE:

Z uwagi na charakter swoich działań, czarodzieje Cienia rzadko biorą do terminu uczniów, którzy mają więcej niż kilkanaście lat. Dłuższy żywot to większa szansa wplątania się w intrygi, posiadania wrogów i mrocznych tajemnic - a przynajmniej tak uważają Magistrowie Kolegium Cienia. Podejrzliwi czarodzieje nigdy nie przyjmują polecanych im uczniów, preferując wyszukiwanie na własną rękę odpowiednich kandydatów. Najczęściej do terminu trafiają osoby, które nigdy w życiu nie chciały mieć nic wspólnego z czarodziejami i magią.

Czarodzieje Cienia nieustannie podróżują. Zmusza to uczniów, którzy pragną się czegokolwiek nauczyć, do wiernego towarzyszenia swoim mentorom. Podróże pomagają im zdobyć szeroką wiedzę, lecz z drugiej strony, bardzo często młodzi adepci dowiadują się o planach i działaniach swojego mistrza, o których ten nigdy nie miał zamiaru opowiadać. Być może z tego powodu wielu uczniów Kolegium Cienia znika w niewyjaśnionych okolicznościach jeszcze przed awansem na wędrownego czarodzieja.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Spośród wszystkich czarodziei, Magistrowie Cienia są najbardziej skryci i najtrudniej ich rozpoznać. Zwykli ludzie im nie ufają, podejrzewając o niecne knowania i konszachty ze złowrogimi siłami. Gorszą reputację mają chyba tylko Czarodzieje Śmierci. Do Iluzjonistów przylgnął przydomek *oszuści*, chociaż oni sami nazywają się Szarymi Strażnikami. Moce Magistrów Kolegium Cienia, chociaż znaczne, nie służą pomocą zwykłym mieszkańcom Imperium, gdyż koncentrują się na sztukach ukrycia, iluzji, oszołomienia oraz skrytobójców.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Kolegium Cieni mieści się w zniszczonym i lichym kamiennym budynku, usytuowanym z tyłu altdorfskiej dzielnicy biedoty, nieopodal tanich burdeli i podejrzanych spelun. Terenów tych unika nawet straż miejska, a żaden uczciwy obywatel nie zaryzykowałby wdepnięcia w to gniazdo złodziei i rzezimieszków. Czarodzieje Cienia nie należą jednak do zwykłych, uczciwych obywateli.

Budynek Kolegium nie jest wielki. Wyglądem przypomina pobliskie domy. Prowadzi do niego wiele tajemnych wejść, zarówno z okolicznych ulic, jak i kanałów ściekowych. Dostępu bronią potężne zaklęcia iluzyjne. Nic dziwnego, że nie zdarzyło się, aby ktoś przypadkiem odnalazł drzwi do Kolegium Cienia.

W wyglądzie samego Kolegium jest coś strasznego, a zarazem niesamowitego. W murze brakuje cegieł, zaprawa miejscami się wykrusza, fundamenty osiadają, dach wydaje się dziurawy i zapadający, a futryny okien pokrywa grzyb i zgnilizna. W kominie żyją gołębie, a pojedyncza wieżyczka jest domem dla rodziny białych sów.

Wnętrze Kolegium jest równie odrażające. Pod zakurzonymi i zapleśniałymi ścianami, w głębokich niszą stoją obłupane posążki gargulców. Komnaty są puste i zniszczone. Wszędzie wiszą gęste pajęczyny, a jedyne laboratorium zagraca stary, zepsuty sprzęt i potłuczone szkło. Pod sufitem wiszą ulepione z błota gniazda jaskółek, a ptasie i inne odchody znaczą podłogi opuszczonego na pozór Kolegium Cienia. Plotki głoszą, że gdzieś w zakamarkach budynku ukryta jest biblioteka zawierająca wiele cennych i rzadko spotykanych ksiąg. Niektóre dotyczą rzekomo mrocznych kultów i heretyckich wierzeń. Jednak tylko czarodzieje Cienia wiedzą, gdzie jej szukać. Nikt, komu udało się wejść do Kolegium bez zaproszenia, nie wyszedł stamtąd o własnych siłach. Może dlatego zamieszkujący po sąsiedzku złoczyńcy unikają przebywania w pobliżu budynku Kolegium.

Niekiedy w oknach Kolegium można dostrzec dziwne ogniki. Choć straż miejska uważa, że ekscentryczni czarodzieje zapalają je tylko po to, aby odstraszyć intruzów, prawda może być zupełnie inna, znacznie bardziej przerażająca.

Czarodzieje Cienia większość życia spędzają w podróży. W danej chwili w Kolegium zamieszkuje znikoma ich liczba. Nie do końca wiadomo, w jakim celu, ani kto utrzymuje ten budynek i sieć chroniących go zaklęć.

OSOBISTOŚCI:

REINER STARKE, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM CIENIA

Niewiele wiadomo o Magistrze Patriarsze Kolegium Cienia, a znane informacje nie muszą być prawdziwe. Reiner Starke jest człowiekiem wysokim, kościstym i siwowłosym. Nosi krótko przystrzyżoną siwą bródkę. Trudno ocenić jego wiek, gdyż wydaje się wiekowym i szanownym starcem, lecz zaskakuje wszystkich sprężystością kroku mężczyzny po trzydziestce. Jego oczy są przenikliwe i szare jak burzowe chmury. Mało kto dysponuje siłą woli wystarczającą, by wytrzymać jego spojrzenie. Mówi się jednak, że Reiner potrafi być czarującym rozmówcą. Jest również doskonałym nauczycielem, a uczniowie szanują go jak nikogo innego.

W kontaktach z wrogami Imperium, Starke jest bezlitosny i gotów wykorzystać wszelkie metody, aby zagwarantować bezpieczeństwo królestwa. Na prowincji chłopi często mylą Reinera z łowcą czarownic. Niektórzy wprost uważają, że jest czarnoksiężnikiem. Starke często gości w domostwach, w których wiara w Sigmara wydaje się podupadać. Ponieważ Reiner postrzega religię jako potężną siłę gwarantującą jedność Imperium, nie zawaha się przywrócić żarliwości wiernym, wykorzystując wszelkie dostępne metody - zastraszając, pouczając i oczywiście, sięgając po magiczne zaklęcia. Po wizycie Magistra Patriarchy Kolegium Cienia, pobożność w okolicy znacznie wzrasta.

ZAKLĘCIA TRADYCJI CIENIA:

GRA POZORÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: dowolny przedmiot *najlepszej jakości* (+1), zależnie od wybranego efektu zaklęcia

CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej swoim dotykiem zaklina dowolny przedmiot (obciążenie 50x**MAG** *WO* lub mniejsze), nadając mu wygląd znacznie cenniejszego lub mniej wartościowego (decyzja czarodzieja), niż jest w rzeczywistości. Bezwartościowe przedmioty mogą wyglądać jakby wyszły spod ręki utalentowanego artysty/rzemieślnika, natomiast drogocenne przedmioty wyglądają na połamane, pordzewiałe lub zepsute (zależnie od ich rodzaju). Zaklęcie nie zmienia rzeczywistej struktury przedmiotu ani jego właściwości. Dobry miecz o obniżonej zaklęciem wartości nadal dobrze tnie, zaś *upiększenie* czarem krzywego bełtu nie zwiększa celności strzału.

W trakcie czaru wszystkie testy *szacowania* zaczarowanego przedmiotu wykonywane są z modyfikatorem -10%x**MAG** iluzjonisty.

PŁASZCZ CIENI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: kawałek węgla kamiennego (+1)

CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przywołuje moc *Ulgu*, która okrywa jego ciało zasłoną utkaną z cieni. W trakcie trwania zaklęcia sztukmistrz otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *ukrywania się*.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

GŁOS ZNIKĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dzwonek (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: głos iluzjonisty, poddany działaniu tego zaklęcia, może dobiegać z dowolnego miejsca, znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Osoby, które słyszą głos, nie wiedzą do kogo należy, chyba że znają sztukmistrza. W takim wypadku należy wykonać test **INT**. Udany test oznacza, że rozpoznały czarodzieja. Mag może zdecydować o sile głosu (od szeptu do krzyku).

ILUZJA FANTOMU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: posrebrzane lusterko (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** sztukmistrza.
OPIS: iluzja tworzy wrażenie, że czarodziej znajduje się kilka metrów od swojej prawdziwej pozycji. Poważnie utrudnia to trafienie go zarówno w walce bezpośredniej jak i strzeleckiej; atakujący otrzymują ujemny modyfikator -10%x**MAG** zarówno do **WW**, jak i do **US**.

Iluzja porusza się wraz z magiem, ale każda istota, przyglądająca się iluzji, gdy czarodziej jest w ruchu, może wykonać test *spostrzegawczości*, by ją przejrzeć. Jeśli test zakończy się powodzeniem, czar przestaje na tę istotę oddziaływać.

Jeśli sztukmistrz rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ZWODNICZY WYGLĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: trochę kosmetyków *najlepszej jakości* (+1)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej delikatnie manipuluje strumieniami *Ulgu*, nieznacznie zmieniając wygląd wybranej istoty. Dzięki magicznej *masce* postać wygląda bardziej lub mniej atrakcyjnie (decyzja czarodzieja), co może powodować określane reakcje innych osób. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator ±5%x**MAG** czarodzieja (zależnie od efektu zaklęcia) do **CHA**.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LUKA W PAMIĘCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: skrawki paznokci istoty będącej ofiarą czaru (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej omiata magicznym strumieniem *Ulgu* dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Należy wykonać przeciwstawny test **SW** czarodzieja i ofiary. Jeśli w teście przegra wskazana postać, natychmiast zapomina o czarodzieju i wszelkich wydarzeniach z nim związanych, których była świadkiem. Od tego momentu będzie traktować czarodzieja jak obcą osobę.

OSZOŁOMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kropla piwa (+1)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej mocą swojego umysłu ogłupia dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru ofiara pozostaje *oszołomiona* przez magiczną moc. Należy wykonać rzut K6 i dodać do wyniku wartość cechy **MAGIA** czarodzieja, a następnie sprawdzić wynik w poniższej tabeli, aby określić, co się dzieje z postacią, zanim czar wygaśnie.

K6 + MAG	WYNIK
2-3	**OTĘPIENIE:** w każdej rundzie postać może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*.
4-5	**UCIECZKA:** ofiara biegnie w losowo wybranym kierunku.
6	**ATAK:** oszołomiona ofiara atakuje najbliższą postać, bez względu na to, czy jest to wróg czy przyjaciel. Jeżeli nie ma nikogo w zasięgu ataku, rusza biegiem w kierunku najbliższej istoty (*szarżując* jeśli to możliwe).
7	**PARALIŻ:** ofiara stoi bez ruchu w miejscu. Nie może wykonywać żadnych ataków, unikać ani parować ciosów.
8+	**LĘK**: istota zwija się w kłębek i zamyka oczy. Jest traktowana jak *cel nieruchomy*.

INCOGNITO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: garść czegokolwiek (+1)
CZAS TRWANIA: do utraty świadomości przez czarodzieja (decyzja MG). Czarodziej może również przerwać zaklęcie w dowolnym momencie.
OPIS: magiczna moc opływa czarodzieja, sprawiając, że przestaje być zauważany przez inne osoby. Nie ma to nic wspólnego z niewidzialnością (czarodziej nadal jest widzialny), po prostu inni przestają zwracać na niego uwagę. Postać musi pokonać w przeciwstawnym teście **SW** objętego tym czarem czarodzieja, jeśli chce do niego podejść lub porozmawiać, chyba że czarodziej odezwie się jako pierwszy. W trakcie rozmowy osoba nie musi powtarzać rzutu, ale jeśli choć na chwilę zajmie się czymkolwiek innym, ponownie musi wygrać w przeciwstawnym teście **SW**. Po rozstaniu się, osoba taka ma problemy z przypomnieniem sobie szczegółów rozmowy lub nawet samego spotkania z czarodziejem. Musi wykonać udany test **SW**, żeby przypomnieć sobie temat rozmowy lub szczegóły wyglądu czarodzieja. Nieudany test oznacza, że postać usprawiedliwia chwilowy zanik pamięci roztargnieniem lub rozproszeniem uwagi, nie dostrzegając w tym niczego niepokojącego.

ROZPROSZENIE ILUZJI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: szkło powiększające (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: tego zaklęcie czarodziej może użyć przeciw dowolnej grupie istot, jednej istocie, bądź też przedmiotowi, znajdującemu się w *zasięgu oddziaływania*, który mag podejrzewa o to, że jest iluzją. Sztukmistrz, który rzuca *rozproszenie iluzji*, musi wykonać udany test *splatania magii*. Otrzymuje modyfikator -10% za każdy punkt cechy **MAGIA** istoty, która rzuciła czar będący celem *rozproszenia iluzji*.

KORONA TAIDRONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kłębek futra nietoperza (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, lub do momentu rzucenia ostatniego pocisku.
OPIS: moc zaklęcia tworzy utkaną z cieni koronę, która pojawia się na czole splatającego czar sztukmistrza. Wokół korony krążą cienie (jeden na każdy punkt **MAGII**), cienie są magicznymi pociskami zadającymi rany z **S** 4, którymi mag może razić wszystkie cele znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*.

POWIELENIE OBRAZU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: mała figurka (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie umożliwia czarodziejowi stworzenie jednej lub więcej kopii samego siebie (maksymalnie tyle ile wynosi cecha **MAGIA**). Kiedy czar zostanie rzucony, czarodziej wydaje się dzielić na kilka identycznych obrazów - tylko jeden z nich jest prawdziwy. Wizerunki znajdują się zawsze w odległości do **MAG**x**MAG** metrów od rzucającego czar, lecz każdy z nich może się poruszać indywidualnie, budząc u obserwatora niepewność, który z nich jest rzeczywisty. Cała grupa obrazów traktuje się jako pojedynczą iluzję. Czarodziej może rzucić ten czar tylko na siebie.

RUMAK Z CIENI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: odprysk podkowy zdrożonego konia (+2)
CZAS TRWANIA: do świtu lub do pierwszego dłuższego postoju
OPIS: czarodziej przyzywa utkanego z cienia wierzchowca, który potrafi bezszelestnie i bez wytchnienia biec aż do momentu wygaśnięcia zaklęcia. Magiczny koń może unieść tylko jeźdźca z niewielką ilością podręcznego ekwipunku (tyle, ile sam czarodziej może nieść bez ujemnych modyfikatorów ze względu na *WO*). Rumak posiada współczynniki konia wierzchowego (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ZWIERZĘTA & POTWORY**), a oprócz tego posiada umiejętności: *ukrywanie się (*1x**MAG***)* oraz *sztuka przetrwania (*1x**MAG***)* i *wyczucie kierunku (*1x**MAG***)*. Co więcej, magiczny koń może galopować bez ustanku, nie męcząc się. Po upływie czasu trwania zaklęcia, wierzchowiec rozpływa się w najbliższym cieniu. Czarodziej może wyznaczyć inną osobę, którą zamiast niego będzie niósł *rumak z cieni*.

ILUZYJNY WYGLĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: pukiel włosów przedstawiciela rasy, w którą ma się przeobrazić czarodziej (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przybiera wygląd (wraz z całym ekwipunkiem.) dowolnej żywej istoty, której rozmiar i typ zależy od zdolności magicznych sztukmistrza (zobacz tabela **MAGIA A TYP & ROZMIAR ISTOTY**). Zaklęcie nie zmienia charakterystyki oraz wiedzy bohatera, nie daje mu także zdolności rozumienia i posługiwania się językiem istoty w którą się zmienił. Na przykład sztukmistrz który wygląda jak ork, ale nie zna języka goblinoidów, powinien raczej milczeć w gronie zielonoskórych. Istota, która widzi magika, może wykonać test *spostrzegawczości*. Udany test oznacza, że postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Jeśli sztukmistrz chce przybrać wygląd konkretnej istoty, musi wykonać udany test *splatania magii*. W przeciwnym wypadku przyjmie postać przeciętnego osobnika należącego do danej rasy.

Jeśli magik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MAGIA	TYP & RODZAJ ISTOTY
1	Bohater może przybrać postać dowolnego żywego humanoida, którego *rozmiar* jest taki sam, jak *rozmiar* rzucającej czar istoty. Zaczarowany bohater nie zyskuje specjalnych zdolności istoty.
2	Bohater może przybrać wygląd dowolnego żywego humanoida, zwierzęcia lub potwora (ale nie potwora fantastycznego), którego rozmiar może być *większy* lub *mniejszy* o jeden stopień.
3	Bohater może przybrać wygląd dowolnego żywego humanoida, zwierzęcia, potwora lub potwora fantastycznego, którego rozmiar może być *większy* lub *mniejszy* o dwa stopnie.
4	Bohater może przybrać wygląd dowolnego żywego humanoida, zwierzęcia, potwora lub potwora fantastycznego oraz ożywieńca lub demona, którego rozmiar może *większy* lub *mniejszy* o trzy stopnie. Zaczarowany bohater nie zyskuje żadnych zdolności specjalne istoty, której wygląd przyjął.

MASKA ILUZJI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szkic wyobrażający planowaną czynność (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej okrywa się magiczną iluzją, która w trakcie trwania czaru umożliwia mu wykonywanie dowolnych działań, przy zachowaniu wrażenia, że robi coś zupełnie innego. Iluzja reaguje na ruchy czarodzieja, ale przekształca je tak, że wyglądają na zupełnie inne. Na przykład może się zdawać, że czarodziej czyta książkę, podczas gdy w rzeczywistości repetuje kuszę. Jeżeli zamierzona czynność obejmuje działaniem inną postać (atak, rzucenie czaru ofensywnego, próba obrabowania, itp.), cel czaru może wykonać test *spostrzegawczości*. Jeśli będzie udany, postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Udane rzucenie zaklęcia pozwala również zamaskować fakt, że czarodziej w ogóle użył magii.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

AMNEZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: nożyczki (+2)
CZAS TRWANIA: trwały, chyba że ofiara czary podda się hipnozie i wykona udany test **INT**. Hipnotyzer przeprowadzający zabieg musi posiadać umiejętność *hipnoza* na *Poziomie Wyszkolenia* odpowiadającym poziomowi **MAGII** czarodzieja lub wyższym.
OPIS: czarodziej splata moc *Ulgu*, szarego Wiatru Magii i dotykiem przekazuje go dowolnej żywej istocie. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara zapomina wszystko, co wydarzyło się **MAG**x**MAG** godzin temu.

DUSICIEL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garota, którą uduszono człowieka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: macki oleistej czerni (jedna na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) owijają się wokół dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, zaciskając się na jej ciele. Ofiara czaru zaczyna się dusić, jednak udany test **ODP** pozwala odeprzeć efekty czaru. Czarodziej może podtrzymać zaklęcie, wykonując udany test *splatania magii* w każdej następnej turze, ale w tym czasie nie może rzucać innych czarów. W każdej kolejnej rundzie podtrzymywania test **ODP** staje się coraz trudniejszy (kumulatywny ujemny modyfikator -10%), aż do wykonania nieudanego testu. W tym momencie ofiara zaczyna otrzymywać obrażenia. W pierwszej rundzie otrzymuje cios z **SIŁĄ** 1 (bez uwzględnienia *PZ*), natomiast w każdej następnej **SIŁA** trafienia wzrasta o +1. Ofiara nie może wykonywać kolejnych testów **ODP** - magiczne macki po prostu coraz silniej zaciskają się wokół jej ciała. Efekt czaru mija, gdy czarodziej przerwie czar lub przestanie podtrzymywać zaklęcie.

PALĄCY DOTYK CIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dawka czarnego lotosu wyrosłego w cieniu (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: cienie wokół czarodzieja, nasycone magiczną mocą *Ulgu*, zaczynają palić niczym kwas. Dowolna istota (jedna na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* otrzymuje trafienie z **S** 3 (lokację należy ustalić losowo), pod warunkiem, że znajduje się w cieniu, który powstaje na skutek przesłonięcia źródła światła przez jakiś obiekt. Samo przebywanie wewnątrz budynku nie jest traktowane jako przebywanie w cieniu. Ostatecznie decyzja należy do MG.

MAGICZNA AURA NYSTULA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: skrawek jedwabiu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 dzień na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: *magiczna aura Nystula* jest czarem dotykowym, który może zostać rzucony na dowolny przedmiot, którego obciążenie nie przekracza 100x**MAG** *WO*. Wszelkie czary i zdolności wykrywające magię oraz rozpoznające magiczne właściwości, identyfikują przedmiot jako magiczny, określonego przez czarodzieja typu albo jako podmiot określonego przez czarodzieja czaru. Rzucający zaklęcie może także sprawić, że zwykły przedmiot zostanie uznany za magiczny lub zmienić właściwość magicznego przedmiotu.

Jeśli przedmiot będący pod wpływem zaklęcia poddany zostanie identyfikacji lub podobnemu badaniu, badający musi wykonać test *magii*. Udany test oznacza, że rozpoznaje on fałszywą aurę i może próbować rozpoznać prawdziwe właściwości magicznego przedmiotu. Nieudany test oznacza zaś, że badający uznaje aurę za prawdziwą i żadna liczba badań nie ujawni mu prawdziwych właściwości przedmiotu.

Jeżeli czar zostaje rzucony na przedmioty magiczne lub runiczne, to należy wykonać test *magii*, którego podstawę stanowi +10% na każdą magiczną właściwość przedmiotu. Nieudany test oznacza, że zaklęcie zostało rzucone prawidłowo.

Czarodziej może także sprawić, że magiczna aura przedmiotu zostanie zamaskowana i magiczny przedmiot będzie wyglądał na zwykły.

STREFA UKRYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kawałek skóry kameleona (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, lub do momentu w którym sztukmistrz się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w której centrum znajduje się magik. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy zdobywają charakterystyczną dla kameleonów zdolność zlewania się w otoczeniem. Tak długo, jak pozostają nieruchome nie można ich zobaczyć.

Czarodziej, podtrzymujący zaklęcie nie może w tym czasie rzucać innych czarów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WEJŚCIE W CIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: czaszka kruka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dzięki mocy zaklęcia, szary sztukmistrz może wejść w cień i na początku swojej tury wynurzyć się z innego cienia znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Magik może użyć zaklęcia do przechodzenia przez ściany, przedostawania się na wyższe piętra budynku, a także omijania różnych przeszkód. Czarodziej może również użyć mocy zaklęcia do przyciągnięcia poprzez cień innych istot, aby tego dokonać musi sięgnąć w głąb cienia i wykonać udany test *pochwycenia*, by następnie wciągnąć ofiarę poprzez cień na miejsce swego położenia. Dzięki mocy zaklęcia sztukmistrz może *zaskakiwać* swoje ofiary, jeśli jednak nie będzie świadomy obecności przeciwników, obie strony będą zaskoczone (więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **ZASKOCZENIE**).

ZASŁONA MROKU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: oczy salamandry (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** sztukmistrza.
OPIS: czarodziej przywołuje moc, która gęstnieje i tworzy obszar nieprzeniknionej ciemności w dowolnym miejscu w granicach *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania czaru, wszystkie istoty w promieniu równym **MAG**x**MAG** czarodzieja liczona w metrach wokół wskazanego miejsca przestają widzieć cokolwiek, nawet jeśli korzystają ze zdolności *infrawizji* czy *widzenia w ciemności*. Na początku swojej tury muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają oszołomione przez magiczną moc i w tej rundzie nie mogą wykonywać żadnych działań.

KRADZIEŻ ZMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kawałek ciała doppelgangera (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** sztukmistrza.
OPIS: magik przywołuje moc *Ulgu* i wysyła ją w kierunku dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, sztukmistrz może skorzystać ze zmysłów ofiary (maksymalnie z tylu, ile wynosi **MAGIA** czarodzieja). Sztukmistrz z zapożyczonym zmysłem widzi, słyszy, czuje itp. to, co istota, na którą działa czar z taką dokładnością, z jaką odbiera to zmysł ofiary czaru. Jeśli w trakcie trwania czaru, ofiara zaklęcia zostanie

zabita, czarodziej musi wykonać udany test **SW** lub zostanie *ogłuszony* na tyle minut, z ilu zmysłów ofiary korzystał.

CAŁUN NIEWIDZIALNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: nić babiego lata (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej otacza się mocą *Ulgu* i staje się niewidzialny. W trakcie trwania czaru nie może być celem ataków bronią strzelecką ani magicznymi pociskami. Wszystkie postacie znajdujące się w odległości do 4 metrów mogą wykonać *trudny* (-20%) test *spostrzegawczości*. Udany test oznacza, że wykrywają obecność czarodzieja za pomocą słuchu lub węchu. Jeśli czarodziej porusza się, mogą atakować go z ujemnym modyfikatorem -20% do **WW** lub **US**, jeśli zaś stoi nieruchomo, modyfikator zwiększa się do -40%. Czarodziej może to zaklęcie rzucić tylko na siebie.

ODEBRANIE ZMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja na odebrany zmysł (ale nie więcej niż wynosi **MAGIA** czarodzieja)
SKŁADNIK: okulary łamane z trakcie rzucania czaru (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: sztukmistrz otacza dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*, mocą wiatru *Ulgu*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara, na czas trwania zaklęcia, traci jeden zmysł na każdy punkt **MAGII** czarodzieja (według wyboru rzucającego zaklęcie).

RÓG ANDARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: wojenny róg (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że z ust magika wydobywa się krzyk, przypominający dźwięk wojennego rogu. Wszystkie wrogie istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* maga, zaangażowane w walkę wręcz z sojusznikami czarodzieja muszą wykonać test *strachu* z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**MAG**. Nieudany rezultat oznacza, że zaczynają odczuwać *strach* przed przeciwnikami. Zaklęcie nie działa na istoty *odporne na oddziaływania psychologiczne*, takie jak demony i ożywieńce.

ZŁUDZENIE ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: całun, który co najmniej rok spoczywał w grobie (+2)
CZAS TRWANIA: liczba dni równa wartości **MAGII** czarodzieja, ale może on przerwać zaklęcie w dowolnym momencie.
OPIS: czarodziej sprawia, że dowolna żywa istota wygląda na zmarłą. Także w dotyku wydaje się zimna i nie można wyczuć jej tętna. Postać zachowuje możliwość postrzegania otoczenia za pomocą swoich zmysłów, ale nie może przemieszczać się aż do wygaśnięcia czaru. W trakcie trwania zaklęcia potrzebuje też powietrza do oddychania, pożywienia i wody.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ETERYCZNA POSTAĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: motek babiego lata (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** sztukmistrza.
OPIS: czarodziej przyobleka się w moc *Ulgu*, Wiatr Magii przenika jego ciało, nadając mu eteryczną postać. Magik nie może w czasie trwania zaklęcia rzucać czarów, atakować zarówno w walce bezpośredniej jak i strzeleckiej. Może natomiast przenikać bez ujemnych modyfikatorów przez trwałe przedmioty i przechodzić przez inne przeszkody terenowe z wodą włącznie. Sztukmistrz w eterycznej postaci może ponadto stawać się widzialny i niewidzialny na życzenie. Ubranie i bezpośredni ekwipunek również stają się eteryczne, lecz inne istoty - nie, włącznie z dotykanymi czy trzymanymi w kieszeniach.

Jeśli magik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TANIEC ROZPACZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: instrument muzyczny najlepszej jakości (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** sztukmistrza.
OPIS: magik przyzywa moc szarego Wiatru Magii i ciska nią w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie żywe istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia będą tańczyć, poruszając się z połową swojej **SZ** w losowo wybranym kierunku (kierunek może być ustalony za pomocą rzutu K8, gdzie 1 oznacza północ). Tańczący ignorują wszelkie niebezpieczeństwa, takie jak rowy, ściany czy płonące ogniska, choć jeżeli otrzymają przynajmniej jeden punkt obrażeń, mogą wykonać kolejny test *magii*. Jeśli test zakończy się sukcesem, istota przerywa działanie zaklęcia. Wszyscy tańczący traktowani są jak *cel spętany*.

PRZERAŻAJĄCY WYGLĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: skrawek szaty upiora (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** sztukmistrz.
OPIS: magik przybiera wygląd przerażającej istoty, aby dokładnie określić efekt zaklęcia należy porównać cechę **MAGIA** czarodzieja z poniższą tabelą. Efekt zaklęcia nie działa na ożywieńców i demony.

Jeśli sztukmistrz rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MAGIA	WYNIK
1	Bohater wzbudza *strach* w istotach tego samego *rozmiaru* lub mniejszych.
2	Postać wzbudza *strach* we wszystkich istotach.
3	Bohater wzbudza *grozę* w istotach tego samego *rozmiaru* lub mniejszych i *strach* we wszystkich innych.
4	Bohater wzbudza *grozę* we wszystkich istotach.

SZTYLETY CIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: nóż ze skuwanego na zimno żelaza (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: sztukmistrz czerpie moc z cienia i tworzy z niej kilka sztyletów (tyle, ile wynosi jego cecha **MAGIA**). Może nimi rzucić w jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Są to magiczne pociski zadające obrażenia o **S** 6. Sztylety są niematerialne i przebijają każdą niemagiczną zbroję, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*.

MATERIA CIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: idealnie okrągły kawałek aksamitu (+2)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: dowolna istota lub obiekt (do 100x**MAG** *WO*), całkowicie pogrążone w cieniu, stają się niewidzialne i niesłyszalne, a także do pewnego stopnia bezcielesne. Inne istoty nie mogą dotykać zaczarowanego przedmiotu (nawet przypadkiem), ani w żaden sposób zaatakować lub dotknąć zaklętej istoty. Natomiast istota będąca celem zaklęcia może fizycznie oddziaływać w normalny sposób na swoje otoczenie. Może poruszać się, atakować, rzucać czary, itp. W przypadku przedmiotów i ich wpływu na otoczenie, decyzja należy do czarodzieja (zaklęta lina może podtrzymywać wybrany przez czarodzieja przedmiot). Jeśli postać lub obiekt przestanie przebywać w cieniu, który powstaje w skutek przesłonięcia źródła światła przez jakiś przedmiot (choćby przez chwilę), zaklęcie natychmiast się rozprasza. Postać musi znajdować się w rzeczywistym cieniu, który powstaje wskutek przesłonięcia źródła światła przez jakiś przedmiot. Samo przebywanie wewnątrz budynku nie jest traktowane jako przebywanie w cieniu. Ostateczna decyzja należy do MG.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ILUZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: kryształowy pryzmat (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** sztukmistrza, ale może on przedłużyć działanie czaru, pozostając w skupieniu i co rundę wykonując udany test *splatania magii*. Jeśli magik rzuci dowolne inne zaklęcie, iluzja natychmiast znika.
OPIS: sztukmistrz splata Wiatry Magii, tworząc w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania* niemal doskonałą iluzję, oddziałującą na zmysły (ilość zmysłów podlegających działaniu zaklęcia zależy od cechy **MAGIA** magika, zobacz tabela poniżej). Iluzja zajmuje obszar o promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Czarodziej decyduje o jej wyglądzie. Istota, która spodziewa się podstępu, może wykonać test *spostrzegawczości*. Jeśli będzie udany, postać zorientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Szczegółowy opis iluzji zależy od wyobraźni gracza odgrywającego maga, ale MG może mu pomóc, szczególnie w przypadku opisywania obiektów, które są wyjątkowo rozbudowane lub niezwykle.

MAGIA	ILOŚĆ ZMYSŁÓW
1	Iluzja oddziałuje na dwa wybrane przez maga zmysły.
2	Iluzja oddziałuje na trzy wybrane przez maga zmysły.
3	Iluzja oddziałuje na cztery wybrane przez maga zmysły.
4	Iluzja oddziałuje na wszystkie pięć zmysłów.

ILUZORYCZNA ARMIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: małe figurki, przedstawiające wybrany przez rzucającego czar oddział (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** sztukmistrza.

OPIS: magik tworzy w *zasięgu oddziaływania* złudzenie K3 grup na każdy punkt **MAGII**, z których każda zawiera do 2K4 humanoidów albo ożywieńców na każdy punkt **MAGII**. Grupy mogą być kontrolowane i poruszane jak oddziały rzeczywiste.

Istoty, które patrzą na te oddziały mogą wykonać test *spostrzegawczości* dla każdej z grup. Istnieje możliwość, że mogą przejrzeć niektóre iluzje, podczas gdy inne będą uznawać za prawdziwe.

STREFA ZAMĘTU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: oczy chimery (+3)

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: jest to potężniejsza wersja zaklęcia *Oszołomienie*. Działa na wskazanym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie postacie w promieniu **MAG**x**MAG** metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zachowują się jak pod wpływem zaklęcia *Oszołomienie*.

SZYB TARNUSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28

CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne

SKŁADNIK: dłoń krasnoluda (+3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: dzięki mocy zaklęcia, czarodziej tworzy w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* bezdenny szyb, prowadzący do królestwa cieni. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu. Nieudany test oznacza, że zostają pochłonięte przez *Szyb Tarnusa*. Istoty, które zostały wpadły w szyb zginą, jeśli nie wydadzą *Punktu Przeznaczenia*.

TELEPORTACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: eliksir latania, albo dłoń dowolnego demona (+3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** sztukmistrza.

OPIS: zaklęcie teleportacji pozwala magikowi ukryć się w innym wymiarze na K10 rund na każdy punkt **MAGII**. Adept, może w każdej chwili powrócić do swojego wymiaru w miejscu w którym był, lub też pojawić się w odległości do **SW**x**MAG** kilometrów od punktu, w którym czar został rzucony - zakładając, że był tam przynajmniej raz. Po skorzystaniu z mocy zaklęcia, sztukmistrz (i wszystkie inne żywe istoty, które przeszły razem z nim) musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że czarodziej będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

Jeśli zaklęcie skończy swe działanie, gdy sztukmistrz będzie się jeszcze znajdował w innym wymiarze, zostanie z niego wyrzucony w miejsce znajdujące się **MAG**x**MAG** metrów od punktu, w którym czar był rzucony. Kierunek określany jest losowo, za pomocą rzutu K8, gdzie wynik jeden oznacza *północ*. Mag może zostać wyrzucony w ścianę lub inny lity przedmiot i w ten sposób zabity (chyba że gracz wykorzysta *PP*).

Czaru tego nie wolno użyć więcej niż, **MAGIA** sztukmistrza razy dziennie. Wszystkie iluzje podtrzymywane przez czarodzieja, który rzucił ten czar zostają rozproszone w chwili jego rzucenia. Magik może ze sobą teleportować tyle istot, ile wynosi jego cecha **MAGIA**.

NEGACJA ATAKU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30

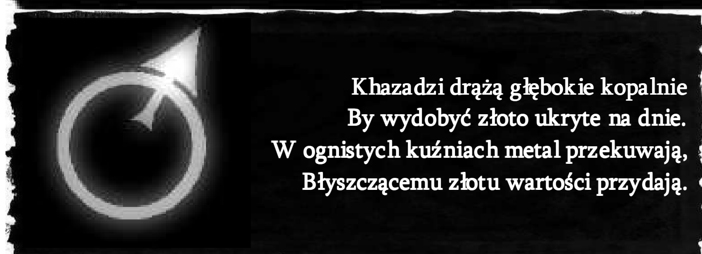
CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: klepsydra ze sproszkowanymi diamentami zamiast piasku (+3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: to zaklęcie może rzucić sztukmistrz, który odniósł obrażenia podczas tej rundy walki. Może on zostać rzucony nawet, jeśli magik został zabity, jest to więc czar dość wyjątkowy. Efektem czaru jest negacja wszelkich obrażeń, odniesionych podczas tej rudny tak, jakby się one nigdy naprawdę nie zdarzyły - *bo się nie zdarzyły!*

TRADYCJA METALU:



Tradycja Metalu to sztuka transmutacji, logiki, praktycznego wykorzystania wiedzy, eksperymentów i empirycznego podejścia do wszelkich zagadnień. Powszechnie znana jako alchemia, opiera się na manipulacji *Chamon* - żółtym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji noszą miano Złotych Czarodziejów (*Aquilia Aureus*) i zaliczają się do najlepiej wykształconych mieszkańców Imperium. Alchemicy często stosują *magię rytualną* i do niej właśnie należą owiane legendą czary transmutacyjne.

Wraz ze wzrostem mocy złotych czarodziejów, ich poglądy stają się coraz bardziej konserwatywne. Czarodzieje wolą zajmować się udoskonalaniem istniejących i sprawdzonych metod, niż pogonią za nowymi wynalazkami i cudownymi odkryciami. Tę niemal żelazną konsekwencję w postępowaniu odzwierciedla powoli postępująca przemiana ciała złotego czarodzieja. Jego ciało sztywnieje, stawy tracą giętkość, a skóra staje się grubsza i nabiera złotawego odcienia. Najstarsi alchemicy korzystają zwykle z różnego rodzaju lasek i wózków, które umożliwiają im poruszani się.

KOLEGIUM: Złota

NAZWA WŁASNA: Kapituła Złota

POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *CHAMON*: Magistrowie Alchemicy, Złoci Czarodzieja

KOLOR: *żółty*

SYMBOLE: Moździerz & Tłuczek, Cęgi Kowalskie, Dymiący Kocioł, Miech Kowalski, Jastrząb w Locie, Skrzydło Jastrzębia

WIATR MAGII: *Chamon* znany także jako *Channon*

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *alchemia*, *inżynieria*, *kowalstwo*, *metalurgia* i *zielarstwo*

CHAMON:

Kapituła Złota skupia Magistrów, którzy uczą się władania energiami *Chamon* - Żółtego Wiatru Magii. Przyciągają go metale, zarówno w swojej surowej postaci, jak i przetworzone produkty. Im gęstszy metal lub jego stop, w postaci naturalnej lub przetopionej, tym więcej *Chamon* przez niego przepływa.

Sugerowano, że to właśnie *Chamon* jest odpowiedzialny za prawie magiczny efekt wywierany przez złoto i inne cenne kruszce na umysły inteligentnych ras. Chciwość ta często prowadziła do przemocy, a nawet wojen. Spośród wszystkich ras, to jednak krasnoludy najbardziej pożądają złota. Magistrowie Kolegium od dawna zastanawiają się, czy nie jest to dowodem nieznanej dotąd wrażliwości krasnoludów na emanacje Żółtego Wiatru. Nie da się zaprzeczyć, że wiele z celów i motywacji tej rasy wiernie odzwierciedla działania i dążenia Kolegium Złota. Problem ten pozostaje nierozwiązany i wątpliwe jest, czy kiedykolwiek zostanie ostatecznie wyjaśniony.

OPIS:

Magistrowie Kolegium Złota to powszechnie znani specjaliści od nauki, sztuk runicznych oraz alchemii. *Imperialny Dekret o Magii* opisuje Tradycję magii Kapituły Złota słowami *Taumaturgia Alchemiczna*, co jednak nie oddaje w pełni obszaru zainteresowań Magistrów tego Kolegium. Prawdą jest bowiem, że Złoci Magistrowie badają głównie procesy alchemiczne i skład substancji, lecz znaleźć wśród nich można również wybitnych metalurgów i zielarzy.

ZŁOTA MAGIA:

Zaklęcia Kolegium Złota w przeważającej większości opierają się na manipulacji metalami, chociaż w repertuarze Tradycji znaleźć można również zaklęcia pomagające w badaniach lub odwołujące się do racjonalnego i logicznego myślenia postrzegania świata. Powszechnie wierzy się, że Magistrowie Kolegium Złota potrafią tworzyć złoto z powietrza. Niektórzy twierdzą, że widzieli ten proces na własne oczy, choć Magistrowie Alchemicy Kolegium zaprzeczają takim rewelacjom, tłumacząc, że choć sztuka to misterna, łatwiej jest im zamienić człowieka w świnię niż powietrze w kruszec. Transformacja alchemiczna nie zmienia ich składu alchemicznego, a jedynie postać, co wymaga znacznie mniejszego nakładu pracy. Przemiana powietrza w metal to transmutacja zmieniająca podstawową strukturę obiektu i wymaga niemożliwych do wyobrażenia ilości energii Eteru.

Permanentna przemiana jednego metalu w drugi leży poza zasięgiem umiejętności ludzkich Magistrów. Ołów - nadludzkim wysiłkiem przemieniony w złoto - wraca do swej pierwotnej postaci, gdy tylko zaklęcie transmutacyjne przestaje działać. Czas trwania przemiany zależy od umiejętności Magistra i siły splecionego czaru, to jest od jednego dnia do kilku tygodni. Można się domyślać, że opisywane przemiany mogą się zakończyć fatalnie dla istot żywych. Człowiek przemieniony w złoto na dłużej niż kilka chwil udusi się i pozostanie martwy, gdy zaklęcie przestanie działać i złoto odmieni się w ciało.

Chwilowe transmutacje to sedno umiejętności Magistrów Kapituły Złota. Ich bojowe zaklęcia opierają się na niszczeniu oręża wroga, przemianie stalowych zbroi w ciężki i miękki ołów, albo zamianie mieczy i kusz w całkowicie nieprzydatne przedmioty. Jak zostało to wspomniane, czary te nie są trwałe, lecz na polu bitwy sprawdzają się znakomicie. Głównym celem Kolegium Złota jest udoskonalenie posiadanej wiedzy i prowadzenie nowych badań nad transmutacją substancji.

Od dawna sugerowano, że zdolność choćby tymczasowego tworzenia złota otwiera drogę do oszustwa na wielką skalę. Jednak wprowadzenie w obieg fałszywego złota stanowiłoby złamanie szeregu postanowień *Imperialnego Dekretu o Magii* i żaden Mistrz Alchemik nie zaryzykowałby kariery, wprowadzając do obiegu znacznych ilości złota, które wkrótce odmieni się w ołów. Akt taki wywołałby zrozumiałe oburzenie opinii publicznej, wstrząsnąłby handlem i zadałby cios reputacji Kolegium Złota, co stanowi przestępstwo karane nawet śmiercią.

Magistrowie Złota, winni nadużywania swoich umiejętności i wprowadzania w obieg fałszywego złota, są publicznie karani. Zapłacenia

garścią fałszywego złota nie jest karane banicją lub wygaszeniem, gdyż nie stanowi zdrady Kolegium, a jedynie nadużycie uprawnień Magistra. Zamiast tego czarodziej najczęściej otrzymuje karę chłosty i zostaje zakuty w dyby na miejskim placu. Tego rodzaju przypadki publicznego biczowania nieuczciwych uczniów Kapituły Złota zdarzają się jednak bardzo rzadko. Jeszcze rzadziej winnymi takich oszustw są wędrowni czarodzieje.

Uczniowie Kolegium Złota dowiadują się, że najważniejszym zadaniem Kolegium Złota jest odkrycie *Prawdziwej Transmutacji* - procesu, które permanentnie przemieni ołów w złoto, nikiel w żelazo lub miedź w platynę. Kolegium prowadzi również badania na technikami obróbki niezwykle twardego metalu zwanego gromrilem (odkrytego, wydobywanego i przetwarzanego przez krasnoludy) oraz produkcji pół-magicznego stopu o nazwie mithril (lekkiego metalu twardego niczym najlepsza ludzka stal i długo utrzymującego magiczne zaklęcia). Ta ostatnia dziedzina badań stanowi ścisły sekret Kolegium, a Magistrowie uczynią wszystko, aby nie wpadł w niepowołane ręce.

Czarodzieje Kapituły Złota są nie tylko zdumiewająco utalentowanymi praktykami, lecz również uczonymi badającymi naturalny porządek wszechświata, nienaturalny porządek magii, a także ich wzajemne oddziaływanie. Magistrowie *Chamon* poszukują śladowych ilości Eteru, zamkniętych w każdym materialnym przedmiocie, w celu uwolnienia jego specyficznego potencjału.

BADANIA ALCHEMICZNE:

Magistrowie *Chamon* uważani są na najlepszych alchemików w Starym Świecie. Współpracują ściśle z imperialnymi szkołami inżynieryjnymi oraz artyleryjskimi, próbując opracować bardziej wydajne formy prochu strzelniczego oraz lżejsze i wytrzymalsze stopy przeznaczone do produkcji wielkich armat. Kolegium Złota słynie również z produkcji magicznego oręża, który pod względem jakości ustępuje jedynie płatnerskim wyrobom krasnoludzkich kowali run, których osiągnięcia wciąż przyćmiewają wszelkie ludzkie osiągnięcia.

Sztuka praktykowana przez Kapitułę Złota stanowi połączenie magii i alchemii, chociaż Magistrowie *Chamon* udowadniają, że badane przez nich pogranicze tych dwóch sztuk jest całkowicie osobną dziedziną badań. Chociaż Magistrowie Kolegium Złota poświęcają wiele czasu na odkrywanie tajemnic natury wszechrzeczy, ich życie codzienne to przygotowywanie magicznych mikstur, prowadzenia badań metalurgicznych i eksperymentów, a także nieustanna praca w laboratoriach i ekstrahowanie magicznych odczynników. Większość zaklęć stosowanych przez Magistrów Kolegium Złota rozkłada przedmioty na substancje proste, nagrzewa je do wysokich temperatur lub skrajnie schładza, albo w inny przewidywalny chemicznie sposób modyfikuje ich stan, budowę albo skład.

Magistrowie Alchemicy charakteryzują się praktycznym, naukowym podejściem do wszelkich zagadnień. Spora część prowadzonych przez nich badań nie jest magiczna w swej naturze, lecz dotyczy kwestii czysto alchemicznych. Bywa też, że różnica pomiędzy składnikami magicznymi a niemagicznymi nie jest zbyt wyraźna. Magistrowie Alchemicy Kapituły Złota postrzegają Eter jako Pierwotny Substrat - wchodzi bowiem w reakcje ze wszystkimi innymi substancjami i zdolny jest wszystko przemienić. Badania prowadzone w Kolegium Złota często polegają na wystawieniu materii na oddziaływanie niewielkich dawek Eteru i sprawdzaniu, czy zachodzącymi zmianami rządzą konkretne, a przede wszystkim powtarzalne prawa lub reguły.

Alchemia różni się od sztuk magicznych tym, że opiera się na wykorzystywaniu istniejących w przyrodzie zależności, interakcji i reakcji, podczas gdy magia to umiejętność naginania energii magicznych do woli czarodzieja. Tego rodzaju narzucanie magicznej woli danemu procesowi lub przemianie jest sprzeczne z ideałami alchemii. Alchemicy wolą w sposób naukowy obserwować i poznawać prawa rządzące światem materialnym i duchowym, a następnie wykorzystywać te prawa do kontrolowanego oddziaływania na otaczający ich świat. Splatanie energii magicznych w celu jednorazowej manipulacji wbrew wszelkim ustalonym prawom (rzucenie czaru) jest uważane przez Kolegium za sztukę równie trudną jak poezja, lecz nie mającą nic wspólnego z naukowym wykorzystaniem energii magicznych.

Z uwagi na dość specyficzny charakter swoich badań, Magistrowie Kolegium Złota poczynili postępy w zakresie alchemii daleko wykraczające poza osiągnięcia jakichkolwiek innych ludzkich uczonych. Podczas gdy zwykli alchemicy Imperium zajmują się badaniami ograniczonymi przez tradycyjny podział świata na cztery żywioły (ziemię, powietrze, ogień, wodę), Złoci Magistrowie wykorzystują magiczną percepcję do poznania głębszej prawdy.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci, wielcy Magistrowie Kolegium Złota odkryli, że świat materialny składa się z większej ilości elementów, niż głoszą legendy i postulują tradycyjne nauki. Starsi Magistrowie Alchemicy odkryli i badają *prawdziwe* żywioły świata materialnego, to jest najmniejsze składowe substancje, na jakie może zostać rozłożona materia. Dzięki szeroko zakrojonym analizom i magicznym eksperymentom, Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota odkryli ponad dziewięćdziesiąt naturalnie występujących substancji oraz szesnaście podstawowych cząsteczek powstałych z połączenia substancji materialnych i Eteru. Niestety, zagadnienie składu chemicznego gromrilu i mithrilu, a także problem *Prawdziwej Transmutacji*, nadal pozostają nierozwikłane. Tylko arcymagowie najwyższej rangi są świadomi tych wspaniałych odkryć alchemicznych. Większość uczniów Kolegium, a nawet pełnoprawnych Magistrów, wciąż podziela różne mniej lub bardziej prawdziwe poglądy na temat natury rzeczy. Tylko najbardziej utalentowani podopieczni Kapituły Złota zostają dopuszczeni do sekretnych badań i tajemnej wiedzy swojej szkoły.

Podobno sekrety Kolegium zostały już kiedyś wykradzione. Miało to mieć miejsce ponad dziewięćdziesiąt lat temu, gdy członkowie Gildii Alchemików opublikowali dokument, w którym wyśmiewali i obalali *wyssane z palca* poglądy *mistyków i wariatów* z Kolegium Złota. Ujawnione fakty i wyniki badań zostały przedstawione niejasno i miejscami błędnie wyjaśnione, lecz dla arcymagów Kolegium Złota oczywistym było, że ci zwykli alchemicy musieli w jakiś sposób uzyskać dostęp do najpilniej strzeżonej wiedzy Kolegium. W ciągu kilku następnych miesięcy alchemików, którzy brali udział w przygotowaniu wspomnianego dokumentu, spotkały straszliwe wypadki. Dwóch udusiło się w swoich pracowniach na skutek uwolnienia chmur palącego gazu, a jednemu eksplozja naczynia z kwasem wypaliła oczy i twarz. Dwóch kolejnych zginęło w szalejącym pożarze, który strawił ich pracownie, lecz nie zagroził innym pomieszczeniom kamienicy. Nigdy nie udowodniono, aby Kolegium Złota przyłożyło rękę do tych wypadków, lecz od tego czasu publiczna krytyka szkoły została całkowicie zarzucona.

TAUMATURGIA ALCHEMICZNA:

Gdy Teclis i jego towarzysz Finreir decydowali, którzy z ich podopiecznych powinni poświęcić się badaniom nad Żółtym Wiatrem Magii, najlepszymi kandydatami okazali guślarze o racjonalnym i logicznym podejściu do świata. Ku zaskoczeniu ogółu, elfi arcymagowie wybrali również wielu zielarzy i alchemików - nawet tych, którzy nie przejawiali większych talentów magicznych, ani nie wsławili się w środowisku akademickim jakimikolwiek osiągnięciami.

Ludzi wybranych do wstąpienia do Kolegium Złota łączyła jedna wspólna cecha - wszyscy poszukiwali odpowiedzi na pytania dotyczące natury wszechświata, badali alchemiczne właściwości materii, próbowali wydestylować uniwersalny rozpuszczalnik lub przemienić ołów w złoto. Żaden z wybranych nie odrzucił danej mu szansy.

Teclis nauczył wybrańców bezpiecznych metod izolowania energii i manipulowania Żółtym Wiatrem Magii. Lekcje pierwszych uczniów wszystkich nowo utworzonych Kolegiów były do siebie podobne, gdyż sztuka obserwacji Wiatrów Magii nie zależy od koloru postrzeganej energii magicznej. Wraz ze wzrostem umiejętności pierwszych czarodziei, zróżnicowaniu uległy też wykładane im nauki. Okazało się, że Wiatry Magii zmieniają ludzi, naginając na swój sposób zarówno ich umysły, jak i ciała. Z początku Teclis i Finreir byli głęboko zaniepokojeni takim obrotem sprawy, jednak wkrótce okazało się, że nasyceni Wiatrem Magii ludzie są bardziej odporni na podszepty Chaosu, a zanik talentu do posługiwania się innymi kolorami magii zmniejszał niebezpieczeństwo, że czarodziej zacznie uprawiać magię czarnoksięską.

Niedoświadczeni Żółci Magistrowie, którzy zdecydowali nazywać siebie *Złotymi*, nabrali obsesyjnego zainteresowania racjonalnym poznaniem świata i eksperymentami. Wykorzystując tę pasję, Teclis i Finreir stworzyli podstawy połączenia zwykłych badań alchemicznych z metodami magicznymi. Nauczyli Magistrów Kapituły Złota, że świat materialny nasycony jest magią tła, a energia magiczna obecna jest w każdym przedmiocie, a także tego, że różne Wiatry Magii przyciągane są przez odmienne substancje. Ukazali również metodę prowadzenia cierpliwych badań, dzięki którym można wyizolować i zbadać substancje Eteryczne, które miały być czymś więcej niż tylko wątłymi pasemkami kolorowej energii magicznej.

Teclis tłumaczył, że odkrycie zasad oddziaływania magicznych substancji na naturalne pozwoliłby Magistrom Alchemikom na wywoływanie nadprzyrodzonych efektów i manipulację rzeczywistością przy użyciu zaledwie niewielkiej ilości Żółtego Wiatru Magii, a także na pośrednie oddziaływanie na wszystkie kolory magii zawarte w przedmiotach materialnych.

Bezpośrednia manipulacja różnokolorową magią jest zakazana, jako należąca do Tradycji czarnoksięskich, jednak pośrednie oddziaływanie na dowolne kolory magii byłoby możliwe z wykorzystaniem Żółtego Wiatru *Chamon*, jako substratu reakcji. Dzięki tej metodzie, Złoci Magistrowie nauczyli się warzyć magiczne eliksiry i wytwarzać substancje, które wymagają energii magicznych różnych kolorów. Eliksiry te mogą duplikować efekty działania zaklęć różnych Kolegiów Magii.

Tak narodziła się unikalna magia alchemiczna praktykowana w Kolegium Złota.

W ciągu następnych stuleci, zbiory Kolegium powiększyły się o wiedzę oraz wyniki badań alchemików i zielarzy całego ludzkiego świata. Magistrowie Alchemicy przejrzeli, poddali analizie i przejęli zielarską wiedzę guślarzy i ludowych znachorów z całego Imperium. Jednak największy zastrzyk alchemicznej wiedzy napłynął z Arabii wraz z tamtejszymi uczonymi, którzy przybyli wstąpić w szeregi Magistrów Złota. Wiedza ta sięgała czasów starożytnej Nehekhara i była rozwijana od wielu pokoleń. W ciągu ostatnich dziesięcioleci Złoci Magistrowie podejmowali coraz dalsze podróże, docierając nawet do odległego Kitaju. Celem tych podróży jest nieustanne poszukiwanie wiedzy z dziedziny alchemii, metalurgii oraz medycyny.

Okazuje się jednak, że im więcej wiedzy zdobywa Kolegium, tym więcej pozostaje do poznania. Inspirowana Żółtym Wiatrem Magii pasja naukowego poznania świata stanowi dominującą motywację Kolegium i wydaje się, że głód wiedzy jego Magistrów nigdy nie zostanie do końca zaspokojony. Obecnie Kolegium Złota posiada sekrety produkcji, oczyszczania, przechowywania i używania run, kwasów, zwykłych i magicznych odczynników, trucizn, odtrutek, leków, magicznych eliksirów i napojów, materiałów łatwopalnych i wybuchowych, stopów, barwników, pigmentów, a nawet mydła. Wystarczy powiedzieć, że Kolegium Złota stało

się najbardziej zaawansowanym ludzkim ośrodkiem prowadzącym badania w zakresie tak różnorodnych dziedzin jak matematyka, kowalstwo runiczne, a nawet warzenie eliksirów.

Nic dziwnego, że Kolegium Złota cieszy się opinią najbogatszego z Kolegiów Magii.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Kapituła Złota jest najbogatszą ze szkół magii, jednak wynika to z charakteru Tradycji. Do badań, eksperymentów oraz nauki uczniów potrzeba olbrzymich ilości nierzadko trudno dostępnych surowców i substancji. Kolegium jest również największym w Imperium odbiorcą roztworów chemicznych.

W ciągu ostatnich stu pięćdziesięciu lat Kolegium Złota przejęło kontrolę na większością imperialnych szkół i gildii alchemicznych. Tam przeprowadzana jest wstępna selekcja kandydatów, który następnie są rekrutowani do magicznego terminu w Altdorfie. W ośrodkach tych, najniżsi rangą uczniowie ćwiczą umiejętności i wiedzę w zakresie podstawowej chemii i alchemii, ekstrahując i oczyszczając chemikalia z innych substancji oraz produkując pigmenty, atramenty, barwniki, mydła i kleje. Zasłużeni alchemicy (którzy wkrótce przeprowadzą się do Kolegium) w przerwach pomiędzy bardziej zaawansowanymi naukami przygotowują olbrzymie ilości odtrutek, leków, a także wódek i wina. Wyroby te sprzedawane są w hurtowych ilościach kupcom, rodom szlacheckim oraz innym bogatym organizacjom, które doceniają najwyższą jakość produktów oznaczonych symbolem Kapituły Złota.

Wyrabiany przez Kolegium Złota proch strzelniczy, podobnie jak drogocenna i niebezpieczna mikstura zwana *płynnym ogniem*, sprzedawane są wyłącznie Armii Imperium.

Magistrowie Alchemicy specjalizują się w różnych dziedzinach. Niektórzy są alchemikami, którzy przygotowują magiczne eliksiry i mikstury pełne Eterycznie aktywnych składników. Inni z kolei pracują w kuźniach, wytapiając zwykłe i magiczne rudy. Jest wiele dziedzin materialnej i niematerialnej nauki, którymi zajmuje się Kolegium Złota, i każdej z nich poświęca swój czas wielu wyspecjalizowanych Magistrów.

Złoci Magistrowie ściśle współpracują z Imperialnymi Akademiami Inżynierii i Artylerii, między innymi w zakresie ulepszania receptury prochu strzelniczego. Kolegium Złota jest producentem także najlepszych (spośród ludzkich) magicznych broni. Oręż, często kuty oraz umagiczniany na życzenie sławnych generałów i innych arystokratów dowodzących imperialnymi armiami, wspiera wysiłki wojenne mające na celu odparcie ataków obcych najeźdźców, buntowników oraz mniej lub bardziej rozumnych bestii zamieszkujących pogranicza. Przed ważnymi bitwami, wyprodukowane przez Kapitułę Złota magiczne pancerze, oręż oraz amulety rozdzielane są pomiędzy najważniejszych dowódców i żołnierzy oddelegowanych do misji specjalnych. Wśród cywili, tylko najbogatsi szlachcice mogą sobie pozwolić na magiczne przedmioty sygnowane znakiem Kolegium Złota. Zresztą posiadanie takiego przedmiotu bez specjalnego zezwolenia władz Imperium jest zakazane.

MAGISTROWIE ALCHEMICY:

Podczas pobytu w Kolegium oraz eksperymentów, nawet najpotężniejsi Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota ubierają się w sposób praktyczny - noszą skórzane fartuchy, rękawice, a czasami skórzane czapki oraz gogle lub okulary. Strój został zaprojektowany w taki sposób, aby chronić alchemików oraz metalurgów przed działaniem wysokich temperatur lub kwasów i sprawdza się dość dobrze. Jednak poza Kolegium Magistrowie *Chamon* ubierają się inaczej. Stać ich na luksusy, ponieważ Kapituła Złota posiada największy majątek spośród wszystkich Kolegiów. Wyruszający w podróż lub na wojnę Magistrowie Alchemicy ubierają się tak, aby wzbudzić jak największy zachwyt i wywrzeć możliwie najlepsze wrażenie.

Szaty Magistrów są szyte z najlepszych materiałów, gustownie zdobione grubymi, złotymi nićmi i brokatem. Kolory szat odzwierciedlają nazwę Kapituły i kolor Wiatru *Chamon*, są bowiem utrzymane w tonacji złotej i żółtej.

Najstarsi i najbardziej doświadczeni arcymagowie Kolegium czasami zakładają wyjątkowo bogato zdobione i precyzyjnie wymodelowane rękawice ze złota oraz osobne maski wykute z tego samego metalu. Artefakty te dały początek opowieściom że arcymagowie z czasem zmieniają się w żywe posągi ze złota, muszą ukrywać okropne blizny i poparzenia, służalczo naśladują styl swojego Patriarchy albo świadomie okazują wyższość wobec zwykłych obywateli Imperium, którzy nigdy w życiu nie dorobią się takiej ilości złota.

MENTALNOŚĆ:

Mimo korzystania z nieprzewidywalnych i zmiennych mocy Wiatru Magii, Magistrów Tradycji Metalu cechuje nieprzejednany racjonalizm. Alchemicy są logicznie myślącymi uczonymi, którzy pragną zbadać i zmierzyć cały świat materialny. Magistrowie są urodzonymi nauczycielami i wykładowcami. Potrafią przekazywać wiedzę z rzadko spotykaną pasją, lecz równie chętnie uczą się lub szukają praktycznych zastosowań dla posiadanej wiedzy. Wśród Złotych Magistrów można spotkać żarliwych uczonych, obsesyjnie poszukujących przełomu w swoich badaniach, pedantycznych matematyków, cierpliwych i silnych platnerzy, obeznanych z wyższymi sferami mistrzów rzemiosła oraz skrytych i małomównych wynalazców. Być może z uwagi na ilość czasu spędzaną w laboratoriach i częsty kontakt z trującymi gazami albo oszałamiającymi ekstraktami, niektórzy Magistrowie wydają się wiecznie rozkojarzeni i nieobecni. Jednak tylko głupcy lekceważą Magistra *Chamon*.

Magistrowie Alchemicy preferują życie miejskie. Tylko nieliczni mieszkają na prowincji, gdyż trudno tam o rzadkie odczynniki oraz inne materiały. Łatwiej też zostać oskarżonym o ciemne masy chłopstwa o rzucanie klątw na plony i straszenie bydła.

UCZNIOWIE:

Podobnie jak ma to miejsce w innych Kolegiach, uczeń Kolegium Złota, zanim zostanie dopuszczony do nauki zaklęć, musi poznać podstawy teoretyczne oraz zrozumieć naturę magii. Nauka historii Kolegium oraz niebezpieczeństw związanych z manipulacją oraz innymi zastosowaniami magii trwa jednak bardzo długo.

Z nielicznymi wyjątkami, Kolegium Złota przyjmuje do terminu wyłącznie osoby posiadające doświadczenie w alchemii, metalurgii lub zielarstwie oraz wybrańców obdarzonych wyjątkowym talentem w zakresie manipulacji Żółtym Wiatrem Magii. Uczniowie są najczęściej rekrutowani spośród członków pomniejszych niemagicznych szkół i gildii alchemicznych kontrolowanych przez Kolegium.

Od starszych uczniów oczekuje się, że podobnie jak ich mentorzy, wezmą aktywny udział w magicznych i alchemicznych badaniach oraz wspólnej krytyce i dyskusji wyników eksperymentów. Czarodzieje manipulujący Wiatrem *Chamon* odnajdują w sobie pasję nauczania i uczenia się, a także poszukiwania wiedzy. W Kolegium Złota pewnego rodzaju tradycją jest nauczanie młodszych adeptów przez starszych uczniów.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Magistrowie Alchemicy cieszą się większym poważaniem niż czarodzieje innych Kolegiów, głównie dlatego, że wyroby Kolegium Złota są praktyczne i w większości powszechnie dostępne dla wszystkich. Mowa tutaj o produktach najniższych rangą uczniów Kolegium, które są wyrabiane na użytek publiczny i dlatego sprzedawane po stosunkowo niskich cenach. Magistrowie Alchemicy traktowani są jednak z daleko posuniętą ostrożnością, gdyż ich laboratoria zawsze wypełniają gryzące dymy, dziwne opary, kolorowe światła i złowrogo bulgoczące kociołki. Aparatura alchemiczna wykazuje też dziwną skłonność do częstych eksplozji.

Z tego powodu niektóre miasta stanowczo zabraniają praktykowania alchemii a obrębie murów miejskich. Chociaż mało który alchemik to przyzna, tego rodzaju prawo ma sens, zwłaszcza w zatłoczonych i gęsto zabudowanych dzielnicach mieszkalnych. Niegdyś alchemicy zmuszeni byli prowadzić swoje eksperymenty w dzielnicach biedy lub w ukryciu, a nawet poza murami miasta, gdzie ewentualne pożary i smród były mniej szkodliwe dla mieszkańców. Sytuacja wyglądała niewiele lepiej nawet w tych miastach, gdzie alchemicy posiadali pewien wpływ na decyzje rady miejskiej.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Pod względem gromadzenia majątku Kapituła Złota radzi sobie najlepiej ze wszystkich Kolegiów, gdyż wytwarza wiele produktów niezbędnych do funkcjonowania przedsięwzięć handlowych oraz wojskowych. Dzięki darowiznom magnatów i kupców zabiegających o przychylność Magistrów Alchemików, zebrane przez Kolegium bogactwo dorównuje zasobom finansowym największych rodów i organizacji Imperium.

W przeciwieństwie do budynków innych Szkól Magii w Altdorfie i jakby na przekór swojemu olbrzymiemu majątkowi, zewnętrzna fasada Kolegium Złota nie jest pełna przepychu ani nawet zdobiona. Na terenie uczelni mieszczą się liczne masywne i połączone laboratoria oraz kuźnie o wielu piecach i wysokich kominach, z których unosi się różnokolorowy, czasami magiczny dym. Budynki mają wysokość pięciu pięter, a cała konstrukcja pełna jest wieżyczek i dziedzińców przedzielonych labiryntem przejść, pracowni, dormitoriów, kuźni i korytarzy. Z tyłu budowli, na czwartym piętrze, mieszczą się prywatne kwatery arcymagów Kapituły Złota. Tam również znajduje się osławione laboratorium samego Magistra Patriarchy, Balthasara Gelta. Z jego okien rozciąga się widok na panoramę Altdorfu i rzekę Reik.

Usytuowania Kolegium na obrzeżu miasta stanowi dla mieszkańców niewielkie pocieszenie. Wartko płynące wody rzeki zostały skierowane podziemnymi kanałami pod Kolegium Złota. Bieżąca woda wykorzystywana jest do chłodzenia wytopów w kuźniach, do prac laboratoryjnych oraz do napędzania kół połączonych z aparaturą nieznanego przeznaczenia. Wypływająca spod Kolegium zużyta woda dziwnie pachnie, nienaturalnie paruje lub mieni się niespotykanymi barwami, co sugeruje kontakt z substancjami Eterycznie aktywnymi.

W odróżnieniu od wielu innych Kolegiów, budynki Kapituły Złota nie są ukryte przed ludzkim wzrokiem. Jednak mało kto zbliża się do bram Kolegium, być może z uwagi na okropny smród i gęste opary otulające mury. Magistrowie Alchemicy nie zwracają na to uwagi; sprawiając wrażenie odpornych na przenikliwe zapachy i duszne wyziewy. Jedynymi ludźmi, którzy koczują wokół bram Kolegium, oczywiście w bezpiecznej odległości, są żebracy, rozganiani niekiedy przez straż miejską. Nędzarze ci nigdy nie napastują Magistrów lub tych, których za Magistrów uważają, lecz całymi chmarami opadają innych gości Kolegium. Ponieważ Kapitułę Złota często odwiedzają bogaci i wpływowi mieszkańcy Imperium, na ulicach krążą pogłoski, że przy odrobinie wysiłku i odwagi pod bramami Kolegium Złota można nieźle zarobić

W przeciwieństwie do skromnego wyglądu z zewnątrz, wnętrza budynków Kolegium są bogato dekorowane ciężkimi dywanami, aksamitnymi kotarami, głębokimi i wygodnymi kanapami oraz złoconymi statuami poprzednich Patriarchów Kapituły Złota. W samym środku uczelni mieści się olbrzymia biblioteka zawierająca tysiące ksiąg z dziedzin nauk fizycznych i metafizycznych, a w szczególności alchemii, metalurgii oraz zielarstwa, jak również kopie najnowszych prac wybitnych alchemików z całego świata.

Większość z tych ksiąg została przepisana ręcznie - zainteresowanie nimi jest zbyt ograniczone, by opłacał się druk maszynowy. Wiele z pozycji pieczołowicie przetrzymywanych w księgozbiorze Kolegium na wolnym rynku osiągnęłoby cenę kilkuset złotych koron.

Pod biblioteką oraz w pozostałych skrzydłach budynków mieszczą się laboratoria pełne dziwnych urządzeń, a także osmalone korytarze o ścianach przeżartych przez kwasy i płynne stopy. To właśnie tutaj Mistrzowie Alchemicy Kolegium Złota prowadzą swoje badania z dziedziny magii alchemicznej.

Laboratoria Kolegium są jasno oświetlone i przestronne. W ścianach oraz sufitach laboratoriów osadzono wiele okien i świetlików, które wpuszczają do środka światło słoneczne i skutecznie odprowadzają trujące wyziewy. Niektóre wyjątkowo ryzykowne eksperymenty przeprowadzane są przez Magistrów w specjalnych, wykładanych ołowiem celach. W każdym laboratorium znajduje się stół laboratoryjny oraz przynajmniej jeden piec. Niektóre są nowoczesne, to znaczy dwudziałowe i umożliwiają zarówno wytop rudy, jak też mieszanie oraz czyszczenie stopów. Pomimo dobrej wentylacji, w większości laboratoriów unosi się nieprzyjemny, alchemiczny zaduch.

Laboratoria wyposażone są również w liczne, szerokie półki, tradycyjnie zagracone różnymi przyrządami, pojemnikami, menzurkami i próbówkami, wykonanymi z hartowanego szkła lub ceramiki przez Magistra Alchemika albo zamówionymi u specjalizujących się w produkcji narzędzi alchemicznych rzemieślników. Dodatkowo, typowe wyposażenie laboratorium składa się z dzbanów i skrzyń wypełnionych komponentami, miecha kowalskiego, wielu miedzianych lub mosiężnych kociołków, zestawu piór do pisania i ryz papieru, moździerza i tłuczka, przynajmniej jednego alembiku, miednicy z wodą oraz miednicy z popiołem do mycia i czyszczenia rąk, bardzo jasnej lampy, talerzy, fiolek, filtrów, lejków, mieszadeł, łyżek oraz różnego rozmiaru cęgów. W laboratoriach znajdują się również szklane fiolki zawierające setki różnych chemikaliów w postaci płynów, maści i proszków. W opinii Magistrów Alchemików, tego rodzaju wyposażenie to absolutne minimum niezbędne do przeprowadzenia badań laboratoryjnych.

Uczniowie Kapituły Złota spędzają większość swojego terminu na naukach w budynku Kolegium, bez względu na to, gdzie zamieszkuje ich mentor. Wielu Złotych Magistrów utrzymuje własne domostwa na terenie miasta, a do Kolegium przychodzi jedynie nauczać, uczyć się lub prowadzić badania. Pomimo bliskości tanich kwater na mieście dormitoria Kolegium Złota zwykle pękają w szwach.

Uczniowie Kolegium mają obowiązek spędzania całych dni w laboratorium, gdzie pełnią funkcję asystentów, oraz na nauce w bibliotece. Ponieważ większość uczniów opanowała podstawy alchemii w jednej w niemagicznych szkół prowadzonych przez Kolegium Złota, Magistrowie oczekują, że uczniowie asystujący w laboratoriach będą dokładnie wiedzieli, o jakie chemikalia bądź odczynniki prosi ich Magister. Oprócz nauki postrzegania i splatania Wiatrów Magii, początkujący uczniowie muszą bardzo szybko przyswoić sobie przekonania i historię Tradycji Metalu.

OSOBISTOŚCI:

BALTHASAR GELT, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM ZŁOTA:

Raz na siedem lat, przedstawiciele ośmiu Kolegiów Magii spotykają, aby ustalić, kto obejmie funkcję Najwyższego Patriarchy. Jest to bardzo ważny wybór, gdyż Najwyższy Patriarcha decyduje, który z Wiatrów Magii będzie wiał w Altdorfie najsilniej aż do następnego zgromadzenia. W teorii, każdy arcymag Kolegiów może wziąć udział w radzie i kandydować na stanowisko Najwyższego Patriarchy. Jednak ma to miejsce niezwykle rzadko, gdyż najwięksi arcymagowie zostają najpierw Patriarchami i nikt nie kwestionuje ich predyspozycji do objęcia urzędu Najwyższego Patriarchy. Ustalenie, które z Kolegiów obsadzi ten urząd, polega na bezpośrednim pojedynku magicznym, w którym poprzedni Najwyższy Patriarcha mierzy się po kolei ze wszystkimi kandydatami. Walki te toczone są w uświęconej tradycją *Sali Obsydianowej*. Obecnie Najwyższym Patriarchą Kolegiów Magii jest Balthasar Gelt.

Około piętnastu lat temu Balthasar przybył do portu w Marienburgu na pokładzie kupieckiego statku płynącego z wyspy położonej w Czarnej Zatoce. Za podróż Balthasar zapłacił transmutowanym złotem, musiał zatem umykać z portu, zanim zaklęcie przestało działać. Jego celem było Kolegium Złota.

Balthasar do dziecka fascynował się alchemią. Ponieważ pochodził z bogatej rodziny, mógł podróżować po Arabii, Tilei, Estalii, a nawet po terenach Księstw Granicznych, w poszukiwaniu nauczyciela, którzy poszerzyłby jego horyzonty. Z czasem stało się jasne, że pasja Balthasara, w szczególności zaś jego pragnienie odszukania *Formuły Prawdziwej Transmutacji*, pomogło mu rozwinąć wrażliwość na Żółty Magię. Mniej więcej wtedy Balthasar skierował swoje kroki ku Kolegium Złota w Altdorfie, które cieszyło się reputacją najlepszej szkoły alchemicznej na kontynencie. Jak się już wkrótce miało okazać, decyzja Balthasara była niezwykle brzemienna w skutki.

Szeroko wiedza alchemiczna, jaką posiadał Balthasar, wywarła pozytywne wrażenie na egzaminujących go Magistrach, jednak to wyjątkowy talent do manipulacji *Chamon* zwrócił ich szczególną uwagę. Tylko nieliczni wyszkoleni uczniowie potrafią selektywnie czerpać magię z Wiatru pojedynczego koloru. Balthazarowi sztuka ta przychodziła intuicyjne, a na dodatek wykazywał niezwykle zdolności w kontrolowaniu energii *Chamon*. Bez wahania przyjęto go do terminu.

W czasie uczniowskich lat główną motywacją Balthasara było poszukiwanie *Formuły Prawdziwej Transmutacji*. Dzięki swojej znajomości alchemii oraz potężnemu talentowi magicznemu, Balthasar szybko awansował w hierarchii Kolegium - szybciej niż jakikolwiek inny uczeń w historii. Jego dociekliwy talent i otwarte podejście dobyły mu wielu przyjaciół, zarówno w Kolegium, jak i w pomniejszych szkołach alchemicznych rozsianych na terenie Reiklandu.

Potem nadszedł dzień wypadku. Z przyczyn, których Balthasar nigdy nie ujawnił, jego laboratorium nagle wypełniło się złotym światłem, a potem nastąpiła ogłuszająca eksplozja, która całkowicie zniszczyła pomieszczenie, nie czyniąc jednak żadnej szkody sąsiednim pracowniom. Balthasar przeżył wybuch, lecz zamknął drzwi do swoich komnat i odmówił pomocy medycznej. Następnego dnia opuścił komnaty, najwyraźniej w pełni sprawny fizycznie. Cały spowity był ciężkimi szatami, a twarz przesłaniała mu złota maska. Od tego czasu nigdy jej publicznie nie zdjął.

Niektórzy twierdzą, że skóra Balthasara przemieniła się w złoto. Inni szepczą, że na skutek wybuchu została straszliwie zniekształcony, lub utrzymują, że został naznaczony przez bogów Chaosu darem mutacji i teraz ukrywa to przed całym światem. Jednak nikt nie zna prawdy i z tego powodu wielu Magistrów Kapituły Złota traktuje Balthasara ze sporą dozą nieufności.

Bez względu na okoliczności, wypadek nie pozbawił Balthasara motywacji i nadziei, że jego badania zakończą się sukcesem, jak również nie osłabił talentu magicznego. Wprost przeciwnie, Balthasar zaskoczył wielu, zdobywają pozycję Najwyższego Patriarchy Kolegiów Magii przez pokonanie w pojedynku Thyrusa Bormanna, arcymaga Kolegium Ognia. Niedługo potem, Balthasar został wybrany również na Patriarchę Kolegium Złota, gdy jego poprzednik, Magister Patriarcha Feldman, zniknął w tajemniczych okolicznościach.

Od czasu objęcia przez Balthasara urzędu Najwyższego Patriarchy Kolegiów, Żółty Wiatr *Chamon* wieje silnie przez Altdorf. Balthasar okazał się racjonalnym i kompetentnym doradcą Imperatora, mądrym zarządcą Kolegiów oraz cennym nabytkiem Armii Imperialnej. W krótkim czasie zdobył przychylność dworu i szacunek większości Magistrów.

GOTTHILF PUCHTA, LEGENDARNY PATRIARCHA KOLEGIUM ZŁOTA:

Imię Magistra Patriarchy Puchty znane jest w prawie każdym Kolegium Magii, gdyż to właśnie on niemal sto lat temu spisał intrygujące, a zarazem obszerne dzieło, zawodniczo zatytułowane *Skromny Traktat o Naturze Magii*. Kopie tej masywnej księgi znaleźć można w każdej bibliotece kolegialnej, a nawet w prywatnych księgozbiorach kilku Magistrów i bogatych szlachciców. Nie jest to bynajmniej księga czarów, lecz zbiór zwartych i skomplikowanych teorii analizujących naturę magii oraz inne problemy ezoteryczne i okultystyczne,

Chociaż Gotthilf Puchta nie jest tak sławny wśród zwykłych ludzi, jak chociażby Volans lub von Tarnus, w księgach kolegialnych cieszy się sławą jednego z najbardziej uzdolnionych Magistrów.

GILDIA CZARODZEI & ALCHEMIKÓW:

W ciągu dwustu lat od swojego założenia, Kolegium Złota przejęło kontrolę lub wykupiło większość szanowanych szkół i gildii alchemicznych w Imperium. Jedną z najsłynniejszych jest założona w Middenheim Gildia Czarodziei & Alchemików.

Gildia jest najstarszą zorganizowaną szkołą w Imperium i cieszy się nieposzlakowaną reputacją. Założona pomiędzy AS1200 a AS1600 (kroniki z tego okresu są niejasne i wewnętrznie sprzeczne) pod nazwą *Gildia Alchemii*, szkoła przez prawie tysiąc lat służyła za miejsce spotkań alchemików z Imperium, zainteresowanych poszerzaniem swej wiedzy i rozwijaniem umiejętności. W czasach założenia szkoły, alchemia była stosunkowo nową nauką, stanowiącą przypadkowy zbiór podstawowych praw natury i ludowej wiedzy zielarskiej ze sporymi naleciałościami przesądów, okultyzmu i guślarstwa. Jednak wkrótce Gildia Alchemików zasłynęła jako miejsce nauki oraz krzewienia wiedzy. Większość odkryć i przełomów była efektem badań przeprowadzonych pod patronatem alchemików z Middenheim.

Długa historia gildii obfituje zarówno w sukcesy, jak i spektakularne porażki. Pewnego razu Graf Middenheim zmusił członków gildii do całkowitego zaniechania badań naukowych i podjęcia pracy na rzecz rozwoju miasta. Sytuacja gildii odmieniła się drastycznie wraz z nadejściem i odparciem Inwazji Chaosu. Po zwycięskim powrocie Magnusa, Teclis założył Kolegia Magii i rozpoczął przekazywanie tajemnic Eteru. Gdy po królestwie rozeszła się wieść, że Imperator postanowił finansować w Altdorfie nową szkołę alchemiczną (Kolegium Złota), wielu wielmożów Middenheim było wściekłych, że ich szkoła alchemii straci na znaczeniu. Umieszczenie nowego Kolegium w Altdorfie, w połowie drogi między Nuln a Middenheim, w samym sercu ziem Kultu Sigmara i pod czujnym okiem Wielkiego Teogonisty, było oczywiście przemyślanym posunięciem politycznym Magnusa, nie wymierzonym bezpośrednio w Gildię Alchemii.

Dzięki naukom Teclisa w zakresie *Taumaturgii Alchemicznej* Kolegium Złota zaczęło rosnąć w siłę i znaczenie, a w middenheimskiej gildii zapanował zamęt. Choć coraz wyraźniejsza stała się potrzeba reorganizacji gildii, nie przedsięwzięto żadnych konkretnych działań. Tymczasem w Altdorfie Magistrowie Alchemicy dokonywali kolejnych przełomów, bezlitośnie obalając odwieczne i powszechnie uznane teorie. Na domiar złego, *Imperialny Dekret o Magii* wymusił na gildii w Middenheim usunięcie ze swoich nauk wszystkich odniesień do wiedzy lub sztuk magicznych. Pozbawienie wiedzy magicznej i odmawiający kontaktu z Magistrami Kolegium Złota, alchemicy gildii w Mieście Białego Wilka przestali nadążać za tempem badań, w efekcie tracąc pozycję i wpływy w społeczności uczonych. Coraz więcej ważnych osobistości w Middenheim wynajmowało usługi Magistrów Alchemików z Altdorfu. Nawet sam Graf zaprosił na dwór uczonego czarodzieja. Dla gildii

nastały ciężkie czasy i wkrótce szkoła stała się jedynie ośrodkiem nauczania podstawowej wiedzy alchemicznej.

Osiemdziesiąt lat temu gildia ostatecznie zamknęła podwoje, głównie z powodu braku pieniędzy oraz zainteresowania ze strony alchemików i uczniów. Alchemicy woleli prowadzić badania w szkołach współpracujących z Kapitułą Złota, a bogaci żacy i patroni wybierali inne uczelnie, bardziej popularne i oferujące szersze perspektywy. Budynki gildii zaczęły popadać w ruinę. Na to właśnie czekało Kolegium Złota. Jego przedstawiciele nawiązali kontakt z właścicielami gildii w Middenheim i wyrazili zainteresowanie kupnem szkoły w celu jej modernizacji i ponownego otwarcia. Co więcej, agenci Kolegium obiecali starej kadrze gildii możliwość podjęcia pracy w nowej szkole.

Powód zainteresowani Kolegium starą gildią był prosty. Middenheim położone jest daleko od Altdorfu i Kolegium trudno było zaopatrywać miasto Ulryka w stopniu zadowalającym obie strony. Alchemicy dawnej gildii nie mieli większego wyboru. Skuszeni obietnicami, sprzedali szkołę czarodziejom. Dowiedziawszy się o planach Kolegium Złota, Magistrowie Kolegium Niebios podjęli bezprecedensowe kroki i również rozpoczęli negocjacje z Magistrami Alchemikami, gdyż mieli takie same problemy ze świadczeniem czarodziejskich usług w Middenheim. Kłopotliwa okazała się, podobnie jak w przypadku Kolegium Złota, spora odległość dzieląca Miasto Białego Wilka od stolicy Lenna Sigmara. Co więcej, Astromantom zależało na założeniu obserwatorium w Middenheim, gdyż miasto położone jest na znacznym wzniesieniu, a dzięki potężnym murom, mogło dawać odpór dzikim bestiom i bandytom, którzy od lat bezlitośnie łupili obserwatoria położone na odległych od cywilizacji wzgórzach. Po długich dysputach na temat finansowania, podziału kosztów budowy laboratoriów i obserwatoriów oraz rozdziału jurysdykcji Magistrów, którzy mieli zamieszkać na terenie gildii, kolegia osiągnęły porozumienie i wspólnymi silami zbudowany Gildię Magistrów.

Dziś gildia w Middenheim posiada nie tylko przepastne laboratoria, ale także iglice obserwatoriów Astromantów z Kolegium Niebios. Główny budynek liczy sobie trzy piętra i wybudowany został w bogatym, lecz ekscentrycznym stylu. Kolumnada wokół wejścia do budynku wznosi się aż po sam dach. Na pierwszym piętrze mieści się biblioteka i alchemiczne laboratoria badawcze. Gildia posiada też kwatery dla starszych rangą, rezydujących Magistrów oraz dormitoria dla żaków. Warto zaznaczyć, że dormitoria są ściśle podzielone pomiędzy uczniów Kolegium Złota i Kolegium Niebios. Dwanaście pokoi dostępnych jest dla odwiedzających Middenheim Magistrów obydwu Kolegiów, którzy nie dysponują własnym lokum lub przedkładają towarzystwo czarodziei nad podejrzliwe spojrzenia miejscowych oberżystów.

Wspominając dawne dni oraz wykazując sporą ignorancję wobec poczynań Magistrów, mieszkańcy Middenheim zaczęli nazywać nowo otwartą szkołę *Gildią Czarodziei & Alchemików*. O dziwo, nazwa ta przyjęła się na dobre.

W ciągu ostatnich ośmiu dziesięcioleci przeorganizowana gildia prosperowała jak nigdy dotąd. Na powrót stała się miejscem podróży młodych alchemików, a rozmiarem, reputacją i wpływom ustępuje wyłącznie Kolegium Złota. Gildia posiada najlepsze poza Altdorfem laboratoria oraz biblioteki ksiąg magicznych i uważana jest za szkołę doskonale przygotowującą do terminu w Kolegium Złota. Magistrowie Niebios i Metalu otrzymali prawo swobodnego przyjmowania uczniów gildii do magicznego terminu, jednak wciąż tylko Kolegia w Altdorfie mogą nadawać tytuł Magistra.

OSOBISTOŚCI:

ALBRECHT HELSEHER, MAGISTER ZARZĄDCA GILDII:

Helseher jest arcymagiem Kolegium Złota, a zarazem zarządcą gildii. To on wydaje pozwolenia Magistrom Złota i Niebios na prowadzenie badań lub zamieszkiwanie na terenie szkoły w Middenheim. Helseher ma prawie sześćdziesiąt lat, a jego skóra lśni delikatnym metalicznym blaskiem. Jest wysoki, chudy i nosi się skromnie. Jego długa grzywa czarnych włosów posiwiała na skroniach, lecz krystalicznie niebieskie oczy nadal są jasne i bystre, a ich przenikliwe spojrzenie przeszywa do głębi, niepokojąc wszystkich nieznajomych. Albrecht Helseher nie zważa na modę i swoją pozycję. Najchętniej nosi roboczy fartuch i kombinezon lub luźne i wygodne czarno-szare szaty zapewniające pełną swobodę ruchów.

Helseher ponad wszystko troszczy się o postępy badań alchemicznych i rzadko opuszcza swoje komnaty lub biuro na terenie gildii. W konsekwencji mieszkańcy Middenheim widują Helsehera sporadycznie i nabrali o nim całkowicie błędnego mniemania, że jest osobą tajemniczą i przerażająca.

JANNA EBERHAUER, ZASTĘPCZYNI ZARZĄDCY GILDII:

Choć Janna Eberhauer wygląda na osobę bardzo młodą, jest już doświadczonym Magistrem o znacznych osiągnięciach. Zgodnie z porozumieniem Kolegiów Metalu i Niebios, zastępca zarządcy musi należeć do Kolegium Niebios. A Janna jest najzdolniejszą Astromantką w gildii.

Eberhauer wygląda znacznie młodziej niż można oczekiwać po jej pozycji i doświadczeniu. Jest wysoka i smukła, a kasztanowo-rude loki opadają jej do ramion. Orzechowe oczy z drobinkami bursztynu oraz kilka piegów na policzkach i nosie nadają jej łobuzerski wygląd. Zastępczyni ubiera się gustownie, preferując praktyczny i skromny styl klasyczny ponad bardziej ostentacyjną kolorystykę i krój szat swoich kolegów z Kolegium. Obcym ludziom trudno jest uwierzyć, że mają przed sobą pełnoprawną Magister Kolegium. Janna jest inteligentna i przyjazna, a w jej obecności ludzie czują się spokojnie i komfortowo. Wielokrotnie wykorzystywała ten rzadki dar, aby wydobyć od nieznajomych informacje, którymi nie chcieli się podzielić. Janna rzadko otwarcie wyjawia swoje opinie, celowo wybierając bardziej zagadkową postawę.

ZAKLĘCIA TRADYCJI METALU:

PODSYCENIE OGNIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kawałek skórzanego miecha (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej wzmacnia strumieniami magii ogień w kuźni, palenisku, latarni lub innym źródle ognia wewnątrz sztucznie wzniesionej konstrukcji. W trakcie trwania czaru ogień płonie z pełną siłą, bez potrzeby dorzucania opału, węgla, drew, oliwy, itp.

NAOSTRZENIE BRONI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: krzemień (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: naostrzona mocą zaklęcia dowolna broń *sieczna* lub *kłuta* zadaje dodatkowe +1x**MAG** obrażeń i zyskuje cechę oręża *przebijający zbroję*. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną.

ZAPORA ZE STALI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: stalowa kulka (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej skupia moc Złotego Wiatru Magii wokół siebie, otaczając się zaporą wirujących stalowych kul. W trakcie trwania czaru wszystkie wymierzone w niego ataki wykonywane są z modyfikatorem -5%x**MAG** do **WW** lub **US**, ponadto mag zyskuje +1x**MAG** dodatkowych *Punktów Zbroi*.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SKAZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: niewielki pilnik do metalu (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej nieznacznie zmienia wytrzymałość i strukturę dowolnego egzemplarza broni w *zasięgu oddziaływania* (jednej na każdy punkt **MAGII**). W trakcie trwania czaru oręż traci wszelkie korzystne cechy, a władający nim wojownik otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do **WW** i **US**. Co więcej, *skaza* nasila wady oręża. Broń *eksperymentalna* zacina się przy wyniku rzutu 88-96 i wybucha przy wyniku 97-00; broń *zawodna* zacina się przy wyniku rzutu 92-97 i wybucha przy wyniku 98-00, natomiast parowanie ciosów zadawanych bronią *powolną* przeprowadzane są z modyfikatorem +20%.

STWARDNIAŁE RĘCE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: otoczak (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Chamon*, która spowija jego ręce. Na czas trwania zaklęcia, obrażenia zadane przez poddaną działaniu zaklęcia istotę w czasie *walki bez broni* ustalane są tak, jakby czarodziej był o jedną *kategorię rozmiaru* większy. W czasie trwania zaklęcia, mag nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

DOSTRZEŻENIE WZORCA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: K10 akcji
SKŁADNIK: nitka zawiązana na supeł (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czar pozwala dostrzec wzorzec w pozornym nieładzie. Czarodziej może rzucić go na przykład na potłuczone skorupy, by dostrzec naczynie, które tworzyły, na potarganą kartę, by ujrzeć stronicę (i odczytać z niej tekst) czy na stos kół zębatych i przekładni, by ujrzeć działającą maszynę. Ponadto po udanym teście **INT** mag będzie w stanie poskładać w całość zniszczony przedmiot.

INSKRYPCJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dłuto (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: przesuwając dłonią ponad metalową powierzchnią, czarodziej może umieścić na niej inskrypcję. Napis może mieć dowolną długość (pod

warunkiem, że zmieści się na powierzchni obiektu), jednak każde dwanaście wyrazów powyżej pierwszego tuzina wydłuża czas rzucania czaru o kolejną *akcję podwójną*. Inskrypcja zapisana jest w stylu charakterystycznym dla czarodzieja, a więc jest rozpoznawalna dla każdego, kto zna charakter jego pisma.

PRAWO LOGIKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: K10 akcji
SKŁADNIK: czysta karta papieru (+1)
CZAS TRWANIA: 5 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, lub do momentu wykonania wybranego testu.
OPIS: mag czerpie moc z Wiatrów Magii, by dzięki niej znaleźć logiczne rozwiązanie pojedynczego problemu lub zagadki. W trakcie trwania czaru czarodziej, lub jego towarzysz znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, może skorzystać z magicznej podpowiedzi. Otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** rzucającego czar do dowolnego testu *umiejętności* lub *cechy*. Losowo ustalany czas rzucania czaru odpowiada zarówno czasowi potrzebnemu do wypowiedzenia magicznej *Formuły*, jak i rozważaniom nad naturą problemu.

KOROZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: zardzewiały ćwiek (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej sprawia, że dowolny niemagiczny przedmiot znajdujący się odległości *zasięgu oddziaływania* koroduje i rdzewieje (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Celem czaru może stać się obiekt o maksymalnej *Wartości Obciążenia* nieprzekraczającej 100x**MAG** czarodzieja. Więcej informacji na temat *Wartości Obciążenia* znajduje się w **ROZDZIALE I: EKWIPUNEK**. Jeśli przedmiot trzymany jest przez właściciela, lub znajduje się w jego posiadaniu musi on wykonać udany test *magii* by uniknąć efektów zaklęcia.

ALCHEMICZNA WIZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: soczewka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: pod dotykiem czarodzieja metalowy przedmiot odslania swoją przeszłość, umożliwiając zobaczenie momentu jego wykuwania lub tworzenia. Udany test **INT** pozwala potem przypomnieć sobie dodatkowe szczegóły wizji. Jest to czar dotykowy.

SZTYWNOŚĆ CIAŁA & UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: niewielki stalowy dysk (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** czarodzieja.
OPIS: ciało i umysł czarodzieja nabierają właściwości metalu - stają się silniejsze, bardziej wytrzymałe i odporniejsze na mutacje. Skóra staje się twardsza, co zapewnia dodatkowe 1x**MAG** *PZ* na każdej lokacji (kumulatywne z pancerzem). Dodatkowo czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **SW**, jednak w trakcie trwania zaklęcia odczuwa wewnętrzny opór przeciwko zmianie raz podjętej decyzji. Poddana działaniu zaklęcia istota musi wykonać *nieudany* test **SW** aby zmienić podjętą decyzję.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

WZMOCNIENIE STRUKTURY DREWNA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: porcja żywicy (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie używane jest głównie przez magów-inżynierów w celu wzmocnienia drewnianych konstrukcji. Poddane działaniu zaklęcia drewno twardnieje i pokrywa się metaliczną patyną, nie wpływa to jednak na funkcjonowanie machiny. Ponadto wzmocnione drewno zyskuje trwały modyfikator +1x**MAG** do **WT** oraz +K4 **PU** na każdy punkt **MAGII**.

SREBRZYSTE STRZAŁY ARHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: srebrny grot strzały (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej kształtuje moc, tworząc kilka magicznych strzał z czystego srebra (tyle, ile wynosi wartość jego cechy **MAGIA**). Może nimi cisnąć w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Strzały są magicznymi pociskami o **S** 4. Po uderzeniu w cel niemal natychmiast znikają. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*, strzały zadają rany *kłute*.

PŁASZCZ CHAMON

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ołowiany puklerz (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Chamon*, która spowija go pasmami energii. Moc zaklęcia zapewnia dodatkowe +1x**MAG** *Punkty Zbroi*. Ponadto, do końca trwania zaklęcia *płaszcz Chamon*, rozproszy dowolny rzucony na czarodzieja czar, jeśli ten wykona udany test *rozpraszania magii*.

PANCERZ Z OŁOWIU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: miniaturowy hełm z ołowiu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej otacza magiczną mocą grupę przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania czaru ich zbroje stają się ciężkie, jakby zostały wykonane z ołowiu. Wszystkie odziane w metalowy pancerz postacie, znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca, otrzymują modyfikator -5%x**MAG** do **WW**, **US** i **ZR** oraz -1x**MAG** do **SZYBKOŚCI**. Ofiary muszą wykonać udany test *magii* aby uniknąć działania zaklęcia.

ROZGRZANIE PANCERZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: grudka węgla z paleniska kowala (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale alchemik może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Chamon*, żółtego Wiatru Magii, którym otacza dowolną, odzianą w metalowy pancerz istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Na skutek działania zaklęcia, metalowa zbroja ofiary na wybranej przez czarodzieja lokacji (jednej na każdy punkt **MAGII**) nagrzewa się czerwoności, zadając w każdej rundzie trwania zaklęcia obrażenia z **SE** równą sumie *Punktów Zbroi* zapewnianych przez wykonany z metalu pancerz zbroję ofiary (aby określić liczbę *PZ* należy posłużyć się tabelą **ZBROJA**, gdzie w kolumnie **ŚREDNIA PZ** podano odpowiednią wartość. Tabela znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **ZBROJA, LADRY & TARCZA**). Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się **WT** ofiary, ponadto obrażenia zmniejszane są o wartość średniej liczby *PZ* niemetalowych pancerzy.

TAJEMNE RYTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka atramentu z płatkami złota (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: to zaklęcie działa podobnie jak *inskrypcja*, ale za jego pomocą można zapisać tajemną wiadomość, niewidzialną nawet mimo dokładnych oględzin. Odczytanie zapisanej w ten sposób wiadomości wymaga ponownego rzucenia czaru *tajemne ryty*, który sprawia, że wiadomość staje się widoczna. Czarodzieje Kapituły Złota często korzystają z tego zaklęcia do wymiany wiadomości. Zwykle ponownie rzucają je na odczytaną wiadomość, aby ukryć jej treść przed niepowołanymi osobami.

CHMURA PARY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kropla wody i płonąca świeca (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: rzucając ten czar, czarodziej wywołuje w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania* chmurę przegrzanej pary, która obejmuje obszar o średnicy **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca. Wszystkie żywe istoty w każdej rundzie przebywania w *chmurze pary* tracą tyle punktów **ŻW** ile wynosi **MAGIA** czarodzieja, **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały poparzone. Ponadto, istoty, które znalazły się w *chmurze pary* tracą orientację i jeżeli nie wykonają udanego testu **ODP**, z powodu bólu będą mogły poruszać się jedynie w losowo określonym kierunku (kierunek określa się przy pomocy rzutu K8, gdzie wynik 1 oznacza *północ*). Także **SZYBKOŚĆ** z jaką mogą poruszać się poparzone istoty określa się poprzez rzut kostką, której liczba ścianek równa jest **SZ** istoty.

MAGNETYCZNA TARCZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: magnes (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej skupia moc złotego Wiatru Magii wokół siebie, otaczając się magnetyczną tarczą odpychającą żelazo. Wszystkie walczące stalową bronią istoty, które próbują trafić alchemika otrzymują ujemny modyfikator -10%x**MAG** do wszystkich testów *trafienia*, a zadane taką bronią obrażenia są zmniejszane o -2x**MAG** punkty. Ponadto każdy atak niemagiczną bronią strzelecką, której pociski zawierają metal, wymierzony w czarodzieja ma **SE** 0 (zadawane obrażenia ustala się, wykonując tylko rzut **KO**). W trakcie trwania zaklęcia mag nie może używać metalowej broni, a do wszystkich testów *trafienia*, w bezpośredniej walce, chronionych metalowym pancerzem istot otrzymuje ujemny modyfikator równy -5%x**MAG**.

ZŁOTO GŁUPCÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: złota moneta (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Chamon* i oplata nią dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Moc zaklęcia wypełnia umysł ofiary wizją nieprzebranych bogactw. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia, bez względu na to, co dzieje się wokół, będzie stała *nieruchomo* z głupim uśmiechem wpatrując się w przestrzeń.

KOLCZASTA ZBROJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: tuzin metalowych gwoździ (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Chamon*, która spowija jego ciało metalicznymi pasmami. Moc zaklęcia, tworzy kolczastą zbroję, która zapewnia magowi +1x**MAG** *PZ*. Ponadto istoty, które atakują czarodzieja w walce wręcz muszą wykonać test *uników* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że zostają trafione pokrywającymi ciało maga kolcami (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU - DŁUGIE KOLCE**).
Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

METODA PRÓB & BŁĘDÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pusta szklana fiolka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej używa magii by kierować poczynaniami wszystkich swoich towarzyszy znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania czaru każdy z nich może przerzucić wynik pojedynczego testu lub rzutu na obrażenia. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny. Aby zaklęcie zadziałało, sojusznicy czarodzieja muszą wykonać nieudany test *magii*.

ODPORNOŚĆ NA STRZAŁY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: skorupa dowolnego żółwia (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Chamon*, którą oplata siebie lub dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania zaklęcia, czarodziej lub wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca są całkowicie odporne na wszystkie rodzaje zwykłych, niemagicznych pocisków, jak strzały, bełty, kule, broń miotana, itd. Zaklęcie nie osłania przed działaniem pocisków magicznych, jak magiczne strzały czy *kule ognia*.

PRZEKLEŃSTWO PRZYCIĄGANIA METALI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: magnes (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej skupia moc złotego Wiatru Magii i spowija nią dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promienie **MAG**x**MAG** muszą wykonać test *magii*. Nieudany test *magii* oznacza, że ofiary zaklęcie zaczynają przyciągać metal. Do końca trwania zaklęcia nie mogą używać metalowej broni, a wszystkie wymierzone w nie ataki bronią metalową, także strzelecką, wykonywane są z dodatnim modyfikatorem +5%x**MAG** do testów *trafienia*, ponadto zadane taką bronią obrażenia są zwiększane o +1x**MAG** punktów.

PRZEKSZTAŁCENIE METALU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: talizman w kształcie młota i kowadła (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej używa mocy, aby przemienić dowolny metalowy przedmiot w inny. Zaklęcie nie umożliwia zmiany rodzaju metalu. Czarodziej może więc przemienić stalowy puklerz w dzbanek, ale nie może go zmienić w dzbanek cynowy. Jakość nowego przedmiotu można określić za pomocą udanego testu *splatania magii*. Tworzenie przedmiotu najlepszej jakości to *bardzo trudny* test (-30%), dobrej jakości to *trudny* test (-20%). Tworzenie przedmiotu zwykłej jakości nie powoduje żadnych modyfikatorów do testu *splatania magii*. Nieudany test oznacza, że nowy przedmiot jest kiepskiej jakości. *Przekształcanie metalu* jest czarem dotykowym, które nie działa na przedmioty magiczne. Do testów *splatania magii* czarodziej otrzymuje dodatni modyfikator równy +5%x**MAG**.

STREFA WYTRWAŁOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kawałek skorupy pancernika (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, lub do momentu gdy adept się poruszy.
OPIS: czar tworzy magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w której centrum znajduje się rzucający czar. Przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Ponadto muszą wykonać test *magii*. Jeśli test będzie nieudany, będą mogły wykonać tyle dodatkowych **ATAKÓW** ile wynosi wartość cechy **MAGIA** czarodzieja, otrzymują również tyleż samo dodatkowych *Punktów Zbroi*.
Mag podtrzymujący czar nie może w tym czasie rzucać innych zaklęć. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać - jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WIZJA ARAMARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: szczypta prochu, pochodzącego ze spopielonego mózgu istoty wywołującej *strach* (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa moc złotego Wiatru Magii, który spowija okolicę. Wszystkie żywe istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiary zaklęcie poddają się upiornym wizjom wywołanym przez czar i muszą wykonać udany test *strachu* lub zaczną uciekać w kierunku przeciwnym do czarodzieja. Moc zaklęcia nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*, takie jak demony i ożywieńce.

MAGICZNY MOST

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna na każde **MAG**x**MAG** metrów.
SKŁADNIK: szczypta cementu (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale adept może w dowolnym momencie rozproszyć działanie zaklęcia.
OPIS: mag przyzywa moc *Chamon* i splata z niej rzeczywisty, trwały most, który można przerzucić nad każdą przeszkodą, taką jak rzeka, przepaść lub bagno. Czar może również zostać użyty, by stworzyć most pomiędzy ziemią, a wierzcholkiem muru obronnego itp. Most zaczyna się u stóp rzucającego i ma długość **MAG**x**MAG** metrów na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja. *Magiczny most* może mieć do **MAG**x**MAG** szerokości i można go przekraczać z normalną szybkością.

PIROTECHNIKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: porcja prochu (+3)
CZAS TRWANIA: zobacz opis
OPIS: zaklęcie *pirotechnika* zmienia dowolne źródło ognia (o rozmiarze *średnim* lub większym) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja w gęstą chmurę duszącego dymu lub ogniste pociski, które działają dokładnie tak jak odpowiednie zaklęcia Tradycji Ognia (zobacz zaklęcia *Chmura dymu* i *Ogień U'zhul*).

WĘŻOWA PIECZĘĆ MOCY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 10 minut
SKŁADNIK: sproszkowany samorodek złota (+3)
CZAS TRWANIA: do przerwania zaklęcia lub K4 dni na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czar jest zaklęciem dotykowym, które może zostać rzucone na dowolną księgę lub pismo zawierające tekst liczący przynajmniej kilkanaście słów. Jeśli ktokolwiek spróbuje odczytać poddany działaniu zaklęcia tekst, uruchamia tym samym węża koloru złota, który atakuje czytającego, pod warunkiem, że znajduje się on do **MAGIA** metrów od zabezpieczonego tekstu (wąż posiada charakterystykę żmii, zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Jeśli wąż trafi ofiarę (nie musi jej ranić) musi ona wykonać test *magii* (z ewentualnym ujemnym modyfikatorem równym -10% za każdy stracony punkt **ŻW**). Jeżeli ofiara ataku wykona nieudany test *magii*, zostaje zanurzona w błyszczącym, złotym polu mocy, które unieruchamia ją aż do zakończenia lub przerwania działania zaklęcia. W czasie uwięzienia w złotym polu mocy ofiara się nie starzeje, nie oddycha, nie robi się głodna, nie śpi, ani nie odzyskuje punktów **ŻW**. Jest zachowana w stanie zatrzymania funkcji życiowych, nieświadoma swego otoczenia. Może zostać uszkodzona przez siłę zewnętrzną (nawet zabita) ponieważ pole nie gwarantuje żadnej ochrony przed fizycznym zagrożeniem. Jeśli otrzyma *trafienie krytyczne* +1 do +5 to jego efekty są rozpatrywane po zakończeniu działania zaklęcia. Zaklęcie nie może być wykryte za pomocą normalnej *spostrzegawczości*, a *wykrycie magii* ujawnia jedynie, że dany tekst jest magiczny. *Rozproszenie magii* usuwa pieczęć.

UMAGICZNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: pióro gryfa (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: mag czerpie odrobinę magicznej energii i zamyka ją w dowolnym przedmiocie. W trakcie trwania czaru posiadacz magicznego przedmiotu otrzymuje modyfikator +5%x**MAGIA** do dowolnej cechy związanej z podstawową funkcją przedmiotu. Na przykład magiczny miecz zwiększy wartość **WW** właściciela, natomiast zaklęty pierścień zapewni modyfikator do **CHARYZMY**. Przedmiot może być pod wpływem tylko jednego *umagicznienia* w danej chwili. Jest to czar dotykowy. Aby w pełni korzystać z *umagicznionego* przedmiotu właściciel musi wykonać udany test **SW**. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną.

POZNANIE TAJEMNIC

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: porcja sproszkowanej czerwonej siarki (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: pomyślnie rzucone zaklęcie działa dokładnie tak jak czar *identyfikacja przedmiotu* Tradycji Niebios.

SIŁA UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23
CZAS RZUCANIA: 10 minut
SKŁADNIK: strona z księgi napisanej przez szaleńca (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej korzysta z mocy własnego umysłu, by uzdrowić obłąkaną postać. Stosowanie tego czaru jest wyjątkowo niebezpieczne. Magia bywa nieprzewidywalna i potrafi zarówno uzdrawiać, jak i szkodzić. Czarodziej musi wykonać test *splatania magii*. Udany test oznacza, że postać traci K10 ze swoich *Punktów Obłędu*. W przeciwnym wypadku otrzymuje kolejne K10 *Punktów Obłędu*. *Siła umysłu* jest czarem dotykowym. Czarodziej nie może go rzucić na siebie. Zaklęcie nie działa na zwierzęta oraz istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

TWORZENIE LOTNYCH PIASKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: oko ośmiornicy bagiennej (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej, rzucając zaklęcie może stworzyć obszar lotnych piasków o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w *zasięgu oddziaływania*. Zaklęcie może zostać rzucone na obszar, w którym stoi wybrana grupa lub istota. Obszar lotnych piasków jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **SZ** o 75%. Dodatkowo, każda istota znajdująca się na tym obszarze może zapaść się i zginąć. Żeby tego uniknąć, ofiary powinny wykonać test *uników* z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Ci, którym test się nie udał, zostają wessani pod powierzchnię i zaczną się dusić po upływie liczby rund równej ich **WT**. Stworzenia nie potrzebujące powietrza (na przykład ożywieńce) grzęzną w piaskowej pułapce i w ogóle nie mogą się ruszać. Lotny piasek istnieje przez ilość godzin, równą **MAGII** rzucającej czar osoby, chyba że czar zostanie wcześniej rozproszony.

TŁUMIENIE MAGII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: mała ozdobna pochwa z ołowiu (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: mag przyzywa moc *Chamon*, owijając jej pasmami dowolny magiczny przedmiot znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania zaklęcia przedmiot traci wszystkie swoje właściwości magiczne.

DWIMERYTOWA TARCZA

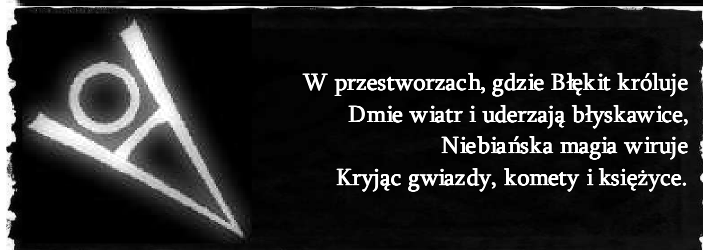
WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kawałek skóry górskiego trolla (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej splata z wiatru *Chamon* barierę, która wzmacnia jego odporność na *magię*. Na czas trwania zaklęcia, wszystkie testy *magii* wykonywane są z dodatnim modyfikatorem +10%x**MAG** czarodzieja. Objęte działaniem czaru istoty mogą wykonać test *magii*, nawet wówczas, gdy normalnie nie jest on dopuszczany (np. by obronić się przed *ognistą kulą*), jednak wówczas jako podstawę testu brana jest wartość dodatniego modyfikatora.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PETRYFIKACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: oczy bazyliszka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Chamon* i spowija nią jedną żywą istotę (na każdy punkt **MAGII)** znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostaje zmieniona w kamień i jeśli nie wyda *Punktu Przeznaczenia* umrze. Udany test *magii* lub wydanie *Punktu Przeznaczenia* oznacza, że choć ofiara przełamała moc zaklęcia, to przez K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, jej *cechy główne* zostają zredukowane o połowę.

TRADYCJA NIEBIOS:




Tradycja Niebios to magia gwiazd, nieba i ruchów ciał niebieskich, ale także przepowiedni i przeznaczenia. Zwana jest też Astromancją i opiera się na manipulowaniu *Azyr* - niebieskim Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji powszechnie nazywani są niebiańskimi czarodziejami (*Sagittarius Arcanus*). Słyną z umiejętności wróżenia i układania horoskopów. Są biegłymi astrologami i nawigatorami.

Wraz ze wzrostem mocy niebiańscy czarodzieje coraz bardziej oddalają się od rzeczywistości i pogrążają się w marzeniach, czasem nawet śniąc na jawie. Ich oczy nabierają błękitnego odcienia, a włosy pokrywają się siwizną. Astromanci nigdzie się nie spieszą, a każdy ich ruch jest pełen godności, co znamionuje osiągnięcie wewnętrznego spokoju.

KOLEGIUM: Niebios
NAZWA WŁASNA: Kapituła Niebios
POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *AZYR*: Niebiańscy Czarodzieje, Astrologowie, Astromanci
KOLOR: *niebieski*
SYMBOLE: Kometa, Sierp Księżyca, Ośmioramienna Gwiazda
WIATR MAGII: *Azyr*
UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *astrologia*, *astronomia*, *chiromancja*, *meteorologia* i *wróżenie*

AZYR:

Azyr stanowi manifestację Eterycznego odbicia inspiracji i nieskończoności. To wyobraźnia i potrzeba wyrażania emocji. *Azyr* buduje znaczenie z pojęć abstrakcyjnych i pragnie odnaleźć lub stworzyć jakiś sens w ogromie nieznanego. Wiatr ten nadaje znaczenie i sens rzeczom, zjawiskom oraz wydarzeniom, które znaczenia i sensu nie posiadają. To pragnienie odkrycia tego, co nieznane, i wyrażenia tego, co nie posiada jeszcze nazwy.

Azyr przekracza granice czasu, sięgając rzekomo we wszystkie możliwe warianty przyszłości z równą łatwością, jak zwykły wiatr pokonuje przestrzeń. W świecie materialnym skupia się w wyższych partiach atmosfery, objawiając się pod postacią dziwnych opalizujących chmur, widocznych tylko dla osób obdarzonych *wiedźmim wzrokiem*.

OPIS:

Magistrowie Kolegium Niebios badają Tradycję Niebios, która w *Imperialnym Dekrecie o Magii* została określona terminem *Taumaturgia Astrologiczna*, co oznacza magię gwiazd wyższych i warstw atmosfery. Magistrowie Kolegium Niebios zwani są Astromantami i należą do najlepszych wśród ludzi prognostyków, astrologów oraz wróżbitów.

Ulubionym zajęciem Magistrów *Azyr* jest obserwacja rozgwieżdżonego nieba. Z tego powodu mniej wykształceni mieszkańcy Imperium często nazywają Astromantów czarodziejami Niebios.

MAGIA NIEBIOS:

Magię Kolegium Niebios można podzielić na trzy grupy: prognostyczną (wróżbiarską), meteorologiczną (kontrolującą zjawiska pogodowe) oraz manipulację przeznaczeniem (klątwy).

PROGNOSTYKA ASTROLOGICZNA:

Ta magiczna sztuka polega na odgadywaniu przyszłości śmiertelników na podstawie oddziaływań Niebieskiego Wiatru Magii na światło różnych obiektów astralnych (księżyców, gwiazd, komet i meteorytów). Popularna nazwa prognostyki to Astromancja - wróżenie z gwiazd.

Obserwując chmury Wiatru *Azyr* pochodzące z leżącego poza czasem Eteru, Magistrowie Niebios potrafią przewidywać przyszłość. Sztuka ta opiera się na badaniu zaburzeń ruchów i światła innych ciał niebieskich, obserwowanych przez lśniące niebieskim światłem chmury *Azyr*. Chociaż Astromancja jest sztuką mistyczną, odczytywanie przyszłości z gwiazd wymaga podejścia matematycznego, w szczególności doskonałej znajomości geometrii i drobiazgowej analizy rozbieżności. Z tego powodu Kolegium Niebios kształci znakomitych matematyków i w swym naukowym aspekcie ma wiele wspólnego z Magistrami Żółtego Wiatru *Chamon*.

Magistrowie Niebios konstruują specjalne instrumenty, zwane sekstansami astromancyjnymi, służące do wykonywania dokładnych pomiarów położenia ciał i sfer niebieskich. Jednak obserwacje górnych warstw atmosfery służą Astromantom nie tylko do przewidywania przyszłości. Astromanci są doświadczonymi meteorologami i bez udziału magii potrafią prognozować nadchodzącą pogodę. W tym celu konstruują precyzyjne i artystycznie zdobione barometry, higrometry, anemometry oraz heliografy (przyrządy mierzące ciśnienie atmosferyczne, siłę wiatru, wilgotność oraz lunety do obserwacji słońca).

Astromanci obserwujący ciała niebieskie przez przesłonę migoczącego niebieskiego światła *Azyr* starannie dokumentują zaobserwowane kształty i poruszenia, w szczególności notując zachowania głównych konstelacji i największych ciał niebieskich. Sztuka interpretowania obserwowanych zjawisk

wymaga długiej i trudnej nauki, gdyż przewidywanie przyszłości z zamazanych i niespójnych obrazów jest umiejętnością szczególnie zawiłą. Astromanta musi intuicyjnie rozpoznawać nieskończenie skomplikowane niebiańskie powiązania przyczynowo-skutkowe i wyczuwać, w jaki sposób wpłyną one na życie śmiertelników. Do tego dochodzi oczywiście wpływ Przeznaczenia i Przypadku.

W ten sposób Magistrowie władający Wiatrem *Azyr* potrafią przewidywać przyszłość. Fascynują ich wróżby i zdarzenia, które dopiero mają nastąpić. *Azyr* budzi we władających nim czarodziejach pragnienie poszukiwania omenów, czyli znaków wieszczących przyszłe wydarzenia. Magistrowie Kolegium Niebios potrafią tłumaczyć sny, wróżyć z rzucanych kości, a także w inny sposób prognozować przyszłość. Jako wróżbici i wyrocznie, przepowiadacie przyszłości i mędrcy, nie mają sobie równym w całym Imperium. Magistrowie *Azyr* są również utalentowanymi badaczami abstrakcyjnych teorii, znanymi z dokonywania logicznie uzasadnionych, acz zdumiewających odkryć. W tym aspekcie różnią się od Magistrów Kolegium Złota, skupionych wyłącznie na empirycznym poznawaniu świata.

MAGIA METEOROLOGICZNA:

Dzięki poznaniu procesów zachodzących w atmosferze, Astromanci opracowali wiele czarów bezpośrednio kontrolujących pogodę, przede wszystkim powodujących ruch powietrza oraz przywołujących pioruny.

MANIPULACJA PRZEZNACZENIEM:

Najbardziej niezwykłymi zaklęciami w repertuarze Astromantów są te, które potrafią odmieniać losy wybranej osoby, zwykle znacznie skracając jej życie. Nikt poza Magistrami Niebios - oraz być może magami z odległej krainy Saphery - nie wie, jak działają te zaklęcia. Dość rzec, że Magistrowie Niebios posiadają moc rzucania klątw na swoich wrogów, co budzi uzasadniony lęk wśród znacznej części mieszkańców Imperium.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Najbogatsze i najważniejsze osoby w Imperium często korzystają z usług Astromantów Kolegium Niebios. Mało kto może oprzeć się pokusie poznania własnej przyszłości, a *Imperialny Dekret o Magii* nie zabrania Magistrom Niebios ujawniania zwykłym ludziom, co ich czeka, jeśli oczywiście sobie tego życzą. Jednak *Dekret* zobowiązuje Astromantów do uczciwego przekazywania treści całej wróżby, a nie jedynie jej pozytywnej części.

Astromanci rzadko mogą świadomie decydować, jaki aspekt przyszłości ujrzą. Z tego powodu ich wróżby niezbyt często pomagają w zdobyciu władzy czy uniknięciu skrytobójcy. Nawet przewidzenie dokładnej daty śmierci danej osoby nie zawsze pozwala przedłużyć jej życie.

Wiele osób boi się tego, co Astromanta może ujrzeć w przyszłości. Z tego powodu, choć zgodnie z modą obecnie panującą na dworach, regularnie uczęszczają na seanse prognostyczne i słono za nie płacą, nie naciskają jednak, aby mówić im cokolwiek o czekającej ich przyszłości. Nic więc dziwnego, że Astromanci są coraz bogatsi.

Podobnie jak inni Magistrowie, Astromanci mają obowiązek służby w oddziałach Armii Imperialnej. Jako doskonali wróżbici, rzadko bywają zaskoczeni listem mobilizacyjnym powołujących ich do wojska.

ASTROMANCI:

Magistrowie Kolegium Niebios preferują ciemne odzienie koloru niebieskiego. Lubią też nosić biżuterię, to jest wisiorki, pierścienie, kolczyki i broszki w kształcie gwiazd i księżyców. Z uwagi na swoje bogactwo, Astromanci ubierają się wyłącznie u najlepszych krawców i zamawiają szaty z najlepszych materiałów.

Powszechnie uważa się, że moc Wiatru *Azyr* odmienia Magistrów Niebios. Białka ich oczu błękitnieją, a z czasem całe oczy stają się ciemnoniebieskie i zaczynają świecić wewnętrznym blaskiem.

MENTALNOŚĆ:

Chociaż Magistrowie Niebios sprawiają wrażenie, że wiedzą, jakie słowa zostaną za chwilę wypowiedziane, nie jest to prawdą. Do pewnego stopnia są w stanie przewidzieć, kiedy ktoś się odezwie, lecz nie to, co powie. Wbrew obiegowej opinii, Magistra Niebios można zaskoczyć. Astromanci są rozkojarzeni i zachowują się jak typowi uczeni. Magistrowie Niebios zamierają w bezruchu, wpatrzeni w niebo. Przyszłość i zdarzenia, które dopiero mają się rozegrać, są dla nich często ważniejsze od teraźniejszości.

UCZNIOWIE:

W Kolegium Niebios obowiązuje rygorystyczny program egzaminacyjny. Aby w ogóle dostać się do Kolegium, kandydaci muszą przebrnąć przez egzamin wstępny, który dogłębnie sprawdza ich wiedzę akademicką. Jednak nikt, kto przejawia choćby cień talentu magicznego, nie oblewa tego egzaminu. Organizuje się go wyłącznie po to, aby wyłowić najbystrzejszych uczniów, a resztę podzielić na grupy odpowiadające zasobowi posiadanej przez ucznia wiedzy. O dalszym awansie uczniów decydują wyniki testów praktycznych i teoretycznych. Nieliczni odrzuceni kandydaci kierowani są wraz z listem rekomendacyjnym do Kolegium Światła - Hierofanci stale potrzebują uczniów do śpiewania w chórach.

Uczniowie Kolegium Niebios przydzielani są do wybranego mistrza, któremu mają obowiązek być posłuszni. W Altdorfie, uczniowie przydzielani są na stałe do pokoi w budynku dormitorium. Tam będą sypiać przez większą część swojego terminu. W ramach nauki, pomagają mistrzom w obserwacji nieba. Dzięki temu szybko uczą się posługiwać teleskopami zamontowanymi w obserwatoriach Kolegium. Poza tym oczekuje się od nich schludności, pracowitości i punktualności.

Młodsi uczniowie co rano czyszczą dachy obserwatoriów z ptasich odchodów i innych śmierci. Ten przykry obowiązek jest karą, którą mogą otrzymać także starsi uczniowie za brak szacunku, niewłaściwy ubiór lub mierne postępy w nauce.

Dachy czyszczone są codziennie, bez względu na to, czy muszą pracować nad tym ukarani uczniowie, czy zwykli *ochotnicy*. Magistrowie Kolegium Niebios utrzymują, że ten przykry obowiązek uczy wszystkich nowicjuszy odpowiedniej pokory wobec potęgi Wiatrów Magii. Podobno osoby pokorne są mniej podatne na podszepty i pokusy Chaosu.

Po osiągnięciu przez ucznia statusu pełnoprawnego Magistra, przysługuje mu prawo przyjęcia do terminu własnego ucznia oraz prowadzenia niezależnych badań naukowych. Oznaką rangi Magistra jest miniaturowa luneta, którą czarodziej zazwyczaj nosi przy pasie. Wielu Astromantów decyduje się spędzić całe życie w Kolegium, jak najbliżej potężnych teleskopów i opuszcza mury uczelni tylko po to, aby odbyć obowiązkową służbę w Armii Imperialnej. Astromantom nieobce są też podróże do odległych krain w celu obserwowania rzadkich zjawisk astronomicznych.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Większość zwykłych ludzi nie potrafi określić swojego nastawienia do Astromantów. Z jednej strony, powszechna nieufność wobec magii i magów nie zjednuje Magistrom Niebios większej sympatii. Z drugiej strony, naturalna ciekawość sprawia, że zainteresowani swoją lub cudzą przyszłością ludzie, z własnej woli kontaktują się z Astromantami. Szepcze się, że czarodzieje Niebios rzadko ukazują przyszłość komuś, kto nie jest gotów wysłuchać całej prawdy, nawet tej najgorszej.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Kolegium Niebios położone jest w centrum Altdorfu, całkiem niedaleko Pałacu Imperatora oraz Katedry Sigmara. Jednak pomimo sporego ruchu na uczelni, niewielu mieszkańców miasta ją zauważa.

Kolegium Niebios nie jest niewidoczne, ani ukryte zaklęciami iluzji. Natomiast położono nań czar, który sprawia, że ludzie patrzący w stronę uczelni nie zwracają uwagi na to, co widzą. Niektórym widok przesłania mgła, innym przelatujący ptak, przechodzący wysoki handlarz z kijem obwieszonym garnkami, płachta materiału pobliskiego kramu i tym podobne przypadkowe przeszkody. Ludzie, którzy mieszkają i pracują tuż obok Kolegium, zdają sobie sprawę, że stoi tam jakiś duży budynek, lecz nigdy nie przejawiają zainteresowania tą sprawą. Większość tłumaczy sobie, że to dom bogatego kupca albo zamknięty magazyn, w każdym razie nic ciekawego.

Osoby, które z grubsza wiedzą, gdzie szukać Kolegium, i są mocno zdeterminowane, aby dostać się do środka, będą w stanie odszukać prowadzące doń drzwi. Jednak jeśli osoby te nie są czarodziejami, nie zapamiętają raz znalezionej drogi, wyglądu Kolegium, a nawet samych drzwi.
Tylko osoby obdarzone *wiedźmim wzrokiem* są w stanie do woli oglądać piękno Kolegium Niebios. Mogą nawet wskazać zwykłym ludziom położenie Kolegium, co na chwilę odwraca czar rozproszenia uwagi. Jednak osoby niewrażliwe na magię bardzo szybko na powrót ulegają mocy zaklęcia i natychmiast zapominają o tym, co i gdzie widziały. Ponownie tracą zainteresowanie budynkiem Kolegium Niebios.

Szkoda, że Kolegium może podziwiać tak niewiele osób, gdyż jest to jedna z najwspanialszych budowli w Altdorfie. Z budynku Kolegium wznosi się ku niebu szesnaście smukłych wież, zbudowanych z białego i niebieskiego kamienia. Są znacznie wyższe od wież Katedry Sigmara i Pałacu Imperatora. Wieńczą je szklane kopuły, które migoczą w promieniach słońca, a w nocy lśnią własnym blaskiem. Około sto sześćdziesiąt lat temu ówczesny Patriarcha Kolegium Niebios rozkazał wznieść pierwszą wieżę na zachodnim skraju Kolegium. Rozpoczął tym samym czas wież, gdyż każdy kolejny Patriarcha rozkazywał wznieść wyższą i bardziej okazałą wieżę. Po zbudowaniu szesnastu wież przywódcy Kolegium uznali, że wystarczy już obserwatoriów i zakazali budowy dalszych.

Wieże połączone są licznymi kładkami i mostkami w kolorze bieli i błękitu. Okna są szerokie, a wszystkie komnaty i pracownie posiadają wykusze lub świetliki w suficie oraz rozległe tarasy, z których Magistrowie i ich uczniowie mogą prowadzić badania niebios.

Główne wrota Kolegium są kwadratowe, o boku czterech metrów, i podzielone na cztery mniejsze kwadraty wykończone czarnym metalem. Znaczą je srebrne ćwieki, reprezentujące mapę nocnego nieba, chociaż nie jest to mapa nieba nad Starym Światem. Żaden z gości nie czeka nigdy pod drzwiami, gdyż odźwierni zawsze wiedzą, że ktoś nadchodzi i odpowiednio wcześniej uchylają wrota. Odźwierni wydają się też znać ogólny cel wizyty, choć obce są im jakiekolwiek szczegóły. Jeśli gość pragnie rozmawiać z którymś z Magistrów, odźwierny będzie o tym wiedział, choć trzeba będzie podać nazwisko poszukiwanego czarodzieja. Ta umiejętność przewidywania wynika w połowie z wnikliwej obserwacji bystrych służących, a w połowie jest efektem czarów. Odźwiernych oszukać może jedynie wyjątkowo potężne zaklęcie maskującą prawdziwą naturę gości. Wrogo nastawieni przybysze są odprawiani z kwitkiem lub witani bronią albo zaklęciami, w zależności od tego, z jak wielką determinacją usiłują wtargnąć na teren uczelni.

Wewnątrz Kolegium Znajduje się wykładany kocimi łbami dziedziniec, z którego kręte schody wiodą do każdej z wież obserwacyjnych. Żadne z drzwi nie są oznaczone, co sprawia, że uczniowie często się gubią. Wewnątrz budynku mieszczą się biblioteki, kwatery mieszkalne i obserwatoria. Powietrze w Kolegium jest równie czyste i przejrzyste jak na najwyższych szczytach górskich. Chociaż rozkład korytarzy jest mylący, to biało-niebieska kolorystyka ścian, utrzymanych w nieskazitelnej czystości, wywiera

uspokajający wpływ na gości. Przyjezdnym wolno bez eskorty odwiedzić Magistra, do którego przybyli. Na każdym skrzyżowaniu, na którym goście wydają się wahać, w którą odnogę korytarza skręcić, jak spod ziemi pojawiają się służący, aby skierować ich na właściwą stronę. Po dotarciu do kwatery Magistra, drzwi uchylają się bez pukania, jakby czarodziej dokładnie wiedział, kiedy przybędą jego goście. Warto zaznaczyć, że wielu Magistrów Niebios śpi całymi dniami, gdyż noce poświęcają na obserwację gwiazd.

Magistrów Niebios najłatwiej spotkać właśnie w ich Kolegium. Wszyscy starsi rangą czarodzieje posiadają na terenie uczelni własne komnaty, indywidualne wyposażone i udekorowane w stylu niebiańskim. W większości prywatnych komnat znajduje się przynajmniej jeden spory teleskop astrolabium (przyrząd do wyznaczania pozycji ciał niebieskich).

Chociaż goście Kolegium zazwyczaj podejrzewają, że są stale obserwowani, takie praktyki nie mają tu miejsca. Uczniowie i Magistrowie po prostu nagle wyłaniają się zza rogu, gdy gość potrzebuje pomocy. Kolegium Niebios to miejsce, w którym osoby mające coś na sumieniu odczuwają niezwykły niepokój.

Na teren Kolegium nie wkradnie się nikt, kto nie jest obdarzony *wiedźmim wzrokiem*. Jednak nawet czarodziej z pewnością uruchomiliby jeden z licznych alarmów magicznych. Straż rzadko interweniuje w takich przypadkach. Zazwyczaj włamywacz *przypadkiem* wpada na służącego lub czarodzieja, który odprowadza go uprzejmie do wrót, bądź też błądzi i zupełnie nieświadomie opuszcza teren Kolegium innym wyjściem. Czasami nawet służący nie wiedzą, dlaczego nagle skręcają w dany korytarz. Prowadzą ich bowiem zaklęcia arcymagów Kolegium Niebios lub sam Wiatr *Azyr* układa rzeczy po swojej myśli.

Czarodziej dysponujący bardzo silnymi zaklęciami ukrycia (na przykład Magister Kolegium Cienia), byłby w stanie prześlizgnąć się pomiędzy ochronnymi zaklęciami *Azyr*. Jednak spory ruch panujący w Kolegium utrudnia wszelkie skryte działania wywiadowcze. Szpieg bez magicznej osłony prawie natychmiast stanie twarzą w twarz ze wskazującym mu wyjście służącym.

OSOBISTOŚCI:
RAPHAEL JULEVNO, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM NIEBIOS

Magister Julevno urodził się w Nuln. Jest synem aktorki i jak podejrzewała jego matka, najemnika z Ostlandu. Julevno nigdy nie widział swojego ojca. W dwunastym roku życia zaczęły nawiedzać go wizje, przebłyski przyszłych wydarzeń. Czasami była to przyszłość odległa o kilka godzin, innymi razy o kilka tygodni. Gdy Julevno skończył piętnaście lat, wizje nie opuszczały go o krok. Matka uznała go za obłąkanego, choć majaczący na jawie chłopiec pozostawał przy zdrowych zmysłach, głównie dzięki niezwykłej sile umysłu.
Matka postanowiła porzucić syna, wierząc, że poświęciła mu już dość czasu. Była przekonana, że po pozbyciu się chłopca jej kariera aktorska ponownie rozkwitnie. Julevno miał być zamknięty w przytułku dla obłąkanych. Jednak chłopiec przewidział nadchodzące wydarzenia i uciekł z Nuln, wybierając życie żebraka w okolicznych małych miasteczkach.

Po ucieczce zaczęła nawiedzać go dziwna, powtarzająca się wizja. Zarówno w śnie, jak i na jawie, chłopcu jawił się olbrzymi niebieski budynek o szesnastu wysokich wieżach. Wtedy Julevno nie rozumiał jeszcze swoje wizji, lecz czuł, że wola go przeznaczenie. Wołanie to docierało z Altdorfu.

Julevno dotarł do stolicy Reikland na początku jesieni. Od razu skierował swoje kroki ku centrum miasta. Tam znalazł cudowny niebieski budynek ze swoich snów, chociaż nikt z przechodniów nie zwracał na niego uwagi. Po dotarciu do wrót Kolegium, Julevno ledwo trzymał się na nogach. Był zmęczony i niedożywiony. Szedł niemal bez odpoczynku od samego Nuln. Na schodach wycieńczony chłopiec potknął się i upadł. Dokładnie w tym momencie wrota się otwarły i wyszedł z nich wysoki mężczyzna o zaplecionej w warkocze brodzie i jasnych, niebieskich oczach.
- *Wreszcie jesteś* - powiedział. - *Czekaliśmy na ciebie.*

Julevno został przyjęty do Kolegium Niebios bez żadnych pytań. Jego wrodzony talent manipulowania *Azyr*, Niebieskim Wiatrem Magii, okazał się prawdziwie wyjątkowy. Julevno postrzegał przyszłość bez potrzeby wpatrywania się w niebo lub korzystania ze specjalistycznych przyrządów. Magistrowie byli nim zachwyceni.

Julevno uczył się szybko i w ciągu zaledwie trzynastu lat (a to niewiele jak na Kolegium Niebios) zdobył rangę pełnoprawnego Magistra. Mając dwadzieścia dziewięć lat, był najmłodszym żyjącym Astromantom. W wieku lat pięćdziesięciu ujrzał wizję Archaona i inwazji, która ma spaść na Imperium. Zaledwie rok później przewidział śmierć ówczesnego Patriarchy, Sterna Glanzenda. Kiedy udał się z ostrzeżeniem do Patriarchy, okazało się że stary Astromanta od dawna wiedział o dniu swojej śmierci i nie bał się wyjść jej na spotkanie.

Przed śmiercią, Glanzend oznajmił Julevno, że mianuje go nowym Patriarchą, gdyż przewidzieli to już wszyscy arcymagowie Kolegium. Julevno również to przewidział i nie potrafił odmówić. Okazało się, że Kolegium Niebios nigdy nie wybiera Patriarchy, lecz przewiduje, kto nim zostanie, a następnie jedynie dopełnia kilku formalności związanych z przekazaniem urzędu.

Julevno długo zastanawiał się, czy inni Magistrowie uznają go za godnego piastowania urzędu Patriarchy i czy wybraliby go, gdyby nie pojawiły się wizje. Jeśli nie byłby godny, wizje nie ukazywałyby go jako piastującego władzę nad Kolegium. Julevno zaakceptował więc decyzję Przeznaczenia i arcymagów Kolegium, przyjmując zaszczytne stanowisko Patriarchy. Wkrótce po mianowaniu Julevno rozpoczął dokładniejsze badania, szukając informacji o zbliżającej się Inwazji Chaosu.

Gdy serce człowieka skryje się w cieniu, dziecię utuli Grozę w ramionach. Przez Lenno Sigmara przejdzie Pan Końca Czasów, a śladem jego podążać będzie Chaos. Mroczne Potęgi ponownie się zjednoczą, a świat śmiertelnych znowu stanie na krawędzi zagłady. Znaki mówią, że zwycięstwo będzie tylko pozorne - finałowy gambit jest do rozegrania…

***

Teraz z północy nadciąga Burza, a dłoń Pana Zmian sięga, by zniweczyć dzieła Pradawnych. Przelewają się piekielne fale - gotowe by zmiażdżyć brzegi śmiertelnego świata, potopić ludzi: winnych i niewinnych jednako.

- Wyciąg z proroctwa *Końca Czasów*.

ZAKLĘCIA TRADYCJI NIEBIOS:

WRÓŻBA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: wątroba małego zwierzęcia (+1)
CZAS TRWANIA: 2K10 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: czarodziej wróży z gwiazd, przepowiadając najbliższą przyszłość. Po rzuceniu zaklęcia może spróbować określić, czy dana chwila sprzyja wykonaniu określonego działania. MG powinien w tajemnicy wykonać test **INT** bohatera gracza. Udany test oznacza, że przepowiednia okazuje się trafna. Nieudany test oznacza, że wróżba okazuje się błędna, choć BG nie zdaje sobie z tego sprawy. Dopóki czar trwa, przepowiednia jest w pełni prawdziwa, potem niekoniecznie musi się sprawdzić. Przed udzieleniem odpowiedzi na pytania postawione przez czarodzieja rzucającego ten czar, MG powinien uważnie ocenić szanse spełnienia się przepowiedni.

WYPOLEROWANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: czysta szmatka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czar umożliwia oczyszczenie i wypolerowanie dowolnego przedmiotu służącego obserwacji - szyby okiennej, lunety, lustra, itp. Młodzi adepci magii z Kolegium Niebios potajemnie używają tego zaklęcia do czyszczenia instrumentów używanych przez starszych astrologów do obserwacji nieba. Ponieważ wykorzystanie magii do codziennych czynności jest zabronione, uczniowie rzucają to zaklęcie, a następnie lekko przecierają idealnie lśniącą powierzchnię brudną szmatą, aby zamaskować magiczny efekt zaklęcia.

LAZUROWE OSTRZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szklana kulka (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Astromanta skupia wokół siebie moc *Azyr*, otaczając się zaporą wirujących lśniących, miniaturowych gwiazd. Wszystkie walczące z magiem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub otrzymają jeden cios z **S** 4 (na każdy punkt cechy **MAGIA**). *Lazurowe ostrza* zadają rany *sieczne*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

Jeśli Astromanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PIERWSZE PROROCTWO AMUL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: odłamek szkła (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: mag przepowiada najbliższą przyszłość, wróżąc z sobie tylko widocznych znaków na niebie. W czasie trwania zaklęcia odgrywający go gracz może przerzucić wynik jednej kostki, użytej podczas dowolnego rzutu (rzutu na obrażenia, ustalenia *Poziomu Mocy*, itp.).

Jeśli Astromanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

NIEBIAŃSKA LUNETA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: ziarenko czystego piasku (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej zawiesza przed sobą nieruchomą magiczną soczewkę, która przybliża obraz tego, co znajduje się za nią. Zapewnia to modyfikator +10%x**MAG** do wszelkich testów związanych z obserwacją odległych obiektów, natomiast w przypadku ograniczenia widoczności (mgły, zachmurzenia) modyfikator wynosi +5%x**MAG**. Astrologowie używają tego zaklęcia do obserwacji nieba i gwiazd, ale równie dobrze może być wykorzystywane do oglądania dalekich budowli, charakterystycznych

punktów krajobrazu, a nawet pojedynczych osób. Efekt utrzymuje się, dopóki czarodziej nie rozproszy zaklęcia.

TARCZA CERULEANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: male zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII**, ale Astromanta może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: mag przyzywa moc *Azyr*, błękitnego Wiatru Magii, z którego splata energetyczną tarczę, która pojawia się na jego ramieniu. Oprócz magicznych właściwości opisanych poniżej, *tarcza Ceruleana* traktowana jest jak drewniany tarcza żołnierska. Więcej zasad dotyczących używania tarczy znajduje się w **ROZDZIALE I: EKWIPUNEK** w paragrafie **ZBROJA, LADRY & TARCZA**, a także w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **TARCZA W WALCE STRZELECKIEJ**.

Astromanta, wykonując udany test *blokowania*, może próbować zasłonić się tarczą przed wrogim uderzeniem, należy zauważyć, że mag może blokować jedynie te ciosy, które zostały zadane z przodu, z góry oraz z lewej *lub* prawej strony, zależnie od tego do którego ramienia przytwierdzona jest tarcza. Jeśli test *blokowania* zakończy się niepowodzeniem, *tarcza Ceruleana* automatycznie niweluje wszystkie otrzymane *obrażenia*, których wartość nie przekracza wartości **MAGII** czarodzieja. Jeśli mag otrzyma większe obrażenia, zaklęcie zniweluje je, pod warunkiem, że Astromanta na **KO** wyrzuci więcej niż wynosi wielkość otrzymanych obrażeń (zobacz tabela **CECHA MAGIA A KOŚĆ OBRAŻEŃ** w paragrafie **SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA**). Jeśli zaklęcie nie zniweluje obrażeń, *tarcza Ceruleana* zostanie rozproszona, chyba że mag wykona udany test *splatania magii*.

BŁYSK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kamerton i odłamek szkła (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale Astromanta może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.
OPIS: moc zaklęcia przekształca maga (wraz z ekwipunkiem) w kulę błękitnej energii, przemieszczającą się z niesamowitą prędkością. Astromanta może w ciągu jednej rundy przenieść się w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, przy czym na początku każdej rundy *zasięg oddziaływania* ustalany jest na nowo. Podczas trwania zaklęcia, czarodziej nie może być celem żadnego ataku, zarówno zwykłego jak i magicznego, ponadto sam nie może w żaden sposób oddziaływać na otaczającą go materię. Po zakończeniu działania zaklęcia, Astromanta przybiera swą naturalną formę.

BŁYSKAWICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kamerton (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Astromanta ciska błyskawicą w dowolnego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Błyskawica jest magicznym pociskiem o **S** 5. Zbroja nie chroni przed błyskawicą, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę.

MOWA PTAKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ptasi język (+1)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej zyskuje zdolność rozumienia i przemawiania w języku ptaków. Oczywiście ptaki nie muszą rozmawiać z czarodziejem, ani odpowiadać na jego pytania (decyzja MG). Sprytne lub wyjątkowo inteligentne ptaki mogą nawet kłamać lub żądać przysługi w zamian za informację. Każdy z ptaków będzie oceniał czarodzieja po jego wyglądzie i sposobie zachowania, jednakże dzięki temu zaklęciu czarodziej zyskuje instynktowną wiedzę o zachowaniu ptaków. Na przykład może się dowiedzieć, dlaczego stado ptaków zachowuje się w określony sposób lub z jakiego powodu napotkane gniazdo zostało opuszczone.

POSŁANIEC ZE SNU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: kłębek wełny (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: mag objawia się we śnie wybranej istoty. Wizja trwa tyle minut ile wynosi **MAGIA** czarodzieja. W tym czasie Astromanta może przekazać dowolną wiadomość. Odbiorca musi być osobą, którą czarodziej spotkał osobiście lub, którą widzi, jeśli *podróżuje poza ciałem*, musi rozumieć język, w którym przemawia mag i, oczywiście musi spać w momencie rzucenia zaklęcia.

DRUGIE PROROCTWO AMUL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: odłamek barwionego szkła (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** Astromanty lub do momentu wykorzystania obu przerzutów.
OPIS: zaklęcie działa podobnie jak *Pierwsze proroctwo Amul*, z tą różnicą, że gracz może powtórzyć rzuty dowolnych dwóch kostek, na przykład w rzucie testującym *cechę* lub *umiejętność*.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał

PRZEJAŚNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka z zamkniętym w środku oddechem orła (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: strumienie *Azyr* usuwają z nieba wybraną chmurę, a w przypadku całkowitego zachmurzenia tworzą wśród obłoków prześwit o promieniu 50x**MAG** metrów, umożliwiając czarodziejowi spojrzenie na czyste niebo. Długość czasu obserwacji zależy od pogody, gdyż zaklęcie nie powstrzymuje chmur przed ponownym formowaniem się i przesuwaniem pod wpływem wiatru. Czar rzucony w czasie deszczu, na krótki czas powstrzymuje opady. Nie chroni to jednak przed przemoknięciem, gdyż trudno przewidzieć kierunek i siłę wiatru, szczególnie w trakcie burzy lub zamieci śnieżnej.

TARCZA HORNUNGA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pryzmat (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: zaklęcie chroni czarodzieja przez wszystkimi atakami strzeleckimi, także magicznymi, oplatając go magiczną sferą, która więzi pociski w splotach *Azyr*, niebieskiego Wiatru Magii. Tarcza chroni jeden obszar: przód, tył, lewy lub prawy bok na każdy punkt **MAGII** Astromanty. Moc zaklęcia nie chroni maga przed obszarowymi atakami dystansowymi, dokonywanymi zarówno za pomocą broni *artyleryjskiej* jak i pocisków magicznych.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ŁASKA LOSU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: królicza łapka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: niebiosa wskazują swego wybrańca, obdarzając go łaską losu. Czarodziej natychmiast zyskuje uzyskuje *Punkty Szczęścia* w takiej liczbie, jaką otrzymałby z początkiem następnego dnia. Jednakże los bywa zmienny i następnego dnia czarodziej nie otrzymuje żadnych *PS*. Dopiero dzień później zacznie otrzymywać te punkty na normalnych zasadach. Rzucone ponownie zaklęcie nie wywiera efektu, dopóki postać nie odzyska *PS* w normalny sposób.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PODMUCH WIATRU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: zwierzęcy pęcherz (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: czarodziej przyzywa gwałtowny wicher na wskazanym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów muszą w pierwszej rundzie trwania zaklęcia wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** Astromanty lub przewrócą się. Istoty, którym nie udał się test, muszą wykonać udany test **ODP** lub zostaną ogłuszone na 1x**MAG** rund. W trakcie trwania czaru istoty objęte jego działaniem nie mogą używać broni strzeleckiej ani być celem ataków strzeleckich (nie dotyczy broni prochowej). Poruszanie się w obszarze działania czaru wymaga udanego testu **KRZEPY** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**MAG** czarodzieja, podobny modyfikator stosuje się do wszystkich ataków wręcz wykonywanych przez objęte działaniem czaru istoty.

TRZECIE PROROCTWO AMUL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: kropla krwi rzucającego zaklęcie czarodzieja (+1)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarodzieja lub do momentu wykorzystania przerzutu
OPIS: czarodziej odczytuje znaki i omeny, które obwieszczają przyszłe losy. Jeśli w trakcie trwania czaru mag otrzyma trafienie krytyczne, należy wykonać dwa rzuty w tabeli **TRAFIENIE KRYTYCZNE** a odgrywający czarodzieja gracz lub MG może wybrać korzystniejszy wynik. Nie można jednak ponownie rzucić tego zaklęcia, dopóki nie wykorzysta się przerzutu.

SZAFIROWY PORTAL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: szafir (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przerwać działanie zaklęcia w dowolnym momencie.
OPIS: Astromanta przyzywa *Azyr*, błękitny Wiatr Magii, z którego tworzy, spleciony z błyskawic i światła gwiazd portal. Wrota łączą dowolne dwa punkty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. W ciągu rundy *Szafirowy Portal* może przekroczyć jedna istota (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja). Podróż pomiędzy wrotami trwa jedną rundę. Istoty, które przekroczyły bramę jedną rundę przed zakończeniem działa zaklęcia zostają uwięzione w Królestwie Chaosu i zginą jeśli nie wykorzystają *Punktu Przeznaczenia*. Wszystkie żywe istoty, które przekroczyły wrota muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że będą *otumanione* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

KLĄTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pęknięte zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: czarodziej rzuca klątwę na dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Podczas trwania czaru ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowe +1x**MAG** punktów obrażeń. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

PRZECZUCIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: królicza łapka (+2)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, lub do wykorzystania przerzutu.
OPIS: czarodziej odgaduje przebieg przyszłych wydarzeń, wróżąc z sobie tylko widocznych znaków na niebie. Czarodziej otrzymuje dodatkowy *Punkt Szczęścia*, który może wykorzystać do powtórzenia dowolnego nieudanego testu umiejętności lub cechy. Rzucone ponownie na tę samą osobę, zaklęcie nie wywiera efektu, dopóki postać nie wykorzysta tego *PS*.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TAJEMNE OKO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 10 minut
SKŁADNIK: szklana kula (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie stwarza magiczne oko, które porusza się z **SZ** równą 4+**MAG**, w tempie *normalnym* jeśli obserwuje podłogę, natomiast w tempie *ostrożnym* jeśli się rozgląda po ścianach i suficie. Tajemne oko widzi dokładnie tak, jak widziałby mag na jego miejscu. Może podróżować w dowolnym kierunku tak długi jak trwa czar. Trwałe przeszkody blokują przejście, jednak może się ono przedostać przez dziurę o średnicy minimum 2½ cm. Aby użyć oka Astromanta musi, co rundę wykonać udany test *splatania magii*, jeśli test zakończy się niepowodzeniem oko pozostaje bezwładne, aż do czasu, gdy czarodziej ponownie wykona udany test. Moc oka nie może zostać usprawniona przez inne czary, magiczne przedmioty itp. Choć czarodziej tym zaklęciem może poprawić swój wzrok (jakby posiadał umiejętność *bystry wzrok*, której poziom równy jest **MAGII**).

Astromanta, używający zaklęcia jest celem każdego ataku i czaru wzrokowego, jakie napotka *tajemne oko*. Udane *rozproszenie magii* rzucone na maga lub oko kończy czar. W związku ze ślepotą, magicznymi ciemnościami i innymi zjawiskami, które wpływają na pole widzenia, *tajemne oko* jest niezależnym magicznym czujnikiem (np. jeśli czarodziej jest oślepiony ono nie jest). Każde stworzenie o **INT** 29 lub większej może dostrzec tajemne oko po udanym teście *spostrzegawczości* z ujemnym modyfikator -10%x**MAG**. *Oko przodków* posiada **WT** i **PU** równe **MAGII** Astromanty.

NIEBIAŃSKIE SKRZYDŁA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pióro białego gołębia (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Astromanta przywołuje moc niebios, która unosi go w powietrze. Mag może latać jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*, zależy to od wartości jego **MAGII**. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

MAGIA	**RODZAJ LOTU**
1	Czarodziej nie może latać.
2	Lata jak istota *przyziemna*.
3	Czarodziej lata jak istota *przyziemna* lub *szybująca*.
4	Czarodziej lata jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*.

KLĄTWA PRZYCIĄGANIA STRZAŁ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: magiczna strzała (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: mag rzuca klątwę na dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w czasie trwania zaklęcia, każdy niemagiczny pocisk wystrzelony z broni dystansowej (także prochowej) znajdującej się w odległości nie przekraczającej zasięgu *maksymalnego* danej broni od obłożonych klątwą istot, zboczy z toru lotu i trafi w poddane działaniu zaklęcia ofiary. Pociski wystrzelone przez ofiary zawracają w połowie drogi i trafiają w istoty, które je wystrzeliły. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

SIEDEM GWIAZD KARU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: dowolny talizman szczęścia (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** Astromanty, lub do momentu wykorzystania wszystkich gwiazd.
OPIS: czarodziej przyzywa moc niebieskiego wiatru magii, z którego splata *siedem gwiazd Karu*. Efekty zaklęcia są wielorakie. Po pierwsze, każda z gwiazd, zapewnia Astromancie jeden *Punkt Zbroi*. Pod drugie, czarodziej może poprosić każdą z wirujących gwiazd, by spełniła jego życzenie: jeśli Astromanta wykona udany test *splatania magii*, gwiazda zniknie, a gracz odgrywający maga będzie mógł powtórzyć dowolny nieudany test *cechy* lub *umiejętności* (wynik drugiego rzutu należy zaakceptować). Ponadto, czarodziej może ugodzić każdą w gwiazd dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Wówczas *gwiazda Karu* jest traktowana jak magiczny pocisk o **S** 4, który zadaje rany *kłute*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

IDENTYFIKACJA PRZEDMIOTU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: diamentowe okulary (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie *identyfikacja przedmiotu* jest czarem dotykowym, który pozwala czarodziejowi ustalić najbardziej podstawowe funkcje przedmiotu magicznego (jedną właściwość na każdy punkt **MAGII**) w tym to, jak dane funkcje uruchomić lub ile *ładunków* dany przedmiot posiada.

ŁAŃCUCH BŁYSKAWIC

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: łuska błękitnego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Azyr* i splata ją w łańcuchowe wyładowanie elektryczne, które trafia najbliższą istotę lub grupę istot w *zasięgu oddziaływania* zadając im obrażenia z **S** 5; następnie istnieje 75% szans, że błyskawica uderzy w najbliższe znajdujące się w promieniu 4x**MAG** metrów istoty lub grupy zadając im obrażenia z **S** 4; jeśli w promieniu 3x**MAG** metrów od trafionych istot lub grup istot znajdują się kolejne istoty lub grupy, istnieje 50% szans, że zostaną one także trafione błyskawicą **S** 3; następnie, jeżeli w promieniu 2x**MAG** metrów znajduje się kolejne istoty lub grupy istot istnieje 25% szans, że zostaną one trafiona błyskawicą z **S** 2. Zbroja nie chroni przed błyskawicą, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę.

ŚCIANA WIATRU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: zwierzęce płuca (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** Astromanty, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: mag przyzywa moc *Azyr* i splata go w ścianę wiatru (jedną na każdy punkt **MAGII**), która pojawia się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Ściana ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość i wysokość równa jest **MAG**x**MAG** metrów czarodzieja. Każda istota znajdująca się na obszarze objętym oddziaływaniem zaklęcia lub próbująca przekroczyć *ścianę wiatru* musi wykonać test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** czarodzieja lub zostanie wyrzucona na wysokość równą **MAG**x**MAG** metrów i spadnie. W trakcie trwania czaru postacie znajdujące się za *ścianą wiatru* nie mogą używać broni strzeleckiej ani być celem ataków strzeleckich (nie dotyczy broni prochowej).

TĘCZOWY MOST

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: wyrzeźbiony z drewna miniaturowy most, pomalowany w barwy tęczy (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: zaklęcie może zostać rzucone jedynie wtedy, gdy w polu widzenia maga powstała tęcza. Ogólnie rzecz biorąc, istnieje 10% szans, że tęcza powstanie, jeśli gdzieś w zasięgu wzroku pada deszcz.

Gdy czar zostanie rzucony, czarodziej i towarzysząca mu dowolna grupa (do **MAGxMAG** istot żywych i/lub naturalnych zwierząt) mogą wejść na *tęczowy most*. Doprowadzenie tęczy do swoich stóp zajmuje Astromancie 1 rundę, a kolejną rundę wejście na nią jego towarzyszy. Gdy wszyscy znajdą się na *tęczowym moście*, grupa porusza się z prędkością **MAGIA** kilometrów na rundę. Grupa może zostać przeniesiona na maksymalną odległość (K10+20)x**MAG** kilometrów w dowolnie wybranym kierunku. Czarodziej może zejść na ziemię (wraz z grupą) w dowolnym miejscu w granicach maksymalnego zasięgu mostu. Towarzysząca czarodziejowi grupa musi zejść z mostu w tym samym miejscu, co on. Istoty wrogie czarodziejowi, wchodząc na tęczowy most, muszą pomyślnie wykonać test *magii* - test powtarzany jest w każdej rundzie, w której na moście przebywają. Jeżeli test się nie powiedzie, spadają i giną. Mogą jednak bezpiecznie zejść z mostu w tym samym miejscu, co Astromanta. Każdy, kto pozostanie na moście po zakończeniu ostatniej tury, spadnie, ginąc na miejscu. *Tęczowy most* nie podlega działaniu czaru *rozproszenie magii*.

LOKALIZACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ukruszona soczewka (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.
OPIS: znaki na niebie pomagają czarodziejowi określić miejsce położenia zagubionego lub ukrytego przedmiotu. Może to być obiekt opisany ogólnikowo (*szukam konia* lub *znajdź źródło czystej wody*) albo konkretny (*szukam mojej sakiewki* albo *znajdź miecz mojego kompana Karla*). Udane rzucenie zaklęcia ujawnia kierunek prowadzący do miejsca, gdzie znajduje się wymieniony przedmiot. Nie podaje natomiast odległości, jaka dzieli go od czarodzieja. W przypadku przedmiotów opisanych ogólnie, zaklęcie wskazuje kierunek położenia najbliższego przedmiotu, który odpowiada opisowi. Natomiast w przypadku konkretnego przedmiotu, czarodziej musi dysponować jego dokładnym opisem, a najlepiej jeśli osobiście go oglądał i dotykał. Dokładne określenie położenia przedmiotu może wymagać wielokrotnego rzucenia czaru *lokalizacja*. Zaklęcie podaje kierunek w linii prostej, ignorując naturalne i sztuczne przeszkody.

GWIEZDNY BLASK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: mapa gwiezdna (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Astromanta czerpie moc z energii niebios, przywołując światło gwiazd. Wskazany obszar w promieniu *zasięgu oddziaływania* zostaje oświetlony łagodnym blaskiem, który rozprasza każdą ciemność (zarówno zwykłą, jak i magiczną), ujawnia niewidzialne lub ukryte istoty oraz odkrywa tajemne przejścia i skrytki.

ZNAKI NA NIEBIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: fiolka z inkaustem zrobionym z krwi orła (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: delikatnie splatając strumienie *Azyr*, czarodziej zapisuje wiadomość w gwiazdach. Informacja jest ogólnikowa, natomiast może służyć jako szyfr, przekazujący wcześniej ustalony sygnał. Rozpoznanie i odczytanie zapisanej w ten sposób wiadomości wymaga udanego testu *astronomii*. Każda osoba posiadająca tę umiejętność może rozpoznać taki znak. Jednak bez wiedzy o tym, czego miała dotyczyć wiadomość, trudno odgadnąć jej prawdziwe znaczenie. Z tego powodu czarodzieje z Kolegium Niebios (a także *astrologowie* i *astronomowie*) uczą się swoistego *szyfru znaków*. Dzięki temu umieszczając odpowiednie znaki na niebie w pobliżu właściwych konstelacji (lub w odpowiednich częściach nieboskłonu), można przekazać informacje o zagrożeniach i wielkich wydarzeniach, wiążąc je z właściwym regionem Starego Świata, rasami istot, a nawet bogami. Na przykład, można umieścić informację: *Tego dnia w Tilei wydarzy się wielkie zło* albo *O wschodzie słońca los będzie łaskawy dla wyznawców Sigmara*. Arcymagowie Kolegium Niebios niezbyt pobłażliwie traktują tych, którzy używają tego zaklęcia pochopnie lub do przekazywania błahych wiadomości.

KRYSZTAŁOWA KULA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: luneta (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** Astromanty, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: czarodziej musi posiadać szklaną kulę, po napełnieniu jej mocą *Azyr* w jej wnętrzu pojawia się obraz dowolnego miejsca lub istoty, które mag zna osobiście. Obserwowane istoty mogą wykonać test *spostrzegawczości* z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -10%x**MAG** rzucającego zaklęcie Astromanty. Jeśli test zakończy się sukcesem zorientują się, że są obserwowane, jednak nie będą w stanie określić przez kogo. Jeśli czarodziej posiada umiejętność *czytanie z warg* może spróbować odczytać podglądaną rozmowę.

NAWAŁNICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: chorągiewka służącą do ustalania kierunku i siły wiatru (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej sięga swoją wolą ku niebiosom, przywołując magiczną burzę z piorunami na dowolnym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Nawałnica, zrodzona z magicznych mocy Eteru, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Wszystkie postacie znajdujące się w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają trafione *błyskawicą*.

BURZA SHEMTEKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: garść pyłu pochodząca ze startego pazura błękitnego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Astromanta mocą zaklęcia przyzywa błękitny Wiatr Magii. *Azyr* unosi, spowija i wypełnia ciało, otaczając czarodzieja łańcuchami błyskawic i wstęgami błękitnej energii. Strumienie światła buchają z oczu i ust maga, ciało wygina się a ramiona rozpościerają się na boki. Z ciała Astromanty wylatuje K6 *błyskawic* (na każdy punkt **MAGII**) uderzających w dowolny cel znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Po zakończeniu działania zaklęcia czarodziej musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że mag pada nieprzytomny na ziemię.

ŚCIĄGNIĘCIE W DÓŁ KSIĘŻYCA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 3 rundy
SKŁADNIK: dwa kamienie księżycowe (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Astromanty.
OPIS: rzucając ten czar, mag sprowadza księżycowy obłęd na istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Czar można rzucić jedynie wtedy, gdy księżyc jest widoczny, a więc w nocy, kiedy zachmurzenie nie jest całkowite, a księżyc świecie na niebie - do rzucenia czaru wystarczy nawet najmniejsza księżycowa poświata przyjmuje się, że istnieje 90% szans, że tego rodzaju światło księżyca będzie widoczne w czasie godzin nocnych i 10% szans, jeżeli w chwili rzucania pada deszcz.

Istoty, na które rzucony jest czar, zostają otoczone płonącymi pyłkami księżycowego światła, które osłabiają wolę i bardzo szybko doprowadzają do obłędu.

Istota, poddana działaniu czaru traci, na czas działania zaklęcia K10 punktów **K** i **ODP** na każdy punkt **MAGII** czarodzieja. Jeśli któraś z cech spadnie do 0, ofiara czaru umiera. Co więcej, istota poddana działaniu mocy zaklęcia, ma halucynacje, na skutek których stosuje się ujemny modyfikator -5%x**MAG** do **WW** i **US**.

Ofiara zaklęcia musi w każdej rundzie wykonywać test *magii*. Nieudany test oznacza, że jest zmuszona poruszać się w losowo ustalonym kierunku (kierunek określa się przy pomocy rzutu K8, gdzie wynik 1 oznacza *północ*). Także **SZ** z jaką mogą poruszać się poddane działaniu zaklęcia istoty określa się poprzez rzut kostką, której liczba ścianek równa jest **SZ** danej istoty. Jeżeli osoba, objęta działaniem tego zaklęcia, chce rzucić jakiś czar, musi najpierw wykonać udany test *splatania magii*.

Wreszcie, pod koniec okresu działania czaru, istoty poddane jego działaniu muszą wykonać kolejny test *magii*. Nieudany test oznacza otrzymanie K4 *Punktów Obłędu* na każdy punkt **MAGII** czarodzieja. Czar nie działa na istoty o **INT** niższej niż 6 oraz na istoty które są *odporne na oddziaływania psychologiczne* - takie jak ożywieńce, demony i żywiołaki.

MROCZNE PRZEZNACZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
SKŁADNIK: pętla wisielca (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Astromanta czerpie surową moc Chaosu i splata ją wokół pukla włosów lub kilku kropel krwi dowolnej istoty, która znajduje się w odległości nie przekraczającej 1x**MAG** kilometra. Kontrolowane przez maga strumienie magii odmieniają przeznaczenie istoty. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany oznacza, że natychmiast traci 1 *PP*. Postać nie może użyć *Punktów Szczęścia* do przerzucenia wyniku tego testu. Jeśli postać nie posiada żadnego *PP*, wartość następnego *trafienia krytycznego*, jakie otrzyma automatycznie wynosi +6.

TEMPORALNE ZAMROŻENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: diament (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** Astromanty.
OPIS: jest to skomplikowane i niebezpieczne zaklęcie, którego rzucenia podejmują się jedynie najpotężniejsi czarodzieje. Moc czaru pozwala na krótko zachwiać równowagą czasoprzestrzenną, zezwalają magowi na 1x**MAG** rund *zamrożenia*, podczas których może poruszać się z maksymalną prędkością równą **SZ**x**MAG**. Próba oddziaływania na istoty żywe natychmiast kończy działanie czaru. Kończy go także próba użycia magii w jakiejkolwiek formie, wypicie magicznego eliksiru. W przypadku, gdy mag swoimi działaniami przerwał działanie czaru, natychmiast starzeje się o ilość lat równą wymaganemu *Poziomowi Mocy* x **MAG** (więcej informacji na temat starzenia się znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **STARZENIE SIĘ**).

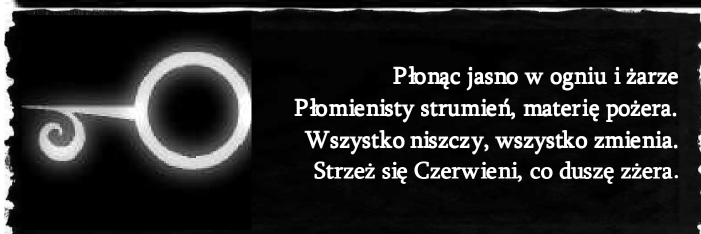
W danej chwili na całym świecie może być aktywne tylko jedno zaklęcie *temporalne zamrożenie*. Czar rzucony przez kogoś innego automatycznie rozprasza pierwsze zaklęcie, podobnie jak rzucenie zaklęcia *Tempus Fugit*.

DESZCZ METEORÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 31
CZAS RZUCANIA: 2K10 minut
SKŁADNIK: kawałek meteorytu (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: mag splata moc *Azyr* i sięga nią w przestrzeń kosmiczną, ściągając na ziemię deszcz meteorów. Na dowolny, wskazany przez czarodzieja obszar w odległości nie przekraczającej 1x**MAG** kilometrów spada tyle meteorów ile wynosi wartość cechy **MAGIA** czarodzieja. Meteor uderza w wybrany przez Astromantę punkt i wybija w nim krater o promieniu **MAG**x**MAG** metrów i głębokości **MAGIA** metrów druzgocząc wszystkie znajdujące na trafionym obszarze istoty i budynki. Wszystkie istoty znajdujące się w odległości **MAG**x**MAG** metrów od krawędzi krateru otrzymują tyle trafień z **S** 10, ile wynosi **MAGIA** czarodzieja. Odłamki zadają rany *obuchowe* oraz dodatkowe obrażenia od *ognia*, w czasie obliczania obrażeń, w normalny sposób uwzględnia się *Punkty Zbroi*. Wszyscy czarodzieje w promieniu 5x**MAG** kilometrów wyczuwają zakłócenia Eteru wywołane tym potężnym zaklęciem. Najwięksi Astromanci przestrzegają, iż powinno ono być używane wyłącznie wobec największych wrogów Imperium.

Oczywiście, panie sędzio, znałem zmarłego. Hoho, jeszcze w armii byliśmy razem. Nikt z nim w kości nie chciał grać, bo cwaniak mówił, ile będzie oczek i zawsze tyle wypadało. Zwykłym najemnikiem był, jak ja, a dowódcy go cenili jak mało kogo. On miał te swoje przeczucia, panie sędzio. Zawsze wiedział, kiedy zasadzka będzie, z której strony wrogi podjazd wyskoczy, gdzie miny leżą, jaka pogoda będzie. Raz, kiedyśmy na dziwki poszli…
Jasne, panie sędzio, już wracam do tematu. Tedy ceniono go, choć wróżbici gadali, że mocy w nim nie ma i szachrai. Pewnikiem z zazdrości tak gadali, bo wyraźnie pomnę, jak kiedyś mi rzekł, co dupę w troki brać z Delberz, bo wielki pożar ma być o świcie. I był, hoho, wielu ludzi zgorzało! On wszystko przewidział - bunt księcia Rodryga o Zimnym Sercu, atak hord Morgluma Karkołamacza, mór w AS2500. On tak po prostu mówił i nazajutrz działo się to, co przepowiedział. Miał talent, nie?
Naturalnie, panie sędzio, wybaczcie mnie prostemu… No, a potem zdziwaczał ci on, kompletnie. Pomnę jeden tydzień, kiedy przepowiadał codziennie po kilka rzeczy, jakby na próbę, nerwów był pełen, blady, nie spał… Potem pić przestał i zgoła z ludźmi gadać. Na ten łeb mu padło pewnie, a zaraz potem język chciał sobie oberżnąć. Ledwiem go powstrzymał, a nynie słyszę, że się powiesił. Nie wiem, dlaczego.
Że co, panie sędzio? Że on nie wróżbita był, a przeklęty? I stawało się to co rzekł, a nie mówił o tym, co się ma stać? Przecież to bzdury jakieś… To…

TRADYCJA OGNIA:





agia Ognia, znana też jako Piromancja, jest najbardziej niszczycielską Tradycją magii. Opiera się na manipulacji *Aqshy* - czerwonym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są płomienistymi czarodziejami (*Cardo Artis*). Często można ich spotkać na polach bitew, jako że dysponują wieloma zaklęciami o wyjątkowo niszczycielskim działaniu.

Wraz ze wzrostem mocy płomieniści czarodzieje stają się coraz bardziej impulsywni i nadpobudliwi. Ich włosy i brwi nabierają czerwonego odcienia i zdają się falować, niczym płomienie poruszane niewidzialnym wiatrem. Czarodzieje gwałtownie reagują na wszelkie zniewagi i łatwo się obrażają. Często pokrywają swe twarze tatuażami i źle znoszą chłód.

KOLEGIUM: Płomienia
NAZWA WŁASNA: Kapituła Płomienia
POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *AQSHY*: Płomieniście Czarodzieje, Piromanci
KOLOR: *czerwony*
SYMBOLE: Klucz Tajemnic, Płomień Gniewu, Pochodnia Mądrości
WIATR MAGII: *Aqshy*
UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *dowodzenie, połykanie ognia* i *specjalna broń (bojowa - miecze)*

AQSHY:

Aqshy to Eteryczne połączenie doświadczenia i pasji, w najszerszym znaczeniu tych słów. Utożsamia również gorące emocje: zuchwałość, odwagę, entuzjazm, dynamikę, porywczość, agresję i podekscytowanie. Jednak Czerwony Wiatr to także odczucie ciepła lub gorąca, które uderza ludziom do głowy w czasie zagrożenia, podniecenia lub innych silnych emocji. Piromancja to płomienna magia, która rozpala serca, umysły oraz lędźwie.

Aqshy przepływa przez świat pod postacią ognistego wiatru, choć wyczuć go mogą jedynie osoby wrażliwe na magię. Przyciągają go żarliwe kłótnie, podniecenie, porywy serca oraz pasje ciała i ducha. Podobnie przyciąga Czerwony Wiatr rzeczywisty żar płomieni, wokół których *Aqshy* formuje gwałtowne wiry. Z tego powodu większość rytuałów Magistrów Płomienia wymaga źródła otwartego ognia.

OPIS:

Taumaturgia Piromantyczna to najmniej subtelna Tradycja Magii. Związana jest z manipulacją ciepłem i ogniem w każdej jego postaci. Magistrowie Kolegium Płomienia, powszechnie zwani Piromantami, sprawują władzę nad płomieniami, zarówno naturalnymi jak i magicznymi. Dla przeciętnego mieszkańca Imperium magia płomienia jest najbardziej spektakularna i imponująca.

MAGIA OGNIA:

Magistrowie Kolegium Płomienia badają Tradycję Ognia, zwaną również Piromancją. Zaklęcia splecione z *Aqshy* są ucieleśnieniem agresji i zniszczenia. Czerwoni Magistrowie potrafią przywoływać proste, acz efektywne jęzory ognia i kule ogniste, a także sprowadzać deszcze płynnego ognia, które spopielają całe regimenty. W bitwie Magister Płomienia włada ogniem tak, jak inni wojownicy mieczem i łukiem. Nie bez powodu Magistrowie *Aqshy* uważani są za niezrównanych czarodziei bitewnych i z chęcią goszczeni na dworach, w charakterze doradców i ochroniarzy.

W pewnym sensie Kolegium Płomienia jest najstarszą ludzką szkołą magii - pierwszymi czarami przekazanymi ludzkim guślarzom przez Teclisa podczas Inwazji Chaosu były właśnie proste zaklęcia związane z ogniem.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Wielu Piromantów zostaje czarodziejami bitewnymi, a ich talent i umiejętności nierzadko przechylają szalę zwycięstwa na stronę Imperium. Jednak talenty Magistrów Płomienia nie ograniczają się do walki. W czasach pokoju są często zatrudniani przez szlachtę, bogatych kupców oraz dyplomatów, w charakterze strażników bądź osobistej ochrony, która warta jest swej ceny, zwłaszcza w bardziej niebezpiecznych rejonach Imperium.

Piromanci często ćwiczą wraz z oddziałami wojskowymi i są najlepiej rozpoznawani przez społeczeństwo Magistrami. Nie ograniczają się tylko do wspierania oddziałów, którym towarzyszą - ich specjalnością jest walka w pierwszym szeregu.

PIROMANCI:

Piromanci Kolegium Płomienia noszą czerwone bądź pomarańczowe szaty, skrojone na wzór wojskowego munduru i nie ograniczające swobody ruchów. Im starszy i bardziej doświadczony czarodziej, tym wyraźniej widoczne są zmiany jakie zachodzą w jego organizmie na skutek kontaktów z Wiatrem *Aqshy*. Starsi Magistrowie Płomienia mają rude bądź kasztanowe włosy, brwi i brody, które rozpalają się żywym ogniem, gdy Piromanta splata zaklęcie. Magistrowie Płomienia często pokrywają tatuażami swoje twarze i ramiona. Krążą plotki, że pod dotykiem *Aqshy* te rysunki potrafią ożywać i poruszać się. Przy pasie Piromanci noszą pęk siedmio kluczy. Każdy z nich wykuty jest z innego metalu. Są to Klucze Tajemnic, a każdy z nich oznacza zakończenie osobnego etapu szkolenia. Zestaw wszystkich kluczy jest oficjalnym symbolem rangi Magistra Piromanty Kolegium Płomienia.

MENTALNOŚĆ:

Piromanci są z natury pełni pasji, impulsywni, nadpobudliwi i szybko wpadają w gniew, jednak starają się panować nad swoim wybuchowym temperamentem. Pomaga im w tym surowa wojskowa dyscyplina, wpajana od początku szkolenia. Nie zawsze jednak udaje im się powściągnąć emocje i w kłótniach z Magistrami Płomienia nierzadko padają ostre słowa, a płomienie zaczynają tańczyć na palcach rozgniewanego czarodzieja. Piromanci śmieją się i żartują równie często, jak kłócą - według nich samych, mają doskonałe poczucie humoru. Są również niezwykle pewni siebie. Często zdarza im się popadać w nadmierną dumę, graniczącą z pychą i arogancją. Podczas opadów deszczów, większość Magistrów Płomienia wpada w depresję i czuje się podle. Najpotężniejsi arcymagowie Kolegium są całkowicie odporni na płomienie i gorąco.

UCZNIOWIE:

Piromancja jest w swojej naturze magią bardzo gwałtowną i destruktywną. Z tego względu Piromanci zwykle są obdarzeni gorącym temperamentem, choć rzadko bywają okrutni. Uczniowie Kolegium Płomienia, zanim otrzymają

pozwolenie na naukę jakichkolwiek magicznych umiejętności związanych z *Aqshy*, muszą nauczyć się kontrolować swoje serca i umysły. Z uwagi na wymaganą dyscyplinę, selekcja kandydatów, a następnie nauka w Kolegium Płomienia, są długotrwałe i niezwykle staranne.

Uczniowie zawsze otrzymują kwatery na terenie Kolegium. Nie wolno im opuszczać terenu uczelni pod groźbą kar cielesnych. Z uwagi na charakter magii Płomienia, większość zajęć odbywa się w specjalnych salach, wyłożonych grubą warstwą absorbującego magię ołowiu. Uczniowie mają obowiązek pomagania sobie nawzajem, co ma ich uczyć lojalności i wspólnoty na polach bitew. Nie ma to jednak wpływu na współzawodnictwo panujące wśród uczniów - Magistrowie nawet od najlepszych przyjaciół oczekują, że w pojedynku podczas szkolenia bojowego dadzą z siebie wszystko, nie bacząc na przyjaźń.

Magistrowie zbywają lekceważeniem nadmierne ślęczenie nad księgami, zachęcając w zamian uczniów do praktycznych eksperymentów i samodzielnego doskonalenia poznanych zaklęć. Zgodę na eksperymentowanie z magią na własną rękę otrzymują wszyscy uczniowie, którzy w opinii mistrzów wykazali się wystarczającym opanowaniem i samokontrolą. Magistrowie Płomienia spędzają dużo czasu na polach bitew i muszą szybko nauczyć się, jak walczyć i zwyciężać, a przede wszystkim, jak przeżyć bitwy. Każdy uczeń, który opanował proste podstawy sztuki czarodziejskiej, ma obowiązek walczyć u boku swojego mistrza, jeśli oczywiście zajdzie taka potrzeba. Uczniowie są do tego starannie przygotowywani, gdyż w trakcie trwania terminu regularnie staczają między sobą ustawione potyczki, zdobywając doświadczenie zarówno w walce ze zwykłymi żołnierzami, jak i wrogimi czarodziejami. Treningi starć, pojedynków i potyczek to stały element szkolenia, w którym często biorą udział nawet najwyżsi rangą Magistrowie Kolegium Płomienia, doskonaląc swe umiejętności.

W konsekwencji, w Kolegium Płomienia najszybciej awansują czarodzieje zdolni, potężni, bystrzy oraz szybko reagujący. Z terminu Kolegium Płomienia nikt nie odchodzi. Uczniowie kończą szkolenie lub giną w jego trakcie.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Większość mieszkańców Imperium lęka się widowiskowej potęgi Piromantów. Biorąc pod uwagę rozległe zniszczenia terenów otaczających budynek Kolegium Płomienia, takie nastawienie nie powinno dziwić. Niektórzy jednak widzą w Piromantach bohaterów Imperium, którzy w pierwszym szeregu walczą z najeźdźcami. Obywatele Nuln postrzegają ich dwojako: jako chodzące zagrożenie (z uwagi na wielkie zapasy prochu strzeleckiego zgromadzonego w mieście) oraz niecodzienną rozrywkę (w Nuln ulubioną zabawą są fajerwerki).

BUDYNKI KOLEGIUM:

Z Kolegium Płomienia wywodzi się największa ilość bitewnych czarodziei Imperium. To oni w pierwszym szeregu walczą z wrogami ludu Sigmara. W wyniku tego, w budynkach kolegium rezyduje niewielu pełnoprawnych Magistrów. Mniej czarodziei spotkać można chyba tylko w Kolegium Jadeitu. Jeśli chodzi o uczniów, sprawa ma się odwrotnie - w Kolegium Płomienia terminuje znacznie więcej kandydatów niż w jakiejkolwiek innej szkole magii, gdyż straty wśród czarodziei bitewnych są ogromne. Wojownicy Kolegium Płomienia cieszą się reputacją wyjątkowo odważnych w walce.

Budynki Kolegium mieszczą się w środku doszczętnie spalonej dzielnicy Altdorfu. Przyczyna pożaru sprzed osiemdziesięciu lat do dziś pozostaje nieznana. Niektórzy spekulują, iż doszło do niego na skutek katastrofalnego błędu któregoś z Magistrów Płomienia, który niewłaściwie splótł czar. Inni twierdzą, że pożar wzniecony został celowo, by oczyścić Altdorf z jakiegoś niebezpiecznego kultu. Tylko nieliczni podejrzewają, że do pożaru doszło na skutek starcia czarodziei. Opinia na ten temat bywa wyznacznikiem nastawienia danej osoby do Kolegium. Niezależnie od przyczyn tragedii, nikt nie podjął się odbudowy dzielnicy. Mówi się, że wypalone budynki są nawiedzone.

Ludzie przejeżdżający przez ruiny często opowiadają, że kątem oka widzieli jakieś sylwetki przemykające między domostwami, jednak starannie prowadzone poszukiwania w tej okolicy nie dostarczyły żadnych dowodów obecności obcych. Dostrzeżono tylko ślady stóp w popiołach, zaczynające się nagle i bez ostrzeżenia znikające. Chociaż ogień wygasł wiele lat temu, do dziś niektóre belki i ściany dymią, jakby paliły się jeszcze przed chwilą. Odważni poszukiwacze przygód zapuszczający się pomiędzy wypalone budynki, nierzadko uciekali w popłochu, gdy cała okolica znowu stawała w magicznym ogniu, jak gdyby cofnął się czas. Oficjalne dochodzenia nie odkryły przyczyn tego zjawiska, choć szepcze się, że jest to sprawka Magistrów Płomienia, którzy w ten sposób pozbywają się intruzów. Nieliczni przypuszczają, że to sprawka duchów spalonych tu żywcem osób lub innych przerażających i mrocznych istot.

Mieszkańcy Altdorfu odmówili wprowadzenia się na przeklętą ziemię spalonej dzielnicy, pomimo znacznego przeludnienia miasta, pozostaje do dziś opuszczona. Wydano nawet dekret, który zabrania budowy nowych domostw na spalonych terenach. Ma on na celu przypominać czarodziejom o tym, jakie są konsekwencje nieodpowiedzialnego użycia magii. W spalonych ruinach często ukrywają się mieszkańcy półświatka, gdyż straż miejska rzadko zapuszcza się w te rejony.

Chroniony magiczną barierą teren uczelni pozostaje niewidoczny dla mieszkańców Altdorfu. Z zewnątrz budynek wygląda jak spalona ruina o zawalonych wieżach, chociaż w szczególnie gorące dni, przez drgające powietrze prześwituje prawdziwy widok Kolegium Płomienia. Lokalni oszuści nabierają przyjezdnych, opowiadając niestworzone historie o tym, jak budynek Kolegium Płomienia szybuje po niebie, magicznie pojawiając się nad każdym polem bitwy. Tak naprawdę Kolegium stoi solidnie na ziemi, o czym przekona się każdy, kto przedostanie się przez magiczną barierę.

Na terenie Kolegium dominuje zapach palonych substancji: drewna, węgla, wełny, płynnego metalu, a nawet mięsa. W nocy Kolegium oświetla setki pomarańczowych i czerwonych płomieni, jak również łuna płonących nieustannie dachów wszystkich dwudziestu jeden wież. Goście, którzy dotrą do Kolegium, zawsze stają przed główną bramą, bez względu na to, z której strony przybyli. Wspomniana brama jest trzykrotnie wyższa od dorosłego mężczyzny, została odlana z brązu i wydaje się być rozżarzona do czerwoności. Zbliżenie się do niej wymaga wysiłku woli, choć powietrze jest zdecydowanie chłodniejsze niż powinno to mieć miejsce tuż przy rozgrzanym brązie. Dotknięcie bramy gołą dłonią spowoduje zaledwie nieznaczne oparzenia.

Odźwierny zamieszkuje w niewielkim budynku położonym obok bramy i uchyli ją przed każdym gościem, który udowodni że ma istotny powód, aby odwiedzić Kolegium. Piromantom wolno wkraczać na teren i opuszczać Kolegium wedle woli, natomiast inni goście mogą wejść jedynie za zaproszeniem któregoś z Magistrów, który ma obowiązek powiadomić odźwiernego o wystawieniu takiego zaproszenia. Bardzo często zdarza się jednak, że Magistrowie zapominają powiadomić odźwiernego i ten wysyła do nich ucznia z zapytaniem, czy życzą sobie przyjąć przybyłych gości. Ważne osobistości, takie jak Marszałek Reikland albo sam Imperator, nigdy nie będą trzymani u bram, lecz ci dygnitarze rzadko przybywają bez zapowiedzi.

Za murem, na obwodzie siedmiobocznego dziedzińca, stoją czerwone budynki Kolegium. Na każdym wierzchołku siedmioboku stoi wieża, a dwie kolejne rozdzielają każdą krawędź placu na trzy części.

Pośrodku każdej krawędzi placu znajdują się drzwi prowadzące do wnętrza budynków, lub w przypadku krawędzi wjazdowej, na zewnątrz uczelni. Wewnętrzne drzwi Kolegium również odlane są z metalu i posiadają zamki zamykane na siedem kluczy. Posadzka dziedzińca wyłożona jest kolorowym brukiem, który układa się w wizerunek pęku kluczy. Każdy z nich wskazuje na inne drzwi.

Wnętrza budynków zdają się być całkowicie wykute w kamieniu. Podłogi i sufity wykładane są mozaikami, a meble wykonane zostały z drogocennych marmurów lub metali. Najczęściej spotykane dekoracje to mosiężne płaskorzeźby oraz kamienne statuetki i posągi oświetlone ogniami płonącymi w ozdobnych mosiężnych kotłach. W Kolegium niewiele jest okien, a istniejące służą raczej za otwory wentylacyjne niż do oglądania miejskiej panoramy.

Prywatne komnaty Piromantów są udekorowane z większym przepychem. Pomieszczenie usytuowane od wewnętrznej strony dziedzińca posiadają nawet pięknie malowane witrażowe okna. Powszechną metodą oświetlania Kolegium nie są jednak okna, lecz otwarte źródła ognia. W Kolegium w ogóle nie ma lamp oliwnych. Z uwagi na liczne źródła ognia, wnętrze jest nieprzyjemnie duszne i gorące, choć Piromanci czują się tu bardzo dobrze, gdyż swobodny ogień zwiększa ich magiczną moc.

Tylko szaleniec zdecydowałby się zaatakować Piromantę na terenie jego Kolegium. Każdy, nawet najpotężniejszy napastnik, zginie pod nawałą czarów ofensywnych dziesiątek adeptów i uczniów Kolegium Płomienia. Przekradnięcie się na teren Kolegium wymagałoby olbrzymich umiejętności i magicznego wsparcia. Mury uczelni są wysokie i patrolowane przez ukrytych strażników. Łatwiejszym sposobem na przedostanie się do wnętrza byłoby umówienie się na spotkanie z Piromantą, a następnie potajemne pozostanie w Kolegium.

Gości przebywających w Kolegium nikt nie zaczepi, chyba że będą dziwnie się zachowywać, na przykład spróbują włamać się do prywatnej kwatery Piromanty. Odważny i opanowany włamywacz ma sporą szansę dotrzeć do wybranego miejsca, pod pozorem wykonania niewinnych czynności. Jeśli jednak zostanie odkryty, czeka go marny koniec.

OSOBISTOŚCI:

THYRUS GORMANN, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM PŁOMIENIA

Thyrus Gormann, Magister Patriarcha Kolegium Płomienia, jako jeden z najstarszych i najbardziej zaufanych doradców Imperatora Karla-Franza, jest częstym gościem Imperialnego Dworu w Altdorfie. Gormann posiada olbrzymie polityczne wpływy w Imperium i nie waha się z nich korzystać.

Thyrus Gormann to człowiek imponującej postury. Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, szerokie bary, równo przystrzyżoną i naoliwioną brodę o kolorze metalicznej miedzi, a także wydatny, orli nos. Nosi się raczej z dumą generała niż wyniosłością Magistra, chociaż jest jednym i drugim. Wielu dworzan obawia się jego wybuchowej natury, choć równie łatwo i często Thyrus wybucha śmiechem. Gormann jest z całą pewnością najbardziej doświadczonym i najpotężniejszym Piromantą w Starym Świecie i rzadko toleruje głupców w swojej obecności.

ZAKLĘCIA TRADYCJI OGNIA:

PRZYPALENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: kawałek węgla drzewnego (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej kładzie dłonie na otwartej ranie i wypala ją dotykiem. Nie przywraca to punktów **ŻYWOTNOŚCI**, ale jest traktowane jako pomoc medyczna, która może ocalić od śmierci ciężko ranną postać. Ten czar przydaje się też do innych celów, na przykład można za jego pomocą kogoś napiętnować, zapalić *łatwopalny* przedmiot lub zagotować **MAGxMAG** litrów wody lub innej cieczy.

OGNISTE ŚLEPIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: rzęsa istoty posiadającej zdolność *infrawizji* (+1)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** Piromanty.

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Aqshy*, która wypełnia jego oczy i pozwala mu, przez czas trwania zaklęcia widzieć tak, jakby posiadał zdolność *infrawizja*. W czasie trwania zaklęcia oczy czarodzieja świecą niesamowitą czerwienią.

GNIEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: odrobina żółci (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej wskazuje dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*, która musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że postać odczuwa nagły i silny gniew skierowany wobec osoby wskazanej przez czarodzieja. Ofiara zaklęcia musi wykonać test **SW**. Nieudany rezultat oznacza, że atakuje wyznaczoną osobę. W każdej rundzie może próbować przełamać zaklęcie, wykonując test **SW**.

OGIEŃ U'ZHUL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS RZUCANIA: 1 akcja

SKŁADNIK: zapałka (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Piromanta ciska ognistymi pociskami (jednym na każdy punkt **MAGII**) w dowolnego przeciwnika lub przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. *Ogień U'zhul* jest magicznym pociskiem o **S** 4. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*, ogniste pociski zadają obuchowe rany.

PŁOMIENNA KLĄTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: kropla oliwy (+1)

CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** Piromanty.

OPIS: mag splata moc czerwonego Wiatru Magii i otacza nim dowolną istotę lub sekcję budynku (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływani*. Jeśli celem czaru jest istota, może ona wykonać test *magii*. Nieudany oznacza, że na czas trwania zaklęcia staje się *łatwopalna*. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

OGNISTA KORONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: złota moneta (+3)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: nad głową Piromanty pojawia się korona z płomieni. W trakcie trwania czaru mag otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do testów *dowodzenia* i *zastraszania*. Każdy przeciwnik, który zamierza zaatakować czarodzieja w walce wręcz, musi wykonać test *strachu*. Nieudany test oznacza, że *strach* uniemożliwił mu zaatakowanie czarodzieja i musi wykonać inne działanie. Korona zapewnia tyle światła co zwykła pochodnia i może zostać użyta do podpalenia *łatwopalnych* materiałów, choć rzadko kiedy bywa wykorzystywana w tym celu. Czarodziej nie otrzymuje żadnych obrażeń od *ognistej korony* i może rzucić ten czar tylko na siebie.

ŚWIATŁO AQSHY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: kropla oliwy (+1)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** lub do momentu rzucenia wszystkich pocisków. Ponadto Piromanta może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.

OPIS: Piromanta przyzywa moc *Aqshy*, którą splata w ognistą, płonącą jasnym światłem kulę (jedną na każdy punkt **MAGII**) którą może oświetlić dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* (równie efektywnie jak za pomocą latarni) lub podpalić *łatwopalny* materiał. Jeśli czarodziej, w trakcie trwania zaklęcia, będzie się poruszał płonąca kula będzie podążała za nim. Ponadto, mag może wykorzystać *światło Aqshy* jako magiczny pocisk, wówczas płonąca kula pod każdym względem traktowana jest jak *ogień U'zhul*.

OGNISTY POSMAK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: papryka (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej doprawia smak dowolnej potrawy lub napoju (o pojemności do **MAGxMAG** litrów), dodając im pikantności. Dzięki temu zaklęciu każda potrawa (podana na talerzu lub w misie, a nawet garniec zupy) staje się ostrzejsza, natomiast dowolny napój zyskuje właściwości mocnego napitku alkoholowego. Zjedzenie takiej potrawy przez osobę nieprzyzwyczajoną do pikantnego jedzenia (czarodziej rzucający ten czar jest na to odporny) wymaga wykonania udanego testu **ODP**. Nieudany test powoduje *nudności* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Efekty wypicia alkoholu zostały podane w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **MOCNA GŁOWA**. Rzucenie czaru na napój alkoholowy podnosi jego *moc* do poziomu spirytusu/gorzałki.

GASZENIE OGNIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: kropla wody (+1)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Aqshy*, którą wykorzystuje do gaszenie pożarów. Moc zaklęcia można skierować na jedną dowolną sekcję płonącego budynku lub jedną płonącą istotę na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ogień zostaje natychmiast ugaszony.

NIEGASNĄCY PŁOMIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: miech kowalski (+2)

CZAS TRWANIA: patrz opis zaklęcia

OPIS: czarodziej podsyca dowolny ogień (do wielkości sporego ogniska) płonący w *zasięgu oddziaływania*, powodując, że nie da się go ugasić zwykłą wodą ani przez silny powiew, jeśli ktoś próbuje dokonać tego za pomocą magii należy wykonać przeciwstawne testy rzucających zaklęcia czarodziejów. Czas trwania czaru zależy od wartości **MAGII** czarodzieja (1 - dzień, 2 - tydzień, 3 - miesiąc, 4 - rok). Płomień nie potrzebuje podsycania, nie zużywa też paliwa. Jeśli źródło płomienia zostanie rozbite lub rozproszone (np. ognisko zostanie rozgrzebane), poszczególne kawałki płoną dalej. Po upływie czasu trwania lub udanym rzuceniu *rozproszenia magii* ogień płonie dalej, dopóki nie zostanie ugaszony lub nie wypali się paliwo.

OGNISTE GROTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: pokryte siarką wiertło (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Piromanta przyzywa moc *Aqshy*, z której splata ogniste pociski (jeden na każdy punkt **MAGII**), którymi może cisnąć w dowolną istotę lub istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. *Ogniste groty* są magicznymi pociskami z cechą oręża *przebijający zbroję*, zadającymi *kłute* rany z **S** 6. Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się **WT** i ewentualne *PZ*.

TARCZA AQSHY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: żelazny amulet (+2)

CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** Piromanty.

OPIS: czarodziej otacza się wirującymi strumieniami czerwonego Wiatru Magii, które chronią go przed płomieniami. W trakcie trwania czaru Piromanta otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do **ODPORNOŚCI** przeciwko ognistym atakom (zionięcie smoka, ogniste kule, itp.). Czarodziej może rzucić to zaklęcie wyłącznie na siebie.

PIERWSZE UDERZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: wachlarz bojowy (+2)

CZAS TRWANIA: K10 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: dzięki mocy zaklęcia Piromanta zyskuje zdolność pierwszego uderzenia, w czasie walki wręcz, bohatera traktuje się tak, jakby podczas ustalania kolejności działań miał **I** równą 100.

GOREJĄCY MIECZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: pochodnia (+2)

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** Piromanty, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.

OPIS: w dłoni Piromanty pojawia się ognisty miecz. Traktuje się go jako magiczny miecz gilesowski z cechą *druzgocący*, broń zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje +1 do **ATAKÓW**. Czarodziej może posługiwać się mieczem tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa)*.

GOREJĄCY PANCERZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: grudka węgla z paleniska kowala (+2)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale Piromanta może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.

OPIS: czarodziej przywołuje moc *Aqshy*, czerwonego Wiatru Magii, którym otacza dowolną, odzianą w metalowy pancerz istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Na skutek działania zaklęcia, metalowy pancerz ofiary na wybranej przez czarodzieja lokacji (jednej na każdy punkt **MAGII**) nagrzewa się czerwoności, zadając w każdej rundzie trwania zaklęcia obrażenia z **SE** równą sumie *Punktów Zbroi* zapewnianych przez wykonany z metalu pancerz ofiary (aby określić liczbę *PZ* należy posłużyć się tabelą **ZBROJA**, gdzie w kolumnie **ŚREDNIA PZ** podano odpowiednią wartość. Tabela znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**, w paragrafie **ZBROJA, LADRY & TARCZA**). Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się **WT** ofiary, ponadto obrażenia zmniejszane są o wartość średniej liczby *PZ* niemetalowych pancerzy.

PŁOMIENISTA ZASŁONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: strzęp nadpalonego dywanu (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej rozpościera w powietrzu ognistą zasłonę o szerokości i długości **MAG**x**MAG** metrów. Można ją zawiesić na dowolnej wysokości znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* (także pod kątem albo owiniętą wokół jakiegoś obiektu), choć należy pamiętać, że kotara zwisa ku ziemi, zgodnie z kierunkiem działania siły ciążenia. Dotknięcie zasłony, przebywanie tuż obok niej lub jej przekroczenie oznacza otrzymanie obrażeń od ognia. (wielkość obrażeń zależy od rozmiaru czarodzieja, zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Płomienie i dym ograniczają widoczność (-10%x**MAG** do testów *spostrzegawczości* oraz do **US** przy atakowaniu postaci po drugiej stronie zasłony). Zasłona faluje na wietrze, a silne podmuchy mogą ją nawet odchylać na znaczną odległość (decyzja MG).

OCZY FENIKSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: oko feniksa (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** Piromanty, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: Piromanta przywołuje moc *Aqshy* którą oplata dowolne, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* źródło ognia, także magiczne, przy czym mag nie musi widzieć źródła ognia. Dzięki mocy zaklęcia Płomienisty Czarodziej może widzieć, ale nie słyszeć, wszystko co znajduje się w zasięgu płonącego ognia. Obserwowane istoty mogą wykonać test *spostrzegawczości* z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -10%x**MAG** rzucającego zaklęcie Piromanty. Jeśli test zakończy się sukcesem zorientują się, że są obserwowane, jednak nie będą w stanie określić przez kogo. Jeśli czarodziej posiada umiejętność *czytanie z warg* może spróbować odczytać podglądaną rozmowę.

Jeśli w trakcie trwania czaru, źródło ognia zostanie zgaszone, czarodziej musi wykonać udany test **SW** lub *oślepnie* na tak długo, jak długo korzystał z mocy zaklęcia.

CHMURA DYMU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kropla smoły i kawałek węgla drzewnego (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: rzucając ten czar, Piromanta wywołuje w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania* chmurę duszącego dymu, która obejmuje obszar o średnicy **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca. Wszystkie żywe istoty w każdej rundzie przebywania w *chmurze dymu* muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że na skutek działania dymu, otrzymują ujemny modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów *trafienia*.

Istoty, znajdujące się wewnątrz chmury dymu mogą poruszać się jedynie z szybkością równą połowie normalnego tempa ruchów, gdyż w przeciwnym wypadku będą błąkać się we mgle w losowych kierunkach (kierunek określa za pomocą rzutu K8, gdzie wynik 1 oznacza *północ*).

GROZA OGNIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: miedziana maska (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** Piromanty.

OPIS: czarodziej, spowity magicznym ogniem, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany test *trafienia* w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Moc zaklęcia nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

Jeśli Piromanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

OGNISTA ZBROJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: miedziany puklerz (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: Piromanta przyzywa moc *Aqshy*, która spowija jego ciało ognistymi pasmami. Moc zaklęcia, tworzy ognistą zbroję, która zapewnia magowi +1x**MAG** *PZ* (2x**MAG** *PZ* przeciw ognistym atakom). Ponadto istoty, które atakują czarodzieja w walce wręcz muszą wykonać test *uników* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że otrzymują obrażenia od *ognia*, **S** obrażeń zależy od rozmiaru noszącego *ognistą zbroję*.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

WŚCIEKŁOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kosmyk rudych włosów (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** czarodzieja

OPIS: czarodziej podsyca ogień nienawiści w dowolnej istocie żywej. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara czaru wpada w *furię* i otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** czarodzieja do **WW** i **ODP**. Jednak, płonący w żyłach ofiary ogień powoduje, że traci ona w każdej rundzie K4 punkty **ŻW** (należy losowo ustalić lokację), bez względu na **WT** i *PZ*. Ofiara *wściekłości* zawsze atakuje najbliższą istotę, nie zważając, czy jest to sprzymierzeniec czy przeciwnik. Na końcu swojej tury, ofiara może próbować przełamać czar, wykonując udany test **SW**. Wściekłość jest czarem dotykowym, którego czarodziej nie może rzucić na siebie.

ŻAR SERC

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: fiolka z mieszanką krwi i oleju (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej rozpala gniew w sercach swoich towarzyszy znajdujących się w *zasięgu działania*. Sojusznicy Piromanty muszą wykonać test *magii*, jeśli test zakończy się niepowodzeniem, w trakcie trwania czaru otrzymują modyfikator +10%x**MAG** do testów *strachu* i +5%x**MAG** do testów *grozy*. Jeśli sojusznicy wykonają udany test *magii*, lub po zadziałaniu zaklęcia oddalą się od czarodzieja na odległość przekraczającą *zasięg oddziaływania*, czar przestaje na nich działać.

OGNISTA SALAMANDRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: żywa salamandra (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** Piromanty.

OPIS: czarodziej przywołuje moc *Aqshy* i splata z niej jedną ognistą salamandrę (na każdy punkt **MAGII**), która pojawia się w odległości do **MAG**x**MAG** metrów od maga. Salamandra posiada charakterystykę żmii (ale nie dysponuje zatrutym ugryzieniem) i oprócz normalnych ran, zadają także obrażenia od ognia, sama zaś jest odporna na wszelkie ataki zadane bronią niemagiczną, a zwykła woda zadaje im 1 punkt obrażeń na każdy litr, bez względu na **WT**. Jeśli *ognista salamandra* stanie się celem zaklęcia opartego na wodzie lub znajdzie się poza *zasięgiem oddziaływania* czarodzieja, zostaje automatycznie rozproszona.

OGNISTY CIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: lont (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: Piromanta przywołuje moc *Aqshy*, dzięki której stwarza, przesuwającą się za nim ścianę ognia. Ściana ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAG**x**MAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Ściana porusza się za magiem.

DOTYK THOQQUA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek bazaltu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale Piromanta może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie test *splatania magii*.

OPIS: Piromanta wzywa moc *Aqshy*, która oplata płomieniami dłonie czarodzieja. Moc zaklęcia działa na wszystkie dotykane lub trzymane przez maga przedmioty, zadając im obrażenia, których wielkość zależy od rodzaju materiału, z którego zostały wykonane. Kamienne i metalowe przedmioty mające do 50x**MAG** *WO* zostają zniszczone, a większe zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Przedmioty wykonane z drewna zostają podpalone, otrzymując co rundę obrażenia od *ognia*.

Zaklęcie *dotyk Thoqqua* może także zostać wykorzystane w walce wręcz. Czarodziej jest traktowany wówczas tak, jakby *walczył bez broni* a jego ciosy zadają dodatkowe obrażenia od ognia, których **S** i **KO** zależy od *kategorii rozmiaru* maga (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Ponadto, moc zaklęcia pozwala czarodziejowi na przemieszczanie się w ziemi i dowolnej skale z **SZ** równą jego **MAGII**.

Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

OGNISTA KULA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: bryłka siarki (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Piromanta tworzy ognistą kulę, którą może cisnąć w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty i przedmioty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół trafionego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 5 ile wynosi **MAGIA** Piromanty, ognista kula zadaje rany *obuchowe*, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

OGNISTY PODMUCH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: sztylet z potrójnie hartowanej stali (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Piromanta ogniskuje moc i posyła K10 ognistych podmuchów w kierunku jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w jego *zasięgu działania*. Podmuchy należy traktować jako magiczne pociski o **S** 6, pociski zadają rany *obuchowe*, a od otrzymanych obrażeń w normalny sposób odejmuje się *PZ*. Minimalna liczba wyczarowanych podmuchów nie może być mniejsza od wartości **MAGII** czarodzieja.

SZKARŁATNE KAJDANY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: spopielone oczy bazyliszka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale Piromanta może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: Piromanta przyzywa czerwony Wiatr Magii, z którego splata szkarłatną wstęgę, którą może opleść dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają unieruchomione przez *szkarłatne kajdany* i do końca trwania zaklęcia są mogą poruszać się, strzelać pociskami ani robić nic innego.

ŁAŃCUCH AQSHY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: miniaturowa tarcza ze złota (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: czarodziej spowija wstęgami *Aqshy* towarzyszy tworzących z nim łańcuch połączonych rąk. W trakcie trwania czaru wszyscy zyskują odporność na ogień. Jeśli łańcuch zostanie przerwany, każda istota, która nie jest połączona (bezpośrednio lub pośrednio) łańcuchem rąk z czarodziejem, natychmiast traci magiczną odporność na ogień. *Łańcuch Aqshy* chroni przed każdym ogniem pochodzenia naturalnego, ognistymi efektami zaklęć o wymaganym *Poziomie Mocy* niższym niż 24, jak również przed ognistymi atakami istot o **SW** niższej od **SW** czarodzieja. Czarodziej może to zaklęcie rzucić tylko na siebie i on zawsze stanowi główne ogniwo łańcucha dłoni.

ŚCIANA OGNIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: porcja prochu strzelniczego (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** Piromanty, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: mag przyzywa moc czerwonego Wiatru Magii i splata go w płonącą ścianę ognia (jedną na każdy punkt **MAGII**), która pojawia się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Ściana ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAG**x**MAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Każda istota znajdująca się na drodze ognia lub próbująca przekroczyć płonącą ścianę otrzymuje obrażenia od ognia (wielkość obrażeń zależy od rozmiaru czarodzieja, zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**).

OGNISTY DECH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: łuska smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: mag zieje ogniem niczym smok rodem z legend. Zionięcie przyjmuje kształt stożka, którego rozmiar, zasięg i **SIŁA** zależy od *kategorii rozmiaru* czarodzieja (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). *Ognisty dech* należy traktować jak magiczny atak, zadający obuchowe *obrażenia*, a od otrzymanych ran w normalny sposób odejmuje się **WT** i *PZ*. Wszystkie postacie, znajdujące się w zasięgu czaru, podlegają jego działaniu. Istoty znajdujące się na granicy działania czaru mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu.

WEWNĘTRZNY OGIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka krwi czerwonego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Piromanta przyzywa moc *Aqshy* którą oplata dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Moc zaklęcia rozpala zabójczy żar w organach wewnętrznych ofiar, które w efekcie ogarniają płomienie buchające z ich ciał. Ofiary zaklęcie muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza śmierć w męczarniach, zaś udany test *magii* oznacza otrzymanie ciosu z **S** 8, przy czym wartość cechy **MAGIA** oznacza ilość lokacji dotkniętych działaniem czaru.

PŁOMIEŃ ZEMSTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: trzy krople krwi ofiary (+3)
CZAS TRWANIA: rok i 1 dzień lub do zabicia wyznaczonej osoby
OPIS: czarodziej wznieca płomień nienawiści w duszy dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*, namawiając ją do wymierzenia kary innej istocie. W trakcie rzucania zaklęcia czarodziej musi wypowiedzieć imiona obu postaci. Ofiara zaklęcia może próbować odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że obsesyjnie zaczyna myśleć o dokonaniu zemsty na wyznaczonej przez czarodzieja osobie. Nie potrafi racjonalnie uzasadnić swojej bezgranicznej żądzy zemsty, którą może zaspokoić tylko śmierć znienawidzonego wroga. W trakcie trwania czaru, ofiara czaru raz w miesiącu może próbować przełamać zaklęcie, jednak wymaga to udanego testu **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x**MAG**. Trudno ugasić raz rozpalony płomień zemsty…

PŁOMIENISTE MIECZE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szpon czerwonego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale Piromanta może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii* lub do momentu rzucenia ostatniego pocisku.
OPIS: wokół Piromanty zaczyna krążyć *gorejący miecz* (jeden na każdy punkt **MAGII**). Ognista broń traktowana jest jako magiczny miecz gilesowski z cechą oręża *druzgocący*, broń zadaje także dodatkowe obrażenia od *ognia* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Miecz może zostać wykorzystany do walki wręcz (mag otrzymuje +1 **ATAK** za każdy miecz) lub wykorzystany jako magiczny pocisk zadający *kłute* rany z **S** 8. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *PZ*. Piromanta może posługiwać się mieczem tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa)*.

SKRZYDŁA FENIKSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: pióro feniksa (+3)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** Piromanty.
OPIS: z pleców maga wyrastają ogniste skrzydła, na tyle mocne, by unieść go w powietrze. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej może latać, jednak rodzaj lotu zależy od zdolności magicznych czarodzieja. Ponadto Piromanta zyskuje +1 **ATAK** skrzydłami, traktowany jak uderzenie biczem z **S** czarodzieja oraz dodatkowe obrażenia od ognia, których wielkość zależy od *kategorii rozmiaru* maga.

Zwykli ludzie, widząc kogoś odmienionego w ten sposób, mogą uznać, że mają do czynienia z mutantem lub demonem.

MAGIA	RODZAJ LOTU
1	Czarodziej nie może latać.
2	Lata jak istota *przyziemna*.
3	Czarodziej lata jak istota *przyziemna* lub *szybująca*.
4	Mag lata jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*.

WRZĄCA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja podwójne
SKŁADNIK: fiolka krwi czerwonego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Aqshy*, którą oplata dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że moc *Aqshy* wprowadza krew ofiar w stan wrzenia, poddana mocy zaklęcia istota, natychmiast traci wszystkie punkty **ŻYWOTNOŚCI** i musi wykonać test **ODP**. Niepowodzenie oznacza śmierć w okropnych męczarniach. Ofiary, którym powiódł się test **ODP** wiją się w bólu przez ilość rund równą **MAGII** czarodzieja. Ponadto, ofiara musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza otrzymanie K3, a powodzenie 1 *Punktu Obłędu* na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.

OGNISTE ODRODZENIE FENIKSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: szczypta popiołu z feniksa (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

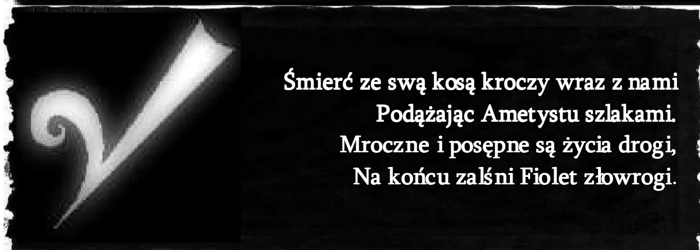
OPIS: zaklęcie to działa tylko na Piromantę, który go rzucił. Trwa przez 1 godzinę na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja. Jeśli zostanie on w tym czasie zabity - jego ciało spłonie w ognistej eksplozji (wybuch zadaje obrażenia wszystkim istotom znajdującym się w pobliżu, tak jak ma to miejsce w przypadku zaklęcia *ognista kula*) by odrodzić się w następnej rundzie z popiołów. Ponadto moc zaklęcia sprawia, że Piromanta odzyskuje na każdej lokacji +1 punkt **ŻW** na każdy punkt **MAGII** (punkty **ŻW** nie mogą przekroczyć maksymalnej wartości).

POŻOGA ZAGŁADY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 31
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: ząb smoka (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** Piromanty.

OPIS: to najbardziej niszczycielski czar w arsenale płomienistego czarodzieja. Wskazany obszar w *zasięgu oddziaływania* Piromanty zamienia się w ogniste piekło. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 10, ile wynosi **MAGIA** czarodzieja. *Pożogę zagłady* należy traktować jako magiczne pociski zadające rany *obuchowe*, a od otrzymanych obrażeń w normalny sposób odejmuje się **WT** i *PZ*. Jeśli czar trwa więcej niż jedną rundę, a objęte działaniem czaru istoty przetrwały pierwszą rundę, w każdej kolejnej, aż do zakończenia działania czaru lub śmierci, muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że po raz kolejny otrzymują obrażenia. Jest to tak potężny i niszczycielski czar, że wszyscy czarodzieje w promieniu 5xMAG kilometrów wyczuwają wywołane nim zakłócenia Eteru. Czarodzieje z Kolegium Płomienia zawzięcie ścigają tych, którzy nierozważnie zdecydowali się na rzucenie tego zaklęcia. Arcymagowie ognia słusznie uznają, że pewnych granic nie można przekraczać.

TRADYCJA ŚMIERCI:



Tradycja Śmierci to magia przemijania i ludzkiej śmiertelności. Opiera się na manipulacji *Shyish* - fioletowym Wiatrem Magii. Magistrowie tej tradycji zwani są ametystowymi czarodziejami (*Carpe Vita*) i budzą powszechny strach, w pełni zresztą uzasadniony. Mimo, że często bywają utożsamiani z nekromantami, całkiem się od nich różnią. Ametystowi czarodzieje akceptują naturalny koniec wszystkich rzeczy, podczas gdy nekromanci starają się pokonać śmierć za pomocą mrocznych zaklęć.

Wraz ze wzrostem mocy ametystowi czarodzieje stają się coraz bardziej milczący, choć wcale nie ponurzy. Unosi się nad nimi cień śmierci. Z czasem chudną i bledną, choć do końca zachowują szacunek dla wszelkiego życia i swoisty, wisielczy humor.

KOLEGIUM: Ametystu

NAZWA WŁASNA: Kapituła Ametystu

POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *SHYISH*: Ametystowi Czarodzieje, Czarodzieje Śmierci

KOLOR: *fioletowy*

SYMBOLE: Kosa, Klepsydra, Ametystowa Czaszka, Ciernista Róża

WIATR MAGII: *Shyish*

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *błyskotliwość*, *specjalna broń (bojowa - kosy)* i *zastraszanie*

SHYISH:

Shyish to Eteryczna manifestacja upływającego czasu, śmierci oraz nieuchronnego końca wszelkiego istnienia. Można ją utożsamiać z obawami w obliczu nieznanego, strachem, jaki odczuwają wszystkie istoty żywe w chwili zagrożenia, a w szczególności wobec własnej śmierci. *Shyish* to jednak również szacunek i cześć - aura, którą śmiertelnicy otaczają rzeczy uznawane za święte lub wyjątkowe.

Shyish formuje się, gdy ktoś zdaje sobie sprawę z ulotności życia, wspomina dawno minione dzieje, akceptuje swoje życie w danym jego momencie lub tęskni za wydarzeniami, jakie mają dopiero nadejść. Mówi się też, że *Shyish* to wiara, że istnieje coś większego, wspanialszego i znacznie trwalszego niż ludzkie życie - a mianowicie świat, w którym to życie rodzi się i umiera. Wiatr *Shyish* to dziwna substancja, w której wszystkie chwile tworzące ciągłość czasu współistnieją w jednym jego fragmencie.

Fioletowy Wiatr często opisywany jest jako Wiatr Czasu, gdyż wieje z przeszłości, która już przeminęła, przez teraźniejszość, która wiedzie do wszelkich zakończeń, tych nieodłącznych składowych każdego śmiertelnego żywota, w kierunku przyszłości, która doprowadza do nieuchronnej śmierci. Niektórzy przekonują, że *Shyish* to przeznaczenie, gdyż nie kontroluje wydarzeń przeszłych, teraźniejszych i przyszłych, lecz jest ich wiernym odbiciem.

Wiatr *Shyish* wieje silniej, gdy ktoś stawia czoła śmierci lub coś się kończy. Przyciągają go pola bitew oraz ludzie, którzy pogodzili się z myślą o własnej śmierci. Zjawia się na miejscach egzekucji i otula milczące cmentarze, na których bliscy opłakują i wspominają swoich zmarłych. Najłatwiej wiatr ten można zauważyć o świcie i zmierzchu - porze przemijania nocy i dnia. *Shyish* najsilniej wieje wiosną i jesienią, w porach zrównania dnia z nocą, oraz zimą i latem podczas najkrótszego i najdłuższego dnia w roku.

OPIS:

Według *Imperialnego Dekretu o Magii*, Magistrowie, którzy władają Fioletowym Wiatrem *Shyish*, zajmują się *Taumaturgią Finalizacyjną*. Termin ten został nieco sztucznie ukuty na potrzeby dekretu, gdyż powszechna nazwa Fioletowej Magii - nekromancja - była myląca i nieadekwatna.

MAGIA AMETYSTOWA:

Prawdą jest, że Magistrowie Kolegium Ametystu posiadają władzę nad zmarłymi oraz mogą sprowadzać na ludzi śmierć. Potrafią kraść wrogom dusze lub wysysać ich siły życiowe, pozostawiając pustą skorupę skóry i kości. Magistrowie Kolegium Ametystu widzą dusze i duchy błąkające się po naszym świecie oraz potrafią w ograniczony sposób komunikować się z nimi. Najpotężniejsi Magistrowie *Shyish* potrafią kontaktować się ze światem duchów i rozmawiać z duszami zmarłych, a nawet sprawić, by taka dusza przemówiła ustami czarodzieja. Jak sami jednak przyznają, władza nad duszami zmarłych nie dotyczy tych zmarłych, którzy oddali się dobrowolnie we władanie bogów Chaosu lub ich dusze zostały pożarte przez demony.

Uczeni twierdzą, że nadchodzi moment w życiu każdego człowieka, w którym przestaje on rosnąć i dojrzewać, a zaczyna starzeć się i umierać. Gdy taka chwila nadchodzi w życiu Magistrów *Shyish*, podobnie dokładnie widzą i czują, jak po kawałeczku zabiera ich śmierć, gdyż dane jest im widzieć wszystko, co przemija lub się kończy.

Magistrowie Ametystu często bywają oskarżani o nekromancję. Zarzuty takie są nieprawdziwe, a przynajmniej nie w pełni prawdziwe. Nekromanci sprzeciwiają się śmierci i nienawidzą końca życia (zwłaszcza swojego), podczas gdy Kolegium Ametystu godzi się z nieuchronnością śmierci i nie czyni nic, aby jej zapobiec. Różnica ta jest jednak zbyt subtelna dla skorych do przesądów mieszkańców Imperium, tak więc Kolegium Ametystu cieszy się bardzo złą reputacją wśród społeczeństwa - zwłaszcza, że podobieństwa do sztuki nekromancji są uderzające (chociaż praktykowanie Fioletowej Magii nie zmienia czarodzieja w żywego trupa, tak jak sprawia to zakazana Nekromancja). Słusznie przypuszcza się, że magia *Shyish* jest w pewnych sferach znacznie słabsza od zaklęć nekromantów, spaczonych i gotowych zniszczyć własne dusze, byle tylko uniknąć śmierci.

KOLEGIUM:

Kolegium Ametystu to chyba najbardziej zagadkowe i nieprzystępne bractwo czarodziei w Imperium. Swoją tajemniczością ustępuje tylko Kolegium Cienia, które od dawna dzierży tytuł najtajniejszej organizacji w królestwie. Skrytość Kolegium Ametystu stanowi wodę na młyn wyobraźni prostych ludzi i dodatkowo zwiększa niechęć społeczeństwa do Magistrów *Shyish*.

Pod względem dyscypliny, ascetyzmu oraz prostoty i surowości życia pozostają wzorem nawet dla Hierofantów Kolegium Światła. Teclis pouczył pierwszych Magistrów Kolegium Ametystu, że *Shyish* można praktykować tak długo, dopóki nie przekroczy się pewnej delikatnej granicy, za którą czai się ciemność, zło i cierpienie. Kapituła Ametystu (jak nazywają siebie Magistrowie Wiatru *Shyish*) trzyma w dłoniach władzę nad życiem i śmiercią bliźnich. Magistrowie potrafią skinieniem palca zatrzymać ludzkie serca w taki sposób, aby ofiara umarła z przyczyn wyglądających na naturalne. Mogą też odwlec w nieskończoność moment śmierci konającego lub wyssać z niego resztki życia. Najwięksi Magistrowie Kolegium potrafią ukraść ludziom duszę i zamknąć ją na wieki w swoim laboratorium.

Arcymagowie *Shyish* stają się ucieleśnieniem badanego przez siebie paradygmatu. Przestają obawiać się śmierci i starzenia. Teclis ostrzegł młodych Magistrów Ametystu, że im lepiej poznają naturę śmierci i im bardziej urosną w magiczną siłę, tym większa zacznie ich ogarniać pokusa, by przedłużyć własne życie. Chociaż manipulowanie magią wyraźnie wydłuża życie czarodzieja, pragnienie poznania zakazanej Nekromancji i odnalezienie *Formuły* wiecznego życia jest olbrzymie, zwłaszcza dla niedoświadczonych Magistrów. Nic dziwnego, że Kolegium Ametystu z brutalną bezwzględnością eliminuje wszystkich uczniów, którzy choćby przelotnie zainteresowali się magią czarnoksięską. Owi nieszczęśnicy, bez względu na to, czy rzeczywiście poznali jakieś tajniki zakazanych Tradycji, są natychmiast usuwani z Kolegium, a następnie unicestwiani w straszny i bezlitosny sposób.

Warto nadmienić jednak, że proces selekcji kandydatów na uczniów Kolegium Ametystu jest niezwykle staranny. Kandydaci poddawani są szczegółowej indoktrynacji i nieustannemu nadzorowi. W rezultacie, bardzo rzadko dochodzi do zdrad. W ciągu ostatnich dwustu lat, arcymagowie Kolegium Ametystu zaledwie cztery razy łączyli swoje siły, aby wytropić i zniszczyć renegata Kolegium. Poszukiwania prowadzone były, rzecz jasna, w absolutnej tajemnicy Nikt nie podejrzewał istnienia renegatów, nawet łowcy czarownic ani Kolegium Cienia. W każdym z czterech przypadków renegat został schwytany, a następnie zniszczony w absolutnie bezlitosny i okrutny sposób. Dowody przestępstw i winy zdrajcy były pieczołowicie niszczone lub ukrywane. Ciała ofiar znikały, a tajemnicze zgody ewentualnych świadków

składano na karb przyczyn naturalnych, wypadków lub zbrodni znanych oprychów, a niezwykłe obumieranie roślin domowych i mchu na ścianach domów tłumaczono nagłą plagą robactwa lub wczesnymi mrozami.

Najkrótsze polowanie na renegata trwało kilka dni, najdłuższe zaś kilka lat. Jednak nikt jeszcze nie zdołał uniknąć gniewu arcymagów Kolegium Ametystu.

Brutalność metod jest jednak podyktowana bardzo realnym zagrożeniem. Magister *Shyish*, który pozna zakazane sztuki nekromancji, może stać się niezwykle potężnym i groźnym wrogiem Imperium. Jednak największe zagrożenie dla samego Kolegium stwarzają nie tyle sami renegaci, co raczej wszelka nieczystość ducha i myśli Magistrów. O ile większość czarodziei pozostałych Kolegiów charakteryzuje się pewnym ekscentryzmem i jest to, w zależności od Kolegium, fakt uciążliwy bądź zabawny, o tyle ewentualne szaleństwo Magistra Ametystu byłoby zdarzeniem straszliwym.

Mimo braku dowodów, Magister Patriarcha Reiner Starke z Kolegium Cienia podejrzewa, że olbrzymia magiczna bitwa stoczona osiemdziesiąt lat temu w pobliżu Kolegium Płomienia, w wyniku której zniszczona została cała dzielnica Altdorfu, zapoczątkowana została zaklęciami rzucanymi przez oszalałego Magistra Ametystu toczącego walkę z arcymagami własnego Kolegium. Nie wiadomo, czy Starke poszukuje dowodów w tej sprawia, gdyż nigdy publicznie nie wspomniał o swoich podejrzeniach. Dumne jak zawsze Kolegium Płomienia odmawia komentarza w tej sprawia, choć oczywiste jest, że dzielnica nie mogła doszczętnie spłonąć bez wydatnej pomocy Piromantów Kolegium Płomienia. Starke podejrzewa, że Kolegium *Shyish* jest potężniejsze, a zaklęcia znacznie silniejsze, niż to się wydaje czarodziejom innym Kolegiów. Starke nie zrobi jednak niczego, co mogłoby doprowadzić do rozłamu lub wojny pomiędzy Kolegiami, gdyż Altdorf z pewnością by tego nie przetrwał.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Podobnie jak inne Kolegia, Kolegium Ametystu ma obowiązek posyłać swoich Magistrów do służy w Armii Imperialnej. Także zamieszkujące okolice Sylvanii bogate rody (lub lokalne władze) często zwracają się o pomoc do Magistrów *Shyish*, aby zapobiegli poczynaniom czarnoksiężników i wampirów, szczególnie zaś przypadkom praktykowania nekromancji i sanguimancji. Dzięki mocom i nieustannej pracy Czarodziei Ametystu, chłopi mogą spać spokojnie, gdyż ich zmarli przestają powracać nocami do wiosek. Tylko tam, na pograniczach Sylvanii, lęk przed Kolegium Ametystu ustępuje szacunkowi dla ich mocy i podejmowanego wysiłku.

MAGISTROWIE SHYISH:

Magistrowie Ametystu noszą szaty w kolorze fioletu, chociaż wielu równie chętnie wybiera czerń. Zamiast korzystać z czarodziejskiej laski, często wspierają się na ostrej jak brzytwa kosie. Kosa ta nie jest zwykłym, chłopskim narzędziem rolnym, lecz kunsztownie zdobioną bronią i symbolem rangi Ministra. U pasów Magistrów *Shyish* często wiszą wyschnięte ludzkie kości, które symbolizują nieuchronne przemijanie żywotów. Widnieją na nich runy i symbole Kolegium, a w szczególności powszechnie rozpoznawane klepsydry i ciernistе róże.

Bez względu na to, jak wyglądali kandydaci przed wstąpieniem do terminu Kolegium Ametystu, długie godziny spędzone na nauce oraz bliski kontakt z magicznym Wiatrem *Shyish* sprawiają, że Magistrowie Ametystu są kościści i bladzi. Regułą jest też, że czarodzieje ametystu golą głowy i całe ciało, tym bardziej upodobniając się do kościotrupów.

MENTALNOŚĆ:

Magistrowie Kolegium Ametystu są związani ze śmiercią i wszelkiego rodzaju kresem istnienia. W kręgach uczonych słyną z dość osobliwej postawy, gdyż nigdy nie rozpoczynają nowych badań lub projektów, natomiast uwielbiają je kończyć. Mówi się, że w każdej dyskusji to właśnie Magister Kolegium Ametystu ma ostatnie słowo.

Doświadczeni Magistrowie *Shyish* są małomówni i zamknięci w sobie, choć rzadko bywają ponurzy lub nieszczęśliwi. Nie oczekują od życia niczego, a zatem życie ich nie rozczarowuje. Magistrowie Ametystu odzywają się rzadko, jednak ich sarkastyczne i wisielcze poczucie humoru zdążyło już przejść do legendy.

Magistrowie Kolegium Ametystu są całkowicie pozbawieni ambicji. Być może właśnie z tego powodu żaden z nich, pomimo potęgi swoich zaklęć, nigdy nie został Najwyższym Patriarchą Kolegiów Magii. Obojętni i opanowani, Magistrowie Ametystu wykazują zawsze żelazną konsekwencję, a w czasie poszukiwań renegatów lub nekromantów absolutny brak współczucia, litości i lęku.

UCZNIOWIE:

Magistrowie Ametystu przyjmują do terminu niewielu uczniów. Od kandydatów wymagają przejścia surowych testów i złożenia uroczystych przysiąg.

Uczniowie Kolegium mają obowiązek przekazać bractwu cały swój doczesny dobytek, w tym prawa spadkowe. W rzadkich wypadkach uczniowi pozwala się zachować jakieś osobiste przedmioty, jednak w ogólności Kolegium dba o to, aby wstąpienia do bractwa było dla nowicjusza niczym śmierć - przejściem w zupełnie nowy etap egzystencji. Stare życie musi zostać odrzucone i zapomniane.

Do Kolegium Ametystu trafia wielu nowicjuszy Morra. Nie jest to niczym dziwnym, gdyż od dawna wiadomo, że kapłani boga śmierci są niezwykle wrażliwi na przepływy Fioletowego Wiatru Magii. Zawirowania *Shyish* towarzyszą wielu kapłańskim rytuałów Morra, choć fakt ten jest z uporem ignorant przez kapłanów pozbawionych daru *wiedźmiego wzroku*. Kapłani i nowicjusze, którzy przejawiają talent ewidentnie nie pochodzący od boga śmierci, uznawani są za przeklętych, a przynajmniej nie nadających się do wykonywania posługi Morra na tym świecie. Rozczarowani takim traktowaniem, wrażliwi na magię kapłani Morra zazwyczaj słyszą dziwny zew, któremu rzadko potrafią się oprzeć, a który wiedzie ich wprost do Kolegium Ametystu.

Nauka w Kolegium Ametystu jest organizowana przez mentorów, lecz szczegóły terminu uczniowskiego pozostaję nieznane.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Obywatele Altdorfu, podobnie jak mieszkańcy całego Imperium, na ogół unikają Magistrów Ametystu. Co prawda, zdarzają się osoby, które są gotowe zaryzykować wszystko, aby choć raz zamienić kilka słów z ukochanym zmarłym lub poznać jego tajemnice, jednak są to wyjątkowe przypadki. Jednak w mniemaniu większości osób Magistrowie Kolegium Ametystu wciąż noszą piętno czarodziei-nekromantów.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Kolegium Ametystu położone jest w pobliżu rzekomo nawiedzonego cmentarza w Starym Altdorfie, na którym w czasie Czarnej Plagi, w pośpiechu i bez jakichkolwiek obrzędów pochowano tysiące ofiar plagi. Kilka ulic dalej mieści się główna świątynia Morra, a pomiędzy tymi dwoma ponurymi budowlami urzędują grabarze, kamieniarze sprzedający nagrobki, gildie żałobników oraz prawnicy specjalizujący się w sprawach spadkowych. Stoi tu niewiele zamieszkałych domów. Mało kto decyduje się mieszkać w tak odpychającej i przygnębiającej okolicy. Nawet żebracy i opryszkowie unikają ulic Starego Altdorfu. Nieliczni mieszkańcy wydają się odporni na złą sławę tego miejsca, nie są jednak nekromantami (wbrew obiegowej opinii), gdyż żaden nekromanta nie odważyłby się choćby zbliżyć do dzielnicy, w której rezydują dwie najbardziej mu wrogie organizacje - Kult Morra i Kolegium Ametystu.

Budynek Kolegium - z ciemnego kamienia i bogato zdobiony - został wzniesiony w starym stylu, który doskonale podsyca obawy zwykłych ludzi wobec Magistrów Śmierci. Okna i drzwi wieńczą łuki, framugi są wysokie i wąskie, a w niszach umieszczonych w ścianach budynku stoją kamienne posągi. Obrzeży dachy pilnują groteskowe gargulce. Z głównego masywu budowli wznoszą się wysokie wieże, zwieńczone iglicami i zamieszkane przez tysiące nietoperzy. Co noc o zmierzchu, zwierzęta ta opuszczają swoje kryjówki, rozlatując się we wszystkie strony świata. Ich stada przypominają czarny, skórzany płaszcz, który zakrywa niebo i zachodzące słońce. Nietoperze te wydają się jedynymi żywymi istotami zamieszkującymi Kolegium. Niezwykle rzadko widuje się ludzi wchodzących lub opuszczających tereny Kolegium. Znajdą się tacy, którzy przysięgali, że obserwowali Kolegium przez całą dobę i nikt nie stanął w jego otwartych bramach. Nawet w nocy rzadko kiedy w oknach budynku zapalają się światła, choć chodzą słuchy, że pomiędzy wieżami Kolegium przelatują bezgłośnie blade zjawy.

Wejście do Kolegium Ametystu zawsze stoi otworem. Jest to kamienny portal, wsparty na dwóch kolumnach: szarej i czarnej - symbolizujących przejście między życiem a śmiercią. Na zwieńczeniu portalu wyryte są symbole Kolegium - pośrodku widnieje klepsydra, a obu jej stron strzegą wyrzeźbione z ametystu czaszki. Całość dekorują ciernistе róże. Na każdej z kolumn widnieje wykuta w kamieniu ozdobna kosa. Same wrota nie są dokładną kopią bram do świątyni Morra, lecz podobieństwo jest uderzające. Odwiedzającym Kolegium gościom mają przypominać o śmierci i nieuchronnym przemijaniu.

Choć większość zdrowych na umyśle ludzi trzyma się z dala od Kolegium Ametystu, często słyszy się o odważnych złodziejach lub ulicznikach, którzy zapuścili się w korytarze budowli. Większość opowieści o tych wyprawach jest bardzo podobna. Budynek wydaje się opuszczony i pachnie zeschniętymi ziołami, lecz nie zgnilizną i zepsuciem jak twierdzą ignoranci. W głąb Kolegium biegnie wiele ciemnych korytarzy o ścianach dekorowanych purpurowymi i fioletowymi draperiami, a na podłogach zalega gruba warstwa kurzu, który pod stopami intruzów unosi się w duszące obłoki. Z korytarzy odchodzi wiele otwartych przedsionków, jednak wszystkie prowadzą do pustych pomieszczeń, w których stare, ciemne meble stoją przykryte grubym całunem pajęczyn. W Kolegium można natknąć się na truchła szczurów, pająków i nietoperzy, lecz nikt nie spotkał tam żywej istoty. Kolegium Ametystu wygląda tak jakby zostało opuszczone wiele lat temu. Cały budynek pogrążony jest w nienaturalnej ciszy, a gęste i duszne powietrze wydaje się tłumić wszelkie odgłosy. W wielu pokojach znajdują się małe ołtarzyki ku czci Morra i to chyba najbardziej wyprowadza z równowagi intruzów. Im dłużej ktoś przebywa w Kolegium, tym większe nachodzi go uczucie przerażenia, aż w końcu ucieka, zazwyczaj krzycząc ze strachu.

Niektóre opowieści są jednak inne. Podobno niektórzy intruzi podczas swoich wypraw do Kolegium dostrzegali nagle dzierżącego kosę Magistra, odzianego w fioletowe szaty. Ci nieszczęśnicy (lub wybrańcy, w zależności od punktu wiedzenia) tego samego dnia rozpoczynali swój termin w Kolegium Ametystu. Jeśli nie okazali się godni rangi Magistra, ginęli bez śladu.

Oficjalnie zaproszeni goście oraz posłańcy wiedzą, że należy czekać przed bramą Kolegium. Przy wejściu znajduje się stary, mosiężny dzwonek. Na którego głos pojawia się zakapturzony odźwierny. Posłańcy muszą zawierzyć mu listy lub przekazać wiadomość. Goście przybywający ze sprawą do danego Magistra muszą zaczekać, aż do nich wyjdzie. Odźwierny nigdy nie opuszcza terenu budynku. Niecierpliwy przybysz, który przepchnie się obok odźwiernego w głąb budynku, znajdzie się w opisanym powyżej labiryncie opuszczonych korytarzy. Dla osób stojących na zewnątrz, szybko zniknie w

cieniach. Natomiast nieporuszony odźwierny pozostanie w progu, cały czas milcząc.

Jedynie członkom Kolegium Ametystu wolno wchodzić na teren uczelni bez zaproszenia Wolno im też przyprowadzać gości. Magistrowie mogą też wedle woli, wchodzić do opuszczonego, widmowego budynku. Właściwe Kolegium na pierwszy rzut oka nie różni się od swego widmowego odpowiednika - puste, ciemne korytarze również zdobią purpurowe i fioletowe draperie. Prawdziwe Kolegium nie jest jednak zakurzone, a zamknięte na klucz drzwi prowadzą do zamieszkalych komnat. Największą różnicą jest oczywiście fakt, że w prawdziwym Kolegium mieszkają magistrowie, chociaż rzadko można ich spotkać na korytarzach. Prywatne komnaty mieszczą się na piętrach, na które prowadzą spiralne klatki schodowe. Wyżej położone są biblioteki, pracownie oraz pokoje kontemplacji. Chociaż w prawdziwym Kolegium również panuje cisza, nie jest aż tak przytłaczająca jak ta, która wyprowadza z równowagi intruzów w widmowych korytarzach, a ołtarzyki ku czci Morra są starannie zadbane, chociaż Magistrowie zaprzeczają, że są wyznawcami boga śmierci.

Wystrój prywatnych komnat Magistrów zależy od ich gustów. Dominują ciemne barwy i symbole Kolegium. W prawie wszystkich komnatach znaleźć również można żywe rośliny lub zwierzęta - w szczególności popularne są kruki, gawrony, szczury, pustułki oraz koty. Obcując z całkowicie zależnym od nich zwierzęciem, Magistrowie Ametystu przypominają sobie, że walczą o prawo wszystkich istot do naturalnego życia i naturalnej śmierci. Świadomość wagi tej misji pomaga im stawiać opór pokusie sięgnięcia po zakazane sztuki nekromancji.

Goście Kolegium przybywają tu zazwyczaj w jednym tylko celu, a mianowicie, aby spotkać się z jednym z Magistrów. Jest ich tak niewielu, że nawet wędrowni czarodzieje posiadają na terenie uczelni swoje prywatne pokoje. Wielu Magistrów Ametystu nigdy nie zatrzymuje się na noc poza budynkiem Kolegium, gdyż przeszkadza im niegościnność uprzedzonej wobec ich osób społeczności Imperium.

Widmowe korytarze Kolegium często służą mniej uczciwym mieszkańcom Altdorfu za miejsce tajnych spotkań. Ze względu na magię tego miejsca nikt nie może ich podsłuchać, oprócz oczywiście Magistrów Ametystu, a oni rzadko przejmują się nie związanymi z magią czynami śmiertelników. Jednak próba wprowadzenia się na stałe do widmowych korytarzy spotka się z bezwzględną reakcją Kolegium, które starannie dba o swój przerażający wizerunek.

OSOBISTOŚCI:

VIGGO HEXENSOHN, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM AMETYSTU

Po Imperium krąży opowieść, według której Magister Patriarcha Viggo Hexensohn był kiedyś kapłanem Morra, który opuścił swoją świątynię w mieście Waldenhof, stolicy Sylvanii.

Jeśli wierzyć tej historii, w Waldenhof Hexensohn był zbyt często świadkiem przerażających wydarzeń - powstających z grobu zmarłych, ożywionych nieczystą potęgą Kamienia Przemian. Pomimo szczerych i nieustannych wysiłków kapłanów Morra, poświęcanie miejsc pochówku nie przynosiło żadnych rezultatów. Z tego powodu Hexensohn porzucił posługę Morra, utraciwszy wiarę we władzę swojego boga nad domeną śmierci, przynajmniej w przeklętej krainie Sylvanii.

Decyzję przypieczętował widok śmierci pogodnego mentora Hexensohna, którego rozszarpały ożywione zwłoki jednego z braci kapłanów, uprzednio wyłożone na katafalk i przygotowywane do ostatniego namaszczenia. W tym momencie Hexensohn utracił wiarę, lecz zyskał coś równie cennego. Jego oczom nagle ukazały się wici czarno-fioletowej energii, kontrolującej ruchy bezmyślnego zombie i zmuszające go do wyszarpywania wnętrzności starego kapłana. Intuicyjnie i bez chwili wahania, Hexensohn zmusił pasma fioletowej energii, aby opuściły zombie i skoncentrowały się w jego dłoni. Pod dotykiem *Shyish*, Hexensohn doznał magicznego oświecenia, jednak zaraz potem otoczyła go czarna mgła i padł na posadzkę, wymiotując i rzucając się w konwulsjach. Na szczęście, pozbawiony energii magicznej zombie padł bez ruchu. Tego dnia Hexensohn uświadomił sobie, że jego przeznaczenie związane jest z Kolegium Ametystu, a nie z Kultem Morra.

O ile wiadomo, Hexensohn sprawuje urząd Patriarchy od około sześćdziesięciu lat. Nie ujawnił ile dokładnie ma lat, nie sposób też tego poznać po jego twarzy. Podczas swoich sporadycznych podróży Hexensohn ubiera się w czarne szaty, a na wierzch narzuca ciężki płaszcz z kapturem. Bez wątpienia jest najpotężniejszym Magistrem Kolegium Ametystu, jednak nie istnieje sposób, by naocznie przekonać się o rozmiarach jego potęgi, a przynajmniej taki, który nie doprowadziłby do śmierci i cierpienia na szeroką skalę. Hexensohn roztacza wokół siebie namacalną wręcz aurę strachu.

Hexensohn opuszcza Kolegium Ametystu wyłącznie po wtedy, gdy udaje się na naradę na dwór Imperatora. Plotki głoszą, że brał udział w polowaniu na ostatniego renegata Kolegium i osobiście go zniszczył. Jednak te wieści nigdy nie zostały potwierdzone.

ZAKLĘCIA TRADYCJI ŚMIERCI:

MUMIFIKACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: świeży owoc (+1)
CZAS TRWANIA: 1 dzień na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarodziej wypełnia zwłoki mocą *Shyish*, na pewien czas powstrzymuje proces gnicia znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* martwych ciał (liczba zwłok, na które oddziałuje rzucane zaklęcie równa się wartości **MAGII** czarodzieja). W trakcie trwania zaklęcia poddane *mumifikacji* zwłoki nie mogą zostać ożywione za pomocą magii nekromanckiej.

SŁOWA POCIECHY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: klepsydra (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej wypowiada pocieszające słowa, które koją smutek osoby cierpiącej z powodu śmierci kogoś bliskiego. Zaklęcie powstrzymuje efekty *strachu*, *grozy* lub obłędu, wywołanego przez to tragiczne zdarzenie.

WIZJA ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: garść ziemi zebranej z mogiły (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej widzi duchy i zjawy, normalnie niewidoczne dla zwykłych ludzi. Obserwując śmierć żywej istoty, czarodziej może dostrzec duszę opuszczającą martwe ciało.

POSŁANIEC ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: ostry nóż (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: ametystowe wstęgi wiatru *Shyish* spowijają czarodzieja. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do wszystkich testów *zastraszania*.

ŚMIECH ŻNIWIARZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: czaszka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: z gardła ametystowego czarodzieja wydobywa się przerażający, ścinający krew w żyłach śmiech, obejmujący obszar o promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Czarodziej wzbudza *grozę* w istotach, których rozmiar jest mniejszy i *strach* we wszystkich pozostałych. Efekt zaklęcia nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne* takie jak demony i ożywieńce.

ZASKLEPIENIE RANY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: chleb i pajęczyna (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej dotykając rany zatrzymuje wypływającą z niej krew, dzięki czemu ranny nie musi wykonywać testów w tabeli **NAGŁEJ ŚMIERCI**. Czar nie przywraca żadnych punktów **ŻYWOTNOŚCI**. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Adept nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

DOTYK ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dwa miedziane pensy (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej dotyka ciężko rannej osoby, pomagając jej umrzeć. *Dotyk śmierci* zabija dowolną istotę, która ma 0 punktów **ŻW** na korpusie lub głowie i otrzymała przynajmniej jedno *trafienie krytyczne*. Jest to czar dotykowy, który działa na potwory, zwierzęta, bohaterów niezależnych i bohaterów graczy. Dusze odesłane w ten sposób są odporne na czary typu *ostatnie chwile*, ale zwłoki wciąż można ożywić dzięki sztuce nekromancji. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Czarodziej nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

OSTATNIE CHWILE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dziób kruka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: ametystowy czarodziej splata moc *Shyish* i przenika nią pamięć zmarłej istoty. Dzięki mocy zaklęcia czarodziej może przeżyć ostatnie K10 minut (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) zmarłej istoty. Czarodziej przeżywający śmierć istoty musi wykonać test **SW**. Nieudany oznacza, że otrzymuje on K6 *Punktów Obłędu*. Zaklęcie działa jedynie wtedy, gdy zostało rzucone na ciało istoty, która zmarła nie dawniej niż 1x**MAG** tygodni temu.

KOSA ŻNIWIARZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: miniaturowa żelazna kosa (+1)

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.

OPIS: w ręku czarodzieja pojawia się kosa stworzona z ametystowej energii. Jest to broń magiczna z cechą oręża *szybki*. Ponadto władający kosą czarodziej otrzymuje dodatkowo modyfikator +5%x**MAG** do **WW**. Czarodziej może posługiwać się kosą tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa).*

STREFA ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: święta relikwia (+2)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** adepta, lub do momentu gdy czarodziej się poruszy.

OPIS: czarodziej sięga po *Shyish*, fioletowy Wiatr Magii i splata z niego magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów wokół siebie. Adept może zakazać wstępu wszystkim ożywieńcom (włącznie z istotami eterycznymi) do tej strefy. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Utrzymując *strefę życia* czarodziej nie może rzucać żadnych innych zaklęć. Obszar strefy nie może się nakładać na obszar żadnej innej strefy. Jeśli inna strefa (stworzona przez innego maga) dotknie lub nałoży się na *strefę życia*, *obie* są natychmiast rozpraszane.

KLĄTWA ZŁODZIEI GROBOWCÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: 1 minuta

SKŁADNIK: ziemia z rozkopanego grobu (+2)

CZAS TRWANIA: 1 rok

OPIS: czarodziej musi rzucić to zaklęcie w pobliżu grobu (także krypty lub grobowca) lub zwłok. Jeśli w trakcie trwania czaru ktoś zbezcześci zwłoki lub okradnie grób, pada ofiarą klątwy. Otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*, a także na 1x**MAG** tygodni otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do **INT**, **SW** i **OGD**.

OSŁABIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: kropla krwi myszy (+2)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej obejmuje mocą zaklęcia dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*, wszystkie żywe istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii.* Nieudany test oznacza, że na czas trwania zaklęcia **K** i **ODP** poddanych działaniu zaklęcia istot maleje o połowę (zaokrąglając w dół), a wszelkie negatywne modyfikatory do **SZ** przyznawane z racji przekraczania *przeszkód terenowych*, *trudnego terenu* i *obciążenia* są podwajane.

POSŁANIEC ZE SNU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: 1 minuta

SKŁADNIK: kłębek wełny (+1)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej objawia się we śnie wybranej istoty. Wizja trwa tyle minut ile wynosi **MAGIA** czarodzieja. W tym czasie czarodziej może przekazać dowolną wiadomość. Odbiorca musi być osobą, którą czarodziej spotkał osobiście lub, którą widzi, jeśli *podróżuje poza ciałem*, musi rozumieć język, w którym przemawia mag i, oczywiście musi spać w momencie rzucenia zaklęcia.

STREFA UKRYCIA PRZED UMARŁYMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: zwierciadło (+2)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, lub do momentu w którym czarodziej się poruszy.

OPIS: zaklęcie tworzy magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w której centrum znajduje się czarodziej. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy stają się niewidzialne dla wszystkich ożywieńców oraz istot eterycznych.

Czarodziej, podtrzymujący zaklęcie nie może w tym czasie rzucać innych czarów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

ODRĘTWIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: ćwiek z żelaza skuwanego na zimno (+2)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** czarodzieja

OPIS: czarodziej wskazuje dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania.* Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że do końca trwania zaklęcia jedna z kończyn istoty (według wyboru rzucającego zaklęcie czarodzieja pozostaje bezwładna)s.

UPŁYW LAT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: niewielka klepsydra (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej sprawia, że jeden niemagiczny przedmiot (*Wartość Obciążenia* nie może przekroczyć wartości 100x**MAG** czarodzieja) starzeje się i niszczeje. Przedmioty *kiepskiej* i *zwykłej* jakości rozpadają się w pył. Przedmioty *dobrej* jakości stają się przedmiotami *kiepskiej* jakości, natomiast przedmioty *najlepszej* jakości zmieniają się w przedmioty *zwykłej* jakości. *Upływ lat* jest zaklęciem dotykowym. Więcej informacji na temat *Wartości Obciążenia* znajduje się w **ROZDZIALE I: EKWIPUNEK**. Jeśli przedmiot trzymany jest przez właściciela, lub znajduje się w jego posiadaniu musi on wykonać udany test *magii* by uniknąć efektów zaklęcia.

UŚCISK IYRTUSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: kajdany (+2)

CZAS TRWANIA: do momentu zranienia czarodzieja

OPIS: zaklęcie przywołuje moc *Shyish*, która spowija ręce czarodzieja ametystowym blaskiem i pozwala mu zadawać rany samym dotykiem. Aby trafić w cel czarodziej testuje swoją **WW**, ignorując standardowy modyfikator *walki bez broni*. Po udanym *trafieniu*, mag zadaje ofierze obrażenia ze swoją **S**. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*. W czasie trwania zaklęcia, czarodziej nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone.

ZNIEDOŁĘŻNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: wełniana rękawica z jednym palcem (+2)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przyzywa potężną moc *Shyish* i spowija nią dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania.* Wszystkie istoty żywe w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii.* Nieudany test oznacza, że na czas trwania czaru otrzymują modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich *cech głównych.*

AKCEPTACJA PRZEZNACZENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: akcja podwójne

SKŁADNIK: gwóźdź z trumny (+2)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej sprawia, że wszyscy jego towarzysze znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, po nieudanym teście *magii* przestają bać się śmierci. W trakcie trwania czaru są odporni na *oddziaływania psychologiczne*. Czarodziej nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

UKOJENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: ludzka czaszka (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej przyzywa ametystowy Wiatr Magii, którego pasma oplątują dowolną *istotę eteryczną* znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Istota musi wykonać test *magii.* Niepowodzenie oznacza, że *istota eteryczna* uświadamia sobie, że jest tylko duchem (otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do **WW**, a w następnej turze może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*). W następnej rundzie *istota eteryczna* musi wykonać test *magii* z tymi samymi konsekwencjami. Jeśli także następny (trzeci z rzędu) test *magii* okaże się nieudany, dusza istoty odzyskuje spokój i odchodzi w zaświaty.

OBSERWACJA ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: okulary (+2)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.

OPIS: oczy czarodzieja spowija moc fioletowego Wiatru Magii, dzięki czemu ametystowy mag zyskuje zdolność odróżniania żywych od zmarłych. W trakcie trwania czaru mag dostrzega i rozpoznaje w granicach *zasięgu oddziaływania* wszystkie istoty lekko, ciężko i bardzo ciężko ranne. Rozpoznaje także ożywieńców i inne nieożywione istoty, takie jak golemy czy żywiolaki. Moc zaklęcia *obserwacja śmierci* udaremnia zaklęcia i zdolności pozwalające udawać śmierć, takie jak na przykład *udawanie śmierci*.

LODOWATY UŚCISK ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: różana łodyga z kolcami (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: ametystowy czarodziej oplata lodowatymi strumieniami *Shyish* dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii.* Nieudany test oznacza, że zostają *unieruchomione*. Na początku swojej tury każda z ofiar może ponownie spróbować odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test *magii.* Ofiary zaklęcia pozostają *unieruchomione* do momentu wykonania udanego testu *magii*.

MARMUROWA SKÓRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: okruch marmuru (+2)

CZAS TRWANIA: do momentu zranienia czarodzieja

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Shyish*, która spowija jego ciało ametystowymi pasmami. Moc zaklęcia nadaje ciału twardość marmuru. Na czas trwania zaklęcia **WT** czarodzieja (ale nie **ODP**) zostaje podwojona.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

WYSSANIE ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka wypełniona krwią (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej sięga strumieniem mocy w stronę dowolnego żywego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Wysysa z niego energię życiową, wykorzystując ją do uzdrowienia własnego ciała. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że, na losowo określonej lokacji, natychmiast traci K6 punktów **ŻW** na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, bez względu na **WT** i noszoną zbroję. Punkty te są dodawane do **ŻW** czarodzieja, nie mogą jednak przekroczyć wartości maksymalnych. Pozostałe punkty są stracone, choć istota, która stała się celem zaklęcia otrzymuje pełną sumę obrażeń. *Wyssanie życia* nie działa na ożywieńców i demony. Czarodziej może także przekazać wyssane punkty życia dowolnej istocie znajdującej się w jego *zasięgu oddziaływania*, musi ona wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem istota otrzyma wyssane punkty **ŻW**, jeśli test zakończy się sukcesem punkty są stracone choć ofiara zaklęcia odnosi obrażenia.

PAMIĘĆ O NIEUNIKNIONYM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: czaszka mniejszego herosa (+2)

CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja

OPIS: magister *Shyish* przyzywa moc fioletowego Wiatru Magii i oplata nią dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że umysł nieszczęśnika opleconego wstęgami *Shyish* zostaje przygnieciony świadomością własnej śmiertelności i kruchości. Ofiara zaklęcia otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**Mag** do wszystkich testów *cech głównych* wykonywanych w trakcie trwania zaklęcia.

Pamięć o nieuniknionym nie działa na zwierzęta, demony i ożywieńców. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

OSTATNIE SŁOWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: skrawek papieru welinowego (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej może zadać jedno pytanie na każdy punkt cechy **MAGIA**, odchodzącej w zaświaty duszy zabitej istoty, która znajduje się w jego *zasięgu oddziaływania*. Czarodziej musi rzucić czar w ciągu 1x**MAG** minut od momentu śmierci. W przeciwnym razie dusza zdąży odejść do królestwa Morra. Zapytana dusza nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi. Zaklęcie nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak ożywieńcy i demony.

STRAŻNICY ZANDOXA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka krwi dzikiego psa (+2)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja

OPIS: po zakończeniu rzucania zaklęcia, wokół czarodzieja pojawiają się ametystowe cienie, z których formuje się cień jednego dzikiego psa, zwanego *Strażnikiem Zandoxa* (na każdy punkt **MAGII**). Magiczny strażnik pojawia się w odległości do **MAG**x**MAG** metrów od maga i posiada charakterystykę bojowego psa. Strażnik oprócz normalnych ran, raz na turę automatycznie rzuca zaklęcie *dotyk śmierci*.

DO OSTATNIEGO TCHU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: fiolka z substancją balsamiczną (+2)

CZAS TRWANIA: liczba rund równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przyzywa moc, która powstrzymuje na chwilę nieuniknioną śmierć. Wszyscy towarzysze czarodzieja znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że walczą jak natchnieni, czując, że są nieśmiertelni. Jeśli w trakcie trwania czaru otrzymają śmiertelną ranę, śmierć zostanie odwleczona do momentu wygaśnięcia zaklęcia. Efekty zaklęcia nie działają na rzucającego je czarodzieja.

KOSIARZ UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: ostrze srebrnej kosy (+2)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdą godzinę usuwanych wspomnień, ale czarodziej w dowolnym momencie może przerwać działanie czaru.

OPIS: czarodziej splata z fioletowego wiatru magii gęstą sieć, którą sięga w kierunku dowolnej żywej istoty. Zaklęcie jest czarem *dotykowym*, a ofiara musi wykonać test *magii*. Udany test oznacza, że udało się jej odeprzeć działanie zaklęcia. Natomiast nieudany test oznacza, że ametystowy czarodziej wdziera się do umysłu istoty, z którego może usunąć wspomnienia dowolnych **MAG**x**MAG** godzin i przenieść je do własnej pamięci. Czarodziej wykonuje test **INT** przeciwstawny **SW** ofiary, na każdą godzinę wspomnień, które próbuje usunąć. Jeśli czarodziej wygra test, usuwa wspomnienia z pamięci ofiary i przenosi je do własnego umysłu. Działanie zaklęcia jest bardzo bolesne dla ofiary, w każdej rundzie musi ona wykonać udany test **ODP** lub otrzyma jeden punkt obrażeń (głowa), bez względu na **WT** i noszony pancerz, musi także wykonać udany test **SW** lub otrzyma jeden *Punkt Obłędu*. Napływ cudzych wspomnień sprawia, że czarodziej musi wykonać udany test **SW** lub otrzyma 1 *Punkt Obłędu*. Udany test ofiary oznacza, że pokonuje ona działania czarodzieja i przerywa działanie czaru. W trakcie trwania zaklęcia, zarówno czarodziej jak i ofiara czaru traktowane są jak *cel nieruchomy*, ponadto żadne z nich nie zdaje sobie sprawy z tego, co się wokół nich dzieje.

ROZKŁAD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: zarodniki pleśni, zamknięte w glinianej fiolce (+3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Shyish*, która rozchodzi się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie przedmioty wykonane z materiałów organicznych (np. drzewce włóczni, wyprawiona skóra, wełniany płaszcz) gniją i zamieniają się w pył. Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na ubrania lub zbroję noszoną przez dowolną istotę, może ona wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że udało się jej uniknąć działania czaru.

Zaklęcie nie działa na istoty żywe i magicznie ożywione, z jednym wyjątkiem - znajdujące się w *zasięgu działania* zombie zaczynają gnić i stają się natychmiast szkieletami o normalnych cechach szkieleta.

KRADZIEŻ ODDECHU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: zapieczętowana fiolka, z której odessano powietrze (+3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja

OPIS: z oczu, uszu, nosa i ust ametystowego czarodzieja sączy się fioletowa mgła, która spowija dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**), znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że moc zaklęcia wysysa tlen z ciała ofiary, która dusząc się pada na ziemię. W każdej rundzie trwania zaklęcia, ofiara musi wykonać udany test **ODP** lub, na losowo określonej lokacji, straci K4 punkty **ŻW** (na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja), bez uwzględnienia **WT** i ewentualnych *PZ*. Do końca trwania zaklęcia ofiara traktowana jest jak *cel spętany*.

KRZYK BANSHEE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: zapieczętowana fiolka, w której zamknięto oddech dzieciobójczymi (+3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: dzięki mocy *Shyish* Magister Śmierci może wydać z siebie przeraźliwy krzyk, przypominający upiorne wycie banshee. *Krzyk Banshee* oddziałuje na wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. Umysł ofiary zaklęcia zostaje zalany przerażającymi wizjami cierpienia i śmierci. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Udany test oznacza, że ofierze nic się nie stało. Natomiast niepowodzenie oznacza, że wizje spowodowały fizyczne obrażenia: jeśli test nie powiódł się o dziesięć lub mniej procent, ofiara otrzymuje obrażenia z **S** 3; jeśli test nie powiódł się o więcej niż dziesięć, ale mniej niż trzydzieści procent, ofiara otrzymuje obrażenia z **S** 6; natomiast porażka o trzydzieści lub więcej procent oznacza natychmiastową śmierć ofiary (podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się **WT** i ewentualnych *PZ*). Dodatkowo istota, będąca celem *krzyku banshee* musi wykonać test **SIŁY WOLI**, z dodatnim modyfikatorem +20% jeśli wcześniejszy test *magii* zakończył się sukcesem, nieudany test oznacza otrzymanie K3 *Punktów Obłędu*. *Krzyk banshee* nie oddziałuje na ożywieńce, inne istoty eteryczne, demony, żywiołaki, przedmioty martwe oraz istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

KLĄTWA STAROŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: gałązka bluszczu rosnącego na mogile kapłana (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: ametystowy czarodziej przyzywa moc *Shyish*, którą ciska w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara w ciągu kilku sekund starzeje się o K10 lat na każdy punkt **MAGII** czarodzieja (więcej informacji na temat starzenia się znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **STARZENIE SIĘ**). *Klątwa starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty.

KRES NADZIEI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fragment serca kultysty Nurgla (+3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja
OPIS: czarodziej przyzywa potężną moc *Shyish* i spowija nią dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie *lekko, ciężko* i *bardzo ciężko ranne* istoty żywe w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że przepełniona mocą *Shyish* godzą się ze swoją śmiertelnością i tracą ochotę do życia. Ofiary zaklęcia otrzymują ujemny modyfikator -10%x**MAG** do wszystkich testów *chirurgii*, *choroby*, *leczenia* i *trucizny* wykonywanych w trakcie trwania zaklęcia.

Kres nadziei działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

WISIELCZY HUMOR

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: język kozy i gęsie pióro (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja
OPIS: czarodziej przyzywa moc fioletowego Wiatru Magii, którym otacza dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że pada na ziemię i zaczyna zanosić się gwałtownym, histerycznym śmiechem. W każdej rundzie trwania zaklęcia, ofiara musi wykonać udany test **ODP** lub na skutek siły i gwałtowności, rozrywającego jej wnętrzności śmiechu, otrzyma jeden cios w korpus (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) z **S** równą 8. Do końca trwania zaklęcia ofiara traktowana jest jak *cel spętany*. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się żadnych *Punktów Zbroi*.

WICHER ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: ametyst (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa potężną moc, wywołując zabójczy wicher czystej energii *Shyish* w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca natychmiast tracą K6 punktów **ŻW** na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, bez względu na **WT** i pancerz, **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały dotknięte mocą zaklęcia. Wywołane czarem zakłócenie Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu dysponują całym zestawem okrutnych i wymyślnych kar dla tych czarodziejów, którzy zbyt pochopnie lub zbyt często używają tego zaklęcia.

WYGNANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: klepsydra, wypełniona prochem zmarłego kapłana (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa moc fioletowego Wiatru Magii, którym otacza dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że zostaje wygnana z tego świata i wysłana do Królestwa Śmierci. Nikomu nigdy nie udało się samodzielnie stamtąd powrócić. Co wydarzy się w Królestwie Śmierci zależy tylko od diabelskiej wyobraźni MG. Ofiara zaklęcia może wykorzystać *PP*, aby uniknąć mocy czaru.

UWIĘZIENIE DUSZY

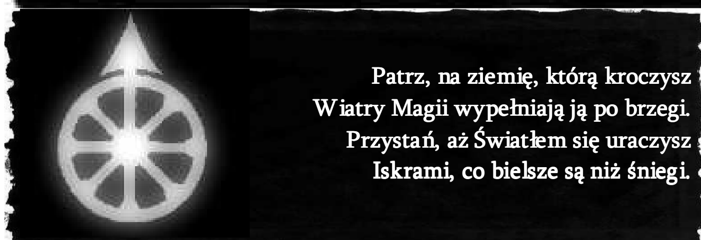
WYMAGANY POZIOM MOCY: 29
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: szkielet klatki piersiowej strażnika więziennego (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej zamyka duszę dowolnej postaci w pojemniku (flaszka, słój, sakiewka, itp.). Ciało ofiary pozostaje przy życiu, lecz musi być karmione i pojone, w przeciwnym wypadku może umrzeć z głodu lub pragnienia. Ciało zachowuje podstawowe funkcje życiowe (oddychanie, przełykanie, wydalanie), ale nie może poruszać się samodzielnie. Może zostać zranione lub zabite (również przez truciznę lub choroby), ale także wyleczone (naturalne zdrowienie, zaklęcia lecznicze lub interwencja medyka). Czarodziej, który zna to zaklęcie, może w dowolnej chwili odwrócić zaklęcie, otwierając pojemnik z duszą w pobliżu ciała postaci. W takim przypadku postać natychmiast otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*, gdy doświadcza powrotu do życia. Jeśli pojemnik zostanie otwarty z dala od ciała postaci lub przez osobę, która nie zna tego zaklęcia, dusza zostanie skazana na wieczną egzystencję w formie *upiora* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **OŻYWIEŃCE & ISTOTY ETERYCZNE**). Ciało nadal żyje, choć dalsze utrzymanie go przy życiu przestaje mieć sens. Zaklęcie *uwięzienie duszy* jest czarem dotykowym. Wywołane nim zakłócenia Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu niezbyt przychylnie traktuje wszelkie przypadki użycia tego zaklęcia bez ważnej przyczyny.

KRES ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 31
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: oko ściętego mordercy (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przyzywa potężną moc, dosłownie wydzierając duszę z dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Należy wykonać przeciwstawny test **SW**. Jeśli postać będąca celem czaru przegra test, natychmiast ginie w strasznych męczarniach. Wywołane zaklęciem zakłócenia Eteru są wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu niezbyt przychylnie traktuje wszelkie przypadki użycia tego zaklęcia bez ważnej przyczyny. Ofiara zaklęcia może wykorzystać *PP*, aby uniknąć mocy czaru.

Czy patrzyłeś kiedyś na swój grób, przyjacielu? Nie patrz na mnie jak na szaleńca, człowieku, nie sięgaj po miecz. Nie jestem wampirem ani ożywieńcem, po prostu nie do końca umarłem. Zabawne, wiesz, ja wciąż pamiętam ból umierania. Wciąż widzę rozmazujący się obraz drgających lotek orczej strzały w mojej piersi, czuję ból głowy rozbijanej o kamienie, słyszę własny krzyk, gasnący, cichnący…
To była głupia śmierć. Wygraliśmy tę bitwę, tak, to było wielkie zwycięstwo! Równina była zasłana orczymi trupami aż po horyzont, nasze chorągwie powiewały dumnie na wietrze, zwyciężyliśmy! A potem zabłąkana strzała jakiegoś marudera i koniec sagi. Czy może raczej - koniec pierwszego rozdziału… Obudziłem się kilka lat później - taka tam cicha, bezimienna polanka w pustym lesie, obok mnie mój stary miecz, łuk, trochę jedzenia. Budzę się i pierwsza rzecz, która mi się przypomina to moja własna śmierć! Mam tyle pytań, a wokół nikogo, kto by na nie mógł odpowiedzieć! W plecaku nic, ani listu, ani sygnetu, nic, co by choć trochę wyjaśniało, co się właściwie ze mną stało.
Stary kapłan Morra powiedział mi, iż w moim przeznaczeniu nie było mowy o tej przypadkowej śmierci. Jest ponoć coś, czego w przyszłości mam dokonać, co będzie zbawienne dla równowagi tego świata. Bogowie nie zwracają życia tak sobie. Co roku staję nad swym grobem i kiedy składam na nim kwiaty, modlę się gorąco, bym dokonał tego jak najszybciej. Czuję się na tym świecie intruzem i tęsknię za chwilą, kiedy ze spokojem spocznę w ziemi.

TRADYCJA ŚWIATŁA:




Tradycja Światła, zwana również Iluminacją, to magia zarówno duchowego oświecenia, jak i światła rozumianego w bardziej dosłowny sposób. Opiera się na manipulacji *Hysh* - białym Wiatrem Magii. To magia prawdy, mądrości, potęgi światła i życiodajnej energii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są Hierofantami lub świetlistymi czarodziejami (*Turris Lumen*). Wśród nich spotyka się zarówno spokojnych mędrców i uzdrowicieli, jak i nieustraszonych pogromców demonów.

Wraz ze wzrostem mocy Hierofanci niemal całkowicie wyzbywają się emocji. Są opanowani i spokojni, kierując się raczej żelazną logiką niż porywami serca. Ich skóra oraz włosy z wolna bledną i bieleją, przybierając mlecznobiałą barwę, z delikatnym złotym odcieniem. Z czasem, większość Hierofantów poświęca się wyłącznie medytacji lub czytaniu uczonych ksiąg.

KOLEGIUM: Światła
NAZWA WŁASNA: Kapituła Światła
POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *HYSH*: Hierofanci, Biali Czarodzieje, Zakon Mędrców, Egzorcyści
KOLOR: *biały*
SYMBOLE: Wąż Światła, Drzewo Wiedzy, Wieża Odosobnienia, Świeca Iluminacji, Strzała Celu, Lustro Wiedzy o Sobie, Kolumna Mądrości
WIATR MAGII: *Hysh*
UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *leczenie ran*, *rozpoznawanie ożywieńców*, *specjalna broń (bojowa)* i *wiedza o demonach*

HYSH:

Kolegium Światła skupia Magistrów, którzy uczą się władania energiami *Hysh* - Białego Wiatru Magii.

Hysh to magia iluminacji i poświaty czystości duchowej. To Eteryczna manifestacja światła oraz wszelkich jego zastosowań, jak również

abstrakcyjnych konceptów wiązanych przez śmiertelników ze światłem, takich jak oświecenie i czystość.

Hysh postrzegany jest jako światło, które wypędza ciemności i chroni przed koszmarami. To stabilna i ciepła poświata stanowiąca całkowite przeciwieństwo Chaosu. Mówi się, że jest to najtrudniejszy w użyciu Wiatr Magii.

OPIS:

Hysh posiada szereg zastosowań. Magistrowie specjalizują się w leczeniu, ochronie oraz wypędzaniu ciemności - zarówno w przenośni, jak i dosłownie. Biali Magistrowie, zwani również Hierofantami, są najmądrzejszymi i najbardziej zdyscyplinowanymi wśród czarodziei. Zajadle przeciwstawiają się wszelkim przejawom Chaosu, gdyż jest antytezą Białej Magii. *Hysh* jest stabilny i stały, natomiast Chaos to nieprzewidywalne zniszczenie. *Hysh* to w pełni kontrolowana gracja i pełne zrozumienie swojej istoty. Chaos to esencja szaleństwa i całkowitego braku kontroli. Nic dziwnego, że Biali Magistrowie słyną z talentu do odsyłania z tego świata demonów i innych wrogich istot Chaosu.

BIAŁA MAGIA:

Natura magii Kolegium Światła jest równie trudna do scharakteryzowania, jak sama Biała Magia, zwana *Taumaturgią Iluminacyjną*. Czary Tradycji Światła dzielą się na trzy podstawowe grupy: iluminacja, egzorcyzmy oraz czary ochronno-lecznicze.

ILUMINACJA:

Czary iluminacji dzielą się na dwie podgrupy: zaklęcia tworzące faktyczne oświetlenie oraz zaklęcia oświecenia umysłu. Hierofanci słyną ze swojej władzy nad światłem i jasnością. Mówi się, że potrafią nagiąć każdy promień światła do swojej woli. Podczas gdy Piromanci Kolegium Płomienia ciskają kule ogniste i stawiają ściany ognia, Hierofanci koncentrują światło w cienkie, niezwykle silne wiązki, które choć słabsze od wybuchowych zaklęć Piromantów, są nieporównywalnie bardziej precyzyjne i w pełni ukierunkowane zgodnie z wolą czarodzieja.

CZARY OCHRONNO-LECZNICZE:

Kolegium Światła naucza, że każde błogosławione życie jest święte. Hierofanci dysonują bogatym repertuarem czarów, które leczą rany lub zapewniają ochronę. Należy jednak zaznaczyć, że przejawiane przez Kolegium Światła pragnienie leczenia i ochrony dotyczy duchowego zdrowia istot świadomych. Kondycja cielesna to już raczej domena Magistrów Wiatru *Ghyran*. Hierofanci są z reguły pokojowo nastawieni i gardzą przemocą. Nie są jednak skrajnymi pacyfistami, jak chociażby kapłani Shallyi. W starciu ze stworzeniami Chaosu i przejawami magii czarnoksięskiej, Hierofanci są bezlitośni i pozbawieni jakiegokolwiek współczucia. W opinii Białych Magów, stworzenia Chaosu to nosiciele ciemności, których świetlistość dusz została zagaszona. W opinii Kolegium Światła, takie istoty nie zasługują na przywilej świadomego istnienia.

EGZORCYZMY:

Wypędzanie *istot eterycznych* to sztuka przeciwna do zaklęć przywołujących byty niematerialne. Zwana powszechnie sztukę egzorcyzmów, ta grupa zaklęć jest niezwykle potężna. Egzorcyzmy przeprowadzane przez Prezbiterów Sigmara lub kapłanów Morra polegają na inwokacji sił nadprzyrodzonych i absolutnej wierze duchownego w potęgę wzywanego bóstwa. Egzorcyzmy Hierofantów to zaklęcia koncentrujące świetlistą moc *Hysh*, wypędzającą istoty ciemności z umysłu opętanej osoby.

Magia *Hysh* doskonale sprawdza się w przypadku opętania przez demony lub byty absolutnej ciemności, takie jak widma, lecz nie radzi sobie z wypędzaniem duchów zmarłych, którzy nie mieli większego kontaktu z magią czarnoksięską. *Hysh* odpędza stworzenia mroku, jednak nie pomoże zagubionej jasnej duszy. Hierofanci Kolegium Światła poprzedzają swoje egzorcyzmy badaniami natury bytu, z którym przyjdzie im walczyć.

KONTROLA NAD HYSH:

Ponieważ *Hysh* jest najsubtelniejszym ze wszystkich Wiatrów Magii, wymaga od czarodzieja pełnego skupienia woli i absolutnej determinacji. Ze wszystkich kolorów magii właśnie energię Światła najtrudniej nagiąć do swoich potrzeb. Czary splatające *Hysh* są zaś bardzo rozbudowane i noszą pewne cechy rytuałów. Z tego powodu uczeni powszechnie uznają Tradycję Światła za najtrudniejszą do opanowania.

Mistrzowie Hierofanci potrafią przejmować energię *Hysh* zaczerpniętą przez swoich uczniów, tym samym zwiększając ilość energii magicznej, z której splatają zaklęcie. Moc wielu zaklęć Tradycji Światła jest tak potężna, że wypaliłaby każdego, kto spróbowałby rzucać je w pojedynkę. Jednak dzięki sile całego chóru (jak nazywa jest grupa czarodziei Światła łącząca swoje umiejętności), Mistrz Hierofanta może starannie kontrolować ilość pobranej energii i zadbać o to, aby cała substancja Eteru została spleciona w czar. Oczywiście tylko najpotężniejsze zaklęcia wymagają współpracy kilku czarodziei.

MISJA KOLEGIUM ŚWIATŁA:

Ze wszystkich aspektów magii znanych ludziom, *Hysh* - a tym samym władający nią czarodzieje - jest najbardziej odporny na spaczenie i podszepty Chaosu. Teclis nauczał, że Chaos to brak światła, a zatem powołaniem Hierofantów jest niesienie jasności do najciemniejszych zakątków Imperium i ludzkich dusz, aby wypędzać mrok, który tam się skrywa.

W zamyśle Teclisa Hierofanci mieli poświęci swoje życie poszukiwaniu i odsyłaniu demonów oraz złych bytów niematerialnych, które żerowały na duszach i umysłach ludzi. Biali Czarodzieje nie palą nikogo na stosach, gdyż dana została im broń, która pozwala wypędzić złe moce i nierzadko ocalić opętaną osobę.

Poza murami Kolegium, życie Hierofanta jest niezwykle samotne. Biali Czarodzieje podróżują potajemnie od prowincji do prowincji, zajmując się przypadkami nawiedzeń, opętania i innych przejawów demonicznych wpływów lub działania magii czarnoksięskiej. Z uwagi na specyfikę swojej misji, Hierofanci często pojawiają się w zaskakujących momentach i bez uprzedzenia - gdyby demon wiedział, że jego tropem podąża Biały Magister, z pewnością zabiłby ciało, które opętał, i poszukałby nowej ofiary.

Celem Kolegium Światła jest wypędzenie z tego świata demonów, pozbycie się skażenia Chaosu oraz wyplenienia przejawów magii czarnoksięskiej. Zadanie to wydaje się jednak nieosiągalne, jest często niewdzięczne, a w wielu przypadkach śmiertelnie niebezpieczne. Krążą słuchy, że osoby opętane przez demony, których Hierofanci nie potrafią wypędzić lub zniszczyć, są chwytane i więzione. Do śmierci przebywają w położonym gdzieś na terenie Imperium tajnym więzieniu, do które wstęp mają tylko najwyżsi rangą Biali Czarodzieje.

FILOZOFIA KOLEGIUM ŚWIATŁA:

Magistrowie Kolegium Światła należą do najbardziej światłych i mądrych filozofów Starego Świata. Z tego powodu Kolegium Światła bardzo często nazywane jest Kolegium Mądrości. Zajmuje się badaniami natury rzeczywistości, w tym poznaniem praw, reguł, zależności i natury rządzącej istnieniem. Innymi słowy, Hierofanci Kolegium Światła są metafizykami najwyższego wtajemniczenia, badającymi oddziaływanie Eteru na myśli śmiertelników. Biali Czarodzieje poszukują też zrozumienia natury świadomości i intelektu.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Kolegium Światła utrzymuje dobre kontakty z dworami szlacheckimi położonymi w północnych prowincjach Imperium. Tamtejsza szlachta bardzo często zwraca się o pomoc do Hierofantów z szacunku dla ich mądrości oraz zdolności dostrzeżenia prawdy w skrytych machinacjach Chaosu. Bardzo często Biali Czarodzieje są jedynym ratunkiem dla całych wsi zagrożonych złowrogą mocą Chaosu.

Kolegium Światła otrzymuje spore dofinansowanie ze skarbca Imperatora. Wieść niesie, że darowizna ta przewyższa imperialne nakłady na utrzymanie innych Kolegiów, a nawet hojne nadania dla Akademii Inżynierii. Szepcze się również, że Kolegium Światła skrywa jakiś straszliwy, mroczny sekret, o którym oprócz Patriarchy, wie tylko Imperator. Gdyby tajemnica ta kiedykolwiek została odkryta, mogłoby to oznaczać koniec Altdorfu, a być może nawet całego Imperium. Nikt jednak nie zna szczegółów tej sprawy.

Umiejętności Hierofantów w zakresie odsyłania i niszczenia demonów zdążyły już przejść do legendy. Biali Czarodzieje bardzo często zatrudniani są przez Armię Imperialną ścierającą się z wojskami demonicznych bogów. Hierofanci regularnie sprawdzają czystość duchową żołnierzy i najemników, a czasami nawet łowców czarownic, którzy zetknęli się z wysłannikami mrocznych potęg. Dzięki tym testom, władze Imperium mają pewność, że ich siły militarne nie zostały potajemnie skażone Chaosem.

HIEROFANCI:

Magistrowie Kolegium Światła ubierają się w proste białe szaty, obszyte srebrną lub złotą nicią. Obszycie to układa się w kształt *Węża Światła*. Co dziwne, codzienne szaty Hierofantów wydają się nigdy nie brudzić. Ubrania uroczyste są bardziej zdobione. Składają się z plecionych szat bogato dekorowanych srebrem na obrębach oraz ozdobionych małymi, magicznie błyszczącymi, srebrnymi lusterkami przymocowany do stuł i pasów.

Starsi Hierofanci noszą znamię *Hysh*. Ich oczy świecą wewnętrznym blaskiem, nie mają też widocznych tęczówek i źrenic. Skóra i włosy starszych Hierofantów powoli bledną, w końcu przybierając śnieżnobiałą barwę.

MENTALNOŚĆ:

W umysłach ludzkich *Hysh* budzi pragnienie kontemplacji i myślenia abstrakcyjnego. Hierofanci Kolegium Światła należą do najwybitniejszych metafizyków i filozofów Starego Świata.

W przeciwieństwie do Magistrów *Chamon*, Białych Czarodziei nie interesuje gromadzenie wiedzy i faktów, lecz poszukiwanie mądrości i prawdy. Samopoznanie jest jednym z głównych celów każdego Hierofanta. Biali Czarodzieje prowadzą proste życie, poszukując piękna i prawdy w otaczającym ich świecie, a także niszcząc wszystko, co mroczne i złe.

Im dłuższy kontakt Magistra z Wiatrem *Hysh*, tym bardziej oschły staje się czarodziej. Z upływem lat, Hierofanci noszą się z coraz większą godnością i gracją, nie okazując jakichkolwiek emocji. Biali Czarodzieje rzadko dają się czymkolwiek zaskoczyć - nie dlatego, że są wszechwiedzący, lecz dlatego, że zaskoczenie to chwilowa utrata kontroli, która w oczach Hierofanta jest niedopuszczalna. Podobnie ma się rzecz z odczuwaniem skrajnych emocji. Bez względu na to, jakie by nie były, karmią swoją intensywnością bogów Chaosu, a Hierofanci zrobią wszystko, co w ich mocy, aby uniknąć wspomagania wroga.

UCZNIOWIE:

Kolegium Światła kształci większą liczbę uczniów niż jakakolwiek inna szkoła magii. Zadaniem uczniowskich chórów jest utrzymywanie nieustannego zaśpiewu inkantacji, która czerpie Białą Magię i wiąże ją z budynkiem Kolegium, magazynując *Hysh* w specjalnych magicznych rezerwuarach, artefaktach i polach energetycznych. Uczniowie mają również obowiązek brać udział w stale podtrzymywanych rytuałach, które oczyszczają teren Kolegium

z wszelkich przejawów magii czarnoksięskiej. Kandydaci na Hierofantów dbają o to, aby tysiące świec i lamp rozświetlających budynki Kolegium płonęły jasnym blaskiem, kadzielnice zawsze były pełne wonnych ziół, a dźwięk poświęconych dzwonów i gongów regularnie odmierzał godziny.

Oprócz ochotników i osób doprowadzonych do terminu przez władze imperialne, do szkolenia trafiają również dzieci z miejskich sierocińców. Rok do roku, starsi rangą Hierofanci odwiedzają domy opieki w poszukiwaniu dzieci wrażliwych na magię i oferują im szansę zostania osobą ważną, potężną i sławną. Osierocone dzieci zazwyczaj z radością wyrażają zgodę, lecz tylko niewielki odsetek z nich wspina się potem w hierarchii Kolegium. Większość prowadzić będzie proste życie, które upływa na surowym przestrzeganiu zasad Kolegium. Ustalony rozkład dnia, pożywna, choć monotonna dieta, jak również obowiązkowy ubiór towarzyszyć im będą do końca życia. Dzieci te zostaną nauczone pomniejszych rytuałów i zaśpiewów, lecz tylko nieliczne - obdarzone wyjątkowym talentem lub inteligencją - poznają tajniki sztuki Hierofantów. Zaś niewielka grupa wybrańców dostąpi zaszczytu poznania sekretów splatania zaklęć Białej Magii. Dla wielu uczniów wojenne wyprawy, na jakich towarzyszą swoim mentorom (każdemu mistrzowi towarzyszy przynajmniej jeden chór uczniów), jawią się jako wybawienie z kieratu przerażającej dyscypliny życia w Kolegium Światła.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Podobnie jak Kolegium Płomienia, Kolegium Światła jest magicznie ukryte wewnątrz Altdorfu, jednakże sposób jego ukrycia różni się diametralnie. Kolegium Światła nie otacza jakakolwiek magiczna bariera i żaden czar nie chroni go przed ludzkim wzrokiem. Zamiast tego, Kolegium Światła zbudowano na przecięciu co najmniej sześciu linii geomancyjnych. Zaburzenia rzeczywistości w okolicy Kolegium Światła są tak silne, że nawet magiczne obeliski wyznaczające bieg linii geomancyjnych pozostają prawie niewidoczne. Tylko raz na kilka dziesięcioleci, gdy gwiazdy układają się w odpowiednie wzory, a Morrslieb - Księżyc Chaosu - świeci najjaśniej na nocnym niebie, kamienne kolumny pojawiają się czasem na rogach ulic i w prywatnych ogrodach.

Tym, którzy odkryją przejście do Kolegium Światła (a bez pomocy Hierofanta jest to zazwyczaj nie możliwe), jawi się ono jako olbrzymia piramida, której kształt przyciąga, koncentruje i magazynuje Biały Wiatr *Hysh*. Wewnątrz, dziesiątki uczniów podtrzymują nieustanny rytualny zaśpiew, który niesie się echem przez korytarze, tak iż cała budowla wydaje się promieniować magiczną potęgą. Z uwagi na wysokie nasycenie *Hysh*, marmurowe ściany Kolegium wydają się przeźroczyste. Piramidy jarzy się blaskiem tysięcy lamp i świec. To niesamowity widok, którego nigdy nie ujrzy większość altdorfczyków.

Kolegium Światła mieści się na lewym brzegu rzeki Reik, na obszarze, który zaledwie sto lat wcześniej mieścił domy wielu wybijających się rodzin kupieckich. Fortuna jednak kołem się toczy, a obecnie jest to dzielnica nędznych ruder i mrocznych zaułków. Dokładne poznanie tego regionu Altdorfu jest niewykonalne, gdyż bruzdy w przestrzeni spowodowane obecnością Kolegium Światła sprawiają, że mapa tej dzielnicy nie mieści się w dwóch wymiarach. Ludzie tu mieszkający odnajdują drogę instynktownie lub przypadkiem i starają się nie myśleć dlaczego tak się dzieje. Powiadają, że ci, którzy zbyt mocno się nad tym zastanawiali, w końcu oszaleli lub odkryli w sobie magiczny talent. Nic dziwnego, że Inkwizycja Sigmara ma baczenie na miejscowych biedaków, utrzymując w tej okolicy niewielki posterunek.

Sztuczka umożliwiająca dostęp do Kolegium jest prosta. Należy w odpowiednim miejscu drogi wybrać odpowiedni kierunek, zgodnie z podstawowymi kierunkami świata: w górę, w dół, w lewo, w prawo, do przodu i wstecz. Osoby spaczone przez Chaos mają to zadanie ułatwione, gdyż spostrzegają, o które zakręty chodzi. Jednak musiałyby być niespełna rozumu, gdyby próbowały się dostać na teren Kolegium Światła - czeka ich tam bowiem natychmiastowa i bezlitosna śmierć. Uczniowie bardzo szybko uczą się wchodzić do Kolegium. Za każdym razem sztuczka ta jest łatwiejsza do wykonania.

Po przebyciu niematerialnych zakrętów, smród ulic miasta znika i oczom podróżnego ukazuje się zupełnie nowy widok. Aleja prowadzi na kwadratowy plac wyłożony białym marmurem i kwarcowymi płytami chodników. Centrum placu zajmuje Kolegium Światła - olbrzymia piramida, która wygląda niczym utkana z czystego światła. Każda istota obdarzona wrażliwością na magię jest w stanie wyczuć potęgę tętniącą w budowli i na placu, energię podsycaną pieczołowicie za pomocą nieustannych rytuałów.

Na terenie Kolegium Światła Wiatr *Hysh* wieje bardzo silnie, a efekty zaklęć Białej Magii są zwielokrotnione. Na skutek niezwykłej koncentracji *Hysh*, Magistrowie i uczniowie innych Kolegiów Magii mogą mieć spore trudności ze splataniem zaklęć swojego koloru magii, natomiast Hierofanci odczuwają zwiększenie możliwości i siły. Uczniowie Kolegiom Światła się zbyt niedoświadczenie, aby móc wykorzystać całą dostępną koncentrację *Hysh*. Pomimo tego, zaklęcia rzucane przez uczniów Kolegium Światła na terenie uczelni są obarczone znacznie mniejszym ryzykiem nieopatrznego przyzwania istoty demonicznej.

Pomimo swego wyglądu, piramida nie jest zbudowana ze światła, lecz z białego marmuru i kwarcu, a światło jedynie przenika przez prześwitujący budulec. Uważny obserwator dostrzeże też, że poświata tysięcy świec i lamp wydaje się zatrzymywać na zewnętrznej powierzchni piramidy i nie oświetla okolicy, a zatem ściany nie są do końca przeźroczyste. Potwierdza to fakt, że z zewnątrz nie widać osób, które przemierzają korytarze piramidy. Inną dziwną właściwością budynku Kolegium jest to, że istoty żywe przebywające na marmurowym placu oświetlone są łagodną poświatą, natomiast przedmioty, i istoty nieożywione, zawsze pozostają w cieniu.

Olbrzymie drzwi Kolegium Światła ukształtowane zostały ze stopu mithrilu, wypolerowanego na lustrzany połysk. Otaczają je dziesiątki bezdymnych latarni rzucających oślepiająco białe światło. Inne latarnie osadzono w drzwiach, co sprawia, że wierzeje są jaśniejsze od samej piramidy. Do budynku Kolegium można wejść jedynie za zaproszeniem, jednak każdy kto samodzielnie dotrze przed wrota, otrzyma grzeczne posłuchanie. Wyjątkiem są osoby skażone przez Chaos, które natychmiast wyłapuje czujne oko egzorcystów. Jeśli gość prosi o rozmowę z Magistrem, a ten akurat przebywa w Kolegium, odźwierny wyśle do niego posłańca z wiadomością. Każdy Hierofanta ma prawo zapraszać gości do środka.

Wnętrze piramidy dekorowane jest na biało z bladym odcieniem złota i srebra, z wszechobecnymi ogromnymi lustrami. Latarnie, świece, świeczniki oraz inne źródła światła (wszystkie w magiczny sposób nie dymiące i nie kopcące sadzą) ustawione są w każdym korytarzu, a ich blask odbija się od gładkich powierzchni wewnętrznych ścian. W piramidzie nie ma okien, lecz jej korytarze oświetlone są równie jasno jak w słoneczny dzień, a powietrze pozostaje przyjemnie chłodne. Korytarzami niesie się pogłos nieustannych zaśpiewów i nawet ludzie pozbawieni wrażliwości na magię czują moc wibrującą w powietrzu.

Pokoje Magistrów są jasno oświetlone i zawierają wiele ksiąg. Każda komnata urządzona jest indywidualnie, gdyż Hierofanci różnią się w swoim pojęciu piękna. Pomimo odmiennych gustów, Magistrowie skłaniają się jednak ku prostocie i minimalizmowi. Komnaty dekorowane są w stylach zapożyczonych z imperialnych prowincji, Tilei, Estalii, Bretonni, Norski, Arabii, a nawet bardziej egzotycznych krajów. Ich wyraźną cechą wspólną jest pedantyczna czystość, uporządkowanie i jasne oświetlenie. Większość mebli i innego wyposażenia utrzymana jest w jasnej tonacji i wykonana z lekkich materiałów.

Wszyscy Hierofanci mają prawo do własnych komnat na terenie Kolegium. Wędrowni czarodzieje otrzymają pokój jedynie po znajomości, a na gości czekają nieliczne, schludnie urządzone sale. Wspólnymi komnatami całego Kolegium są czytelnie, biblioteki, pokoje słoneczne, pokoje do kontemplacji i medytacji, a nawet kilka magicznych laboratoriów.

Potajemne przemykanie korytarzami piramidy jest niewykonalne - nie ma tam żadnych cieni, które mogłoby ukryć ruchy złoczyńcy. Wnętrze budynku pełne jest natomiast tajemnych przejść, tuneli i ukrytych komnat, a na ścianach wyryto symbole Kolegium: Węże Światła, Drzewo Wiedzy, Wieżę Odosobnienia, Świecę Iluminacji i Kolumnę Mądrości. W regularnych odstępach wiszą również dzwony, świeczniki i kadzielnice, o które dbają specjalnie wyznaczeni uczniowie. W Kolegium Światła goście traktowani są grzecznie, choć z dozą nieufności większą niż w jakimkolwiek innym Kolegium. Jedyne grupy, które mogłyby prześlizgnąć się korytarzami piramidy bez zwracania na siebie szczególnej uwagi, to te, w których skład wchodzi Hierofanta lub ktoś podający się za niego.

Ze względu na specyficzną konstrukcję bardzo łatwo można zabłądzić w piramidzie. Niczym góra lodowa, budowla ma wiele podziemnych pięter, a widoczne kondygnacje to zaledwie wierzchołek całości.

W głębi Kolegium, wiele pięter poniżej poziomu ziemi, znajdują się magicznie zamknięte pomieszczenia. W zabezpieczonych pułapkami i magicznymi barierami salach, za ukrytymi wejściami trzymane są potężne artefakty i mroczne stworzenia. Wieść niesie, że pomieszczenia te stworzyli Teclis i Finreir, aby przechowywać tam pozostałe po Inwazji artefakty Chaosu, których nie można było bezpiecznie zniszczyć lub przewieźć na Ulthuan. Jeśli to prawda, z całą pewnością najpotężniejsi z Hierofantów stale pilnują, aby zgromadzone zło nigdy nie uwolniło się z tego ukrycia. Te doniesienia nie zostały jednak potwierdzone.

STAROŻYTNA BIBLIOTEKA:

Kilka kilometrów na północ od Carroburga, zaraz za wioską Tubingen, stoi ufortyfikowany zamek otoczony fosą. W budynku tym znajduje się biblioteka oraz skarbnica wiedzy zwykłej i magicznej. Na pierwszy rzut oka zamek wygląda zwyczajnie, lecz każdy doświadczony żołnierz od razu pojmie, że budowla jest niewielkim bastionem, zdolnym do długotrwałej obrony. Nawet nieliczny garnizon byłby w stanie utrzymać zamek przez wiele tygodni.

Oficjalnym celem istnienia biblioteki jest gromadzenie i badanie pism związanych z tradycjami filozoficznymi i religijnymi wszelkich nacji znanego świata, jak również dokumentacja historii oraz rozwoju magii w okresie przed nauczaniem Teclisa i powołaniem do istnienia Kolegiów Magii. Biblioteka została założona sto dwadzieścia lat temu przez Patriarchę Kolegium Światła, a obecnie kieruje nią Arcymag-Hierofanta Heinz Meissner. Każdy Imperialny Magister lub wędrowny czarodziej ma prawo do odwiedzin w bibliotece. Meissner i jego zespół uprzejmie podejmą każdego uczonego, który przyjedzie pogłębiać swoją wiedzę. Goście tradycyjnie proszeni są o datek na utrzymanie księgozbioru, a prośbie tej nie wypada odmawiać.

Odwiedzający prowadzeni są na górę, do biblioteki. Sala mieszcząca księgozbiór jest olbrzymia i wysoka, wyłożona panelami z drewna świerkowego. Otaczają ją cztery galerie, a schody prowadzą wzwyż, aż do świetlików w dachu.

Oczywiście, wszędzie stoją regały zapełnione dobrze utrzymanymi zwojami, księgami oraz rękopisami. Znaleźć tu można prace wszystkich filozofów i teologów Starego Świata, a nawet dzieła autorów z innych kontynentów.

W sali biblioteki spotkać można przedstawicieli wszystkich ośmiu Kolegiów Magii, jak również uczonych, filozofów, teologów i kapłanów

kilkunastu różnych religii. Meissner nigdy nie wygania nikogo z czytelni, a obsługa - za przystępną cenę - przygotują posiłki dla strudzonych uczonych. Magistrowie Światła mogą liczyć na darmowe pokoje gościnne. Inni przyjezdni mają możliwość wynajęcia takiego pokoju za niewielką opłatą.

Po podaniu właściwego hasła, Meissner prowadzi gości do piwnic, gdzie znajdują się specjalne pomieszczenia. Tam przechowywane są niebezpieczne wytwory sztuk czarnoksięskich. W rzeczywistości Meissner jest Arcymagiem Pierwszego Kręgu, który skupia najwyższych rangą Hierofantów Kolegium Światła. Ich zadaniem jest ochrona największych tajemnic Kolegium. Czarodzieje Pierwszego Kręgu - nazywani również Dziećmi Teclisa lub Strażnikami Światła - poznają metody i prawidła postępować Chaosu i jego wysłanników, aby tym skuteczniej z nimi walczyć. Tajne komnaty biblioteki mieszczą zakazane tomy wiedzy dotyczące demononologii, nekromancji, spaczmagii oraz sanguimancji. Sama placówka istnieje głównie po to, aby Hierofanci mieli gdzie badać, niszczyć bądź przetrzymywać czary i stworzenia ciemności. Biblioteki, a także sale ukryte w piwnicach, są zabezpieczone najpotężniejszymi zaklęciami *Hysh*. Żadne zło nie ma prawa uwolnić się stamtąd i zatruć myśli tych, którzy czerpią wiedzę z przechowywanych tu ksiąg.

W bibliotece stale przebywa trzech Magistrów, włącznie z Meissnerem, oraz dziesięciu uczniów. Zazwyczaj na terenie placówki przebywa również od trzech do sześciu gości. Mogą to być Magistrowie i uczniowie, ale również kupcy, oficerowie Armii Imperialnej, politycy i przedstawiciele pomniejszej szlachty - wieczni uczniowie Kolegium Światła, zajęci obecnie zdobywaniem informacji dla swoich przełożonych. Czytelnicy przesiadujący w bibliotece na piętrze najczęściej nie mają pojęcia o tym, co dzieje się kilka kondygnacji niżej. Zwyczajnych gości w bibliotece zazwyczaj jest około dziesięciu.

Starożytna Biblioteka jest jedną z centralnych baz sieci obiektów Kolegium Światła. Rezyduje tam wielu potężnych członków Kolegium. Biblioteka nie stanowi struktury niezależnej od samego Kolegium, jednak Meissner wyjawi jej tajemnice jedynie tym Magistrom Światła, którzy znają odpowiednie hasło.

OSOBISTOŚCI:

VERSPASIAN KANT, MAGISTER PATRIARCHA KOLEGIUM ŚWIATŁA

Magister Patriarcha Kolegium Światła jest wysokim mężczyzną pochodzącym z Tilei. Urodził się w Miragliano, jako syn kupca. Gdy był jeszcze dzieckiem, jego rodzice przenieśli się do Marienburga. Chociaż młody Verspasian planował pójść w ślady ojca, okazało się, że znacznie bardziej pasjonuje go historia i pochodzenie przedmiotów, którymi handlowała jego rodzina, niż wypracowany zysk.

Wkrótce potem chłopiec odkrył bibliotekę uniwersytetu w Marienburgu. Chociaż był zbyt młody, aby podawać się za żaka, Verspasian wkradł się w łaski starej bibliotekarki. Chociaż ojciec odmówił chłopcu sfinansowania wykształcenia wykraczającego poza naukę czytania i pisania, dzięki matkującej mu bibliotekarce, Verspasian spędził wiele lat na wertowaniu księgozbioru uniwersyteckiego. Najbardziej przypadły mu do gustu księgi przedstawiające poglądy wielkich myślicieli. Verspasian był oczarowany wagą słów i niuansami znaczeń odkrytymi przez tychże autorów podczas poszukiwań prawdy.

Nadszedł dzień, w którym podupadające przedsiębiorstwo ojca Verspasiana zostało zajęte za długi. Dla rodziny chłopca nadeszły ciężkie czasy, zakończone śmiercią wyniszczonej przez chorobę matki. Wkrótce potem ojciec Verspasiana popełnił samobójstwo. Chłopca wysłano do jednego z ośrodków pracy dla sierot, gdzie w surowej dyscyplinie przeżył rok. Nie wolno mu było opuszczać terenu sierocińca, czytać, ani nawet spędzać czasu samotnie.

Po ciężkiej pracy w okropnych warunkach, Verspasian został nagle wybrany spośród innych sierot. Miał pojechać do odległego Altdorfu i rozpocząć naukę u Magistra Magii. Stało się tak, gdyż Hierofanci wykryli u Verspasiana olbrzymi uśpiony talent, nierozwiniętą wrażliwość na magię, otwarty umysł spragniony wiedzy, a także uwielbienie poznania i nauki, co czyniło z niego wielce obiecującego kandydata. Verspasian przerósł jednak wszelkie oczekiwania.

Do terminu przyjął chłopca Mistrz Charter Elrisse, starszy Magister Kolegium. Verspasian bardzo szybko przyswoił sobie wszystkie zaśpiewy i inkantacje wymagane od uczniów, a potem uczył się dalej. Jednak dla Kolegium nastać miały mroczne czasy. Uczeń o nazwisku Van Horstmann, uczący się o dwie klasy wyżej od Verspasiana, zaczął w błyskawicznym tempie piąć się w hierarchii Kolegium. Horstmann zaskakiwał, szokował i przerażał Magistrów swoim zrozumieniem sztuki magicznej i stale rosnącym talentem. W końcu mianowano go Magistrem, a w ciągu zaledwie dwóch następnych lat awansował na arcymaga i został przyjęty do Pierwszego Kręgu. Z czasem Horstmann, którego Verspasian wielce szanował, został najmłodszym w historii Patriarchą Kolegium Światła. Verspasianowi, który ze wszystkich sił starał się dotrzymać kroku Horstmannowi, przyznano status arcymaga zaledwie rok później.

Jednak nie wszystko było takie, jakim się wydawało. Zupełnie przypadkiem Verspasian dowiedział się, że Horstmann jest wyznawcą demonicznego boga Tzeentcha. To właśnie jego wsparciu Horstmann zawdzięczał swój niebywały wzrost umiejętności, siły oraz wpływów. Verspasian boleśnie przeżył zawód, jaki sprawił mu jego idol. Niezasłużony szacunek Verspasiana niewiele znaczył, lecz młody arcymag od dawna aktywnie i ze wszystkich sił pomagał w projektach Horstmanna - a tym samym realizował cele boga Chaosu. Horstmann był tak potężny, że potrafił manipulować umysłami innych czarodziei i naginać ich myśli, a nawet czyny do swojej woli. Wielu czarodziei Kolegium uległo jego podszeptom i nie można było im dłużej ufać. Verspasian postąpił bezprecedensowo i zwrócił się o pomoc poza Kolegia Magii. Arcymag przedłożył sprawę Wielkiemu Teogoniście, jak na wyznawcę Sigmara, zaskakująco otwartemu w swoich dotychczasowych kontaktach z Kolegiami.

Z pomocą Yorriego XIIII, Lorda Inkwizytora Skalfa I oraz najwyższych rangą i najbardziej doświadczonych łowców czarownic oraz własnych umiejętności Verspasian ujawnił spisek Horstmanna i zmusił go do ucieczki. Po oczyszczeniu Kolegium z popleczników zdrajcy, pozostali Magistrowie Światła jednogłośnie wybrali Verspasiana nowym Patriarchą Kolegium.

VAN HORSTMANN, ZWANY ZDRAJCĄ ŚWIATŁA:

Jakiż to ogień co w mym sercu płonie i krew we mnie burzy,
Bym sprostał grozie czekającej na końcu tej tragicznej podróży?

Szedłem drogą co do Pustki wiedzie. Losowi wyzwanie rzuciłem.
Walczyłem i cierpiałem lecz do Bramy Pradawnych przybyłem.
Teraz ponure zadanie mnie czeka, czyn jeszcze niedokonany;
Stanę naprzeciw Czwórcy, aż pojedynek ten zostanie wygrany.

Jakiż strach lub cierpienie uciszy buntu ostatnie tchnienie,
Gdy stoję naprzeciw Bogów pod wiecznie płonącym niebem?

- fragment *Koniec długiej drogi*,
dzieło spisane przez Magistra Egrimma van Horstmanna,
zwanego także *Zdrajcą Światła*

Van Horstmann jest chyba najbardziej niesławnym i niebezpiecznym ze wszystkich zdrajców Imperialnych Kolegiów Magii i największą hańbą Kolegium Światła. Był czas, kiedy Horstmann uważany był za najbystrzejszego i najbardziej utalentowanego Magistra swojego Kolegium. Sprawował urząd Patriarchy Kolegium Światła przez Verspasianem Kantem.

Horstmanna sławiono jako najmłodszego i najpotężniejszego Magistra, który kiedykolwiek został wybrany Patriarchą. Gdy na kolanach przysięgał wierność Najwyższemu Patriarsze, Imperatorowi oraz sprawie swojego Kolegium, nikt nie podejrzewał, że jego uczynkami kieruje już inny, mroczniejszy władca.

Jako uczeń ósmego kręgu Kolegium Światła, Horstmann służył mistrzowi Almikowi, zwanemu Zbawcą Aspero, który zdradził mu wiele starożytnych sekretów Kolegium. Jednak w tym czasie Horstmann oddawał już cześć bogom Chaosu, skuszony obietnicą wiedzy i potęgi przewyższających wszystkie osiągnięcia towarzyszy z Kolegium. Stygmaty Chaosu umożliwiły zdrajcy szybki awans w hierarchii. Za dnia studiował czystą magię *Hysh*, a nocami przeglądał przeklęte manuskrypty poświęcone heretyckim sztukom czarnoksięskim, które Kolegium Światła przechowywało w głęboko ukrytych komnatach. Demony Tzeentcha szeptały w uszy śpiącego Horstmanna ponadczasowe tajemnice, a jego moce rosły.

Van Horstmann manipulował Kolegium przez trzy lata. W tym czasie ziarno zepsucia znalazło drogę do serc wielu uczniów i Magistrów. Wielu obiecujących kandydatów zostało straconych na rzecz Chaosu. Potęga i umiejętności Van Horstmanna były tak olbrzymie, że wypaczył on wiele dobroczynnych rytuałów Kolegium Światła, wykorzystując zaczerpniętą energię do własnych zaklęć. Jak na ironię, czysta energia *Hysh* czerpana przez chóry uczniów była wykorzystywana do łamania pieczęci i rozbijania magicznych barier izolujących pomieszczenia położone głęboko pod Piramidą Światła. Sale te pozostawały zamknięte od czasu, gdy Teclis zakazał wstępu do nich, chroniąc ludzi przed śmiertelnie niebezpiecznym kontaktem ze zdobycznymi artefaktami i demonicznymi stworzeniami ujętymi podczas Inwazji Chaosu. Horstmann pokonywał kolejne magiczne bariery i pieczęcie, uwalniając przetrzymywane tam zło. Nie sposób oszacować szkód poczynionych przez intrygę Horstmanna, ani określić, ile demonów i innych mrocznych bytów zostało w tym okresie wypuszczonych na wolność, zanim zło wyszło na jaw.

Opowieść o odkryciu zdrady Horstmanna jest długa, bolesna i kończy się tragicznie. Zdrajca i jego uczniowie zbiegli w końcu przed połączonymi siłami Wielkiego Teogonisty Yorriego XIIII, Lorda Inkwizytora Skalfa I, łowców czarownic oraz lojalnych wobec Imperatora członków Kolegium. Ostatnim aktem Horstmanna w Altdorfie było uwolnienie dwugłowego smoka Chaosu Baudrosa z więzienia pod Piramidą Światła. Na jego grzbiecie Horstmann wzbił się w niebo i uciekł w kierunku Pustkowi Chaosu.

Brakuje wiarygodnych informacji dotyczących dalszych losów zdrajcy. Wiadomo, że rozpoczął budowę cytadeli daleko na Pustkowiach Chaosu, na skraju Wzgórz Krzyku. Do budowy swoich srebrnych wież Horstmann wezwał wiele zatrutych dusz - w tym niejednego Magistra Kolegium Światła. Niektóre legendy głoszą, że pierwsi pomocnicy, którzy dotarli do cytadeli, zostali złożeni w ofierze podczas rytuału mającego stworzyć straszliwy sztandar *Uschniętego Oka*, symbol oddania się zdrajcy Tzeentchowi, Mrocznej Potędze Chaosu. Nawet jeśli ta legenda nie jest prawdziwa, wkrótce do cytadeli dotarło wielu pielgrzymów, gotowych za władze i potęgę zaprzedać swoje dusze i wstąpić do terminu.

Horstmann i jego skażeni Chaosem uczniowie założyli tajne stowarzyszenia, jedną z najbardziej niesławnych organizacji oddających cześć Tzeentchowi. Czarnoksiężnicy należący do stowarzyszenia są posłuszni wyłącznie wobec Horstmanna i to tylko dlatego, że jest spośród nich najpotężniejszy. Większość wojowników, którzy tworzą zbrojne ramię

stowarzyszenia, dobrowolnie wstąpiła na służbę u Horstmanna i jego uczniów.

Pozostaje zagadką, w jaki sposób ludziom udaje się odszukać stowarzyszenie Horstmanna, gdy chcą do niego wstąpić. Wybrani czarodzieje składają magiczną przysięgę wierności Horstmannowi i Mrocznym Bóstwom. Po napiętnowaniu runą Tzeentcha, nowicjusz już nigdy nie zbuntuje się przeciwko swoim władcom, gdyż karą za to jest przemiana w bezmyślną bestię Chaosu.

Uczniów Horstmanna można spotkać wszędzie. Prawie dwie trzecie wszystkich kultów Chaosu w Imperium zostało założonych przez jego agentów, są przez nich kontrolowane lub z innego powodu uznają władzę Van Horstmanna. Intrygi i machinacje na tak olbrzymią skalę cieszą Wielkiego Mutatora, który z biegiem lat obdarowywał swojego czempiona coraz potężniejszymi darami i błogosławieństwami.

Głównym celem Horstmanna jest przejęcie kontroli nad Kolegiami Magii i przekabacenie wszystkich Magistrów tak, aby zaczęli oddawać cześć Tzeentchowi. Horstmann oczekuje, że gdy jego plan powiedzie się, za swoje zasługi zostanie obdarzony mocą księcia demonów.

VOLANS. PIERWSZY PATRIARCHA KOLEGIUM ŚWIATŁA:

Niewiele wiadomo o enigmatycznym i potężnym Magistrze Volansie. Gdy Teclis zwołał wszystkich czarodziei ukrywających się w Imperium, Volans okazał się najlepiej wykształconym i najpotężniejszym spośród przybyłych.

Mówiono, że Volans pochodził z krainy bezprawia zwanej Księstwami Granicznymi. Gdy stanął przed Teclisem, miał już ponad pięćdziesiąt lat, lecz ku zaskoczeniu elfiego Mistrza Wiedzy, choć przyznawał się do wielu lat praktykowania magii i eksperymentowania na własną rękę, nie był w najmniejszym nawet stopniu skażony wpływem Chaosu. Co więcej, kontakt z magią wydawał się odmładzać Volansa, który wyglądał jak zdrowy i pełen wigoru mężczyzna po trzydziestce.

Teclis wkrótce poznał sekret swojego nowego ucznia. Otóż Volans był nieprzeciętnie wrażliwy na magię. Mówi się, że był najprawdopodobniej jedynym człowiekiem, który postrzegał wszystkie Wiatry Magii w ich najczystszej postaci *Qhaysh*. Jego *wiedźmi wzrok* rozwinął się tak dalece, że łuski iluzji opadły mu z oczu. Umożliwiło mu to postrzeganie prawdziwej magii, tak jak widział ją Teclis. Chociaż talent Volansa był wyjątkowy, od czasów swych pierwszych eksperymentów z magią wiedział, że nie jest dostatecznie silny, aby bezpiecznie manipulować wszystkimi kolorami magii. Pierwsze próby splatania *Qhaysh* zakończyły się tragicznie i prawie położyły kres magicznej karierze Volansa. Utalentowany czarodziej postąpił niekonwencjonalnie i przestał splatać zaklęcia, koncentrując się wyłącznie na rozwijaniu swojej percepcji magicznej. Dzięki rezygnacji z aktywnej manipulacji energiami magicznymi, Volans długo i skutecznie opierał się podszeptom Chaosu.

Biorąc pod uwagę olbrzymie umiejętności i talent swojego ucznia, Teclis stwierdził, że Volans powinien zajmować się Białym Wiatrem *Hysh*, a gdy Magnus poprosił elfiego Mistrza Wiedzy o założenie Kolegiów Magii, nie było żadnych wątpliwości, kto powinien objąć urząd Patriarchy Kolegium Światła, a zarazem stanowisko Najwyższego Patriarchy Ośmiu Kolegiów Magii.

ZAKLĘCIA TRADYCJI ŚWIATŁA:

BLASK CZYSTOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kawałek mydła (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: przyćmiony blask spowija dowolny przedmiot lub postać, całkowicie je oczyszczając. Zaklęcie usuwa kurz, czyści na połysk metalowe powierzchnie, usuwa brud i tłuszcz, a nawet ślady zarostu. Rzucony na potrawę lub napój (do objętości 1x**Mag** litrów) usuwa wszelkie zanieczyszczenia i pleśń, sprawiając, że żywność znów nadaje się do spożycia. Jest to czar dotykowy.

ROZBŁYSK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: małe zwierciadło (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej wywołuje rozbłysk w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty posiadające zmysł wzroku, znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów muszą wykonać udany test **ZR** lub zostaną oślepione i na czas działania czaru otrzymują ujemny modyfikator równy -5%x**MAG** do **WW**, **US**, **ZR** i wszystkich testów związanych ze wzrokiem.

PANCERZ PRAWOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: żelazny pierścień (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: Hierofanta otacza się magiczną mocą *Hysh*, która na czas trwania zaklęcia zapewnia mu +2x**MAG** *Punkty Zbroi* na wszystkich lokacjach.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

GOREJĄCY WZROK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: soczewka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: z oczu czarodzieja tryska promień oślepiającego światła, który trafia we wskazaną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Jest to magiczny pocisk o **S** 6, pocisk zadaje rany *kłute*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*. Demony i ożywieńce otrzymują K4 obrażenia za każdy stracony punkt **ŻW**.

JASNOŚĆ UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: paciorek z czystego szkła (+2)
CZAS TRWANIA: jedna godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: dotyk czarodzieja przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**MAG** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **INT**, **SW** lub **CHA**. (zaklęcie nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne rzucenie tego zaklęcia na tę samą osobę nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Czarodziej może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech.

Jeśli Hierofanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MIGOTLIWA TARCZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: świeca (+1)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.
OPIS: wokół czarodzieja pojawia się świetlista strefa, która chroni go przed wszelkimi niemagicznymi pociskami. W trakcie trwania czaru każdy atak niemagiczną bronią strzelecką wymierzony w czarodzieja ma **SE** 0 (zadawane obrażenia ustala się, wykonując tylko rzut **KO**). Ewentualne, podejmowane przez czarodzieja próby *ukrywania się* automatycznie kończą się porażką. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ŚWIETLISTY ORĘŻ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: srebrny talizman (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: czarodziej owija smugami *Hysh* dowolną broń białą, tymczasowo napełniając ją magiczną mocą. W trakcie trwania zaklęcia oręż traktowany jest jak magiczny i zadaje demonom i ożywieńcom dodatkowe +1x**MAG** punktów obrażeń. Testy *ukrywania się*, wykonywane przez istotę trzymającą świetlisty oręż, automatycznie kończą się niepowodzeniem. *Świetlisty oręż* jest zaklęciem dotykowym.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka alkoholu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia całkowicie blokuje odczuwanie bólu przez ofiarę i pozwala jej bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*. Jest to zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Czarodziej nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

FLARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szczypta magnezu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** lub do momentu wykorzystania wszystkich flar. Ponadto mag może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Hysh*, którą splata w kulę światła (jedną na każdy punkt **MAGII**) którą może oświetlić dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* (równie efektywnie jak za pomocą latarni). Jeśli świetlisty czarodziej, w trakcie trwania zaklęcia, będzie się poruszał kula światła będzie podążała za nim. Ponadto, *flara* na życzenie czarodzieja może rozbłysnąć oślepiającym światłem, które pod każdym względem traktowane jest tak, jak zaklęcie *rozbłysk*.

ILUMINACJA PHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ołowiana rękawica (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** Hierofanta.

OPIS: czarodziej przyzywa moc *Hysh*, która spowija go świetlistymi pasmami. W czasie trwania zaklęcia, czarodziej nie może rzucać zaklęć, ani korzystać ze specjalnych właściwości przedmiotów magicznych. Jednocześnie staje się odporny na wszelkie zaklęcia (także ofensywne) i specjalne właściwości magicznych przedmiotów, które zostają wykorzystane przeciw niemu. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

ILUMINACJA PTOLOSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja lub do momentu, gdy czarodziej zaangażuje się w walkę wręcz.
OPIS: Hierofanta przyzywa moc *Hysh*, która oplata jego ciało oślepiającymi wstęgami światła. Do końca trwania zaklęcia, czarodziej nie może być celem ataków dystansowych oraz czarów typu *magiczny pocisk*.

Jeśli Hierofanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

UZDROWIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: przezroczysty szklany paciorek (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk Hierofanta uzdrawia ranną postać. Przywraca na danej lokacji **KO** punktów **ŻW**, plus tyle ile wynosi wartość **MAGII** czarodzieja (**ŻW** nie może przekroczyć maksymalnej wartości). *Uzdrowienie* to czar dotykowy, ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Hierofanta nie może rzucić zaklęcia na samego siebie.

LECZENIE CHOROBY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kompres (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk czarodzieja uzdrawia dowolną chorą istotę żywą. *Leczenie choroby* to czar dotykowy, ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że wszystkie efekty choroby natychmiast ustają. Czarodziej nie może rzucić zaklęcia na samego siebie. Zaklęciem nie można wskrzesić istoty, która zmarła na skutek choroby.

ROZŚWIETLENIE BUDOWLI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: nieużywana świeca woskowa (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII**, ale czarodziej może przerwać działanie zaklęcia w dowolnej chwili
OPIS: czarodziej dzięki mocy zaklęcia wypełnia światłem dziennym wnętrze dowolnej budowli. **MAGIA** na poziomie 1 pozwala na rozświetlenie chaty, **MAGIA** na poziomie 2 umożliwia rozświetlenie budynku o kilku pomieszczeniach, **MAGIA** na poziomie 3 pozwala oświetlić wielką rezydencję, natomiast **MAGIA** na poziomie 4 wypełnia słonecznym blaskiem budowlę o dowolnych rozmiarach. Światło rozświetla pokoje, korytarze, piwnice i wszelkie inne pomieszczenia przykryte dachem i ograniczone ścianami z każdej strony. Dodatkowo, blask wypływa przez okna, otwarte drzwi, a nawet przez szpary w deskach lub szczeliny w murze. Jest to czar dotykowy, a w trakcie rzucania zaklęcia czarodziej musi dotykać integralnego i zwartego elementu budynku (ściany, belki, dachu, itp.)

OCZYSZCZAJĄCA ŚWIATŁOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: woskowa świeca pobłogosławiona przez kapłankę Shallyi (+2)
CZAS TRWANIA: do wygaśnięcia ognia
OPIS: w trakcie rzucania zaklęcia czarodziej rozpala ogień (dowolnych rozmiarów). Wszystkie żywe istoty objęte światłem płomienia muszą wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że dopóki ogień płonie, wszystkie testy **ODP** przeciwko chorobom, wykonane przez postacie pozostające w kręgu światła (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ŚWIATŁO & CIEMNOŚĆ**) automatycznie są udane. Zaklęcie nie powoduje wyleczenia choroby, a tylko wstrzymuje jej odczuwalne objawy. Krąg światła można zwiększyć, a także odpalić od niego inne płomyki. Stworzone w ten sam sposób źródła światła zapewniają taki sam magiczny efekt.

ODESŁANIE DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: żelazna różdżka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej spowija oślepiającymi strumieniami *Hysh* dowolnego demona znajdującego się w *zasięgu oddziaływania* i odsyła go z powrotem do Domeny Chaosu. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwstawnego testu **SW**. Jeśli wygra czarodziej, demon zostaje odesłany. W przeciwnym wypadku demon opiera się działaniu czaru i zrywa zaklęcie. W przypadku remisu żadna ze stron nie potrafi zapanować nad drugą, a mentalny pojedynek trwa nadal. W każdej rundzie należy powtórzyć przeciwstawny test **SW**, dopóki jeden z walczących nie odniesie zwycięstwa. *Odesłanie* może zostać użyte do uwolnienia istoty opętanej przez demona, ale czarodziej nie może rzucić go na siebie.

PRAWDOMÓWNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Hierofanta zadaje jedno pytanie (na każdy punkt **MAGII**) wybranemu bohaterowi. Musi on rozumieć język, którym posługuje się czarodziej. Istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć na zadane pytanie. MG musi wziąć pod uwagę fakt, że istota odpowiada zgodnie ze stanem swojej wiedzy i przekonaniami. Czy odpowiedź rzeczywiście jest prawdziwa, czy też nie, to już inna sprawa - istota jest przekonana, że mówi prawdę. Mag może rzucić to zaklęcie po raz kolejny na tę samą istotę, ale nie może jej zadać takiego samego pytania ale sformułowanego trochę inaczej. Kolejne pytanie musi w znaczny sposób różnić się od poprzedniego.

STREFA SANKTUARIUM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: mały srebrny oktagram (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** Hierofanta, lub do momentu gdy adept się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy wokół rzucającego magiczną sferą o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Dodatkowo do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Hierofanta podtrzymujący czar nie może w tym czasie rzucać innych zaklęć. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać - jeśli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

DUCHOWE KAJDANY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ogniwo dowolnego łańcucha (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** Hierofanta, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: mag, mocą zaklęcia splata wiatr *Hysh* i kieruje go w stronę dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara na czas trwania zaklęcia nie może w żaden sposób atakować w walce bezpośredniej i strzeleckiej, oraz rzucać zaklęć ofensywnych, nie może także uciekać z pola walki.

ŚWIETLISTY STRAŻNIK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: puklerz (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** czarodzieja
OPIS: czarodziej tworzy świetlistą kulę wielkości głowy, która krąży wokół jego ciała, zależnie od sytuacji przyspieszając lub zwalniając. Kula odbija ciosy wymierzone w maga, raz na rundę parując pojedynczy atak (do testu stosuje się **SW** czarodzieja, a nie **WW**). To parowanie nie wlicza się do limitu parowań w rundzie.

KRADZIEŻ ROZUMU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka alkoholu (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** Hierofanta.
OPIS: czarodziej przywołuje moc *Hysh* i oplata nią dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że stają się podatna na *głupotę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**). Moc zaklęcia nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

KRĄG UZDROWIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: okład (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przywołuje energię *Hysh*, aby uzdrowić dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że moc czaru pozwala zneutralizować dowolną truciznę (1 dawkę na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) w ciele każdej istoty, albo skrócić o 1x**MAG** czas trwania dręczących ją chorób. Przed rzuceniem zaklęcia czarodziej musi zdecydować, czy będzie próbował wyleczyć efekty działania trucizny czy choroby.

NATCHNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: karta z księgi (+2)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: świetlista moc napełnia czarodzieja mądrością, zapewniając rozwiązanie zagadki lub problemu. Pomyślnie rzucone zaklęcie powoduje, że czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do następnego testu **INT**.

Jeśli Hierofanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ŚWIETLISTY MIECZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: świeca (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: w dłoni Hierofanta pojawia się świetlisty miecz. Traktuje się go jako magiczny miecz gilesowski z cechą *przebijający zbroję*, ponadto w przypadku demonów i ożywieńców broń posiada także cechę oręża *druzgocący*. W trakcie trwania czaru mag otrzymuje +5%x**MAG** do **WW** i +1 do **ATAKÓW**. Czarodziej może posługiwać się mieczem tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa)*.

ŚWIĘTA TARCZA IGNATUSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: małe zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: Hierofanta przyzywa moc wiatru *Hysh*, która otacza czarodzieja i wszystkie przyjazne istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów świetlistymi pasmami. Moc zaklęcia oślepia demony i ożywieńców tak, że do wszystkich testów *trafienia* poddanych działu zaklęcia istot otrzymują ujemny modyfikator -5%x**MAG**. Ewentualne, próby *ukrywania się* podejmowane przez czarodzieja i jego towarzyszy automatycznie kończą się porażką. Towarzysze Hierofanta muszą wykonać nieudany test *magii* by czar na nich zadziałał.

SIEĆ AMYNTOKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: gruczoł przędny gigantycznego pająka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** Hierofanta.
OPIS: świetlisty czarodziej przyzywa moc białego wiatru *Hysh*, z którego splata podobną do pajęczej sieć, którą może cisnąć w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać udany test *uniku* lub zostaną uwięzione w splotach świetlistej sieci. Ożywieńce i demony, uwięzione w *Sieci Amyntoka* w każdej rundzie trwania zaklęcia muszą wykonać test *magii* lub otrzymają jeden punkt obrażeń na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ponadto cecha **MAGIA** wyznacza ilość lokacji, które doznały obrażeń.

Ofiara może próbować wyzwolić się z *sieci Amyntoka*, wykonując udany test *wyzwalania z więzów* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x**MAG** Hierofanta.

SIŁA PRAWDY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: czysta karta pergaminu (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że słowa brzmią bardziej wiarygodnie. Postać otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do testów **CHA**. Efekt działania czaru nie jest wyraźnie zauważalny, więc trudno ocenić, czy postać rzeczywiście mówi prawdę.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

OCZY PRAWDY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: szklana kula (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa **MAGII** czarodzieja.
OPIS: oczy Hierofanta zyskują moc odróżniania świata rzeczywistego od ułudy. W trakcie trwania czaru czarodziej dostrzega w granicach *zasięgu oddziaływania* wszystkie niewidzialne obiekty i istoty, przenika wzrokiem iluzje i próby kamuflażu, zauważa ukryte istoty i sekretne przejścia, a także widzi w ciemnościach (zwykłych i magicznych).

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ZMIANA STRON

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: serce doppelgangera (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Hierofanta czerpie *Hysh* i spowija nią dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania zaklęcia stają się sojusznikami maga. Jeśli jednak otrzymają rozkaz zaatakowania dotychczasowych sojuszników lub wykonania czynności zagrażającej ich życiu, muszą wykonać kolejny test *magii*. Udany test oznacza, że istoty przełamały działanie zaklęcia i mogą walczyć normalnie. Nieudany rezultat oznacza, że zaatakują swoich dotychczasowych sprzymierzeńców lub wykonają niebezpieczny rozkaz.

SNOP ŚWIATŁA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: lustro bez skazy (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa **MAGII** czarodzieja, ale mag może przedłużyć działanie zaklęcia, wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*
OPIS: z oczu czarodzieja tryska oślepiająco jasne światło. Snop światła przyjmuje kształt stożka, którego rozmiar i zasięg zależy od *kategorii rozmiaru* czarodzieja (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). Wszystkie demony, ożywieńce i istoty chaotyczne objęte *snopem światła* muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara nie może się poruszać, dopóki pozostaje oświetlona *snopem światła*.

SIDŁA ABULLA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: binokle(+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Hierofanta.
OPIS: czarodziej splata z wiatru *Hysh* świetliste liny zakończone hakami (jedną na każdy punkt **MAGII**), którymi może cisnąć w dowolną istotę lub istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test *uniku* lub zostanie *unieruchomiona* w świetlistych splotach i przyciągnięta przed czarodzieja. Ożywieńce i demony, które zostaną uwięzione w *Sidłach Abulla* w każdej rundzie trwania zaklęcia muszą wykonać test *magii* lub otrzymają jeden punkt obrażeń na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ponadto cecha **MAGIA** wyznacza ilość lokacji, które doznały obrażeń.

OŚLEPIAJĄCY BLASK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: wypolerowany dysk ze srebra (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: mag czerpie moc z białego Wiatru Magii, wywołując rozbłysk oślepiającego światła w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie posiadające wzrok istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **ZR**. Nieudany test oznacza, że tracą wzrok na czas trwania czaru. Ich **ZR**, **SZ**, i **WW** zostają zmniejszone o połowę, ale nie mniej niż o -10%x**MAG**, a **US** zmniejszają się do 0, co oznacza, że nie mogą używać broni strzeleckiej. Wszystkie testy związane ze wzrokiem automatycznie kończą się niepowodzeniem. Udany test **ZR** oznacza, że istota zachowuje się tak, jakby była pod wpływem czaru *rozbłysk*.

IMPLOZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pęcherz pławny ryby głębinowej (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja
OPIS: Hierofanta splata moc *Hysh*, która wnika do wnętrza dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara zaklęcia imploduje i w każdej rundzie trwania zaklęcia otrzymuje obrażenia równe wartości **MAGII** czarodzieja, bez względu na **WT** i ewentualne *Punkty Zbroi* (zobacz tabela **CECHA MAGIA A KOŚĆ OBRAŻEŃ** w paragrafie **SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA**).

TEMPUS FUGIT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: miniaturowa klepsydra, wypełniona diamentowym pyłem (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Hierofanta przyzywa moc *Hysh* i spowija nią siebie lub dowolną inną istotę. Na czas trwania zaklęcia, poddana jego działaniu istota może wykonywać działania z dwukrotnie większą prędkością. **SZ**, **ZR** i ilość **A** istoty zostaje podwojona (**ZR** nie może przekroczyć 100, **A** nie mogą przekroczyć 10). Ponadto, na czas działania czaru, czas wykonywania wszelkich innych czynności (np. dobycie broni, wyjęcie przedmiotu z plecaka) zostaje zmniejszony o połowę. Istoty, poddane działaniu tego potężnego zaklęcia same nie mogą rzucać czarów, chociaż mogą korzystać z magicznych przedmiotów i/lub pić magiczne eliksiry.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

W danej chwili na całym świecie może być aktywne tylko jedno zaklęcie *Tempus Fugit*. Czar rzucony przez kogoś innego automatycznie rozprasza pierwsze zaklęcie, podobnie jak rzucenie zaklęcia *temporalne zamrożenie*.

Zguba demonów

Wymagany poziom mocy: 26
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: różdżka wykonane z trafionego piorunem dębu (+3)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej rozrywa barierę Eteru, odsyłając grupę demonów znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

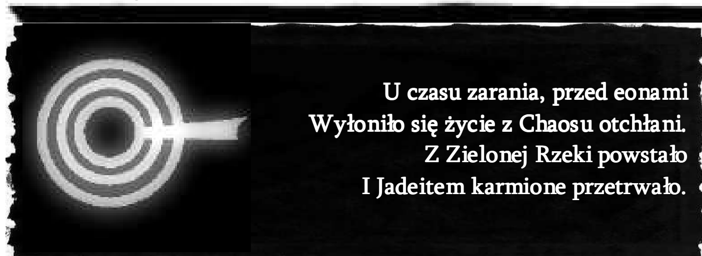
Błogosławieństwo Hysh

Wymagany poziom mocy: 27
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: kosmyk włosów osoby będącej celem czaru - ścięty, gdy była zdrowa (+3)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej dotykiem opłata dowolną istotę żywą kojącymi strumieniami *Hysh*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że moc czaru w pełni ją uzdrowiła. Dotyczy to zarówno wszelkich obrażeń, jak też chorób i trucizn toczących ciało rannej osoby. Zaklęcie nie usuwa mutacji oraz nie działa na rzucającego je czarodzieja.

Kolumna Światłości

Wymagany poziom mocy: 28
Czas rzucania: 3 akcje
Składnik: diament (+3)
Czas trwania: -
Opis: Hierofanta koncentruje się, splatając energię *Hysh* w kolumnę oślepiającej jasności, która pojawia się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 8, ile wynosi **Magia** czarodzieja i jeśli przeżyją muszą wykonać test **Zr**. Nieudany test oznacza, że zachowują się tak, jakby były pod wpływem czaru *rozbłysk*. Pocisk *kolumna światłości* traktowany jest jak cios bronią *kłutą*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *PZ*. Demony i ożywieńce otrzymują K4 obrażenia za każdy stracony punkt **Żw**. Tak potężne skupisko mocy jest wyczuwalne przez wszystkich magów w promieniu 5x**Mag** kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia w innym, niż do walki z demonami, spotyka się zwykle z niezadowoleniem Hierofantów Kolegium Światła.

TRADYCJA ŻYCIA:




Tradycja Życia to magia natury, pór roku i ziemi. Opiera się na manipulowaniu *Ghyran* - zielonym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są jadeitowymi czarodziejami (*Triskele Triplex*). Ich żywiołem są siły natury. Niechętnie odwiedzają miasta, zamiast tego wolą otaczać się potęgą i majestatem dzikiej przyrody.

Potężni jadeitowi czarodzieje chodzą boso, czerpiąc moc ze stałego kontaktu z ziemią. Wraz ze wzrostem mocy coraz silniej reagują na zmiany pór roku. Zimą są zmęczeni, ale wraz z nadejściem wiosny stają się pobudzeni i podekscytowani. Latem promienieją i stają się bardzo aktywni, po czym z wolna uspokajają się i milkną wraz z nadejściem jesieni. Zwykle cieszą się bardzo dobrym zdrowiem.

Wiele czarów tej Tradycji wymaga znalezienia się w pobliżu odsłoniętej ziemi. Oznacza to, że zaklęcia nie działają na podłożu pokrytym drewnem, kamieniem posadzką albo brukiem. Nie można ich używać wewnątrz budynków, chyba że mają klepisko z gliny.

Kolegium: Jadeitu
Nazwa własna: Kapituła Jadeitu
Popularne tytuły Magistrów *Ghyran*: Jadeitowi Czarodzieje, Magistrowie Życia
Kolor: *zielony*
Symbole: Pętla Życia, Spirala, Dąb, Liść Dębu, Gałązka Jemioły, Sierp
Wiatr Magii: *Ghyran*
Umiejętności powiązane z Tradycją: *leczenie ran*, *rozpoznawanie roślin*, *sztuka przetrwania* i *zielarstwo*

GHYRAN:

Ghyran to Zielony Wiatr Magii - Eteryczna manifestacja wzrostu i opieki. To rodzące się życie, płodność i odbicie wszelkiego śmiertelnego istnienia.

Ghyran opada na świat na podobieństwo deszczu. Ludzie obdarzeni *wiedźmim wzrokiem* twierdzą, że zlewa się w kałuże i strumyczki zielonej magii, niekiedy płynąc przez krainy szeroką rzeką, nieograniczoną żadnymi prawami fizyki. Gdy Wiatry Magii wieją najsilniej, *Ghyran* na podobieństwo zielonej fali przypływu zalewa krainy wsiąkając w glebę i docierając do każdego strumienia, kanału, jeziora i źródła wody. Jego energia jest przyciągana przez wodę. Nasyca glebę życiodajną mocą, które czerpią wszystkie rośliny, aby wzdłuż łańcucha pokarmowego przekazywać ją dalej wszystkim żywym istotom. Podczas burz Wiatrów Magii, nawet ulice miast spływają zielonymi falami magicznej mocy, które obmywają chodniki i bruk w poszukiwaniu życia organicznego. Oczywiście zwykli ludzie nie zdają sobie sprawy, że brodzą w strumieniach życiodajnej energii.

OPIS:

Magistrowie Kolegium Jadeitu badają Tradycje Życia i manipulują Zielonym Wiatrem Magii, *Ghyran*. *Imperialny Dekret o Magii* opisuje tę szkołę magiczną terminem *Taumaturgia Agrologiczna*, który można tłumaczyć jako *magia ziemi*. Ta ograniczała definicja wynikała z faktu, że w momencie zakładania Kolegiów Magii nikt jeszcze nie był pewien, jakie będą granice badań i kompetencji poszczególnych szkół. Dziś wiadomo już, że Magia Jadeitowa, wiąże się z florą, uprawą ziemi, zmiennością pór roku oraz płodnością roślin i zwierząt (a nawet ludzi). Nazwać ją można również magią wody lub magią ziemi.

MAGIA JADEITU:

Zaklęcia magii Jadeitu, lub inaczej Tradycji Życia, związane są ze zmiennością pór roku, uprawą ziemi, płodnością, wzrostem, ziemią oraz wodą. Czary te splatane są z Zielonego Wiatru Magii, *Ghyran*. Niegdyś magią Jadeitu zajmowali się elementaliści Ziemi i Wody, guślarze i magicy. Kolegium Jadeitu dopracowało ich osiągnięcia, dokonując wielu nowych odkryć i przełomów.

Mówi się, że Magistrowie *Ghyran* są niezwykle wrażliwi na naturalne cykle życia i nie lubią mieszkać w wielkich miastach Imperium, które ten rytm zaburzają. Ich umiejętności i zainteresowania koncentrują się wokół sił przyrody i wszystkich żywych istot tego świata. Magistrowie *Ghyran* są często wzywani na ratunek, gdy plony pochłania jakaś plaga lub gdy trzeba tchnąć życie w obumarłą glebę. Druidzi potrafią uzdrawiać drzewa, zwiększać obfitość żniw, leczyć bezpłodność u ludzi i zwierząt, a nawet wywoływać gwałtowny, nadprzyrodzony wzrost fauny i flory. Magistrowie Kolegium Jadeitu potrafią również kontrolować przepływ wody i ruch warstw ziemi pod swoimi stopami.

Magistrowie Kolegium Życia uczeni są egzystencji w harmonii z otaczającym ich światem przyrody. Ideałem Kolegium Życia jest symbioza, w której wszystkie organizmy łączą siły i współpracują dla wspólnego dobra i z wzrostu. Ponieważ Zieloni Magistrowie są w nadprzyrodzony sposób nierozerwalnie związani z przyrodą, ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku. Największy wigor czują wiosną, szczyt ich potęgi przypada latem, słabną jesienią, natomiast zimą ogarnia ich marazm - chociaż mówi się, że ich moce odżywają podczas intensywnych opadów deszczu, bez względu na porę roku.

TRADYCJA ŻYCIA:

Gdy Teclis poszukiwał w Imperium ukrywających się przed prawem czarodziei i guślarzy, natrafił na rozproszone ślady zdegenerowanej w swych twierdzeniach filozoficznych grupy zrzeszającej magicznie uzdolnionych druidów. Pozostaje zagadką, w jaki sposób przeżyli oni w ukryciu tysiące lat prześladowań i szykan ze strony *młodszych* kultów religijnych. Niewielu ukrywających się potomków druidów, obdarzonych *wiedźmim wzrokiem* oddało się w ręce Teclisa, lecz gdy elfi arcymag ukazał im czystą energię *Ghyran*, osoby obdarzone wrażliwością na magię i od dawna fizycznie związane z cyklem pór roku zrozumiały, jaki dar im zaoferowano. Ponad połowa druidów podążyła za Teclisem, aby stworzyć Kolegium Jadeitu.

Sto lat po założeniu Kolegium Jadeitu Magistrowie Życia znów powrócili na wiejskie tereny Imperium, gdzie zaczęli współpracować z kapłanami druidzkimi.

Magistrowie Życia, podobnie jak druidzi i kapłani druidzcy zbierają się w starożytnych gajach, w kamiennych kręgach i na przecięciach żył geomancyjnych, dbając o zapewnienie swobodnego przepływu energii, kierując ożywczą energię *Ghyran* na obszary zatrute magią czarnoksięską, a także walcząc z zarazami i chorobami zsyłanymi na Imperium przez Pana Zarazy.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Magistrowie Jadeitu nie podpisują korzystnych finansowo kontraktów tak jak Magistrowie innych Kolegiów. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, Magistrom Życia nie zależy na takim wymyśle cywilizacji jak pieniądze, a po drugie, chociaż Kolegium Jadeitu mieści się w Altdorfie, większość czarodziei żyje i mieszka na głębokiej prowincji, gdzie trudno o prawnika, który mógłby taki kontrakt spisać i opieczętować.

Na szczęście, budynki Kolegium Jadeitu są w miarę samowystarczalne. Zbudowano je na przecięciu żył geomancyjnych niosących energię *Ghyran*, dzięki czemu Magistrowie Jadeitu nie muszą wydawać pieniędzy na gromadzenie swojego Wiatru. Darowizna Imperatora Karla-Franza

(pochodząca ze skarbca Imperium, jak i skarbca miejskiego) wystarcza na utrzymanie straży i zakup żywności dla mieszkańców Kolegium. Oficjalnym zadaniem Magistrów *Ghyran* jest dbanie o to, aby pola Imperium przynosiły bohater plony. Biorąc pod uwagę liczne naturalne i nadprzyrodzone zarazy nawiedzające świat ludzi, nie jest to proste zadanie. Olbrzymie połacie Starego Świata zanieczyszczone są Kamieniem Przemian, który wywiera niezwykle szkodliwy wpływ na ziemię. Magistrowie Druidzi muszą dbać tylko o to, aby naturalne i Eteryczne czynniki wpływające na przyrodę pozostawały w dobroczynnej dla ludzi równowadze. Głównym, nieoficjalnym zadaniem Magistrów Jadeitu jest ochrona przebiegających przez Imperium linii geomancyjnych i kamiennych kręgów (w czym efektywnie wspierają ich kapłani druidzcy) oraz dbanie o to, aby odprowadzana nimi energia płynęła bez przeszkód.

W ramach swoich obowiązków, Magistrowie Życia odprawiają sezonowe rytuały w wielkich kamiennych kręgach w Eyvberry, Muttersfels, Fruchtbarfelsen oraz w wielu pomniejszych. Rytuały te kontrolują przepływ energii geomancyjnej i udrażniają zatkane linie. Mają też drugi cel. Czarodzieje często uwalniają z linii geomancyjnej energię *Ghyran*, pozwalając jej obmywać ziemię i zwiększać żyzność gleb.

W czasach wojny, na wezwanie Imperatora odpowiada niewielka garstka Magistrów Jadeitu zamieszkujących chwilowo na terenie Kolegium. Jeśli zebranych magów jest zbyt niewielu, aby zaspokoić bieżące potrzeby, Zieloni Magistrowie rozsyłają w kraj posłańców w poszukiwaniu innych czarodziei *Ghyran*, a nawet znaczą tajemnymi symbolami kamienne kręgi. Zazwyczaj do wojennych obowiązków Magistrów Jadeitu należy dbanie o dobre zdrowie i pełny żołądek żołnierzy - nie jest bowiem łatwo wykarmić maszerującą armię, bez ogołocenia okolicy. Magistrowie Jadeitu służą również jako zwiadowcy, rozsyłając zwierzęta i przepytując napotkane przy drodze drzewa i strumienie.

JADEITOWI CZARODZIEJE:

Jadeitowi czarodzieje noszą zazwyczaj szaty i ubrania plecione z wełny lub bawełny, barwione na wszystkie odcienie zieleni. Stroje te dekorowane są symbolami Kolegium. Magistrowie zwykle chodzą boso, pragnąc zachować bezpośredni kontakt z płynącymi przez ziemię energiami *Ghyran*. Magistrowie noszą przy pasie sierp, który jest symbolem ich rangi i związku z Dawną Wiarą. We włosy i szaty często wplatają liście, kwiaty oraz drobne owoce i rośliny, jak gdyby właśnie udawali się na Święto Żniw.

Magistrowie Życia niekiedy posiadają różdżki z żyjącego drewna leszczyny, dębu, cisu lub innego drzewa, które dany Magister uważa za wyjątkowe.

Krążą nawet plotki, że arcymagom Kolegium Jadeitu z głowy wyrastają pnącza i zielone liście.

MENTALNOŚĆ:

Magistrowie *Ghyran* są związani z przyrodą i równie niechętnie jak Szamani Wiatru *Ghur* spędzają czas w dużych miastach. Kochają przyrodę, deszcz i wszystkie żywe istoty. Zieloni Magistrowie są tak dogłębnie związani z przyrodą, że ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku.

Czarodzieje Kolegium Życia są zawsze zdrowi i w dobrych humorach, pełni energii i dowcipu. W niczym nie przypominają ponurych i zamkniętych w sobie Magistrów znanych z chłopskich bajań. Interesują się wszelkimi aspektami rolnictwa i są ekspertami w sztuce uprawy roślin. Magistrowie traktują swoje obowiązki bardzo poważnie i z zaciekłością godną najdzikszych bestii walczą z wyznawcami Nurgla, którzy rozprzestrzeniają choroby i zarazy. Szczególnie wstrętna dla Jadeitowych czarodziejów jest magia nekromancka, która stanowi antytezę życia. Magistrowie *Ghyran* nie żywią też przyjaznych uczuć wobec Magistrów *Shyish*, których interesuje jedynie koniec wszystkich rzeczy.

Niezwykłą cechą Kolegium Jadeitu jest olbrzymia liczba kobiet w jego szeregach. Wydaje się, że mężczyźni stanowią mniej niż połowę pełnoprawnych czarodziei tej szkoły magii. Nic zatem dziwnego, że Magistrowie często łączą się w pary i wspólnie wychowują na prowincji dzieci. Potomstwo wrażliwe na magię bez wyjątku trafia do Kolegium Jadeitu.

UCZNIOWIE:

Większość uczniów terminujących w Kolegium Jadeitu to potomstwo Magistrów Życia. Można śmiało rzec, że w Imperium tworzy się zamknięta kasta. Wciąż jednak do szkół trafiają wiejscy guślarze, wyjątkowo utalentowani w dziedzinie upraw bądź hodowli. Ponieważ Kolegium Jadeitu nie przywiązuje szczególnej wagi do pieniędzy, potencjalni kandydaci nie muszą się obawiać, że nie będzie ich stać na naukę. Przyroda karmi, odziewa oraz zapewnia uczniom dach nad głową, a zatem pieniądze nie są do niczego potrzebne. Uczniowie Kolegium muszą jednak złożyć przysięgi lojalności, które są pieczętowane zaklęciami i rytuałami krwi odprawianymi przy pełni księżyca. Przysięgi te gwarantują, że jedynie najbardziej oddani i zdeterminowani kandydaci zostaną przyjęci do Kolegium.

Nauki Tradycji Życia powiązane są z sezonowymi wahaniami w pływach *Ghyran*. Od pierwszej pełni księżyca po jesiennym zrównaniu dnia z nocą do przesilenia zimowego (Mondstille), badania i nauki członków Kolegium Jadeitu koncentrują się na zagadnieniach teoretycznych, gdyż w tym okresie moc Wiatru *Ghyran* jest najsłabsza.

Kolegium jest natomiast najbardziej aktywne przez dwie pełnie od pierwszej pełni księżyca Mannslieba po wiosennym zrównaniu dnia z nocą (Mitterfruhl). W tym okresie uczniowie poddawani są intensywnemu szkoleniu i praktykom, podczas których, na podstawie ustnych przekazów i bezpośrednich demonstracji udzielanych przez mentorów, uczą się postrzegać i manipulować Zielonym Wiatrem Magii. Pod koniec tej wytężonej sesji, społeczeństwo Jadeitowych czarodziejów urządza w gajach lub kamiennych kręgach uroczyste i huczne święta,

Podczas obchodów, starsi uczniowie otrzymują miedziane sierpy, a wędrowni czarodzieje zostają obdarowani sierpami srebrnymi. Awanse są rozdzielane w pełnej tajemnicy. Uczniowie nigdy nie wiedzą, kto zostanie wyróżniony. Magistrowie nie wierzą w formalne egzaminy. Gotowość kandydatów potajemnie rozważa specjalna rada starszych rangą Magistrów. Podczas nocnej uroczystości, kandydaci biorą udział w rytualnych tańcach i śpiewach. Niespodziewanie, obok wybrańca pojawia się Magister w przebraniu Zielonego Olbrzymia lub Matki Ziemi. I wręcza mu sierp. Po zakończeniu święta uczniowie rozjeżdżają się po całym królestwie, aby ćwiczyć swoje umiejętności i wypełniać obowiązki Kolegium. Okres ten trwa do końca lata.

Ci, którzy chcą zostać pełnoprawnymi Magistrami, muszą powrócić do Altdorfu przed letnim przesileniem (Sonnstil). W tym okresie odbywa się doroczny zjazd arcymagów Kolegium, podczas którego testowane są umiejętności kandydatów na Magistrów. Wędrowni czarodzieje, którzy przejdą trudne i często niebezpieczne testy, otrzymują złoty sierp i zostają przyjęci w poczet Magistrów Kolegium Jadeitu.

Latem i wiosną w Kolegium zamieszkuje tylko garstka Magistrów. W lecie większość Magistrów *Ghyran* służy w oddziałach imperialnych lub ćwiczy swoje umiejętności na prowincji. Miasta są dla Jadeitowych czarodziejów strasznie przygnębiającymi miejscami.

REPUTACJA KOLEGIUM:

Ze wszystkich Kolegiów Magii, Magistrowie Życia cieszą się chyba największą przyjaźnią zwykłych mieszkańców Imperium. Nie znaczy to, że Jadeitowy czarodziej (a raczej moce, którymi włada) nie przerażały chłopstwa (w jego obecności truchleją nawet najbardziej buńczuczni sołtysi), lecz tam, gdzie zamieszka, obficie wyrasta zboże, bydło i trzoda obrasta w tłuszcz, a kobiety rodzą dzieci prawie bez bólu. Z tych powodów, Magistrowie *Ghyran* są wielce szanowani na terenach wiejskich.

W miastach sytuacja ma się inaczej. *Nowocześni* mieszkańcy Imperium, cieszący się zdobyczami cywilizacji, uważają Magistrów Życia za szalony przeżytek dawnych czasów, gdy do lasu na grzyby chodziło się z widłami. Ponieważ jednak Magistrowie *Ghyran* unikają przebywania w miastach, rzadko dochodzi do konfliktów, a częściej do publicznego obśmiewania Jadeitowych Magistrów, cudacznie ubranych jak na miejskie standardy.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Kolegium Jadeitu jest szkołą Magistrów, którzy zajmują się badaniami Zielonego Wiatru *Ghyran* i poznawaniem Tradycji Życia. Teren uczelni otoczony jest murem pozbawionym okien i baszt. Mur zbudowany jest z cegieł, ma dwadzieścia metrów wysokości i zdecydowanie góruje nad pobliskimi kamienicami kupców. Z zewnątrz pokryty jest zielonym tynkiem, a na każdej cegle wyryty jest symbol Kolegium: spirala, sierp lub liść dębu. Mur ma z grubsza kształt okręgi, choć w rzeczywistości jest otwartą spiralą o średnicy ponad sześćdziesięciu metrów. Spirala muru nie jest domknięta; przerwa w murze wynosi około sześciu metrów. Właśnie w niej umieszczono wejście do Kolegium. Są to proste, dębowe wrota.

Wrót zawsze strzeże czterech ciężko opancerzonych i dobrze uzbrojonych strażników, wybranych tak, aby reprezentowali różne etapy życia. Jeden z nich jest młody, drugi w kwiecie wieku, trzeci w wieku średnim, a czwarty jest starcem. Pomimo swojego nietypowego wyglądu, wszyscy czterej są doskonale wyćwiczonymi wojownikami, weteranami wojen lub adeptami egzotycznych sztuk walki. W przypadku zagrożenia na pomoc strażnikom pośpieszą wszyscy Magistrowie przebywający w danej chwili w Kolegium.

Jadeitowi Magistrowie mogą wedle woli wkraczać na teren uczelni. Każdy z nich może też zaprosić jednego lub dwóch gości. Magister wprowadzający do Kolegium większą grupę obcych będzie musiał wytłumaczyć strażnikom swoje intencje, lecz nie będzie przepytywany zbyt dokładnie. Natomiast inni przyjezdni będą musieli udowodnić, że ich wizyta jest uzasadniona. Podobnie jak w większości innych Kolegiów, prośba o spotkanie z Magistrem zaowocuje wysłaniem do niego posłańca, który ustali, czy Magister życzy sobie przyjąć gościa. Jeśli tak, Magister wyjdzie przyjezdnym na spotkanie, witając ich w bramie i eskortując do środka. Wewnątrz budynku gościom nie wolno spacerować bez opieki.

Goście Kolegium szybko orientują się, że spirala wewnętrznych murów ciągnie się dalej wewnątrz terenu. Po lewej stronie od bramy, na wewnętrznej stronie murów, rośnie bluszcz i inne pnącza. Po prawej stronie, linia drzew i krzewów formułuje prawie idealny mur zieleni. Ścieżka jest porośnięta bujną trawą, w powietrzu czyste tchnienie przyrody zastępuje wszechobecny na zewnątrz smród, a odgłosy zapracowanego miasta milkną w oddali, zastąpione odgłosami szeleszczących na wietrze liści i wartko płynącej wody. Uważni obserwatorzy zauważą dzikie zwierzęta przemykające wśród zarośli, choć od miasta oddziela je zaledwie jedna brama.

Po pełnym okrążeniu muru od wewnątrz, spirala wnika głębiej w teren Kolegium, a mur po lewej stronie zastępuje ściana zieleni. Po prawej stronie roślinność staje się coraz bardziej urozmaicona. Rzadkie gatunki drzew i krzewów otaczają dekoracyjne kamienie, sadzawki i strumienie kryształowo czystej wody. Położone na pagórkach pięknie utrzymane sady i ogrody imitują przyrodę różnych zakątków Imperium.

Kolegium Jadeitu wydaje się znacznie większe wewnątrz, niż to możliwe. Spacer po spiralnej ścieżce do centrum uczelni zajmuje nawet godzinę. Jednak po pierwszym okrążeniu otwierają się skróty, które prowadzą przez gaj olbrzymich drzew prosto do serca Kolegium.

Wspomniany gaj składa się z dębów, jesionów, brzóz, cisów, kasztanów i klonów. Dzięki zaklęciom Magistrów Życia, drzewa te formułują żywy korytarz. Ścianami są gałęzie i liście, a w środku korytarza krąg dębów tworzy kolumnadę zamykającą okrągłą komnatę. W środku tego kręgu dębów stoi magiczny, zabarwiony na zielono i pokryty skomplikowanymi runami obelisk geomancyjny. Korytarz drzew prowadzi również do wielu mniejszych pomieszczeń, służących jako kwatery dla Magistrów Życia, którzy akurat zamieszkują w Kolegium. Ponieważ Jadeitowi czarodzieje zwyczajowo dekorują swoje komnaty, pokoje są niemal identyczne, starannie ukształtowane z gałęzi i wyłożone mchem.

W niektórych pomieszczeniach deszczówka spływa po gałęziach, zbierając się w misach z olbrzymich liści. W innych gałęzie i pnącza, obwieszone owocami bez względu na porę roku, przebijają się przez ściany, ofiarując swój poczęstunek gościom. Kolegium posiada bibliotekę, gdzie w dziuplach starego dębu składowane są zwoje wiedzy z zakresu Tradycji Życia. Do dziupli tych dotrzeć można jedynie stąpając po szerokich gałęziach drzewa. Jednak większość wiedzy Kolegium zapisane jest w symbolach wyrytych na pniach olbrzymich dębów i kamieniach rozrzuconych po całym terenie uczelni.

Wbrew pozorom, na terenie Kolegium żyje mało zwierząt, podobnie jak niewielu Magistrów decyduje się spędzić tam swój czas, szczególnie wiosną i latem. Jednakże tylko głupiec szuka kłopotów w Kolegium Jadeitu, gdyż rosnące tam drzewa i pnącza potrafią schwytać, unieruchomić, a nawet zabić agresywnych przybyszy.

Magistrowie Jadeitu, którzy akurat załatwiają w Altdorfie jakieś sprawy, spędzają większość wolnego czasu w Kolegium. Często można się na nich natknąć, gdy spacerują wśród drzew porastających teren uczelni. Osoby obeznane z terenem Kolegium znają ścieżki, które pozostają suche nawet podczas największych ulew.

Przekradnięcie się na teren Kolegium Jadeitu jest trudne, lecz wykonalne, jeśli oczywiście ktoś potrafi wspiąć się na dwudziestometrowy mur bez zwrócenia na siebie uwagi czujnych patroli straży miejskiej. Nieproszony gość, jeśli nie będzie agresywny, najprawdopodobniej nie sprowokuje ataku drzew i pnączy. Na pewno jednak zostanie przez rośliny zauważony i dobrze zapamiętany. Jeśli sprawą zainteresuje się Magister Życia, włamywacza uda się z pewnością odszukać i zatrzymać, trudno ukrywać się przed wszechobecną przyrodą. W najgorszym razie resztę swojego życia spędzi pod postacią egzotycznego krzaku lub porostu.

OSOBISTOŚCI:
TOCHTER GRUNFELD, MATRONA KOLEGIUM JADEITU

Obecną Matroną Kolegium Jadeitu jest Tochter Grunfeld, zwana również Jadeitową Matką. W odróżnieniu od innych Kolegiów, Magistrowie *Ghyran* równie często powierzają przywództwo szkoły mężczyznom, jak i kobietom. Grunfeld jest wysoką, przyjemnie zaokrągloną kobietą o ogorzałej cerze. Nosi rozpuszczone, białe włosy i na pozór rośnie w nich bluszcz. Trudno ocenić wiek Grunfeld, co jest charakterystyczną cechą wspólną wielu Magistrów równych jej potęgą i doświadczeniem. Wiadomo natomiast, że przynajmniej od sześćdziesięciu lat działa w rejonie miasta Wurtbad w Stirlandzie. Powiła ośmioro dzieci i każde z nich jest już Magistrem Życia.

Wiadomo, że Grunfeld spędziła wiele czasu, zwalczając zło pleniące się wokół Wurtbad, a pochodzące z krain leżących na północny wschód od Stirlandu. Wiatr wiejący z tamtego kierunku niesie ze sobą drobinki Kamienia Przemian i chłód krypt. Zatruwa okoliczne ziemie i doszczętnie wyjaławia leśne ostępy oraz tereny uprawne. Podobno Grunfeld planuje przenieść swoją osadę dalej na północny wschód, aby zwalczać problem u jego korzeni.

Przeklęta kraina Sylvanii czeka na Matronę *Ghyran* tuż za horyzontem, otwarta jak świeżo wykopany grób.

Imperialne Kolegia Magii zaczerpnęły swoje nazwy, charakter i cele bezpośrednie z ośmiu Wiatrów Magii. Z tego powodu, wśród mniej uczonych klas Imperium panuje spore zamieszanie, gdyż ludzie mylą nazwy Wiatrów Magii z nazwami zgromadzeń czarodziei. Magistrów Magii, którzy zajmują się badaniem tychże Wiatrów, a nawet z runicznymi oznaczeniami różnych energii magicznych. Zakłopotanie prostaczków pogłębia fakt, że Wiatry Magii to coś więcej niż kolory - to przecież cała gama doznać opisujących niepostrzegalne aspekty świata materialnego, takie jak, chociażby siły natury, pojęcia abstrakcyjne, a także ich interakcja z substancjami fizycznymi.
Przykładowo Zielony Wiatr Magii to wiatr, który przyciągany jest przez wszelkie formy życia roślinnego oraz proces wzrostu. Runiczna nazwa tego wiatru brzmi Ghyran, jednak zgromadzenie Magistrów studiujących zagadnienia tej energii nosi miano Kolegium Jadeitu. Na domiar złego, w języku powszechnym utarło się nazywać magię praktykowaną przez Kolegium Jadeitu magią Życia, chociaż jest to mylące, gdyż życie zwierzęce należy do Tradycji zupełnie innego Wiatru. Nazwa ta również nie precyzuje dobrze poznanych zastosowań Wiatru Ghyran.
- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

ZAKLĘCIA TRADYCJI ŻYCIA:

FERMENTACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kropla wody z czystego źródła (+1)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: czarodziej zamienia dotykiem dowolnie mętną lub zanieczyszczoną ciecz (o objętości do **MAG**x**MAG** litrów) w lekko sfermentowany napój (piwo, wino, miód pitny). Po zakończeniu działania zaklęcia nie wypity napój powraca do pierwotnego stanu.

KLĄTWA CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: cierń (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: w ciało dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt **ŻW**, bez względu na **WT** i noszony pancerz, oraz otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie, za każdym razem gdy istocie nie powiedzie się test *magii* należy wylosować lokację trafienia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

CZYTANIE ZE ŚLADÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: gałąź z drzewa (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej wsłuchuje się w cichy poszum drzew i szept ziemi. Dzięki temu może z łatwością (otrzymuje modyfikator +10%x**MAG**) odczytywać ślady lub zdobyć informacje o istotach, które przechodziły w pobliżu. Wspomniany modyfikator zwykle będzie odnosił się do testów *tropienia*, ale może też być uwzględniany przy innych testach, wymaganych w takiej sytuacji. Zaklęcie przestaje działać, gdy czarodziej dotrze do sztucznie stworzonej drogi lub wejdzie na ziemię zamieszkaną albo uprawianą.

MAGICZNY ODDECH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: słomka (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przyzywa moc *Ghyran* i wypełnia nim płuca. Zaklęcie pozwala czarodziejowi na oddychanie w każdej atmosferze, pod wodą, a nawet w całkowitej próżni. Nie działają na niego trujące gazy.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SPACER PO WODZIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: żuk wodny (+2)
CZAS TRWANIA: do czasu zejścia osoby rzucającej czar na ląd.
OPIS: zaklęcie pozwala czarodziejowi na chodzenie po wodzie. Czar działa od chwili, gdy mag stanie na wodzie i jest rozpraszany w momencie jego zejścia na suchy ląd. Czar ponadto umożliwia pokonywanie bagien, stawów itp. bez zmniejszanie tempa ruchu za przekraczanie przeszkód terenowych.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

GIĘTKOŚĆ PNĄCZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: odrobina soku roślinnego (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: moc *Ghyran* oplata czarodzieja obdarzając go nadnaturalną zdolnością wspinania się i poruszania w trudnym terenie. Czarodziej otrzymuje umiejętność *wspinaczka*, której *Poziom Wyszkolenia* równy jest wartości **MAGII**.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ZIEMIA KARMICIELKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: garść karmy dla zwierząt (+1)
CZAS TRWANIA: 1 tydzień na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej dotknięciem dłoni sprawia, że dowolna istota napełnia się energią *Ghyran*, niczym zwierzę, które obrasta w tłuszcz przed zapadnięciem w sen zimowy. W trakcie trwania czaru istota może całkowicie powstrzymać się od jedzenia, chociaż musi pić. Jest to czar dotykowy i istota będąca celem czaru musi wykonać nieudany test *magii* by

czar na nią zadziałał. Czarodziej nie może rzucić zaklęcia *ziemia karmicielka* na siebie.

Pokój

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja
Składnik: pióro gołębia (+1)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: czarodziej przyzywa moc *Ghyran*, którą spowija dowolną istotę (jedną na każdy punkt **Magii**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia nie będzie mogła w żaden sposób zaatakować czarodzieja oraz jego sojuszników, znajdujących się nie dalej niż **Mag**x**Mag** metrów od maga. Jeśli czarodziej lub któryś z jego sojuszników (znajdujący się w promieniu **Mag**x**Mag** metrów) zaatakuje ofiarę zaklęcia, czar przestaje działać.

Wniknięcie w ziemię

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja
Składnik: pazur kreta (+1)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magii** czarodzieja.
Opis: dzięki mocy zaklęcia, jadeitowy czarodziej może dosłownie zapaść się pod ziemię, której musi dotykać bosymi stopami. Moc zaklęcia nie zadziała gdy ziemię zakrywa jakaś inna substancja. *Wniknięcie w ziemię*, jest doskonałym sposobem ukrycia się na otwartej przestrzeni. Ziemi chroni przed wszelkimi atakami, za wyjątkiem sił niszczących grunt i pozwala bezpiecznie przespać całą noc.

Krew ziemi

Wymagany poziom mocy: 9
Czas rzucania: 1+ akcji
Składnik: sztylet (+1)
Czas trwania: -
Opis: mag wchłania energię życiową ziemi, na której stoi. Czar ten przywraca tyle punktów **Żw**, ile akcji zostało przeznaczonych na jego rzucenie. Czarodziej nie może użyć tego zaklęcia do uzdrowienia innej istoty.

Bicz wodny

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: fiolka wypełniona wodą (+1)
Czas trwania: -
Opis: z wyciągniętych dłoni czarodzieja tryskają strumienie wody (jeden na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja). Bicze uderzają w dowolny cel lub cele znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Zaklęcie jest magicznym pociskiem o **S** 4, zadającym rany sieczne. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *Punkty Zbroi*.

Oczyszczenie

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: kawałek węgla drzewnego (+1)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej przywołuje moc wiatru *Ghyran*, która oczyszcza jedną porcję zatrutego pożywienia lub 1 litr napoju na każdy punkt **Magii** czarodzieja, z ilości dawek trucizny równej wartości **Magii** czarodzieja.

Dzikie ścieżki

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: kępka mchu (+1)
Czas trwania: patrz opis
Opis: napełniony mocą *Ghyran* czarodziej przemierza dzikie ostępy (w tym teren *trudny* i *bardzo trudny*) równie łatwo, jak gdyby podróżował po doskonale utrzymanym imperialnym gościńcu. Nie pozostawia także niemal żadnych śladów (wszelkie testy *tropienia* wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%x**Mag**). Do dzikich obszarów zaliczają się tereny niezamieszkane, a także w żaden sposób nie zagospodarowane. Zaklęcie przestaje działać, gdy czarodziej natrafi na sztucznie wytyczoną drogę albo trakt często używany przez inteligentne stworzenia, wejdzie do sztucznie wzniesionej konstrukcji oraz zetnie drzewo lub gałąź na ognisko (albo budowy szałasu). Czarodziej może objąć działaniem zaklęcia tyle istot żywych, ile wynosi wartość jego **Magii**, a także może rzucić to zaklęcie wielokrotnie, aby objąć jego wpływem większą grupę osób.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Zwierciadło bólu

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: małe srebrne zwierciadło (+2)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: zaklęcie splata moc *Ghyran*, która łączy czarodzieja z atakującym go w bezpośredniej walce przeciwnikiem (jednym na każdy punkt **Magii**). Jeżeli mag zostanie ranny, identyczne obrażenia otrzymują wszystkie połączone z nim, mocą zaklęcia, istoty. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

Jesienne liście

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: liść dębu (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości **Magii** czarodzieja
Opis: liście leżące w pobliżu czarodzieja zaczynają wirować wokół niego, ograniczając przeciwnikom widoczność. W trakcie trwania zaklęcia wszystkie wymierzone w czarodzieja ataki bronią strzelecką i miotaną wykonywane są z modyfikatorem -10%x**Mag**. Wirujące liście nie ograniczają natomiast pola widzenia czarodzieja. To zaklęcie mag może rzucić tylko na siebie.

Wywołanie deszczu

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: kropla wody (+1)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: zaklęcie pozwala przywołać gwałtowną ulewę (nawet w podziemiach lub wewnątrz budynków) która pokrywa obszar w granicach *zasięgu oddziaływania*. Działa natychmiast i redukuje wszelkie obrażenia od ognia o K4 na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Ogień**). Strzelanie na daleki i maksymalny zasięg staje się niemożliwe, a na krótkim strzelec musi zastosować modyfikator -5%x**Mag** do testu *trafienia*. Magia oparta na ogniu zostaje natychmiast rozproszona, zaś wszelkie magiczne, płonące bronie tracą swe właściwości. Broń palna podczas deszczu jest bezużyteczna, a ponadto pojawia się 5%x**Mag** szans, iż zamokną ładunki (będą nieprzydatne do czasu wysuszenia).

Żar z nieba

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: fiolka wypełniona potem zacnego człowieka (+2)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: czarodziej przywołuje magiczną moc, która sprawia, że dowolnie wybrany obszar w *zasięgu oddziaływania* ogarnia skwar niczym w najgorętsze lato. Wszystkie istoty w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca pocą się niemiłosiernie i są zmęczone, jakby cały dzień pracowały w upale, muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru otrzymują modyfikator -10%x**Mag** do wszystkich testów.

Jadeitowy kostur

Wymagany poziom mocy: 13
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: dębowa gałązka (+3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
Opis: moc zaklęcia sprawia, że w dłoniach jadeitowego czarodzieja pojawia się kostur. Broń traktowana jest jako magiczny kostur z cechą oręża *druzgoczący*. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne *PZ*. W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje +5%x**Mag** do **WW** i +1 do **Ataków**.

Korowa skóra

Wymagany poziom mocy: 13
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: kawałek kory dębu (+2)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: czarodziej spowija się mocą *Ghyran*, a jego skóra twardnieje przybierając odcień i fakturę kory dębu. Na czas trwania zaklęcia **Wt** czarodzieja rośnie o +2x**Magia** punktów. Do końca trwania czaru jadeitowy mag staje się celem *łatwopalnym*.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Spętanie

Wymagany poziom mocy: 13
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: szczypta nawozu i gałązka krwawca (+2)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: zaklęcie może zostać rzucone ma dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Roślinność w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca ulega gwałtownemu rozwojowi (niezależnie od rodzaju gruntu), przekształcając go w teren *trudny*, co powoduje stosowne ograniczenia ruchu. Istoty, które znajdą się w strefie działania czaru zostają spętane na czas pierwszej rundy i w czasie każdej następnej, w której nie wykonają udanego testu **Krzepy** z ujemnym modyfikatorem -5%x**Mag**. Spętana istota nie może się ruszać, do jej **US** stosuje się ujemny modyfikator -5%x**Mag**, natomiast do **WW** -10%x**Mag**. Spętana istota nie może rzucać czarów ani używać magicznych przedmiotów w celu wywołania czarów lub podobnych do zaklęć efektów, chyba że wykona udany test *splatania magii*.

Wrota ziemi

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: 3 akcje
Składnik: żelazny klucz (+2)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej nagle zapada się pod ziemię i pojawia w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Zarówno miejsce zniknięcia, jak i pojawienia się, muszą znajdować się na obszarze pokrytym ziemią. Czarodziej nie może więc użyć tego zaklęcia wewnątrz budynku (chyba że mają klepisko z gliny lub ziemi) lub na wybrukowanej ulicy. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Grad kamieni

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: garść otoczaków (+2)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej przywołuje magiczną moc *Ghyran*, która sprawia, że na dowolnie wybrany obszar w *zasięgu oddziaływania* spada grad kamieni. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z **S**4, ile wynosi **Magia** czarodzieja. Jest to atak *magicznymi pociskami* (z cechą oręża *druzgoczący*), które zadają rany obuchowe. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się *Punkty Zbroi*.

Rozkwitanie

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: 2+ akcji podwójnych
Składnik: kiełek rośliny (+1)
Czas trwania: patrz opis zaklęcia
Opis: przez ciało czarodzieja przepływa moc *Ghyran*, napełniając magiczną energią dowolną roślinę lub nasionko znajdujące się w zasięgu jego ręki. Najpierw przez jedną rundę czarodziej rzuca czar, po czym skupia moc na wybranej roślinie, która gwałtownie rozkwita (za każdą rundę, gdy czarodziej podtrzymuje koncentrację, roślina dojrzewa, jakby minął 1 dzień). Dzięki temu w ciągu godziny roślina dojrzeje o niecały rok. Jednak zbyt długie podtrzymywanie mocy może spowodować, że roślina zacznie usychać i zwiędnie. Rośliny będą rosły tylko w naturalnej dla siebie glebie (np. drzewo nie wyrośnie na piasku, a zboże na skalistym podłożu).

Szept rzeki

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: 1 minuta
Składnik: flaszka wina (+2)
Czas trwania: liczba minut równa wartości **Magii** czarodzieja.
Opis: czarodziej koncentruje się, stojąc zanurzony do pasa w rzece lub głębszym strumieniu. Moc *Ghyran* przepływa przez jego ciało, łącząc się z wodą, co pozwala czarodziejowi komunikować się z duchem rzeki. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej może z nim rozmawiać na temat tego, co zdarzyło się w odmętach rzeki lub na jej powierzchni w odległości do 1x**Mag** kilometrów w górę i w dół biegu rzeki, w przeciągu ostatnich 24x**Mag** godzin. Duchy zwykle nie udzielają szczegółowych odpowiedzi, przekazując raczej fakt ogólne. Na przykład czarodziej może się dowiedzieć, że w dół rzeki spłynęły dwie łodzie, z czego jedna była znacznie większa od drugiej. Nie uzyska natomiast informacji, kto nimi płynął. Może się dowiedzieć, że jedną z łodzi zaatakowały i zatopiły gobliny, ale nie uzyska informacji, do jakiego plemienia należały.

Spiralne schody

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: szczebel z drabiny (+1)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
Opis: czarodziej przywołuje moc *Ghyran*, z której splata kręte schody wynoszące go wysoko w powietrze. Stojący na szczycie schodów mag, może rozglądać się po okolicy i rzucać czary, tak jakby znajdował się na ziemi. Znajdujący się na ziemi przeciwnicy, nie mogą w żaden sposób zaatakować czarodzieja, a wszystkie rzucone na niego zaklęcia zostają automatycznie rozproszone. Tylko jednostki latające, mogą skutecznie atakować czarodzieja. Jeśli czar zostanie rozproszony lub przestanie działać mag opadnie na ziemię na początku następnej rundy, nie odnosząc żadnych obrażeń.

Zaklęte drzewo

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: pasek kory (+1)
Czas trwania: liczba godzin równa **Magii** czarodzieja
Opis: moc *Ghyran* wypełnia ciało czarodzieja, pozwalając mu przybrać postać drzewa. Gatunek rośliny zależy od cech charakteru osoby. Na przykład, wrażliwa i pełna smutku osoba może przyjąć kształt wierzby, zaś zła wiedźma będzie wyglądać jak czarny dąb. W trakcie trwania czaru postać zachowuje zmysły oraz pozostaje wrażliwa na wszelkie ciosy, które mogą zranić drzewo (także na *ogień* i pasożytnicze grzyby).

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Ciało w kamień

Wymagany poziom mocy: 17
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: oczy bazyliszka (+3)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarodzieja.
Opis: czarodziej przywołuje moc *Ghyran*, która oplata ciało szmaragdowymi pasmami i zmienia w kamień. **Krzepa** i **Odporność** poddanej działaniu zaklęcia istoty zostaje podwojona, natomiast **Zr** i **Sz** spada o połowę. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Szum drzew

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: 1 godzina
Składnik: garść wilgotnej ziemi (+1)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** czarodzieja
Opis: siedząc wśród konarów, czarodziej rozmawia z drzewem. Może uzyskać od niego informacje o tym, czego drzewo było świadkiem. Drzewa nie potrafią kłamać, ale myślą i wyrażają się wolno i nie rozumieją pobudek bardziej *pochopnych* ras. Co więcej, nie będą chciały rozmawiać z czarodziejem, jeśli jego towarzysze lub on sam ścinali w pobliżu drzewa lub rozpalali ogień. Mogą natomiast zażądać przysługi w zamian za szczególnie istotne informacje.

Jeśli drzewo rośnie w lesie lub zagajniku, może opowiedzieć o wszystkim, co widziały okoliczne drzewa. Jest to możliwe dzięki niezwykłej więzi, jaka łączy te rośliny. Ze względu na powolność procesu myślenia i mówienia, godzinna rozmowa z drzewem odpowiada minutowej rozmowie między dwoma osobami.

Ukojenie Rhyi

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: 1 minuta
Składnik: kubek świeżego mleka (+1)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej spowija mocą *Ghyran* wszystkie żywe istoty, które znajdują się w promieniu równym **Mag**x**Mag** metrów wokół niego. Wszystkie istoty żywe muszą wykonać test *magii*, nieudany oznacza, że czują się odświeżeni i wypoczęci, jakby odpoczywali 1x**Mag** czarodzieja dni. Odzyskują punkty **Żywotności**, zgodnie ze zwykłymi zasadami odpoczynku. Zaklęcie nie działa na rzucającego je czarodzieja.

Wiosenny rozkwit

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: 10 minut
Składnik: garść nawozu (+2)
Czas trwania: -
Opis: czarodziej wzbudza życiodajną moc w dowolnej istocie (bez względu na rasę i rozmiar) lub na wybranym obszarze o wielkości pola uprawnego, zwiększając ich płodność. Ziemia wyda obfite plony, natomiast żywa istota w ciągu miesiąca zajdzie w ciążę, oczywiście po zaistnieniu pozostałych niezbędnych do tego okoliczności.

Ożywienie drzewa

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: 4 akcje podwójne
Składnik: nasienie lub owoc z tego samego gatunku drzewa, co to, które ma zostać ożywione (+2)
Czas trwania: K10 minut, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej turze udany test *splatania magii*.
Opis: czarodziej przywołuje moc *Ghyran*, i napełnia nią jedno, dotykane przez siebie drzewo. W efekcie powstaje drzewiec, będący pod kontrolą rzucającego zaklęcie czarodzieja. Ożywione drzewo posiada wszystkie umiejętności i cechy prawdziwego *drzewca*, które są opisane w **Rozdziale VI: Bestiariusz**. Aby doszło do przemiany, czarodziej musi dotknąć drzewa, musi też całkowicie się koncentrować, gdy drzewo jest poruszane. Może się sam poruszać, ale walka lub rzucanie czarów przerywa koncentrację, podobnie jak zranienie. Jeżeli czarodziej zostanie trafiony, ale nie zraniony, musi wykonać udany test **SW**, aby utrzymać kontrolę nad drzewcem.

Ściana cierni

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: 3 akcje
Składnik: nasiona ostrokrzewu (+3)
Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
Opis: przyzwana inkantacją moc wiatru *Ghyran* wynosi z ziemi *ścianę cierni* (jedną na każdy punkt cechy **Magia**), która pojawia się w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. *Ściana cierni* ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **Mag**x**Mag** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Istoty, które chcą przedrzeć się przez *ścianę cierni* muszą wykonać udany test **Krzepy** z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**Mag** czarodzieja, ponadto w każdej rundzie muszą wykonać udany test *magii*, lub odniosą obrażenia tak, jakby stały się

ofiarami czaru *klątwa cierni*. *Ściana cierni* uniemożliwia walkę wręcz, a w przypadku walki strzeleckiej zapewnia *słabą* osłonę.

GEJZER

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22

CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne

SKŁADNIK: różdżka używana do poszukiwania wody, poświęcona przez kapłana Taala (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.

OPIS: czarodziej przyzywa moc wód głębinowych. Z dowolnego pokrytego ziemią obszaru w *zasięgu czaru* tryska w niebo gejzer wody. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół niego otrzymują trafienie z **S** 6 i zostają odrzucone przez strumień wody na K3 metry, za każdą otrzymaną ranę, w kierunku wskazanym przez czarodzieja. Padają na ziemię i muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że są ogłuszone przez K10 na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja. Strumień wody jest pociskiem magicznym, zadającym *obuchowe* rany, a podczas liczenia obrażeń w normalny sposób uwzględnia się *PZ*. Po pierwszej rundzie siła gejzeru znacznie słabsze, ale przez cały czas trwania czaru spod ziemi tryska krystalicznie czysta woda.

CIAŁO Z GLINY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: niewielka gliniana figurka przypominająca czarodzieja (+3)

CZAS TRWANIA: 1 minuta równa wartości **MAGII** czarodzieja

OPIS: skóra czarodzieja gęstnieje i twardnieje niczym zaschnięta glina. Wartości jego **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI** zostają podwojone, jednak znaczny ciężar powoduje ograniczenie **ZRĘCZNOŚCI** i **SZYBKOŚCI** do połowy (zaokrąglane w dół).

OŻYWIENIE WODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25

CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne

SKŁADNIK: szafir (+3)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: za pomocą tego zaklęcia mag może poruszyć masę wody, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Maksymalny obszar wody, który można przemieścić za pomocą tego czaru ma promień równy **MAGII** czarodzieja, choć może być to część masy wodnej, jak np. rzeka czy jezioro, której większość nie znajdzie się pod wpływem działania czaru.

Ożywiona woda tworzy **MAG**x**MAG** macek, z których każda ma długość do **MAG**x**MAG** metrów. Każda macka wykonuje jeden **A** z **S** 6 i **WW** równym **WW** maga +10%x**MAG**, bicze wodne zadają rany sieczne, a podczas obliczania obrażeń, w normalny sposób uwzględnia się *PZ* ofiary. Ofiary nie mogą zranić pseudomacek, jeśli nie posiadają magicznej lub ognistej broni. Pseudomacki, które otrzymają w sumie 12 lub więcej obrażeń, zostają zniszczone (macki posiadają **WT** 6).

Ożywiona woda musi znajdować się w *zasięgu oddziaływania*, a czarodziej nie może w tym czasie wykonywać żadnej innej czynności, oprócz poruszania się z połową swojej normalne **SZ**. Gdy mag zbytnio się oddali lub przerwie koncentrację, zaklęcie zostaje rozproszone. W innym przypadku czar utrzymuje się przez liczbę minut równą **MAGII** czarodzieja, chyba że przedłuży on działanie zaklęcia wykonując w każdej rundzie udany test *splatania magii*.

ZLODOWACENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: fiolka z roztopionym śniegiem ze szczytu górskiego (+3)

CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.

OPIS: mag przywołuje magiczną moc, pokrywając grubą warstwą lodu dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z **S** 4 (liczba zranionych lokacji równa jest wartości **MAGII** czarodzieja) i muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że do końca trwania czaru istoty zostają zmrożone i traktowane są jako *cel nieruchomy*. **SZ** wszystkich pozostałych istot, do końca trwania czaru lub opuszczenia sfery działania zaklęcia, zostaje zmniejszona do połowy.

SIŁA NATURY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27

CZAS RZUCANIA: 10 minut

SKŁADNIK: fiolka wypełniona wodą z poświęconej sadzawki (+3)

CZAS TRWANIA: do końca trwającej pory roku.

OPIS: magia natury przenika maga, który dzięki niej oczyszcza z zarazy obszar o powierzchni jednego kilometra kwadratowego na każdy punkt **MAGII**. Wszystkie rośliny na wskazanym obszarze zostają magicznie wyleczone z trawiącej je zarazy. W trakcie trwania czaru obszar chroniony jest przed wszelkimi efektami tej plagi. Czar może również zostać wykorzystany do wyleczenia 2K10 istot (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja), dotkniętych chorobą. Czas jej trwania zmniejsza się o połowę (zaokrąglane w dół).

MAGIA LODU:



W odróżnieniu od znanych w Imperium Kolegiów Magii, których Magistrowie zgłębiają i praktykują sekrety jednego, wybranego Wiatru Magii, istniejące w Kislevie Kolegium Lodu zajmuje się badaniem i wykorzystywaniem *magii tła*.

Magia tła, znana także Magistrom Imperialnych Kolegiów Magii, jest w Kislevie bardzo silna, a panujący na północy Starego Świata mróz i wszechwładna zima odmienily ją, nadając jej niepowtarzalny charakter.

Kisleviccy czarodzieje w ciągu wieków badania i eksperymentów z *magią tła* opanowali szereg zaklęć i wykształcili własną, niepowtarzalną Tradycję zwaną Magią Lodu.

TRADYCJA LODU:





Tradycja Lodu to magia zimy, mrozu i śniegu. Opiera się na manipulowaniu przepełniającą mroźne krainy Kisleva Magią Tła. Magistrowie tej Tradycji nazywani są Lodowymi Czarodziejami. Ich żywiołem jest mroźny wiatr, lód i zima. Niechętnie witają lato i rzadko podróżują do cieplejszych rejonów Starego Świata, zamiast tego wolą otaczać się potęgą i majestatem, władającej północą Starego Świata, zimy.

Magistrowie Lodu wraz ze wzrostem mocy coraz silniej reagują na zmiany pór roku. Latem są zmęczeni i ospali, ale wraz z nadejściem chłodnej północnej jesieni stają się pobudzeni i podekscytowani, z niecierpliwością oczekując nadchodzącej zimy. W czasie długiej, mroźnej północnej zimy Lodowi Czarodzieje promienieją i stają się bardzo aktywni, z wolna uspakajając się i milknąć wraz z nadejściem krótkiej wiosny.

KOLEGIUM: Lodu

NAZWA WŁASNA: Kapituła Lodu

POPULARNE TYTUŁY MAGISTRÓW *GHYRAN*: Lodowi Czarodzieje, Magistrowie Lodu

KOLOR: *błękitny* & *biały*

SYMBOLE: Płatek Śniegu

WIATR MAGII: *magia tła*

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *celny cios*, *specjalna broń (bojowa)*, *sztuka przetrwania*, *uniki*

OPIS:

Magistrowie Kolegium Lodu badają Tradycję Lodu i manipulują wypełniającą Kislev mroźną Magią Tła. I choć *Imperialny Dekret o Magii* nie wspomina o kislevickim Kolegium Lodu, to na początku XXVI wieku, Patriarchowie Imperialnych Kolegiów Magii, głównie za sprawą nacisku Imperatora Karla-Franza, Ar-Ulryka i Borisa Todbringera - Grafa Middenheim oraz samej Lodowej Królowej - następczymi Cara Kisleva Radhi Bokha, uznali istnieje Kolegium Lodu oraz nawiązali kontakt z Magistrami tej Tradycji.

Magia Lodu jest ściśle związana z Kislevem i wiążą się z zimą, mroźnym północnym wiatrem i lodem.

MAGIA LODU:

Zaklęcia Tradycji Lodu są związane z zimą i mrozem. Czary te splatane są z energii Magii Tła, która od wieków przesyca smagane mroźnym wiatrem ziemie Kisleva. Niegdyś magią Lodu zajmowali się niektórzy, zamieszkujący krainy Kisleva elementaliści Wody i Powietrza oraz niektórzy guślarze. Sformalizowane przez Lodową Królową Kolegium Lodu dopracowało ich osiągnięcia, a w ostatnim czasie dokonało wiele nowych odkryć i przełomów.

Ponieważ Magistrowie Lodu są w nadprzyrodzony sposób nierozerwalnie związani z zimą, ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku. Największy wigor czują późną jesienią, szczyt ich mocy przypada zimą, słabną zaś wiosną, natomiast w czasie krótkiego północnego lata ogarnia ich marazm i zmęczenie - chociaż mówi się, że ich moce odżywają gdy wieje silny, północno-wschodni wiatr, niezależnie od panującej pory roku. W związku z tym, MG może przyznać następujące modyfikatory:

- zimą: od 18 Kaldezeita do 16 Nachexena Lodowy czarodziej otrzymuje dodatni modyfikator +2 do testu sprawdzającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*, a w czasie *Zimowego Przesilenia* (Mondstille) wartość modyfikatora wzrasta do +3
- wiosną: od 17 Nachexena do 33 Jahrdrunga Magister Tradycji Lodu otrzymuje dodatni modyfikator +1 do testu sprawdzającego, czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*, w czasie *Wiosennego Zrównania Dnia z Nocą*

(Mitterfruhl) testy wykonywane są bez modyfikatorów, zaś od 1 Pflugzeita do 17 Sigmarzeita wartość ujemnego modyfikatora wzrasta do -2
- latem: od 18 Sigmarzeita do 16 Nachgeheima Magister Lodu otrzymuje modyfikator -2 do testu sprawdzającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*, a w czasie *Letniego Przesilenia* (Sonnstille) wartość ujemnego modyfikatora wzrasta do -3
- jesienią, to jest od 17 Nachgeheima do 33 Erntezeita Lodowy Czarodziej otrzymuje ujemny modyfikator -1 do testu sprawdzającego, czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*, w czasie *Jesiennego Zrównania Dnia z Nocą* (Mittherbst) testy wykonywane są bez modyfikatorów, zaś od 1 Braunzeita do 17 Kaldezeita z dodatnim modyfikatorem +1.

TRADYCJA LODU:

Magia Lodu jest jedną z niewielu uznanych przez Imperialne Kolegia Magii Tradycji, które powstały bez udziału elfich Mistrzów Wiedzy. W ciągu wieków wojen z Chaosem, magowie z Kisleva stworzyli oraz udoskonalili zaklęcia, które czerpały swą moc z względnie bezpiecznej Magii Tła.

OBOWIĄZKI & KONTRAKTY:

Wszyscy Magistrowie Lodu bez wyjątku podlegają władzy Patriarsze Kolegium Lodu, którym obecnie jest przyszła Caryca Kisleva - Katarina Bokha zwana, z racji piastowanego stanowiska, Lodową Królową.

Wielu Lodowych Czarodziej zostaje kislevickim magami bitewnymi, a ich zdolności i talent nierzadko przechylają decydują o wyniku bitew z hordami Chaosu. Jednak myli się ten, kto uważa że talenty Magistrów Lodu ograniczają się tylko do walki. W krótkich okresach pokoju są często wysyłani przez Lodową Królową do ochrony bojarów, bogatych kupców i dyplomatów.

LODOWI CZARODZIEJE:

Magistrowie Lodu noszą błękitno-białe szaty, często podbijane futrem białych niedźwiedzi lub wilków. Im starszy i potężniejszy czarodziej, tym łatwiej można dostrzec zmiany jakie zachodzą w jego organizmie na skutek kontaktów z mroźną Magią Lodu. Starsi Magistrowie Lodu mają białe lub błękitno-białe włosy, brwi i brody, które zdają się być pokryte wiecznym szronem.

MENTALNOŚĆ:

Magistrowie Lodu są silnie związani z zimą i z niechęcią oczekują lata oraz bardzo rzadko zapuszczają się w cieplejsze regiony Starego Świata. Lodowi Czarodzieje kochają zimę, śnieg i mroźny wiatr. Magistrowie Lodu są tak dogłębnie związani z zimą, że ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku.

Czarodzieje Lodu wydają się być zawsze zdrowi i pogodni, jednak chłodna rezerwa i dystans jakim odgradzają się od świata nie przysparza im popularności. Magistrowie traktują swe obowiązki bardzo poważnie i z zaciekłością godną wilków walczą z wszystkimi wrogami Kisleva.

Szczególną cechą Kolegium Lodu jest duża liczba kobiet w jego szeregach, na podkreślenie zasługuje też fakt, iż to właśnie kobiety znacznie częściej zdają egzamin magisterski i zostają Mistrzami Magii Tradycji Lodu

UCZNIOWIE:

Magia Lodu jest w swojej naturze magią bardzo potężną i destruktywną. Uczniowie Kolegium Lodu, nim otrzymają od Lodowej Królowej pozwolenie na naukę jakichkolwiek magicznych umiejętności związanych z Tradycją Lodu, muszą udowodnić swoje oddanie Kislevowi oraz nauczyć się kontrolować swoje serca i umysły. Ze względu na wymaganą dyscyplinę oraz bezwzględną lojalność, selekcja kandydatów, a następnie nauka w Kolegium Lodu, jest niezwykle długotrwała i bardzo staranna.

Uczniowie zawsze otrzymują kwatery na terenie Lodowego Pałacu, którego nie wolno im opuszczać pod groźbą kar cielesnych. Lodowa Królowa nie przykłada większej wagi do wiedzy spisanej w księgach, zachęca za to uczniów do samodzielnego doskonalenia poznanych zaklęć i praktycznych eksperymentów. Zgodę na samodzielne eksperymenty otrzymują wszyscy uczniowie, którzy w opinii mistrzów wykazali się wystarczającym opanowaniem i samokontrolą. Kisleviccy Magistrowie Lodu spędzają większość czasu na polach bitew i muszą szybko nauczyć się, jak walczyć i zwyciężać.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, uczniowie, którzy opanowali podstawy Tradycji Lodu, mają obowiązek walczyć u boku swego mistrza lub samej Lodowej Królowej. W konsekwencji, w Kolegium Lodu, Magistrami najszybciej zostają czarodzieje lojalni, zdolni, bystrzy, potężni oraz szybko reagujący. Zaś z terminu w Kolegium Lodu nikt nie odchodzi. Uczniowie Lodowej Królowej kończą szkolenie jako Magistrowie lub giną w trakcie nauki.

REPUTACJA KOLEGIUM:

W Kislevie Magistrowie Lodu cieszą się pełnym rezerwy szacunkiem, który wynika po części z ich wkładu w walkę z hordami Chaosu, a po części z miru jakim cieszy się wśród obywateli Kisleva Lodowa Królowa.

Poza granicami, z wyjątkiem Imperialnych prowincji graniczących z Kislevem, Lodowi Czarodzieje nie są zbyt znani. Z racji swego nadnaturalnego powiązania z mrozem i zimą, Magistrowie Lodu rzadko wędrują w cieplejsze regiony Starego Świata. W Imperium, dzięki staraniom Lodowej Królowej, Ar-Ulryka, Grafa Middenheim - Borisa Todbringera i Imperatora Karla-Franza, Lodowi Czarodzieje cieszą podobnym szacunkiem jak Imperialni Magistrowie, choć wciąż obowiązuje ich zakaz rzucania zaklęć i innych form czynnego praktykowania magii.

BUDYNKI KOLEGIUM:

Siedziba Kolegium Lodu znajduje się w stolicy Kisleva, w potężnym Lodowym Pałacu, który został wzniesiony w ciągu nocy *Zimowego Przesilenia* przez samą Lodową Królową. Caryca Katarina udowodniła w ten sposób swojemu ojcu, Carowi Borisowi iż jest wystarczająco potężna, by sprawować władzę na całym Kolegium.

W długim na pół mili i wysokim na kilkadziesiąt metrów pałacu, przylegającym do jednej ze ścian Pałacu Carów znajduje się niezliczona liczba pokoi i komnat, w których urzędują Magistrowie Lodu i ich uczniowie.

OSOBISTOŚCI:

CARYCA KATARINA BOKHA, LODOWA KRÓLOWA

Caryca Katarina Bokha, zwana z racji piastowanego stanowiska Lodową Królową jest wysoką, szczupłą kobietą znaną z olśniewającej urody i silnego charakteru. Trudno ocenić jej wiek, choć nie może mieć więcej niż trzydzieści lat. Jej oczy są przenikliwe i błękitne jak zimowe niebo i mało kto dysponuje siłą woli wystarczającą, by wytrzymać jej spojrzenie. Mówi się jednak, że Lodowa Królowa potrafi być czarującą, choć zdecydowaną rozmówczynią. Caryca Katarina jest także doskonałym nauczycielem, a uczniowie szanują ją i kochają jak własną matkę.

Katarina Bokha jest ostatnią z długiej linii caryc wywodzących się od starożytnych Królowych Khanów potężnego plemienia Gospodarów, które przed wiekami objęło we władanie mroźne ziemie Kisleva. Lodowa Królowa jest potężną czarodziejką, a jej moc, według legend pochodzi z samej ziemi Kisleva - gdyż to właśnie mroźny wiatr i ponura tundra obdarzyły Królową mocą i potęgą potrzebną do władania Magią Lodu. Ponadto, niektórzy twierdzą, że Caryca Katarina jest kolejnym wcieleniem Miski, pierwszej Królowej Khanów, czego dowodzić ma potęga jaką, pomimo młodego wieku dysponuje Lodowa Królowa oraz bezwzględność, z jaką Katarina zwalcza Chaos.

ZAKLĘCIA TRADYCJI LODU:

ZMROŻENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść ziemi pochodząca z wiecznej zmarzliny (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Lodowy Czarodziej kładzie dłonie na otwartej ranie i zamraża ją dotykiem. Nie przywraca to punktów **ŻYWOTNOŚCI**, ale jest traktowane jako pomoc medyczna, która może ocalić od śmierci ciężko ranną postać. Ten czar przydaje się też do innych celów, na przykład można za jego pomocą zamrozić **MAG**x**MAG** litrów wody lub innej cieczy.

LODOWE OSTRZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pazur białego niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej otaczają się zaporą wirujących i lśniących jak kryształy, lodowych ostrzy. Wszystkie walczące z magiem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub otrzymają jeden cios z **S** 4 (na każdy punkt cechy **MAGIA**). *Lodowe ostrza* zadają rany *kłute*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ZAPORA Z LODU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kostka lodu (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej otaczają się zaporą wirujących lodowych kul. W trakcie trwania czaru wszystkie wymierzone w niego ataki wykonywane są z modyfikatorem -5%x**MAG** do **WW** lub **US**, ponadto mag zyskuje +1x**MAG** dodatkowych *Punktów Zbroi*.

Jeśli Magister Lodu rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

DUCH ZIMY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kłębek futra białego niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** Lodowego Czarodzieja.
OPIS: zaklęcie zwiększa odporność Magistra Lodu na zimno. Czarodziej otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do wszelkich testów cech i umiejętności związanych z zimnem. Ponadto, działanie zaklęcia niweluje wszelkie negatywne modyfikatory związane z poruszaniem się w *trudnym* i *bardzo trudnym terenie* zimowym.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

KLĄTWA LODOWYCH CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: sopel (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: w ciało dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja, wrastają sople lodu, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt **ŻW**, bez względu na **WT** i noszony pancerz, oraz otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie, za każdym razem gdy istocie nie powiedzie się test *magii* należy wylosować lokację trafienia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

JASNOŚĆ UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: paciorek z czystego szkła (+2)
CZAS TRWANIA: jedna godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja
OPIS: dotyk czarodzieja przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**MAG** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **INT**, **SW** lub **CHA**. (zaklęcie nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne rzucenie tego zaklęcia na tę samą osobę nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Czarodziej może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LODOWE SPOJRZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: soczewka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: z oczu czarodzieja tryska strumień lodowych igieł, które trafiają we wskazaną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Jest to magiczny pocisk o **S** 6, pocisk zadaje rany *kłute*, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

LODOWA KORONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: róg białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: nad głową Lodowego Czarodzieja pojawia się korona z lodu. W trakcie trwania czaru mag otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do testów *dowodzenia* i *zastraszania*. Każdy przeciwnik, który zamierza zaatakować czarodzieja w walce wręcz, musi wykonać test *strachu*. Nieudany test oznacza, że *strach* uniemożliwił mu zaatakowanie czarodzieja i musi wykonać inne działanie. Czarodziej może rzucić ten czar tylko na siebie.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka alkoholu (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia całkowicie blokuje odczuwanie bólu przez ofiarę i pozwala jej bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*. Jest to zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Czarodziej nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

LODOWISKO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść ziemi pochodzącej z wiecznej zmarzliny (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej mocą zaklęcia pokrywa lodem dowolnym obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą w każdej rundzie trwania zaklęcia wykonywać udany test **ZR** lub upadną. Obszar objęty działaniem zaklęcia jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **SZ** o 75%, ponadto wszystkie znajdujące się na nim istoty nie mogą rzucać czarów, atakować w bezpośredniej walce oraz posługiwać się bronią strzelecką.

RUMAK Z MROZU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: odprysk podkowy zdrożonego konia (+2)
CZAS TRWANIA: do świtu lub do pierwszego dłuższego postoju
OPIS: czarodziej przywyza utkanego z mrozu i szronu wierzchowca, który potrafi bezszelestnie i bez wytchnienia biec aż do momentu wygaśnięcia zaklęcia. Magiczny koń może unieść tylko jeźdźca z niewielką ilością podręcznego ekwipunku (tyle, ile sam czarodziej może nieść bez ujemnych modyfikatorów ze względu na *WO*). Rumak posiada współczynniki konia wierzchowego (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ZWIERZĘTA & POTWORY**), a oprócz tego posiada umiejętności: *ukrywanie się (*1x**MAG***)* oraz *sztuka przetrwania (*1x**MAG***)* i *wyczucie kierunku (*1x**MAG***)*. Co więcej, magiczny koń może galopować bez ustanku, nie męcząc się. Po upływie czasu trwania zaklęcia, wierzchowiec rozpływa się w mroźną mgiełkę. Czarodziej może wyznaczyć inną osobę, którą zamiast niego będzie niósł *rumak z mrozu.*

LODOWE GROTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kieł białego niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej splata lodowe groty (jeden na każdy punkt **MAGII**), którymi może cisnąć w dowolną istotę lub istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. *Lodowe groty* są magicznymi pociskami z cechą oręża *przebijający zbroję*, zadającymi *kłute* rany z **S** 6. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i ewentualne *PZ*.

SIARCZYSTY MRÓZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka wypełniona krwią zamarzniętego człowieka (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarodziej przywołuje magiczną moc, która sprawia, że dowolnie wybrany obszar w *zasięgu oddziaływania* ogarnia siarczysty mróz. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca marzną na kość i są zmęczone, jakby cały dzień wędrowały w mrozie, muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru otrzymują modyfikator -10%x**MAG** do wszystkich testów.

TARCZA MROZU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść śniegu (+1)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie lub do momentu gdy czarodziej (lub dowolna znajdująca się w sferze istota) zaangażuje się w walkę wręcz.
OPIS: w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół czarodzieja pojawia się mroźna sfera, która chroni go (oraz wszystkie znajdujące się w sferze istoty) przed wszelkimi niemagicznymi pociskami. W trakcie trwania czaru każdy atak niemagiczną bronią strzelecką wymierzony w czarodzieja (lub dowolną istotę chronioną mocą zaklęcia) ma **SE** 0 (zadawane obrażenia ustala się, wykonując tylko rzut **KO**).

LODOWE ZWIERCIADŁO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: małe srebrne zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: zaklęcie łączy czarodzieja z atakującym go w bezpośredniej walce przeciwnikiem (jednym na każdy punkt **MAGII**). Jeżeli mag zostanie ranny, identyczne obrażenia otrzymują wszystkie połączone z nim, mocą zaklęcia, istoty. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

ROZPOGODZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka z zamkniętym w środku oddechem orła (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc czaru usuwa z nieba wybraną chmurę, a w przypadku całkowitego zachmurzenia tworzą wśród obłoków prześwit o promieniu 50x**MAG** metrów. Długość rozpogodzenia zależy od pogody, gdyż zaklęcie nie powstrzymuje chmur przed ponownym formowaniem się i przesuwaniem pod wpływem wiatru. Czar rzucony w czasie śnieżycy, na krótki czas powstrzymuje opady. Raczej nie powstrzymuje to przed przemoknięciem, gdyż trudno przewidzieć kierunek i siłę wiatru, szczególnie w trakcie burzy lub zamieci śnieżnej.

LODOWY MIECZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: zamrożona gałązka (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** Lodowego Czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: w dłoni czarodzieja pojawia się lodowy miecz. Traktuje się go jako magiczny miecz gilesowski z cechą *druzgocący*, oraz właściwością *atak mrozu* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGICZNE PRZEDMIOTY** paragraf **BROŃ RĘCZNA**). W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje +1 do **ATAKÓW**. Czarodziej może posługiwać się mieczem tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa).*

ZAMROŻENIE PANCERZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: łuska białego smoka (+3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale czarodziej może w dowolnej chwili przerwać działanie zaklęcia.

OPIS: Lodowy Czarodziej wskazuje dowolną, odzianą w metalowy pancerz istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Na skutek działania zaklęcia, metalowa zbroja ofiary na wybranej przez czarodzieja lokacji (jednej na każdy punkt **MAGII**) pokrywa się grubą warstwą szronu, zadając w każdej rundzie trwania zaklęcia obrażenia z **SE** równą sumie *Punktów Zbroi* zapewnianych przez wykonany z metalu pancerz zbroję ofiary (aby określić liczbę *PZ* należy posłużyć się tabelą **ZBROJA**, gdzie w kolumnie **ŚREDNIA PZ** podano odpowiednią wartość. Tabela znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **ZBROJA, LADRY & TARCZA**). Podczas obliczania obrażeń uwzględnia się **WT** ofiary, ponadto obrażenia zmniejszane są o wartość średniej liczby *PZ* niemetalowych pancerzy.

ŚNIEŻNE FUTRO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść śniegu (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia oplata czarodzieja śnieżną zasłoną. W trakcie trwania zaklęcia, czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do testów *ukrywania* w terenie pokrytym śniegiem lub lodem.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LODOWY PORTAL

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kryształ (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przerwać działanie zaklęcia w dowolnym momencie.
OPIS: czarodziej tworzy lodowy portal. Wrota łączą dowolne dwa punkty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. W ciągu rundy *Lodowy Portal* może przekroczyć jedna istota (na każdy punkt **MAGII** czarodzieja). Podróż pomiędzy wrotami trwa jedną rundę. Istoty, które przekroczyły bramę jedną rundę przed zakończeniem działa zaklęcia zostają uwięzione w Królestwie Chaosu i zginą jeśli nie wykorzystają *Punktu Przeznaczenia*. Wszystkie żywe istoty, które przekroczyły wrota muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że będą *otumanione* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

SIŁA BIAŁEGO NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pazur białego niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia przepływa przez czarodzieja, napełniając go siłą białego niedźwiedzia. W trakcie trwania zaklęcia, czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do **KRZEPY**.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ŚNIEŻNA SZATA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść śniegu (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia oplata czarodzieja śnieżną zasłoną. W trakcie trwania zaklęcia, czarodziej otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do testów *ukrywania* w terenie pokrytym śniegiem lub lodem.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

GROZA LODU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: lodowa maska (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** Piromanty.
OPIS: czarodziej, spowity lodowymi pasmami, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany test *trafienia* w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Moc zaklęcia nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LODOWATY UŚCISK ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szpon białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej oplata lodowatymi strumieniami dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają *unieruchomione*. Na początku swojej tury każda z ofiar może ponownie spróbować odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test *magii*. Ofiary zaklęcia pozostają *unieruchomione* do momentu wykonania udanego testu *magii*.

LODOWA SKÓRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: okruch lodu (+1)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia czarodzieja
OPIS: czarodziej przyzywa moc, która spowija jego ciało lodowymi pasmami. Moc zaklęcia nadaje ciału twardość wiecznej zmarzliny. Na czas trwania zaklęcia **WT** czarodzieja (ale nie **ODP**) zostaje podwojona.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LODOWA ZBROJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: łuska białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: moc zaklęcia spowija ciało maga lodowymi pasmami, tworząc lodową zbroję, która zapewnia magowi +1x**MAG** *PZ* (2x**MAG** *PZ* przeciw atakom zimnem). Ponadto istoty, które atakują czarodzieja w walce wręcz muszą wykonać test *uników* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że otrzymują obrażenia od *zimna*, **S** obrażeń zależy od rozmiaru noszącego *lodową zbroję* (należy posłużyć się tabelą zamieszczoną w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**).

Jeśli Magister Kolegium Lodu rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SPIRALNE SCHODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: bryłka lodu (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: moc czaru tworzy kręte lodowe schody wynoszące maga wysoko w powietrze. Stojący na szczycie schodów Magister Lodu, może rozglądać się po okolicy i rzucać czary, tak jakby znajdował się na ziemi. Znajdujący się na ziemi przeciwnicy, nie mogą w żaden sposób zaatakować maga, a wszystkie rzucone na niego zaklęcia zostają automatycznie rozproszone. Tylko jednostki latające mogą skutecznie atakować czarodzieja. Jeśli czar zostanie rozproszony lub przestanie działać mag opadnie na ziemię na początku następnej rundy, nie odnosząc żadnych obrażeń.

JASTRZĘBIE MISKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pióro śnieżnego jastrzębia (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej przywołuje chmarę morderczych, nadnaturalnych śnieżnych jastrzębi, które pojawiają się w *zasięgu oddziaływania* i natychmiast atakują wskazane postacie. Jastrzębie są istotami zrodzonymi z Eteru. Mają twarde jak stal lodowe dzioby i szpony, a z ich skrzydła pokrywa szron. Upiorne ptaki przenikają przez kamienne ściany i metalowe przeszkody. Zawsze pojawiają się w dużej grupie. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez jastrzębie i otrzymują tyle trafień z **S** 2 w głowę ile wynosi cecha **MAGIA** czarodzieja, magiczne ataki jastrzębi przenikają każdy niemagiczny pancerz, ignorując wszystkie niemagiczne *PZ*. Chwilę później chmara ptaków rozprasza się równie szybko, jak się pojawiła.

SKRZYDŁA MISKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pióro śnieżnego jastrzębia (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: Magister przywołuje moc zimowego wichru, który unosi go w powietrze. Czarodziej może latać jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*, zależy to od wartości jego **MAGII**. Lodowy Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

MAGIA	**DZAJ LOTU**
1	rodziej nie może latać.
2	a jak istota *przyziemna*.
3	rodziej lata jak istota *przyziemna* lub *szybująca*.
4	rodziej lata jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*.

LODOWA KULA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: bryłka lodu (+1)
CZAS TRWANIA: -

OPIS: Magister Lodu tworzy lodową kulę, którą może cisnąć w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty i przedmioty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół trafionego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 5 ile wynosi **MAGIA** czarodzieja, odłamki lodowej kuli zadaje rany *sieczne*, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

ŚCIANA LODOWYCH CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: tuzin sopli (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: moc zaklęcia wynosi z ziemi *ścianę lodowych cierni* (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**), która pojawia się w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. *Ściana lodowych cierni* ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAG**x**MAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Istoty, które chcą przedrzeć się przez *ścianę lodowych cierni* muszą wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**MAG** czarodzieja, ponadto w każdej rundzie muszą wykonać udany test *magii*, lub odniosą obrażenia tak, jakby stały się ofiarami czaru *klątwa lodowych cierni*. *Ściana lodowych cierni* uniemożliwia walkę wręcz, a w przypadku walki strzeleckiej zapewnia *słabą* osłonę.

PRZEMIANA W NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: pazur białego niedźwiedzia (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony Magister Lodu otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: czarodziej (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w białego niedźwiedzia. W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez niedźwiedzia (opis niedźwiedzia znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Czarodziej zamieniony w niedźwiedzia nie może mówić ani rzucać czarów. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

LODOWY PODMUCH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pazur białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarodziej ogniskuje moc i posyła K10 lodowych podmuchów w kierunku jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w jego *zasięgu działania*. Podmuchy należy traktować jako magiczne pociski o **S** 6, pociski zadają rany *obuchowe*, a od otrzymanych obrażeń w normalny sposób odejmuje się *PZ*. Minimalna liczba wyczarowanych podmuchów nie może być mniejsza od wartości **MAGII** czarodzieja.

SIDŁA MISKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: sieć (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Lodowego Czarodzieja.
OPIS: czarodziej splata mocą zaklęcia lodowe liny zakończone soplami (jedną na każdy punkt **MAGII**), którymi może cisnąć w dowolną istotę lub istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test *uniku* lub zostanie *unieruchomiona* w mroźnych splotach i przyciągnięta przed czarodzieja. Istoty, które zostaną uwięzione w *Sieci Miski* w każdej rundzie trwania zaklęcia muszą wykonać test *magii* lub otrzymają jeden punkt obrażeń na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ponadto cecha **MAGIA** wyznacza ilość lokacji, które doznały obrażeń.

ŚCIANA LODU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: bryłka lodu i garść ziemi pochodząca z wiecznej zmarzliny (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** Czarodzieja Lodu, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: mag tworzy ścianę lodu (jedną na każdy punkt **MAGII**), która pojawia się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Ściana ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAG**x**MAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Każda istota próbująca wspiąć się na lodową ścianę otrzymuje obrażenia od zimna (wielkość obrażeń zależy od rozmiaru czarodzieja, należy posłużyć się tabelą zamieszczoną w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale **OGIEŃ**).

BURZA ŚNIEŻNA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: chorągiewka służącą do ustalania kierunku i siły wiatru (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana
OPIS: czarodziej sięga swoją wolą ku niebiosom, przywołując magiczną śnieżycę na dowolnym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Nawalnica, zrodzona z magicznych mocy Eteru, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Padający śnieg i przeraźliwie zimny wiatr sprawia, że do końca trwania burzy przeciwnicy otrzymują ujemne modyfikatory -10%x**MAG** do **WW** i **ZR**, a korzystanie z broni strzeleckiej nieprochowej w takich warunkach jest niemożliwe. Ponadto na skutek ograniczonej widoczności przeciwnicy stają się podatni na *strach*, gdyż nie mogą dostrzec tego co dzieje się wokół, oraz usłyszeć wydawanych rozkazów.

POCAŁUNEK MISKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: łuska białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: mag zieje lodowym ogniem niczym smok rodem z legend. Zionięcie przyjmuje kształt stożka, którego rozmiar, zasięg i **SIŁA** zależy od *kategorii rozmiaru* czarodzieja (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). *Lodowy dech* należy traktować jak magiczny atak, zadający *obuchowe* obrażenia, a od otrzymanych ran w normalny sposób odejmuje się **WT** i *PZ*. Wszystkie postacie, znajdujące się w zasięgu czaru, podlegają jego działaniu. Istoty znajdujące się na granicy działania czaru mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu.

ZLODOWACENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: okruch lodowca (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** czarodzieja.
OPIS: mag przywołuje magiczną moc, pokrywając grubą warstwą lodu dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z **S** 4 (liczba zranionych lokacji równa jest wartości **MAGII** maga lodu) i muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że do końca trwania czaru istoty zostają zmrożone i traktowane są jako *cel nieruchomy*. **SZ** wszystkich pozostałych istot, do końca trwania czaru lub opuszczenia sfery działania zaklęcia, zostaje zmniejszona do połowy.

LODOWE MIECZE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: szpon białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarodziej może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii* lub do momentu rzucenia ostatniego pocisku.
OPIS: wokół czarodzieja zaczyna krążyć *lodowy miecz* (jeden na każdy punkt **MAGII**). Lodowa broń traktowana jest jako magiczny miecz gilesowski z cechą oręża *druzgoczący*, broń zadaje także dodatkowe obrażenia od *zimna* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGICZNE PRZEDMIOTY** paragraf **BROŃ RĘCZNA**). Miecz może zostać wykorzystany do walki wręcz (mag otrzymuje +1 **ATAK** za każdy miecz) lub wykorzystany jako magiczny pocisk zadający *kłute* rany z **S** 8. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się ewentualne **WT** i *PZ*. Czarodziej może posługiwać się mieczem tak, jakby posiadał umiejętność *specjalna broń (bojowa)*.

WIATR MISKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: język białego smoka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc zaklęcia przywołuje potężne podmuchy lodowatego wiatru, który wieje w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. Wiatr spowija wszystkie istoty, poza magiem, objęte działaniem zaklęcia. Ofiary tracą K10 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII**, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*, **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały dotknięte mocą zaklęcia.

Tak potężne skupisko mocy jest wyczuwalne przez wszystkich magów w promieniu 5x**MAG** czarodzieja kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia wiąże się ze ściągnięciem na siebie uwagi wszelkich magów znajdujących się w pobliżu.

MAGIA CZARNOKSIĘSKA:

Wieloma kroczyłem ścieżkami, drogami cienistymi
co wiodły w Grozy serce. Wdrapałem się na szczyt
Zniszczenia i zanurzyłem w tonie Nienawiści ręce.
Za każdą nieodkrytą tajemnicą, za każdą moc poznaną
Sprzedałbym resztki duszy, choćby spalała me ciało.
I wciąż wiedzy szukałem, co była dla wybranych
I znalazłem ją… lecz skończyłem zniszczony i złamany.
Gdy teraz moc zyskana przekleństwem się dla mnie stała,
A z każdym zaklęciem i wersem nierozważnym doznają katuszy
Za wielką siłę i wiedzę zyskaną cena nie mogła być mała
Nigdy nie powinienem za moc tę oddać mej nieśmiertelnej duszy.

- fragment *Adept (Wtajemniczony, cześć II)*,
dzieło spisane przez Magistra Egrimma van Horstmanna,
zwanego także *Zdrajcą Światła*

Nie żałuję decyzji o opuszczeniu Kolegiów. Drażniło mnie ich konserwatywne, hermetyczne podejście do magii. Sztucznie narzucone ograniczenia oraz sztywna hierarchia nie zostawiały miejsca na eksperymenty. Jedyne co Magistrowie potrafią, to powtarzać wciąż te same formułki, niemal niezmienione od czasów Magnusa. Jak wielkich czynów mogliby dokonać, gdyby tylko mieli odwagę odkryć tkwiącą w Chaosie prawdziwą siłę magii!

- Valdren, złowróż



Określenie *magia czarnoksięska* może być nieco mylące, gdyż wprowadza złudne rozróżnienie między tajemną sztuką Magistrów i czarnoksiężników. W istocie zaś magia Chaosu to czysta esencja tej potężnej mocy. Podobnie jak w przypadku używanej przez Magistrów magii kolorów, jej źródłem są pochodzące z Domeny Chaosu podmuchy Wiatrów Magii. Jednak w odróżnieniu od Magistrów, którzy obawiają się korzystać z więcej niże jednego Wiatru Magii, czarnoksiężnicy splatają kilka lub wszystkie kolory, naginając i łącząc ich pasma w pożądany przez siebie sposób. Inni czerpią moc ze zbiorników mrocznej energii *Dhar*, która wypacza i mutuje wszystko, z czym się zetknie.

Siłą sprawczą magii jest Chaos. Jego manifestacją w świecie materialnym są Wiatry Magii, stanowią źródło mocy adeptów sztuk tajemnych. Wieją z Północy, od strony zniszczonych Gwiezdnych Wrót, gdzie przez szczelinę w osnowie rzeczywistości wdzierają się potężne moce Chaosu, wypaczając i w niewyobrażalny sposób zmieniając nie tylko istoty żywe, ale także ziemię, powietrze i wodę.

Wiatry Magii można jednak okiełznać, a nawet do pewnego stopnia kontrolować. Osoba o silnej woli i wrażliwa na emanacje magicznej mocy potrafi rozdzielić energię Chaosu na pojedyncze pasma, niczym tkacz, który rozdziela pojedyncze nitki przędzy. Jest to jednak proces niebezpieczny nawet dla doświadczonych Magistrów. Aby zmniejszyć ryzyko kontaktu z mutagenną mocą Chaosu i idąc za sugestią Teclisa, Kolegia Magii wyspecjalizowały się, prowadząc badania nad pojedynczymi Wiatrami Magii. Długoletnie studiowanie ich natury i stopniowe odkrywanie tajemnic pozwoliły na wypracowanie formuł zaklęć, dzięki którym można kontrolować gwałtowną moc Chaosu i przekształcać ją w pożądany sposób.

Wiedza Magistrów pozostaje z założenia mocno ograniczona, choć w zamian z pewnością umożliwia względnie bezpieczną manipulację esencją Chaosu. Większość zaklęć magii tajemnej opiera się na wykorzystaniu tylko jednego Wiatru Magii. Istnieją jednak dwa rodzaje sztuki magicznej, w przypadku których niezbędna jest umiejętności manipulacji wszystkimi ośmioma Wiatrami Magii. *Qhaysh*, zwana inaczej Wysoką Magią, to moc w najczystszej i najbardziej pierwotnej formie. Jest tak trudna do opanowania, że tylko Slannowie z Lustrii i Wysokie Elfy z Ulthuanu potrafią z niej korzystać.

Ograniczenia narzucone przez Teclisa denerwują niektórych utalentowanych i żądnych wiedzy Magistrów , którzy zaczynają szukać nowych możliwości zdobycia większej mocy i władzy nad żywiołami Chaosu. Zaczynają na własną rękę eksperymentować z niebezpieczną sztuką splatania kilku Wiatrów Magii. Przeciwieństwem *Qhaysh* jest *Dhar*, zwana też Czarną Magią, wyjątkowo plugawa, ale też straszliwa moc. *Qhaysh* to harmonia ośmiu kolorów, natomiast *Dhar* stanowi ich chaotyczne pomieszanie. To magia zniszczenia, dominacji i splugawienia.

MAGIA CZARNOKSIĘSKA:

Zrozumienie natury magii czarnoksięskiej, a nawet precyzyjne określenie, co do niej nie należy, nie jest zadaniem łatwym. Z jednej strony, w bardziej ortodoksyjnych kręgach tym mianem określa się każdą technikę splatania Wiatrów Magii, która nie jest nauczana w Kolegiach Magii. Z drugiej strony, Wysoka Magia czy magia Leśnych Elfów, a zwłaszcza krasnoludzka magia runiczna, z pewnością różnią się znacznie od hermetycznych formuł Kolegiów Magii, a jednak nie są zaliczane do magii czarnoksięskiej. Potoczne znaczenie tego terminu określa magię czarowników, czyli adeptów magii, którzy nauczyli się nią władać samodzielnie. Niemniej jednak magia czarnoksięska to pojęcie obejmujące znacznie więcej niż gusła i klątwy czarownic oraz zaklinaczy. Wyróżnia się kilka tradycji magii czarnoksięskiej - Tradycja Chaosu, Tradycja Duchów, Nekromancję, Spaczmagię i Sanguimancję.

WŁADANIE MAGIĄ CZARNOKSIĘSKĄ:

Różnica między magią czarnoksięską a magią kolorów jest zauważalna przede wszystkim z sposobie korzystania z tego samego źródła mocy. Magister siłą woli izoluje z otoczenia pasma swego Wiatru Magii, które splata i kształtuje w efekt zaklęcia, zgodnie ze ściśle wyuczoną formułą. Natomiast czarnoksiężnik wyrywa odpowiednią ilość magicznej energii, po czym brutalnie nagina i zniekształca, aby osiągnąć zamierzony cel. Każdy Wiatr Magii posiada określoną naturę, co poniekąd ogranicza jego możliwości. Adept czarnej magii wypacza charakter magicznej energii, zamiast dopasowywać ją starannie do kształtu zaklęcia, tak jak to robią czarodzieje. Każde zaklęcie magii czarnoksięskiej niszczy kawałek osnowy świata materialnego, dlatego też efekty zaklęć czarnoksiężnika zwykle są gwałtowne, niszczycielskie i wypaczające, a nierzadko plugawią też materię i duszę. Częste używanie magii czarnoksięskiej nie tylko pozostawia trwały ślad, ale także może okazać się niebezpieczne dla czarnoksiężnika, objawiając się w postaci negatywnych konsekwencji, mutacji lub obłędu.

Magowie, którzy poznają tajniki manipulacji mocą *Dhar*, z wolna pogrążają się w szaleństwie i ulegają żądzy władzy. Dla zdobycia większej mocy są w stanie poświęcić życie i duszę. Uczą się trudnej sztuki *czarnoksięstwa*, która umożliwia korzystanie ze splugawionej mocy ośmiu Wiatrów Magii. W efekcie niekontrolowanego pobierania i kształtowania mocy zawsze pozostają jakieś niewykorzystane strzępy magicznych pasm, które tworzą nieprzewidziany, dodatkowy efekt zaklęcia lub rytuału. To właśnie jest główny powód, dla którego Kolegia Magii i łowcy czarownic z takim zapałem tropią i eliminują renegatów oraz czarnoksiężników. Luźne pasma czystej energii Chaosu nie roztapiają się w strumieniach Wiatrów Magii, lecz trwają w spaczonej formie. Choć z początku wpływ energii Chaosu wydaje się pozornie nieszkodliwy, z czasem może splugawić nawet olbrzymi obszar. Taki los spotkał Pustkowia Chaosu, a także wiele innych miejsc Starego Świata. Niektórzy szaleńcy uważają, że są w stanie kontrolować tę nadmierną moc, zaklinając ją w bluźnierczych artefaktach lub używając jako źródła energii do odprawiania szczególnie przerażającego rytuału. Alchemicy twierdzą z kolei, że po wielu latach zdeformowane pasmo krystalizuje się w materię zwaną powszechnie Kamieniem Przemian. Ciekawe jest twierdzenie, iż to właśnie moc wypaczonych pasm, pozostałych po dawnych czarnoksięskich zaklęciach, wywołuje talent postrzegania zjawisk magicznych, określany przez Magistrów mianem *wiedźmiego wzroku*. Nie można z jakąkolwiek pewnością przewidzieć efektów kontaktu ze splugawionymi pasmami Eteru, może poza tym, że rzucanie zaklęć w obszarze bogatym w tak zwaną Prawdziwą *Dhar* wywołuje niezwykle i często przerażające efekty. Podobnie jak w przypadku magii tajemnej, także magia czarnoksięska zapewnia dostęp do powiązanych z nimi umiejętności. Rzucanie czarów odbywa się zgodnie z zasadami podanymi powyżej, ponadto w przypadku czarnoksiężników obowiązują dwa wyjątki:

- Czarodziej musi posiadać umiejętność *czarnoksięstwo* i korzystać z niej za każdym razem, gdy chce rzucić jedno z zaklęć *magii czarnoksięskiej*.
- Czerpanie mocy *Dhar* oznacza podejmowanie przez czarnoksiężnika zwiększonego ryzyka. Za każdym razem, gdy podczas rzutu procentowego w celu określenia efektu *Przekleństwa Tzeentcha* wypadnie dublet (11, 22, 33, itd.), należy sprawdzić wynik w tabeli **CHOROBY ZAWODOWE**, w kolumnie odpowiedniej dla rodzaju użytej magii. Oprócz ściągnięcia na siebie uwagi Pana Przemian, czarnoksiężnik doświadcza ubocznych efektów uwolnienia zbyt dużej mocy.

NEGATYWNE KONSEKWENCJE:

Czarnoksiężnicy, jak i Czarni Magistrowie wierzą, iż kroczą prawdziwą ścieżką wiedzy tajemnej, wolną od ograniczeń Kolegiów oraz moralnych zakazów Wysokiej Magii. Ich zaklęcia rzeczywiście są niewyobrażalnie potężne i destrukcyjne, lecz za niezwykle wysoką cenę. Czarnoksiężnicy ryzykują nie tylko wystąpienie *Przekleństwa Tzeentcha*, ale także trwałe wypaczenie ciała i umysłu, jakim grozi zbyt częste używanie mocy *Dhar*.

Zarówno studiowanie, jak i praktykowanie potwornych sztuk Sanguimancji, Spaczmagii, Nekromancji oraz Tradycji Duchów i Tradycji Chaosu szybko wyciska swe piętno na umyśle i ciele czarnoksiężnika. Część efektów ubocznych rozwija się, coraz bardziej pogarszając stan zdrowia czarnoksiężnika. Ich efekty można ująć w trzy stadia. Skutki pierwszego stadium odczuwalne są wkrótce po zapadnięciu na nią. Skutki bardziej zaawansowanych stadiów narastają i ujawniają się po 2K6 miesiącach, albo w chwili zmiany przez bohatera profesji. W ten sposób, nawet jeśli bohater zacznie uprawiać mniej wyniszczającą profesję, choroba wciąż będzie się rozwijać.

K100 CHAOS/SPACZMAGIA	K100 MAGIA DUCHÓW NEKROMANCJA SANGUIMANCJA	WYNIK
01-05	01-05	Alergia
06-15	06-10	Deformacja
16-20	11-15	Drgawki
21-25	16-20	Halucynacje
26-30	21-25	Kulawy
31-45	-	Mutacja
46-50	26-30	Niechęć
51-55	31-35	Nienaturalne łaknienie
56-60	36-45	Nocny tryb życia
61-65	46-50	Obłęd
66-70	51-60	Obrzydliwy nałóg
71-75	61-65	Odór
76-80	66-70	Osłabienie
81-85	71-80	Robactwo
86-90	81-85	Skaza charakteru
91-95	-	Transformacja
-	86-95	Trupi wygląd
96-00	96-00	Ułomność

ALERGIA: czarnoksiężnik odczuwa nasilające się bóle i podrażnienia przy dotykaniu lub przebywaniu w pobliżu pewnych materiałów. Mistrz Gry określa dowolną pospolitą substancję albo może wybrać jedną z następujących: skóra, sukno, futro, woda, rośliny.

Stadium I: w przypadku fizycznego kontaktu z daną substancją postać cierpi na łzawienie i swędzenie oczu, może mieć także napad gwałtownego kichania. (**WW**, **ZR**, **SW**, **CHA** -5%).

Stadium II: gdy bohater znajduje się w odległości 1½ metra od danej substancji, dostaje swędzącej wysypki na skórze w odsłoniętych miejscach (**WW**, **ZR**, **SW**, **CHA** -10%, **K** i **ODP** -5%).

Stadium III: gdy bohater znajduje się w odległości 3 metrów od substancji, na którą jest uczulona dostaje bolesnej wysypki na całym ciele i czuje mdłości (**WW**, **US**, **ZR**, **SW**, **CHA** -20%, **K** i **ODP** -10%).

DEFORMACJA: niektóre części ciała czarnoksiężnika przybierają odrażający wygląd. Chociaż te deformacje są często możliwe do ukrycia, szybko osiągają stan, w którym maskowanie jest prawie tak ohydne, jak samo zniekształcenie. Częściami ciała (określanymi losowo, przy użyciu tabeli **LOKACJI TRAFIEŃ**), które się deformują mogą być kończyny (na przykład szpony zamiast dłoni, kopyta zamiast stóp, pokryte futrem nogi itp.), tułów (przygarbiona sylwetka, pokryte łuską ciało itp.), czy nawet głowa i twarz (plamy na skórze, brak uszu, kły zamiast zębów itd.). MG powinien wykazać się wyobraźnią, szczególnie jeśli bohater posiada także *trupi wygląd*… Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie ukryć deformacji, otrzymuje modyfikator -10% do **CHARYZMY** podczas kontaktów z innymi osobami.

DRGAWKI: czarnoksiężnik cierpi na napady drgawek, chociaż może uniknąć tych ataków, zażywając często odpowiedni lek (zobacz **PREPARATY**). Zawsze, gdy znajdzie się w stresującej sytuacji (na przykład walka lub kłótnia) musi wykonać test **SW**, albo nastąpi trwający K6x10 rund atak choroby.

Stadium I: drgawki obejmują dłonie i ramiona maga, uniemożliwiając rzucanie czarów. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator -10% do testów **ZR**.

Stadium II: drgawki obejmują głowę i tułów postaci. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator -20% do testów **ZR** oraz -10% do testów **INT** i **SW**.

Stadium III: czarnoksiężnik jest całkowicie ubezwłasnowolniony przez ataki drgawek. Nie kontroluje swoich ruchów i nie może mówić. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator -30% do testów **ZR** oraz -20% do testów **INT** i **SW**.

HALUCYNACJE: czarnoksiężnika nawiedzają niepokojące wizje i omamy. Trudno jej odróżnić rzeczywistość od urojonej wizji. Mag otrzymuje K3 *Punkty Obłędu* i modyfikator -10% do wszystkich testów *spostrzegawczości*.

KULAWY: jedna z nóg czarnoksiężnika wykręca się boleśnie, zmniejszając **SZ** o -1 punkt.

MUTACJA: czarnoksiężnik z wolna poddaje się mutacji Chaosu. Należy wykonać rzut i sprawdzić wynik w tabeli **MUTACJE CHAOSU**, w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**, aby ustalić rodzaj mutacji.

NIECHĘĆ: czarnoksiężnik zamyka się w sobie i staje się odstręczający dla otoczenia. Boją się go dzieci i zwierzęta.

Stadium I: zwierzęta domowe i małe dzieci unikają postaci, jeśli tylko mogą.

Stadium II: wszystkie zwierzęta i małe dzieci okazują oznaki *strachu* i *niechęci* wobec czarnoksiężnika.

Stadium III: zwierzęta atakują czarnoksiężnika, jeśli tylko go zobaczą.

NIENATURALNE ŁAKNIENIE: czarnoksiężnik zaczyna przejawiać ochotę do spożywania obrzydliwych rzeczy (ludzkiego/elfiego mięsa, odchodów, zepsutej żywności, picia krwi lub moczu). Napotkawszy odpowiedni obiekt, musi wykonać udany test **SW** lub zacznie spożywać obrzydliwy posiłek. Nie ma to specjalnego wpływu na współczynniki postaci, choć oglądanie jej przy tej czynności może przyprawić o mdłości. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu postać nabiera apetytu na inny rodzaj paskudztwa lub zwiększa się trudność testów **SW** potrzebnych do opanowania pokusy.

NOCNY TRYB ŻYCIA: organizm czarnoksiężnika stopniowo przestaje tolerować światło dzienne i musi się on ukrywać przed słońcem.

Stadium I: jasne światło dzienne powoduje ból oczu. Zbyt długie (K4 godziny) przebywanie w takim świetle oślepia czarnoksiężnika do czasu, aż odpocznie on w ciemnościach przez K4 godziny.

Stadium II: czarnoksiężnik nie może ścierpieć przebywania w świetle dziennym silniejszym niż półmrok świtu lub zmierzchu. Zlekceważenie tego ograniczenia wywołuje redukcję wszystkich *cech głównych* o ¼, do czasu odpoczynku w całkowitych ciemnościach przez K4 godziny.

Stadium III: czarnoksiężnik może przebywać na otwartej przestrzeni tylko w nocy. Wystawienie się na światło dzienne o jakimkolwiek natężeniu redukuje o połowę wszystkie *cechy główne* do czasu odpoczynku w całkowitych ciemnościach przez K4 godziny.

OBŁĘD: czarnoksiężnik otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*.

OBRZYDLIWY NAŁÓG: czarnoksiężnik wyrabia w sobie nawyk, który dla innych jest obrzydliwy. Może to być konieczność wypróżniania się w miejscu publicznym, jedzenie tylko surowego mięsa lub wymiotowanie i ponowne zjadanie posiłków. Mag traci -K10% **CHA**. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu czarnoksiężnik wyrabia kolejny nawyk lub istniejący staje się jeszcze bardziej obrzydliwy.

ODÓR: bohater zaczyna cuchnąć, na przykład jak gnijąca ryba, albo jak rozkładające się ciało, czy mulista woda. Jeśli zapach nie zostanie zamaskowanymi jakimiś perfumami, będzie odczuwalny już z odległości 3 metrów. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie zneutralizować odoru, otrzymuje modyfikator -10% do **CHA** podczas kontaktów z innymi osobami.

Stadium I: smród można zamaskować jednorazowym użyciem perfum w ciągu dnia.

Stadium II: perfum trzeba używać co godzinę, by stłumić nieprzyjemny zapach.

Stadium III: jeśli czarnoksiężnik nie użyje perfum co 10 minut, smród będzie tak przenikliwy, że wytłumi wszelkie inne zapachy.

OSŁABIENIE: czarnoksiężnik na stałe traci K10 punktów **ODPORNOŚCI**.

ROBACTWO: czarnoksiężnik w żaden sposób nie może pozbyć się insektów, które gnieżdżą się w jego ciele, na skórze lub we włosach. Mogą to być pluskwy, muchy, wszy lub pchły. Obecność insektów i nieustanne swędzenie zmniejsza **SW** o -K10%. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu objawy stają się bardziej dokuczliwe lub ciało czarnoksiężnika staje się siedliskiem insektów innego rodzaju.

SKAZA CHARAKTERU: czarnoksiężnik zaczyna zachowywać się w sposób odstręczający, staje się arogancki, nerwowy lub przesadnie protekcjonalny. Trwale traci -K10% **CHA**. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu skaza charakteru nasila się lub pojawia się nowa.

TRANSFORMACJA: w miarę upływu czasu czarnoksiężnik zaczyna przypominać jakąś inną istotę - stając się, na przykład, podobny do jaszczurki czy psa Odbywa się to etapowo, ale konkretny podział tych etapów pozostawiony jest MG, zależnie od wybranej istoty.

TRUPI WYGLĄD: czarnoksiężnik zaczyna wyglądać jak trup. Chorobliwie blednie i ma coraz silniej podkrążone oczy. Trupi wygląd była jednak przydatny w przypadku spotkań z wrogami. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator +10%x*stadium* do testów *zastraszania*.

Stadium I: skóra czarnoksiężnika staje się śmiertelnie blada, a oczy podkrążone (**CHA** -5%).

Stadium II: skóra postaci ściąga się i staje prawie przejrzysta, oczy zapadają się głęboko, tworzą się wokół nich czerwone plamy (**CHA** -10%).

Stadium III: wypadają włosy, skóra nabiera sinego koloru, a ogólne zniekształcenia osiągają fazę, w której ciało już nie różni się od zwłok (**CHA** -20%).

UŁOMNOŚĆ: czarnoksiężnik na stałe traci K10 punktów **KRZEPY**.

Żadnego punktu, utraconego wskutek efektów ubocznych (czy to **KRZEPA** czy **ODPORNOŚĆ**) nie można zregenerować, choć cechy te nadal mogą wzrastać w wyniku rozwoju bohatera. Jednakże nie może on nabyć któregoś z rozwinięć tylko dlatego, że dana cecha została zredukowana do niższego poziomu.

PREPARATY:

Zarówno efekty *paraliżu* jak i redukcji cech można ograniczyć, odpowiednio stosując specjalne preparaty medyczne. Nie działają one, jeśli zostaną zażyte przed wystąpieniem choroby zawodowej. Jednak jeśli czarnoksiężnik już się nabawił którejś z tych chorób, może wykorzystać te medykamenty, by zapobiec ich pogłębianiu się i/lub dalszej redukcji cech. Czarodziej *nie musi* ich sobie aplikować do czasu, aż któraś z cech spadnie do 0. Jednak jeśli wtedy odpowiedni preparat nie zostanie użyty, czarnoksiężnik zapadnie w stan śpiączki i w rezultacie umrze (patrz dalej). Mistrz Gry powinien postarać się, by te mikstury były wyjątkowo trudne do wytworzenia lub zdobycia - może to wymagać na przykład użycia co najmniej jednej spośród następujących umiejętności: *zielarstwo*, *farmacja*, *warzenie trucizn* i *chemia*. MG, w zależności od

potrzeb, może stawiać własne wymagania, korzystając z podanych niżej preparatów jako przykładów.

Czarnoksiężnicy uzależniają się od zażywanego jako lekarstwo preparatu po spożyciu K4+1 porcji. Uzależnieni w ten sposób odczuwają fizyczne cierpienie, jeśli nie otrzymają kolejnej dawki, co oznacza, że wszystkich ich cechy obniżane są do połowy wartości po K4 dniach od przyjęcia ostatniej porcji. Cierpienia trwają przez 2K4+2 dni, a osoby, które nie otrzymają w tym czasie dawki preparatu zapadają w śpiączkę oraz stosuje się wobec nich wszystkie te redukcje cech, przed którymi preparat powstrzymywał. Czarnoksiężnicy, pozostający w stanie śpiączki umierają po K3+1 tygodniach, jednak w tym czasie mogą zostać przebudzone przez wymuszone spożycie wymaganego preparatu. Będą one jednak *otumanione* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Efekty zatrucia**).

Przywrócenie Krzepy: ten preparat sporządzony jest z muskułów i ścięgien dowolnej istoty lub potwora o **Krzepie** 60 lub więcej. Umiejętności potrzebne do jej sporządzenia to *chemia* i *farmacja*. Przygotowanie jednej porcji zabiera pół godziny. Zniwelowanie utraty **Krzepy** wymaga zażywania jednej porcji każdego dnia. Z jednej istoty o rozmiarze *średnim* można sporządzić K10+10 porcji.

Przywrócenie Odporności: ten preparat składa się z krwi, serca i płuc istoty o **Odp** 60 lub większej. Umiejętności potrzebne do produkcji tej substancji to *chemia* i *farmacja*. Należy zażywać jedną porcję każdego dnia, o świcie. Jedna istota o *średnim* rozmiarze dostarcza składników na 8 dawek, które można przygotować za jednym zamachem przez K4 godziny.

Przywrócenie Żywotności: ten preparat należy syntezować ostrożnie, łącząc *jad na ludzi* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Trucizny**) ze smoczą krwią. Pół litra smoczej krwi i jedna porcja *jadu na ludzi* dają 4 porcje preparatu. Proces wytwarzania zajmuje jedną godzinę (lub kwadrans dla jednej porcji). Wymagane umiejętności to *warzenie trucizn* i *farmacja*. Jedna dawka musi być zażywana co dwa dni.

Łagodzenie paraliżu: ten preparat jest sporządzany z jadu gigantycznego pająka. Jeden pająk posiada ilość jadu wystarczającą na 2K10+6 porcji. Umiejętności potrzebne do syntezy to *warzenie trucizn* i *chemia*. Lek zażywa się dwa razy dziennie.

Byłam świadkiem zagłady tysięcy światów, ognistego końca tysięcy słońc, ostatecznego potępienia tysięcy dusz. Zaczerpnęła prawdziwej mocy, scalonej, niepodzielonej, czystej - tej samej Czarnej Magii, która niegdyś spłynęła na ten świat po zagładzie Niebiańskiej Bramy. Ty próbujesz manipulować pojedynczym Wiatrem Magii, ja opanowałam je wszystkie. Zaprawdę, słusznie się mnie obawiasz, albowiem jestem od ciebie potężniejsza.

Sam związek jest niezwykle prozaiczny. Magia to Chaos. Zrozumienie tego prostego faktu uwalnia od złudzeń, którymi karmi się twój miałki umysł. Śmiesz wątpić? Co ze spaczeniową magią Skavenów, pytasz? A magia krasnoludzkich run, bitewna lub Qhaysh Wysokich Elfów? Głupcze, te również czerpią moc z Chaosu, przyznaję, iż niekiedy w przemyślnie ukryty sposób, niemniej jednak są jego emanacją. Nie ma znaczenia, w co wierzy mag, ani jakie wartości wyznaje. Za każdym razem, gdy korzysta z mocy tak zwanych Wiatrów Magii, próbuje ukierunkować i opanować surową energię Chaosu.

Pytasz o Wiatry i Kolory Magii? Ha, to doprawdy zabawne. Wszystko to kłamstwo wymyślone przez Teclisa i jego pomagierów, spisek mający na celu ograniczenie ludziom dostępu do tajemnic magii. Pewnie nie zdajesz sobie z tego sprawy, ale elfy to wymierająca rasa. Wyniszczają samych siebie. Siedzą w wysokich wieżach na swej przeklętej wysepce, odpierając kolejne ataki ich mrocznych i mądrzejszych braci. Druchii. Wódz Mrocznych Elfów, Malekith - przez swych ograniczonych rywali zwany Wiedźmim Królem - od samego początku rozumiał naturę Dhar, nazywanej powszechnie magią czarnoksięską, choć jest to określenie fałszywe i niepełne. Malekith przejrzał kłamstwo elfich arcymagów, którzy pożądają magii wyłącznie dla siebie, zarazem odstraszając innych od jej używania i bojąc się potencjalnej potęgi ludzkich czarodziejów. My, ludzie możemy się wiele nauczyć od Malekitha i jego poddanych, gdyż tylko oni rozumieją prawdziwa naturę Wysokich Elfów. To tchórze i kłamcy, kryjący się za fasadą oszustwa i złudzeń, nieudolnie próbujący powstrzymać nieuniknioną zagładę swojej rasy.

Trzymając się ograniczeń narzuconych przez Kolegia Magii, cały czas pozostajemy niewolnikami elfów, pionkiem i ofiarą w ich rozgrywce. Musimy zerwać zasłonę kłamstwa i przekroczyć granice niewiedzy oraz hermetycznego porządku. To my, prawdziwi mistrzowie magii, musimy otworzyć się na Chaos w jego najczystszej formie. Dopiero wtedy zyskamy siłę, która pozwoli nam odeprzeć ataki okrutnych Hord Chaosu. Tylko dzięki opanowaniu wszystkich Wiatrów Magii zyskamy potęgę, która powstrzyma widmo zagłady, czające się na Północy.

- Magreta Gebauer, Czarna Magister

TRADYCJA CHAOSU:



XXX

Magia Chaosu to magia przemiany, zniszczenia, pokusy i rozkładu. Opiera się na manipulacji Czarną Magią *Dhar*. Praktykujący magię Chaosu znani są pod wieloma nazwami - najbardziej popularne to czarnoksiężnicy (*Aranei Tenebrarum*), wiedźmy i kultyści. Tak jak wszyscy wyznawcy Chaosu, są zajadłymi wrogami ludzkości. Nieustannie knują, by doprowadzić do upadku kraje Starego Świata, a potem pogrążyć cały kontynent w otchłani mroku i władzy Chaosu.

Chaos oznacza ciągłe zmiany, dlatego w przypadku zaklęć należących do Tradycji Chaosu nie ma z góry ustalonego wymaganego *Poziomu Mocy* i *czasu rzucania* czarów. Powyższe wartości należy każdorazowo ustalić, przed rzuceniem zaklęcia, według podanego w opisie wzoru. Zasada ta kumuluje się z zasadą **Zmiennych Wiatrów Magii**.

Umiejętności powiązane z Tradycją: *język tajemny (demoniczny)* i *wiedza o demonach*.

PRZYZYWANIE DEMONÓW:

Oprócz niszczycielskich zaklęć, czarnoksiężnicy Chaosu dysponują jedną z najbardziej przerażających mocy dostępnych śmiertelnikom - zdolnością przyzywania istot demonicznych z Domeny Chaosu. Przywołany demon musi spełniać polecenia czarnoksiężnika i zwykle przyzywa się go w tym celu. Jednakże każda taka próba jest obarczona ogromnym ryzykiem. Boleśnie przekonało się o tym wielu czarnoksiężników, którzy nieudolnie próbowali zapanować nad rozszalałym demonem.

Przyzwanie demonów jest możliwe także dzięki zaklęciom Tradycji Chaosu, jednak nawet takie wezwania wymagają uprzedniego zawarcia paktu z demonem. Mimo iż są efektywne i względnie bezpieczne, czary te przywołują demony na dość krótko. Czarnoksiężnicy mogą także odprawiać rytuały, które na dłużej wiążą demony (patrz paragraf **Magia rytualna**).

Oktagramy: oktagramy pełnią podobną rolę jak stosowane podczas rzucania zaklęć *kręgi ochronne*, aczkolwiek bywają wykorzystywane niemal wyłącznie w rytuałach przyzywania istot demonicznych. Nazwa ta pochodzi z języka *klasycznego* i oznacza zamknięty krąg z wyrysowaną w środku ośmioramienną gwiazdą. Na jej wierzchołkach i w polach należy nakreślić tajemne runy i ochronne znaki, a w przypadku przyzywania wielkich demonów także ich prawdziwe imiona.

Do nakreślenia oktagramu potrzebna jest znajomość *wiedzy o demonach* oraz składniki o wartości 100 *zk* za każdy punkt **Magii** wymagany do odprawienia rytuału. Zajmuje to niemal godzinę wytężonej pracy. Następnie MG w tajemnicy wykonuje test umiejętności *wiedza o demonach* czarnoksiężnika. Każdy uzyskany *stopień sukcesu* zapewnia modyfikator +10% do testu **SW** potrzebnego do uzyskania kontroli nad przyzywaną istotą. Jeśli w dowolnym momencie wykreślania lub odprawiania rytuału linia oktagramu zostanie naruszona lub przerwana, przywołany demon automatycznie wyrwie się spod kontroli czarnoksiężnika.

Po nakreśleniu oktagramu mag może przystąpić do rytualnej inkantacji. Udane odprawienie rytuału sprawia, że przyzwana istota pojawia się w środku oktagramu. Wpisanie prawdziwego imienia pozwala kontrolować demona, dopóki ten nie wygra w przeciwstawnym teście **SW** z magiem, który odprawiał rytuał. Nieznajomość imienia oznacza, że demon może raz dziennie próbować wygrać przeciwstawny test **SW**, by wyrwać się spod władzy magicznego kręgu.

W przypadku rytuałów, czarnoksiężnik może zwlekać z próbą zapanowania nad przyzwaną istotą, lecz nie dłużej niż tyle dni, ile wynosi wartość jego cechy **Magia**.

Demoniczne pakty: wszystkie demony odrzucają prośbę o pomoc, jeśli nie otrzymają czegoś w zamian. Nigdy nie chodzi im o bogactwo - demony pragną chwytać dusze. Zazwyczaj oznacza to, że czarnoksiężnik, który przyzywa demona staje się w jakiś sposób uzależniony od bóstwa, które tego demona kontroluje. Uzależnienia są różne w zależności od natury bóstw, choć wszystkie wiążą się z poważną przemianą umysłu i ciała, aż do stanu, gdy czarnoksiężnik zostaje zmieniony w bezmyślny pomiot Chaosu. Tę degenerację odzwierciedlają zarówno *negatywne konsekwencje*, jak i *Punkty Obłędu*.

Pierwsze rytualne przyzwanie konkretnego demona Chaosu powoduje trwałą utratę punktu **ŻW**, na losowo wybranej lokacji pojawia się znamię, symbol Potęgi Chaosu, której służy demon. Czarnoksiężnicy mogą częściowo odwlec redukcję **ŻW**, ale nie pojawienie się znamienia, przez zastosowanie *preparatów* (patrz podrozdział **PREPARATY**). Mag, którego **ŻW** zostanie w ten sposób zredukowana do 0 staje się pomiotem Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

UDANE WEZWANIA: gdy zostanie już zawarty pakt z demonem, łatwiej jest go przyzwać ponownie. Kolejne przyzwania nie wymagają oktagramu ani nie powodują utraty **ŻYWOTNOŚCI**, ale mag musi stale wykonywać przeciwstawne testy **SW**, których powodzenie pozwoli kontrolować demona. Niepowodzenie oznacza, iż demon działa według własnej woli - Mistrz Gry może wybrać lub wylosować efekt z poniższej tabeli.

K100	**DZIAŁANIE DEMONA**
01-15	Nic nie robi
16-23	Atakuje najbliższego wroga czarnoksiężnika
24-41	Atakuje najbliższą istotę
42-59	Atakuje najbliższego sojusznika czarnoksiężnika
60-77	Atakuje czarnoksiężnika
78-95	Wpada w *furię*
96-00	Wraca do Domeny Chaosu

PRZYWOŁANIE MOCY:

Niektóre czary demoniczne umożliwiają przyzywanie mocy, które mogą zostać wykorzystane do wspomożenia **MAGII** czarnoksiężnika. Te moce różnią się od demonów tym, że nie są inteligentnymi świadomościami, lecz wykorzystanie ich do własnych celów wciąż zawiera w sobie element ryzyka, gdyż istnieje wysokie prawdopodobieństwo, iż czarnoksiężnik będzie wielce osłabiony. Ponadto, nawet nauczenie się jednego z tych czarów kończy się otrzymaniem nowej *negatywnej konsekwencji*, a każde ich rzucenie dodaje czarnoksiężnikowi 1 *Punkt Obłędu*.

Za każdym razem, gdy takie zaklęcie jest rzucane, czarnoksiężnik musi wykonać test **SW** - jeśli się nie uda, nie będzie on zdolny do zaabsorbowania energii magicznych.

UNIERUCHAMIANIE & ODSYŁANIE DEMONÓW:

Te czary mają podobne skutki: czar unieruchamiania zapobiega poruszenie się demona bądź użyciu przez niego którejkolwiek ze swych umiejętności, a magia odsylania po prostu odsyła demona do jego własnej sfery egzystencji. Oba czary stanowią dla czarnoksiężnika pewien środek obronny w przypadku niekontrolowanych i/lub agresywnych demonów.

ZAKLĘCIA TRADYCJI CHAOSU:

CIĘTA RIPOSTA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: pokruszone płatki róży (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: język czarnoksiężnika zmienia się w długi i wijący się wężowy bicz, którym można smagać przeciwników. Wykonując *zwykły atak* lub *atak wielokrotny*, mag może zaatakować językiem dowolnego przeciwnika w zasięgu **MAGxMAG** metrów, zadając trafienie z **SIŁĄ** 3. *Cięta riposta* jest magicznym pociskiem z cechą oręża *przebijający zbroje*.

DIABELSKI ŚMIECH

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: grzechotka (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: z gardła czarnoksiężnika wydobywa się, demoniczny, szyderczy śmiech. *Diabelski śmiech* rozlega się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika i wzbudza *grozę* w istotach, których *kategoria rozmiaru* jest mniejsza niż *kategoria rozmiaru* maga i *strach* we wszystkich pozostałych. Efekt zaklęcia nie działa na istoty odporne na oddziaływania psychologiczne, takie jak demony, żywiołaki i ożywieńce.

OGIEŃ TZEENTCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: pryzmat (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik ciska kulą błękitno-pomarańczowego ognia w stronę dowolnego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Jest to magiczny pocisk z **SIŁĄ** 4. Postać trafiona *gniem Tzeentcha* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że istota zostaje unieruchomiona na jedną rundę.

WIZJA MĘKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: niewielka maska (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik sprawia, że dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania* nawiedzają piekielne wizje. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, ofiara pada na ziemię, wijąc się w mękach. W każdej rundzie trwania czaru, musi wykonywać test **SW**. Każdy nieudany test oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*. W czasie trwania zaklęcia, ofiara traktowana jest jak *cel spętany*.

PRZYZWANIE DEMONICZNEGO SŁUGI

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+5
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: wciąż bijące serce zwierzęcia (+2)
CZAS TRWANIA: **MAGxMAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: za pomocą tego zaklęcia czarnoksiężnik może wezwać demonicznego sługę. Demon może przybrać wiele form, lecz najczęściej przyjmuje postać dyszącego ogniem konia bojowego o płonących oczach. Rumak ma cechy i umiejętności takie, jak *demoniczny sługa* (zobacz **ROZDZIAŁ VII: BESTIARIUSZ**). Wyznawca którejś z Potęg Chaosu przyzywa demona typowego dla tego bóstwa.

Wezwany demoniczny rumak pojawi się w odległości K6 metrów od czarnoksiężnika. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył czarnoksiężnikowi przez **MAGxMAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie czarnoksiężnik zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Ten czar może zostać rzucony wyłącznie w wyniku odpowiedniego paktu z małym lub wielkim demonem, który musi być przyzywany ze wszystkimi rytuałami opisanymi w **PRZYZYWANIU DEMONÓW** - powyżej.

PŁOMIEŃ SZALEŃSTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: płyn mózgowy szaleńca (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: z dłoni czarnoksiężnika tryska karmazynowy płomień, trafiając dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Jeśli postać nie posiada *Punktów Obłędu*, natychmiast otrzymuje ich K4 na każdy punkt cechy **MAGIA** rzucającego zaklęcie. Jeśli posiada *Punkty Obłędu* traci ich K4 na każdy punkt cechy **MAGIA** rzucającego zaklęcie i otrzymuje trafienie z **SIŁĄ** równą liczbie straconych *Punktów Obłędu*.

PIESZCZOTA SLAANESHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: fiolka krwi demona Slaanesha (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą spowija dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia zostaje oplątana pasmami bladozielonej energii i musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zostaje unieruchomione przez bluźnierczą moc i do końca trwania zaklęcia jest niezdolna do wykonania jakiejkolwiek *akcji*. Ponadto, unieruchomiona istota musi wykonać test **SIŁY WOLI**. Niepowodzenie oznacza, że na skutek bluźnierczych i perwersyjnych wizji, których doświadczyła podczas *pieszczoty Slaanesha* otrzymuje 1x**MAG** *Punktów Obłędu*.

SPĘTANIE DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: ogniwo żelaznego łańcucha (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: zaklęcie może być rzucone na K6 demonicznych sług, K4 mniejsze demony lub jednego większego demona na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Demony muszą wykonać test **SW**, a jeśli będzie on nieudany - nie mogą robić nic przez czas trwania zaklęcia. Demony stają się bezsilne, są zatrzymane w całkowitym bezruchu, a w przypadku ataku traktowane jak *cel nieruchomy*.

SMRÓD NURGLA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: zgniłe jajo (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, która przenika jego ciało. Moc zaklęcia tworzy wokół czarnoksiężnika chmurę obrzydliwego smrodu. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół czarnoksiężnika muszą wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że na początku swojej tury uciekają poza zasięg działania zaklęcia. Moc czaru nie działa na wyznawców i istoty Nurgla, oraz na stworzenia pozbawione zmysłu powonienia.

STREFA DEMONICZNEJ OCHRONY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: żelazny oktagram (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA**, lub do momentu gdy czarnoksiężnika się poruszy.

OPIS: zaklęcie tworzy wokół czarnoksiężnika sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Mag może zakazać demonom wstępu do strefy, strzelania pociskami lub używania w niej magii.

Czarnoksiężnik podtrzymujący zaklęcie nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

TRANSFORMACJA ZAKHULA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: fiolka z krwią wybranego stwora (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA,** ale czarnoksiężnik może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony mag otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: dzięki mocy zaklęcia czarnoksiężnik (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w harpię, skavena lub zwierzoczłeka (według wyboru). W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez wybranego stwora (opis poszczególnych stworów znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Czarnoksiężnik zamieniony w stwora nie rzucać czarów. Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TRUJĄCY ROPIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+8
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: zardzewiały lancet (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik tworzy pulsujący, ociekający ropą wrzód na jednej ze swych kończyn. Gdy wrzód zostanie przebity (powodując utratę 1 punktu **Żw**, bez uwzględnienia **Wt** i *PZ*), wyciekającą z rany ropą można natrzeć ostrze dowolnej broni. Wszystkie żywe istoty, które zostały trafione i zranione zatrutym orężem muszą wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, trucizna pokrywająca oręż zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną.

ODESŁANIE DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+9
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: religijny symbol DOBRA lub PRAWOŚCI, pobłogosławiony przez kapłana tej samej religii (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcia pozwala czarnoksiężnikowi, na odesłanie K6 demonicznych sług, K4 mniejsze demony lub jednego większego demona na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Demon musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że demon został odesłany do własnej sfery egzystencji.

AKCJA LOSOWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+10
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: dowolna moneta (miedziana +1, srebrna +2, złota +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**.
OPIS: czarnoksiężnik splata moc *Dhar* i spowija nią jedną dowolną istotę (na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia, w każdej rundzie trwania czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że podlega działaniu czaru, a jej zachowanie określa się za pomocą rzutu K8 w tabeli poniżej. Zaklęcie nie działa na istoty *odporne na oddziaływania psychologiczne*.

K8	EFEKT:
1	Ofiara zaklęcia atakuje samą siebie. Test *trafienia* jest nieudany tylko w przypadku, gdy na K100 wypadnie 96-00.
2	Istota, poddana działaniu czaru, atakuje najbliższą istotę (jeśli ofiarą zaklęcia jest czarodziej, który posiada chowańca, to chowaniec jest traktowany jako część maga i nie może być celem ataku).
3	Istota ucieka przed rzucającym zaklęcie *akcja losowa* z największą możliwą prędkością.
4	Ofiara czaru upuszcza wszystkie trzymane przedmioty.
5	Istota staje w bezruchu, jest traktowana jako *cel nieruchomy*, może jedynie parować.
6	Ofiara zaklęcia kuli się na ziemi i jest traktowana jak *cel nieruchomy*. Nie może nawet parować.
7	Istota staje w bezruchu i zaczyna wydawać z siebie różne, bezsensowne słowa lub dźwięki (jeśli nie potrafi mówić). Jest traktowana jak *cel nieruchomy*, może jednak parować ciosy.
8	Ofiara zaklęcia atakuje rzucającego czar *akcja losowa*, wykorzystuje do tego broń dystansową jeśli taką posiada.

PALĄCA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+10
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: fiolka wypełniona krwią demona (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik pluje krwią, która pali niczym kwas. Jest to magiczny pocisk o **S** 4, zadający rany *obuchowe*. Wybrana istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*, otrzymuje tyle trafień ile wynosi **MAGIA** czarnoksiężnika. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

POWSTRZYMANIE NIESTABILNOŚCI DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+10
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: ½ litra krwi (+2)
CZAS TRWANIA: do następnego okresu niestabilności
OPIS: czarnoksiężnik napełnia mocą *Dhar* K6 demonicznych sług, K4 mniejsze demony lub jednego większego demona na każdy punkt **MAGII**, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Te istoty ignorują swą następną *niestabilność*, nawet jeśli zostanie ona wywołana za pomocą magii. Demony mogą być w tym samym czasie chronione tylko jednym takim czarem.

KOLUMNA ZEPSUCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+12
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: spróchniały szczebel z drabiny (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale czarnoksiężnik może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, z której splata kolumnę wynoszącą go wysoko w powietrze. Stojący na szczycie kolumny czarnoksiężnik, może rozglądać się po okolicy i rzucać czary, tak jakby znajdował się na ziemi. Znajdujący się na ziemi przeciwnicy, nie mogą w żaden sposób zaatakować czarnoksiężnika, a wszystkie rzucone na niego zaklęcia zostają automatycznie rozproszone. Tylko jednostki latające, mogą skutecznie atakować maga Chaosu. Jeśli czar zostanie rozproszony lub przestanie działać czarnoksiężnik opadnie na ziemię na początku następnej rundy, nie odnosząc żadnych obrażeń.

PRZYZWANIE MNIEJSZEGO DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+12
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: wciąż bijące serce istoty humanoidalnej (+2)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa mniejszego demona jednej z potęg Chaosu (opis i współczynniki znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do K12 metrów. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył czarnoksiężnikowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie czarnoksiężnik zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji. Wyznawca którejś z Potęg Chaosu przyzywa demona typowego dla tego bóstwa.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden mniejszy demon, ponadto czarnoksiężnik musiał go już wezwać wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **PRZYZYWANIE DEMONÓW** - powyżej).

KRADZIEŻ ZAKLĘCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: pióro, kałamarz i czysta karta (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA**, lub do wykorzystania zaklęcia.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą otacza dowolną istotę posługującą się magią, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test *magii*, lub do końca trwania zaklęcia *kradzież czaru* nie będzie mogła posługiwać się jednym, losowo wybranym zaklęciem. Skradziony czar wędruje do czarnoksiężnika, który może rzucić zaklęcie, pod warunkiem, że osiągnie wymagany *Poziom Mocy* (czarnoksiężnik nie musi znać Tradycji, z której pochodzi zaklęcie).

POKUSA CHAOSU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: zbezczeszczony święty symbol (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarnoksiężnik roztacza wizję Chaosu, która oczarowuje dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia będzie wykonywać polecenia czarnoksiężnika. To zaklęcie nie działa na ożywieńców.

DOTYK ROZKŁADU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: zarodniki pleśni, zamknięte w glinianej fiolce (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, która oplata jego dłonie. Każdy przedmiot, także należący do maga, wykonany z materiałów organicznych (np. drzewce włóczni, wyprawiona skóra, wełniany płaszcz) dotknięte przez czarnoksiężnika gniją i zamieniają się w pył. Jeżeli mag dotknie odzienia lub pancerza noszonego przez dowolną istotę, może ona

wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że udało się jej uniknąć działania czaru.

Wszystkie istoty, które zostaną bezpośrednio dotknięte przez czarnoksiężnika muszą wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że otrzymują jeden punkt obrażeń na każdy punkt **MAGII**, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się **WT** i *PZ*.

WEZWANIE MOCY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: serce demona (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarodzieja.
OPIS: czarnoksiężnik może użyć tego zaklęcia w celu wezwania mocy *Dhar*. Aby wchłonąć magiczną energię, ukazującą się pod postacią wirującej mgły, musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza, że czarnoksiężnik przyswoił magiczną moc, efekty zaklęcia podano w tabeli **CECHA MAGIA A RODZAJ MOCY**. Nieudany test oznacza, że czarnoksiężnikowi nie tylko nie udało się wchłonąć magicznej energii, ale także zostaje osłabiony i na czas trwania zaklęcia jego główne cechy zostają zmniejszone o -5%x**MAG**. Czarnoksiężnik nie może rzucać tego czaru ponownie, dopóki nie minie tyle dni, ile wynosi wartość ustalonego *Poziomu Mocy*.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której czarnoksiężnik po raz pierwszy opanuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zobacz **NEGATYWNE KONSEKWENCJE**). Po każdym użyciu zaklęcia czarnoksiężnik otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. Wartość **MAGII** czarnoksiężnika wskazuje, z jak wielu rodzajów mocy może korzystać w czasie trwania zaklęcia.

MAGIA	RODZAJ MOCY
1	Na czas trwania zaklęcia wszystkie *cechy główne* czarnoksiężnika zostają zwiększone o +5%x**MAG**.
2	Czarnoksiężnik na czas trwania zaklęcia otrzymuje jedną dodatkowa kostkę K10, do ustalania *Poziomu Mocy*.
3	*Zasięg oddziaływania* czarnoksiężnika zostaje zwiększony o połowę.
4	**MAGIA** czarnoksiężnika zostaje zwiększona o +1.

MROCZNA DŁOŃ ZNISZCZENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: dłoń wisielca (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa **MAGII** czarnoksiężnika, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa moc i skupia ją wokół swojej dłoni. W trakcie trwania czaru ręka czarnoksiężnika traktowana jest jako magiczna broń, rodzaj broni i zadawanych ran zależy od zdolności magicznych czarodzieja. Czarnoksiężnik otrzymuje także dodatni modyfikator +5%x**MAG** do **WW**, gdy wykonuje ataki zaczarowaną ręką. Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Podane **KO** są odpowiednie dla czarnoksiężnika o rozmiarze *średnim*, w przypadku mniejszych lub większych istot MG, korzystając z tabeli **BROŃ RĘCZNA** w **ROZDZIALE I: EKWIPUNEK** powinien odpowiednio zmodyfikować **KO**.

MAGIA	RODZAJ BRONI
1	Ręka czarnoksiężnika traktowana jest jako lekka magiczna broń zadająca K2 obrażenia z **S** czarodzieja, ponadto zaczarowana dłoń posiada cechę oręża *szybki*. Czarodziej zadaje rany *obuchowe*.
2	Zaczarowana ręka czarnoksiężnika traktowana jest jak lekka broń magiczna, zadająca K4 obrażenia z **S** czarodzieja, posiadająca cechę oręża *szybki* i *przebijający* zbroję. Aby określi rodzaj zadawanych przez czarodzieja ran, należy rzucić K6: 1-2: sieczne; 3-4: obuchowe, 5-6: kłute.
3	Ręka maga traktowana jest jak jednoręczna broń magiczna zadająca K8 obrażeń z **S** czarnoksiężnika. Ponadto posiada cechy oręża *szybki*, *przebijający zbroję* i *precyzyjny*. Rodzaj ran zależy od wyboru czarodzieja. Jeśli czarodziej splecie dłonie, do zadanych obrażeń będzie mógł dodać 1½ **S**.
4	Czarnoksiężnik splata dłonie, które traktowane są jak dwuręczna broń magiczna, zadająca K12 obrażeń z 1½ **S** czarnoksiężnika, posiadającą ponadto cechy oręża *szybki*, *przebijający zbroję*, *precyzyjny* i *druzgocący*. Zaczarowana ręka czarodzieja traktowana jest tak, jakby zadawała każdy rodzaj ran, a podczas obliczania obrażeń uwzględnia się najmniejszą wartość ewentualnych *PZ* noszonych przez przeciwnika.

POCAŁUNEK SUKKUBA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: język istoty tej samej rasy i przeciwnej płci co cel czaru (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa mroczną moc *Dhar* i wypełnia nią umysł i serce dowolnej, żywej istoty (jednej na każdy punkt **MAGII**) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara zaklęcia, zostaje dotknięta demoniczną mocą, która napełnia ją pożądaniem i podnieceniem. Istota poddana działaniu zaklęcia, zostaje zniewolona przez demoniczne moce i zrobi wszystko by zaspokoić swoją żądzę, która może zostać ugaszona jedynie przez zbliżenie z czarnoksiężnikiem.

SIEĆ DHAR

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: gruczoł przędny pająka-mutanta (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, z której splata podobną do pajęczej sieć, którą może cisnąć w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać udany test *uniku* lub zostaną uwięzione w splotach plugawej sieci. Ponadto, wszystkie istoty uwięzione w *Sieci Dhar* w każdej rundzie trwania zaklęcia muszą wykonać test *magii* lub otrzymają jeden 1obrażeń na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, bez względu na **WT** i ewentualne *PZ*, ponadto cecha **MAGIA** wyznacza ilość lokacji, które doznały obrażeń.

Ofiara może próbować wyzwolić się z *sieci Dhar*, wykonując udany test *wyzwalania z więzów* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x**MAG** czarnoksiężnika.

DOTYK CHAOSU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: róg zwierzoczłeka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk czarnoksiężnika wtłacza czystą energię Chaosu w ciało dowolnej istoty. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi błyskawiczna przemiana. MG losowo wyznacza mutację Chaosu korzystając tabeli **MUTACJE CHAOSU**, w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**. Następnie ofiara musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje ogłuszona na czas K4 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Jest to czar dotykowy, który nie działa na ożywieńców.

ŁAŃCUCH MĘKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: nasiona ostrokrzewu (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, z której splata gorejący ogniem kolczasty łańcuch, którym może cisnąć w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać udany test *uniku* lub zostaną spętane *łańcuchem męki*. W oplecione łańcuchem lokacje wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt **ŻW** na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, bez względu na **WT** i noszony pancerz, oraz otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie, ponadto cecha **MAGIA** wyznacza ilość lokacji, które doznały obrażeń.

Ofiara może próbować wyzwolić się z *łańcuchów męki*, wykonując udany test *wyzwalania z więzów* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -10%x**MAG** czarnoksiężnika.

TRANSFORMACJA KADONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: fiolka z krwią wybranego stwora (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII**, ale mag może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony czarnoksiężnik otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: dzięki mocy zaklęcia czarnoksiężnik (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w chimerę, hydrę, mantikorę lub wywernę (według wyboru). W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez wybranego potwora (opis poszczególnych stworów znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Czarnoksiężnik zamieniony w potwora nie może mówić ani rzucać czarów. Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

PIESZCZOTA SLAANESHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+17
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: fiolka krwi demona Slaanesha (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą spowija dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia zostaje oplątana pasmami bladozielonej energii i musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zostaje unieruchomione przez bluźnierczą moc i do końca trwania zaklęcia jest niezdolna do wykonania jakiejkolwiek *akcji*. Ponadto, unieruchomiona istota musi wykonać test **SIŁY WOLI**. Niepowodzenie oznacza, że na skutek bluźnierczych i perwersyjnych wizji, których doświadczyła podczas *pieszczoty Slaanesha* otrzymuje 1x**MAG** *PO*.

POMIOT CHAOSU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: fiolka krwi pomiotu Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk czarnoksiężnika wtlacza czystą energię Chaosu w ciało dowolnej istoty. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi błyskawiczna przemiana. Ofiara zaklęcia staje się *pomiotem Chaosu* (zobacz **STYGMATY CHAOSU** w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Następnie ofiara musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje ogłuszona na czas K4 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Jest to czar dotykowy, który nie działa na ożywieńców. Efekt zaklęcia jest trwały, chyba że ofiara wykorzysta *Punkt Przeznaczenia*.

TARCZA ZEPSUCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: bryłka Kamienia Przemian (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale czarnoksiężnik może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie test *splatania magii*.
OPIS: czarnoksiężnik splata z plugawej mocy *Dhar* energetyczną tarczę, która pojawia się na jego ramieniu. Oprócz magicznych właściwości opisanych poniżej, *tarcza zepsucia* traktowana jest jak drewniany tarcza żołnierska. Więcej zasad dotyczących używania tarczy znajduje się w **ROZDZIALE I: EKWIPUNEK** w paragrafie **ZBROJA, LADRY & TARCZA**, a także w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **TARCZA W WALCE STRZELECKIEJ**.

Czarnoksiężnik, wykonując udany test *blokowania*, może próbować zasłonić się tarczą przed wrogim ciosem, należy zauważyć, że mag może blokować jedynie uderzenia zadane z przodu, z góry oraz z lewej *lub* prawej strony, zależnie od tego do którego ramienia przytwierdzona jest tarcza. Jeśli test *blokowania* zakończy się niepowodzeniem, *tarcza zepscuai* automatycznie niweluje wszystkie otrzymane *obrażenia*, których wartość nie przekracza wartości **MAGII** czarnoksiężnika. Jeśli czarnoksiężnik otrzyma większe obrażenia, zaklęcie zniweluje je, pod warunkiem, że mag na **KO** wyrzuci więcej niż wynosi wielkość otrzymanych obrażeń (zobacz tabela **CECHA MAGIA A KOŚĆ OBRAŻEŃ** w paragrafie **SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA**). Jeśli zaklęcie nie zniweluje obrażeń, *tarcza zepsucia* zostanie rozproszona, chyba że czarnoksiężnik wykona udany test *splatania magii*.

Ponadto, wszystkie przedmioty które uderzą w tarczę, po wykonaniu przez czarnoksiężnika udanego testu *blokowania*, zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone), jeśli dzierżąca je istota nie wykona udanego testu *magii*.

POŚWIĘCENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+17
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: serce Wojownika Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą oplata dowolną, dotykaną żywą istotę o CHAOTYCZNEJ *naturze* (jedną na każdy punkt **MAGII**). Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że została objęta działaniem zaklęcia, które nie wpływa w żaden widoczny sposób na ofiarę. Jednak od tej pory, poddana działaniu zaklęcia istota staje się żywą bombą, która na życzenie maga eksploduje, tak jakby znajdowała się pod wpływem zaklęcia magii nekromanckiej - *cielesna eksplozja*. Czarnoksiężnik musi widzieć istotę, którą chce *poświęcić*, przy czym nie ma znaczenia czy dokona tego, obserwując ofiarę, podróżując poza ciałem czy korzystając z kryształowej kuli.

Jeśli istota posiadająca umiejętność *wykrywanie magii*, zbada poddaną działaniu zaklęcia ofiarę i wykona udany test, wykryje, że badana istota znajduje się pod działaniem czaru, jednak nie będzie w stanie określić rodzaju zaklęcia.

WELON ZEPSUCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+18
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: miecz wojownika Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: do chwili wykonania udanego testu **SW** przez każdą istotę objętą działaniem czaru.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa mroczną chmurę zepsucia w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że tracą 1 punkt **ŻW** na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, bez względu na **WT** i noszony pancerz, cecha **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały dotknięte działaniem zaklęcia. Odniesione w ten sposób rany zaczynają gwałtownie gnić, co powoduje, że tracą kolejne punkty **ŻW** na zranionych lokacjach, dopóki nie wykonają udanego testu **ODP**. Ofiara, która w ten sposób straciła więcej punktów **ŻW**, niż jej wartość **WT** musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi przemiana. Należy losowo wyznaczyć mutację Chaosu, korzystając z tabeli **MUTACJE CHAOSU**, w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**.

KLOAKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+20
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: oko ośmiornicy bagiennej (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik, rzucając zaklęcie może stworzyć wypełnioną ekskrementami oraz innymi nieczystościami kloakę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w *zasięgu oddziaływania*. Zaklęcie może zostać rzucone na obszar, w którym stoi wybrana grupa lub istota. Kloaka jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **SZ** o 75%. Dodatkowo, każda istota znajdująca się na tym obszarze może zostać wciągnięta pod powierzchnię i zginąć. Żeby tego uniknąć, ofiary powinny wykonać test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Ci, którym test się nie udał, zostają wessani pod powierzchnię i zaczną się dusić po upływie liczby rund równej ich **WT**. Stworzenia nie potrzebujące powietrza (na przykład ożywieńce) grzęzną w kloace i w ogóle nie mogą się ruszać. Kloaka istnieje przez ilość godzin, równą **MAGII** rzucającej czar osoby, chyba że czar zostanie wcześniej rozproszony.

PRZYZWANIE WIĘKSZEGO DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+24
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: K6 wciąż bijących serc istot humanoidalnych (+3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa większego demona jednej z potęg Chaosu (opis i współczynniki znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 2K10 metrów. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył czarnoksiężnikowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie czarnoksiężnik zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji. Wyznawca którejś z Potęg Chaosu przyzywa demona typowego dla tego bóstwa.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden większy demon, ponadto czarnoksiężnik musiał go już wezwać wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **PRZYZYWANIE DEMONÓW** - powyżej).

SŁOWO BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+24
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: krew demona (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik głośno wypowiada jedno z tajemnych imion bóstw Chaosu. Samo jego brzmienie sprawia okropne cierpienie istotom znajdującym się dokoła. Wszystkie wrogie istoty znajdujące się promieniu **MAG**x**MAG** wokół czarnoksiężnika otrzymują trafienie z **S** 8 i muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że padają na ziemię i przez K4 rundy na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika pozostają ogłuszone. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się **WYTRZYMAŁOŚCI** oraz żadnych *Punktów Zbroi*.

SPOJENIE CIAŁ

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+26
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: bryłka Kamienia Przemian (+3)
CZAS TRWANIA: trwały
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą oplata dowolne żywe istoty (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiary zaklęcia muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają spojone w jedno, zmutowane ciało. Jeżeli wszystkie ofiary wykonają udany test *magii*, czar nie działa, podobnie, moc zaklęcia nie odnosi skutku, gdy w *zasięgu oddziaływania* nie ma żadnych żywych istot. W przypadku, gdy tylko jedna ofiara zaklęcia wykona nieudany test *magii*, moc zaklęcia obejmuje swym działaniem rzucającego czar maga, który musi wykonać udany test *magii*, lub zostanie spojony. Istoty, objęte działaniem zaklęcia, tracą świadomość i zmieniają się w *pomiot Chaosu* (zobacz **STYGMATY CHAOSU** w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Efekt zaklęcia jest trwały, chyba że ofiara wykorzysta *Punkt Przeznaczenia*.

OGNISTA BURZA TZEENTCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+27
CZAS RZUCANIA: K10 akcji
SKŁADNIK: ząb smoka Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** czarnoksiężnika Chaosu.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą spowija dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wskazany obszar w promieniu **MAG**x**MAG** metrów zmienia się w piekło błękitno-pomarańczowego ognia. Wszystkie istoty znajdujące się na tym obszarze otrzymują tyle trafień z **S** 10, ile wynosi **MAGIA** czarnoksiężnika, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*. Jeśli czar trwa więcej niż jedną rundę, a objęte działaniem czaru istoty przetrwały pierwszą rundę, w każdej kolejnej, aż do zakończenia działania czaru lub śmierci, muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że po raz kolejny otrzymują obrażenia.

Istoty, które zginęły spopielone błękitno-pomarańczowym ogniem zmieniają się w obloki kolorowej mgły, z której wyłania się *Strachulec Tzeentcha* (jeden na każdą śmiertelną ofiarę czaru).

Ponadto, wszystkie istoty żywe, które przetrwały *Ognistą burzę Tzeentcha* muszą wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że w ich ciałach zachodzą błyskawiczne przemiany. MG losowo wyznacza mutację Chaosu korzystając tabeli **MUTACJE CHAOSU**, w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**. Następnie ofiary musza wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje ogłuszona na czas K4 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika

Jest to tak potężny i niszczycielski czar, że wszyscy magowie w promieniu 5x**MAG** kilometrów wyczuwają wywołane nim zakłócenia Eteru.

PRZYZWANIE GRUPY DEMONÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+28
CZAS RZUCANIA: K8 akcji
SKŁADNIK: wciąż bijące serce 2K4 humanoidów (+3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: zaklęcie działa podobnie jak *przyzywanie mniejszego demona*, z tą różnicą, że czarnoksiężnik przywołuje K6 demonicznych sług, K4 mniejsze demonów lub jednego większego demona na każdy punkt **MAGII**). Czar może zostać rzucony wyłącznie wtedy, gdy któryś z demonów został wcześniej przywzany, utrzymano nad nim kontrolę i zawarto z nim pakt - zgodnie z zasadami podanymi w **PRZYZYWANIU DEMONÓW** (patrz wyżej). Wyznawca któregoś z Potęg Chaosu przyzywa demony typowe dla tego bóstwa.

Jeśli czarnoksiężnikowi uda się utrzymać kontrolę nad demonami (wykonując udany przeciwstawny test **SW** dla każdego demona osobno), będą mu one służyć przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie demony powrócą do swej własnej sfery egzystencji. Jeśli mag zostanie zabity, demony natychmiast znikną.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów.

DEMONICZNY PORTAL

WYMAGANY POZIOM MOCY: K10+30
CZAS RZUCANIA: K4 akcji
SKŁADNIK: dowolny magiczny pierścień (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik sięga po mroczną i plugawą energię *Dhar* i rozrywa barierę pomiędzy światem rzeczywistym a domeną Chaosu, umożliwiając przejście *niekontrolowanym* hordom demonów. Portal pojawia się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika. Mag nie może przejąć kontroli nad pojawiającymi się demonami. Zachowują się one w sposób losowy (patrz tabela **DZIAŁANIA DEMONA**) lub zgodnie z wolą MG. Przyzwane w ten sposób demony często szarżują i atakują najbliższe istoty niedemoniczne.

Na początku każdej rundy z portalu wychodzi 3K6 demonicznych sług, 2K4 mniejsze demony i K2 większe demony na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Demony nie są sprzymierzone z istotą, która rzuciła czar i nie uchronią jej przed śmiercią.

Po zakończeniu działania zaklęcia, wszystkie demony, które pozostały stają się *niestabilne*.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów.

WIR CHAOSU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K10+32
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: wysuszony mózg maga Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: K3 rundy na każdy punkt **MAGII** czarodzieja.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, która w *zasięgu oddziaływania* tworzy jeden *wir Chaosu* na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, prowadzący bezpośrednio do Domeny Chaosu. Każdy wir ma promień równy K6x**MAG** metrów a obszar wraz ze wszystkimi znajdującymi się na nim istotami, zostaje wessany do królestwa Chaosu i przestaje istnieć.

Każdy *wir Chaosu*, porusza się w losowo ustalonym kierunku (kierunek można ustalić za pomocą rzutu K8, gdzie wynik 1 oznacza *północ*) z **SZ** równą 3K4. Jeśli dwa lub więcej *wirów Chaosu* nałoży lub zetknie się ze sobą, każdy z nich zostaje rozproszony w potężnej eksplozji magicznej energii, a wszystkie istoty i obiekty znajdujące się w odległości 2K6x**MAG** metrów od krawędzi każdego z nich, otrzymują obrażenia z **SIŁĄ** K6x**MAG** czarnoksiężnika. Przed eksplozją nie chroni żaden niemagiczny pancerz.

Średnicę *wiru Chaosu*, kierunek i **SZ** z jaką się porusza, należy ustalać w każdej rundzie trwania czaru.

Zaklęcie otwiera bramę bezpośrednio do domeny Chaosu, za każdym razem, gdy czarnoksiężnik rzuci zaklęcie, istnieje możliwość, że któraś z potęg Chaosu zainteresuje się czarnoksiężnikiem. W każdej rundzie trwania zaklęcia, należy wykonać rzut tyloma kostkami K10, ile wynosi cecha **MAGIA** czarnoksiężnika i sprawdzić, czy nie miało miejsce *Przekleństwo Tzeentcha*.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia, a nawet posiadanie księgi czarów lub magicznego pergaminu zawierającego opis zaklęcia wystarczy, by ściągnąć na siebie uwagę wszelkich łowców czarownic, kapłanów i przedstawicieli Inkwizycji Sigmara znajdujących się w pobliżu.

TRADYCJA DUCHÓW:




radycja duchów jest jedną z odmian magii praktykowanej przez szamanów. Początkujący szamani uczą się przywoływać duchy przodków i opiekuńcze bóstwa plemienia, ale muszą także poznać tajniki obrony przed wrogimi duchami (na przykład przed eterycznymi ożywieńcami)

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *język tajemny (nekromancki)* i *wróżenie*.

ZAKLĘCIA TRADYCJI DUCHÓW:

PŁASZCZ ETERU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kropla wody (+1)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** szamana.
OPIS: szaman przywołuje moc *Dhar*, która nadaje jego ciału pozór eteryczności. W trakcie trwania zaklęcia szaman otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *ukrywania się*.

Jeśli szaman rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

POSKROMIENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: szczypta soli (+1)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** szamana. Jeśli szaman zaatakuje ducha, czar natychmiast przestaje działać.
OPIS: melodyjny, hipnotyzujący zaśpiew szamana uspokaja dowolną istotę eteryczną znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Może ona odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia istota eteryczna nie zaatakuje szamana.

ZAKLĘTY KOSTUR

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kropla krwi (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** szamana.
OPIS: szaman zaklina kostur, nasycając go mocą duchów swojego plemienia. W trakcie trwania zaklęcia broń jest traktowana jak magiczna, natomiast użyta przeciwko demonom i istotom eterycznym posiada cechę oręża *druzgocący*.

GŁOS Z ZAŚWIATÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dzwonek (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** szamana.
OPIS: głos szamana, poddany działaniu tego zaklęcia, może dobiegać z dowolnego miejsca, znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Osoby, które słyszą głos, nie wiedzą do kogo należy, chyba że znają szamana. W takim wypadku należy wykonać test **INT**. Udany test oznacza, że rozpoznały szamana, który może zdecydować o sile głosu (od szeptu do krzyku).

PIERWSZA WRÓŻBA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek glinianej skorupy (+1)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman przepowiada najbliższą przyszłość, słuchając głosów przodków. W czasie trwania zaklęcia odgrywający go gracz może przerzucić wynik jednej kostki, użytej podczas dowolnego rzutu (rzutu na obrażenia, ustalenia *Poziomu Mocy*, itp.).

Jeśli szaman rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

POSŁANIEC PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kościany nóż (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** szamana
OPIS: moc *Dhar* spowija szamana. W trakcie trwania zaklęcia szaman otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do wszystkich testów *zastraszania.*

ETERYCZNA ISKRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kłębek sierści martwego kota (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman ciska iskrzącym wyładowaniem eterycznej energii w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania.* Jest to magiczny pocisk o **SILE** 2. Ugodzona istota żywa musi wykonać test *magii*, którego niepowodzenie oznacza że zostaje ogłuszona na 1 rundę na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

RADA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: K10 akcji
SKŁADNIK: włos z brody starca (+2)
CZAS TRWANIA: 5 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana, lub do momentu wykonania wybranego testu.
OPIS: szaman zwraca się z prośbą do przodków, by pomogli mu znaleźć rozwiązanie pojedynczego problemu lub zagadki. W trakcie trwania czaru szaman, lub jego towarzysz znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, może skorzystać z podpowiedzi przodków. Otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** rzucającego czar do dowolnego testu *umiejętności* lub *cechy*. Losowo ustalany czas rzucania czaru odpowiada zarówno czasowi potrzebnemu do wypowiedzenia magicznej *Formuły*, jak i rozważaniom nad naturą problemu.

NAMIOT PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: pukiel włosów przodka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** adepta, lub do momentu gdy szaman się poruszy.
OPIS: szaman wzywa moc przodków i splata z niej magiczną sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów wokół siebie. Adept może zakazać wstępu wszystkim demonom i istotom eterycznymi do tej strefy. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Utrzymując *namiot przodków* szaman nie może rzucać żadnych innych zaklęć. Obszar strefy nie może się nakładać na obszar żadnej innej strefy. Jeśli inna strefa (stworzona przez innego maga) dotknie lub nałoży się na *namiot przodków*, *obie* są natychmiast rozpraszane.

OGIEŃ ZEMSTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dowolna moneta (miedziana +1, srebrna +2, złota +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman kieruje swój gniew przeciwko wrogom plemienia. Z jego oczu tryskają bladozielone płomienie, uderzając w dowolnego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania.* Jest to magiczny pocisk zadający rany *kłute* o **SILE** 4 (jeśli przeciwnikiem jest demon lub istota eteryczna, **SIŁA** czaru wynosi 6), podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i ewentualne *PZ*.

DZIELENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść ziemi z grobu przodków (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale szaman może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*. Ponadto, szaman w każdej chwili może przerwać działanie zaklęcia.
OPIS: moc zaklęcia pozwala szamanowi, dzielić doświadczenia z dowolną istotą eteryczną. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli bohater chce poznać wspomnienia istoty eterycznej musi znaleźć się w odległość do **MAG**x**MAG** metrów od niej, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SIŁY WOLI** szamana z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a szaman może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Szaman może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania zaklęcia, szaman musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, szaman będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ŚNIEDZISTY SPLUJ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kamyk (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman pluje śliną, która w locie tężeje i zmienia się twardy pocisk uderzający z dużą siłą. *Śniedzisty spluj* jest magicznym pocisk o **S** 4, zadającym rany *obuchowe*. Wybrana istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*, otrzymuje tyle trafień ile wynosi **MAGIA** szamana. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

SZEPT DUCHÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: język przodka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman może zadać jedno pytanie na każdy punkt cechy **MAGIA**, dowolnej istocie eterycznej, która znajduje się w jego *zasięgu oddziaływania.* Zapytana istota nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi.

KORONA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: garść ziemi z grobu przodków (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana, lub do momentu rzucenia ostatniego pocisku.
OPIS: moc zaklęcia tworzy utkaną z duchów koronę, która pojawia się na czole splatającego czar szamana. Wokół korony krążą eteryczne cienie (jeden na każdy punkt **MAGII**), cienie są magicznymi pociskami zadającymi rany z **S** 4 (jeśli przeciwnikiem jest demon lub istota eteryczna, **SIŁA** pocisku wynosi 6), którymi szaman może razić wszystkie cele znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*.

POSŁANIEC ZE SNU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: garść puchu (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman objawia się we śnie wybranej istoty. Wizja trwa tyle minut ile wynosi **MAGIA** szamana. W tym czasie szaman może przekazać dowolną wiadomość. Odbiorca musi być osobą, którą szaman spotkał osobiście lub, którą widzi, jeśli *podróżuje poza ciałem*, musi rozumieć język, w którym przemawia szaman i, oczywiście musi spać w momencie rzucenia zaklęcia.

GŁOS DUCHÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: talizman ze znakiem plemienia (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** szamana.
OPIS: szaman przemawia w imieniu duchów opiekunów, zachęcając plemieńców do wielkich czynów. W trakcie trwania czaru szaman i wszyscy sprzymierzeńcy w *zasięgu oddziaływania* otrzymują modyfikator +1x**MAG** do zadawanych obrażeń oraz +5%x**MAG** do testów *strachu.*

DRUGA WRÓŻBA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: barwiony kawałek glinianej skorupy (+2)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana lub do momentu wykorzystania obu przerzutów.
OPIS: zaklęcie działa podobnie jak *Pierwsze wróżba przodków*, z tą różnicą, że gracz może powtórzyć rzuty dowolnych dwóch kostek, na przykład w rzucie testującym *cechę* lub *umiejętność.*

Jeśli szaman rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał

LEK PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawłake chleba i pajęczyny (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk szamana uzdrawia ranną postać. Przywraca na danej lokacji **KO** punktów **ŻW**, plus tyle ile wynosi wartość **MAGII** szamana (**ŻW** nie może przekroczyć maksymalnej wartości). *Lek przodków* to czar dotykowy, ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał. Szaman nie może rzucić tego zaklęcia na samego siebie.

PRZYPŁYW NATCHNIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: czaszka przodka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 dzień na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana lub do momentu wykorzystania modyfikatora.
OPIS: moc zaklęcia wzbudza w szamanie myśli o własnym geniuszu i nieograniczonych możliwościach. Równocześnie wywołuje poczucie przytłaczającego wstydu z powodu dotychczasowego braku sukcesów i bezradności w obliczu problemów. W trakcie trwania zaklęcia szaman otrzymuje modyfikator do dowolnego pojedynczego testu, równy +10%x**MAGIA**.

ZNIEDOŁĘŻNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ślina starca (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman przyzywa potężną moc przodków i spowija nią dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania czaru otrzymują modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich *cech głównych*.

ODEGNANIE DUCHA CHOROBY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: kubek świeżo stopionego śniegu (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman dotykiem rąk potrafi pokonać złośliwego ducha choroby i wygnać go z ciała pacjenta. Szaman musi wykonać test **SW**, udany test oznacza, że udaje mu się pokonać ducha choroby, a chory natychmiast zostaje wyleczony - objawy i efekty schorzenia ustępują.
Odegnanie ducha choroby jest zaklęciem dotykowym i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

POZÓR MATERIALNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: palec przodka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** szamana.
OPIS: moc zaklęcia pozwala szamanowi, który *podróżuje poza ciałem* lub używa zaklęcia *eteryczna postać* używać materialnych przedmiotów w taki sposób, jakby pozostawał w swoim materialnym ciele.
Jeśli szaman rzuca zaklęcie na inną istotę (także istotę eteryczną) zaklęcie traktowane jest jak czar dotykowy i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

EGIDA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: garść ziemi z grobu przodków (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarodzieja lub do momentu wykorzystania mocy zaklęcia.
OPIS: szaman przyzywa moc przodków, która okrywa go jasnymi pasmami eterycznej energii. Moc zaklęcia pozwala czarnoksiężnikowi zignorować pierwsze 1x**MAG** celnych ciosów (także magicznych), zadanych przez przeciwników. Zaklęcie zostaje rozproszone po upływie 1 minuty na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, lub po zignorowaniu pierwszych 1x**MAG** celnych ciosów.

PIĘTNO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: lalka przedstawiająca ofiarę zaklęcia (+2)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman naznacza piętnem dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii* Niepowodzenie oznacza, że wszystkie istoty eteryczne stają się podatne na *nienawiść* w stosunku do naznaczonej piętnem ofiary. Udany test oznacza, że piętno nie działa z pełną mocą i ofiara wzbudza w istotach eterycznych *niechęć*. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

PODMUCH WIATRU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: zwierzęcy pęcherz (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman przyzywa gwałtowny wicher na wskazanym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów muszą w pierwszej rundzie trwania zaklęcia wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** szamana lub przewrócą się. Istoty, którym nie udał się test, muszą wykonać udany test **ODP** lub zostaną ogłuszone na 1x**MAG** rund. W trakcie trwania czaru istoty objęte jego działaniem nie mogą używać broni strzeleckiej ani być celem ataków strzeleckich (nie dotyczy broni prochowej). Poruszanie się w obszarze działania czaru wymaga udanego testu **KRZEPY** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**MAG** czarodzieja, podobny modyfikator stosuje się do wszystkich ataków wręcz wykonywanych przez objęte działaniem czaru istoty.

TRZECIA WRÓŻBA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: kropla krwi rzucającego zaklęcie szamana (+1)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarodzieja lub do momentu wykorzystania przerzutu
OPIS: czarodziej odczytuje znaki i omeny, które obwieszczają przyszłe losy. Jeśli w trakcie trwania czaru mag otrzyma trafienie krytyczne, należy wykonać dwa rzuty w tabeli **TRAFIENIE KRYTYCZNE** a odgrywający czarodzieja gracz lub MG może wybrać korzystniejszy wynik. Nie można jednak ponownie rzucić tego zaklęcia, dopóki nie wykorzysta się przerzutu.

UKOJENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ludzka czaszka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman przyzywa moc *Dhar*, której pasma oplątują dowolną *istotę eteryczną* znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Istota musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że *istota eteryczna* uświadamia sobie, że jest tylko duchem (otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do **WW**, a w następnej turze może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*). W następnej rundzie *istota eteryczna* musi wykonać test *magii* z tymi samymi konsekwencjami. Jeśli także następny (trzeci z rzędu) test *magii* okaże się nieudany, dusza istoty odzyskuje spokój i odchodzi w zaświaty.

DOTYK PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dłoń przodka (+3)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia szamana.
OPIS: zaklęcie przywołuje mroczną moc *Dhar*, która spowija dłonie szamana i pozwala mu zadawać rany samym dotykiem. Aby trafić w cel szaman testuje swoją **WW**, ignorując standardowy modyfikator *walki bez broni*. W czasie trwania zaklęcia, szaman nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone. Szaman, zależnie od wartości cechy **MAGIA** może wybierać spośród podanych poniżej efektów zaklęcia:

MAGIA	RODZAJ OBRAŻEŃ
1	**PIESZCZOTA DUCHA:** szaman wywołuje dotykiem *strach*, ofiara czaru musi wykonać udany test **SW** albo zacznie uciekać z pola walki.
2	**RĘKA ŚMIERCI:** każde trafienie oznacza stratę K4 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII** szamana, bez względu na **WT** i noszoną zbroję (chyba że jest ona magiczna). Jest to czar dotykowy, działający tylko na istoty *żywe*. Ofiary nie mogą wykonać testu *magii*, by uniknąć efektów czaru, choć jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o -1 punkt za każdy magiczny *PZ*.
3	**DOTYK WIDMA:** szaman może paraliżować dotykiem. Ofiara czaru musi wykonać udany test **SW** lub przez K6 tur, na każdy punkt **MAGII** szamana, będzie sparaliżowana.
4	**POCAŁUNEK UPIORA:** dotyk szamana nie rani ofiary ale zabiera jej -5% **K**, które na czas trwania zaklęcia dodaje się do **K** szamana. Ofiary umiera, jeśli jej **K** zostanie zredukowana do 0.

KOSZMARNY SEN

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 1 minuta
SKŁADNIK: lalka przedstawiająca ofiarę zaklęcia (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że szaman pojawia się w snach ofiary, ukazując jej wizję okropnej śmierci. Ponieważ są to tylko koszmarne wizje, szaman nie musi znać języka, którym posługuje się ofiara zaklęcia. Następnym razem, gdy ofiara zaklęcia zobaczy tego szamana, musi wykonać test *grozy*, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**MAG** szamana. Ofiara musi spać w momencie rzucania tego zaklęcia przez szamana.

DUCHOWY PRZEWODNIK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: pukiel włosów przodka (+3)
CZAS TRWANIA: do następnego wschodu słońca.
OPIS: moc zaklęcia przyzywa i przymusza do pomocy przodków szamana. Wezwane z zaświatów duchy kłębią się wokół czarownika zasypując go setkami porad i wskazówek, zarówno życzliwych jak i złośliwych. Aby skutecznie wykorzystać moc zaklęcia czarownik musi wykonać test *splatania magii*. Udany test oznacza, że szaman otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w czasie *podróżowania poza ciałem*. Niepowodzenie oznacza, że kakofonia upiornych głosów dekoncentruje czarownika, mag otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do testów wykonywanych w czasie *podróżowania poza ciałem*

KLĄTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: pęknięte zwierciadło (+2)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: szaman rzuca klątwę na dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Podczas trwania czaru ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowe +1x**MAG** punktów obrażeń. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

ETERYCZNE ĆMY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: żywa ćma (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman przyzywa moc przodków, która objawia się pod postacią chmary krwiożerczych, nadnaturalnych ciem, które pojawiają się w *zasięgu oddziaływania* i natychmiast atakują wskazane postacie. Ćmy są istotami zrodzonymi z Eteru. Mają stalowe szczęki i pazury, a z ich pożółkłych skrzydeł spływa krew. Upiorne ćmy przenikają przez ściany i przeszkody. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez ćmy i otrzymują tyle trafień z **S** 2 w głowę ile wynosi cecha **MAGIA** czarnoksiężnika, magiczne ataki ciem przenikają każdy niemagiczny pancerz, ignorując niemagiczne *PZ*. Chwilę później chmara ciem rozprasza się równie szybko, jak się pojawiła.

OKO PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: 10 minut
SKŁADNIK: oko (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** szamana.
OPIS: zaklęcie stwarza magiczne oko, które porusza się z **SZ** równą 4+**MAG**, w tempie *normalnym* jeśli obserwuje podłogę, natomiast w tempie *ostrożnym* jeśli się rozgląda po ścianach i suficie. Tajemne oko widzi dokładnie tak, jak widziałby szaman na jego miejscu. Może podróżować w dowolnym kierunku tak długi jak trwa czar. Trwałe przeszkody blokują przejście, jednak może się ono przedostać przez dziurę o średnicy minimum 2½ cm. Aby użyć oka szaman musi, co rundę wykonać udany test *splatania magii*, jeśli test zakończy się niepowodzeniem oko pozostaje bezwładne, aż do czasu, gdy szaman ponownie wykona udany test. Moc oka nie może zostać usprawniona przez inne czary, magiczne przedmioty itp. Choć szaman tym zaklęciem może poprawić swój wzrok (jakby posiadał umiejętność *bystry wzrok*, której poziom równy jest **MAGII**).

Szaman, używający zaklęcia jest celem każdego ataku i czaru wzrokowego, jakie napotka *tajemne oko*. Udane *rozproszenie magii* rzucone na szamana lub oko kończy czar. W związku ze ślepotą, magicznymi ciemnościami i innymi zjawiskami, które wpływają na pole widzenia, *oko przodków* jest niezależnym magicznym czujnikiem (np. jeśli szaman jest oślepiony ono nie jest). Każde stworzenie o **INT** 29 lub większej może dostrzec *oko przodków* po udanym teście *spostrzegawczości* z ujemnym modyfikator -10%x**MAG**. *Oko przodków* posiada **WT** i **PU** równe **MAGII** szamana.

ETERYCZNA POSTAĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: motek babiego lata (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** szamana.
OPIS: moc przodków przenika ciało szamana, nadając mu eteryczną postać. Szaman nie może w czasie trwania zaklęcia rzucać czarów, atakować zarówno w walce bezpośredniej jak i strzeleckiej. Może natomiast przenikać bez ujemnych modyfikatorów przez trwałe przedmioty i przechodzić przez inne przeszkody terenowe z wodą włącznie. Szaman w eterycznej postaci może ponadto stawać się widzialny i niewidzialny na życzenie. Ubranie i bezpośredni ekwipunek również stają się eteryczne, lecz inne istoty - nie, włącznie z dotykanymi czy trzymanymi w kieszeniach.

Jeśli szaman rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TARCZA DUCHÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
SKŁADNIK: kieł dzika (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGII** szamana.
OPIS: nekromanta duchy czuwają nad szamanem i otaczają opieką jego współplemieńców. Każdy towarzysz szamana znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że w każdej rundzie może powtórzyć rzut po jednym nieudanym teście *parowania* lub *uniku*.

DOTYK WIECZNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: dłoń przodka (+3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** szamana.
OPIS: szaman przywołuje magiczną moc, tworzą chmurę nieziemskiego chłodu pokrywającą dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają przeniknięte upiornym chłodem i otrzymują trafienie z **S** 4 (liczba zranionych lokacji równa jest wartości **MAGII** szamana) i muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że do końca trwania czaru istoty zostają zmrożone i traktowane są jako *cel nieruchomy*. **SZ** wszystkich pozostałych istot, do końca trwania czaru lub opuszczenia sfery działania zaklęcia, zostaje zmniejszona do połowy.

KRADZIEŻ DUSZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: pukiel włosów, kropla krwi i ścinki paznokci ofiary (+3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** szamana
OPIS: szaman przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą spowija dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że jej dusza zostaje wyrwana z ciała i jest traktowana jak widmo (tak jakby została wezwana za pomocą czaru magii nekromanckiej - *przyzwanie ducha*). Ciało ofiary zamienia się w zombie choć, jeśli szaman tak sobie zażyczy, może zostać opętane przez innego, podległego mu ducha. Ofiara zaklęcia może wykorzystać *Punkt Przeznaczenia* aby uniknąć działania zaklęcia. Jeśli nie posiada żadnych *PP*, po zakończeniu działania zaklęcia jej ciało umiera, a ona sama zamienia się w widmo (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ISTOTY ETERYCZNE**).

ZEMSTA PRZODKÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
SKŁADNIK: ząb przodka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman czerpie surową moc *Dhar* i splata ją wokół pukla włosów lub kilku kropel krwi dowolnej istoty, która znajduje się w odległości nie przekraczającej 1x**MAG** kilometra. Kontrolowane przez szamana strumienie magii odmieniają przeznaczenie istoty. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany oznacza, że natychmiast traci 1 *PP*. Postać nie może użyć *Punktów Szczęścia* do przerzucenia wyniku tego testu. Jeśli postać nie posiada żadnego *PP*, wartość następnego *trafienia krytycznego*, jakie otrzyma automatycznie wynosi +6.

BANICJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: klepsydra, wypełniona prochem przodka (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą otacza dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że zostaje wygnana z tego świata i wysłana do Królestwa Śmierci. Nikomu nigdy nie udało się samodzielnie stamtąd powrócić. Co wydarzy się w Królestwie Śmierci zależy tylko od diabelskiej wyobraźni MG. Ofiara zaklęcia może wykorzystać *PP*, aby uniknąć mocy czaru.

UWIĘZIENIE DUSZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 29
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne
SKŁADNIK: szkielet klatki piersiowej szamana (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: szaman zamyka duszę dowolnej postaci w pojemniku (flaszka, słój, sakiewka, itp.). Ciało ofiary pozostaje przy życiu, lecz musi być karmione i pojone, w przeciwnym wypadku może umrzeć z głodu lub pragnienia. Ciało zachowuje podstawowe funkcje życiowe (oddychanie, przełykanie, wydalanie), ale nie może poruszać się samodzielnie. Może zostać zranione lub zabite (również przez truciznę lub choroby), ale także wyleczone (naturalne zdrowienie, zaklęcia lecznicze lub interwencja medyka). Szaman, który zna to zaklęcie, może w dowolnej chwili odwrócić zaklęcie, otwierając pojemnik z duszą w pobliżu ciała postaci. W takim przypadku postać natychmiast otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*, gdy doświadcza powrotu do życia. Jeśli pojemnik zostanie otwarty z dala od ciała postaci lub przez osobę, która nie zna tego zaklęcia, dusza zostanie skazana na wieczną egzystencję w formie *upiora* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **OŻYWIEŃCE & ISTOTY ETERYCZNE**). Ciało nadal żyje, choć dalsze utrzymanie go przy życiu przestaje mieć sens. Zaklęcie *uwięzienie duszy* jest czarem dotykowym. Wywołane nim zakłócenia Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich magów w promieniu 5x**MAG** kilometrów.

W postaci, która potykając się brnęła po ustalonym kamieniami górskimi zboczu z trudem można było rozpoznać człowieka. Zaśliniony, o błędnym spojrzeniu, mamrotał do siebie, idąc jak we śnie na sztywnych nogach.
Jego umysł był pusty. Nie widział otaczającego krajobrazu, nie słyszał wiatru, nie czuł zimna ani deszczu. Nie wiedział nic o góralach, którzy widzieli go z daleka i zamykali swe drzwi na zasuwy, strasząc przed snem dzieci opowieściami o Duchu Skał.
Czasami coś sobie przypominał. Nie wszystko, tylko oderwane fragmenty przeszłości. Widział piękne kości tych, którzy byli jego sługami, oczodoły zwracające się ku niemu z miłością i uwielbieniem. Czasami pamiętał chwile, gdy go ścigano, a jego wodniste oczy rozszerzały się, wykręcone próbowały poruszać się szybciej. Prawie zawsze wiedział, że go oszukano, że ścigał go każdy człowiek. Wiedział, że skradziono mu moc i chwałę i płonął z chęci ich odzyskania. Gdyby tylko pamiętał jak i *dlaczego…*
Gdy szedł wśród górskich szczytów noc była zimna i czysta. Nie wiedział dokąd idzie - nigdy tego nie wiedział - ale prowadziły go nogi, a reszta ciała posłusznie podążała za nimi. Być może, myślał, ciągle jest ścigany - ale nie wiedział tego na pewno. Wiedział tylko tyle, że musi iść.
Bezwiednie poślizgnął się i uderzył w głowę. Przez moment ból przywrócił mu ostrość widzenie - stwierdził, że leży u podnóża małego kurhanu. Coś kryjącego się głęboko w jego umyśle powiedziało mu, że podobne miejsca, niegdyś były dla niego przyjazne. Skulił się w ciemnościach, objął kolana rękoma i powoli zaczął się kołysać. Stwierdził, że w jakiś dziwny sposób ten ruch jest przyjemny.
- *HEINRICHU KEMMLER…*
Rozczochrana, krwawiąca głowa obróciła się gwałtownie, oczy bezskutecznie wypatrywały czegoś w ciemności. Czy tylko wyobraził sobie szepczący głos?
- *HEINRICHU KEMMLER…*
Słowa były znajome, ale nie pojmował ich znaczenia. Głos był miękki, niemal ciepły. Obiecywał przyjaźń. Zaczął czołgać się głębiej w ciemność, w stronę głosu. Gdy tak wlókł się po posadzce, jego umęczone ciało nawiedziło dziwne uczucie, podobne zbliżaniu się do ognia, który ogrzewał, nie wydzielając ciepła. Znów czuł, że powinien sobie coś przypomnieć, ale i tym razem nie wiedział co.
- *HEINRICHU KEMMLER…*
Gdy w głowie eksplodowało mu tysiąc gwiazd, plecy wygięły się gwałtownie. Odpryski pamięci zalśniły w umyśle, połączyły się w całość.
- Heinrich Kemmler… Ja… jestem Heinrichem Kemmlerem. Usta odzwyczaiły się od mówienia, a słowa przychodziły z trudnością. Ale zaczął sobie przypominać.
- *DOBRZE. BARDZO DOBRZE. OKRADLI CIĘ, HEINRICHU KEMMLER. TWOI WROGOWIE PRÓBOWALI CIĘ ZNISZCZYĆ. ZNAM TWE CIERPIENIE, HEINRICHU KEMMLER. PRZYWRÓCĘ CI MOC.*
Jego ciało drgało na posadzce, z ust wyrwał się głuchy jęk. Nagle wszystko sobie przypomniał: zdemaskowanie w Nuln, ucieczkę przez Reikland w góry, mnicha, który go zdradził - wszystko.
- *MOGĘ NA POWRÓT UCZYNIĆ CIĘ SILNYM, HEINRICHU KEMMLER. MOGĘ UMOŻLIWIĆ CI ZEMSTĘ, CHCESZ TEGO?*
Obszarpana postać padła na kolana. Oczy były bardziej rozumne, głos spokojniejszy.
- Kim… czym… jesteś?
- *JESTEM NARZĘDZIEM ZEMSTY, O KTÓREJ MARZYSZ, HEINRICHU KEMMLER. JESTEM TWYM NAJWIĘKSZYM PRAGNIENIEM, CHCESZ BYĆ POTĘŻNY, CZYŻ NIE? CZY CHCESZ SIĘ ZEMŚCIĆ?*
Kemmler skłonił głowę i mocno zacisnął powieki. Z jego gardła wyrwało się pojedyncze słowo.
- Tak!
- *A WIĘC POWIEM CI, CO MUSISZ ZROBIĆ.*

Gdy stał na szczycie grobowca, wiatr targał mu włosy i poszarpane resztki ubrania. Chociaż nie słyszał już głosu, czuł moc sączącą się z kurhanu w jego nagie, zakrwawione stopy. Zamknął oczy i spróbował przypomnieć sobie słowa, których musiał użyć.
- *Neferkhet atruxiel!* - powietrze nasyciło się mocą.
- *Nekrozon Khyfodian!* - podniósł rękę.
- *Marbodan Astegan!* - z głębi kurhanu dobiegło jakieś szuranie.
- *Feniak Lyris - Taibis!* - ręka opadła w dół, a z czystego nieba uderzył piorun. Poczerniała ziemia wydęła się i pękła; podniósł się z niej szkielet, trzymający stary oręż i okryty zardzewiałą zbroją sprzed stuleci. Kiedy stał nieruchomo, oczekując na słowo swego nowego pana, pył osypywał się z jego kości.
- *Taibis!* - kolejny piorun, kolejny szkielet.
- *Taibis!*
Po kilku minutach wokół kurhanu stał oddział martwych od wieków wojowników. Szuranie stało się teraz głośniejsze, wznosiło się ponad wycie wichru i grzmoty błyskawic, a grobowiec drżał lekko. Popękany i zniszczony kamień zagradzający wejście rozpadł się na kawałki. Z wnętrza grobu wyszła postać, odziana w dziwną, płytową zbroję, koloru brązu i zieleni. Rycerz wspiął się na szczyt kurhanu i przyklęknął przed tym, który go wezwał. Zdjął hełm, odsłaniając nagą czaszkę. Z wiszącej u pasa pochwy wyciągnął długi, zębaty miecz z nienaturalnie jasnego metalu, po czym rękojeścią naprzód podał swemu odzianemu w łachmany mistrzowi.
Kiedy ten wziął miecz, z dziesiątków martwych ust wydobył się wysoki, przeszywający do szpiku kości jęk. Liczmistrz powrócił.

NEKROMANCJA:



Najpierw cię zabiję!
- Amadeusz Schlange, nekromanta



Nekromancja to magia śmierci. W odróżnieniu od magii ametystowej, jest praktyką wynaturzoną. Wykorzystując moc *Dhar* nekromanta przedłuża swoje życie i powstrzymuje śmierć, gwałcąc w ten sposób najświętsze prawo natury. Najbardziej przerażające zaklęcia nekromanckie wymagają zwykle długotrwałych rytuałów. Na nekromantach zasłużenie ciąży jak najgorsza reputacja, co zmusza ich do praktykowania swojej sztuki w ukryciu i tajemnicy. Zawsze muszą wyprzedzać o krok ścigających ich łowców czarownic, rycerzy zakonnych i kapłanów. W Imperium praktykowanie nekromancji jest zakazane, a schwytani czarnoksiężnicy paleni na stosie.

Nekromanci zawsze cierpią na *trupozę* - rodzaj choroby psychicznej, charakterystycznej właśnie dla nich - osoby zdrowe nie spędzają czasu na zabawianiu się z brudnymi i zakażonymi trupami. *Trupoza* zaczyna się jako żądza odkrycia tajemnicy nieśmiertelności dzięki studiowaniu nekromancji, ale z biegiem czasu czarnoksiężnik coraz bardziej pogrąża się w chorobie, która staje się czystą manią badania zwłok. Nekromanci opętani są obsesją śmierci: zdolni do ogromnych poświęceń, by tylko oglądać oraz badać trupy i rozkoszować się przeobrażaniem ich w zombie i szkielety.

Z uwagi na to, że nekromancji działają tajemnie, bardzo trudno jest znaleźć nauczyciela zakazanych sztuk nekromancji. Większość nekromantów cierpi na jakiś rodzaj paranoi, więc trudno ich zmusić, by omawiali zagadnienia swej sztuki z kimś, kto może być łowcą czarownic w przebraniu. Bohater, które zdoła przekonać nekromantę, by go uczył, rozpoczyna długie terminowanie - trwające 5-8 miesięcy, podczas którego harmonizuje się ze sferą zmarłych. W tym czasie coraz głębiej pogrąża się w *trupozie*. Pod koniec terminowania potrafi już rzucać wszystkie nekromanckie czary, których nauczył się od swego mistrza.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *język tajemny (nekromancki)* i *odporność na choroby.*

PRZYZYWANIE OŻYWIEŃCÓW:

Magia nekromancka zajmuje się kontrolą i kierowaniem istot zmarłych oraz ożywieńców. Nekromanci mogą przywywać i kontrolować ożywieńce pod warunkiem, że mają odpowiednie surowce - świeże zwłoki (np. istoty zabite w walce) lub też zwłoki z cmentarza czy innego miejsca pochówku (odpowiednie będzie nawet miejsce w którym stoczyła się wielka bitwa lub zdarzyła się katastrofa). Nekromanta nie musi wykopywać zwłok; rzucenie czaru przyzwania spowoduje, że martwe ciała same wykopią się z ziemi, by służyć nekromancie.

Zamiast korzystać ze zwłok, znajdujących się w pobliżu, nekromanta może przyzwać ożywieńce bezpośrednio ze sfery śmierci. By to zrobić, musi spędzić trochę czasu, zaklinając część trupa bądź szkieletu (lub kilka części, gdy czar przyzywa kilka ożywieńców). Odpowiednie części ciała podane są w sekcji *składniki* w opisie czaru przyzwania.

Nekromanta musi poświęcić K10x*Poziom Mocy* czaru minut na zaklinanie składników (niezależnie od ilości używanych części ciała), zaklinając składniki tak, by otworzyła się brama do sfery śmierci. Pod koniec tego obrzędu nekromanta musi wykonać test *czarnoksięstwa*. Udany test oznacza, że zaklinanie powiodło się i nekromanta nie potrzebuje zwłok lub kości by przyzwać ożywieńców. Nieudany test oznacza, że zaklinanie nie powiodło się a składniki zostały zniszczone.

By wykorzystać zaklęty fragment ciała, nekromanta musi rzucić w normalny sposób zaklęcie, po czym cisnąć ten fragment na ziemię. Przyzwanie ożywieńce pojawią się w odległości **MAGxMAG** metrów od osoby, która rzucała czar, a składnik zostanie zniszczony.

KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW:

Szkieletom i zombie brakuje motywacji do działania, dlatego muszą pozostawać pod kontrolą nekromanty, który ich przyzwał. Nie jest to czar,

lecz wrodzona zdolność nekromantów, choć mogą oni korzystać z czarów, by zwiększyć zasięg, w którym roztacza się kontrola, czy nawet, by całkowicie pozbyć się konieczności kontrolowania ożywieńców. Jednak kontrolowane ożywieńce muszą zawsze znajdować się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika, niezależnie od działającej magii. Czarnoksiężnik może jednocześnie kontrolować tylu ożywieńców, ile wynosi wartość jego **SW**x**MAG**.

ZAKLĘCIA NEKROMANCJI:

ŚLEPOWIDZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fragment ciała istoty posiadającej zdolność *ślepowidzenie* (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: nekromanta przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, która wypełnia jego oczy i pozwala mu, przez czas trwania zaklęcia widzieć tak, jakby posiadał zdolność *ślepowidzenia*. W czasie trwania zaklęcia oczy nekromanty stają się mlecznobiałe.

WIEDŹMIE ZMARSZCZKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: skrawek ubrania należącego do starca (+1)
CZAS TRWANIA: trwały, choć nekromanta może cofnąć skutki działania zaklęcia rzucając je po raz kolejny.
OPIS: dzięki mocy zaklęcia nekromanta może powodować rozciągnięcie lub kurczenie się własnej skóry. Czar pozwala na zmianę zarówno wyglądu, jak i wieku na jaki wygląda czarnoksiężnik. Zaklęcie może być także wykorzystywane do ukrywania małych przedmiotów - chowanych w stworzonych w ciele *kieszeniach*, *zamykanych* warstwą skóry (nekromanta może ukryć w ten sposób przedmioty o łącznej wartości 10x**MAG** *WO*, jednak *Wartość Obciążenia* pojedynczego przedmiotu nie może przekroczyć 10). Jeśli nekromanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

OBLICZE ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: czaszka (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: twarz nekromanty przybiera wygląd wyszczerzonej czaszki - symbolu śmierci. W trakcie trwania zaklęcia czarnoksiężnik wzbudza *grozę* w istotach, których *kategoria rozmiaru* jest mniejszy i *strach* we wszystkich pozostałych. Efekt zaklęcia nie działa na demony i ożywieńców.

ETERYCZNA ISKRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kłębek sierści martwego kota (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta ciska iskrzącym wyładowaniem eterycznej energii w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Jest to magiczny pocisk o **SILE** 2. Ugodzona istota żywa musi wykonać test *magii*, którego niepowodzenie oznacza że zostaje ogłuszona na 1 rundę na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

WYCZUCIE ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: żywa pijawka (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: nekromanta rozciąga wokół siebie mroczne witki splecione z mocy *Dhar*, wyczuwając wszystkie żywe istoty znajdujące się w jego *zasięgu oddziaływania*. Po udanym teście **INT** nekromanta będzie w stanie określić wielkość wykrytych istot. W czasie rundy można przeprowadzić tyle testów **INT** ile wynosi jego **MAGIA**.

UDAWANIE ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: żywe stworzenie, zabijane w chwili rzucania czaru (+1)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, ale nekromanta może w każdej chwili przerwać działanie czaru.
OPIS: nekromanta spowija się mrocznym całunem splecionym z mocy *Dhar*. Zaklęcie zwalnia metabolizm nekromanty do tego stopnia, iż mag wygląda jak martwy. Tętno i bicie serca są niewyczuwalne. Czarnoksiężnik w tym stanie słyszy, czuje i widzi normalnie, ale nie potrzebuje jedzenia ani powietrza.

FONTANNA KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ząb wilkołaka (+2)
CZAS TRWANIA: do śmierci ofiary lub czasu zatamowania krwotoku, ale nie mniej niż liczba rund równa wartości **MAGII** nekromanty.
OPIS: nekromanta splata moc *Dhar* i kieruje ją w stronę dowolnej żywej istoty, znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na ciele ofiary (lokację należy ustalić losowo według rzutu w tabeli **LOKACJE TRAFIEŃ**) pojawia się głęboka rana, powoduje ona utratę jednego punktu **ŻW** na rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej. Ofiara może znajdować się pod wpływem tylko jednego zaklęcia *fontanna krwi* na raz.

OŻYWIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: zaklęta czaszka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta musi posiadać tyle zwłok, szkieletów, mumii lub trucheł gigantycznych ptaków ile ożywieńców chce przyzwać. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwania zaklętą czaszkę. Nekromanta ożywia zwłoki, tworząc zombie, szkielety, mumie lub gnilce. Liczba wskrzeszonych zależy od rodzaju ożywieńców i zdolności magicznych czarodzieja. Podczas rzucania zaklęcia nekromanta musi znajdować się nie dalej niż **MAG**x**MAG** metrów od świeżych zwłok (z których powstają zombie) lub kości (z których powstają szkielety). Czarnoksiężnik może przyzwać na każdy punkt **MAGII**: K10 szkieletów lub zombie, lub K4 mumie, lub K4 szkieletów-bohaterów, lub K2 szkieletów mniejszych-herosów lub 1 szkieleta-większego herosa, lub jednego gnilca.

WITALNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kły nietoperza wampira (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta pije krew trupa i w ten sposób leczy swoje rany. Musi mieć do dyspozycji zwłoki istoty, która umarła najwyżej 1x**MAG** godzin wcześniej. Czar przywraca nekromancie K3x**MAG** punktów **ŻW**.

DOTYK WIEDŹMIEGO KRÓLA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dłoń arystokraty (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: plugawa moc *Dhar* oplata dłonie nekromanty, które zaczynają *świecić* czarnym światłem. Każda dotknięta przez nekromantę istota żywa (w czasie walki wymagany jest udany test **WW**, bez uwzględnienia modyfikatora przyznawanego za *walkę bez broni*), musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że ofiara mocy zaklęcia staje się podatna na *strach* wobec nekromanty, a do wszystkich testów **SW** wykonywanych w czasie trwania zaklęcia otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**MAG**.

Nekromanta może rzucić to zaklęcie tylko na siebie, zaś w czasie trwania czaru, nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone.

MROCZNY DOTYK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dłoń mordercy (+2)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia nekromanty.
OPIS: zaklęcie przywołuje mroczną moc *Dhar*, która spowija ręce nekromanty i pozwala mu zadawać rany samym dotykiem. Aby trafić w cel nekromanta testuje swoją **WW**, ignorując standardowy modyfikator *walki bez broni*. W czasie trwania czaru, czarnoksiężnik nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone. Czarnoksiężnik, zależnie od wartości cechy **MAGIA** może wybierać spośród podanych poniżej efektów zaklęcia:

MAGIA	RODZAJ OBRAŻEŃ
1	**PIESZCZOTA DUCHA:** nekromanta wywołuje dotykiem *strach*, ofiara czaru musi wykonać udany test **SW** albo zacznie uciekać z pola walki.
2	**RĘKA ŚMIERCI:** każde trafienie oznacza stratę K4 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII** nekromanty, bez względu na **WT** i noszoną zbroję (chyba że jest ona magiczna). Jest to czar dotykowy, działający tylko na istoty *żywe*. Ofiary nie mogą wykonać testu *magii*, by uniknąć efektów czaru, choć jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o -1 punkt za każdy magiczny *Punkt Zbroi*.
3	**DOTYK WIDMA:** nekromanta może paraliżować dotykiem. Ofiara czaru musi wykonać udany test **SW** lub przez K6 tur, na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, będzie sparaliżowana.
4	**POCAŁUNEK UPIORA:** dotyk nekromanty nie rani ofiary ale zabiera jej -5% **K**, które na czas trwania zaklęcia dodaje się do **K** maga. Ofiary umiera, jeśli jej **K** zostanie zredukowana do 0.

POCAŁUNEK PAJĄKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS RZUCANIA: 2 akcje

SKŁADNIK: zęby jadowe gigantycznego pająka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: nekromanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, która spowija jego dłonie i pozwala zatruwać mu istoty żywe samym dotykiem. Aby trafić w cel nekromanta testuje swoją **WW**, ignorując standardowy modyfikator *walki bez broni*. Ponadto, w czasie trwania zaklęcia, czarnoksiężnik nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone. Trafiona i zraniona przez czarnoksiężnika istota, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ* musi wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** nekromanty. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, *pocałunek ropuchy* zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*.

KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: deska z trumny (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta rzuca zaklęcie na dowolny obszar o promieniu **MAG**x**MAG** metrów, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie szkielety, zombie lub mumie, znajdującą się w zasięgu zaklęcia muszą wykonać test *magii*, jeśli znajdują się pod kontrolą innego nekromanty, mogą wykorzystać jego **SW**. Udany test oznacza, że udało się im odeprzeć zaklęcie. Ożywieńce, którym test się nie powiedzie są przejmowane przez nekromantę rzucającego czar.

CIEMNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: oczy nietoperza (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: nekromanta przywołuje plugawą moc *Dhar*, która gęstnieje i tworzy obszar nieprzeniknionej ciemności w dowolnym miejscu w granicach *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania zaklęcia, wszystkie istoty w promieniu równym **MAG**x**MAG** nekromanty liczona w metrach wokół wskazanego miejsca przestają widzieć cokolwiek, nawet jeśli korzystają ze zdolności *infrawizji* czy *widzenia w ciemności*. Na początku swojej tury muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają oszołomione przez magiczną moc i w tej rundzie nie mogą wykonywać żadnych działań.

KOŚCIANY PANCERZ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: żebro (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: nekromanta przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, która spowija jego ciało jasnymi smugami. Moc zaklęcia, tworzy kościaną zbroję, która zapewnia magowi +1x**MAG** *PZ*. Ponadto, podczas obliczania obrażeń nekromanta traktowany jest jak *szkielet* - obrażenia zadane bronią *sieczną*, *kłującą* i *strzelecką nieprochową* dzielone są przed dwa, natomiast rany zadane bronią *obuchową* i *prochową* liczone są w normalny sposób.

Jeśli mag rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

TRUPOWIDZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójna
SKŁADNIK: oko (+2)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** nekromanty, ale może on przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: nekromanta przywołuje moc *Dhar* którą oplata dowolne, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* zwłoki (niezależnie od stopnia ich rozkładu), przy czym mag nie musi widzieć ciała. Dzięki mocy zaklęcia nekromanta może widzieć, ale nie słyszeć, wszystko co znajduje się w zasięgu widzenia ciała. Obserwowane istoty mogą wykonać test *spostrzegawczości* z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -10%x**MAG** rzucającego zaklęcie nekromanty. Jeśli test zakończy się sukcesem zorientują się, że są obserwowane, jednak nie będą w stanie określić przez kogo. Jeśli nekromanta posiada umiejętność *czytanie z warg* może spróbować odczytać podglądaną rozmowę.

Jeśli w trakcie trwania czaru, ciało zostanie zniszczone (np. ogniem lub magią), nekromanta musi wykonać udany test **SW** lub *oślepnie* na tak długo, jak długo korzystał z mocy zaklęcia.

ZEW VANHELA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: niewielka trąbka (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta napełnia energią *Dhar* kontrolowanych przez siebie ożywieńców - K10 szkieletów, zombie, mumii lub upiorów na każdy punkt **MAGII**, natychmiast może wykonać dodatkową *akcję*.

CIELESNA EKSPLOZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: porcja prochu i fiolka krwi (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik oplata strumieniem plugawej mocy *Dhar* dowolnego trupa (jednego na każdy punkt **MAGII**) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu zaklęcia zwłoki eksplodują, zadając wszystkim istotom znajdującym się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów tyle trafień z **S** 5, ile wynosi **MAGIA** nekromanty. Odłamki ciała i kości zadają zarówno rany *obuchowe* jak i *kłute*, a podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi*, które dają mniejszą ochronę.

ROZMAWIANIE Z MARTWYMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: język humanoida, przekłuty srebrną igłą (+2)
CZAS TRWANIA: jedna minuta lub liczba pytań równa wartości **MAGII** nekromanty.
OPIS: czar pozwala nekromancie zadać jedno pytanie na każdy punkt cechy **MAGIA**, duszy niedawno zmarłej istoty. Mag musi rzucić czar w ciągu 1x**MAG** tygodni od momentu śmierci i znajdować się w pobliżu zwłok, w odległości nieprzekraczającej **MAG**x**MAG** metrów. Wezwana z królestwa śmierci dusza może udzielać wyłącznie następujących odpowiedzi: *tak*, *nie*, *nie wiem*. Zaklęcie nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak zwierzęta, ożywieńcy, żywiołaki i demony.

PRZYZWANIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek drewna ze zbezczeszczonej trumny (+2)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: nekromanta przyzywa i zmusza do posłuszeństwa dowolnego ducha, widmo lub zjawę, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Ożywieniec musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru pozostaje posłuszny rozkazom nekromanty.

TRĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka śliny trędowatego (+3)
CZAS TRWANIA: do śmierci ofiary lub czasu otrzymania pomocy medycznej, ale nie mniej niż liczba rund równa wartości **MAGII** nekromanty.
OPIS: nekromanta splata bluźnierczą moc *Dhar* i kieruje ją w stronę dowolnej żywej istoty, znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na ciele ofiary pojawiają się głębokie, gnijące rany. W każdej rundzie trwania zaklęcia ofiara musi wykonać test **ODP** dla każdej lokacji. Nieudany test oznacza, że ciało na danej lokacji zaczyna gnić i odpadać od kości, a ofiara traci 1x**MAG** punktów **ŻW**, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej. Ponadto, każda żywa istota, która otrzymała jakiekolwiek obrażenia musi wykonać, osobno dla każdej z lokacji, test *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5% za każdy stracony punkt **ŻW**. Niepowodzenie oznacza, że rana została *zainfekowana*. Ofiara może znajdować się pod wpływem tylko jednego zaklęcia *trąd* na raz.

DANSE MACABRE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kość udowa (trubadura +1, minstrela +2, barda +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* nekromanty muszą wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zaczynają kołysać się w rytm Eterycznej muzyki zmarłych. W trakcie trwania zaklęcia ofiary nie mogą wykonywać żadnych *akcji* są traktowane jak *cel spętany*. Ofiara zaatakowana w dowolny sposób natychmiast uwalnia się spod mocy czaru. Każda minuta spędzona na tańczeniu i słuchaniu upiornej muzyki oznacza konieczność wykonania testu **SW**. Niepowodzenie oznacza przyznanie 1 *Punktu Obłędu* na każdy punkt **MAGII** nekromanty.

STABILIZACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: ½ litra krwi (+2)
CZAS TRWANIA: do następnego okresu *niestabilności*.
OPIS: nekromanta napełnia mocą *Dhar* **MAG**x**MAG** ożywieńców bądź istot eterycznych znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Te istoty ignorują swą następną *niestabilność*, nawet jeśli zostanie ona wywołana za pomocą magii. Ożywieńcy mogą być w tym samym czasie chronieni tylko jednym takim czarem.

WIEDŹMI LOT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: miotła (+1)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: nekromanta przywołuje plugawą moc *Dhar*, która w podmuchach czarnego wiatru unosi go w powietrze. Nekromanta może latać jak istota

przyziemna, *szybująca* lub *pikująca*, zależy to od wartości jego **MAGII**. Nekromanta może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

MAGIA	RODZAJ LOTU
1	Czarodziej nie może latać.
2	Lata jak istota *przyziemna*.
3	Czarodziej lata jak istota *przyziemna* lub *szybująca*.
4	Czarodziej lata jak istota *przyziemna*, *szybująca* lub *pikująca*.

MARTWICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: kawałek ciała licza (+3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: moc *Dhar* przenika ciało nekromanty, nadając mu twardość zesztywniałego pośmiertnego trupa. W trakcie trwania czaru wartość każdego *trafienia krytycznego*, jakie otrzyma czarnoksiężnik, zmniejsza się o wartość jego **MAGII**. Jeśli wynik jest ujemny, oznacza to, że *trafienie krytyczne* nie miało miejsca.

Jeśli czarodziej rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ŚCIANA KOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: zaklęta czaszka (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** nekromanty, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.
OPIS: nekromanta musi posiadać dziesięć szkieletów *średnich* istot, na każdą *ścianę kości*, którą chce stworzyć. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwania zaklętą czaszkę (jedną, na każdą ścianę).
Przyzwana inkantacją bluźniercza moc *Dhar* wynosi z ziemi *ścianę kości* (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**), która pojawia się w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* nekromanty. *Ściana kości* ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAGxMAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarnoksiężnika. Istoty, które chcą przedrzeć się przez *ścianę kości* muszą wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**MAG** nekromanty, ponadto w każdej rundzie muszą wykonać udany test *magii*, lub odniosą obrażenia tak, jakby stały się ofiarami czaru *klątwa cierni* (zobacz **TRADYCJA ŻYCIA**). *Ściana kości* uniemożliwia walkę wręcz, a w przypadku walki strzeleckiej zapewnia *słabą* osłonę.

KRADZIEŻ DUSZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: pukiel włosów, kropla krwi i ścinki paznokci ofiary (+3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** nekromanty
OPIS: nekromanta przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą spowija dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że jej dusza zostaje wyrwana z ciała i jest traktowana jak widmo (tak jakby została wezwana za pomocą czaru *przyzwanie ducha*). Ciało ofiary zamienia się w zombie choć, jeśli nekromanta tak sobie zażyczy, może zostać opętane przez innego, podległego mu ducha. Ofiara zaklęcia może wykorzystać *Punkt Przeznaczenia* aby uniknąć działania zaklęcia. Jeśli nie posiada żadnych *PP*, po zakończeniu działania zaklęcia jej ciało umiera, a ona sama zamienia się w widmo (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ISTOTY ETERYCZNE**).

ZŁODZIEJ ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka wypełniona krwią (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik sięga strumieniem plugawej mocy *Dhar* w stronę dowolnego obszaru znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie żywe istoty znajdujące się w promieniu równym **MAGxMAG** metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać udany test *magii*, lub na losowo określonych lokacjach stracą jeden punkt **ŻW** na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika, bez względu na **WT** i noszoną zbroję (cecha **MAGIA** oznacza także ilość dotkniętych mocą zaklęcia lokacji). Punkty te są dodawane do **ŻW** nekromanty, nie mogą jednak przekroczyć wartości maksymalnych. Pozostałe punkty są stracone, choć istota, która stała się celem zaklęcia otrzymuje pełną sumę obrażeń. Zaklęcie *złodziej życia* nie działa na ożywieńców i demony. Czarnoksiężnik może także przekazać wyssane punkty życia dowolnej istocie znajdującej się w jego *zasięgu oddziaływania* (jednej na każdy punkt cechy **MAGIA**), musi ona wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem istota otrzyma wyssane punkty **ŻW**, jeśli test zakończy się sukcesem punkty są stracone, choć ofiara zaklęcia odnosi obrażenia.

PRZEKLEŃSTWO NAGASHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: 3 akcje podwójne
SKŁADNIK: dłoń nekromanty (+3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: czarnoksiężnik przywołuje plugawą moc *Dhar*, którą ciska w dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że do końca trwania zaklęcie nie może rzucać zaklęć oraz poruszać się i wykonywać ataków bronią dystansową. Ofiara zaklęcia może brać udział w bezpośrednim starciu i walczyć wręcz, otrzymuje jednak ujemne modyfikatory do **WW** i **ZR** równe -5%x**MAG** nekromanty. Ponadto w każdej rundzie trwania zaklęcia, na losowo określonej lokacji, traci -1x**MAG** punktów **ŻW**, bez względu na **WT** i noszony pancerz. *Przekleństwo Nagasha* działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty.

PRZEKLEŃSTWO OŻYWIENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: ręka licza (+3)
CZAS TRWANIA: do zniszczenia lub rozproszenia ofiary.
OPIS: ten czar można rzucić na dowolną żywą istotę, znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Udany oznaczy, że przezwyciężyła działanie zaklęcia. Nieudany test, oznacza, że zaczyna przeobrażać się w ożywieńca. Na początku każdej następnej rundy traci K10 punktów **K**, a gdy ta cecha spadnie do 0, staje się jednym z ożywieńców. Posiada wówczas swoją oryginalną **K**, ale jej **ZR**, **INT**, **SW** i **CHA** spadają do 10%, traci też magiczną moc.

Jako ożywieniec, istota musi być kontrolowana w ten sam sposób, jak szkielet czy zombie. Czaru można użyć tylko wobec żywej istoty.

KLĄTWA STAROŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: gałązka bluszczu rosnącego na mogile kapłana (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą ciska w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara w ciągu kilku sekund starzeje się o K10 lat na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika (więcej informacji na temat starzenia się znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **STARZENIE SIĘ**). *Klątwa starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty.

PRZEBUDZENIE UPIORA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: korona z żelaza hartowanego w ludzkiej krwi (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie działa podobnie jak *przyzwanie ducha* z tą różnicą, że nekromanta przyzywa upiora lub banshee.

ROZSZERZENIE KONTROLI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS RZUCANIA: 3 rundy
SKŁADNIK: mózg czarodzieja (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** nekromanty.
OPIS: zaklęcie umożliwia podwojenie normalnego zasięgu kontroli nad ożywieńcami.

MOROWE POWIETRZE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: płuca gruźlika (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** ale czarnoksiężnik może w dowolnym momencie rozproszyć zaklęcie.
OPIS: nekromanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, która zatruwa dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja. Wszystkie żywe istoty w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać co rundę jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** nekromanty. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, morowe powietrze zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Czary typu *podmuch wiatru* czy *wywołanie ulewy* rozproszą morowe powietrze, w przeciwnym wypadku będzie się ono utrzymywało przez 1 rundę na każdy punkt **MAGII** nekromanty, chyba że wcześniej rozproszy on czar.

Z PROCHU POWSTAŁEŚ...

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS RZUCANIA: 4 rundy
SKŁADNIK: fiolka wypełniona wodą święconą (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta zaklina moc *Dhar*, tworząc magiczny wir w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Połączone osiem Wiatrów Magii wysysa magiczną energię ze wszystkich ożywieńców, które znajdują się na wybranym obszarze. Wszyscy ożywieńcy w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 10 ile wynosi **MAGIA** nekromanty. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się

ewentualnych *Punktów Zbroi* oraz odporności na rany ożywieńców. Zaklęcie automatycznie niszczy szkielety i zombie.

POTĘŻNE WEZWANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27
CZAS RZUCANIA: 8 rund
SKŁADNIK: zaklęta czaszka humanoida i konia (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta splatając moc *Dhar* może wezwać ożywioną kawalerię, rydwan bądź katapultę.

OŻYWIEŃCZA KAWALERIA:
W przypadku kawalerii, czarnoksiężnik musi posiadać tyle szkieletów koni i jeźdźców ile ożywieńców chce przyzwać. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwanie zaklęte czaszki. Nekromanta ożywia K6 zwykłych szkieletów na koniach, na każdy punkt **MAGII**, tworząc ożywioną kawalerią. Podczas rzucania zaklęcia nekromanta musi znajdować się nie dalej niż **MAG**x**MAG** metrów od kości.
Ożywione konie mają następującą charakterystykę:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	0	30	30	20	18	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	3	3	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	-	-	10	7	-

OŻYWIEŃCZY RYDWAN:
Chcąc przyzwać rydwan, nekromanta musi mieć dostęp do 12 szkieletów *średnich* lub większych istot humanoidalnych oraz przynajmniej dwóch szkieletów koni. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwanie zaklęte czaszki. Nekromanta przyzywa ożywieńczy rydwan wraz z woźnicą. Rydwan jest całkowicie wykonany ze zrośniętych i poprzekształcanych kości. Jest ciągnięty przez dwa szkielety koni, a powozi nim ożywieńczy woźnica. W rydwanie jest miejsce dla jeszcze jednej osoby o rozmiarze *średnim*.

Rydwan porusza się z **SZ** 6, nie dotyka przy tym podłoża, więc nie przyznaje się modyfikatorów szybkości wynikających z terenu, po którym jedzie. Woda, mury i podobne przeszkody wciąż blokują ruch. Rydwan ma **WT** 7, i 17 **PU** i może zostać zniszczony bronią niemagiczną, choć jak ma to miejsce w przypadku szkieletów, broń *sieczna* i *kłuta* zadaje tylko połowę obrażeń.

Rydwany można użyć do rozjechania przeciwników. Wóz ma 2 metry szerokości i każdemu, kto znajdzie się na jego drodze i nie wykona udanego testu *uniku* zada pojedynczy cios o **S**6+K8.

Rydwan jest *podatny na niestabilność*. Traktuje się go jako jedną grupę (rydwan, konie i woźnica). W żywych istotach, na które szarżuje, rydwan wzbudza *strach*. Ożywieńczego woźnicę traktuje się tak, jakby miał umiejętność *powożenie* (*PW* równa się wartości **MAGII** przyzywającego rydwan nekromanty), kontroluje też szkielety koni, ale nie pobliskich ożywieńców.

Przy strzelaniu z poruszającego się rydwany stosowany jest ujemny modyfikator -10% do **US**. Aby rzucić czar z poruszającego się rydwanu, czarodziej musi wykonać udany test *splatania magii*. Ożywieńcze konie mają taką samą charakterystykę jak wierzchowce ożywieńczej kawalerii. Szkielety koni mogą atakować wszelkie istoty znajdujące się bezpośrednio z przodu rydwanu, ten atak jest zwykle wykonywany przy rozjeżdżaniu ofiary.

OŻYWIEŃCZA KATAPULTA:
Aby przyzwać katapultę, czarnoksiężnik musi mieć dostęp do 8 szkieletów *średnich* lub większych istot humanoidalnych oraz przynajmniej dwóch szkieletów koni. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwanie zaklęte czaszki. Korzystając z mocy zaklęcia nekromanta przyzywa ożywieńczą machinę miotającą i jej obsługę - trzy zwykłe szkielety. Machina strzela zaklętymi czaszkami, które mogą zranić istoty niewrażliwe na broń niemagiczną. Ponadto w czasie lotu czaszka wyje upiornie, wzbudzając *strach* we wszystkich istotach żywych, znajdujących w odległości do **MAG**x**MAG** metrów nekromanty, wokół miejsca upadku.

Ożywieńcza katapulta powstaje ze zrośniętych i poprzekształcanych kości powiązanych ze sobą ścięgnami. Obsługuje ją załoga złożona z trzech szkieletów-balistyków, każdy z nich posiada umiejętność *specjalna broń (artyleria - katapulta)*, ponadto ożywieńczy balistycy do wszelkich testów **US** otrzymują dodatni modyfikator równy +5%x**MAG** nekromanty. Poza tym balistycy mają charakterystyki zwykłych szkieletów.

KRZYWDA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: prawa ręka dzieciobójcy (+3)
CZAS TRWANIA: do wykorzystania efektów zaklęcia lub zranienia nekromanty ale nie dłużej niż liczba rund równa wartości cechy **MAGIA**.
OPIS: czarnoksiężnik, mocą zaklęcia przyzywa plugawą moc *Dhar*, która koncentruje się wokół jego dłoni przybierając postać smolistych, żałośnie wyjących cieni (jednego na każdy punkt **MAGII**). Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół czarnoksiężnika będącego pod wpływem zaklęcia, muszą wykonać test *strachu*.

Ponadto, wirujące wokół nekromanty cienie, traktowane są jak magiczne pociski, którymi nekromanta może cisnąć w dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że efekt czaru działa na jedną lokację ofiary na każdy punkt **MAGII** nekromanty. Poddane działaniu czaru istoty tracą wszystkie punkty **ŻW** na określonych lokacjach, a na ich skórze pojawiają się siniaki i stłuczenia, wyglądające jak skutek pobicia. Istoty, znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół czarnoksiężnika, którym nie udał się test *strachu* a stały się celem magicznych pocisków, jako podstawę testu *magii* wykorzystują tylko połowę wartości swojej **SW**.

ŻYCIE PO ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28
CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne
SKŁADNIK: jeszcze bijące serce humanoida (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** nekromanty.
OPIS: zaklęcie to działa tylko na nekromantę, który go rzucił. Trwa przez 1 godzinę na każdy punkt **MAGII**. Jeśli zostanie on w tym czasie zabity - jego dusza uwalnia się i może próbować w ciągu najbliższych K4 rund, na każdy punkt cechy **MAGIA**, zająć ciało dowolnej innej, żyjącej istoty. Niewidzialna dusza porusza się z **SZ** równą **MAG**x**MAG** i musi rozpocząć wędrówkę od ciała trupa. Chcąc zamieszkać ciele innej, żywej istoty, duch musi jej dotknąć - ofiara musi wykonać test **SW**. Jeśli test się uda, dusza nie może zamieszkać w ciele. Jeśli test się nie uda, duch nekromanty zajmuje ciało ofiary, opuszczając je dopiero w chwili śmierci albo gdy zostanie wypędzona *egzorcyzmami*. Jaźń ofiary nie zostaje zniszczona, lecz stłumiona przez umysł nekromanty, który nie ma jednak dostępu do myśli, pamięci i wiedzy ofiary. Jeśli dusza nekromanty opuści ciało ofiary, jej własna świadomość odzyskuje nad ciałem pełną kontrolę.

Wędrującej duszy nekromanty nie można zranić fizycznym ani magicznym atakiem, ale nie może ona wchodzić do żadnej magicznej strefy, która nie przepuszcza istot eterycznych. Jeśli dusza nekromanty nie zdoła znaleźć nowego nosiciela przez K4 rund, na każdy punkt cechy **MAGIA**, odchodzi do Królestwa Mroku.

Jako dusza, nekromanta nie ma żadnej mocy fizycznej, ani magicznej. Po zdobyciu nowego ciała nekromanta odzyskuje swoją **INT**, **SW**, **CHA** i **MAG**, wszystkie umiejętności i magiczne moce. Wszystkie inne cechy są takie, jakie posiadała ofiara.

WIATR ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: 3 akcje
SKŁADNIK: zaklęty proch z 5 mumii (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: nekromanta koncentruje się splatając energię *Dhar* w czarny wiatr śmierci, który wieje w *zasięgu oddziaływania* nekromanty. Wiatr wysysa energię życiową ze wszystkich istot żywych, poza nekromantą, objętych działaniem zaklęcia. Ofiary tracą K10 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII**, bez względu na **WT** i noszoną zbroję, **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały dotknięte mocą zaklęcia.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich magów w promieniu 5x**MAG** nekromanty kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia wiąże się ze ściągnięciem na siebie uwagi wszelkich łowców czarownic, Magistrów i przedstawicieli Inkwizycji Sigmara znajdujących się w pobliżu.

SPACZMAGIA:




Skaveny twierdzą, że magię stworzył Rogaty Szczur. Od przerażających czarów Szarych Proroków po chorobotwórcze machinacje kapłanów zarazy - wszystko pochodzi z tego samego źródła: potężnego i kapryśnego Rogatego Szczura. Odsuwając na bok dogmaty religijne, prawda jest taka, że magia skavenów nadal wymaga manipulowania tajemnymi energiami, które pochodzą ze wzburzonych regionów za Pustkowiami Chaosu, a bez tego nawet najbardziej pobożne i przebiegłe skaveny nie byłyby w stanie spleść najprostszego zaklęcia. Skaveny wykorzystują *Dhar*, czyli Mroczną Magię, podobnie jak

czarnoksiężnicy, nekromanci, Czarni Magistrowie i czarownicy, różnią się jednak od nich podejściem do magii i skupieniem się na mrocznej sztuce.

Spaczmagia jest praktykowana niemal wyłącznie przez Szczuroludzi. To magia entropii, zniszczenia i rozkładu. Opiera się na manipulacji Czarną Magią *Dhar*. Skaveni praktykujący *spaczmagię* należą bądź to do zakonu Szarych Proroków, bądź są należącymi do Klanu Skryre spaczinżynierami. Tak jak wszyscy szczuroludzie, są zajadłymi wrogami wszelkich cywilizacji. Nieustannie knują, by doprowadzić do upadku kraje Starego Świata, a potem pogrążyć kontynent w otchłani mroku i władzy Rogatego Szczura.

Znajomość zaklęć *spaczmagii* przekazywana jest z przez mistrza uczniowi i pieczołowicie chroniona, ze względu na ambicję i zdradę, tak powszechne wśród wszystkich skavenów. Chociaż mistrz może nauczyć podstaw magii spaczenia, czyni to niechętnie, ponieważ jego uczeń będzie musiał kiedyś sprawdzić swoją moc, a być może spróbuje nawet zniszczyć nauczyciela. Dlatego skaveńscy mentorzy dbają o to, by wzbudzać strach i szacunek wśród swych uczniów, a udzielając nauk, zawsze napuszczają jednego ucznia na drugiego, by zajęci rywalizacją między sobą podstępni podopieczni nie zdradzili swego mistrza.

Spaczmagia podobnie jak Chaos oznacza ciągłe zmiany, dlatego w przypadku zaklęć należących do spaczmagii nie ma z góry ustalonego wymaganego *Poziomu Mocy* i *czasu rzucania* czarów. Powyższe wartości należy każdorazowo ustalić, przed rzuceniem zaklęcia, według podanego w opisie wzoru. Zasada ta kumuluje się z zasadą **ZMIENNYCH WIATRÓW MAGII**.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *hipnoza, język tajemny (demoniczny)* i *warzenie trucizn.*

ZAKLĘCIA SPACZMAGII:

LŚNIĄCE OCZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+3
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: oko szczura (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII**, ale czarnoksiężnik może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar* z której tworzy złudzenie gorejących w ciemnościach szczurzych oczu (K10 par na każdy punkt cechy **MAGIA** maga). Iluzja jest traktowana jak jedna grupa i może przemieszczać się z **SZ** 6. Ponadto, do zaklęcia odnoszą się wszystkie zasady dotyczące *iluzji* tworzonych przez magów należących do Szarego Kolegium.

ŁASKA ROGATEGO SZCZURA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+3
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: kłębek sierści psa (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężk oplata się plugawą mocą *Dhar*, która wypełnia jego ciało. Do końca trwania efektów zaklęcia czarnoksiężnik otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do wszystkich testów *choroby* i *trucizny*.

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MAJESTAT ROGATEGO SZCZURA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K2 akcje
SKŁADNIK: figura przedstawiająca Rogatego Szczura (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: bluźnierca moc *Dhar* oplata ciało czarnoksiężnika, który zaczyna przypominać Rogatego Szczura - ciało maga zdaje się rosnąć, na głowie pojawiają się długie rogi zaś paznokcie zmieniają się w szpony. W trakcie trwania zaklęcia czarnoksiężnik wzbudza otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do wszystkich testów *dowodzenia* i *zastraszania*. Efekt zaklęcia nie działa na demony i ożywieńców.

PIESZCZOTA ZEPSUCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: garść larw dowolnych insektów (+1)
CZAS TRWANIA: dopóki ofiara zaklęcia nie wykona udanego testu *strachu*
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą otacza dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiara na czas trwania zaklęcia zostaje oślepiona, ponadto doznaje uczucia, jakby tysiące tłustych larw chodziły po jej ciele i musi wykonać test *strachu*. Jeśli test *strachu* zakończy się powodzeniem moc zaklęcia zostaje przełamana. Natomiast nieudany test *strachu* oznacza, że ofiara pada na ziemię, próbując zrzucić z siebie wyimaginowane larwy. Test *strachu* należy ponawiać w każdej następnej rundzie dopóty, dopóki nie zakończy się powodzeniem. Leżąca na ziemi istota, traktowana jest jak *cel spętany*.

UKĄSZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: ząb szczura (+1)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia poddanej zaklęciu istoty.
OPIS: dzięki mocy zaklęcia skaven otrzymuje dodatkowy **ATAK** *ugryzieniem*, który wykonuje z dodatnim modyfikatorem +5%x**MAG** do **WW**. Obrażenia zadawane ugryzieniem zależą od rozmiaru czarnoksiężnika, a zęby szczuroczleka traktowane są tak, jakby posiadały cechę oręża *przebijający zbroję*. Ponadto moc czaru sprawia, że pysk czarnoksiężnika pokrywają się trującą pianą. Ofiara ataku *ugryzieniem*, która otrzymała obrażenia musi wykonać test *choroby* z ujemnym, kumulatywnym modyfikator -5%x**MAG**, lub rana zostanie *zainfekowana*. Jeśli skaven rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

WYSCHNIĘCIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+4
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: łapa szczura (+1)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia czarnoksiężnika.
OPIS: zaklęcie przywołuje mroczną moc *Dhar*, która eksploduje wokół szczuroczleka. Wszystkie istoty znajdujące się w odległości **MAG**x**MAG** metrów od skavena muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że otrzymują jedno trafienie z **S** 5. Zaklęcie *wyschnięcie* jest magicznym pociskiem zadającym rany obuchowe, a podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

PRZYZWANIE DEMONICZNEGO SŁUGI

WYMAGANY POZIOM MOCY: K4+5
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: wciąż bijące serce dzikiego kota (+2)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: za pomocą tego zaklęcia skaveński czarnoksiężnik może wezwać demonicznego sługę Rogatego Szczura (zobacz **ROZDZIAŁ VII: BESTIARIUSZ**).

Wezwany demon pojawi się w odległości K6 metrów od maga. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył rzucającemu czar przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie mag zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Ten czar może zostać rzucony wyłącznie w wyniku odpowiedniego paktu z małym lub wielkim demonem, który musi być przyzywany ze wszystkimi rytuałami (patrz **PRZYZYWANIE DEMONÓW** w paragrafie **TRADYCJA CHAOSU**).

SPACZBŁYSK

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: bryłka siarki (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: wezwana przez czarnoksiężnika bluźniercza moc *Dhar* oplata i dematerializuje maga, który znika w chmurze cuchnącego siarką zielonoczarnego dymu. Czarnoksiężnik pojawia się na początku swojej tury w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania*. Dzięki mocy zaklęcia czarnoksiężnik może *zaskakiwać* swoje ofiary, jeśli jednak nie będzie świadomy obecności przeciwników, obie strony będą zaskoczone (więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE III: WALKA** w paragrafie **ZASKOCZENIE**).

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

SPACZENIE STRUKTURY DREWNA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+6
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: kawałek drewna z wypaczonych drzwi (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: zaklęcie używane jest głównie przez skaveńskich spaczinżynierów w celu wzmocnienia drewnianych konstrukcji. Poddane działaniu zaklęcia drewno wypacza się, przybierając nowy kształt, nie wpływa to jednak na funkcjonowanie machiny. Ponadto wypaczone drewno zyskuje trwały modyfikator +1x**MAG** do **WT** oraz +K4 **PU** na każdy punkt **MAGII**.

SPACZBŁYSKAWICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+7
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: kawałek ebonitu i strzęp szczurzego futra (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik ciska w dowolnego przeciwnika znajdującego się w *zasięgu oddziaływania* czarnozieloną, splecioną z mocy *Dhar* spaczbłyskawicą. Błyskawica jest magicznym pociskiem o **S** 5. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę niemagicznych *Punktów Zbroi*. Rzucający czar czarnoksiężnik oraz istoty, które przeżyły atak muszą wykonać test **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznaca, że ofiara otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Skaveńscy Szarzy Prorocy są odporni na mutujące działanie *spaczbłyskawicy*.

Trujący wiatr

Wymagany poziom mocy: K6+8

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: kula z trującym wiatrem (+3)

Czas trwania: patrz opis skaveńskiego *trującego wiatru*.

Opis: czarnoksiężnik zionie w dowolną istotą, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **Mag**x**Mag** maga) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ofiary poddają się mocy zaklęcia, które pod każdym innym względem działa tak, jak skaveński *trujący wiatr*.

Chyżobieg

Wymagany poziom mocy: K6+10

Czas rzucania: K2 akcje

Składnik: skalp elfa (+2)

Czas trwania: K10 runda na każdy punkt **Magii** czarnoksiężnika plus jednak dodatkowa runda za każdy punkt uzyskanej mocy powyżej wymaganego *Poziomu Mocy*.

Opis: czarnoksiężnik zyskuje zdolność poruszania się w zwiększonym tempie. W trakcie trwania czaru **Sz** maga wzrasta o wartość jego **Magii**.

Omamy umysłu

Wymagany poziom mocy: K6+10

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: fiolka śliny szaleńca (+2)

Czas trwania: 13 dni.

Opis: czarnoksiężnik wypełnia plugawą mocą *Dhar* umysł dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że poddała się działaniu zaklęcia, które wywoluje halucynacje na skraju pola widzenia ofiary. Powstały obraz sprawia wrażenie realnego, ale może być widziany tylko przez moment bądź kątem oka. Omamy pojawiają się sporadycznie, głównie nocą oraz kiedy ofiara jest samotna. Najczęściej przybierają postać podświadomych lęków. MG powinien dać upust swojej wyobraźni przy opisywaniu złudzeń prześladowanemu. Każdej nocy ofiara musi wykonać test *strachu*, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**Mag** czarnoksiężnika. Nieudany rezultat oznacza, że zaczyna cierpieć z powodu halucynacji. Ponadto, za każdy nieudany test *strachu* ofiara otrzymuje jeden *PO*. Ofiara może znajdować się pod działaniem tylko jednej *klątwy* na raz.

Piżmo odwagi

Wymagany poziom mocy: K6+10

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: piżmo szczurogra (+2)

Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** czarnoksiężnika

Opis: czarnoksiężnik napełnia odwagą plugawe serca szczuroludzi znajdujących się w *zasięgu działania*. Skaveni muszą wykonać test *magii*, jeśli zakończy się on niepowodzeniem, w trakcie trwania czaru otrzymują dodatni modyfikator +10%x**Mag** do testów *strachu* i +5%x**Mag** do testów *grozy*. Jeśli szczuroludzie wykonają udany test *magii*, lub po zadziałaniu zaklęcia oddalą się od maga na odległość przekraczającą jego *zasięg oddziaływania*, czar przestaje na nich działać.

Zatrucie broni

Wymagany poziom mocy: K6+11

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: zęby jadowe gigantycznego pająka (+3)

Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** czarnoksiężnika

Opis: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą zatruwa ostrze dowolnej, dotykanej broni. Wszystkie żywe istoty, które zostały trafione i zranione zatrutym orężem muszą wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **Magii** czarnoksiężnika. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Trucizny**). Innymi słowy, trucizna pokrywająca oręż zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną.

Błogosławieństwo Rogatego Szczura

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K4 akcje

Składnik: kłębek sierści szarego proroka (+3)

Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** czarnoksiężnika

Opis: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, która oplata czarnymi pasmami jego ciało. Moc zaklęcia chroni czarnoksiężnika dodatkowymi 1x**Mag** *PZ*, ponadto mag otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do **Krzepy** i **Siły Woli**, zaś jego **Sz** zostaje zwiększona o +1x**Mag** punktów.

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

Klątwa agonii

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: fiolka kwasu (+2)

Czas trwania: 1 runda na każdy punkt cechy **Magia** szczuroczłeka.

Opis: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą oplata dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że pada na ziemię wijąc się z bolesnej agonii. W każdej rundzie trwania czaru ofiara, na losowo określonej lokacji, traci -1x**Mag** punktów **Żw**, bez względu na **Wt** i *PZ*. W czasie trwania zaklęcia wijąca się na ziemi ofiara traktowana jest jak *cel spętany*, a po zakończeniu, jeżeli przeżyje musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że za każdą rundę trwania czaru otrzymuje 1 *PO*. Ofiara może znajdować się pod działaniem tylko jednej *klątwy* na raz.

Oddech zepsucia

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: fiolka metanu (+2)

Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** czarnoksiężnika.

Opis: czarnoksiężnik, którego płuca wypełnia plugawa moc *Dhar* wydycha chmurę czarnego, cuchnącego gazu, która obejmuje dowolną istotę, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **Mag**x**Mag** czarnoksiężnika) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddają się mocy zaklęcia, i w każdej rundzie trwania zaklęcia muszą wykonać test *trucizny* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**Mag** czarnoksiężnika. Pierwszy nieudany test oznacza, że ofiara zaczyna cierpieć z powodu *nudności*, drugi oznacza *otumanienie*, trzeci *paraliż*, a czwarty *śmierć* (opisy efektów zatrucia znajdują się w **Rozdziale II: Mistrz Gry** w paragrafie **Trucizny**).

Spaczchmura

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: skaveński spaczeliksir (+3)

Czas trwania: patrz opis skaveńskiego *spaczeliksiru*.

Opis: czarnoksiężnik wydycha chmurę czarnego, przesyconego Spaczeniem gazu, która obejmuje dowolną istotę, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **Mag**x**Mag** czarnoksiężnika) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddają się mocy zaklęcia, które pod każdym względem działa tak, jak skaveński *spaczeliksir*.

Przeskok

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: fiolka rtęci (+2)

Czas trwania: ilość rund równa **Magii** szczuroczłeka.

Opis: czarnoksiężnik ciska mroczną energią *Dhar* w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że natychmiast znika z powierzchni ziemi, by pojawić się po upływie tylu rund ile wynosi **Magia** szczuroczłeka. Ofiara zaklęcia pojawia się w dowolnym, ustalanym losowo miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika (kierunek można określić za pomocą rzutu K8, gdzie 1 oznacza *północ*, zaś odległość za pomocą rzutu K100, jednak wynik nie może być większy niż *zasięg oddziaływania* rzucającego zaklęcie).

Ofiara czaru zostaje przeniesiona do spaczonego, rządzonego przez entropię wymiaru, w którym panują niezrozumiałe dla śmiertelnych prawa. Wszystkie istoty żywe, które zostały przeniesione muszą w każdej rundzie trwania zaklęcia wykonać udany test *grozy* lub otrzymają K3 *Punkty Obłędu*. Ponadto, żywe istoty, które pojawiły się po zakończeniu działania zaklęcia muszą wykonać test **Odp**. Nieudany rezultat oznacza, że cierpią z powodu *nudności* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Efekty zatrucia**).

Przyzywanie mniejszego demona

Wymagany poziom mocy: K6+12

Czas rzucania: K3 akcje

Składnik: wciąż bijące serce szczurołapa (+3)

Czas trwania: **Mag**x**Mag** czarnoksiężnika godzin.

Opis: czarnoksiężnik przyzywa mniejszego demona Rogatego Szczura (opis i współczynniki znajdują się w **Rozdziale VI: Bestiariusz**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do K12 metrów. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia magowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył czarnoksiężnikowi przez **Mag**x**Mag** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie czarnoksiężnik zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Jednocześnie może zostać przyzywany tylko jeden mniejszy demon, ponadto czarnoksiężnik musiał go już wezwać wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **Przyzywanie demonów** w paragrafie **Tradycja Chaosu**).

Eksplozja ciała

Wymagany poziom mocy: K6+13

Czas rzucania: K2 rundy

Składnik: porcja prochu i fiolka krwi (+3)

Czas trwania: -

Opis: czarnoksiężnik oplata strumieniem plugawej mocy *Dhar* dowolnego trupa (jednego na każdy punkt **Magii**) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu zaklęcia zwłoki eksplodują, obsypując wszystkie znajdujące się w promieniu równym **Mag**x**Mag** metrów istoty deszczem krwi, odłamków kostnych, mięsa i larw. Ofiary eksplozji otrzymują tyle trafień z **S** 5, ile wynosi **Magia** nekromanty. Odłamki ciała

i kości zadają zarówno rany *obuchowe* jak i *kłute*, a podczas obliczania obrażeń uwzględnia się te *Punkty Zbroi*, które dają mniejszą ochronę. Ponadto, wszystkie żywe istoty, które otrzymały jakiekolwiek obrażenia muszą wykonać test *choroby* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5% za każdy stracony punkt **Żw**. Nieudany test oznacza, że rana została *zainfekowana*.

SPLUGAWIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: larwa, która jadła mięso trupa (+2)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: skaveński czarnoksiężnik opłata plugawą mocą *Dhar* dowolną żywą istotę w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że pod skórą, na losowo określonych lokacjach ciała (jednej na każdy punkt **MAGII** czarodzieja) pojawiają się mięsożerne larwy. W każdej rundzie trwania zaklęcia, ofiara traci -1x**MAG** punktów **Żw**, bez względu na **Wt** i *PZ*. Po zakończeniu działania zaklęcia ofiara musi wykonać test *choroby*, dla każdej zaatakowanej lokacji, z ujemnym modyfikatorem -5% za każdy stracony punkt **Żw**, nieudany test oznacza, że rany zostały *zainfekowane*.

STWORZENIE GNIAZDA SZCZURÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: garść szczurzych ogonów (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** skaveńskiego czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przywyła bluźnierczą moc *Dhar*, z której kształtuje gniazdo skalnych szczurów, które pojawia się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą w każdej rundzie trwania zaklęcia wykonywać udany test **Zr**, lub przewrócą się wpadając z podziemie tunele lub potykając się o szczury. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*. W każdej rundzie trwania zaklęcia, znajdujące się w obrębie oddziaływania istoty są atakowane przez jednego skalnego szczura, na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Obszar objęty działaniem zaklęcia jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **Sz** o 75%, ponadto wszystkie znajdujące się na nim istoty nie mogą rzucać czarów, atakować w bezpośredniej walce, chyba że walcząc z atakującymi szczurami oraz posługiwać się bronią strzelecką.

ZŁUDZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+13
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: fiolka śliny szaleńca (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik wypełnia plugawą mocą *Dhar* umysł dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że poddała się działaniu wywołującego halucynacje zaklęcia i zaczyna wierzyć, że w jej ciele zagnieździły się insekty i larwy. W każdej rundzie trwania zaklęcia musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że zaczyna zadawać sobie rany (w losowo określoną lokację), trzymaną w dłoni bronią, rzucając się na kamienie lub boleśnie ocierając o drzewa. Obrażenia należy obliczyć w normalny sposób, uwzględniając **SIŁĘ** i *umiejętności* postaci oraz sposób w jaki próbuje wydrzeć ze swego ciała insekty i larwy. Ponadto, jeśli ofiara przeżyje działanie zaklęcia, należy wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5% za każdą rundę trwania zaklęcia. Niepowodzenie oznaczą, że ofiara otrzyma 1 *PO* na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

KLĄTWA NIEMOCY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: garść ogniw łańcucha (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przywyła plugawą moc *Dhar*, którą opłata dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że w każdej rundzie trwania zaklęcia będzie musiała wykonać test **KRZEPY**. Nieudany test oznacza, że w tej rundzie nie będzie mogła nic robić. Ponadto, dopóki nie wykona udanego testu **KRZEPY** będzie traktowana jak *cel nieruchomy*. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

ODDECH ZARAZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: toczony rakiem język (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: plugawa moc *Dhar* wypełnia płuca czarnoksiężnika, który po zakończeniu rzucania zaklęcia zionie zatrutym powietrzem. Zionięcie przyjmuje kształt stożka, którego rozmiar zależy od *kategorii rozmiaru* szczuroczłeka (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). Wszystkie istoty znajdujące się w zasięgu działania czaru muszą wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, oddech zarazy zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Wszystkie postacie, znajdujące się w zasięgu czaru, podlegają jego działaniu. Istoty znajdujące się na granicy działania czaru mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu.

ŚMIERTELNA FURIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: fiolka krwi istoty chorej na wściekliznę (+2)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** czarnoksiężnika, ale mag może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej kolejnej rundzie udany test *splatania magii*.
OPIS: czarnoksiężnik przywyła plugawą moc *Dhar*, która opłata dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że poddają się działaniu zaklęcia. Moc czaru przyspiesza metabolizm ofiar, które otrzymują dodatni modyfikator +10%x**MAG** do **Zr**, oraz +1x**MAG** do **A** i **Sz**. Ponadto, poddane działaniu zaklęcia istoty muszą wykonać test **SW**, niepowodzenie oznacza, że wpadają w *furię* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **STANDARDOWE TESTY**). Jeśli zaklęcie trwa dłużej niż jedną rundę, to w każdej kolejnej rundzie poddane działaniu zaklęcia istoty muszą wykonać test **ODP** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5%x**MAG**. Niepowodzenie oznacza, że na skutek zbyt szybkiej przemiany materii umierają. Bohaterowie, którym nie uda się wykonać pomyślnie testu, mogą wykorzystać *PP* aby uniknąć śmierci.

WEZWANIE GIGANTYCZNEGO SZCZURA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: porcja gnijącego mięsa (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: ten czar pozwala magowi wezwać znajdujące się w pobliżu gigantyczne szczury (w liczbie równej **MAGII** szczuroczłeka), które przybywają po upływie K6 rund. Do momentu zakończenia działania zaklęcia, szczury będą wykonywały każde polecenie czarnoksiężnika, bez względu na to jak duże niebezpieczeństwo będzie się z tym wiązało.

WEZWANIE SZCZURÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: zwłoki ludzkiego dziecka (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: skaveński czarnoksiężnik mocą zaklęcia wzywa rój szczurów (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Rój szczurów pojawi się w *zasięgu oddziaływania* maga i będzie spełniał jego polecenia.

WYPALENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K6+14
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: bryłka siarki (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik ciska plugawą moc *Dhar* w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty i przedmioty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z **S** 5 ile wynosi **MAGIA** czarnoksiężnika, zielonoczarne płomienie zadają rany *obuchowe*, podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **Wt** i *PZ*.

Rzucający czar czarnoksiężnik oraz istoty, które przeżyły atak muszą wykonać test **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznaca, że ofiara otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Skaveńscy Szarzy Prorocy są odporni na mutujące działanie *wypalenia*.

PIŻMO STRACHU

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: gruczoł piżmowy wygotowany w moczu (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** szczuroczłeka.
OPIS: moc zaklęcia sprawia, że w *zasięgu oddziaływania* rozchodzi się intensywny zapach piżma czarnoksiężnika. Wszystkie skaveny, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* lub próbujące wejść w strefę objętą działaniem zaklęcia muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania zaklęcia szczuroludzie będą uciekać jak najdalej od rzucającego czar czarnoksiężnika.

ZNIKNIĘCIE ZWŁOK

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+16
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: grudka spaczenia połknięta przez cel(e) zaklęcia (+3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** szczuroczłeka.
OPIS: istota poddana mocy zaklęcia (K4 na każdy punkt **MAGII** czarownika) musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie testu oznacza, że w przypadku śmierci, ciało ofiary rozpuszcza się w cuchnący, czarny śluz. *Zniknięcie*

zwłok jest zwykle rzucane na skrytobójców z klanu Eshin, zanim wyruszą na misję, dzięki czemu na miejscu akcji nie pozostaną żadne trupy skavenów.

ŁAŃCUCH SPACZBŁYSKAWIC

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+17
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: łuska smoka Chaosu (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar* i splata ją w łańcuchowe wyładowanie elektryczne, które trafia najbliższą istotę lub grupę istot w *zasięgu oddziaływania* zadając im obrażenia z **S** 5; następnie istnieje 75% szans, że spaczbłyskawica uderzy w najbliższą znajdującą się w promieniu 4x**MAG** metrów istotę lub grupę zadając im obrażenia z **S** 4; jeśli w promieniu 3x**MAG** metrów od trafionej istoty lub grupy istot znajduje się kolejna istota lub grupa, istnieje 50% szans, że zostanie ona także trafiona spaczbłyskawicą **S** 3; następnie, jeżeli w promieniu 2x**MAG** metrów znajduje się kolejna istota lub grupa istot istnieje 25% szans, że zostanie ona trafiona spaczbłyskawicą z **S** 2. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę niemagicznych *Punktów Zbroi*. Rzucający czar czarnoksiężnik oraz istoty, które przeżyły atak muszą wykonać test **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że ofiara otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Skaveńscy Szarzy Prorocy są odporni na mutujące działanie *spaczbłyskawicy*.

KLĄTWA STAROŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+18
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: serce nekromanty (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: skaveński czarnoksiężnik przywołuje plugawą moc *Dhar*, którą ciska w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara w ciągu kilku sekund starzeje się o K10 lat na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika (więcej informacji na temat starzenia się znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **STARZENIE SIĘ**). *Przekleństwo starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty.

WEZWANIE DHAR

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+18
CZAS RZUCANIA: K4 akcje
SKŁADNIK: serce demona (+2)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: bluźniercza moc *Dhar* oplata wypowiadającego inwokację czarnoksiężnika czarnozielonymi pasmami błyskawic, przenikając jego ciało i rozświetlając oczy. Efekty działania zaklęcia są wielorakie. Po pierwsze moc czaru, tworzy zbroję, która zapewnia czarnoksiężnikowi +1x**MAG** *PZ*. Zaś istoty, które atakują czarnoksiężnika w walce wręcz muszą wykonać test *uników* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że zostają trafione *spaczbłyskawicą* (opis czaru znajduje się powyżej). Ponadto czarnoksiężnik, poddany działaniu mocy zaklęcia musi wykonać test **SW**. Powodzenie oznacza, że przyswoił sobie magiczną moc, która zwiększa o +10%x**MAG** jego **KRZEPĘ** i **ODPORNOŚĆ** oraz zapewnia modyfikator +1x**MAG** do **ATAKÓW** i **SZYBKOŚCI**.

Niezależnie od wyniku testu **SW**, po zakończeniu działania zaklęcia, czarnoksiężnik musi wykonać test **ODP** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**MAG**. Niepowodzenie oznacza, że mag zostaje *otumaniony*. Ponadto, po każdym użyciu zaklęcia czarnoksiężnik otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. Czarnoksiężnik może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

OBDARCIE ZE SKÓRY

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+20
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: kawałek wyprawionej skóry człowieka, elfa lub krasnoluda (+3)
CZAS TRWANIA: ilość rund równa **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą poraża dowolną żywą istotę znajdującą się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie testu oznacza, że czarnozielone wstęgi *Dhar* oddzierają skórę od ciała i mięśnie od kości nieszczęśnika. W trakcie trwania zaklęcia ofiara otrzymuje co rundę trafienie z **SIŁĄ** 5, bez uwzględnienia **WT** i ewentualnych *PZ*.

BEZDENNA ROZPADLINA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+20
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: porcja prochu strzelniczego zmieszana z porcją rafinowanego Spaczenia (+3)
CZAS TRWANIA: ilość rund równa **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: z łap maga, tryska strumień plugawej energii, który serią gwałtownych wstrząsów rozbija powierzchnię ziemi. Tuż przed czarnoksiężnikiem otwiera się bezdenna rozpadlina. Długość biegnącej w linii prostej szczeliny wyznacza *zasięg oddziaływania*, natomiast szerokość liczona w metrach **MAGIA** szczuroczłeka. Wszystkie istoty, znajdujące się na drodze rozpadliny muszą wykonać test *uniku*. Nieudany test oznacza, że wpadają w bezdenną otchłań. Istoty, znajdujące się w odległość **MAG**x**MAG** metrów od szczeliny muszą w pierwszej rundzie trwania zaklęcia wykonać test **ZR** lub przewrócą się na ziemię. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*.

Istoty, które zostały pochłonięte przez *bezdenną rozpadlinę* zginą, jeśli nie wydadzą *Punktu Przeznaczenia*.

ZATRUTE POWIETRZE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+20
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: jelito owinięte wokół złamanego sztyletu (+3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, która zatruwa dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie żywe istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać co rundę jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, zatrute powietrze zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Czary typu *podmuch wiatru* czy *wywołanie ulewy* rozproszą zatrute powietrze, w przeciwnym wypadku będzie się ono utrzymywało przez 1 rundę na każdy punkt **MAGII** skavena, chyba że wcześniej rozproszy on czar.

PRZYZWANIE WIĘKSZEGO DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+22
CZAS RZUCANIA: K6 akcji
SKŁADNIK: sześć wciąż bijących serc szczurołapów (+3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** czarnoksiężnika godzin.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa większego demona Rogatego Szczura (opis i współczynniki znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 2K10 metrów. Udany przeciwstawny test **SW** umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona. Demon będzie służył skavenowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie czarnoksiężnik zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden większy demon, ponadto czarnoksiężnik musiał go już wezwać wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **PRZYZYWANIE DEMONÓW** w paragrafie **TRADYCJA CHAOSU**).

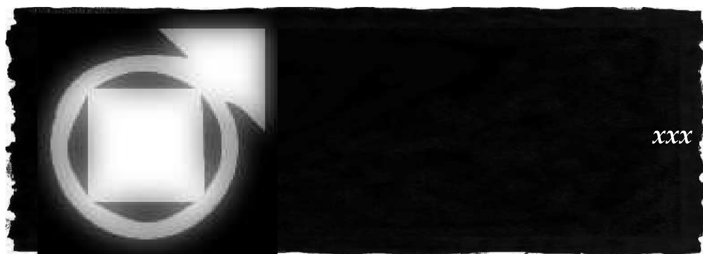
Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów.

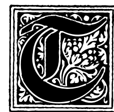
WEWNĘTRZNE PORAŻENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: K8+24
CZAS RZUCANIA: K3 akcje
SKŁADNIK: miedziany zwój pokryty rafinowanym Spaczeniem (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: spleciona słowami inkantacji moc *Dhar* przenika ciało dowolnej żywej ofiary (jednej na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że moc zaklęcia poraża system nerwowy ofiary serią gwałtownych wyładowań elektrycznych. Ofiara zostaje opleciona zwojami czarnozielonych spaczbłyskawic (jedną na każdy punkt **MAGII** skaveńskiego czarnoksiężnika), z których każda zadaje obrażenia z **S** 5. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę niemagicznych *Punktów Zbroi*. Rzucający czar czarnoksiężnik oraz istoty, które przeżyły atak muszą wykonać test **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że ofiara otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Skaveńscy Szarzy Prorocy są odporni na mutujące działanie *spaczbłyskawicy*.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów.

SANGUIMANCJA:





Tradycja Sanguimancji praktykowana jest niemal wyłącznie przez te wampiry, które nie parają się nekromancją. Sanguimancja to magia krwi, niemal nieznana wśród żywych czarnoksiężników. Nieumarli w ciągu wieków rozwijali tę sztukę, aby w pełni wykorzystać wampirzą moc. Większość śmiertelnych czarodziejów gardzi Sanguimancją, a zarazem boi się jej.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z TRADYCJĄ: *chirurgia* i *farmacja*.

ZAKLĘCIA SANGUIMANCJI:

PRZEKLEŃSTWO HEMOFILII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka wody (+1)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar* którą oplata dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że w czasie trwania zaklęcia choruje na *hemofilię*. Krew ofiary traci zdolność krzepnięcia. Jeśli poddana działaniu zaklęcia istota zostanie zraniona bronią *sieczną* lub *kłutą*, lub zacznie krwawić na skutek *trafienia krytycznego* na początku każdej tury musi wykonać test **ODP**. Powodzenie oznacza utratę jednego punktu **ŻW** na zranionej lokacji, natomiast niepowodzenie w teście **ODP** oznacza utratę punktu **ŻW** na wszystkich lokacjach. Wszelkie próby zatamowania krwawienia, podejmowane w czasie trwania zaklęcia wykonywane są z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%x**MAG** czarnoksiężnika. Ofiara może znajdować się pod działaniem tylko jednej *klątwy* na raz.

PALĄCA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: fiolka kwasu (+2)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Sanguimanta pluje krwią, która pali niczym kwas. Jest to magiczny pocisk o **S** 4, zadający rany *obuchowe*. Wybrana istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*, otrzymuje tyle trafień ile wynosi **MAGIA** czarnoksiężnika. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*.

DOTYK ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: dwa miedziane pensy (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Sanguimanta dotyka ciężko rannej osoby, pomagając jej umrzeć. *Dotyk śmierci* zabija dowolną istotę, która ma 0 punktów **ŻW** na korpusie lub głowie i otrzymała przynajmniej jedno *trafienie krytyczne*. Jest to czar dotykowy, który działa na potwory, zwierzęta, bohaterów niezależnych i bohaterów graczy. Dusze odesłane w ten sposób są odporne na czary typu *ostatnie chwile*, ale zwłoki wciąż można ożywić dzięki sztuce nekromancji. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Czarnoksiężnik nie może rzucić tego zaklęcia na siebie.

KONSERWACJA KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kropla krwi wampira (+2)
CZAS TRWANIA: 1 dzień na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: dzięki mocy czaru mag może zakonserwować **MAG**x**MAG** litrów krwi. Poddana działaniu zaklęcia krew nie krzepnie, nie psuje się oraz pozostaje świeża.

WIĘZY KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka krwi (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik splata plugawą moc *Dhar* w kulę krwi, którą ciska w dowolne miejsce znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *uniku*. Nieudany rezultat oznacza, że zostają pokryte strumieniem szybko krzepnącej, przypominającej krew, mazi. Ofiary zaklęcia w każdej rundzie trwania czaru muszą wykonać test **KRZEPY**. Nieudany test oznacza, że nie mogą się poruszyć, a do wszystkich testów *trafienia*, *rozbrajania*, *parowania*, *uników* itp., otrzymują ujemny modyfikator -5%x**MAG** czarnoksiężnika. Udany test **KRZEPY** oznacza, że ofiarom udało się przełamać *więzy krwi* i w tej rundzie mogą działać normalnie.

WYCZUCIE ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: żywa pijawka (+1)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: Sanguimanta rozciąga wokół siebie mroczne witki splecione z mocy *Dhar*, wyczuwając wszystkie żywe istoty znajdujące się w jego *zasięgu oddziaływania*. Po udanym teście **INT** czarnoksiężnik będzie w stanie określić wielkość wykrytych istot. W czasie rundy można przeprowadzić tyle testów **INT** ile wynosi jego **MAGIA**.

PRZEKLEŃSTWO ZMIENNOCIEPLNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka krwi dowolnej zmiennocieplnej istoty (+2)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą oplata dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test *magii* lub podda się działaniu czaru. Istota która nie wykonała udanego testu *magii* staje się zmiennocieplna, a wartość **ZR** takiej istoty równa jest temperaturze otaczającego ją powietrza mierzonej w C°. Jeśli temperatura otoczenia wynosi 0 lub mniej C°, istota na czas trwania zaklęcia zapada w sen. Ofiara może znajdować się pod działaniem tylko jednej *klątwy* na raz.

FONTANNA KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: ząb wilkołaka (+2)
CZAS TRWANIA: do śmierci ofiary lub czasu zatamowania krwotoku, ale nie mniej niż liczba rund równa wartości **MAGII** Sanguimanty.
OPIS: czarnoksiężnik splata moc *Dhar* i kieruje ją w stronę dowolnej żywej istoty, znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na ciele ofiary (lokację należy ustalić losowo według rzutu w tabeli **LOKACJE TRAFIEŃ**) pojawia się głęboka rana, powoduje ona utratę jednego punktu **ŻW** na rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej. Ofiara może znajdować się pod wpływem tylko jednego zaklęcia *fontanna krwi* na raz.

KLĄTWA KRWAWYCH CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: ząb wampira (+3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.
OPIS: w ciało dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika, wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że traci 1x**MAG** punktów **ŻW**, bez względu na **WT** i ewentualne niemagiczne *PZ*. Punkty **ŻW** są dodawane do **ŻW** czarnoksiężnika, nie mogą jednak przekroczyć wartości maksymalnych. Pozostałe punkty są stracone, choć istota, która stała się celem zaklęcia otrzymuje pełną sumę obrażeń. Za każdym razem gdy istocie nie powiedzie się test *magii* należy wylosować lokację trafienia. Ponadto, ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie.

Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

OCZYSZCZENIE KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek węgla drzewnego (+1)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Sanguimanta oczyszcza jeden litr krwi na każdy punkt **MAGII**, z ilości dawek trucizny równej wartości **MAGII**.

WZMOCNIENIE KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: kawałek żelaza (+1)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.
OPIS: Sanguimanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, która przenika jego ciało wzmacniając je. Do końca trwania efektów zaklęcia, czarnoksiężnik na każdej lokacji otrzymuje dodatkowe **MAG**x**MAG** punktów **ŻW**, które w przypadku zranienia zostają odjęte jako pierwsze.

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ROZKŁAD KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka wypełniona krwią zmarłej istoty (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Sanguimanta oplata mocą *Dhar*, dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że moc zaklęcia rozkłada krew ofiary, która traci 10-**WT** punktów **ŻW** (ale nie mniej niż wynosi **MAGIA** czarnoksiężnika, cecha **MAGIA** określa także ilość dotkniętych mocą zaklęcia lokacji).

TRANSFORMACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka z krwią gigantycznego nietoperza (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA,** ale czarnoksiężnik może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje także działać, gdy przemieniony mag otrzyma *trafienie krytyczne*.

OPIS: dzięki mocy zaklęcia Sanguimanta (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w gigantycznego nietoperza. W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwierzę (opis poszczególnych stworów znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Czarnoksiężnik zamieniony w nietoperza nie rzucać czarów.

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

BŁĘKITNA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka krwi arystokraty (+2)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty.

OPIS: czarnoksiężnik czerpie plugawą moc *Dhar*, która otacza Sanguimantę aurą szacunku i strachu, tak jakby był on potężnym arystokratą. W trakcie trwania czaru czarnoksiężnik otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** do testu *zastraszania* lub *dowodzenia*.

WAMPIRZY DOTYK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: garść pijawek (+2)

CZAS TRWANIA: do momentu zranienia czarnoksiężnika.

OPIS: zaklęcie przywołuje mroczną moc *Dhar*, która spowija ręce Sanguimantę i pozwala mu ranić żywe istoty samym dotykiem. Aby trafić w cel czarnoksiężnik testuje **WW**, ignorując standardowy modyfikator *walki bez broni*. Każde trafienie oznacza stratę K4 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty, bez względu na **WT** i noszoną zbroję (chyba że jest ona magiczna). Punkty te są dodawane do **ŻW** czarnoksiężnika, nie mogą jednak przekroczyć wartości maksymalnych. Pozostałe punkty są stracone, choć istota, która stała się celem zaklęcia otrzymuje pełną sumę obrażeń. Ofiary nie mogą wykonać testu *magii*, by uniknąć efektów czaru, choć jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o -1 punkt za każdy magiczny *Punkt Zbroi*. W czasie trwania zaklęcia, Sanguimanta nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie zaklęcie zostanie rozproszone.

SYMULACJA ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka krwi dowolnej żywej istoty (+2)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty.

OPIS: zaklęcie *symulacja życia* używane jest niemal wyłącznie przez wampiry oraz innych nieumarłych magów. Dzięki mocy czaru, Sanguimanta może symulować jeden aspekt życia (na każdy punkt **MAGII**). Czarnoksiężnik może jeść, pić lub oddychać zupełnie jak istota żywa. Sanguimanta może także nadać swemu ciału *zdrową* barwę żywych, zwiększyć ciepłotę ciała, wywołać bicie serca lub zasymulować podobne oznaki życia.

PRZEKLEŃSTWO LIKANTROPII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: fiolka z krwią wybranego stwora (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.

OPIS: Sanguimanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą oplata dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że do końca trwania zaklęcia staje się zwierzołakiem (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**) zmieniającym w zwierzę, którego krew została użyta jako składnik. Jeże czarnoksiężnik w trakcie rzucania zaklęcia nie użył składnika, wybór gatunku zwierzęcia należy do MG. Ofiara może znajdować się pod działaniem tylko jednej *klątwy* na raz.

ZATRUCIE BRONI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: własna krew czarnoksiężnika (zależnie od poświęconej liczby punktów **ŻW** ale nie więcej niż +3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty

OPIS: rzucający zaklęcie Sanguimanta, jako składnika czaru może użyć własnej krwi, którą pokrywa ostrze broni. Czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą zatruwa ostrze dowolnej, dotykanej broni. Wszystkie żywe istoty, które zostały trafione i zranione zatrutym orężem muszą wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, trucizna pokrywająca oręż zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*. Moc zaklęcia nie działa na broń runiczną.

KRWAWY OGIEŃ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: własna krew czarnoksiężnika (zależnie od poświęconej liczby punktów **ŻW** ale nie więcej niż +3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: rzucający zaklęcie Sanguimanta, jako składnika czaru może użyć własnej krwi (nacina wówczas mistyczny wzór na swej dłoni i zaklina własną krew). Czar *krwawy ogień* powołuje do istnienia ognisty pocisk (jeden na każdy punkt **MAGII**), którym Sanguimanta może cisnąć w dowolnego przeciwnika lub przeciwników znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. *Krwawy ogień* jest magicznym pociskiem o **S** 4. Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i *PZ*, ogniste pociski zadają obuchowe rany.

KRWAWA FURIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: fiolka krwi istoty *podatnej na furię* (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Sanguimanta splata moc *Dhar*, którą wysyła w kierunku dowolnej istoty (jednej na każdy punkt **MAGII**) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Moc zaklęcia wpływa na zachowanie ofiary czaru, która musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że istota staje się *podatna na furię* i jeśli nie wykona udanego testu **SW** wpadnie w szał. Zaklęcie nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają *oddziaływaniom psychologicznym*.

KWASOWA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: fiolka krwi trolla (+2)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** Sanguimanty.

OPIS: plugawa moc *Dhar* przenika żyły i przemienia krew czarnoksiężnika. Do końca trwania zaklęcia, Sanguimanta traktowany jest tak, jakby posiadał mutację *zmiana krwi - kwas* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

WEZWANIE KLESZCZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS RZUCANIA: K3 akcje

SKŁADNIK: zwłoki ludzkiego dziecka (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

OPIS: Sanguimanta mocą zaklęcia wzywa rój kleszczy (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Rój kleszczy pojawi się w *zasięgu oddziaływania* maga i będzie spełniał polecenia czarnoksiężnika.

KRWAWY GOLEM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka krwi Sanguimanty (+3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.

OPIS: czarodziej przywołuje moc *Dhar* i splata z niej jednego krwawego golema (na każdy punkt **MAGII**), który pojawia się w odległości do **MAG**x**MAG** metrów od maga. *Krwawy golem* pod każdym względem traktowany jest jak zombie, który znajduje się pod wpływem zaklęcia *wampirzy dotyk* (patrz powyżej), z tą różnicą, że wyssane przez stwora punkty **ŻW** przekazywany są Sanguimancie. *Krwawy golem* zostanie automatycznie rozproszony w chwili, gdy znajdzie się poza *zasięgiem oddziaływania* czarnoksiężnika.

SZALA SPRAWIEDLIWOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: wypełniona do połowy fiolka krwi (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, która łączy go z dowolną żywą istotą (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Moc zaklęcia sprawia, że **ŻYWOTNOŚĆ** wszystkich połączonych więzami *Dhar* stworzeń zostaje zsumowana, a następnie podzielona przez liczbę połączonych istot. Otrzymana w ten sposób wartość wyznacza aktualną, posiadaną przez istoty **ŻYWOTNOŚĆ**. Ofiary mogą obronić się przed działaniem zaklęcia, wykonując udany test *magii*.

UCZTA NIETOPERZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: żywy nietoperz (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarnoksiężnik przywołuje chmarę morderczych, nadnaturalnych nietoperzy, które pojawiają się w *zasięgu oddziaływania* i natychmiast atakują

wskazane postacie. Nietoperze są istotami zrodzonymi z *Dhar*. Mają ostre jak igły zęby i stalowe pazury, a z ich błoniastych skrzydeł spływa krew. Upiorne nietoperze przenikają przez ściany i przeszkody. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez nietoperze i otrzymują tyle trafień z **S** 2 w głowę ile wynosi cecha **MAGIA** Sanguimanty, magiczne ataki nietoperzy przenikają każdy niemagiczny pancerz, ignorując niemagiczne *PZ*. Chwilę później chmara nietoperzy rozprasza się równie szybko, jak się pojawiła.

CIEPŁA/ZIMNA KREW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: dowolna moneta (miedziana +1, srebrna +2, złota +3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika

OPIS: czarnoksiężnik przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą opłata wszystkie żywe istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiary zaklęcia muszą wykonać test *magii* lub do końca trwania zaklęcia, wedle uznania Sanguimanty otrzymają modyfikator ±10%x**MAG** do testów *strachu* i ±5%x**MAG** do testów *grozy*. Jeśli ofiary zaklęcia wykonają udany test *magii*, lub po zadziałaniu czaru oddalą się od czarnoksiężnika na odległość przekraczającą jego *zasięg oddziaływania*, zaklęcie przestaje na nich działać.

KRWIOPIJCZA ZBROJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18

CZAS RZUCANIA: akcja

SKŁADNIK: fiolka krwi wampira (+3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.

OPIS: Sanguimanta przyzywa moc *Dhar*, która spowija jego ciało krwawymi pasmami. Moc zaklęcia, tworzy krwawą zbroję, która zapewnia magowi +2x**MAG** *PZ*. Ponadto istoty żywe, które atakują czarnoksiężnika w walce wręcz muszą wykonać test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że zostają ugryzione i otrzymują obrażenia z **SIŁĄ** Sanguimanty. Stracone punkty są dodawane do **ŻW** Sanguimanty, nie mogą jednak przekroczyć wartości maksymalnych. Pozostałe punkty są stracone, choć istota, która stała się celem zaklęcia otrzymuje pełną sumę obrażeń.

FORMA PLAZMOWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: szczypta prochu z kameleopija (+3)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale Sanguimanta może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: czarnoksiężnik przyobleka się w moc *Dhar* która przenika i zmienia jego ciało w krew. Sanguimanta może przesunąć część lub całość krwi, co pozwala mu przemieszczać się wedle uznania w formie czerwonej kałuży lub zbudowanego z krwi humanoida przez szczeliny, pod drzwiami oraz pokonywać przeszkody terenowe z wodą włącznie (należy zauważyć jednak, że moc zaklęcia nadal nie pozwala wampirom na przekraczanie bariery bieżącej wody) bez ujemnych modyfikatorów do **SZ**. Czarnoksiężnik może normalnie mówić i rzucać zaklęcia oraz atakować podobnie jak ameba (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W *formie plazmowej* Sanguimanta może zostać zraniony wyłącznie za pomocą magii lub *ognia* (oraz światła słonecznego w przypadku wampirów). Ubranie i bezpośredni ekwipunek również ulegają przemianie, lecz inne istoty - nie, włącznie z dotykanymi czy trzymanymi w kieszeniach.

Jeśli czarnoksiężnik rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

MARTWICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: kawałek ciała licza (+3)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

OPIS: moc *Dhar* przenika ciało i krew Sanguimanty, nadając mu twardość zesztywniałego pośmiertnego trupa. W trakcie trwania czaru wartość każdego *trafienia krytycznego*, jakie otrzyma czarnoksiężnik, zmniejsza się o wartość jego **MAGII**. Jeśli wynik jest ujemny, oznacza to, że *trafienie krytyczne* nie miało miejsca.

Jeśli Sanguimanta rzuca zaklęcie na inną istotę, to czar jest traktowany jak zaklęcie dotykowe i ofiara musi wykonać nieudany test *magii* by czar na nią zadziałał.

ZAMROŻENIE KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka krwi białego smoka (+3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą opłata dowolną żywą istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać udany test *magii* lub podda się działaniu czaru. Moc zaklęcia zamraża krew krążącą w żyłach ofiary, która w każdej rundzie trwania czaru musi wykonać udany test **ODP** lub na skutek zimna straci (na każdej lokacji) liczbę punktów **ŻW** równą **MAGII** czarnoksiężnika.

KRWAWE POCAŁUNKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: tuzin zębów gigantycznej pijawki (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** Sanguimanty.

OPIS: czarnoksiężnik przyzywa moc *Dhar*, z której kształtuje rój kleszczy i pijawek (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**), które pojawiają się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą w każdej rundzie trwania zaklęcia wykonywać udany test *uniku*, lub przewrócą się i zostaną zaatakowane przez rój. Obszar objęty działaniem zaklęcia jest terenem o podwojonej trudności (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **RUCH**), który redukuje **SZ** o 75%, ponadto wszystkie znajdujące się na nim istoty nie mogą rzucać czarów, atakować w bezpośredniej walce oraz posługiwać się bronią strzelecką.

KLĄTWA STAROŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: gałązka bluszczu rosnącego na mogile kapłana (+2)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Sanguimanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, którą ciska w dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara w ciągu kilku sekund starzeje się o K10 lat na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika (więcej informacji na temat starzenia się znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **STARZENIE SIĘ**). *Klątwa starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony, ożywieńców, rośliny i przedmioty.

ŚCIANA KRWAWYCH CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23

CZAS RZUCANIA: 3 akcje

SKŁADNIK: ząb wampira (+3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test *splatania magii* w każdej kolejnej rundzie.

OPIS: przyzwana inkantacją moc *Dhar* wynosi z ziemi *ścianę krwawych cierni* (jedną na każdy punkt cechy **MAGIA**), która pojawia się w dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* czarnoksiężnika. *Ściana krwawych cierni* ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość wynosi **MAG**x**MAG** metrów, a wysokość równa jest wzrostowi czarodzieja. Istoty, które chcą przedrzeć się przez *ścianę krwawych cierni* muszą wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**MAG** czarodzieja, ponadto w każdej rundzie muszą wykonać udany test *magii*, lub odniosą obrażenia tak, jakby stały się ofiarami czaru *klątwa krwawych cierni*. *Ściana krwawych cierni* uniemożliwia walkę wręcz, a w przypadku walki strzeleckiej zapewnia *słabą* osłonę.

PARALIŻ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25

CZAS RZUCANIA: akcja podwójna

SKŁADNIK: fiolka trucizny paraliżującej (+3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

OPIS: Sanguimanta przywołuje moc *Dhar* i spowija nią jedną żywą istotę (na każdy punkt **MAGII)** znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania zaklęcia zostaje *sparaliżowana*.

ZAGOTOWANIE KRWI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 28

CZAS RZUCANIA: 2 akcje podwójne

SKŁADNIK: fiolka krwi czerwonego smoka (+3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: czarnoksiężnik przyzywa bluźnierczą moc *Dhar*, którą opłata dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że moc *Dhar* wprowadza krew ofiar w stan wrzenia, poddana mocy zaklęcia istota, natychmiast traci wszystkie punkty **ŻYWOTNOŚCI** i musi wykonać test **ODP**. Niepowodzenie oznacza śmierć w okropnych męczarniach. Ofiary, którym powiódł się test **ODP** wiją się w bólu przez ilość rund równą **MAGII** czarnoksiężnika. Ponadto, ofiara musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza otrzymanie K3, a powodzenie 1 *Punktu Obłędu* na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

POWSTANIE Z PROCHU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30

CZAS RZUCANIA: 4 akcje podwójne

SKŁADNIK: szczypta popiołu z feniksa (+3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** czarnoksiężnika.

OPIS: moc czaru pozwala Sanguimancie zrekonstruować swoje ciało, po tym jak zostanie ono zniszczone. Zaklęcie to działa tylko na czarnoksiężnika, który je rzucił. Trwa przez 1 godzinę na każdy punkt cechy **MAGIA**

Sanguimanty. Jeśli zostanie on w tym czasie zabity - jego ciało rozsypie się w proch by odrodzić się ponownie po liczbie tygodni równej wartości *trafienia krytycznego*, które zniszczyło ciało czarnoksiężnika.

MARIONETKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: akcja
SKŁADNIK: kukiełka przedstawiająca ofiarę zaklecia (+3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** Sanguimanty.
OPIS: czarnoksiężnik oplata pasmami plugawej *Dhar* dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara zaklęcia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że serce ofiary na przemian zwalnia i przyspiesza, a oczy przybierają barwę oczu czarnoksiężnika. Sanguimanta sprawuje nad ofiarą całkowitą kontrolę, dopóki marionetka znajduje się w *zasięgu oddziaływania*, spełnia każdy rozkaz czarnoksiężnika. W trakcie trwania zaklęcia czarnoksiężnik w każdej rundzie musi poświęcić *akcję* na utrzymanie kontroli.

WYRWANIE SERCA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: dłoń seryjnego mordercy (+3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Sanguimanta przyzywa plugawą moc *Dhar*, dosłownie wyrywając serce z piersi dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara czaru, może odeprzeć moc zaklęcia wykonując udany test magii z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -10%x**MAG** czarnoksiężnika. Ofiara czaru, której nie powiódł się test *magii*, może wykorzystać *PP*, aby uniknąć mocy zaklęcia.

Tak potężne skupisko mocy *Dhar* jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5x**MAG** czarnoksiężnika kilometrów.

MAGIA RYTUALNA:



Zamieszczone powyżej listy czarów przedstawiają najbardziej popularne zaklęcia stosowane w Starym Świecie. Mają dość proste *Formuły*, które można wypowiedzieć w stosunkowo krótkim czasie. Istnieje jednak inny, bardziej skomplikowany rodzaj magii - magia rytualna. Wymaga zdecydowanie dłuższego czasu wypowiadania inkantacji, a także wykorzystania egzotycznych i niezwykle rzadkich komponentów magicznych. Rytuały są szczególnie często przeprowadzane przez alchemików oraz nekromantów i czarnoksiężników Chaosu.

Opisy rytuałów zawarte są w tajemnych księgach, niezwykle rzadko spotykanych i w zasadzie bezcennych. Każda taka księga zawiera opis tylko jednego rytuału i stanowi składnik niezbędny do jego prawidłowego przeprowadzenia.

Magia rytualna wymaga odpowiednich zasobów, dobrego planowania i przede wszystkim czasu. Nieodzowny jest też odpowiedni poziom mocy oraz koncentracja czarodzieja. Odprawienie rytuału jest trudne i może okazać się zabójcze dla adepta magii. Czemu zatem podejmują takie próby? Powód jest banalny - pragnienie zdobycia wielkiej mocy. Rytuały zapewniają ogromną potęgę, znacznie większą niż zwykłe zaklęcia. To właśnie dlatego czarnoksiężnicy nieraz wiele lat spędzają na poszukiwaniu rzadkich komponentów, rysowaniu magicznych kręgów i oczekiwaniu na odpowiedni układ gwiazd lub koniunkcję ciał astralnych. Ale to także powoduje, że łowcy czarownic i Inkwizycja Świątyni Sigmara żywią wielką podejrzliwość wobec magii rytualnej - nawet jeśli parają się nią Magistrowie z Kolegiów Magii.

NAZWA RYTUAŁU

JĘZYK TAJEMNY: język, w jakim napisana została księga. Do przeprowadzenia rytuału konieczna jest znajomość tego języka.
MAGIA: wartość **MAGII** czarodzieja musi być równa lub wyższa od podanej tu wartości.
PD: liczba *Punktów Doświadczenia*, które trzeba przeznaczyć na nauczenie się rytuału.
SKŁADNIKI: rytuały zwykle wymagają dziwnych i trudno dostępnych komponentów magicznych. Składniki są jednorazowego użytku, a ich wykorzystanie jest konieczne do poprawnego ukończenia rytuału. Pod tym względem rytuały różnią się od zwykłych zaklęć, w przypadku których składnik nie jest wymagany, a jedynie zwiększa szansę na udane rzucenie czaru.
WARUNKI: rytuał musi zostać odprawiony w szczególnym miejscu lub w odpowiednim czasie. Warunkiem może być pełnia księżyca, przypływ, kometa widoczna na niebie, itp. Te warunki są niezbędne do pomyślnego ukończenia rytuału.
KONSEKWENCJE: magia rytualna jest nieprzewidywalna i zwykle bardzo potężna. W trakcie odprawiania rytuału mogą wystąpić różnego rodzaju efekty uboczne. Niektóre wiążą się z przyzywaniem zbyt ogromnej mocy, inne mogą być efektem zakłóceń w przebiegu odprawianego rytuału. Czasami efekty uboczne pojawiają się po zakończeniu rytuału, nawet w znacznych odstępach czasu.
WYMAGANY POZIOM MOCY: podobnie jak w przypadku zwykłych zaklęć, jest to *Poziom Mocy*, jaki należy osiągnąć, aby rytuał zakończył się sukcesem. Zasady dotyczące *Przekleństwa Tzeentcha* odnoszą się także do magii rytualnej.
CZAS ODPRAWIANIA: jest to odpowiednik czasu rzucania zwykłych zaklęć. Odprawianie rytuału trwa zwykle wiele godzin, a nawet dni. Pomyśle ukończenie rytuału wymaga najwyższego stanu skupienia i koncentracji. Adept nie może zwiększyć szansy na jego powodzenie za pomocą udanego testu *splatania magii*.
CZAS TRWANIA: czas działania efektu pomyślnie odprawionego rytuału.
OPIS: efekt pomyślnie odprawionego rytuału.

RYTUAŁY:

CIAŁO ZE ZŁOTA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 2, 3, 4 (patrz opis)
PD: 200
SKŁADNIKI: ogień rozpalony w wulkanie; narzędzia złotnika pobłogosławione przez kapłana Vereny; sztabki złota o wartości 200, 300 lub 400 *zk* (patrz opis).
WARUNKI: do odprawienia rytuału wymagana jest umiejętność *magia tajemna (Tradycja Metalu)*, a więc jedynie Złoci Czarodzieje mogą nauczyć się i odprawić ten rytuał.
KONSEKWENCJE: jeśli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, otrzymuje 1 *PO*, a ta część ciała którą zamierzał zamienić w złoto, zostaje straszliwie i trwale poparzona i zdeformowana. Poniżej podano dodatkowe konsekwencje związane z wpływem czaru na określone części ciała.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18, 20, 22 (patrz opis)
CZAS ODPRAWIANIA: 12 godzin
CZAS TRWANIA: stały
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał zamienia w złoto wybraną część ciała czarodzieja. W zależności od niej, rytuał można odprawiać na trzy sposoby. Najłatwiejsza wersja (**MAGIA** 2; wymagany *Poziom Mocy* 18; 200 *zk* jako składnik) pozwala na przemianę palca. Efekt jest czysto kosmetyczny, choć pełni rolę wyznacznika statusu wśród alchemików. Trudniejsza wersja (**MAGIA** 3; wymagany *Poziom Mocy* 20; 300 *zk*) pozwala na przemianę dłoni, stopy, ucha lub nosa. Najtrudniejsza wersja (**MAGIA** 4; wymagany *Poziom Mocy* 22; 400 *zk*) zamienia w złoto całą rękę, nogę, głowę, a nawet jeden z narządów wewnętrznych (płuca, serce).

Zmieniona w ten sposób część ciała funkcjonuje normalnie. Kończyny zachowują zręczność i zmysł dotyku, złote uszy nadal wychwytują dźwięki, a złote serce nadal bije. Nie sprawiają wrażenia topornych ani ordynarnie metalowych, jak na przykład płyty pancerza. Wręcz przeciwnie, są wyjątkowo ozdobne i pięknie wykonane. Są również niezwykle cenne. Wielu alchemików poniosło śmierć z rąk oprychów, którzy postanowili wzbogacić się na pozłacanych ciałach czarodziejów. Złote części ciała zwykle warte są około 10% ceny złota użytego jako składnik przy odprawieniu rytuału.

Poniżej przedstawiono specyficzne efekty związane z posiadaniem określonej części ciała ze złota. Wymienione modyfikatory są kumulatywne z efektami zdolności: *bystry wzrok*, *czuły słuch*, *czuły węch*, itp., a także ze sobą, np. w przypadku posiadania pary złotych uszu czarodziej otrzymuje modyfikator +10%.

W nawiasie podano konsekwencje nieudanego odprawiania rytuału przemiany określonej części ciała. W przypadku nieudanego rytuału czarodziej może, o ile przeżyje, ponownie próbować przemienić tę część ciała w złoto. Jeśli kiedykolwiek taki rytuał zostanie odprawiony pomyślnie, automatycznie usuwa to negatywne konsekwencje związane z poprzednimi próbami.

- *Palec:* kosmetyczna zmiana. (Deformacja.)
- *Dłoń:* czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów wymagających zręczności manualnej. (Modyfikator -5% do testów tego rodzaju.)
- *Stopa:* czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów **ODPORNOŚCI** związanych z podróżowaniem na piechotę. (Modyfikator -5%x**MAG** do testów tego rodzaju.)
- *Ucho:* czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów *słuchu*. (Modyfikator -5%x**MAG** do testów tego rodzaju).
- *Nos:* czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów związanych z węchem. (Modyfikator -5%x**MAG** do testów tego rodzaju.)
- *Ręka:* czarodziej otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **KRZEPY** oraz zyskuje 4 *PZ* na tej lokacji. (modyfikator -5%x**MAG** do **KRZEPY**.)
- *Noga:* czarodziej otrzymuje modyfikator +½x**MAG** do **SZYBKOŚCI** oraz zyskuje 4 *PZ* na tej lokacji. (Modyfikator -½ do **SZYBKOŚCI**.)
- *Głowa:* czarodziej korzysta z efektów posiadania złotego nosa i obu uszu, otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów **SW** oraz zyskuje 4 *PZ* na tej lokacji. (Śmierć.)
- *Serce:* czarodziej przestaje odczuwać negatywne efekty silnych emocji. (Śmierć.)

- *Płuca:* czarodziej nie musi oddychać. Może normalnie funkcjonować pod wodą, nie otrzymuje obrażeń od wdychanych oparów i trucizn, a także nie może zarazić się chorobami przenoszonymi drogą powietrzną. (Oddychanie sprawia czarodziejowi wielki ból. Otrzymuje modyfikator -10% do wszystkich testów *cech głównych*.)
- *Korpus:* czarodziej korzysta z efektów posiadania złotych płuc i serca, nie musi jeść, otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **ODPORNOŚCI** oraz zyskuje 4 *PZ* na tej lokacji. Niestety przemiana ciała w złoto powoduje, że Magister *Chamon* staje się bezpłodny. (Śmierć.)

Oprócz wymienionych wyżej zasad, wszystkie części ciała zamienione w złoto są odporne na ból i gorąca, choć nie dotyczy to nieprzeminionego ciała. Czarodziej może wyjąć rozgrzane do białości żelazo swoją dłonią, ale nie chroni to reszty jego nieprzeminionego ciała. MG powinien też wziąć pod uwagę reakcję innych osób na widok tego rodzaju *ozdoby*. Jest to tak wyraźna oznaka inności czarodzieja, że przy każdym spotkaniu stanie się obiektem zainteresowania.

FORSOWNY MARSZ PRZEKLĘTYCH ŻOŁNIERZY

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 2
PD: 200
SKŁADNIKI: buty 100 żołnierzy; moneta żołdu dla każdego żołnierza, który będzie podróżował; skrzydło orła; rozkaz przegrupowania spisany na czystym pergaminie inkaustem wykonanym z krwi dowódcy.
WARUNKI: zwiększenie liczby podróżujących żołnierzy wymaga pomocy dodatkowych czarodziei, który będą odmawiać inwokację przez całą noc.
KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, oddział żołnierzy pojawia się w innym miejscu świata (decyzja MG). Pomyślne odprawienie rytuału wymaga osiągnięcia wymaganego *Poziomu Mocy* także przez wszystkich dodatkowych czarodziejów. Każdy nieudany rzut oznacza, że asystujący czarodziej i część oddziału odłącza się od maszerujących żołnierzy i ląduje w przypadkowym miejscu. Liczba żołnierzy odpadających z marszu równa jest liczbie osób, których nie potrafią przerzucić pozostali czarodzieje. Jeżeli więcej niż jeden asystent nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, każdy z nich pojawi się w innym miejscu, wraz z losowo wybranymi żołnierzami z grupy tych, którzy odpadli z marszu.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 22 (12 dla asystujących magów)
CZAS ODPRAWIANIA: od zachodu do wschodu słońca
CZAS TRWANIA: -
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał pozwala przetransportować oddział żołnierzy. W ciągu jednej nocy czarodziej, jego asystenci oraz oddział żołnierzy pokonają dowolną odległość i pojawią się we wskazanym przez czarodzieja miejscu. Może to być dowolnie wybrane miejsce w Starym Świecie, do którego można dotrzeć na piechotę. Na przykład, oddział nie może w ten sposób pokonać cieśniny morskiej, ale jeśli można ją obejść lądem, wtedy jest to dopuszczalne. Oddział nie może wkroczyć do obleganego zamku lub miasta, gdyż nie sposób przekroczyć zabarykadowanych wróg i wyminąć wojsk oblegających miasto, na piechotę. Ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry.

Liczba żołnierzy, których można przerzucić w ten sposób, wyliczana jest w następujący sposób: wartość **MAGII** czarodzieja należy pomnożyć przez wartość **MAGII** wszystkich asystentów, którzy pomagają w odprawieniu rytuału. Na przykład, arcymag (**MAGIA** 4) i dwóch wędrownych czarodziei (każdy **MAGIA** 2) mogliby przerzucić (4 x 2 x 2 = 16) szesnastu żołnierzy. Jeśli w odprawieniu rytuału wziąłby udział jeszcze jeden arcymag, liczba żołnierzy wzrosłaby do 64. Żołnierze maszerują przez całą noc wśród nadnaturalnej mgły i oparów, przez które niekiedy można dostrzec okoliczny teren. Nad ranem żołnierze są wyczerpani z wysiłku fizycznego oraz psychicznego i do momentu odpoczynku traktowani są tak, jakby cierpieli z powodu *bezsenności* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**).

Czarodzieje uczestniczący w odprawieniu rytuału nie wliczają się do liczebności grupy, podobnie jak wierzchowce oddziału kawalerii. W skład oddziału mogą wchodzić także osoby nie będące formalnie żołnierzami, ale należące do taboru wojskowego (kucharze, rzemieślnicy, adiutanci, gońcy, itd.). Wliczają się oni do liczebności przerzucanej grupy, jednak przynajmniej połowę oddziału muszą stanowić żołnierze. Według legend, w czasach wielkich wojen, dzięki temu rytuałowi transportowano całe armie. Jednak żołnierze nazywają to *przeklętym marszem*, ze strachem wspominając tych, którzy zaginęli bez śladu w trakcie magicznej wędrówki.

KLĄTWA JAŁOWEJ KRWI

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 3
PD: 400
SKŁADNIKI: kropla krwi mężczyzny i kobiety z wybranego rodu, zebrane po ostatnim zachodzie słońca; odłamek Kamienia Przemian wielkości pięści; srebrny puchar o wartości przynajmniej 100 *zk*; zdechłe przy porodzie koźlątko.
WARUNKI: w trakcie odprawiania rytuału żaden z członków wskazanego rodu, włącznie z wymienionymi krewnymi, nie może spodziewać się dziecka.
KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy* lub nie zostaną spełnione warunki, albo zostaną użyte niewłaściwe składniki, klątwą zostanie obłożony ród czarodzieja.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODPRAWIANIA: 8 godzin
CZAS TRWANIA: stały
OPIS: zużywając składnik w trakcie odprawiania rytuału, czarodziej wymienia nazwisko ofiary i jej rodu. Poprawnie odprawiony rytuał powoduje, że wszyscy potomkowie wskazanej osoby, a także jej rodzeństwo, rodzice i krewni do czwartego stopnia pokrewieństwa, stają się bezpłodni. Czarodziej może również zdecydować, że klątwa dotknie tylko męskich lub żeńskich krewnych wskazanej osoby.

LICZOSTWO

JĘZYK TAJEMNY: nekromancki
MAGIA: 4
PD: 500
SKŁADNIKI: święty, magiczny nóż lub sztylet, którym czarnoksiężnik składa ofiarę z szóstki sześcioletnich dzieci oraz sześć złotych kielichów z których mag wypija krew złożonych w ofierze dzieci.
WARUNKI: rytuał musi zostać odprawiony na cmentarzu w czasie pełni Morrslieba, a kulminacja musi nastąpić dokładnie o północy.
KONSEKWENCJE: czarnoksiężnik ginie, jeżeli nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy* lub gdy rytuał zostanie zakłócony.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS ODPRAWIANIA: 6 godzin.
CZAS TRWANIA: stały
OPIS: w czasie odprawiania rytuału dzieci zostają zabite, a ich krew wypita przez czarnoksiężnika. Ceremonia kończy się rytualnym samobójstwem - nekromanta wbija sobie w serce święty, magiczny sztylet lub nóż. Jeśli rytuał został odprawiony prawidłowo, czarodziej zmienia się w licza.

Jednak przemiana następuje powoli, cechy nekromanty zwiększają się o +1 lub +10% na miesiąc. Przy czym w jednym miesiącu może ulec zmianie tylko jedna (określona losowo) cecha: **INT** i **SW** do 89, **CHA** spada do 18, **ŻW** wzrasta do 23 a **A** do 4. **WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR** i **SZ** pozostają bez zmian. Licz zna tylko te czary, których nauczył się przed przemianą, choć wciąż może uczyć się nowych.

Jeżeli bohater - nekromanta - przeżyje nieudany rytuał dzięki utracie *PP*, traci na stałe -1 punkt **MAGII**.

NIEROZERWALNE PĘTA PRZEZNACZENIA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 2
PD: 200
SKŁADNIKI: karta pergaminu ze skóry zdechłego przy porodzie cielaka z dokładnie zacytowanymi słowami przysięgi, spisanymi krwią Diakona Vereny; kropla krwi i śliny krzywoprzysięzcy; fiolka z oddechem osoby skrzywdzonej przez złamanie przysięgi.
WARUNKI: rytuał musi zostać odprawiony w odległości najwyżej kilometra od krzywoprzysięzcy, a w trakcie odprawiania nie może on wypowiedzieć żadnego słowa.
KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, sam musi możliwie najdokładniej wypełnić słowa przysięgi.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODPRAWIANIA: 4 godziny
CZAS TRWANIA: do wypełnienia przysięgi
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał zmusza osobę, która złamała złożoną przysięgę, lub zamierza ją złamać, by dotrzymała co do słowa jej postanowienia. Nie ma znaczenia, czy przysięga została złożona jako żart, bezmyślnie lub w trakcie upojenia alkoholowego. Pomyślnie odprawiony rytuał zmusza krzywoprzysięzcę do wypełnienia złożonej przysięgi za wszelką cenę, nawet jeśli będzie to oznaczało jego śmierć. Może jednak wykorzystać inteligencję lub spryt i poczekać na właściwy moment. Na przykład, jeśli przyrzekł zabić wojownika silniejszego od siebie, nie musi wyzywać go na pojedynek. Zamiast tego może go otruć lub zaatakować z zasadzki. Ostateczną decyzję podejmuje MG, który określa, czy przysięga została wypełniona.

OBLECZENIE W CIAŁO

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 3
PD: 300
SKŁADNIKI: uwięziona dusza demona; rozumna istota, która dobrowolnie poświęci własne życie.
WARUNKI: brak.
KONSEKWENCJE: jeśli czarodziej nie uzyska wymaganego *Poziomu Mocy*, traci przytomność i odzyskuje ją dopiero następnego dnia.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODPRAWIANIA: 2 godziny
CZAS TRWANIA: do czasu zniszczenia ciała ofiarodawcy.
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał przenosi uwięzioną duszę demona do ciała dobrowolnej i świadomej ofiary, która musi poświęcić życie. Jeśli obleczony w ciało ofiary demon zostanie następnie pokonany, jego esencja zostanie nieodwracalnie zniszczona.

Uwięziony demon nie może w żaden sposób przeszkodzić magowi odprawiającemu ten rytuał, a on sam nie jest w stanie skrzywdzić demona, dopóki rytuał nie dobiegnie końca. Jeśli rytuał zostanie przerwany, dusza

pozostanie uwięziona, a ofiara umrze. Udany rytuał oddaje demonowi we władanie materialne ciało ofiary. To ryzykowny krok, gdyż demon jest potężnym przeciwnikiem, który z pewnością postara się zgładzić czarodzieja i uciec. Pokonanie demonicznie opętanej ofiary nie jest zadaniem łatwym, ale gwarantuje pozbycie się demona na zawsze.

Demon przejmuje fizyczne cechy ciała (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **A**, **ŻW** oraz **SZ**), które obejmuje w posiadanie natomiast pozostałe cechy (**INT**, **SW**, **CHA** oraz **MAG**) pozostają niezmienione.

OCZYSZCZENIE ZBEZCZESZCZONEGO NACZYNIA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 3
PD: 300
SKŁADNIKI: artefakt, który ma zostać oczyszczony; osiem srebrnych strzał ułożonych dookoła artefaktu i celujących w niego; wypaczone lustro, które musi zostać rozbite o zachodzie słońca, podczas trwania rytuału.
WARUNKI: rytuał musi rozpocząć się o świcie pierwszego dnia i zakończyć o świcie dnia następnego. Należy przeprowadzić go w takim miejscu, w którym światło słoneczne pada bezpośrednio, czyli pod otwartym niebem i z dala od cieni.
KONSEKWENCJE: jeśli czarodziej nie uzyska wymaganego *Poziomu Mocy*, traci 1 punkt **ŻW** na każdy punkt porażki w teście (zranioną lokację należy ustalić w sposób losowy). Czarodziej nie odnosi obrażeń, jeśli rytuał został przerwany.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODPRAWIANIA: 24 godziny
CZAS TRWANIA: stały.
OPIS: ten rytuał niszczy duszę demona uwięzioną w przedmiocie materialnym. Nie ma wpływu na nie uwięzione demony, mutantów, zwierzoludzi ani kultystów, podobnie jak nie uszkodzi magicznych przedmiotów, bez względu na to, która Tradycja magii je stworzyła, chyba że w przedmiocie takim została zaklęta istota demoniczna.

Podczas rytuału umysł czarodzieja wchodzi w kontakt z uwięzioną istotą. Demon nie może zaszkodzić magowi, lecz jest w stanie dręczyć go strasznymi wizjami lub nieprzyjemnymi odczuciami, co może odbić się na zdrowiu psychicznym czarodzieja odprawiającego rytuał. Musi on co trzy godziny trwania rytuału wykonywać test **SW**. Każdy nieudany test oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*.

Jeśli podczas trwania rytuału czarodziej nabawi się choroby psychicznej, jej zasady zaczną obowiązywać dopiero po zakończeniu rytuału.

Jeśli rytuał zostanie odprawiony prawidłowo, uwięziona istota zostanie zniszczona, gdy padną na nią pierwsze promienie wschodzącego słońca. Przedmiot, w którym była uwięziona istota demoniczna, postarzeje się o kilkaset lat, skoroduje lub rozsypie się w pył.

OFIAROWANIE

JĘZYK TAJEMNY: demoniczny
MAGIA: 3
PD: 200
SKŁADNIKI: krew demona, który ma przejąć ciało, porcja rafinowanego Kamienia Przemian, pióro gryfona oraz ciało i zgoda ofiarodawcy.
WARUNKI: kulminacja rytuału musi nastąpić o północy w czasie pełni Morrslieba.
KONSEKWENCJE: jeśli nie zostanie osiągnięty wymagany *Poziomu Mocy* lub rytuał zostanie zakłócony, czarnoksiężnik musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostaje zaatakowany przez demona, który miał posiąść ciało.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODPRAWIANIA: 1 godzina
CZAS TRWANIA: do czasu zniszczenia ciała ofiarodawcy.
OPIS: w trakcie odprawiania rytuału, czarnoksiężnik spisuje na skórze ofiarodawcy cyrograf. Pakt musi być spisany specjalnym atramentem, wykonanym z krwi demona i rafinowanego Kamienia Przemian. Inkaust nanoszony jest pod skórę ofiarodawcy za pomocą naostrzonego pióra gryfona. Atrament doprowadza ofiarę do śmierci w męczarniach, która powinna nastąpić około północy.

Przed odprawieniem rytuału ofiarodawca musi wyrazić zgodę, jakkolwiek nie ma znaczenia, w jaki sposób i do jakich sztuczek ucieknie się czarnoksiężnik by ją uzyskać. Po pomyślnym odprawieniu rytuału, martwe ciało ofiarodawcy zostaje ożywione i opętane przez demona, którego krew została wykorzystana do sporządzenia atramentu.

Demona, zamieszkującego ciało ofiarodawcy, nie można wykryć za pomocą umiejętności *wiedza o demonach*, chyba że osoba posiadająca tę umiejętność zobaczy cyrograf. Podobnie ciało nie zdradzi oznak ożywienia nawet po udanym teście umiejętności *rozpoznawanie ożywieńców*.

Demon będzie przebywał w ciele ofiarodawcy dopóki nie zostanie ono zniszczone. Innym sposobem jest usunięcie cyrografu, co można uzyskać poprzez zdarcie skóry z ciała.

Demon przejmuje fizyczne cechy ciała (**WW**, **US**, **K**, **ODP**, **ZR**, **A**, **ŻW** oraz **SZ**), które obejmuje w posiadanie natomiast pozostałe cechy (**INT**, **SW**, **CHA** oraz **MAG**) pozostają niezmienione.

OGNISTA ZEMSTA ZBOLAŁEGO SERCA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 2
PD: 200
SKŁADNIKI: rogi szamana zwierzoludzi; wielkie ognisko.
WARUNKI: rytuał musi zostać odprawiony w miejscu, gdzie wydarzył się czyn, który ma zostać pomszczony.
KONSEKWENCJE: jeśli czarodziej uzyska wymagany *Poziom Mocy*, na losowo określonej lokacji traci 5 punktów **ŻW** w wyniku uwolnienia energii eterycznej. W przypadku nieudanego testu *Poziomu Mocy* również traci 5 **ŻW**. Ponadto, po upływie K10 dni musi wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że czarodziej umiera.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODPRAWIANIA: 2 godziny
CZAS TRWANIA: aż do śmierci wskazanej osoby.
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał sprawia, że z ogniska wyłania się płomienisty duch zemsty, który odnajdzie i zabije wskazaną osobę. Jest to *mniejszy demon* (*rozmiar* średni). Przy rzucie na obrażenia zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

OŻYWIENIE CHOWAŃCA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny
MAGIA: 3
PD: 400
SKŁADNIKI: fiolka krwi czarodzieja, wylewana przez maga na *ciało* chowańca. Krew musi zostać utoczona mithrilowym nożem i wylana w ostatniej godzinie trwania rytuału.
WARUNKI: przed odprawieniem rytuału czarodziej musi stworzyć *ciało* chowańca, wykonując udany test *budowy*.
KONSEKWENCJE: nieudany lub zakłócony rytuał kończy się niekontrolowanym uwolnieniem magicznej mocy, która sprawia, że czarodziej zachowuje się tak, jakby był pod wpływem *utraconego dziedzictwa* (patrz **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA** podpunkt **KATASTROFALNA MANIFESTACJA CHAOSU**), zaś *ciało* chowańca rozsypuje się w pył.
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODPRAWIANIA: 4 godziny, a kulminacja musi nastąpić dokładnie o wschodzie słońca.
CZAS TRWANIA: stały, lub do zabicia chowańca.
OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał sprawia, że uformowane przez czarodzieja ciało chowańca ożywa. Chowaniec to istota magiczna, i może być wykrywana odpowiednimi czarami i umiejętnościami. Prowadzący rozgrywkę powinien pamiętać, że godząc się na stworzenie chowańca, daje graczowi potężnego sprzymierzeńca.

PRZYZWANIE DEMONA

Każdy przypadek przyzwania demona wymaga dostosowania formuły rytuału do konkretnej istoty. Oczywiście można stworzyć formułę przyzywania określonego typu demonów (demonicznych bestii lub sług, albo pomniejszych demonów), lecz przywołanie potężniejszej istoty (na przykład któregoś z wielkich demonów) wymaga rytuału powiązanego z konkretną istotą. Mimo iż różnią się szczegółami, rytuały przyzywania są podobne, dlatego można na podstawie zamieszczonej poniżej ramowej formuły zaprojektować rytuał przywołujący określoną istotę. Do ich odprawienia potrzebna jest zdolność *czarnoksięstwo*.

JĘZYK TAJEMNY: demoniczny.
MAGIA: 1 (demoniczna bestia), 2 (demoniczny sługa), 3 (mniejszy demon), 4 (wielki demon)
PD: 100 (demoniczna bestia), 200 (demoniczny sługa), 300 (mniejszy demon), 400 (wielki demon)
SKŁADNIKI: niewielki kawałek ciała (palec, nos, ucho), ofiara ze zwierzęcia, drogie kadzidła i przedmioty warty przynajmniej 50 *zk* (demoniczny sługa lub bestia); znaczący kawałek ciała (ręka, język, oko), ofiara z człowieka, klejnoty lub oręż warte przynajmniej 500 *zk* (mniejszy demon); ofiara z niewinnej istoty, ofiarne kadzidła i przedmioty warte przynajmniej 500 *zk*, prawdziwe imię demona (wielki demon).
WARUNKI: ciało pokryte krwią, śliną lub innych płynem ustrojowym, ołtarz, symbol Chaosu (demoniczny sługa lub bestia); dodatkowy adept magii, ołtarz, rytualny ogień, symbol Chaosu, zrujnowany budynek (mniejszy demon); 12 dodatków adeptów magii, czarny obelisk, cmentarz, świątynia Chaosu (wielki demon).
KONSEKWENCJE: nieudane odprawienie rytuału odsłania przed czarnoksiężnikiem wizję Domeny Chaosu, wystawiając go na działanie Eteru. Czarnoksieżnik otrzymuje K3 *Punkty Obłędu* (demoniczny sługa lub bestia); natomiast nieudane przyzwanie mniejszego demona skutkuje przyznaniem K4 *Punktów Obłędu* i K2 mutacji Chaosu. W przypadku nieudanego przyzwania wielkiego demona, dusza czarnoksiężnika zostaje wyrwana z ciała i pożarta przez demona.
WYMAGANY POZIOM MOCY: K10+2 (demoniczny sługa lub bestia); 2K10+4 (mniejszy demon); 3K10+8 (wielki demon). W przypadku przyzywania większej liczby demonów należy dodać +4 za każdego demona poza pierwszym.
CZAS ODPRAWIANIA: 8 godzin +2 godziny za każdy wymagany punkt cechy **MAGIA**.
CZAS TRWANIA: 6 dni dla demonów Slaanesha, 7 dni dla demonów Nurgla, 8 dni dla demonów Khorna i 9 dni dla demonów Tzeentcha, na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika *lub* do czasu zniszczenia fizycznej formy demona.
OPIS: pomyślne odprawienie rytuału przywołuje z Domeny Chaosu konkretnego demona, który pojawia się w wyznaczonym miejscu w promieniu **MAG**x**MAG** metrów od czarnoksiężnika. Zachowanie demona

można ustalić za pomocą rzutu K8+**MAG** czarnoksiężnika i sprawdzenie wyniku w **TABELI: EFEKT RYTUAŁU PRZYZWANIA**.

Pierwsze rytualne przyzwanie konkretnego demona powoduje trwałą utratę punktu **ŻW**, na losowo wybranej lokacji pojawia się znamię przypominające symbol bóstwa, któremu służy demon. Czarnoksiężnicy mogą częściowo odwlec redukcję **ŻW**, ale nie pojawienie się znamienia, przez zastosowanie *preparatów* (patrz podrozdział **PREPARATY**). Czarnoksiężnik, którego **ŻW** zostanie w ten sposób zredukowana do 0 staje się pomiotem Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

TABELA: EFEKT RYTUAŁU PRZYZWANIA

RZUT K8+MAG	EFEKT RYTUAŁU PRZYZWANIA
2	*Paszcza Chaosu.* Moc rytuału nagle słabnie, rozwierając szczelinę w osnowie świata materialnego. Czarnoksiężnik zostaje wessany w otchłań Domeny Chaosu. Wszystkie żywe istoty, które ujrzały choćby fragment bramy Chaosu, otrzymują K6 *Punktów Obłędu* i muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza przyznanie kolejnych K6 *Punktów Obłędu*. Brama pozostaje otwarta przez K10 rund po czym zamyka się z obrzydliwym mlaśnięciem.
3	*Bluźniercze narodziny.* Powietrze gęstnieje, a odgłos grzmotu zwiastuje pojawienie się demonicznej istoty. Niczym niemowlę, demon płacze, piszczy i krzyczy, odmawiając się poddania woli czarnoksiężnika. Należy wykonać rzut **K10**. Wynik **1**-**3** demon atakuje najbliższą istotę; **4**-**6** atakuje czarnoksiężnika; **7**-**9** demon spełnia rozkazy czarnoksiężnika przez K10 godzin, po czym zwraca się przeciwko magowie; **10** demon wraca do Domeny Chaosu. W dwóch pierwszych przypadkach demon pozostaje w świecie materialnym przez K10 minut.
4	*Zakłócenie.* Rytuał kończy się przyzwaniem słabszego demona. Należy wykonać przeciwstawny test **SW** demona i czarnoksiężnika, którego wynik określi czy demon podporządkuje się woli przyzywającego.
5-7	*Luźne więzy.* Powietrze wiruje i gęstnieje, przyoblekając się w ciało przywoływanego demona. Czarnoksiężnik i demon muszą wykonać przeciwstawny test **SW**, którego wynik określi czy magowi udało się złamać wolę demona.
8-9	*Więzy magii.* Przyzwany demon pojawia się w chmurze czarnego dymu, obłoku bzyczących insektów, jako kolumna z krwi lub wprost z nicości, zwiastowany przez jęk tysiąca udręczonych dusz. Należy wykonać przeciwstawny test **SW** demona i czarnoksiężnika, którego wynik określi czy demon podporządkuje się woli przyzywającego.
10+	*Żelazna kontrola.* Perfekcyjnie odprawiony rytuał sprawia, że przyzwany demon natychmiast pojawia się w wyznaczonym miejscu. Instynktownie wyczuwa moc śmiertelnika, płaszcząc się i zabiegając o łaskę czarnoksiężnika. Mag automatycznie uzyskuje kontrolę nad demonem i utrzymuje ją, dopóki fizyczna forma demona nie zostanie zniszczona, nie odeśle demona do Domeny Chaosu lub nie zakończy się czas trwania rytuału.

RYTUAŁ Z 'KSIĘGI NIEWYSŁOWIONEGO POTĘPIENIA'

JĘZYK TAJEMNY: demoniczny.

MAGIA: 2

PD: 200

SKŁADNIKI: czarka własnej krwi, nóż ofiarny pokryty ludzkimi odchodami, człowiek do złożenia w ofierze. Musi być nagi, a jego ciało należy pokryć bluźnierczymi runami wychwalającymi Tzeentcha.

WARUNKI: przez 8 godzin przed rytuałem magowi nie wolno używać magii, zaś przez tydzień nie może spożywać alkoholu pod żadną postacią ani innych używek.

KONSEKWENCJE: nieudane odprawienie rytuału odsłania przed czarodziejem wizję Domeny Chaosu, a spowodowane tym zachwianie zdrowia psychicznego objawia się przyznaniem K6 *Punktów Obłędu*.

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS ODPRAWIANIA: 1 godzina

CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarodzieja

OPIS: pomyślne odprawienie rytuału wyrywa duszę ofiary, powodując tym samym śmierć fizycznego ciała. Przerażonego swym losem ducha można zmusić, aby przybrał formę kuli z ektoplazmy. Do końca trwania efektów rytuału mag może wykorzystywać kulę ektoplazmy przy rzucaniu jakichkolwiek zaklęć, dodając jedną kostkę do rzutu w celu ustalenia *poziomu mocy* i odrzucając wybrany wynik na jednej z kostek.

STWORZENIE CHOWAŃCA

JĘZYK TAJEMNY: magiczny

MAGIA: 2

PD: 300

SKŁADNIKI: kropla krwi czarodzieja, wypijana przez zwierzę i kropla krwi zwierzęcia, wypijana przez maga. Krew musi zostać utoczona srebrnym nożem i wypita w ostatniej godzinie trwania rytuału.

WARUNKI: przed odprawieniem rytuału czarodziej musi oswoić wybrane zwierzę, wykonując udane testy *opieki nad zwierzętami* i *tresury*.

KONSEKWENCJE: nieudany lub zakłócony rytuał kończy się niekontrolowanym uwolnieniem magicznej mocy, która sprawia, że czarodziej zachowuje się tak, jakby był pod wpływem *martwicy umysłu* (patrz **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA** podpunkt **KATASTROFALNA MANIFESTACJA CHAOSU**), zwierzę zaś ginie.

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15

CZAS ODPRAWIANIA: 8 godzin, a kulminacja musi nastąpić dokładnie o wschodzie słońca.

CZAS TRWANIA: stały, lub do zabicia chowańca.

OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał sprawia, że wybrane zwierzę staje się chowańcem. Zmienia mu się kolor sierści lub piór, pysk staje się bardziej ludzki, czasami potrafi mówić. Tego rodzaju efekty oraz sposób ich wykorzystania są pozostawione uznaniu MG. Trzeba jednak pamiętać, że zmiany tego rodzaju mogą być odbierane, raczej słusznie, za mutację. Chowaniec to istota magiczna, i może być wykrywana odpowiednimi czarami i umiejętnościami. Prowadzący rozgrywkę powinien pamiętać, że godząc się na stworzenie chowańca, daje graczowi potężnego sprzymierzeńca.

TANIEC DO UPADŁEGO

JĘZYK TAJEMNY: magiczny

MAGIA: 4

PD: 400

SKŁADNIKI: lutnia najlepszej jakości o strunach z grzywy jednorożca; 20 litrów krwi utalentowanych tancerzy; para butów do tańca, wykonana przez najlepszego szewca w okolicy.

WARUNKI: do odprawienia rytuału wymagana jest umiejętność *taniec*.

KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, zgodnie z opisem rytuału tańczy aż do śmierci, ale inne osoby nie zaczynają tańczyć wraz z nim.

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24

CZAS ODPRAWIANIA: 4 godziny

CZAS TRWANIA: do śmierci tancerzy

OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał powoduje, że dowolna żywa istota, przetrzymywana nieruchomo przed czarodziejem przez cały czas odprawiania rytuału, zaczyna tańczyć bez przerwy, dopóki nie umrze. Każda istota żywa, która zobaczy jej taniec, oprócz czarodzieja odprawiającego rytuał, musi wykonać test **SW** z uwzględnieniem modyfikatora -5%x**MAG** odprawiającego rytuał czarodzieja. Nieudany test oznacza, że również zaczyna tańczyć. Po godzinie tańca ofiara rytuału musi wykonać test **ODPORNOŚCI**. Test należy wykonywać co godzinę, z uwzględnieniem kumulatywnego, ujemnego modyfikatora -5% za każdą pełną godzinę tańca. Udany test oznacza, że ofiara tańczy przez najbliższą godzinę. Nieudany test oznacza śmierć z wyczerpania lub na skutek upadku podczas tańca. Ofiary tego upiornego tańca zwykle umierają w strasznych męczarniach, ze zmęczenia łamiąc sobie nogi, ale nadal tańcząc, zmuszane przez magię do ignorowania bólu i wyczerpania. Tancerze są świadomi tego, co się z nimi dzieje i mogą próbować wykonywać inne czynności, np. mówić lub walczyć. Wymaga to jednak zgody MG, który ocenia prawdopodobieństwo powodzenia takiej czynności, biorąc pod uwagę ciągły ruch tancerza i jego zmęczenie. Podobno jedynym sposobem przerwania tańca jest modlitwa *uleczenie obłędu* odmawiana przez kapłankę Shallyi. Możliwe, że istnieją także inne metody powstrzymania tańca, ale pozostają one nieznane czarodziejom z Kolegów Magii.

WYSIEW NASION ZARAZY

JĘZYK TAJEMNY: demoniczny

MAGIA: 4

PD: 400

SKŁADNIKI: nietknięte i nienaruszone ciało demona Nurgla; świeca o wadze 20 kg wytopiona z tłuszczu pozyskanego z ciał trzech tuzinów mężczyzn zabitych przez *Zgniliznę Nurgla* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **CHOROBY**); mętna woda zebrana z trzech bagien oddalonych od siebie przynajmniej o tysiąc kilometrów; dłoń obłąkanego medyka.

WARUNKI: czarnoksiężnik zaraził się kiedyś *Zgnilizną Nurgla* i przeżył chorobę.

KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego *Poziomu Mocy*, zaraża się zgnilizną Nurgla. Jednak każdy test **ODPORNOŚCI** automatycznie okazuje się nieudany. Zwykle oznacza to rychłą śmierć czarodzieja.

WYMAGANY POZIOM MOCY: 27

CZAS ODPRAWIANIA: 4 godziny

CZAS TRWANIA: patrz opis

OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał wznieca ognisko zarazy w pobliskiej społeczności rasy rozumnej. Każda istota żywa w promieniu kilometra od miejsca odprawienia rytuału musi natychmiast wykonać test **ODPORNOŚCI**. Nieudany test oznacza, że zaraża się *Zgnilizną Nurgla*. Od tego momentu choroba rozprzestrzenia się w sposób naturalny.

ZWIERZĘCE PRZEOBRAŻENIE WSZECHMOCNEGO TCHARA

JĘZYK TAJEMNY: demoniczny.

MAGIA: 4

PD: 400

SKŁADNIKI: dopiero co ścięta głowa szamana zwierzoludzi; platynowy naparstek wypełniony zmielonym Kamieniem Przemian i dwie ofiary złożone z ludzi. Ofiarami muszą być mężczyzna i kobieta. Nie mogą jeść przez cały tydzień poprzedzający odprawienie rytuału.

WARUNKI: w trakcie odprawiania rytuału czterech innych czarodziejów, o **MAGII** wynoszącej co najmniej 1, musi zgodnie intonować odpowiednie

inkantacje. Wymogiem jest pełnia księżyca, a kulminacja rytuału musi nastąpić dokładnie o północy.

KONSEKWENCJE: jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy lub rytuał zostanie zakłócony, efekt rytuału obejmie odprawiającą go postać i wszystkich pomocników.

WYMAGANY POZIOM MOCY: 22

CZAS ODPRAWIANIA: 4 godziny

CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** czarnoksiężnika.

OPIS: prawidłowo odprawiony rytuał sprawia, że każdy człowiek o **SW** mniejszej od 50, znajdujący się w promieniu 1x**MAG** kilometrów, zmienia się w szkaradnego zwierzoczłeka. Przemienieni zaczynają zabijać, palić i niszczyć wszystko w swym otoczeniu. W trakcie trwania rytuału powstrzymać ich może jedynie śmierć. Każdy, kto przeżyje przemianę i jej konsekwencje, musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza, otrzymanie K3, a nieudany K6 *Punktów Obłędu*.

OPRACOWANIE RYTUAŁU:

Mimo iż nauka magii rytualnej jest trudna i ryzykowna, nie sposób zaprzeczyć wielkiej potędze płynącej z opanowania tej sztuki. Z tego powodu czarodzieje, którzy ponad wszystko pragną większej mocy, szukają nowych sposobów naginania Wiatrów Magii do swej woli. Prędzej czy później, większość próbuje sił w praktykowaniu magii rytualnej. Poniżej zamieszczono zasady wymyślania nowych rytuałów i opracowywania ich *Formuł*.

Stworzenie nowego rytuału wymaga przede wszystkim nakreślenia *Konceptu*, czyli ustalenia efektu i siły oddziaływania rytuału. Następnie czarodziej rozpoczyna proces badawczy, który zwykle przybiera formę studiów nad naturą magii, niebezpiecznych eksperymentów lub żmudnych poszukiwań wiedzy w tajemnych księgach. Po opracowaniu *Formuły* podejmuje ostateczną próbę odprawienia rytuału. Uwieńczone sukcesem przedsięwzięcie oznacza zakończenie procesu opracowywania rytuału, jednocześnie potwierdzając jego wymagania i wpływ na rzeczywistość materialną. Nieudana próba oznacza, że czarodziej, o ile przeżyje, musi uznać się za pokonanego i zmienić niektóre lub wszystkie warunki *Formuły*.

Wymyślanie nowego rytuału jest skomplikowanym procesem, który wymaga nie tylko precyzji, ale także niemal artystycznego zmysłu i wnikliwej znajomości tajników magii. Z tego względu, rola MG w takim przedsięwzięciu jest wyjątkowo istotna. W każdym momencie może uznać, że któryś z etapów procesu wymaga dodatkowych badań, nakazać wykorzystanie innych składników lub nałożyć dodatkowe ograniczenia, a także ma prawo arbitralnie określać wyniki eksperymentów, zamiast opierać się tylko na wyniku rzutu kostkami.

WYMAGANIA

Czarodziej musi spełniać podstawowe wymagania niezbędne do parania się magią (patrz podrozdział **ZGŁĘBIANIE TAJNIKÓW MAGII** powyżej), żeby w ogóle przystąpić do wymyślania nowego rytuału. Musi posiadać także zdolność *czytanie/pisanie*.

WŁAŚCIWOŚCI RYTUAŁÓW

Nawet najmniej doświadczeni uczniowie zdają sobie sprawę, że rytuały to nie są zwyczajne zaklęcia. Opracowując nowy rytuał, zarówno gracz, jak i MG, powinni pamiętać o podstawowych warunkach rytuałów. Ich uwzględnienie przez gracza ułatwi MG kontrolę nad poszczególnymi etapami procesu badawczego, natomiast MG z żelazną konsekwencją powinien ograniczyć wszelkie próby nagięcia lub złamania tych praw.

WIELKA MOC: nawet najsłabszy rytuał znacznie przewyższa możliwości najpotężniejszych zaklęć dowolnej Tradycji.

PRECYZJA: podczas gdy zwykłe zaklęcia mogą ułatwić lub utrudniać pewne działania, a czasem nawet wywoływać efekty przypadkowe, rytuały zawsze mają precyzyjnie określone następstwa. Udane odprawienie rytuału zawsze powoduje ten sam rezultat.

TRWAŁOŚĆ: efekt rytuału jest trwały i wywiera konkretny, przewidywalny wpływ na świat materialny.

ZŁOŻONOŚĆ: odprawienie rytuału jest po stokroć trudniejsze od rzucenia czaru. Wymaga to długiego planowania i drobiazgowych przystosowań, jak również precyzyjnego spełnienia wszystkich warunków, niekiedy bardzo skomplikowanych.

ELEMENTY POWIĄZANE:

Zasady wymyślania rytuałów często odwołują się do koncepcji *elementów powiązanych*. Polega to na tym, że jedna ze składowych części rytuału, składnik, warunek lub konsekwencje jest powiązana tematycznie z efektem rytuału. Na przykład w rytuale *Zwierzęce przeobrażenie wszechmocnego Chara* jednym ze składników jest niedawno ścięta głowa szamana zwierzoludzi. Zaś efektem rytuału jest zamiana ludzi w te potwory. Można więc uznać składnik i efekt rytuały za elementy powiązane. Jednak nie wszystkie składowe rytuału muszą być ze sobą powiązane, choć często jest to wymagane.

Aby element mógł zostać uznany z powiązany z efektem rytuału, jego związek z tym efektem musi być wyraźny i oczywisty (decyzja MG). Na przykład, jednym ze składników *Klątwy jałowej krwi* jest srebrny puchar o wartości przynajmniej 100 *zk*. Nie jest to element powiązany, gdyż trudno w jasny i prosty sposób uzasadnić związek między pucharem, srebrem lub bogactwem a zdolnością do posiadania potomstwa.

WSKAZÓWKI DLA MG:

Nadzorując wymyślanie rytuału, MG powinien pamiętać o jego podstawowej funkcji. W Starym Świecie rytuały to potężna magia, która powinna być stosowana jako istotny, jeśli nie najważniejszy, element przygody, a nie jedynie jako sposób wzmocnienia postaci, niezależnie od tego, czy jest szlachetna, czy zła do szpiku kości. Mając to na uwadze, MG powinien zachęć do tworzenia rytuałów, które będą miały znaczny wpływ na przebieg przygody, jednocześnie stanowczo ograniczając próby tworzenia *Formuł*, których jedynym celem byłoby zwiększenie osobistej potęgi czarodzieja.

Długotrwały proces tworzenia rytuałów może pomóc MG w dopasowaniu go do rozgrywającej się kampanii. W ten sposób można skorygować początkowe błędy w założeniach rytuału, na przykład stwierdzając, że dopracowanie formuły wymaga zmiany warunków lub składników. Ostatecznym rozwiązaniem może być stwierdzenie, że rytuał jest obciążony *Nieznaną konsekwencją*, opisaną w tabeli **WYNIKI BADAŃ**. W ten sposób można zrównoważyć jego efekty i wymagania.

KONCEPT:

Pierwszym etapem pracy nad wymyśleniem rytuału jest opracowanie *Konceptu*. Jaki efekt ma wywrzeć odprawiony rytuał i jakie konsekwencje będzie to miało dla świata materialnego? Spisany cel i metody działania rytuału noszą nazwę *Konceptu*, opisywanego podobnie jak rytuał.

JĘZYK TAJEMNY: zwykle jest to *język tajemny (magiczny)*, choć jeśli czarodziej opanował *język tajemny (demoniczny)* lub *język tajemny (nekromancki)*, może zapisać formułę rytuału w tym języku.

SKŁADNIKI: materialne składniki niezbędne do odprawienia rytuału.

WARUNKI: wymagania dotyczące czasu, miejsca lub sposobu odprawienia rytuału.

KONSEKWENCJE: rezultat zakłócenia lub niewłaściwego odprawienia rytuału.

OPIS: efekt pomyślnie odprawionego rytuału.

Po opisaniu tych warunków, gracz odgrywający czarodzieja powinien przekazać je MG. Następnie każdy z nich na osobności określa pozostałe cechy rytuału, opierając się na przedstawionym *Koncepcie*. Z jednak strony należy wziąć pod uwagę ich zasadność w świecie gry, a z drugiej realną trudność wypełnienia tych warunków. Należy pamiętać, że duża rozbieżność między propozycją gracza i MG może doprowadzić do znacznie wydłużonego procesu badawczego, co obliguje gracza do trzymania się realiów Starego Świata. Z kolei do MG należy dopasowanie rytuału do założeń fabularnych przygody. Jeśli gracz zasugeruje rozwiązanie, które pomoże w osiągnięciu tego celu, może to przyspieszyć tempo procesu badawczego. Pod koniec tego etapu gracz powinien przedstawić MG swoje propozycje wartości następujących cech rytuału:

MAGIA: poziom cechy **MAGIA**, wymagany do odprawienia rytuału. Czarodziej nie może opracować formuły rytuału, który przekracza jego zrozumienie magii, a więc wymaga **MAGII** wyższej od posiadanej przez niego.

PD: liczba *Punktów Doświadczenia*, które należy poświęcić w celu nauczenie się rytuału.

WYMAGANY POZIOM MOCY: *Poziom Mocy*, jaki należy osiągnąć aby rytuał zakończył się sukcesem.

CZAS ODPRAWIANIA: zwykle liczony w godzinach, a nawet w dniach.

Następnie rozpoczyna się właściwa faza procesu badawczego. Czarodziej powinien poświęcić przynajmniej miesiąc na studiowanie magii, zbieranie informacji oraz medytację i ćwiczenie siły woli. Pod koniec tego okresu czarodziej spisuje wstępną wersję *Formuły*, która stanowi opis potencjalnie ukończonego rytuału. *Formuła* zawiera określone i uzgodnione z MG cechy: **JĘZYK TAJEMNY**, **SKŁADNIKI**, **WARUNKI**, **KONSEKWENCJE** i **OPIS**. Aby określić każdą z pozostałych cech (**MAGIA**, **PD**, **WYMAGANY POZIOM MOCY** i **CZAS ODPRAWIANIA**), wybiera się wyższą wartość z dwóch zaproponowanych (przez gracza i MG).

PROCES BADAWCZY:

Proces opracowywania rytuału może składać się z kilku powtarzalnych etapów, z których każdy odzwierciedla próbę znalezienia takiego sposobu manipulacji Wiatrami Magii, aby osiągnąć efekt określony w *Koncepcie*. Wymyślenie odpowiedniego splotu Wiatrów może być bardzo trudne, ale kolejne etapy badań - przy odrobinie szczęścia i talentu - mogą zakończyć się opracowaniem *Formuły* możliwie najbardziej zbliżonej do efektu zamierzonego w *Koncepcie*. Rozpoczynając każdy etap procesu badawczego należy określić czas jego trwania, zgodnie z tabelą **CZAS ETAPU BADAWCZEGO**.

W przypadku wyniki *Problem!*, należy wykonać rzut K100, którego wynik określa procentowo, ile czasu danego etapu upłynie, nim wydarzy się coś niespodziewanego.

Po zakończeniu etapu badawczego należy określić, w jakim stopniu *Formuła* rytuału uległa zmianie na skutek nowych odkryć. Należy wykonać rzut K100 i sprawdzić wynik w tabeli **WYNIKI BADAŃ**. Zależnie od rzutu MG powinien zmodyfikować ostateczną wersję *Formuły*, aby otrzymać w ten sposób aktualną *Formułę* rytuału.

Poniższe modyfikatory stosuje się tylko na pierwszym etapie badań, przy modyfikowaniu wstępnej *Formuły* rytuału.

-20%	Za każdy punkt różnicy między proponować przez gracza cechą **MAGIA**, a wartością tej cechy proponowaną przez MG.
-5%	Za każde 100 *PD* różnicy między proponowaną przez gracza cechą **PD** a wartością proponowaną przez MG.
-3%	Za każdy punkt różnicy między proponowaną przez gracza cechą **WYMAGANY POZIOM MOCY**, a wartością proponowaną przez MG.
-1%	Za każdą godzinę różnicy między proponowaną przez gracza cechą **CZAS ODPRAWIANIA** a wartością proponowaną przez MG.

Poniższe modyfikatory stosuje się na każdym etapie procesu badawczego.

-10%	Jeśli w aktualnej *Formule* konsekwencje rytuału dla czarodzieja są mniej surowe (w ocenie MG) od szkodliwego efektu, jaki ma dotknąć ofiarę rytuału.
+1%x*PW*	Jeśli czarodziej posiada umiejętność *wykrywanie magii*.
+3%x*PW*	Za każdą z posiadanych przez czarodzieja zdolności: *zmysł magii*, *czarnoksięstwo*, *magia czarnoksięska* lub *szczęście*.
+3%	Za każdy składnik lub konsekwencje, które w aktualnej *Formule* są elementami powiązanymi z efektem rytuału.
+5%	Jeśli konsekwencje aktualnej *Formuły* uwzględniają możliwość śmierci czarodzieja.

TABELA: CZAS ETAPU BADAWCZEGO

K100	LICZBA MIESIĘCY
01-50	1
51-70	2
71-80	3
81-90	4
91-00	Problem!

Problem! W przypadku uzyskania takiego wyniku etap badań zajmuje K6 miesięcy, ale w jego trakcie pojawia się jakieś niebezpieczeństwo. Należy wykonać test **INT** z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -20%. Nieudany test oznacza, że czarodzieja spotyka coś przykrego (patrz tabela **PROBLEM!** poniżej).

TABELA: PROBLEM!

K100	EFEKT
01-40	**OBŁĘD:** w trakcie badań czarodziej odkrywa tajemnicę, której wolałby nigdy nie poznać. Otrzymuje 1 *PO*, cała praca idzie na marne, a *Formuła* jest do wyrzucenia. Czarodziej musi zacząć badania od początku.
41-60	**POMNIEJSZA MANIFESTACJA CHAOSU:** należy wykonać rzut K100 i sprawdzić wynik w tabeli **POMNIEJSZA MANIFESTACJA CHAOSU** (patrz podrozdział **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**), jednakże czas trwania manifestacji wyrażony w rundach lub minutach należy zamienić na godziny, natomiast czas trwania wyrażony w godzinach należy zamienić na dni. Czarodziej może jednak zakończyć ten etap badań i sprawdzić poprawność *Formuły*.
61-70	**POWAŻNA MANIFESTACJA CHAOSU:** jak wyżej, tyle że wynik rzutu należy sprawdzić wynik w tabeli **POWAŻNA MANIFESTACJA CHAOSU** (patrz podrozdział **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**).
71-80	**KATASTROFALNA MANIFESTACJA CHAOSU:** jak wyżej, tyle że wynik rzutu należy sprawdzić wynik w tabeli **KATASTROFALNA MANIFESTACJA CHAOSU** (patrz podrozdział **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**).
81-90	**WYBUCH!** Czarodziej traci wszystkie punkty **ŻW** i otrzymuje automatycznie *trafienie krytyczne*. Wartość *trafienia krytycznego* należy ustalić za pomocą rzutu K6, i sprawdzić efekt *trafienia krytycznego* w tabeli **EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ** (patrz podrozdział **TRAFIENIA KRYTYCZNE**). Jeśli czarodziej przeżyje, może zakończyć ten etap badań i sprawdzić poprawność *Formuły*.
91-00	**ŚMIERĆ:** czarodziej ginie okropną śmiercią, tracąc kontrolę na przywoływanymi Wiatrami Magii. Okoliczności i przyczynę zgonu określa MG, zależnie od natury wymyślanego rytuału. Jeśli gracz nie dysponuje *Punktem Przeznaczenia*, czas stworzyć nowego Bohatera.

PRÓBA ODPRAWIENIA RYTUAŁU:

Po zakończeniu każdego etapu procesu badawczego czarodziej podejmuje próbę odprawienia rytuału, zgodnie z aktualnie zapisaną *Formułą*. Musi zebrać składniki oraz spełnić specjalne warunki. Pod żadnym względem nie różni się to od normalnej próby odprawienia rytuału.

Nieudana próba odprawienia kończy się tak samo, jak każdy inny rytuał - wystąpieniem wszelkich zapisanych w *Formule* **KONSEKWENCJI**. Jednak w tym przypadku oznacza to również nieudaną próbę zapisania ostatecznej i względnie bezpiecznej *Formuły* rytuału. W związku z tym czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, aby dopracować tworzony rytuał. Po zakończeniu odprawiania rytuału należy wykonać rzut K100 i sprawdzić wynik rytuału w tabeli **PRÓBA ODPRAWIENIA RYTUAŁU**.

ZAPISANIE FORMUŁY:

Jeśli próba odprawienia rytuału zakończyła się sukcesem, opracowywanie nowego rytuału kończy się pomyślnie, jednak czarodzieja czeka jeszcze żmudny proces zapisania w księdze ostatecznej *Formuły*, jak też wszelkich informacji związanych z procesem badawczym. Zajmuje to około tygodnia. Przeczytanie opisu rytuału w księdze wystarcza do nauczenia się go i odprawienia. Stworzenie własnego rytuału i opracowanie go drogą badań nie wymaga poświęcenia *PD*, normalnie wydawanych na nauczenie się rytuału. Jest to zadość uczynienie za ryzyko i wysiłek włożony w proces badawczy.

TABELA: WYNIKI BADAŃ

K100	WYNIK
01-05	**ŚLEPY ZAUŁEK:** czarodziej natrafia na teoretyczny problem, którego nie jest w stanie rozwiązać. *Formuła* rytuału w obecnej formie okazuje się niemożliwa do zrealizowania. Czarodziej musi rozpocząć proces badawczy od początku.
06-08	**NIEZNANA KONSEKWENCJA:** MG powinien wykonać rzut K100 i sprawdzić wynik w tabeli **KONSEKWENCJE**, uwzględniając go w aktualnej *Formule* rytuału. Czarodziej nie zdaje sobie jednak sprawy z jej istnienia. Jeśli nie wykryje tego na następnych etapach badań, konsekwencja zostaje uwzględniona w ostatecznej *Formule* rytuału i ujawni się dopiero po jego następnym odprawieniu.
09-15	**KONSEKWENCJA POWIĄZANA:** mag odkrywa, że wymagany jest ściślejszy związek między efektem rytuału i konsekwencjami jego nieudanego odprawienia. MG może nakazać powiązanie zapisanej w *Formule* konsekwencji z naturą rytuału, zwiększenie stopnia powiązania istniejącej już konsekwencji lub dodanie nowej, powiązanej zgodnie z wynikiem rzutu w tabeli **KONSEKWENCJE**.
16-22	**DODATKOWA KONSEKWENCJA:** czarodziej odkrywa, że wymyślony przez niego rytuał związany jest z dodatkową konsekwencją. Należy wykonać rzut K100 i zgodnie z wynikiem dodać konsekwencję z tabeli **KONSEKWENCJE**.
23-30	**SKŁADNIK POWIĄZANY:** mag odkrywa, że wymagany jest ściślejszy związek między efektem rytuału i niezbędnymi składnikami. MG może nakazać powiązanie wymienionego w *Formule* składnika z naturą rytuału, zwiększenie stopnia powiązania istniejącego już składniki lub dodanie nowego składnika powiązanego, zgodnie z wynikiem rzutu w tabeli **SKŁADNIKI**.
31-36	**CENNY SKŁADNIK:** w trakcie badań czarodziej odkrywa, że dalszy postęp prac wymaga zastosowania składnika o znacznej wartości. MG może nakazać zmianę zapisanego w *Formule* składnika na cenniejszy lub lepszej jakości, albo dodanie nowego, cennego składnika, zgodnie z wynikiem rzutu w tabeli **SKŁADNIKI**. Zwiększenie wartości składnika może oddawać jego wyższą jakość wykonania, mniejszą dostępność lub podniesioną cenę. Wyjściowa cena to K10x50 *zk*. Następnie MG określa dodatkowe cechy (użycie materiału, twórca i miejsce wykonania, itp.), zależnie od rodzaju rytuału lub właściwości przedmiotu. Jeśli na którymś z następnych etapów badań czarodziej ponownie stwierdzi konieczność zastosowania cennego składnika, może po prostu zwiększyć wartość zapisanego już cennego składnika o dodatkowe K10x50 *zk*.
37-43	**NOWY SKŁADNIK:** czarodziej odkrywa, że opracowany przez niego rytuał wymaga zastosowania dodatkowego (zwykłego) składnika. Należy wykonać rzut K100 i zgodnie z wynikiem dodać nowy składnik z tabeli **SKŁADNIKI**.
44-46	**ASYSTENCI:** badania wskazują, że do pomyślnego odprawienia rytuału potrzebni będą dodatkowi czarodzieje. MG powinien określić ich liczbę oraz dodatkowe wymagania (wartość cechy **MAGIA**, przynależność do określonej Tradycji, posiadanie odpowiednich umiejętności, itp.)
47-48	**ZMIANA JĘZYKA:** niemożliwe jest pomyślne odprawienie rytuału w *języku tajemnym*, zastosowanym do spisania *Formuły*. Należy ją przepisać używając *języka tajemnego (demonicznego)* lub *języka tajemnego (nekromanckiego)*, ewentualnie *języka tajemnego (magicznego)*, jeśli rytuał nie był uprzednio wykorzystany (decyzja MG). Jeśli czarodziej nie zna nowego języka, musi przerwać badania, dopóki nie nauczy się posługiwać wymaganym językiem. Jeśli na którymś z następnych etapów badań ponownie okaże się, że wymagana jest zmiana języka, może to oznaczać powrót do języka oryginalnego i poprawienie zapisu *Formuły*. Proces badawczy bywa trudny i zawiły.
49-50	**DWA WYNIKI:** należy rzucić dwa razy, sprawdzając wynik w tej tabeli i stosując odpowiednie modyfikatory.
51	**TRZY WYNIKI:** należy rzucić trzy razy, sprawdzając wynik w tej tabeli i stosując odpowiednie modyfikatory.
52-55	**LEPSZA ZNAJOMOŚĆ MAGII:** w trakcie badań okazuje się, że pomyślne odprawienie rytuału wymaga głębszego zrozumienia magii. Wymagana wartość **MAGII** wzrasta o +1. Jeśli wymagana **MAGIA** była na poziomie 4, wynik badań jedynie potwierdza oczekiwania maga. Jeśli wymagana **MAGIA** jest wyższa niż wartość cechy czarodzieja, musi on przerwać badania, dopóki nie podniesie cechy do wymaganego poziomu.
56-60	**DŁUŻSZY CZAS ODPRAWIANIA:** czas odprawiania rytuału wydłuża się o dodatkowe K6 godzin.
61-68	**WYŻSZY POZIOM MOCY:** Wymagany *Poziom Mocy* wzrasta o +2.
69-71	**WYMAGANE GŁĘBSZE ZROZUMIENIE MAGII:** suma *PD*, jakie należy poświęcić na naukę rytuału, wzrasta o +100 *PD*.
72-76	**KRÓTSZY CZAS ODPRAWIANIA:** czas odprawiania rytuału zostaje skrócony o K6 godzin, do minimum 1 godziny.
77-81	**WYSTARCZAJĄCE ZROZUMIENIE:** suma *PD*, jakie należy poświęcić na naukę rytuału, zmniejsza się o -100 *PD*. Jeśli w *Formule* zapisane było 100 *PD*, ten efekt jedynie potwierdza oczekiwania czarodzieja.
82-88	**NIŻSZY POZIOM MOCY:** wymagany *Poziom Mocy* obniża się o -1.
89-90	**DOSKONAŁE ZROZUMIENIE MAGII:** w trakcie badań okazuje się, że pomyślne odprawienie rytuału nie wymaga tak głębokiego zrozumienia magii, jakim dysponuje czarodziej. Wymagana wartość cechy **MAGIA** obniża się o -1. Jeśli w *Formule* wymaganą wartością **MAGII** było 1, ten efekt jedynie potwierdza oczekiwania czarodzieja.
91-00	**STARANNIE PRZEPROWADZONE BADANIA:** okazuje się, że zapisana *Formuła* nie wymaga żadnych zmian.

TABELA: SKŁADNIKI

Należy wykonać rzut K100, aby określić typ składnika. W przypadku kilku składników do wyboru, należy w sposób losowy wybrać jeden z nich. MG ustala też dodatkowe właściwości komponentu, zgodnie z tabelą **WŁAŚCIWOŚCI SKŁADNIKÓW**.

K100	WYNIK
01-03	Okruch Kamienia Przemian.
04	Nóż lub sztylet.
05	Rękawica, rękawiczka lub inne okrycie dłoni.
06	Puklerz, tarcza lub inny element ochronny.
07	Strzała, belt, kula lub innego rodzaju pocisk.
08-09	Skóra, futro lub sierść określonego zwierzęcia.
10-12	Konkretny organ określonego zwierzęcia.
13	Butelka lub beczułka wina, piwa, miodu lub innego trunku.
14-15	Karta pergaminu.
16	Kawałek liny, sznura, rzemienia lub żyłki.
17	Dwie kości do gry.
18-19	Soczewka, monokl, binokle, opaska na oko, sztuczne oko, itp.
20	Perfumy, wonności, kadzidło lub inna substancja zapachowa.
21	Gwizdek.
22-23	Księga, zwykle o konkretnym tytule lub tematyce.
24	Instrument muzyczny określonego typu.
25	Waga kupiecka.
26-29	Konkretne narzędzie (dłuto, motyka, kilof, itp.).
30-33	Zestaw narzędzi rzemieślniczych (cieśli, rusznikarza, itp.).
34-35	Diadem, korona, berło lub inny symbol bogactwa i władzy.
36-37	Biżuteria, zwykle noszona przez konkretną osobę.
38-39	Pas, trok, zapinka lub innych przedmiot tego rodzaju.
40	Fragment odzienia spodniego lub bielizny.
41-43	Woda z określonego miejsca lub rejonu.
44-45	Olej.
46-47	Garnek, patelnia lub inny przedmiot z wyposażenia kuchni.
48	Lustro, tafla wody lub inna powierzchnia odbijająca światło.
49	Różdżka wróżbity, talia kart do wróżenia lub innego rodzaju przedmiot związany z przesądami.
50-51	Świeca, kaganek, latarnia lub inne źródło światła.
52	Klucz.
53	Kajdany lub łańcuch.
54	Ciasto, chleb lub inny wypiek, upieczony w określony sposób, w nietypowym miejscu lub przez konkretną osobę.
55	Pieprz, sól, cukier lub inna przyprawa.
56-59	Ametyst, rubin, diament lub inny kamień szlachetny.
60	Ząb, kieł, szczęka lub inny fragment uzębienia, zwykle konkretnej osoby lub stworzenia.
61-63	Część ciała człowieka, elfa, gnoma, krasnoluda lub niziołka.
64-65	Wnętrzności określonego zwierzęcia
66-80	Należy wykonać ponowny rzut i sprawdzić wynik w tej tabeli. Wylosowany składnik musi mieć właściwość określoną przez wykonanie rzutu K100 i sprawdzenie wyniku w tabeli **WŁAŚCIWOŚCI SKŁADNIKA**.
81-90	Należy wykonać dwa rzuty, natomiast MG powinien ustalić, w jaki sposób oba przedmioty będą ze sobą powiązane, tworząc jeden składnik (np. wyniki *wino* i *pergamin* mogą oznaczać, że pergamin musi być zapisany inkaustem zrobionym z określonego gatunku wina.
91-96	Czarodziej sam określa składnik, niekoniecznie z tej tabeli.
97-00	MG określa składnik, niekoniecznie z tej tabeli.

TABELA: KONSEKWENCJE

K100	WYNIK
01-30	**ODWRÓCENIE EFEKTU:** jeśli rytuał miał spowodować określone zagrożenie, jego efekty odczuje czarodziej, zamiast osoby, która była celem rytuału. Jeśli rytuał miał przynieść określone korzyści, jego efekty zostają odwrócone, stwarzając zagrożenie dla celu rytuału.
31-50	**KONSEKWENCJA POWIĄZANA:** jeśli rytuał miał spowodować określone zagrożenia, jego efekty odczuje osoba, miejsce lub przedmiot w jakiś sposób powiązane z czarodziejem, a nie z osobą, która była obiektem czaru. Jeśli rytuał miał przynieść określone korzyści, jego efekty zostają odwrócone, stwarzając zagrożenie dla osoby, miejsca lub przedmiotu powiązanego z czarodziejem.
51-60	**UJAWNIENIE:** próba odprawienia rytuału odkrywa tożsamość czarodzieja, oraz samą próbę odprawienia rytuału, przed potężnymi i niebezpiecznymi osobami lub istotami, które mogą być niezadowolone z efektu rytuału. Zależnie od decyzji MG, mogą to być przełożeni czarodzieja, którym może nie spodobać się jego żądza wiedzy lub władzy, kapłani bóstwa, które mogłoby sprzeciwić się naturze rytuału, ale zainteresowane czarodziejem potężne istoty należące do Chaosu.
61-65	**NERWICA:** czarodziej otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.
66-70	**ZABURZENIA MENTALNE:** mag otrzymuje K6 *PO*.
71-80	**OBŁĘD:** mag popada w szaleństwo, wykazując objawy choroby umysłu. MG powinien wybrać odpowiednią chorobę - zostaje ona na stałe wpisana w *Formułę* i będzie wywoływana przy wszelkich próbach odprawienia rytuału.
81-90	**MANIFESTACJA CHAOSU:** rytuał otwiera przejście do świata materialnego, przez które przedostaje się istota z Domeny Chaosu.
91-00	**ŚMIERĆ:** nieudane odprawienie rytuału kończy się śmiercią maga, a niekiedy także osób znajdujących się w pobliżu.

TABELA: PRÓBA ODPRAWIENIA RYTUAŁU

K100	WYNIK
01-15	**NIEUDANA PRÓBA:** czarodziej popełnił błąd podczas odprawiania rytuału. Ponosi wszelkie **KONSEKWENCJE** zapisane w aktualnej *Formule*. Musi rozpocząć nowy etap badań, aby ustalić, gdzie leży błąd. Z tego powodu czarodziej trzymuje modyfikator -5% do następnego rzutu w tabeli **WYNIKI BADAŃ**.
16-30	**NIEPOWODZENIE:** rytuał nie został odprawiony pomyślnie, a składniki zostały zużyte. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, jednak zdaje sobie sprawę, gdzie popełnił błąd. Z tego powodu otrzymuje modyfikator +10% do następnego rzutu w tabeli **WYNIKI BADAŃ**.
31-60	**BŁĄD W FORMULE:** rytuał nie został odprawiony pomyślnie, ale składniki nie zostały zużyte. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań.
61-80	**CZĘŚCIOWY SUKCES:** składniki zostały zużyte, a rytuał kończy się połowicznym sukcesem. MG może uznać, że uległ częściowej lub całkowitej zmianie efekt opisany w *Formule*. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, jednak zdaje sobie sprawę, że jest bardzo blisko znalezienia rozwiązania. Z tego powodu otrzymuje modyfikator +30% do następnego rzutu w tabeli **WYNIKI BADAŃ**.
81-00	**SUKCES:** czarodziej pomyślnie odprawił rytuał, który wywołuje wszelkie zamierzone efekty. Proces badawczy został zakończony!

TABELA: WŁAŚCIWOŚCI SKŁADNIKA

K100	SKŁADNI MUSI…
01-10	być źle wykonany lub posiadać ukrytą wadę konstrukcji.
11-20	być uszkodzony.
21-30	zostać pobłogosławiony przez kapłana określonego boga, najlepiej takiego, którego strefa wpływów powiązana jest z efektem rytuału.
31-50	być wykonany z odpowiedniego materiału: konkretnego rodzaju drewna, kamienia lub metalu.
51-60	być wykonany w z odrażających lub ohydnych materiałów, odchodów, ludzkiej skóry, itp.
61-70	zostać wykonany przez osobę niezwykłą lub wyróżniającą się w jakiś sposób.
71-80	być użyty razem z wieloma innymi składnikami, wykonanymi dokładnie w ten sam sposób.
81-90	posiadać dwie właściwości. Należy wykonać dwa rzuty i przypisać oba wyniki jednemu składnikowi.
91-00	zostać wymieniony na inny. MG może wybrać dowolny inny składnik lub musi przypisać obecnemu inną właściwość z tej tabeli.

CHOWAŃCE:



Magiczne studia oraz strach przed utratą zdobytej wiedzy sprawia, że magowie są osobnikami cokolwiek paranoidalnymi i stosunkowo niechętnie nawiązują kontakty z innymi ludźmi, postrzegającymi ich pasję z niezrozumieniem i niechęcią. Dochodzi do tego fakt, iż większość czarodziejów ma o sobie dość wysokie mniemanie, co powoduje, że ich towarzystwo dość często staje się męczące. Te fakty, jak i względy praktyczne są przyczyną tworzenia chowańców. Nieznany jest mag, który pierwszy stworzył sobie zwierzęcego kompana, faktem jest jednak, iż obecnie posiadanie magicznego towarzysza nie jest czymś wyjątkowym. Chowaniec to najczęściej zwierzę, które czarodziej - wykorzystując środki magiczne i niemagiczne - oswaja i przeobraża w inteligentnego towarzysza. Chowańce nie zawsze są przyjacielskie, zdarzają się też stworzenia złośliwe i ponure. Miewają różne kształty i rozmiary, lecz prawie wszystkie są niezwykle użyteczne, zapewniając swoim mistrzom dodatkowe zdolności w dziedzinie badań, obrony, a nawet wspomagając przy rzucaniu zaklęć.

Istnieją trzy sposoby pozyskania chowańca. Pierwszy polega na stworzeniu istoty ze sztucznych materiałów, a następnie tchnięcia weń życia za pomocą magicznej energii. Tego rodzaju chowańce powszechnie nazywane homunkulusami, choć tradycyjne, alchemiczne wytłumaczenie tej nazwy - oznaczającej niewielką, humanoidalną istotę - nie opisuje w pełni szerokiej gamy rodzajów magicznych stworzeń, które można stworzyć w ten sposób. Druga metoda zakłada oswojenie żywej istoty i nasycenie jej magią. Takimi chowańcami zostają najczęściej koty, kruki, szczury i węże - typowi towarzysze wiedźm i czarodziejów z ludowych podań. Należy jednak zaznaczyć, że tego rodzaju więź można ukształtować niemal z każdą żywą istotą. Ostatnim, najbardziej ryzykownym sposobem jest przywołanie chowańca z Domeny Chaosu. Choć już sam rytuał przywołania bywa bardzo trudny, o wiele groźniejsze okazuje się utrzymanie stałej kontroli nad demonicznymi chochlikami, a nawet pomniejszymi demonami. Z tego względu decydują się na to niemal wyłącznie czarnoksiężnicy, którzy ponad wszystko pożądają potęgi.

CHOWAŃCE CHAOSU:

Czarnoksiężnik może odprawić rytuał przyzwania demona, aby zdobyć i związać ze sobą demonicznego Chowańca, który podobnie jak w przypadku istot tworzonych lub oswajanych przez czarodziejów, może zapewnić swemu panu niezwykłe możliwości. Mimo ogromnych korzyści, jakie zapewnia posiadanie demonicznego Chowańca, korzystanie z jego usług może być bardzo ryzykowne.

POZYSKIWANIE CHOWAŃCA:

Na początku procesu pozyskiwania magicznego towarzysza mag musi zdecydować, czy zamierza stworzyć chowańca, czy oswoić żywe stworzenie, a może przyzwać demona, który miałby mu służyć jako chowaniec. Magowie niektórych Tradycji mogą wybierać tylko konkretny typ magicznych stworzeń, inni mają większy wybór.

Jeśli czarodziej spełnia warunki wymagane zarówno do oswojenia, jak i stworzenia chowańca, może wybrać dowolną metodę pozyskania magicznego towarzysza, uwzględniając różne możliwości obu typów stworzeń. Należy zauważyć, że nie ma żadnego ograniczenia co do liczby posiadanych chowańców. Większość magów posiada jednego, inni - przede wszystkim Magistrowie *Ghur* - z czasem gromadzą wokół siebie liczne stado. Są też tacy magowie, którzy posiadają istoty zarówno sztucznie stworzone, jak też oswojone chowańce.

Poniżej przedstawiono wymagania dla poszczególnych typów chowańców.

OSWAJANIE:

Czarodziej musi posiadać cechę **MAGIA** przynajmniej na poziomie 2, umiejętności *opieka nad zwierzętami* i *tresura*, a także przynajmniej jedną z poniższych zdolności.

- *magia tajemna* - Tradycja Bestii, Cienia, Niebios, Ognia, Światła *lub* Życia *lub* Tradycja Lodu
- *czarostwo.*

PRZYZWANIE:

Czarnoksiężnik musi posiadać cechę **MAGIA** przynajmniej na poziomie 2, umiejętności *język tajemny (demoniczny)* i *wiedzę o demonach*, a także przynajmniej jedną z poniższych zdolności.

- *magia czarnoksięska* - Tradycja Chaosu, Tradycja Duchów, Nekromancja, Sanguimancja *lub* Spaczmagia
- *czarnoksięstwo.*

TWORZENIE:

Czarodziej musi posiadać cechą **MAGIA** przynajmniej na poziomie 3, umiejętności *chirurgia* i/lub *kamieniarstwo* i/lub *kowalstwo* i/lub *stolarstwo* (zależnie od materiału z którego zbudowany zostanie chowaniec) oraz *splatanie magii* i *język tajemny (magiczny)*, a także przynajmniej jedną z poniższych zdolności:

- *magia tajemna* - Tradycja Cienia, Metalu, Ognia, Śmierci *lub* Światła
- *magia czarnoksięska* - Tradycja Chaosu, Tradycja Duchów, Nekromancja, Sanguimancja *lub* Spaczmagia

OSWAJANIE CHOWAŃCA:

Proces oswajania składa się z trzech etapów. Pierwszy kończy się znalezieniem zwierzęcia odpowiedniego pod względem stanu zdrowia, wieku i przejawianego temperamentu. Następnie czarodziej spędza dużo czasu ze zwierzęciem, stopniowo oswajając je i nasycając magiczną mocą. Wreszcie nadchodzi czas na odprawienie rytuału *Stworzenie chowańca*. Po udanym odprawieniu rytuału mag będzie dysponował magicznym chowańcem.

POSZUKIWANIE:

Czarodziej może pozyskać odpowiednie zwierzę na dwa sposoby. Pierwszy wymaga znalezienia odpowiedniego stworzenia w jego naturalnym środowisku, zwykle zajmuje to K10 tygodni. Drugi sposób jest znacznie droższy, gdyż zakłada kupno odpowiedniego zwierzęcia. To dość kosztowne rozwiązanie, gdy powszechna wieść głosi, że stworzenia nadające się do oswojenia jako chowańce są oferowane wyłącznie w wielkich miastach, gdzie najczęściej przebywają Magistrowie. Jednak jest to tylko sprytny wybieg kupców z Marienburga lub Altdorfu, gdyż zdarza się, że odpowiednie zwierzę można kupić także w innych miastach i osadach, choć sprzedawca może nie zdawać sobie sprawy z wyjątkowości stworzenia. Ceny zwierząt, które *doskonale nadają się na chowańce, szlachetny panie*, kształtują się różnie w zależności od gatunku, ale rzadko są niższe od 500 *zk*. Trzeba też wziąć pod uwagę, że nie każde takie zwierzę będzie odpowiadać potrzebom czarodzieja. Tak czy inaczej, należałoby odegrać scenę kupna odpowiedniego stworzenia. Jeśli gatunek zwierzęcia nie odpowiada czarodziejowi, może on na nowo rozpocząć poszukiwania (kolejne K10 tygodni) lub odwiedzić innego sprzedawcę.

OSWAJANIE ISTOTY:

Po uzyskaniu odpowiedniego zwierzęcia czarodziej musi spędzić K6 tygodni w jego towarzystwie, przyzwyczajając je do swojej osoby. Mag może wykonywać inne czynności - pod warunkiem, że robi to w obecności przyszłego chowańca. Każdego dnia czarodziej może spędzić najwyżej 2 godziny z dala od swojego zwierzęcia.

TESTOWANIE:

Pod koniec procesu oswajania czarodziej musi wykonać testy *opieki nad zwierzętami* i *tresury* (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **UMIEJĘTNOŚCI**). Oba udane testy oznaczają, że oswojenie chowańca zakończyło się sukcesem i czarodziej może przystąpić do odprawienia rytuału *Stworzenie chowańca*. Dowolny nieudany test oznacza, że czarodziej musi ponownie spróbować oswoić chowańca, poświęcając kolejne K6 tygodni i ponownie wykonując testy *opieki nad zwierzętami* i *tresury*. Oswojenie wymaga jednocześnie dwóch udanych testów.

PRZYZWANIE CHOWAŃCA:

Przywołanie z Eteru demonicznego chowańca wymaga znajomości formuły rytuału, który potrafi przyzwać przynajmniej pomniejszego demona. Teoretycznie czarnoksiężnik mógłby przywołać nawet wielkiego demona, który miałby mu służyć jako chowaniec, ale te istoty zwykle potrafią skuteczniej oprzeć się woli śmiertelnika.

Mimo iż nie jest to konieczne, zwykle używa się oktagramu, aby przynajmniej w trakcie negocjowania warunków służby utrzymać pod kontrolą przywołanego demona.

WARUNKI SŁUŻBY:

Po pomyślnym odprawieniu rytuału czarnoksiężnik musi narzucić swoją wolę przyzwanej istocie. W tym celu musi wykonać przeciwstawny test **CHA** przeciwko **SW** demona. W przypadku niepowodzenia czarnoksiężnik może każdego następnego dnia wykonać kolejny test, maksymalnie przez tyle dni ile wynosi wartość jego cechy **MAGIA**. Jeśli nie uda mu się zapanować nad demonem, istota powraca do Domeny Chaosu, chyba że była uwięziona w oktagramie i została uwolniona wskutek jego naruszenia. W takim przypadku demon pozostaje w materialnym świecie, wyzwolony spod mocy rytuału i czarnoksiężnika.

Czarnoksiężnik może obniżyć trudność testu, kusząc demona obietnicą lub podarunkiem. Im bardziej wartościowy dar, tym łatwiej przekonać demona do służby. Jeśli śmiertelnik przedstawi demonowi kuszącą ofertę, wówczas można w ogóle zrezygnować z testu przeciwstawnego i uznać, że demon bez wahania zdecydował się na służbę u czarnoksiężnika. Do najczęściej składanych obietnic należą:

- *Nieśmiertelna dusza*. Jeśli czarnoksiężnik obieca demonowi swoją duszę po zakończeniu przez istotę służby, wówczas trudność testu zmniejsza się o trzy poziomy.
- *Ograniczony czas*. Określenie długości służby w latach zmniejsza trudność o 1 poziom, w miesiącach o 2 poziomy, zaś w dniach o 3 poziomy.
- *Ofiara*. Za każdą złożoną w ofierze świadomą i śmiertelną istotę trudność testu zmniejsza się o 2 poziomy.

MOTYWY DEMONÓW:

Celem istnienia demona jest niszczenie i zadawanie śmierci, więc nawet w służbie śmiertelnika chowaniec zawsze będzie próbował działać na szkodę swego pana. Magiczna więź narzucona przez rytuał lub siła woli czarnoksiężnika sprawiają, iż demon nie może otwarcie przeciwstawić się rozkazowi maga, lecz to nie powstrzymuje demona przed podstępnymi próbami narażenia życia pana, a tym samym skróceniem służby. Sprytni czarnoksiężnicy często już w trakcie negocjowania warunków służby wprowadzają dodatkowe ograniczenia, które mają zmniejszyć ryzyko niebezpiecznych działań demonicznego sługi.

Czarnoksięski chowaniec zawsze powinien być odgrywany przez MG. Może być doskonałym narzędziem w intrygach przeciwko czarnoksiężnikowi, który go przyzwał. Należy jednak pamiętać, aby nie przesadzać z wrogością wobec czarnoksiężnika, gdyż mimo wszystko posiadanie chowańca powinno mieć więcej zalet niż wad. Czarnoksiężnik powinien zawsze być czujny i rozważać motywy, jakimi kieruje się demoniczny sługa, aby nie dać się zaskoczyć przez jego podstępne sztuczki, które powinny stanowić znaczące, choć nie śmiertelne zagrożenie.

NIESTABILNOŚĆ:

Demoniczne chowańce Chaosu, które zgodziły się na służbę lub zostały do niej zmuszone mocą rytuału lub siłą woli czarnoksiężnika ignorują zasadę *podatny na niestabilność*.

TWORZENIE CHOWAŃCA:

Stworzenie magicznego pomocnika to proces podzielony na trzy etapy. Przede wszystkim wymaga zgromadzenia wszelkich wymaganych składników. Następnie czarodziej tworzy z nich istotę, stopniowo nasycając ją magią i nadając jej pozory życia. Wreszcie nadchodzi czas na odprawienie rytuału *Ożywienie chowańca*.

SKŁADNIKI:

Do tworzenia wszystkich chowańców niezbędne jest zgromadzenie różnorodnych składników, niekiedy w znacznych ilościach. Powszechnie stosowane surowce to: glina, błoto, odchody, krew oraz narządy ludzkie i zwierzęce. Ale te materiały stanowią tylko podstawę. Inne składniki mogą być znacznie trudniejsze do zdobycia. W wielkich miastach, takich jak Altdorf, można je kupić na targowisku albo w sklepie, ale na prowincji czarodziej będzie musiał zdobyć to wszystko samodzielnie. Na początku gromadzenia składników należy wykonać dwa rzutu K10. Wynik pierwszego rzutu określa liczbę tygodni, jakie należy poświęcić na zdobycie składników - ich kupno, znalezienie lub połączenie tych dwóch metod. Wynik drugiego rzutu pomnożony x100, wyznaczy łączny koszt komponentów w *zk*. Czarodziej może oczywiście poświęcić więcej czasu na szukanie składników, a nawet stopniowo zbierać je przez kilka lat. Wszystkie dodatkowe właściwości składników - miejsce ich pozyskania, ilość oraz cena - powinny zostać określone przez MG.

FORMOWANIE ISTOTY:

Po zgromadzeniu wszystkich niezbędnych składników czarodziej powinien w skupieniu pracować nad odpowiednim ich dostosowaniem i przetworzeniem, a następnie połączeniem w sztuczną istotę, nasyconą magiczną mocą. Ten proces trwa K10 tygodni, w trakcie których czarodziej powinien poświęcić niemal cały czas na pracę nad chowańcem. Każdego dnia może poświęcić najwyżej godzinę na wykonanie innych czynności.

TESTOWANIE:

Pod koniec okresu formowania chowańca, czarodziej musi wykonać test *budowy*. Udany test oznacza, że proces dobiegł końca i można przystąpić do odprawienia rytuału *Ożywienie chowańca*. Nieudany test *budowy* oznacza, że czarodziej musi ponownie uformować chowańca, a więc cofnąć się do drugiego etapu, poświęcają następne K10 tygodni. Po zakończeniu ponownego formowania istoty, czarodziej musi wykonać kolejny test *budowy* z tymi samymi konsekwencjami.

OSOBOWOŚĆ & TEMPERAMENT CHOWAŃCA:

Po oswojeniu lub stworzeniu chowańca czarodziej musi dowiedzieć się czegoś więcej o jego osobowości oraz określić charakter ich wzajemnych relacji. Ze względu na niezwykłą więź między czarodziejem i jego towarzyszem, trudno ocenić, jak będzie zachowywać się chowaniec po stworzeniu lub oswojeniu. Równie ciężko przewidzieć, w jaki sposób będzie postrzegać osobę czarodzieja. Jest to oczywiste w przypadku tworzonych chowańców, ale nawet w przypadku żywych zwierząt, długotrwały proces oswajania może spowodować znaczne i jednocześnie nieprzewidywalne zmiany w ich osobowości.

Aby określić nową osobowość chowańca, należy wykonać rzut i sprawdzić wynik w tabeli **OSOBOWOŚĆ CHOWAŃCA**. Charakter więzi łączącej go z czarodziejem można natomiast sprawdzić w tabeli **CHARAKTER WIĘZI**. W tym przypadku przed rzutem czarodziej może wykonać test **CHA**. Za każdy *poziom skuteczności*, mag może zmodyfikować o ±10% wynik rzutu w tabeli.

TABELA: CHARAKTER WIĘZI

K100	EFEKT
01-10	**PODZIW:** chowaniec traktuje swego pana z szacunkiem graniczącym z uwielbieniem.
11-30	**PRZYJAŹŃ:** chowanie postrzega swego pana jako przyjaciela, choć niekoniecznie najlepszego.
31-50	**SŁUŻBA:** chowaniec zachowuje się wobec swego pana niczym służący. W zamian za swe usługi oczekuje opieki, wyżywienia i schronienia.
51-60	**OBOJĘTNOŚĆ:** chowaniec zdaje sobie sprawę, że w pewien sposób jest zależny od swego pana i zobowiązany do służby na jego rzecz, ale z sobie tylko znanych powodów, nie jest zbyt przyjazny.
61-70	**NIEUFNOŚĆ:** chowaniec nie jest zadowolony ze swojej więzi z panem i unika go, gdy tylko to możliwe.
71-80	**NIECHĘĆ:** chowaniec otwarcie okazuje niechęć swojemu panu, choć raczej unika zdecydowanego działania na jego szkodę.
81-00	**WYBÓR MG:** MG może wybrać dowolny z powyższych wyników lub wymyślić charakter więzi łączącej czarodzieja z chowańcem.

TABELA: OSOBOWOŚĆ CHOWAŃCA

K100	EFEKT	K100	EFEKT	K100	EFEKT
01-02	Chciwy	33-34	Niespokojny	65-66	Przyjazny
03-04	Ciekawski	35-36	Nieśmiały	67-68	Przymilny
05-06	Cyniczny	37-38	Nietolerancyjny	69-70	Pyszałek
07-08	Dociekliwy	39-40	Nieuprzejmy	71-72	Roztargniony
09-10	Egzaltowany	41-42	Nieznośny	73-74	Ryzykant
11-12	Kapryśny	43-44	Niezrozumiały	75-76	Spostrzegawczy
13-14	Kłótliwy	45-46	Obłąkany	77-78	Tchórzliwy
15-16	Krytyczny	47-48	Odważny	79-80	Uprzejmy
17-18	Melancholijny	49-50	Optymista	81-82	Wierny
19-20	Mściwy	51-52	Paranoik	83-84	Wrażliwy
21-22	Nadpobudliwy	53-54	Ponury	85-86	Wspaniałomyślny
23-24	Naiwny	55-56	Pożądliwy	87-88	Zarozumiały
25-26	Napuszony	57-58	Próżny	89-90	Zazdrosny
27-28	Nerwowy	59-60	Przemądrzały	91-92	Zwariowany
29-30	Niechlujny	61-62	Przewrażliwiony	93-97	Rzuć dwa razy
31-32	Nierozważny	63-64	Przygnębiony	98-00	Wybór MG

ODGRYWANIE CHOWAŃCA:

Magiczny pomocnik czarodzieja to ciekawa do odegrania postać. Z jednej strony to swego rodzaju narzędzie lub posłuszny sługa, z drugiej całkowicie niezależne stworzenie, zdolne do samodzielnego działania. To może rodzić pewne wątpliwości w czasie gry. Kto sprawuje kontrolę nad poczynaniami chowańca? Czy gracz w każdej kwestii decyduje o zachowaniu chowańca, czy też MG kieruje nim tak jak pozostałymi BN-ami? W jaki sposób rozwiązać problem osobowości *kłótliwy* lub *nierozważny*, albo *niechęci* we wzajemnych relacjach czarodzieja i chowańca?

Można założyć, że przez większość czasu poczynaniami chowańca kieruje jego pan (czyli odgrywający czarodzieja gracz), jednak jest to podyktowane ułatwieniem pracy MG. W dowolnym momencie MG może zmienić deklarację gracza, jeśli uzna, że chowaniec powinien zachowywać się w inny sposób. Dotyczy to zarówno zachowania chowańca względem innych istot, jak też jego rozwoju.

Mimo iż MG ma rozstrzygający głos w zakresie potrzeb i zamiarów chowańca, czarodziej pozostaje związany z nim magiczną więzią. Za każdym razem, gdy chowaniec postępuje wbrew woli czarodzieja, może on próbować zmusić pomocnika do wykonania jego polecenia. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwstawnego testu **SW**. Może to wywrzeć negatywny wpływ na

stosunki pomiędzy panem a chowańcem, dlatego zwykle czarodzieje wpierw próbują perswazji, rozkazy traktując jako ostateczność.

WSPÓŁCZYNNIKI CHOWAŃCÓW:

Określenie współczynników chowańca zależy od tego, czy został stworzony, oswojony czy przyzwany. Natomiast jego rozwój, niezależnie od metody pozyskania, jest zgodny z podanym niżej *schematem rozwoju* chowańca. Magiczny pomocnik nigdy samodzielnie nie uzyskuje *Punktów Doświadczenia*. Ich liczba jest zawsze równa połowie wartości *PD* uzyskiwanych przez czarodzieja. Oprócz wykupywania rozwinięć, chowaniec może też wykupić dodatkowe zdolności specjalne. Zwierzęcy chowaniec, oprócz umiejętności które może wykupić ze *schematu rozwoju*, posiada także zdolności typowe dla swojego gatunku (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ - ZWIERZĘTA & POTWORY**).

- CHOWANIEC -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+10	-	+10	+20	-	+50	+50	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czuły słuch; czytanie/pisanie; język tajemny (magiczny); odporność na choroby; odporność na trucizny szósty zmysł; ucieczka; uniki; wykrywanie magii; zmysł magii

Przedmioty: brak

Profesje wyjściowe: brak

STWORZONE:

W przypadku stworzonego chowańca należy określić jego początkowe cechy zgodnie z zamieszczoną poniżej tabelą **POCZĄTKOWE CECHY CHOWAŃCA**. Należy pamiętać, że chowańce to istoty zrodzone z magii, niepodobne do żadnego naturalnego stworzenia. Ich cechy mogą więc nie być związane z wyglądem zewnętrznym. Dzięki magicznej mocy można stworzyć olbrzymią istotę, którą zdoła powalić zwykłe klepnięcie, lub wręcz przeciwnie - maleńkie stworzenie, które potrafi wytrzymać nawet najsilniejsze ciosy.

Stworzony chowaniec otrzymuje jedno darmowe rozwinięcie. Należy pamiętać, że ta profesja nie jest traktowana jako początkowa, a więc chowaniec nie otrzymuje wszystkich umiejętności, lecz musi je wykupić.

TABELA: CHARAKTERYSTYKA STWORZONEGO CHOWAŃCA

CECHA	**WARTOŚĆ**
WALKA WRĘCZ (WW)	**2K10 + 10**
UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE (US)	**K10 + 10**
KRZEPA (K)	**4K10 + 10**
ODPORNOŚĆ (ODP)	**4K10 + 10**
ZRĘCZNOŚĆ (ZR)	**K10 + 10**
INTELIGENCJA (INT)	**3K10 + 5**
SIŁA WOLI (SW)	**3K10 + 5**
CHARYZMA (CHA)	**K10**
ATAKI (A)	**1**
ŻYWOTNOŚĆ (ŻW)	**K3 + 4**
SIŁA (S)	**-** Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
WYTRZYMAŁOŚĆ (WT)	**-** Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
SZYBKOŚĆ (SZ)	**K6 + 1**
MAGIA (MAG)	**0**
PUNKTY OBŁĘDU (PO)	**0**
PUNKTY PRZEZNACZENIA (PP)	**0**

OSWOJONE:

Współczynniki oswojonego chowańca zależą od podstawowych cech zwierzęcia. Pod pomyślnym odprawieniu rytuału chowaniec otrzymuje dwa darmowe rozwinięcia. Zwykle przydzielane są na **INT** i **CHA** (co odzwierciedla wywołany magią wzrost świadomości), ale gracz może wybrać inne możliwości rozwoju.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI CHOWAŃCÓW:

TABELA: ZDOLNOŚĆ SPECJALNA CHOWAŃCA

	K100		
OSWOJONY	**PRZYZWANY**	**STWORZONY**	**ZDOLNOŚĆ**
01-15	01-10	01-10	Głos pana
16-20	11-20	11-20	Głos rozsądku
21-35	21-30	21-30	Magiczne zogniskowanie
36-50	31-40	31-40	Magiczny katalizator
51-55	41-50	41-50	Maskotka
56-65	51-60	51-69	Połączenie telepatyczne
66-80	61-70	70-84	Prawa ręka pana
81-90	71-80	85-90	Zbiornik mocy Eterycznej
91-95	81-90	91-95	Wybór maga
96-00	91-00	96-00	Wybór MG

Chowańce przejawiają różne dodatkowe zdolności, które zwykle są głównym powodem ich pozyskania. Magiczny pomocnik zawsze posiada przynajmniej 1 *zdolność specjalną*, ustaloną za pomocą rzutu w tabeli **ZDOLNOŚĆ SPECJALNA CHOWAŃCA**. Dodatkowe zdolności mogą zostać wykupione w trakcie gry. Każda zdolność kosztuje 300 *PD*, które mogą zostać wydane przez czarodzieja, chowańca lub w dowolnej kombinacji obu.

GŁOS PANA:

Czarodziej potrafi przemawiać za pośrednictwem swego chowańca. Może w ten sposób rozmawiać z każdą osobą, która znajduje się w zasięgu słuchu chowańca, albo wykorzystać go do rzucania czarów (pod warunkiem że chowaniec znajduje się w *zasięgu oddziaływania* czarodzieja). Dzięki tej mocy czarodziej może rzucać czary, nawet jeśli uniemożliwiono mu mówienie (np. został zakneblowany, uciszony zaklęciem, itp.) pod warunkiem, że chowaniec zachowuje swobodę mówienia.

GŁOS ROZSĄDKU:

Obecność chowańca wycisza zaburzenie magii. Jeśli wystąpi ryzyko *Przekleństwa Tzeentcha*, gracz odgrywający czarodzieja może powtórzyć wyniki całego rzutu, aby uniknąć spojrzenia Pana Przemian. Oczywiście, jeśli wynik pierwszego rzutu oznaczał udane rzucenie zaklęcia, czarodziej może zaryzykować i przyjąć efekt *Przekleństwa*. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny. Magiczna moc chowańca jest kumulatywna z efektem *kręgu ochronnego* (patrz podrozdział **KRĘGI OCHRONNE** powyżej).

MAGICZNE ZOGNISKOWANIE:

Czarodziej może wykorzystać magiczną moc chowańca do zwiększenia efektu rzucanego przez siebie zaklęcia, w podobny sposób jak soczewka skupia promienie słońca. Dzięki tej zdolności czarodziej może podwoić dowolny mierzalny efekt rzucanego zaklęcia (zasięg, obszar działania, czas trwania, ale nie zadawane obrażenia). Jednak podczas jego splatania, czarodziej rzuca dodatkową kostką, która nie wlicza się do osiągniętego *Poziomu Mocy*, natomiast jej wynik jest uwzględniany przy określeniu ryzyka *Przekleństwa Tzeentcha*. (patrz **KOSTKI CHAOSU**).

MAGICZNY KATALIZATOR:

Póki chowaniec żyje i pełni swoje funkcje, czarodziej otrzymuje modyfikator +1 do wartości swojej cechy **MAGIA**.

MASKOTKA:

W przedziwny sposób chowaniec wydaje się być obdarzony łaską losu. Każdego dnia otrzymuje 2 *Punkty Szczęścia*, które może wykorzystać on sam lub jego pan.

POŁĄCZENIE TELEPATYCZNE:

Chowańca i jego pana łączy telepatyczna więź, która pozwala im komunikować się ze sobą bez słów na dowolną odległość. Dodatkowo podnosi to ich umiejętność kojarzenia faktów i odporność psychiczną, zapewniając modyfikator +5%x**MAG** czarodzieja do **INT** i **SW** tak długo, dopóki obaj są przytomni i otwarci na siebie nawzajem.

PRAWA RĘKA PANA:

Chowaniec może służyć jako przedłużenie dotyku czarodzieja, jego wzroku lub miejsca pobytu, na potrzeby rzucania *czarów dotykowych*, zaklęć związanych z zasięgiem wzroku oraz czarów, które mają związek z miejscem pobytu czarodzieja.

ZBIORNIK MOCY ETERYCZNEJ:

Chowaniec może wchłonąć efekt zaklęcia wymierzonego w niego lub jego pana, zachowując je do późniejszego użytku. Wchłonięcie mocy czaru wymaga udanego testu **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5%x**MAG** rzucającego zaklęcie czarodzieja. Chowaniec może przechowywać zaklęcie przez K10 dni. W dowolnym momencie w trakcie tego okresu czarodziej lub chowaniec może skierować moc czaru z powrotem do świata materialnego, wyznaczając nowy cel zaklęcia, obszar działania, itd. Chowaniec może przechowywać najwyżej jeden czar.

Ani czarodziej, ani chowaniec nie wiedzą, jak długo magiczny pomocnik może przechowywać czar (jest to określane potajemnie przez MG). Jeśli zaklęcie nie zostanie uwolnione przed upływem tego czaru, magiczna moc spróbuje wydostać się samoistnie. Przechowujący zaklęcie chowaniec zacznie się pocić, drżeć lub trząść, targany Eteryczną mocą. Jeśli czar nie zostanie uwolniony w ciągu kolejnych K10 rund, moc uwolni się samoistnie raniąc zarówno maga jak i chowańca. Każdy z nich otrzymuje obrażenia równe wymaganemu *Poziomowi Mocy* przechowywanego zaklęcia (liczba zranionych lokacji równa jest wartości **MAGII** czarodzieja, który rzucił przechowywane przez chowańca zaklęcie). Jeśli chowaniec lub czarodziej otrzymają *trafienie krytyczne* należy skorzystać z tabeli **EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ** (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **TRAFIENIA KRYTYCZNE**).

CHOWANIEC JAKO ZAGROŻENIA:

Mimo iż chowanie zapewnia czarodziejowi dodatkowe możliwości, może również okazać się śmiertelnym zagrożeniem. Poniżej przedstawiono główne niebezpieczeństwa związane z posiadaniem magicznego pomocnika.

ZNAK MAGII:

Posiadanie chowańca to wyraźny znak, że jego właściciel para się magią. Może to spowodować typowe reakcje przesądnych ludzi, takie jak: strach, unikanie, nieprzyjemne gesty, otwarta wrogość, a nawet donos do łowców czarownic albo próba samosądu na podejrzanym o czarnoksięstwo. Na szczęście prości ludzie rzadko są w stanie rozpoznać w zwierzęciu jego magiczną naturę. Z drugiej strony, może to również powodować sytuacje, gdy rozjuszony prosty lud będzie nękał osobę, która posiada zupełnie nieszkodliwe i niemagiczne zwierzę, mylnie uznając je za chowańca.

ZAINTERESOWANIE CHAOSEM:

Jako stworzenie magiczne, chowańce przyciągają uwagę demonów i innych magicznych istot. Planując przygodę i rozstrzygając o przebiegu zdarzeń, MG powinien pamiętać, że chowaniec może okazać się wygodnym pretekstem do nękania czarodzieja przez sługi Mrocznych Bóstw.

OBSESJA:

Ze względu na niezwykły charakter więzi pomiędzy czarodziejem a chowańcem, możliwa jest sytuacja, gdy ich bliskość przerodzi się w obsesyjne zainteresowanie. Za każdym razem gdy chowaniec wyda *PD*, aby wykupić rozwinięcie lub specjalną zdolność, czarodziej musi wykonać test **CHA** z uwzględnieniem dodatniego modyfikator +5%x**MAG**. Nieudany test oznacza, że zaczyna obsesyjnie interesować się swoim chowańcem - jego poczynaniami, zachowaniem, opiniami i odczuciami. Tego rodzaju zachowanie powinno zostać odegrane, a nastawienie czarodzieja może sprawiać pewne problemy. Wyraźne groźby wobec chowańca lub wykorzystanie go przeciw czarodziejowi działa mu na nerwy, powodując modyfikator -10% do **INT** i **SW** oraz -20% do **CHA** (do czasu, aż nerwowa sytuacja nie zostanie rozładowana).

ŚMIERĆ ALBO ROZSTANIE:

Chowaniec może umrzeć. Tak samo jego pan. Krążą pogłoski, że istnieją zaklęcia - prawdopodobnie magii rytualnej - które potrafią zerwać magiczną więź między czarodziejem a chowańcem. Śmierć jednego z nich lub przerwanie więzi (także wskutek decyzji obu postaci) powoduje stres i przygnębienie, a nawet okazjonalne wybuchy agresji. Efektem jest modyfikator -10% do wszystkich testów wykonywanych przez najbliższy tydzień. Pod koniec tego okresu należy wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -30% (test *Bardzo trudny)*. Udany test powoduje, że postać pogodziła się ze stratą i może normalnie funkcjonować. Nieudany test oznacza kolejny tydzień bolesnych wspomnień i przygnębienia. Pod koniec każdego tygodnia ujemny modyfikator testu zmniejsza się o +10% (1 stopień), aż do maksymalnego dodatniego modyfikator +30% (test *Bardzo łatwy*). Jeśli wszystkie testy okażą się nieudane, przygnębienie przeradza się w trwały stan depresji, co skutkuje permanentnym modyfikatorem -10% do wszystkich testów.

WIĘŹ ETERYCZNA:

Magiczna więź między chowańcem a magiem może zostać wykorzystana przez wrogich adeptów magii. Chowaniec może zostać użyty jako specjalny magiczny komponent zaklęcia wymierzonego w jego pana. Zapewnie to modyfikator +1 do osiągniętego *Poziomu Mocy*. W trakcie rzucania czaru chowaniec odczuwa dotkliwy ból i musi wykonać udany test **SW** z uwzględnieniem modyfikatora -5%x**MAG** wrogiego adepta, aby uniknąć automatycznego trafienia z **SIŁĄ** 1 (do obrażeń należy dodać wartość **MAGII** wrogiego czarodzieja, także od wartości tej cechy zależy *Kość Obrażeń* - patrz **SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA**). Oczywiście zdrowe na umyśle chowańce zrobią wszystko, aby uniknąć pochwycenia przez wrogiego czarodzieja.

Mag nie może wykorzystać własnego chowańca do wspomożenia czaru, który rzuca na siebie samego. Takie ograniczenie nie dotyczy towarzyszy czarodzieja, którzy chcieliby rzucić zaklęcie działające na korzyść maga. Jednak należy zauważyć, że częste wykorzystywanie chowańca w taki sposób może doprowadzić do otwartego sprzeciwu magicznej istoty, ucieczki, a nawet próby zaatakowania w obronie własnego życia.

Pani, czyż nocne niebo nie jest piękne? Aksamitna czerń, usłana srebrnym pyłem błyszczących gwiazd. Błyszczących jak Twe oczy. Wsłuchaj się w śpiew cykad, odetchnij świeżym, chłodnym powietrzem…
Mówisz, iż nie po to tu jesteśmy? Owszem, ale tak piękny widok zawsze nastraja mnie poetycko, pragnę pisać pieśni, mówić o pięknych rzeczach… Ale przecież i tak, największą z poezji jest Twe lico, Pani…
Wybacz mi to krótkie interludium. Chciałaś, bym opowiedział Ci trochę o sobie, o tym, czym się zajmuję. Cóż, choć jestem tylko prostym pieśniarzem, postaram się spełnić Twą prośbę najlepiej jak potrafię. Chciałbym wcześniej tylko jednego całusa. Och, słodszy mi on niż miód! Tak pokrzepiony, z chęcią rozpocznę mą gawędę.
Nie zawsze byłem bardem. Kiedyś studiowałem na uniwersytecie w Altdorfie, jednej z tych nudnych uczelni, które wypuszczają w świat gromady gryzipiórków. Profesorowie nie wychylali tam nosa poza swe zakurzone katedry, nurzając się w stosach ksiąg i spędzając czas na dziwacznych, do niczego nie prowadzących dyskusjach. Co gorsza, nas, młodych, pragnęli uczynić podobnymi do siebie. Zakazywali rozrywek, zadawali mnóstwo przeraźliwie nudnych lektur. Brr… Straszne było to miejsce! Ja jednak od filozoficznych traktatów wolałem łyk wina, od wykładu wesołą biesiadę, miłe dziewczęta i muzykę. Tak, muzykę lubiłem najbardziej - szczególnie, gdy to ja grałem na lutni, a reszta zachwycona słuchała. Jak każdy młody człowiek, próbowałem pisywać poezję (zresztą lekcje literatury były jedynymi z niewielu zajęć, na które regularnie uczęszczałem). Później zacząłem pisywać do nich muzykę, a że podobało się to niewiastom, robiłem tak często i z coraz lepszym skutkiem.
Pędziłem tak sobie beztroskie, wesołe życie do momentu, gdy któregoś pięknego poranka, gdy wraz z pijanymi kompanami wychodziłem do zamtuza, natknąłem się na zmierzającego tam profesora. Pech chciał, iż szanowny bakałarz chadzał w to miejsce w największej tajemnicy - i bardzo byłby nierad, gdyby plotka o tym została rozgłoszona przez jakiegoś żaka. Skutek łatwo było przewidzieć. Już następnego dnia przestałem być studentem. Wyrzucono mnie z uczelni za *niemoralny tryb życia*. Śmiechu warte! Więcej było we mnie wówczas cnót niż w niejednym z tych odrażających staruchów, którzy tytułowali się naszymi nauczycielami. Nie mogłem jednak powrócić do domu, ojciec pewnie by mnie zabił. Jako że zdecydowanie wolałem życie, obrałem karierę włóczęgi.
Oczywiście, do zarabiania pieniędzy zamierzałem wykorzystać swe muzyczno-poetyckie umiejętności. Jednakże kilka ciosów w szczękę prędko nauczyło mnie, iż nie we wszystkich karczmach ludzie są wrażliwi na sztukę. Co gorsza, mą działalnością zainteresowały się różne podejrzane indywidua.
Doszedłem do wniosku, że jeśli nadal działać będę samotnie, to któryś z tych oprychów w końcu zdenerwuje się i wetknie mi nóż między żebra.
Szczęśliwy przypadek chciał, iż właśnie w jednej z bawiących w mieście grup cyrkowców brakowało trubadura, który ubarwiałby muzyką ich występy. Jako że tak właśnie zaczynało wielu bardów, w myśl zasady *żadna praca nie hańbi - choć może nie każda uszlachetnia*, przyłączyłem się do grupy z nadzieją, że dzięki niej utrzymam się jakoś przy życiu do czasu, gdy stanę się na tyle znany, iż będę mógł rozpocząć karierę solową (w międzyczasie moje artystyczne ambicje niezmiernie wzrosły). Życie z cyrkowcami było całkiem miłe. Solidnym, krytym wozem podróżowaliśmy po prowincjach Imperium, dając przedstawienia na jarmarkach, festynach - lub po prostu dlatego, iż koniecznie tego chciano. Kuglarze żonglowali pochodniami, furkotały spódnice tancerek, aktorzy wygłaszali zabawne dykteryjki. To wszystko okraszałem dźwiękami lutni lub, co bardziej podobało się innym cyrkowcom, grą na flecie. Kiedyś jednak się zbuntowałem i bez zapowiedzi zagrałem jedną ze swoich piosenek - przyznam, że była nieprzyzwoita. Cyrkowcy początkowo wyglądali, jakby chcieli rozbić mi instrument na głowie, ale gdy w sakiewkach pojawiło się więcej monet niż zwykle, moje utwory na stałe weszły do repertuaru trupy.
A gdy nasze mieszki wypełniły się już złotem, hulaliśmy jak banda demonów! Och, wiele popłynęło wówczas strug wina i piwa, wiele rozbrzmiewało pijackich piosenek, i wiele pięknych panien… wyglądało jeszcze piękniej niż zwykle.
Wędrując ujrzeliśmy wiele pięknych rzeczy, poznaliśmy mnóstwo opowieści, nowe zwyczaje. Mnie interesowało głównie to, co dotyczyło bardów - jako że ów fach przypadł mi podczas podróży niezwykle do gustu. Bądź co bądź, pozwalał zarobić sporo pieniędzy, a jednocześnie nie stracić duszy artysty (za którego się wówczas uważałem).
W czasie swych wojaży zetknęliśmy się z wieloma minstrelami. Spoglądałem na nich z zazdrością, bowiem nie dość, że byli dla mnie konkurencją (co gorsza, często wówczas lepszą ode mnie), to jeszcze cieszyli się wielkim szacunkiem, raczej niedostępnych dla zwykłego trubadur. Wiedz, Pani, iż nie wszyscy trubadurzy to lekkomyślni śpiewacy. Oprócz nich są jeszcze inni bardowie, wielcy, bliscy wieszczom mędrcy, śpiewający na królewskich dworach pieśni o chwale dawnych bohaterów. Czasem są oni po prostu dawnymi lekkoduchami, którym dopiero starość przydała należytej powagi. Nierzadko jednak (szczególnie wśród ludzi Erinu) bycie bardem to rodzaj kapłaństwa, zajęcie do którego przysposabia się wiele długich lat - bardowie przechodzą obrządki kolejnych wtajemniczeń, zapamiętują setki opowieści pozostawionych przez ojców i dziadów.
To nie wszystko… Ku swemu zdumieniu dowiedziałem się też, że istnieją krainy, w których trubadurzy (a raczej ich odpowiednicy) w ogóle nie zapamiętują pieśni. Uczą się jedynie gotowych formułek, poznają

wydarzenia, które mają opowiedzieć - ale poza tym ich utwory są improwizowane, swe rymy tworzą śpiewając. Jakże wielki musi być ich kunszt!
Zaś wśród ludów północy, dzikich, miłujących wojnę Norsmenów, spotkać można pieśniarzy w niczym nie przypominających znanych nam delikatnych śpiewaków. W tamtych mroźnych krainach każdy mężczyzna jest wojownikiem. Są nimi także poeci, nazywani skaldami - przygrywają oni na ucztach, śpiewając harde, rycerskie pieśni; a w potrzebie zamieniają swe instrumenty na miecze i topory, aby wraz z innymi mężnie stawać w boju. Wiesz, muszę Ci powiedzieć, że zazdroszczę im tego… W naszych stronach minstrel kojarzy się bardziej z łotrem lub włóczęgą i gdyby nie to, iż tylko on może opowiedzieć światu o czynach wojowników, dawno by już chyba się nas pozbyli.
Choć czasem nawet tutaj, wśród wysoko urodzonych, zdarzają się rycerze równie dobrze władający mieczem jak i słowem. Stają w turniejowych szrankach, a potem odpoczywając po walce, na ucztach opiewają wdzięki swych dam i swoje przewagi. Zresztą, nic w tym dziwnego - przecież każdego przyszłego rycerza uczy się składania rymów. Tyle że nie każdy potrafi dobrze opanować tę umiejętność…
Napatrzywszy się tyle, zapragnąłem sam skosztować większej wolności niż ta, jakiej zażywałem jako trubadur. Po występie w jakimś zajeździe, podczas której najłaskawiej patrzono na moją, raczej mało skromną osobę, zdecydowałem się wyruszyć w samotną wędrówkę. Jeździłem od zajazdu do zajazdu, by tam ku uciesze gawiedzi śpiewać swoje coraz lepsze pieśni. Czasem przyłączałem się do kupieckich karawan lub wojennych wypraw, wiedząc, iż dzięki nim znajdę ochronę - i przede wszystkim tematy do kolejnych utworów.
Wojownicy spoglądali na mnie podejrzliwie, czasem rzucali przekleństwa, ale gdy śpiewałem, zawsze spoglądali na mnie z szacunkiem. Wiedzieli bowiem, iż tylko od mojej pieśni zależy, czy ich czyny będą pamiętane przez przyszłe pokolenia, czy ich potomkowie będą ich nazywać bohaterami czy łajdakami…
A potem, po trudach i znojach, zajmowałem miejsce gdzieś w gospodzie i siedzącym przy piwie i kartach ludziom śpiewałem pieśni o czynach, których byłem świadkiem. I tylko czasem nachodziła mnie myśl, jak reagowaliby moi słuchacze, gdyby widzieli tę krew, o której im śpiewałem… My, bardowie, mamy bowiem dar oddziaływania na tłumy, nasza charyzma, zawarta w hymnach i pieśniach, stanowi potężną broń, zdolną rękoma wzburzonych mas obalać złote trony. To także powód, dla którego mimo naszych przywar jesteśmy tak bardzo szanowani. Bo, jak dobrze wiesz, wszystkie drwiny i utyskiwania znikają, gdy tylko rozpoczynamy swe opowieści. Historie pełen uczuć, emocji - po prostu poezję.
Po jakimś czasie jednak znudziła mi się samotność i znów przyłączyłem się do śpiewaczej kompanii. Tym razem nie była to jednak zwykła wędrowna trupa, lecz elitarne bardowskie bractwo, podobne nieco do tych, które zwą gildiami. Nie było w nim jednak takich rygorów (jeśli w ogóle jakieś były), a swym zasięgiem obejmowało niemal całe Imperium, no i członkostwo w nim stanowiło swoistą nobilitację. Bardziej niż ochroną interesów swych członków zajmowało się promowaniem sztuki, literacko-muzycznymi w warsztatami… i intrygowaniem. Bard bowiem to świetny szpieg. Wędruje po kraju, odwiedza wsie, miasta, dwory. Wszędzie może usłyszeć coś ciekawego, coś, za co być może gdzie indziej szczodrze go wynagrodzą.
Dzięki temu prędko wkradłem się w łaski możnego barona, który dostrzegłszy mój kunszt chętnie został mym mecenasem. Zamieszkałem w jego zamku, by pod troskliwą opieką móc spokojnie tworzyć i opiewać czyny mego łaskawego pana… i tak oto znalazłem się na tej uczcie.
Jakież pieśni, jakież poezje zwykłem tworzyć? Och, niezliczone rodzaje! Mogą być to pogodne, biesiadne piosenki, opowiadające o urokach dobrego jadła, wina i pięknych dam - czasem o całkiem nieprzyzwoitych urokach… Często zdarzało mi się pisywać smutne, miłosne pieśni, opiewające tęsknotę, żal rozstania i ból zdrady. Czasem pisywałem coś weselszego, wychwalających urodę poznanych przeze mnie pań. Bardzo im się to podobało! Ze wstydem stwierdzić muszę, iż w większości miłosnych utworów uczucia opisywane są w dość stereotypowy sposób, brak im głębi, odrobiny zadumy. Dama zawsze jest śliczna, a rycerz szlachetny - ale cóż taki już jest zwyczaj…
Zdarza mi się także tworzyć treny, żałobne pieśni chwalące zmarłą, szanowaną osobę. Nie są one osobiste, raczej pisane na zamówienie - co oczywiście nie znaczy, iż są złe. Zresztą sama słyszałaś kilka z nich, gdy młodszy syn naszego pana poległ na wojennej wyprawie…
Z całej poezji najpiękniejsze są jednak eposy, opowiadające o czynach wielkich bohaterów i przełomowych wydarzeniach w naszej historii. Heroizm, miłość, zdrada, śmierć i chwała - oto tematy, w których bard może najlepiej zaprezentować swój artystyczny kunszt, porwać słuchaczy, prowadząc ich do baśniowych, pięknych krain. To dzięki nim młodzi ludzie porzucają swe domy i nudne życie, aby na awanturniczym szlaku zakosztować przygody i odnaleźć sławę równą tej, jaką cieszyli się dawni bohaterowie.
Niektórym to się udaje - choć, niestety, większość nigdy już nie powraca z tej drogi…
Na tym zakończę opowieść o swoim zajęciu. Mam nadzieję, że dowiedziałaś się wszystkiego, czego chciałaś się dowiedzieć o życiu śpiewających poetów. Jeśli nie, pozwól, że będę kontynuował ją w trochę innym miejscu. Wierz mi, poznasz tam jeszcze wiele interesujących rzeczy. A zatem, pozwól, niech ujmę Twą dłoń - czeka na nas alkowa…

BARD:

odróżujący traktami Starego Świata często mogą napotkać wędrownych śpiewaków umilających swoimi pieśniami czas spędzany w przydrożnych zajazdach. Ten, kto widział wielu takich grajków, bez trudu odróżni początkującego śpiewaka bez pensa przy duszy od wprawnego minstrela poszukującego lepszej pracy. Wśród podróżnych z instrumentami muzycznymi można czasem spotkać bardów - artystów przywiązujących ogromną wagę do swej sztuki, artystów potrafiących za pomocą swego instrumentu i głosu czynić rzeczy, o których nie śniło się wyszkolonym agitatorom.

Początek historii bardów ginie w zamierzchłej przeszłości. Za pierwszego barda uważa się Callandehila - elfa, który był nadwornym pieśniarzem jednego z elfich władców. Jak głosi legenda, to on pierwszy zwrócił uwagę na uczucia, które wywołują śpiewane przez niego pieśni. Starannie przygotowana, rymowana historia, oprawiona w piękną i nastrojową muzykę wywoływała u słuchaczy taką reakcję, jakby byli oni naocznymi świadkami opisywanych scen. Zainspirowany swoim odkryciem, rozpoczął badania nad tym zagadnieniem. Poświęcił na to całe swoje życie, pozostawiając w spadku szereg tomów z zapiskami i kilka pierwszych pieśni.

Kontynuatorzy badań Callandehila odkryli dalsze właściwości pieśni i muzyki. Powstały kolejne magiczne utwory. Magowie aktywnie uczestniczyli w pracach, pomagając przy tworzeniu nowych pieśni, jak i wykonując magiczne przedmioty, zwiększające siłę oddziaływania pieśniarzy. Sława bardów powoli docierała w najdalsze zakątki świata.

Pierwsze kontakty elfów z ludźmi przyniosły ze sobą silną wymianę kulturalną (oczywiście elfy miały o wiele więcej do zaoferowania). Od elfów ludzie przejęli podstawy magii, także pierwsi bardowie wśród ludzi zostali wykształceni przez elfich mistrzów. Ludzcy bardowie byli bardzo ściśle związani z Dawną Wiarą (która w tych czasach nie była wcale taka stara). Ich związki z druidami były bardzo silne, muzycy byli częstymi gośćmi w świętych gajach i kamiennych kręgach, gdzie przy akompaniamencie ich muzyki odprawiano prastare obrzędy. Związki te mają wpływ na wizerunek barda w dniu dzisiejszym. Ludzcy bardowie najczęściej są wyznawcami Dawnej Wiary lub Pani z Jeziora, rzadziej Taala & Rhyi.

Kiedy umiera bohater - mówił - bogowie ofiarują mu dar. Ale ten dar jest dwoisty. - Ty! - wykrzyknął, wskazując opasłego mężczyznę w kurcie z wilczej skóry. - Wiesz, co to za dar? Tak, ty świnio w stroju wilka! Rozległ się śmiech, a mężczyzna zaczerwienił się i sięgał już po nóż u pasa. Bard odwrócił się i wskazał na kogoś innego. - A ty? Wiesz, co to za dar? - Mężczyzna pokręcił głową. - A więc ja wam powiem. Kiedy umiera bohater, jego dusza wędruje, wzywana tu i tam przez minstreli i poetów. Gdy o nim opowiadają przed zgromadzeniem… nawet takiej bandzie żebraków jak tutaj… jego duch pojawia się wśród nich. To są czary! To magia, jakiej żaden czarnoksiężnik nie potrafi stworzyć. A dlaczego jest dwoista? Bo bohater stanie pośród was i ujrzy, że wy nie dbacie o jego czyny. Są dla was niczym. Przy tym ogniu stoi Magnus Pobożny, największy z wojowników od czasów Sigmara, najszlachetniejszy z ludzi. Walczył z Chaosem i dążył do czegoś więcej niż chwała. I kogo teraz widzi, rozglądając się dokoła? Wałkoni i nierobów, zbiegów i rozpustników. Tacy jak on zasługują na coś lepszego.
Dieter nerwowo popatrzył w ogień, ale nie ujrzał nic prócz tańczących płomieni. Jednak w sali zapanowała cisza, a bard milczał przez kilka chwil. Potem odezwał się już łagodniejszym tonem.
- Na początku XXIIII wieku - zaczął bard - Stary Świat pogrążył się w chaosie wojny…

ROZPOCZĘCIE KARIERY BARDA:

Profesja barda jest dostępna tylko dla ludzi i elfów. Wszystkie grupy elfów (z wyjątkiem Mrocznych) mają w swych społecznościach tych utalentowanych pieśniarzy. Profesją wejściową dla elfiego bohatera jest kariera minstrela.

Bardami mogą stać się ludzie pochodzący z Imperium lub Albionu. W tych miejscach wciąż pamięta się o Dawnej Wierze i kultywuje tradycje bardów. Czasami bardami zostają Bretonnczycy (utrzymujący bliskie kontakty z Leśnymi Elfami z Loren). Rzadziej można ich spotkać w Księstwach Granicznych. W pozostałych częściach Starego Świata (to znaczy w Kislevie, Estalii czy Tilei) nie można zostać bardem. Ponieważ profesja minstrela jest niedostępna dla ludzi jako profesja początkowa, muszą oni w pierwszej kolejności skompletować całą profesję cyrkowca - trubadura, a następnie znaleźć nauczyciela, który zgodzi się udzielić im pierwszych wskazówek i wprowadzi do bractwa. Oznaką zawodu jest sprzączka w kształcie harfy.

- WĘDROWNY BARD -

Wielu minstrelów znudzonych tworzeniem kolejnych pieśni opiewających wątpliwą urodę żony swego mecenasa postanawia wyruszyć w poszukiwaniu przygód. Wędrowni bardowie często przyłączają się do grup awanturników z którymi przemierzają niebezpieczne bezdroża Starego Świata. W czasie wędrówek bardowie zdobywają doświadczenie i doskonalą swe umiejętności i, co najważniejsze, przeżywają wiele niebezpiecznych przygód, które później stają się podstawą wielu mrożących krew w żyłach pieśni oraz opowieści.
Symbolem Wędrownych Bardów jest srebrna sprzączka w kształcie harfy.

- WĘDROWNY BARD -

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+5	+15	+15	+20	+20

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* błyskotliwość; cichy chód; czytanie/pisanie; etykieta; gawędziarstwo; historia; jeździectwo *lub* pływanie; krasomówstwo; mimika *lub* szyderstwo; muzykalność; pieśni bardów (dowolne dwie pieśni); posłuch u zwierząt; sekretny język (bardów); sekretny język (klasyczny); splatanie magii; sztuka przetrwania; śpiew; taniec; ukrywanie się; urok osobisty; wykrywanie magii; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: K10 złotych koron; instrument muzyczny; księgi i pergaminy ze znanymi pieśniami; przybory do pisania; srebrna sprzączka w kształcie harfy

Profesje wejściowe: minstrel

Profesje wyjściowe: demagog; druid; wędrowny bard

- MISTRZ PIEŚNI -

Wędrowni Bardowie po latach spędzonych na niebezpiecznych traktach Starego Świata powracają do swych Mistrzów, przed którymi zdają relacje ze swych podróży i osiągnięć. Ci z nich, którzy dowiodą swych umiejętności zostają Mistrzami Pieśni i korzystając ze swych przeżyć oraz zgromadzonej wiedzy doskonalą istniejące magiczne pieśni i tworzą nowe utwory, nie zawsze magiczne.

Często jednak, awanturnicza natura Mistrzów Pieśni nie pozwala im dłużej zagrzać miejsca. Wielu z nich wyrusza na poszukiwanie swych następców lub dołącza do swych towarzyszy, by wraz nimi przeżywać nowe ekscytujące przygody.

Symbolem Mistrzów Pieśni jest wykonana ze złota sprzączka w kształcie harfy.

- Mistrz Pieśni -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+10	+10	+20	+20	+25	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* błyskotliwość; cichy chód; czytanie/pisanie; etykieta; gawędziarstwo; historia; jeździectwo *lub* pływanie; krasomówstwo; leczenie ran *lub* łowiectwo; mimika *lub* szyderstwo; muzykalność; pieśni bardów (dowolne cztery pieśni); posłuch u zwierząt; powożenie *lub* wspinaczka; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie roślin; sekretny język (bardów); sekretny język (klasyczny); splatanie magii; sztuka przetrwania; śpiew; taniec; ukrywanie się; urok osobisty; wykrywanie magii; zielarstwo; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne trzy)

Przedmioty: 2K10 złotych koron; instrument muzyczny; księgi i pergaminy ze znanymi pieśniami; przybory do pisania; złota sprzączka w kształcie harfy

Profesje wejściowe: wędrowny bard

Profesje wyjściowe: demagog; druid; władca pieśni

- WŁADCA PIEŚNI -

Nieliczni Mistrzowie Pieśni, którym udało się przeżyć lata wędrówek niebezpiecznymi gościńcami Starego Świata osiągają najwyższy poziom wtajemniczenia i zostają Władcami Pieśni.

Władcy Pieśni są najwyższym autorytetem i ostateczną wyrocznią dla wszystkich bardów, rozstrzygają wszelkie spory oraz nieporozumienia, a także wraz z kapłanami druidzkimi wyznaczają czas zgromadzeń i świąt.

Władcy Pieśni stanowią także prawdziwą skarbnicę wiedzy i historii. Znają i pamiętają niemal wszystkie opowieści i legendy Starego Świata, a także wiele podań spoza granic kontynentu.

- Władca Pieśni -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+15	+15	+25	+25	+30	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* błyskotliwość; cichy chód; czytanie/pisanie; etykieta; gawędziarstwo; historia; jeździectwo *lub* pływanie; krasomówstwo; leczenie ran *lub* łowiectwo; mimika *lub* szyderstwo; muzykalność; pieśni bardów (dowolne sześć pieśni); posłuch u zwierząt; powożenie *lub* wspinaczka; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie roślin; sekretny język (bardów); sekretny język (klasyczny); splatanie magii; sztuka przetrwania; śpiew; taniec; ukrywanie się; urok osobisty; wykrywanie magii; zielarstwo; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne cztery)

Przedmioty: 3K10 złotych koron; instrument muzyczny; księgi i pergaminy ze znanymi pieśniami; mithrilowa sprzączka w kształcie harfy; przybory do pisania

Profesje wejściowe: mistrz pieśni

Profesje wyjściowe: demagog; druid

ŚPIEWANIE PIEŚNI BARDÓW:

Bard, który chce wykonać magiczną pieśń, musi zaczerpnąć moc z Wiatrów Magii i zamknąć ją w wykonywanym przez siebie utworze. W końcowym etapie wykonywania pieśni należy wykonać rzut tyloma kośćmi dziesięciościennymi (*Kośćmi Magii*), ile wynosi wartość cechy **Magia** barda (podobnie jak ma to miejsce w przypadku rzucania czarów przez magów). Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na kostkach. Suma ta nazywana jest *Poziomem Mocy*. Jeżeli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* podanego w opisie pieśni, utwór został wykonany poprawnie. Bard może rzucić mniejszą liczbą **KM**, aby zmniejszyć szansę wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha* (zobacz **Przekleństwo Tzeentcha**). Bard, który w trakcie wykonywania magicznej pieśni nie gra na instrumencie lub gra ale nie śpiewa (grając na flecie lub trąbce), otrzymuje ujemny modyfikator -5 do uzyskanego *Poziomu Mocy*.

SPLATANIE MAGII & MAGICZNE KOMPONENTY:

Bard, podobnie jak czarodzieje, może skorzystać z umiejętności *splatanie magii*, by zwiększyć szanse udanego wykonania pieśni. Pieśniarz wykonuje test *splatania magii*, by zogniskować energię zawartą w Wiatrach Magii, a czynność ta wymaga poświęcenia dodatkowej *akcji*. Udany test oznacza, że zabieg udał się i bard może dodać wartość cechy **Magia** do uzyskanego *Poziomu Mocy* śpiewanej pieśni.

W odróżnieniu od magów, bardowie nie korzystają ze specjalnych komponentów, pomagających zogniskować moc wiatrów, mogą natomiast wykorzystać dodatkowe umiejętności.

Aby bardziej zainteresować swoich słuchaczy i zwiększyć siłę swojego wpływu, bard może używać dodatkowych umiejętności. Są to: *aktorstwo*, *błyskotliwość*, *mimika* i *szyderstwo*. Jeżeli bard zadeklaruje użycie jednej lub więcej z tych umiejętności, za każdą z nich otrzymuje modyfikator +1x*PW* do testu wymaganego *Poziomu Mocy* wykonywanego w celu sprawdzenia, czy pieść wywiera jakiś wpływ na słuchaczy. Mistrz Gry powinien czuwać nad tym czy gracz nie przesadza - wykorzystanie *szyderstwa* pod adresem osoby, dla której bard pragnie uzyskać przychylność tłumu, na pewno nie da dobrego efektu.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Magia jest wyjątkowo niebezpieczna i kapryśna. Bez względu na wymagany *Poziom Mocy* pieśni lub efekty Wiatrów Magii (zobacz paragraf **Zmienne Wiatry Magii**) jeśli na kościach użytych do ustalenia *Poziomu Mocy* wypadną jedynki, zaśpiewanie pieśni automatycznie kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test **Siły Woli**. Nieudany test, podobnie jak w przypadku magów, oznacza, że bard stracił kontrolę nad zgromadzoną mocą i otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.

MOTYWY MUZYCZNE:

Oprócz śpiewu i muzyki bardowie mogą modyfikować siłę oddziaływania na słuchaczy przez wplatanie w utwór odpowiednio skomponowanych motywów muzycznych. Motywy muzyczne, podobnie jak pieśni, są zapisywane za pomocą nutowoliterowego zapisu tworzącego *sekretny język (bardów)*. Czas grania danego motywu, zależy od czasu wykonywania *pieśni*. Zazwyczaj jest określony jako +1, co oznacza jedną dodatkową jednostkę; natomiast zapis 1/1 oznacza jedną dodatkową jednostkę na każdą jednostkę grania utworu. Możliwe jest wykorzystanie więcej niż jednego motywu w jednej pieśni, lecz nie więcej niż dwóch.

ILUZYJNY OBRAZ

Czas grania: 1/1

Opis: poświęcając jedną dodatkową jednostkę na każdą jednostkę potrzebną do wyśpiewania pieśni, bard może wpleść w melodię dodatkowy motyw, który spowoduje, że w pobliżu śpiewającego pojawi się iluzyjny obraz. Będzie on przedstawiał sceny, o których bard mówi w swojej pieśni, będzie jej swoistą ilustracją. Zabieg ten zawsze robi duże wrażenie na słuchaczach - przedłuża to *czas trwania* pieśni dwukrotnie.

PRELUDIUM

Czas grania: +1

Opis: ten motyw jest rodzajem wstępu do właściwej pieśni. Ma on na celu zwrócenie uwagi słuchaczy na postać barda i to, co śpiewa. Stosowany jest najczęściej, gdy audytorium jest bardzo rozwydrzone i nie ma szacunku dla sztuki.

WYDŁUŻENIE DZIAŁANIA

CZAS GRANIA: +2

OPIS: ten motyw, zręcznie wpleciony w dźwięki melodii, wydłuża *czas działania* pieśni o połowę (zaokrąglając w górę).

ZWIĘKSZENIE ZASIĘGU

CZAS GRANIA: +1

OPIS: wykorzystując ten motyw, bard umiejętnie używa instrumentu muzycznego, tak, aby jego dźwięk był słyszalny dalej niż jest to normalnie możliwe. Zabieg ten zwiększa *zasięg oddziaływania* barda o połowę.

NAUKA & TWORZENIE NOWYCH PIEŚNI:


im bard będzie mógł śpiewać magiczne pieśni, musi się ich najpierw nauczyć. By nauczyć się magicznej pieśni bard musi spełnić kilka warunków, po pierwsze musi mieć dostęp do opisu pieśni, musi znać odpowiednie umiejętności, by móc ja wykonywać, oraz musi posiadać odpowiednią ilość *PD* i wykonać udany test **INT**.

Po pierwsze bard musi mieć dostęp do danej pieśni (z ksiąg innego barda lub innego źródła). Bard nie może nauczyć się pieśni, chcąc po prostu, by ta wniknęła do jego umysłu - musi zostać poinstruowany przez innego barda, jak tą pieśń należy wykonywać.

Po drugie, bard musi być zdolny do korzystania z danej pieśni. Musi posiadać odpowiednie umiejętności takie jak: *czytanie/pisanie*, *pieśni bardów*, *sekretny język (bardów)* oraz *splatanie magii* i cechę **MAGIA** przynajmniej o wartości 1.

Po trzecie, bardowie muszą wydawać *PD* w procesie nauki pieśni, nauka kosztuje 100 *PD* i trwa 100-**INT**+*Poziom Mocy* pieśni godzin.

Sekretny język (bardów) używany jest do zapisu pieśni przez nich komponowanych, posiadanie umiejętności *pieśni bardów* pozwala na naukę, śpiewanie i samodzielne tworzenie nowych utworów.

Wyjątek od tej zasady stanowią osoby, które zrezygnowały z profesji barda na rzecz, profesji innej KLASY ZAWODOWEJ. Zachowują one magiczne moce i wciąż są bardami(bard, który stanie się na pewien czas złodziejem nie przestaje być bardem). Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach rzemiosła, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy magicznej. Dlatego też bardowie, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych pieśni, jednak muszą na nie wydać dwukrotnie więcej *PD*, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może znów uczyć się czarów po normalnym koszcie.

Na koniec, bohater musi wykonać udany test **INT**. Wszystkie modyfikatory stosuje się do **INT** bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opanowuje pieśń i wydaje wymaganą ilość *Punktów Doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danego utworu, ale *Punkty Doświadczenia* nie są tracone - bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczenia się innej pieśni, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób nauczenia się pieśni, którego nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą jej nową wersję lub podniesie się ich **INT**. Na przykład, jeśli bohater odkryje utwór *kołysanka* w starej księdze i nie uda mu się go zrozumieć, nie nauczy się go, niezależnie od tego, jak długo będzie studiował ten wolumin. Natomiast jeśli odnajdzie nową księgę, może spróbować nauczyć się go ponownie. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na formułę magiczną z innej perspektywy. Podobnie wzrost **INT** pozwoli mu zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

TWORZENIE NOWYCH PIEŚNI:

Każdy bard może tworzyć nowe pieśni. W tym celu musi dokładnie określić, jaki efekt ma wywoływać powstający utwór. Przy definiowaniu działania utworu należy pamiętać, że pieśni bardów mają raczej charakter *społeczny*, a nie wojenny (dający się wykorzystać podczas walki do zadawania obrażeń, choć i takie pieśni są znane). Pozostałe parametry pieśni określa MG. Żeby pieśń została poprawnie napisana, bard musi wykonać udany test **INT**. Możliwe jest również tworzenie nowych rodzajów pieśni w ramach istniejących już kategorii.

PIEŚNI BARDÓW:


amieszczona poniżej lista pieśni przedstawia najbardziej popularne utwory wykonywane w Starym Świecie. Oprócz magicznych pieśni bardów bohaterowie wykonujący tę profesję mogą oczywiście grać i śpiewać normalne utwory muzyczne. Dozwolone jest oczywiście wykorzystywanie różnych motywów muzycznych w celu większego oczarowania słuchaczy (na przykład **ILUZYJNY OBRAZ**).

Podane poniżej przykłady pieśni bardów są tylko ogólnymi opisami pewnych kategorii. Czasami MG powinien dokładnie określić efekty, jakie może wywoływać dana pieśń, w przypadkach, gdy efektów takich może być więcej. Podobnie bard musi dokładnie opisać cel, do którego dąży śpiewając konkretną pieśń. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby dodawał kolejne efekty pewnych pieśni (w zakresie ich działania) oraz tworzył nowe, wymyślone przez MG lub gracza.

Wszystkie pieśni są opisane w następujący sposób:

NAZWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: *Poziom Mocy* uzyskany przez bohatera śpiewającego pieśń musi być równy lub wyższy od podanej w tym miejscu wartości.

CZAS ŚPIEWANIA: określa, jak dużo czasu potrzebuje bard, aby odśpiewać daną pieśń.

CZAS TRWANIA: jest to *standardowy* czas trwania efektu pieśni (jest on zmodyfikowany przez umiejętności barda - patrz wyżej). Podana jest tu też *jednostka długości* (akcja, runda, minuta, godzina itd.).

OPIS: opisuje działanie danej pieśni.

Więc chcesz obrazić mnie, panie? Niechże się tak stanie!
Minstrel swoje prawa zna! Niech cię zrani klinga twa,
Gdy w zacięty pójdziesz bój! Niech na marne pójdzie znój,
Niech ci szum napełni uszy, I odsieczy głos zagłuszy!
Niech krzak każdy cię uwięzi, Wśród kolczastych swych gałęzi!
Niech wzgardzi tobą sprzedajna dziewka, Niech jej nie skusi twoja sakiewka!

Więc chcesz walczyć ze mną, panie? Niechże się tak stanie!
Niech szaleniec cię prowadzi, niech cię druh serdeczny zdradzi!
Obyś przeżył własne dzieci i daremnie szukał śmierci!
Niech cię strach za gardło dusi, gdy odwagi szukać musisz,
By nikomu się nie chciało w fałszywej chodzić żałobie,
Kiedy twe gnijące ciało w bezimiennym spocznie grobie.

- fragment *Przekleństwa*

PIEŚNI BARDA:

PIEŚŃ DUCHÓW POWIETRZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: -

OPIS: Wiatry Magii uwięzione w dźwiękach pieśni pozwalają bardowi manipulować niewielkimi przedmiotami i istotami. Bard może przesunąć każdy znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, niezabezpieczony przedmiot lub istotę (maksymalna ilość *WO* nie może przekroczyć wartości równej 50x**MAG** barda) na odległość równą **MAG**x**MAG** metrów. Bard może również otworzyć lub zamknąć drzwi (jeśli nie były zamknięte na zamek lub skobel) lub przewracać przedmioty i istoty (maksymalna *WO* nie może przekroczyć wartości równej 100x**MAG**) znajdujące się w odległości równej **MAG**x**MAG** metrów. Istoty żywe mogą uniknąć działania efektów działania pieśni wykonując udany test *magii*. A w przypadku *przewracania*, nawet po nieudanym teście *magii* ofiara pieśni może wykonać test **ZR** lub **K** (zależnie od tego, która cecha posiada większą wartość), by sprawdzić czy zdołała utrzymać się na nogach. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*.

CIĘTA RIPOSTA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS ŚPIEWANIA: akcja podwójna

CZAS TRWANIA: -

OPIS: wysokie, nieprzyjemne dźwięki uderzają w dowolnego przeciwnika znajdującego w odległości nieprzekraczającej **MAG**x**MAG** metrów, zadając trafienie z **SIŁĄ** 3. *Cięta riposta* jest magicznym pociskiem z cechą oręża *przebijający zbroję*.

PIEŚŃ WŁADCY CIENI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** barda.

OPIS: bard opiewa w pieśni zdolności władców nocy, moc Wiatrów Magii ukryta w dźwiękach okrywa ciało minstrela zasłoną utkaną z cieni. W trakcie trwania efektów pieśni bard otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *ukrywania się*.

PIEŚŃ WŁADCY BESTII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości cechy **MAGIA** barda. Jeśli bard zaatakuje zwierzę, moc pieśni natychmiast przestaje działać.

OPIS: łagodny, hipnotyzujący głos barda uspokaja dowolne zwierzę (także gigantyczne i fantastyczne) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Zwierzę może odeprzeć moc pieśni, wykonując udany test *magii*. Nieudany test

oznacza, że bard będzie mógł bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, bard otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów *jeździectwa*, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

KLĄTWA CIERNI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.

OPIS: moc pieśni przenika otaczające barda rośliny. W ciało dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* barda wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania efektów pieśni istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt **ŻW**, bez względu na **WT** i *PZ*, oraz otrzymuje ujemny modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie, za każdym razem gdy ofierze nie powiedzie się test *magii* należy wylosować lokację trafienia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

PIEŚŃ ŻNIWIARZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7

CZAS ŚPIEWANIA: akcja podwójna

CZAS TRWANIA: -

OPIS: z gardła barda wydobywa się przerażająca, ścinająca krew w żyłach pieśń obejmujący obszar o promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Bard wzbudza *grozę* w istotach, których rozmiar jest mniejszy i *strach* we wszystkich pozostałych. Efekt pieśni nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne* takie jak demony i ożywieńce.

PIEŚŃ NIEPAMIĘCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: -

OPIS: bard dedykuje pieśń dowolnej istocie żywej znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Należy wykonać przeciwstawny test **SW** barda i ofiary. Jeśli w teście przegra wskazana postać, natychmiast zapomina o bardzie i wszelkich wydarzeniach z nim związanych, których była świadkiem. Od tego momentu będzie traktować minstrela jak obcą osobę.

OSZOŁOMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGIA** barda.

OPIS: bard wydobywa z instrumentu serię niepokojących, chaotycznych dźwięków, które ogłupiają dowolną istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara może odeprzeć moc pieśni, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania efektów pieśni ofiara pozostaje *oszołomiona* przez magiczną moc. Należy wykonać rzut K6 i dodać do wyniku wartość cechy **MAGIA** barda, a następnie sprawdzić wynik w poniższej tabeli, aby określić, co się dzieje z postacią.

K6 + MAG	WYNIK
2-3	**OTĘPIENIE:** w każdej rundzie postać może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*.
4-5	**UCIECZKA:** ofiara biegnie w losowo wybranym kierunku.
6	**ATAK:** oszołomiona ofiara atakuje najbliższą postać, bez względu na to, czy jest to wróg czy przyjaciel. Jeżeli nie ma nikogo w zasięgu ataku, rusza biegiem w kierunku najbliższej istoty (*szarżując* jeśli to możliwe).
7	**PARALIŻ:** ofiara stoi bez ruchu w miejscu. Nie może wykonywać żadnych ataków, unikać ani parować ciosów.
8+	**LĘK**: istota zwija się w kłębek i zamyka oczy. Jest traktowana jak *cel nieruchomy*.

PIEŚŃ POKOJU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.

OPIS: bard dedykuje pieśń dowolnej istocie (jednej na każdy punkt **MAGII**) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara pieśni musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów *pieśni pokoju* nie będzie mogła w żaden sposób zaatakować barda oraz jego sojuszników, znajdujących się nie dalej niż **MAG**x**MAG** metrów od barda. Jeśli bard lub któryś z jego sojuszników (znajdujący się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów) zaatakuje ofiarę pieśni, efekt przestaje działać.

PIJACKA ZAŚPIEWKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: -

OPIS: bard może skierować moc pieśni przeciwko dowolnej znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* istocie. Poddana działaniu pieśni istota musi wykonać test **ZR** lub **K** (zależnie od tego, która cecha posiada większą wartość), by sprawdzić czy zdołała utrzymać się na nogach. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*. Ponadto, do testu stosuje się następujące modyfikatory:

CZYNNOŚĆ	MODYFIKATOR
Cel *biegnie*	-20%
Cel porusza się w *normalnym* tempie	-10%
Ofiara porusza się *normalnie*	-
Cel stoi nieruchomo	+10%

Istota humanoidalna, która przewróciła się musi wykonać kolejny test **ZR**. Nieudany test oznacza, że ofiara wypuściła wszystkie trzymane w dłoniach przedmioty. Bard może dedykować pieśń dowolnej istocie, mniejszej od siebie oraz przeciwko istotom, których *kategoria rozmiaru* jest większa o jeden stopień na każdy punkt **MAGII** barda.

PIEŚŃ DZIKIEGO DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII**, ale bard może przedłużyć działanie pieśni wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*. Ponadto, bard w każdej chwili może przerwać śpiewanie pieśni.

OPIS: moc pieśni pozwala bardowi, dzielić doświadczenia z dowolnym zwierzęciem. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli bohater chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SW** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Bard może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania pieśni, bard musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, bard będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

UCISZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości **MAGIA** barda.

OPIS: bard splata Wiatry Magii w zamkniętą sferę ciszy, otaczając nią siebie lub dowolną postać znajdującą się w odległości nieprzekraczającej *zasięgu oddziaływania*. Otoczona sferą ciszy istota, w trakcie trwania efektów pieśni nie wydaje żadnych dźwięków. Jeśli bard otacza mocą pieśni inną istotę, to musi ona wykonać nieudany test *magii* by moc utworu na nią zadziałała.

PIEŚŃ ŁOTRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.

OPIS: bard okrywa się magiczną iluzją, która w trakcie trwania pieśni umożliwia mu wykonywanie dowolnych działań, przy zachowaniu wrażenia, że robi coś zupełnie innego. Iluzja reaguje na ruchy barda, ale przekształca je tak, że wyglądają na zupełnie inne. Na przykład może się zdawać, że bard czyta książkę, podczas gdy w rzeczywistości repetuje kuszę. Jeżeli zamierzona czynność obejmuje działaniem inną postać (atak, próba obrabowania, itp.), cel pieśni może wykonać test *spostrzegawczości*. Jeśli będzie udany, postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Udane wykonanie pieśni pozwala również zamaskować fakt, że bard w ogóle użył magii.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.

OPIS: moc pieśni może zostać użyte wobec dowolnego zwierzęcia, także wierzchowców (jednego na każdy punkt cechy **MAGIA** barda) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu mocy pieśni zwierzęta muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed bardem (takiej, jakby było ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę musi wykonać udany test *jeździectwa*.

Maksymalny czas trwania pieśni wynosi 1 rundę na każdy punkt cechy **MAGIA** barda, ale zwierzę, które nie zdoła wykonać testu *magii*, pod żadnym pozorem nie zbliży się barda przez czas równy **MAG**x**MAG** godzin na odległość *zasięgu oddziaływania*.

Pieśń nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na *oddziaływania psychologiczne*, ani na takie istoty, jak demoniczne i ożywione wierzchowce.

DRUGA PIEŚŃ DUCHÓW POWIETRZA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13

CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne

CZAS TRWANIA: -

Opis: dźwięki pieśni usuwają z nieba wybraną chmurę, a w przypadku całkowitego zachmurzenia tworzą wśród obłoków prześwit o promieniu 50x**Mag** metrów. Długość czasu obserwacji zależy od pogody, gdyż pieśń nie powstrzymuje chmur przed ponownym formowaniem się i przesuwaniem pod wpływem wiatru. Pieśń zaśpiewana w czasie deszczu, na krótki czas powstrzymuje opady. Nie chroni to jednak przed przemoknięciem, gdyż trudno przewidzieć kierunek i siłę wiatru, szczególnie w trakcie burzy lub zamieci śnieżnej.

Głos pana

Wymagany poziom mocy: 14
Czas śpiewania: 2 akcje podwójne
Czas trwania: 1 runda na każdy punkt cechy **Magia** barda.
Opis: wykorzystując moc Wiatrów Magii zamkniętych w pieśni, bard zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne zwierzę na punkt **Magii** lub, jedno zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **Magii** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć pieśń, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania efektów pieśni będzie całkowite posłuszne rozkazom barda.

Litania

Wymagany poziom mocy: 14
Czas śpiewania: 2 akcje podwójne
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** barda, lub do momentu gdy bard przestanie śpiewać lub grać.
Opis: pieśń tworzy wokół śpiewające magiczną sferą o średnicy **Mag**x**Mag** metrów. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Dodatkowo do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Bard śpiewający pieśń nie może w tym czasie wykonywać innych utworów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać - jeśli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

Kołysanka

Wymagany poziom mocy: 15
Czas śpiewania: 2 akcje podwójne
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt **Magii** barda.
Opis: bard korzystając z mocy pieśni, może uśpić dowolną żywą istotę, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **Mag**x**Mag**) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zapadają w głęboki sen i nie mogą zostać obudzone przed zakończeniem działania pieśni. W trakcie trwania efektów pieśni, poddane jego działaniu istoty traktowane są jak *cel nieruchomy*.

Pieśń bohaterów

Wymagany poziom mocy: 16
Czas śpiewania: 3 akcje podwójne
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** barda.
Opis: moc pieśni sprawia, że wszyscy towarzysze barda znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, po nieudanym teście *magii* przestają bać się śmierci. W trakcie trwania efektów pieśni są odporni na *oddziaływania psychologiczne*. Moc pieśni nie działa na barda.

Psalm żałobny

Wymagany poziom mocy: 16
Czas śpiewania: 4 akcje podwójne
Czas trwania: -
Opis: bard śpiewa *psalm żałobny* dedykowany dowolnej *istocie eterycznej* znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Istota musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że *istota eteryczna* uświadamia sobie, że jest tylko duchem (otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do **WW**, a w następnej turze może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*). W następnej rundzie *istota eteryczna* musi wykonać test *magii* z tymi samymi konsekwencjami. Jeśli także następny (trzeci z rzędu) test *magii* okaże się nieudany, dusza istoty odzyskuje spokój i odchodzi w zaświaty.

Mroczna pieśń

Wymagany poziom mocy: 17
Czas śpiewania: 4 akcje podwójne
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt **Magii** barda.
Opis: bard dedykuje pieśń dowolnej istocie (jednej na każdy punkt **Magii**) znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Moc pieśni wpływa na zachowanie ofiary pieśni, która musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddaje się działaniu mocy pieśni, którego efekt zależy od zdolności magicznych barda. Pieśń nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają *oddziaływaniom psychologicznym*.

Magia	Efekt pieśni
1	**Wywołanie niechęci:** pieśń może zostać dedykowana istocie, która normalnie jest *podatna na niechęć*, tak jak goblinoidy. Ofiara atakuje najbliższą, darzoną *niechęcią* istotę, chyba że pojawią się inne istoty, które normalnie uważane są za wrogów. Powoduje to automatyczne rozproszenie efektów pieśni.
2	**Wywołanie paniki:** moc pieśni wzbudza panikę u dowolnej istoty, sprawiając, że wszystkie testy **Int** i **SW** będą automatycznie nieudane.
3	**Wywołanie nienawiści:** moc pieśni wzbudza *nienawiść* u dowolnej istoty, która skierowana jest przeciwko istocie wybranej przez barda. Ofiara musi wykonać test *nienawiści*. Nieudany test oznacza, że atakuje istotę darzoną *nienawiścią*.
4	**Wywołanie strachu:** moc pieśni wywołuje *strach* u dowolnej istoty, na którą zostało rzucone. Ofiara pieśni musi wykonać udany test **SW** albo będzie odczuwała strach, przed bardem.

Pieśń życia

Wymagany poziom mocy: 17
Czas śpiewania: patrz opis pieśni
Czas trwania: patrz opis pieśni
Opis: moc pieśni napełnia magiczną energią dowolną roślinę lub nasionko znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* barda. Najpierw przez 2 akcje podwójne bard śpiewa pieśń, po czym skupia moc na wybranej roślinie, która gwałtownie rozkwita (za każdą akcję podwójną, gdy bard śpiewa pieśń, roślina dojrzewa, jakby minął 1 dzień). Dzięki temu w ciągu godziny roślina dojrzeje o niecały rok. Jednak zbyt długie podtrzymywanie mocy może spowodować, że roślina zacznie usychać i zwiędnie. Rośliny będą rosły tylko w naturalnej dla siebie glebie (np. drzewo nie wyrośnie na piasku, a zboże na skalistym podłożu).

Pieśń rozproszenia magii

Wymagany poziom mocy: 18
Czas śpiewania: 3 akcje podwójne
Czas trwania: -
Opis: pieśń umożliwia rozproszenie efektu dowolnego zaklęcia działającego w *zasięgu oddziaływania* barda. Pieśń nie może zostać użyta do rozproszenia magii rytualnej. Bard, który śpiewa *pieśń rozproszenie magii*, musi wykonać test *splatania magii* z uwzględnieniem modyfikatora -10% za każdy punkt cechy **Magia** istoty, która rzuciła pieśń będący celem *pieśni rozproszenia magii*. Udany test oznacza, że zaklęcie będące celem *pieśni rozproszenie magii* zostało dezaktywowane. Pieśń nie działa na ożywieńców i demony.

Przekleństwo

Wymagany poziom mocy: 18
Czas śpiewania: 2 akcje podwójne
Czas trwania: 12 godzin na każdy punkt cechy **Magia** barda.
Opis: bard rzuca klątwę na dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Podczas trwania efektów pieśni ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowe +1x**Mag** punktów obrażeń. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania efektów pieśni. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

Natchnienie

Wymagany poziom mocy: 19
Czas śpiewania: 1 minuta
Czas trwania: patrz opis pieśni
Opis: muzy napełniają barda mądrością, zapewniając rozwiązanie zagadki lub problemu. Pomyślnie zaśpiewana pieśń powoduje, że bard otrzymuje modyfikator +10%x**Mag** do następnego testu **Int**.

Jeśli bard dedykuje pieśń innej istocie, to ofiara, znajdująca się w *zasięgu oddziaływania*, musi wykonać nieudany test *magii* by moc pieśni na nią zadziałała.

Pieśń króla głupców

Wymagany poziom mocy: 19
Czas śpiewania: 3 akcje podwójne
Czas trwania: K10 minut na każdy punkt cechy **Magia** barda.
Opis: bard dedykuje pieśń wszystkim istotom znajdującym się w promieniu równym **Mag**x**Mag** metrów. Ofiary pieśni wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że stają się podatna na *głupotę* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Standardowe testy**). Moc pieśni nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

Pieśń wściekłości

Wymagany poziom mocy: 19
Czas śpiewania: 3 akcje podwójne
Czas trwania: K10 minut na każdy punkt **Magii** barda
Opis: muzyka barda podsyca ogień nienawiści w dowolnej istocie żywej znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara pieśni musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara wpada w *furię*. Ofiara *wściekłości* zawsze atakuje najbliższą istotę, nie zważając, czy jest to sprzymierzeniec czy przeciwnik. Na końcu swojej tury, ofiara może próbować przełamać moc pieśń, wykonując udany test **SW**.

Żar serc

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.
OPIS: pieśń barda rozpala gniew w sercach towarzyszy znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Sojusznicy barda muszą wykonać test *magii*, jeśli test zakończy się niepowodzeniem, w trakcie trwania efektów pieśni otrzymują modyfikator +10%x**MAG** do testów *strachu* i +5%x**MAG** do testów *grozy*. Jeśli sojusznicy wykonają udany test *magii*, lub po zadziałaniu pieśni oddalą się od barda na odległość przekraczającą *zasięg oddziaływania*, moc pieśni przestaje na nich działać.

PIEŚŃ KALEKICH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne na odebrany zmysł (ale nie więcej niż wynosi **MAGIA** barda)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.
OPIS: bard dedykuje pieśń dowolnej żywej istocie znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara pieśni musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania pieśni, traci jeden zmysł na każdy punkt **MAGII** barda (według wyboru śpiewającego pieśń).

PIEŚŃ ANDARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bard zamyka moc Wiatrów Magii w prastarym hymnie bojowym. Wszystkie wrogie istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* barda, zaangażowane w walkę wręcz z sojusznikami barda muszą wykonać test *strachu* z ujemnym modyfikatorem równym -5%x**MAG**. Nieudany rezultat oznacza, że zaczynają odczuwać *strach* przed przeciwnikami. Pieśń nie działa na istoty *odporne na oddziaływania psychologiczne*, takie jak demony i ożywieńce.

UKOJENIE RHYI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ŚPIEWANIA: 1 minuta
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bard spowija mocą pieśni wszystkie żywe istoty, które znajdują się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół niego. Wszystkie istoty żywe muszą wykonać test *magii*, niepowodzenie oznacza, że czują się odświeżeni i wypoczęci, jakby odpoczywali 1x**MAG** barda dni. Odzyskują punkty **ŻW**, zgodnie ze zwykłymi zasadami odpoczynku. Moc pieśni nie działa na barda.

PIEŚŃ WŁADCY ROJU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** barda.
OPIS: moc pieśni pozwala bardowi wydawać polecenia stworzeniom naturalnym. Bard może wezwać rój żuków, węży, jaszczurek, pająków, szczurów, żab i ropuch, mrówek, kleszczy, skorpionów lub nietoperzy (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Rój pojawi się w *zasięgu oddziaływania* barda i będzie spełniał jego polecenia.

EGZORCYZM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: -
OPIS: pieśń działa na wszystkie istoty, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* barda, a które standardowo *podatne są na niestabilność* (istoty eteryczne, demony, żywiołaki i niektóre ożywieńce). Muszą one wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku stają się *niestabilne*, należy rzucić K6 i porównać wynik z odpowiednią tabelą w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**.

PIEŚŃ KRÓLA DRZEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
CZAS ŚPIEWANIA: 8 akcji podwójnych
CZAS TRWANIA: K10 minut, ale bard może przedłużyć działanie pieśni wykonując w każdej turze udany test *splatania magii*.
OPIS: bard napełnia mocą pieśni jedno znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* drzewo. W efekcie powstaje drzewiec, będący pod kontrolą barda. Ożywione drzewo posiada wszystkie umiejętności i cechy prawdziwego *drzewca*, które są opisane w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**. Bard musi całkowicie się koncentrować, gdy drzewo jest poruszane. Może się sam poruszać, ale walka lub śpiewanie pieśni przerywa koncentrację, podobnie jak zranienie. Jeżeli bard zostanie trafiony, ale nie zraniony, musi wykonać udany test **SW**, aby utrzymać kontrolę nad drzewcem.

TANIEC ROZPACZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 23
CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.
OPIS: bard dedykuje pieśń wszystkim żywym istotom znajdującym się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów. Ofiary pieśni muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania pieśni będą tańczyć, poruszając się z połową swojej **SZ** w losowo wybranym kierunku (kierunek może być ustalony za pomocą rzutu K8, gdzie 1 oznacza północ). Tańczący ignorują wszelkie niebezpieczeństwa, takie jak rowy, ściany czy płonące ogniska, choć jeżeli otrzymają przynajmniej jeden punkt obrażeń, mogą wykonać kolejny test *magii*. Jeśli test zakończy się sukcesem, istota przerywa działanie pieśni. Wszyscy tańczący traktowani są jak *cel spętany*.

UNIERUCHOMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** barda.
OPIS: bard spowija mocą pieśni wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów. Ofiary muzyki muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają unieruchomione przez magiczną moc pieśni i do końca trwania efektów pieśni są niezdolne do wykonania żadnej *akcji*.

PIEŚŃ BANSHEE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS ŚPIEWANIA: 2 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bard wydaje z siebie przeraźliwy zaśpiew, przypominający upiorne wycie banshee. *Pieśń Banshee* oddziałuje na wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* barda. Umysł ofiary pieśni zostaje zalany przerażającymi wizjami cierpienia i śmierci. Ofiary pieśni muszą wykonać test *magii*. Udany test oznacza, że ofierze nic się nie stało. Natomiast niepowodzenie oznacza, że wizje spowodowały fizyczne obrażenia: jeśli test nie powiódł się o dziesięć lub mniej procent, ofiara otrzymuje obrażenia z **S** 3; jeśli test nie powiódł się o więcej niż dziesięć, ale mniej niż trzydzieści procent, ofiara otrzymuje obrażenia z **S** 6; natomiast porażka o trzydzieści lub więcej procent oznacza natychmiastową śmierć ofiary (podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się **WT** i ewentualnych *PZ*). Dodatkowo istota, będąca celem *pieśni banshee* musi wykonać test **SIŁY WOLI**, z dodatnim modyfikatorem +20% jeśli wcześniejszy test *magii* zakończył się sukcesem, nieudany test oznacza otrzymanie K3 *Punktów Obłędu*. *Pieśń banshee* nie oddziałuje na ożywieńce, inne istoty eteryczne, demony, żywiołaki, przedmioty martwe oraz istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

SIŁA UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS ŚPIEWANIA: 10 minut
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bard korzysta z mocy pieśni, by uzdrowić obłąkaną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Stosowanie tej pieśni jest wyjątkowo niebezpieczne. Magia bywa nieprzewidywalna i potrafi zarówno uzdrawiać, jak i szkodzić. Bard musi wykonać test *splatania magii*. Udany test oznacza, że postać traci K10 ze swoich *Punktów Obłędu*. W przeciwnym wypadku otrzymuje kolejne K10 *Punktów Obłędu*. Moc pieśni nie działa na barda i zwierzęta oraz wszelkie istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

PIEŚŃ STŁUMIENIA MAGII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 29
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** barda.
OPIS: bard dedykuję pieśń dowolnemu magicznemu przedmiotowi znajdującemu się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania pieśni przedmiot traci wszystkie swoje właściwości magiczne.

PIEŚŃ BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 32
CZAS ŚPIEWANIA: 3 akcje podwójne
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bard głośno wyśpiewuje prastare słowa *pieśni bólu*. Samo brzmienie słów i muzyki sprawia okropne cierpienie istotom znajdującym się dokoła. Wszystkie istoty znajdujące się promieniu **MAG**x**MAG** wokół barda otrzymują trafienie z **S** 8 i muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że padają na ziemię i przez K4 rundy na każdy punkt **MAGII** barda pozostają ogłuszone. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się **WT** oraz *PZ*.

Musisz być wyjątkowym krasnoludem, skoro księga ta do rąk Twych trafiła. Czyś uczniem jest jednego z ostatnich kowali, czy awanturnikiem, który odnalazł ją pośród ruin jednego z naszych miast? Nieważne. Ważne jedynie, by słowa przeze mnie skreślone mogły komuś pomóc, by przez wieki gromadzona wiedza nie zaginęła na zawsze.
Jestem jednym z ostatnich żyjących kowali run. Nie było nas wielu nawet z zamierzchłych czasach, kiedy jeszcze nie spodziewaliśmy się upadku naszej potęgi. Dziś, w dobie panowania ludzkości, kiedy krasnoludzkie miasta i twierdze upadły, zawód kowala run odszedł w niepamięć. Czy jestem ostatnim prawdziwym kowalem run? Nie, to nie może być prawda. Jeśli jesteś uczniem jednego z nas, zaklinam Cię na Twych przodków, nie lekceważ swego posłannictwa. Jeśli zaś niniejsza księga tylko wpadła Ci przypadkowo w ręce, oddaj ją komuś, kto będzie mógł z niej skorzystać z pożytkiem dla siebie i całego naszego rodu.
Dawno temu sztuka kucia run była wspaniałym i wciąż rozwijającym się rzemiosłem. Każdy z kowali posiadał wybitne umiejętności i moce, dzięki którym tworzył coraz to nowe znaki. Dziś, kiedy blask naszej chwały zgasł, niczym promienie zachodzącego słońca na zaśniedziałym pucharze, pamięć o kuciu run odeszła. Potrafimy wykuć jedynie kilka najprostszych znaków i…nic więcej. O mocy, którą władali nasi przodkowie, możemy jeno śnić. Dawne czasy już nie powrócą. Nigdy.
Mędrzec, kapłan i kowal run - oto trzy z najwspanialszych zawodów. Profesje będące misją i wyzwaniem, którego podjąć się mogli tylko najszlachetniejsi, najmądrzejsi i najwytrwalsi z nas. Wśród krasnoludów byliśmy darzeni niespotykanym w dzisiejszych czasach szacunkiem i zaufaniem. Sam król kłaniał się nam i zawsze z uwagą słuchał naszych rad. Genialni inżynierowie, niezwykli lotnicy, jubilerzy. Wytrwali górnicy. Obdarzeni magiczną mocą kowale run. Z nich wszystkich słynie krasnoludzki ród. Jednak gildia skostniała, kopalnie stoją opuszczone, a my zatraciliśmy swój talent. Gdzieś przerwała się nić tradycji. I pomyśleć, że jeszcze kilkaset lat temu każdy z naszych górników miał własny hełm z wykutym nań runem latarni, własny kilof, którego nie sposób było złamać… Teraz tylko przymocowana do hełmu świeca rozjaśnia mroki kopalni… I tylko stemple stoją jak dawniej, dumne i niełamalne, utrzymując strop, chroniąc życie dzielnych górników.
Musisz wiedzieć, iż niezwykle trudno było zostać kowalem run. Aby zostać przyjętym na naukę u jednego z nas, krasnolud już za młodu musiał zasłynąć wyjątkową mądrością i szlachetnością. A ponieważ w każdym mieście kowali run nie było więcej jak dwóch czy trzech, tylko najlepsi z nich byli wybierani. Każdy z kowali run brał więc sobie jednego lub dwóch uczniów i zaczynał ich uczyć. Mnie się udało. Zostałem przyjęty przez Thurgroma. Uczył mnie pokory i szacunku dla starszych. Uczył pracowitości i wytrwałości. A przede wszystkim uczył mnie trudnej sztuki kucia. Nie, nie run. Na to miał przyjść czas wiele lat później. Na początku musiałem stać się świetnym kowalem. Najlepszym w całym mieście. Musiałem kuć, kuć i kuć. A w przerwach w pracy uczyłem się naszej historii i tradycji. Thurgrom poświęcał mi wiele czasu. Pilnował, bym czytał i analizował zgromadzone w jego bibliotece księgi. Często sprawdzał, czy pojmuję ich treść i czy wyciągam właściwe wnioski. Nauka była niezwykle żmudna i ciężka. Jednak nie bałem się jej. W tamtych czasach nie czuliśmy strachu przed pracą i poświęceniem, nie szukaliśmy najprostszych dróg.
Nie mogłem doczekać się chwili, kiedy Mistrz pokaże mi jak kuć runę. Musicie wiedzieć, iż byliśmy zazdrośni. Bardzo trudno przychodziło nam dziele nie się z kimś naszą wiedzą. Zdobywaliśmy ją kosztem mnóstwa czasu i ciężkiej pracy. Nie chcieliśmy przekazywać jej byle komu. Niektórzy z kowali run woleli wręcz zginąć, niż zdradzić swe sekrety niegodnej osobie. Umierali, zabierając tajemnicę do grobu. Taki też był Thurgrom. Każdego dnia czułem, że muszę mu wydzierać wiedzę, że on nie chce się nią z nikim dzielić. Teraz, po tych wszystkich latach rozumiem, że to wszystko miało sens, nie było przypadkowe. Mistrz doskonale wiedział, co czyni. Sprawiał, iż pragnąłem tej wiedzy, że chciałem się uczyć, że marzyłem o poznaniu sekretu kucia run. Dzięki temu nauka szła mi łatwiej, z przyjemnością zapamiętywałem każde jego słowo. Jednak to właśnie zazdrosne strzeżenie umiejętności sprawiło, że sztuka kucia run upadła. Mistrzowie wciąż szukali uczniów, którym mogliby przekazać swoją wiedzę, spędzali całe życie na poszukiwaniach kogoś, kogo uznali by wartym powierzenia tajemnicy kucia. Umierali, nie odnajdując godnego następcy. Wiedza o runach odchodziła w niepamięć. Ilu krasnoludów potrafi dziś kuć runy? Dziesięciu? Pięciu? Ja jeden? Byliśmy zbyt zazdrośni. I to nas zgubiło.
Mijały lata, dorastałem i mężniałem. Stawałem się coraz lepszym kowalem, a moja wiedza była coraz większa. Przyjaciele z dzieciństwa rozeszli się po świecie, część zginęła w bitwach, niektórzy mieli na swym koncie już wiele osiągnięć: tunele, katedry, warownie. Ja wciąż pracowałem. Wciąż byłem tylko uczniem. Mistrz stale powtarzał, że kowal run nie jest darzony szacunkiem za piękną szatę. Nawet umiejętność kucia run nie czyni go najszlachetniejszym z krasnoludzkich mężów. Liczy się jedyni mądrość, niezwykła wiedza i szlachetności. Upór, wytrwałość i pracowitość. Dlatego wciąż pracowałem. Kiedy dziś patrzę na ludzkie Imperium, gdy widzę ludzi w ich szalonej gonitwie za pieniądzem, zyskiem i władzą, nie mogę uwierzyć, że to właśnie oni sprawują władzę nad światem, a my jesteśmy tylko reliktem przeszłości. Co nas zgubiło? Co by było, gdyby to ludzie, a nie my przed wiekami bronili świata przed inwazją Chaosu? Czy skończyliby tak jak Khazadowie? Czy w ogóle świat istniałby jeszcze? Czy może tylko dlatego, że to właśnie my stanęliśmy do walki? Czy dzisiejszy świat jest wart tamtego poświęcenia?
Pamiętam dwudziestą piątą rocznicę rozpoczęcia mojej nauki. To był straszny dzień. Uświadomiłem sobie, że od dwudziestu pięciu lat pracuję wciąż pracuję i jeszcze nic nie osiągnąłem. Załamałem się. Uciekłem w góry. Była mroźna noc. Hulający w dolinach wiatr wygrywał przeraźliwe melodie. Nie zastanawiając się, ruszyłem ku szczytom. Chyba chciałem ze sobą skończyć. Potem nagle przyszła lawina, za nią dzikie zwierzęta, głód, mróz… Dopiero po czterech dniach odnalazłem drogę do domu. Przeziębiony, głodny i krańcowo wyczerpany, stanąłem u drzwi pracowni. Thurgrom spojrzał na mnie i wyrzekł słowa, które po dziś dzień dźwięczą mi w uszach: *Jesteś gotów, choć ze mną*. Założył swój odświętny, futrzany płaszcz i wyszedł z domu. Cóż miałem zrobić? Ruszyłem za nim. Tamtej nocy miałem gorączkę, byłem wycieńczony i przerażony. Wydarzania, które miały wtedy miejsce, zlały się w jedno, zawirowały w mojej świadomości i przeplotły się z innymi, wcześniejszymi - oraz z marzeniami. Jak przez mgłę widzę Mistrza, który ruszywszy nie znaną mi dotąd ścieżyną dotarł do przełęczy, a następnie do groty, w której stał olbrzymi miech, kowadło… Tamtej nocy widziałem, jak Thurgrom kuł runy. Pamiętam jak śpiewał, pamiętam płomienie strzelające wysoko, ku samemu sklepieniu, pamiętam błyski światła oraz elektryzujący dotyk magicznej energii, gromadzącej się w grocie… Zemdlałem.
Następnego ranka rozpoczął się kolejny etap mojej edukacji. Nauka kucia run. Nim jednak do niej przystąpiłem, Mistrz dał mi tydzień na odpoczynek. Podarował mieszek złota i kazał ruszać w miasto. Miałem się *wyszaleć*. Z radością ruszyłem do grodu, chciałem odwiedzić dawnych przyjaciół, pograć w karty, upić się, wszcząć rozróbę. Po prostu dobrze się zabawić.
Wytrzymałem tylko trzy dni. Nie byłem już tym samym krasnoludem co niegdyś. Thurgrom kazał mi ruszyć do miasta, abym zobaczył, jak bardzo się zmieniłem przez te wszystkie lata; chciał, bym dostrzegł to, iż stałem się jednym z nich, kowali run. Dwadzieścia pięć lat to dużo. Część z moich przyjaciół już dawno nie żyła, część wyjechała, a ci, którzy pozostali… Już nie mieliśmy wspólnych tematów do rozmów, gra w karty nie bawiła jak niegdyś, alkohol nie sprowadził niczego poza bólem głowy. Pożegnałem się z przyjaciółmi i wróciłem do mojego jedynego domu - pracowni Thurgroma.
Od tamtego dnia minęło wiele lat, wiele lat nauki kucia run. Najpierw tylko przyglądałem się pracy Mistrza, później mu pomagałem, wreszcie po kolejnych latach wykułem pierwszy run. To było wspaniałe uczucie. Wtedy właśnie zrozumiałem, dlaczego kowale ukrywają sekret kucia run, dlaczego nie chcą się nim dzielić, dlaczego tajemnicę przekazują tylko jednemu, wybranemu uczniowi. Chwila kucia run jest niezwykłym wydarzeniem, za każdym razem innym, jeszcze wspanialszym i donioślejszym niż poprzednie. To coś niezwykle osobistego i szczerego. Nagroda za dziesiątki lat pracy i nauki.
Zdajesz sobie sprawę z tego, iż kucia run nie można nauczyć się z księgi. Nie jestem w stanie przekazać Ci wiedzy o tworzeniu magicznych znaków za pośrednictwem tego woluminu. Zresztą, nie to było moim zamiarem. Co nim było? Jeszcze nie wiesz? Pragnąłem przebudzić Cię ze snu. Rozejrzyj się wokół, czy widzisz co stało się z naszym światem? Czy widzisz te ciasne, brudne i śmierdzące ludzkie miasta? Niemal cała ludzka arystokracja jest już zbratana ze złem i podlega bogom Chaosu. Nadchodzą ciężkie dni. Nie możemy czekać. Nastał czas przebudzenia. Jeśli czujesz w sobie moc, a wierzę, iż Grungni pozwoli odnaleźć księgę właściwej osobie, rusz do Karak Hirn, odnajdź zagubioną ścieżynę, tę samą, którą czterysta lat temu prowadził mnie mój Mistrz. Czekam tam na Ciebie. Rozpoczniemy naukę. Nadszedł bowiem czas odrodzenia. Musimy przygotować się do walki. W przeciwnym wypadku ten świat zginie.

KOWAL RUN:



owszechnie znanym faktem w Starym Świecie jest odporność krasnoludów na efekty zaklęć. Niewielu uczonych potrafi jednak wyjaśnić tajemnicę tego fenomenu, podobnie jak tego, że krasnoludy wydają się być całkowicie niezdolne do manipulowania strumieniami Eteru. Rozwiązanie tej zagadki jest jednak proste - w odróżnieniu od elfów i ludzi, krasnoludy nie dostrzegają Wiatrów Magii. Jak dotąd żaden z potomków Grungniego nie wykształcił w sobie *wiedźmiego wzroku*. W związku z tym krasnoludy nie potrafią splatać magii, czyli kształtować i rzucać zaklęć w tradycyjny sposób. Nie oznacza to jednak, że nie mają doświadczenia w sztukach magicznych. Są bowiem mistrzami niezwykłej odmiany magii - magii runicznej.

Od wielu tysięcy lat starożytna gildia wyspecjalizowanych rzemieślników, zwanych kowalami run, zazdrośnie strzeże swoich tajemnic, wykorzystując je do tworzenia potężnych magicznych przedmiotów, z których wiele do dzisiaj spoczywa w skarbcach Starego Świata. Są wśród nich najsłynniejsze artefakty ludzkich władców i wojowników, między innymi *Runiczne Kły* - miecze Książąt-Elektorów oraz młot samego Sigmara, *Ghal Maraz*. Nie dziwi więc, że kowale run nie dzielą się swoimi sekretami i nie pozwalają na praktykowanie magii runicznej nikomu spoza Gildii.

GILDIA KOWALI RUN:

Gildia sama w sobie, to po prostu klan zawierający kilka rodzin, których wiedza i zdolności były przekazywane z pokolenia na pokolenie. Nawet te rodziny zazdrośnie strzegą swoich sekretów jedna przed drugą, tak że wiedza o tworzeniu specyficznych rodzajów run może być znana tylko kilku Kowalom w całym krasnoludzkim królestwie.

Starożytny sekret kucia run był przekazywany ustnie od niepamiętnych czasów. Każdy z Kowali Run uczył młodszych członków swojej rodziny podstawowych umiejętności związanych z kuciem metali oraz wybierał najzdolniejszego z nich na Terminatorów. Niektóre z linii rodów Kowali wymarły, dlatego często rodziny adoptują na uczniów przedstawicieli innych linii w celu zachowania tradycji i wiedzy, lecz nie chroni to przed stratą całych gałęzi sztuki kowalskiej przechowywanej przez wieki.

Terminator, jak nazywany jest uczeń Kowala Run, wybierany jest podczas długiego i skomplikowanego procesu selekcji. Testuje się wrażliwość na magię, umiejętności manualne i lojalność wobec Mistrza. Terminator może pochodzić z dowolnej klasy społecznej, lecz musi przejść kilka prób, po których zostaje uczniem i uczy się nowych umiejętności oraz uczestniczy w rytuale wykuwania run.

Na łożu śmierci, Kowal Run, przekazuje swojemu uczniowi nie tylko wszelkie sekrety, ale także swoją pozycje społeczną oraz imię (dlatego istnieje tylko kilkadziesiąt imion Kowali). Należy pamiętać, że Kowal Run uczyni wszystko, aby jego wiedza nie wpadła w ręce niegodnych.

Władcy Run poświęcają wiele lat swego życia na odnajdywanie zapomnianych run. Gdy odnajdą runiczny przedmiot lub broń, dokładnie go badają w celu odnalezienia starożytnych znaków. Tylko w ten sposób można odkryć pradawne potężne runy, które zostały już zapomniane, a klan który je zdobędzie stanie się o wiele potężniejszy od innych.

RUNY:

Język krasnoludów sam w sobie jest zbiorem run, które można zobaczyć często na broniach przez nich wykonanych. Runy magiczne różnią się od zwykłych swym bogactwem szczegółów i niezwykle dokładnym wykończeniem. Posiadają też cechę wyłapywania i magazynowania w sobie potężnych energii magicznych oraz zatrzymywania jej przed podmuchami magicznego wiatru przemierzającego świat. Większość zwykłych run ma w sobie znikomą ilość magii, ale te najpotężniejsze potrafią wykuć tylko kowale run.

Wielkie magiczne runy płoną czerwonym światłem lub migoczą. Są w śród nich takie, które po wyzwoleniu ładunku pozostają *wygaszone*, dopóki nie nastąpi ich przeładowanie. Wtedy runa wygasa i nie zdradza żadnych zewnętrznych oznak swej magiczności, ale może być wykryta i rozpoznana. Przeładowanie zajmuje zwykle całą dobę. Są też takie, które ładują się o wschodzie słońca lub, u których ten proces może trwać nawet kilka dni.

MAGIA RUNICZNA:

Magia runiczna prezentuje całkowicie odmienne podejście do magicznej mocy niż tradycyjne nauki Kolegiów. Imperialni Magistrowie używają mocy Wiatrów Magii, zmuszając je do wywołania określonego efektu. Kowale run są ostrożniejsi. Wierzą, że splatanie strumieni magii jest obarczone zbyt wielkim ryzykiem wypaczenia przez energię Chaosu. Zamiast każdorazowego pobierania mocy z Eteru, kowale run zamykają energię w magicznym znaku - runie. Dzięki takiemu rozwiązaniu, podobnemu w naturze do ochronnego kręgu, korzystanie z zamkniętej w runie magicznej mocy jest znacznie bezpieczniejsze. Krasnoludzcy mistrzowie krytykują też, ich zdaniem zbyt pochopny, pęd ku większej mocy, jaki przejawiają ludzcy czarodzieje. Dla nich magia jest tak samo ważna jak każde inne rzemiosło. Stworzenie dzieła wymaga przede wszystkim cierpliwości, poświęcenia i ciężkiej pracy.

TRWAŁOŚĆ RUNY:

Runy można wykuwać na dwa sposoby: *tymczasowy* i *trwały*. Pierwszy sposób jest szybszy, lecz nadaje się do jednokrotnego wykorzystania, a potem runa znika, nie pozostawiając żadnego śladu. *Trwale* wykuta runa traci moc dopiero wtedy, gdy zniszczeniu ulegnie przedmiot na którym ją wykuto. Jednak jej stworzenie zajmuje znacznie więcej czasu. Niektóre runy da się wykorzystać tylko w jeden lub drugi sposób, aczkolwiek w większości przypadków kowale run mogą wybrać trwałość wykuwanego przez siebie znaku.

NAUKA NOWYCH RUN:



anim Kowal Run będzie mógł nauczyć się runy, muszą być spełnione następujące warunki: musi mieć nauczyciela, musi znać odpowiednią umiejętność, by móc ją wykuć, musi mieć wystarczającą ilość *Punktów Doświadczenia* i musi wykonać udany test **INT**.

Po pierwsze - Kowal musi mieć dostęp do danej runy. Bohater nie może nauczyć się runy, chcąc po prostu, by wniknęła do jego umysłu - musi zostać poinstruowany przez innego Kowala, jak tą runą należy się posługiwać. Po drugie, Kowal musi być zdolny do korzystania z danej runy. Musi posiadać odpowiednie umiejętności takie jak *kowalstwo*, *splatanie magii* oraz *kucie runy*… i cechę **MAGIA** przynajmniej o wartości 1.

Po trzecie, bohater musi wydawać *Punkty Doświadczenia* w procesie nauki runy, nauka runy kosztuje 100 *PD* i trwa 100-**INT**+*Poziom Mocy* runy godzin.

Wyjątek od tej zasady stanowią bohaterowie, którzy zrezygnowali z profesji Kowala Run na rzecz, profesji innej KLASY ZAWODOWEJ. Zachowują one magiczne moce i wciąż są Kowalami Run. Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach magii, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy runicznej. Dlatego też Kowale Run, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych run, jednak muszą na nie wydać dwukrotnie więcej *PD*, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może znów uczyć się run po normalnym koszcie.

Na koniec, Kowal Run musi wykonać udany test **INT**. Wszystkie modyfikatory stosuje się do **INT** bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opanowuje runę i wydaje wymaganą ilość *Punktów Doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danej runy, ale *Punkty Doświadczenia* nie są tracone - bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczenia się innej runy, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób nauczenia się run, których nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą nowe wersje run lub podniesie się ich **INT**. Na przykład, jeśli bohater wysłuchał wykładu Kowala Run na temat *runy cięcia* i nie uda mu się go zrozumieć, nie nauczy się runy, niezależnie od tego, jak długo będzie słuchał Kowala. Natomiast jeśli odnajdzie innego Kowala, może spróbować nauczyć się runy ponownie. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na formułę magiczną z innej perspektywy. Podobnie wzrost **INT** Kowala pozwoli zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

Kowal Run nie musi ograniczać się do jednej klasy run, a po opanowaniu przynajmniej dwóch run z jednej klasy, będzie mógł uczyć się znaków należących do innych klas (zobacz także opis zdolności *kucie runy* i *kucie runy mistrzów* w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **UMIEJĘTNOŚCI**).

TWORZENIE RUNICZNEGO PRZEDMIOTU:



ażdy kowal run, może próbować umieścić na przedmiocie magiczną runę. Proces jest długotrwały i wymaga szczególnej staranności na każdym etapie pracy. Wykucie runy *tymczasowej* trwa krócej niż wykucie runy *trwałej*, natomiast pod każdym innym względem metoda pozostaje ta sama.

ETAP I: INSKRYPCJA: kowal rozpoczyna pracę od nakreślenia szkicu runy na wybranym przedmiocie. Nawet najmniejsza niedoskonałość może spowodować śmiertelne zagrożenie dla rzemieślnika, więc na tym etapie wymagana jest wyjątkowa cierpliwość i staranność wykonania. Naniesienie inskrypcji zajmuje 2K10 minut w przypadku runy *tymczasowej* lub tydzień dla runy *trwałej*. Doskonałość inskrypcji jest określana za pomocą rzutu analogicznego do określenia osiągniętego *Poziomu Mocy* przy rzucani czaru. W końcowym etapie nanoszenie inskrypcji należy wykonać rzut tyloma kośćmi dziesięciościennymi (*Kośćmi Magii*), ile wynosi wartość cechy **MAGIA** kowala (podobnie jak ma to miejsce w przypadku rzucania czarów przez magów). Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na kostkach. Suma ta nazywana jest *Poziomem Mocy*. Jeżeli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* podanego w opisie runy, inskrypcja została naniesiona poprawnie. Kowal Run może rzucić mniejszą liczbą **KM**, aby zmniejszyć szansę wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha* (zobacz **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**).

ETAP II: NASYCENIE MOCĄ: po nakreśleniu inskrypcji należy nasycić ją magiczną mocą. To najbardziej czasochłonna część procesu. Wymaga długotrwałych rytualnych inkantacji i żmudnego, wielokrotnego powtarzania tych samych gestów, które wtłaczają magiczną moc do wnętrza runy. Nasycenie mocą wymaga przedłużonego testu *splatania magii*. Liczba testów uzależniona jest od rodzaju runy. W przypadku runy *tymczasowej* każdy etap nasycania (zakończony testem) zajmuje *klepsydrę* (15 minut), zaś w przypadku runy *trwałej* miesiąc księżycowy (25 dni).

ETAP III: ZAMKNIĘCIE RUNY: po nasyceniu kowal może przystąpić do zamknięcia mocy wewnątrz runy. Końcowy etap zajmuje K10 minut w przypadku runy *tymczasowej* lub K10 dni w przypadku runy *trwałej*. Dopiero po zakończeniu tego etapu następuje aktywacja energii zamkniętej w runie, a przedmiot uznawany jest za magiczny.

SPLATANIE MAGII & MAGICZNE KOMPONENTY:

Kowal Run, podobnie jak czarodzieje, może skorzystać z umiejętności *splatanie magii*, by zwiększyć szanse udanego wykucia runy. Rzemieślnik wykonuje test *splatania magii*, by zogniskować energię zawartą w Wiatrach Magii, a czynność ta wymaga poświęcenia dodatkowej *akcji*. Udany test oznacza, że zabieg udał się i kowal może dodać wartość cechy **MAGIA** do *Poziomu Mocy* kutej runy.

Innym sposobem, wykorzystywanym również przez magów, jest wykorzystywanie specjalnych komponentów, pomagających zogniskować moc wiatrów. Jeśli kowal posiada odpowiedni składnik wymieniony w opisie runy, może go użyć i zwiększyć swój *Poziom Mocy* o wartość od +1 do +3. Komponent zostaje zużyty w trakcie nanoszeni inskrypcji runy, bez względu na powodzenie operacji.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Magia jest wyjątkowo niebezpieczna i kapryśna. Bez względu na wymagany *Poziom Mocy* runy lub efekty Wiatrów Magii (zobacz paragraf **ZMIENNE WIATRY MAGII**) jeśli na kościach użytych do ustalenia *Poziomu Mocy* wypadną jedynki, naniesienie inskrypcji runy kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test **SIŁY WOLI**. Nieudany test, podobnie jak w przypadku magów, oznacza że kowal stracił kontrolę nad zgromadzoną mocą, otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.

ZASADY MAGII RUNICZNEJ:



Kowale run ściśle trzymają się zasad wypracowanych przez szacownych poprzedników. Niektóre z nich wprowadzono ze względów bezpieczeństwa, inne należą po prostu do odwiecznych zwyczajów bractwa. Poniższe zasady magii runicznej dotyczą wykuwania run wszelkiego rodzaju.

ZASADA UMIARU:

Na runicznym przedmiocie można umieścić najwyżej trzy runy. Próba wykucia następnej automatycznie kończy się niepowodzeniem.

ZASADA FORMY:

Runy mogą być umieszczane tylko na właściwych przedmiotach. Co więcej, runy muszą zostać wyryte lub wykute, a więc wybrany przedmiot musi być wykonany z odpowiedniego materiału. Zwykle wykorzystuje się metal, drewno, kamień i kość, raczej unikając mniej twardych lub odpornych materiałów. Dodatkowo, przedmioty te muszą być odpowiedniej jakości. *Tymczasowe* runy można umieścić na przedmiotach *dobrej* lub *najlepszej* jakości, natomiast runy *trwałe* wykuwa się wyłącznie na przedmiotach najlepszej jakości.

ZASADA POŚWIĘCENIA:

Podczas pracy nad wykuwaniem runy kowal powinien wykazać się cierpliwością i zaangażowaniem, poświęcając przynajmniej 4 godziny dziennie na pracę. Osiągnięcie odpowiedniego poziomu skupienia umysłu wymaga skoncentrowania się na jednej runie, a zatem w trakcie tworzenia runicznego przedmiotu kowal nie może pracować nad innym. Zaprzestanie pracy na okres dłuższy niż miesiąc księżycowy (25 dni) niweczy wszelkie dotychczasowe dokonania, a kowal będzie musiał od nowa zacząć proces wykuwania runy.

ZASADA SZACUNKU:

Runy mistrzowskie są zbyt potężne, by można je było łączyć z innymi. Z tego powodu, jeśli na przedmiocie wykuto runę mistrzowską, nie można już dodać żadnej innej. Kowale run nazywają je *zazdrosnymi runami*.

ZASADA CZYSTOŚCI:

Runy nie mogą być wykuwane na przedmiotach które były już wcześniej magicznie. Podobnie, żaden mag nie może umagicznić runicznych przedmiotów. Wszelkie takie działania kończą się niepowodzeniem.

PIĘĆ ZASAD WYKUWANIA RUN

Wszyscy Kowale Run, podczas kucia magicznych znaków zobowiązani są do przestrzegania ustanowionego przed wiekami Kodeksu.

ZASADA UMIARU

Na żadnym przedmiocie nie wykujesz więcej niż trzech run.

ZASADA FORMY

Będziesz wykuwał runy tylko na przeznaczonych ku temu przedmiotach.

ZASADA POŚWIĘCENIA

Będziesz poświęcał przynajmniej 4 godziny każdej doby na doskonalenie swego dzieła, aż do ukończenia pracy.

ZASADA SZACUNKU

Nie będziesz łączył run mistrzów z innymi runami.

ZASADA CZYSTOŚCI

Nie będziesz kuł run na magicznych przedmiotach.

PROFESJE KOWALI RUN:



Gildia kowali run zrzesza rzemieślników o różnym stopniu zaawansowania w sztuce wykuwania run. Bohaterowie, którzy chcieliby poznać tajemnice magii runicznej, muszą skompletować profesję *terminatora* (profesja podstawowa), a następnie cierpliwie osiągnąć kolejne stopnie wtajemniczenia - jako wędrowni kowale, mistrzowie i w końcu władcy run (profesja zaawansowana).

- WĘDROWNY KOWAL -

Terminator, po latach trudu, gdy opanuje już sztukę kowalstwa i wykuje swe pierwsze runy, wyrusza na Pielgrzymkę. Zamiast pracy w kuźni pod okiem swego mistrza, wyrusza w świat, by szukać runicznych przedmiotów i wszelkich informacji, jakie mogą pomóc im w głębszym zrozumieniu natury magii. Od kowala run oczekuje się, że uporządkuje swą wiedzę oraz wykorzysta nauki mistrza i zdobyte doświadczenie, by drogą samodzielnie prowadzonych badań i prób opracować własne projekty run. Może to trwać wiele lat, gdyż krasnoludzcy rzemieślnicy, a kowale run w szczególności znani są z wyjątkowej cierpliwości i dążenia do doskonalości w każdej dziedzinie rzemiosła. W czasie Pielgrzymki wielu kowali run przemierza ruiny starych, krasnoludzkich warowni, poszukując zaginionych przedmiotów runicznych, oraz bezcennych ksiąg, spisanych przez starożytnych władców run.

Po zakończeniu pielgrzymki, wędrowny kowal, powraca do swego mistrza, by zademonstrować mu swe umiejętności. Jeśli wędrowny kowal okaże się godny, nauczyciel mianuje go mistrzem run. Wraz z nominacją, mistrz run przekazuje wędrownemu kowalowi sekrety wykuwania runy mistrzów.

- WĘDROWNY KOWAL -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+5	+15	+10	+10	+20	+25	+5
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; historia; język tajemny (tajemny krasnoludzki); kowalstwo; kucie runy (dowolne sześć run, należących do dwóch poznanych klas); metalurgia; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; targowanie się; uniki; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: przedmiot runiczny

Profesje wejściowe: terminator

Profesje wyjściowe: bakałarz; mistrz run; wojownik podziemny

- MISTRZ RUN -

Mistrzowie run są nauczycielami i strażnikami sekretnej wiedzy sztuki kucia run zgromadzonej przez pokolenia przodków. Bardzo niewielu kowali run osiąga ten poziom wtajemniczenia, wymagający niezłomnej woli, długotrwałych badań i poświęcenia. Jedynie nieliczni, spośród tych, którym się to udało osiada w swych rodzinnych twierdzach, by nauczać sztuki kowalstwa członków swego klanu. Pozostali Mistrzowie Run poświęcają wiele lat swego życia odkrywając sekrety zapomnianej, starożytnej wiedzy oraz przemierzając świat w poszukiwaniu zaginionych, legendarnych runicznych przedmiotów, wykutych w czasie Złotej Ery, wierząc, że uda im się wskrzesić moc zapomnianych run. Wiele takich wypraw prowadzi Mistrzów Run do straconych krasnoludzkich twierdz, w mroki porzuconych smoczych jaskiń oraz w głąb elfich lasów, porastających tereny, niegdyś znajdujące się we władaniu khazadów.

- Mistrz Run -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+15	+10	+20	+15	+15	+25	+35	+10
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+2	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; historia; język tajemny (tajemny krasnoludzki); kowalstwo; kucie runy (dowolne dziesięć run, należących do trzech poznanych klas); kucie runy mistrzów (dowolne dwie); metalurgia; rozbrojenie *lub* silny cios; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; sztuka; targowanie się; uniki; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne trzy)

Przedmioty: dwa przedmioty runiczne

Profesje wejściowe: wędrowny kowal

Profesje wyjściowe: bakalarz; władca run

- WŁADCA RUN -

Władcy run to najpotężniejsi spośród kowali run, a ich moc tworzenia run dorównuje potędze Przodków. Tylko najmądrzejsi, najzręczniejsi i najzdolniejsi spośród mistrzów run dostępują tego zaszczytu. Stanowisko władcy run to ukoronowanie całego dorobku życiowego kowala run. Zajmuje je dożywotnio, a po jego śmierci mistrzowie run wybierają spośród swego grona najmądrzejszego i najgodniejszego następcę. To uświęcona tradycja i jedyna droga, by stać się władcą run. Władca run darzony jest ogromnym szacunkiem, a jego pozycja niewiele ustępuje królewskiej, zaś wszystkie klany z szacunkiem odnoszą się do ich wiedzy i wielkiej mocy.

Nieliczni Władcy Run, który znaleźli godnego następcę, wycofują się z życia i odchodzą na Ostatnią Pielgrzymkę. Podczas gdy ich Imiona powoli odchodzą do legendy, pielgrzymujący władcy run pogrążają się w trwających dekady badaniach, zgłębiają sekrety tworzenia najpotężniejszych znaków, tworzą nowe runy i odkrywają na te, które zaginęły w mrokach niepamięci.

- Władca Run -							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
+20	+15	+25	+20	+20	+30	+40	+15
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
+3	+8	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; dowodzenie; finta *lub* ogłuszenie; historia; język tajemny (tajemny krasnoludzki); kowalstwo; kucie runy (dowolne piętnaście run, należących do czterech poznanych klas); kucie runy mistrzów (dowolne cztery); metalurgia; rozpoznawanie run; splatanie magii; szacowanie; targowanie się; uniki; urok osobisty; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka obcego (dowolne cztery)

Przedmioty: trzy przedmioty runiczne

Profesje wejściowe: mistrz magii

Profesje wyjściowe: mistrz gildii; oficer

RUNY:

Wiatry Magii rodzą się na biegunach Znanego Świat, ich źródłem są strzaskane Wrota Chaosu, wzniesione przed mileniami przez Dawnych Slannów. Moc, którą niosą Wiatry Magii jest odczuwana przez wiele ras Starego Świata. Elfi i ludzcy czarodzieje, wrażliwi na podmuchy Wiatrów Magii, wykorzystują magię by tworzyć potężne, i często zabójcze zaklęcia. Krasnoludy, które w dużej mierze pozostają odporne na działanie magii, rzadko dostrzegają obecność Wiatrów Magii.

Khazadzi nauczyli się zamykać, niedostrzegalną dla nich moc Wiatrów Magii w runach, magicznych znakach wykuwanych na broni, pancerzach i talizmanach.

Stan permanentnej wojny, w jakim żyją krasnoludy powodują, że znakomita większość run posiada właściwości bojowe. Zamieszczona poniżej lista przedstawia najbardziej popularne runy wykuwane przez krasnoludy żyjące w Starym Świecie. Oprócz magicznych znaków bohaterowie wykonujący tę profesję mogą oczywiście wykonywać zwykle przedmioty.
Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby kowal oraz tworzył nowe runy, wymyślone przez MG lub gracza.

Wszystkie runy są opisane w następujący sposób:

Nazwa

Klasa: określa klasę do której należy dana runa.
Wymagany poziom mocy: *Poziom Mocy* uzyskany przez kowala run musi być równy lub wyższy od podanej w tym miejscu wartości.
Nasycenie: liczba udanych testów umiejętności *splatania magii* wymaganych do nasycenia mocą magicznego znaku.
Składnik: magiczny komponent, który pomaga zogniskować moc. Jeśli bohater używa odpowiedniego składnika podczas kucia runy, otrzymuje modyfikator podany w nawiasie do *Poziomu Mocy* kutej runy. Podany modyfikator określa również dostępność danego komponentu: +1 to składnik stosunkowo łatwo dostępny, +2 przeciętnie dostępny, a +3 trudno dostępny.
Działanie: jest to *standardowy* czas działania danej runy *trwałej*. Magiczne runy płoną czerwonym światłem lub migoczą. Cześć run działa stale, inne po wyzwoleniu ładunku pozostają *wygaszone*. Przeładowanie runy zajmuje zwykle całą dobę, choć niektóre runy ładują się o wschodzie słońca.
Efekt (trwały): opis mocy przedmiotu oznaczonego runą *stałą*.
Efekt (tymczasowy): opis mocy przedmiotu oznaczonego runą *stałą*.

KLASA BRONI:

Kowal Run posiadający umiejętność *kucie runy broni* może uczyć się poniższych znaków. Są to najpopularniejsze runy, wykuwane przez żyjących współcześnie rzemieślników.

Magiczne znaki mogą być nanoszone na dowolną broń, która wykonana jest z metalu, w przypadku broni drzewcowej runy nanoszone są na metalowe groty i ostrza.

Runa uderzenia

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 8
Nasycenie: 3
Składniki: fiolka krwi dzikiego kota, którą rzemieślnik hartuje runę (+1)
Działanie: stale
Efekt (trwały): oręż na którym wykuto *runę uderzenia* wydaje się być znacznie poręczniejszy, dzięki czemu władający bronią bohater otrzymuje dodatni modyfikator +10% do **WW**.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa Inicjatywy

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 8
Nasycenie: 3
Składniki: fiolka krwi dzikiego kota, którą kowal hartuje runę (+2)
Działanie: stale
Efekt (trwały): oręż na którym wykuto *runę inicjatywy* wydaje się być znacznie lżejszy, dzięki czemu władający bronią bohater otrzymuje dodatni modyfikator +10% do **I** (pod warunkiem, że na początku walki istota trzyma broń w dłoni i nie została zaskoczona). Ponadto, władający runiczną bronią bohater nie może zostać *rozbrojony*.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej **Magia** kowala run razy. Aktywacja runy jest *akcją natychmiastową*.

Runa cięcia

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 10
Nasycenie: 3
Składniki: starty na proch diament, którymi kowal zasypuje rozżarzoną runę (+2)
Działanie: stale
Efekt (trwały): dzięki mocy runy, broń na której wykuta jest broń zyskuje cechę oręża *przebijający zbroję*.

Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa krzywd

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 10
Nasycenie: 4
Składniki: fiolka łez, którymi kowal hartuje runę (+2)
Działanie: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
Efekt (trwały): w czasie pierwszej rundy walki istota dzierżąca oręż oznaczony tą runą może wskazać dowolnego przeciwnika (w ramach *akcji natychmiastowej*). Do końca starcia może przerzucić wynik każdego nieudanego testu *trafienia* wymierzonego w tego przeciwnika.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa parowania

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 10
Nasycenie: 3
Składniki: starte na proch rogi zwierzoczłeka, którymi kowal zasypuje rozżarzoną runę (+2)
Działanie: stałe
Efekt (trwały): dzięki mocy runy, broń na której wykuta jest broń zyskuje cechę oręża *broń parująca.*
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa krzepy

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 14
Nasycenie: 4
Składniki: fiolka krwi giganta, którą kowal hartuje runę (+2)
Działanie: stałe
Efekt (trwały): moc runy zwiększa o +10% **Krzepę** istoty, która trzyma oręż. *Runa krzepy* działa jedynie wtedy, gdy oręż trzymany jest w dłoni. Schowana w pochwie lub pokrowcu broń nie wpływa na charakterystykę bohatera.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa mocy

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 15
Nasycenie: 5
Składniki: fiolka krwi giganta, którą kowal hartuje runę (+2)
Działanie: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
Efekt (trwały): *runa mocy* podwaja **Krzepę** istoty walczącej runicznym orężem. Moc runy, aktywowana wypowiedzeniem imienia Kowala, działa dopóki dzierżący broń bohater pozostaje związany walką.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa przeznaczenia

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 15
Nasycenie: 4
Składniki: starta na proch moneta, którą kowal zasypuje rozżarzoną runę (miedziana +1, srebra +2, złota +3)
Działanie: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
Efekt (trwały): dzięki mocy *runy przeznaczenia*, dzierżący runiczny oręż bohater, po udanym trafieniu może zadać podwójne obrażenia. Moc runy aktywowana jest poprzez wypowiedzenie imienia Kowala. Ponadto, użycie runy należy zadeklarować przed obliczeniem zadanych obrażeń.

Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale po aktywowaniu runa znika.

Runa ognia

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 17
Nasycenie: 5
Składniki: fiolka krwi czerwonego smoka, którą rzemieślnik hartuje runę (+3)
Działanie: stałe
Efekt (trwały): ostrze lub obuch naznaczonego *runą ognia* oręża płonie, gdy broń zostaje dobyta przez bohatera i znajduje się w jego dłoni. Runiczna broń zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Ogień**). Ponadto, płonącego oręża można też używać jako pochodni.

Według opowieści krasnoludów, kujący runę kowal musi charakteryzować się dużą zręcznością, gdyż *runa ognia* musi zostać wykuta na rozżarzonym do białości orężu.

Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa furii

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 20
Nasycenie: 6
Składniki: fiolka jadu gigantycznego pająka, którą kowal run hartuje runę (+2)
Działanie: stałe
Efekt (trwały): istota dzierżąca broń na której wykuto *runę furii* może wykonać jeden dodatkowy **Atak** w czasie rundy, pod warunkiem że nie walczy żadnym innym orężem, choć bohater może używać tarczy. Mocy *runy furii* nie można wykorzystać do parowania ciosów.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa klątwy

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 20
Nasycenie: 4
Składniki: starte na proch zęby gigantycznego nietoperza, którymi rzemieślnik zasypuje rozżarzoną runę (+2)
Działanie: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
Efekt (trwały): dzięki mocy *runy klątwy*, trafiona runicznym orężem istota, podczas obliczania obrażeń zmniejsza swoją **Wt** o wartość **S** dzierżącego broń bohatera. Należy jednak zauważyć, że moc runy nie pozwala obniżyć **Wt** przeciwnika poniżej 1. Aby aktywować moc runy, dzierżący runiczną broń bohater musi wypowiedzieć imię Kowala.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa podziału

Klasa: broni
Wymagany Poziom Mocy: 26
Nasycenie: 5
Składniki: fiolka krwi hydry, którą rzemieślnik hartuje runę (+2)
Działanie: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca
Efekt (trwały): oręż na którym wykuto *runę podziału*, po aktywowaniu magicznego znaku może zadać w rzeczywistości nie jedno, ale K6 uderzeń. Jeśli test *trafienia*, dzierżącego runiczną broń bohatera, zakończy się sukcesem należy wykonać rzut K6. Wynik rzutu oznacza, ile dodatkowych trafień zostało zadanych. Choć dla każdego *trafienia* należy osobno obliczyć zadane obrażenia, to wszystkie dodatkowe ciosy uderzają w tą samą lokację.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach *akcji natychmiastowej.*

Klasa pancerza:

Rzemieślnik posiadający umiejętność *kucie runy pancerza* może uczyć się poniższych znaków. Są to popularniejsze runy, wykuwane przez żyjących współcześnie rzemieślników. Oprócz umieszczonych poniżej run istnieją także inne, zapomniane znaki, które można odnaleźć na starożytnych, stworzonych przed mileniami zbrojach.

Choć runy należące do klasy pancerza nanoszone są głównie na elementy zbroi płytowej, niektórzy sprawniejsi kowale potrafią stworzyć także runiczne kolczugi i czepce. Run pancerza nie można natomiast nanosić na skórznie i przeszywanice.

Runa kamienia

Klasa: pancerza
Wymagany Poziom Mocy: 14
Nasycenie: 3
Składniki: starty na proch górski kryształ, którym kowal zasypuje rozżarzoną runę (+2)
Działanie: stałe
Efekt (trwały): pancerz lub zbroja na której wykuto *runę kamienia* posiada dodatkowe +2 *PZ*. Moc run, wykutych na różnych elementarz tego samego pancerza nie sumuje się.
Efekt (tymczasowy): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**Magia** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Runa oporu

Klasa: pancerza
Wymagany Poziom Mocy: 14
Nasycenie: 5
Składniki: fiolka krwi ogra, którą rzemieślnik hartuje runę (+2)
Działanie: stałe

EFEKT (TRWAŁY): pancerz oznaczony tą runą osłabia wszelkie niemagiczne ataki bronią strzelecką i rzucaną. Ich **SE** zostaje zmniejszona do 0 (rzut na obrażenia to tylko **KO**).
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA ŻELAZA

KLASA: pancerza
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
NASYCENIE: 6
SKŁADNIKI: starty na proch fragment meteorytu, którymi kowal zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *runy żelaza* zwiększa **WT** (ale nie **ODP**) noszącego runiczny pancerz bohatera o +2 punkty. Moc run wykutych na różnych pancerzach lub na różnych elementach tej samej zbroi nie sumuje się.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA HARTU DUCHA

KLASA: pancerza
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
NASYCENIE: 7
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoluda, którą rzemieślnik hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *runy hartu ducha* może powstrzymać dowolny atak, który ignoruje *PZ* i **WT** osoby noszącej pancerz oznaczony tą runą. Jeśli w efekcie takiego ataku postać straciłaby przynajmniej jeden punkt **ŻW**, może wykonać test **ODP** z ujemnym modyfikatorem -5% za każdy punkt otrzymanych w tym ataku obrażeń. Udany test oznacza, że runiczny pancerz powstrzymał uderzenie, a postać nie odnosi obrażeń.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

KLASA SZTANDARU:

Kowal Run posiadający umiejętność *kucie runy sztandaru* może uczyć się poniższych znaków. Są to najpopularniejsze runy, wykuwane przez żyjących współcześnie rzemieślników.

Runy należące do KLASY SZTANDARU kute są na metalowych elementarz drzewców krasnoludzkich chorągwi oraz na ołtarzach i posągach Przodków wzniesionych w khazadzkich świątyniach.

RUNA POWOLNOŚCI

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoluda w której kowal hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc runy tworzy niemal fizyczną barierę, chroniącą oddział stłoczonych wokół runicznego sztandaru wojowników. Grupa wojowników, w której znajduje się sztandar, do końca bitwy nie może być celem *szarży*, choć może zostać zaatakowana w normalny sposób. Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA WALKI

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoluda w której kowal hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc runy rozpala ducha walki w sercach zgromadzonych wokół sztandaru wojowników. Grupa wojowników, w której znajduje się sztandar, do końca bitwy wykonuje wszystkie testy *trafienia* z uwzględnieniem dodatniego, kumulatywnego modyfikatora +10% do **WW**. Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA ODWAGI

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi istoty odpornej na *oddziaływania psychologiczne* w której kowal hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): runa otacza aurą odwagi zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, zwiększając ich odporność na *oddziaływania psychologiczne*. Wszystkie istoty, należące do grupy w której znajduje się runiczny sztandar otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i +10% do testów *grozy*. Aby aktywować moc runy, dzierżący sztandar chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA SANKTUARIUM

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
NASYCENIE: 6
SKŁADNIKI: fiolka krwi górskiego trolla, którą rzemieślnik hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): runa otacza mocą zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, zwiększając ich odporność na *magię*. Wszystkie istoty, należące do grupy w której znajduje się runiczny sztandar otrzymują dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *magii*. Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

KLASA TALIZMANU:

Kowal Run posiadający umiejętność *kucie runy talizmanu* może uczyć się poniższych znaków. Są to najpopularniejsze runy, wykuwane przez żyjących współcześnie rzemieślników.

Runy należące do KLASY TALIZMANU często wykuwane są na wykonanych z metalu amuletach, pierścieniach, bransoletach, diademach oraz karwaszach.

RUNA OCHRONY

KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
NASYCENIE: 3
SKŁADNIKI: fiolka krwi górskiego trolla, którą kowal hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *runy ochrony* zwiększa odporność na magię noszącego talizman bohatera. Nosząca talizman istota otrzymuje dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *magii*.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA PRZEŁAMANIA CZARU

KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi górskiego trolla, którą kowal hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: -
EFEKT (TRWAŁY): tej runy nie można wykuć w sposób trwały.
EFEKT (TYMCZASOWY): moc runy pozwala noszącemu talizman bohaterowie wykonać dodatkowy test *magii*, dzięki któremu może próbować odeprzeć rzucone na niego zaklęcia. Test *magii* dopuszczony jest nawet wtedy, gdy bohater jest ofiarą czaru typu *magiczny pocisk*.

RUNA PALENISKA

KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
NASYCENIE: 8
SKŁADNIKI: fiolka krwi czerwonego smoka w której kowal hartuje runę(+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc talizmanu naznaczonego *runą paleniska* zapewnia noszącemu go bohaterowi całkowitą odporność na wszelkie ataki wykonywane za pomocą ognia zwykłego oraz magicznego ognia.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA SZCZĘŚCIA

KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
NASYCENIE: 7
SKŁADNIKI: fiolka krwi istoty posiadającej umiejętność *szczęście* w której kowal hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc runy działa identycznie jak umiejętność *szczęście*. Jeśli bohater, z jakiegokolwiek powodu zdejmie talizman z *runą szczęścia*, nie będzie mógł go użyć do najbliższego wschodu słońca.

Jeśli istota posiadająca umiejętność *szczęście* będzie próbowała korzystać z talizmanu, moc runy i umiejętność będą się wzajemnie negowały. Ponadto, żadna istota nie można nosić więcej niż jeden talizman z *runą szczęścia*.

EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

KLASA INŻYNIERSKA:

Krasnoludzki rzemieślnik posiadający umiejętność *kucie runy inżynierskiej* może uczyć się poniższych znaków. Są to popularne runy, wykuwane przez żyjących współcześnie rzemieślników. Oprócz nich istnieją także inne magiczne znaki, których sekrety wykuwania zostały utracone wraz ze śmiercią potężnych Kowali Run. Zapomniane runy można odnaleźć na wielu skonstruowanych przed wiekami bombardach, katapultach i balistach.

Runy należące do KLASY INŻYNIERSKIEJ mogą być wykuwane na metalowych elementach machin artyleryjskich, oraz, choć zdarza się to dużo rzadziej, na ręcznej broni strzeleckiej, głównie na metalowych łukach kuszy i lufach broni palnej.

RUNA PENETRACJI



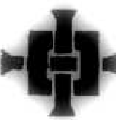
KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
NASYCENIE: 3
SKŁADNIKI: starte na proch szpony mantikory, którymi rzemieślnik zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): każdy pocisk wystrzelony z machiny naznaczonej *runą penetracji* zyskuje cechę oręża *przebijający zbroję*. Choć moc runy nie działa w połączeniu z magicznymi pociskami to *runę penetracji* można nanosić także na broń miotaną i strzelecką.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA POSZUKIWANIA



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
NASYCENIE: 3
SKŁADNIKI: fiolka krwi Leśnego Elfa, w której kowal run hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *runy poszukiwania*, zwiększa celność naznaczonych nią machin artyleryjskich oraz broni strzeleckiej. Bohater posługujący się takim orężem otrzymuje dodatni modyfikator +10% do **US**. Należy zauważyć, że moc runy nie działa w połączeniu z magicznymi pociskami.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA CELNOŚCI



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
NASYCENIE: 4
SKŁADNIKI: fiolka krwi Leśnego Elfa, którą kowal run hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): bohaterowie używający naznaczonej *runą celnością* machiny artyleryjskiej lub runicznej broni strzeleckiej, mogą automatycznie trafić w cel (test **US** należy wykonać jedynie w celu sprawdzenia czy ofiara nie otrzymała *Dodatkowych Obrażeń*). Moc *runy celności* zostaje aktywowana, gdy używający runicznego oręża bohater wypowie imię Kowala. Choć moc run wykutych na różnych elementach oręża nie sumuje się, to na jednym elemencie można wykuć trzy *runy celności* dzięki czemu bohater będzie mógł trzykrotnie w ciągu dnia automatycznie trafić w cel.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA FORTUNY



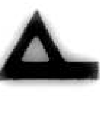
KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
NASYCENIE: 4
SKŁADNIKI: starta na proch moneta, którą kowal zasypuje rozżarzoną runę (miedziana +1, srebra +2, złota +3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc *runy fortuny* pozwala na zmianę nieudanego testu **US**, na udany. Moc run wykutych na różnych elementach machiny artyleryjskiej lub broni strzeleckiej nie sumuje się, choć można wykuć trzy *runy fortuny* na jednym elemencie, dzięki czemu można będzie zmienić wyniki trzech nieudanych testów **US** dziennie.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA PRZEŁADOWANIA



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: porcja towotu, którym kowal run pokrywa rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc runy skraca czas przeładowania naznaczonych nią machin artyleryjskich i broni strzeleckich o jedną rundę. Co w przypadku niektórych rodzajów oręża, pozwoli na przeładowanie i oddanie strzału w tej samej rundzie.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA SOLIDNOŚCI



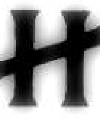
KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: starta na proch porcja Gromrilu, którą kowal run zasypuje rozżarzoną runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): *runa solidności* wykuwana jest na krasnoludzkich machinach wojennych. Dzięki mocy runy, **WT** machiny wzrasta o +2 a liczba **PU** o +8.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA PŁOMIENI



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: porcja prochu strzelniczego, którym rzemieślnik zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): każdy pocisk wystrzelony z naznaczonej *runą płomieni* machiny artyleryjskich lub innej broni strzeleckiej zaczyna płonąć i po uderzeniu w cel zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**).
Niektórzy Kowale Run wykuwają *runę płomieni* na paleniskach w kuźni, dzięki czemu nie muszą podsycać płonącego ognia.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

RUNA KUCIA



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
NASYCENIE: 6
SKŁADNIKI: starta na proch porcja zastygłej lawy, którą kowal zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc naniesionej na kowadło *runy kucia*, pozwala skrócić i połowę *czas kucia* przedmiotów i run.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1xMAGIA kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

KLASA MISTRZÓW:

Kowal Run posiadający umiejętność *kucie runy mistrzów* może uczyć się najpotężniejszych znaków, zwanych Runami Mistrzów. Rzemieślnik, który opanował tą umiejętność, darzony jest jeszcze większym, niż do tej pory, szacunkiem, a krasnoludowie nazywają go Mistrzem Kowali Run.

Poniżej znajdują się jedynie najbardziej popularne Runy Mistrzów. Wiele znaków zostało bezpowrotnie utraconych, a inne, naniesione na antyczne przedmioty, wciąż czekają na ponowne odkrycie, pogrzebane pod gruzami krasnoludzkich twierdz. Runy Mistrzów są tak potężne, że na poszczególnych przedmiotach może znajdować się tylko jeden taki znak.

MISTRZOWSKA RUNA POŚWIĘCENIA



KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
NASYCENIE: 4
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoludzkiego pogromcy, którą kowal run hartuje runę(+2)
DZIAŁANIE: jednorazowe
EFEKT (TRWAŁY): tej runy nie można wykuć w sposób trwały.
EFEKT (TYMCZASOWY): działanie tej runy jest wyjątkowe. Machina, na którą została naniesiona *mistrzowska runa poświęcenia* może być zniszczona, np. w przypadku dostania się w ręce wrogów, przez wypowiedzenie tajnego hasła. Runa wybucha niszcząc urządzenie, oraz zadając 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** 10 wszystkim istotom znajdującym się w promieniu 8 metrów.

Hasło może być wypowiedziane z dowolnej odległości tylko przez właściciela urządzenia.

MISTRZOWSKA RUNA STRACHU

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
NASYCENIE: 4
SKŁADNIKI: fiolka krwi istoty wywołującej strach w której kowal run hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc *mistrzowskiej runy strachu* sprawia, że zgromadzeni wokół sztandaru wojownicy zdają się górować nad swoimi przeciwnikami, w których wywołują *strach.* Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala. Ponadto, należy zauważyć, że moc runy nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne.*
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach *akcji natychmiastowej.*

MISTRZOWSKA RUNA GROTHA JEDNOOKIEGO

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
NASYCENIE: 6
SKŁADNIKI: starty na proch róg jednorożca, którym kowal run zasypuje rozżarzoną runę (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc runy otacza zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, którzy do końca bitwy nie mogą stać się celem *szarży* oraz stają się odporni na wszelkie *oddziaływania przeciwników* i nie może zostać zmuszona do opuszczenia pola bitwy. Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.

Groth Jednooki, żyjący w czasach Kargana Żelaznobrodego znany był ze swego uporu i nieustępliwości, które to cechy, według podań krasnoludów zawarł w wykutej runie.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA STROMIEGO RUDOBRODEGO

KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoluda w której kowal hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): moc runy rozpala ducha walki w sercach zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, którzy do końca bitwy wykonują wszystkie testy *trafienia* z uwzględnieniem dodatniego, kumulatywnego, modyfikatora +10%. Ponadto, grupa zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, dzięki mocy runy staje się odporna na wszelkie *oddziaływania przeciwników* i nie może zostać zmuszona do opuszczenia pola bitwy. Aby aktywować moc runy, chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA UKRYCIA

KLASA: inżynierska
WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi kameleona w której rzemieślnik hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): *mistrzowska runa ukrycia* pomaga zamaskować krasnoludzkie machiny wojenne, czyniąc je podobnymi do otoczenia. Dotknięcie urządzenia przez dowolną istotę spowoduje, że będzie ona normalnie widziała machinę, a *runa ukrycia* już nigdy więcej na nią nie zadziała.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA LOTU

KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 21
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi istoty latającej, w której kowal run hartuje broń (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): *runa lotu* pozwala cisnąć młotem w dowolny widoczny cel, znajdujący się w zasięgu rzutu (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **ORĘŻ**). Młot na którym wykuto *runę lotu* trafia automatycznie w wybrany cel (test **US** należy przeprowadzić jedynie w celu ustalenia, czy ofiara nie doznała *Dodatkowych Obrażeń*). Oręż powraca do miotającego w następnej rundzie.

W oryginalnej inskrypcji dotyczącej *runy lotu* nie wyjaśniono, że młot sam wraca do ręki miotającego, w wyniku tego niedopatrzenia wielu krasnoludów zostało ogłuszonych, gdy rzucone młoty wracały po trafieniu w cel.

Runy lotu mogą być kute jedynie na młotach.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach *akcji natychmiastowej.*

MISTRZOWSKA RUNA SZYBKOŚCI

KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 23
NASYCENIE: 5
SKŁADNIKI: fiolka krwi Wysokiego Elfa, w której kowal run hartuje runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): dzięki zamkniętej w runie mocy, bohatera, walczącego orężem z naniesioną *mistrzowską runą szybkości* traktuje się tak, jakby podczas ustalania kolejności ataków miał **I** równą 100.

Runa po raz pierwszy została wykuta przez Thurgroma Pustelnika, ostatniego Kowala Run, który żył i pracował w położonych na wybrzeżu Starego Świata miastach Wysokich Elfów.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz. Aktywacja dokonuje się w ramach *akcji natychmiastowej.*

MISTRZOWSKA RUNA ZŁOŚLIWOŚCI

KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 24
NASYCENIE: 8
SKŁADNIKI: starte na proch zęby gigantycznego pająka którymi kowal run zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *mistrzowskiej runy złośliwości* splata mistycznymi więzami noszącego talizman bohatera (lub naznaczoną runą konstrukcję) oraz wszystkich nacierających przeciwników tak, że punkty **Żw** przeciwników będą zmniejszały się w takim samym stopniu, co **Żw** atakowanego bohatera (lub **PU** konstrukcji).

Według krasnoludzkich podań, pierwsza *mistrzowska runa złośliwości* została wykuta na bramie twierdzy Karaz-a-Karak.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA ADAMANTU

KLASA: pancerza
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
NASYCENIE: 7
SKŁADNIKI: runa wykuta w kuźni znajdującej się w grocie, będącej niegdyś leżem smoka (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc *mistrzowskiej runy adamantu* zwiększa **ODPORNOŚĆ** noszącego tarczę bohatera do 100 (pod warunkiem, że bohater nie będzie nosił żadnego pancerza i/lub zbroi).

Runa po raz pierwszy została wykuta na tarczy jako dar dla ekstrawaganckiego, krasnoludzkiego księcia Gudiego Dwa Buty.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA PRZEŁAMANIA

KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
NASYCENIE: 6
SKŁADNIKI: złoty zapętlony łańcuszek, dodany do stopu stali podczas kucia broni (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca
EFEKT (TRWAŁY): uwięziona w mistrzowskim runie moc, rozprasza jedną magiczną właściwość dowolnego magicznego przedmiotu, z którym zetknie się runiczny oręż. Jeśli magiczny przedmiot posiada więcej takich cech, wówczas tylko jedna, losowo wybrana zostaje zniszczona. Aby aktywować moc *mistrzowskiej runy przełamania* dzierżący runiczny przedmiot bohater, musi wypowiedzieć imię Kowala.

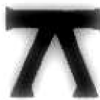
Według krasnoludzkich podać *runa przełamania* po raz pierwszy została wykuta w czasie Wojny Zemsty, na toporze Króla Gorrin, który zniszczył magiczny oręż Elthiora, generała armii Wysokich Elfów.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz. Użytkownik runicznej broni musi aktywować runę (*akcja natychmiastowa*) przed próbą sparowania/uderzenia magicznego oręża. Nieudane parowanie również powoduje wygaśnięcie *tymczasowej* runy.

MISTRZOWSKA RUNA ALARYKA SZALONEGO

KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 27
NASYCENIE: 7
SKŁADNIKI: starte na proch szczęki gigantycznego pająka, którymi rzemieślnik zasypuje rozżarzoną runę (+2)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): oręż, naznaczony mistrzowską runą całkowicie przenika niemagiczne pancerze i zbroję, ignorując zapewnianą przez nie ochronę. Natomiast w przypadku magicznych pancerzy i zbroi, pod uwagę brane są jedynie magiczne *Punkty Zbroi.*

EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA SNORRIEGO LŚNIĄCEGO HEŁMU

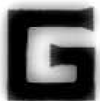


KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 29
NASYCENIE: 8
SKŁADNIKI: fiolka krwi krasnoluda, którą kowal run hartuje runę (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca.
EFEKT (TRWAŁY): zaklęta w runie moc, pozwala dzierżącemu runiczny oręż bohaterowi, bezbłędnie dosięgnąć celu, trafiając przeciwnika wszystkimi posiadanymi w danej rundzie **ATAKAMI** (test **WW** należy wykonać w celu sprawdzenia, czy ofiara nie otrzymała *Dodatkowych Obrażeń*).

Snorii Lśniący Hełm był potężnym Władcą Run, pracującym na dworze Najwyższego Króla w Karaz-a-Karak za czasów Króla Kallona. Legendarny Kowal Run brał udział w wielu kampaniach wojennych, w czasie których doskonalił swe umiejętności bojowe i kunszt rzemieślniczy. Snorii zasłynął także, jako wspaniały, utalentowany płatnerz, wykonujący niezrównane zbroje z gromrilu.

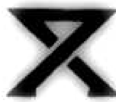
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale można jej użyć tylko raz. Aktywacja dokonuje się w ramach *akcji natychmiastowej*.

MISTRZOWSKA RUNA GROMRILU



KLASA: pancerza
WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
NASYCENIE: 8
SKŁADNIKI: porcja startego na proch gromrilu, którym kowal run zasypuje rozżarzoną runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): liczba *PZ* pancerza lub zbroi na której wykuto *mistrzowską runę gromrilu* zostaje podwojona.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA SKALFA CZARNEGO MŁOTA

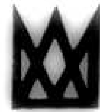


KLASA: broni
WYMAGANY POZIOM MOCY: 31
NASYCENIE: 9
SKŁADNIKI: porcja rafinowanego Kamienia Przemian, którym kowal run zasypuje rozżarzoną do białości runę (+3)
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): moc mistrzowskiej runy sprawia, że każde udane trafienie runicznym orężem zadaje maksymalną ilość obrażeń, tak jakby na **KO** wypadł maksymalny wynik (*nigdy* jednak nie uwzględnia się *Dodatkowych Obrażeń*).

Skalf Czarnymłot był potężnym Kowalem Run, specjalizującym się w wyrobie młotów. Według legend, to właśnie Skalf stworzył najpotężniejszy artefakt jaki istnieje w Znanym Świecie - legendarny młot Sigmara Młotodzierżcy - *Ghal Maraz*.

EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

MISTRZOWSKA RUNA WŁADZY KRÓLEWSKIEJ



KLASA: talizmanu
WYMAGANY POZIOM MOCY: 33
NASYCENIE: 15
SKŁADNIKI: fiolka krwi Krasnoludzkiego Króla w której kowal run hartuje runę (+3).
DZIAŁANIE: stałe
EFEKT (TRWAŁY): *mistrzowska runa władzy królewskiej* może zostać wykuta jedynie na koronie krasnoludzkiego władcy. Moc runy zamyka w sobie część wiedzy i mądrości władcy, jednocześnie przekazując mu mądrość żyjących przed nim królów. Ponadto, moc runy wspomaga ukoronowaną osobę wraz z towarzyszami (tyloma, ile wynosi podwojona **CHA** noszącego artefakt), znajdującymi się w *zasięgu oddziaływania*, zapewniając im całkowitą niewrażliwość na *strach* i *grozę*.

Krasnoludzki Król Gotrek Starbreaker był pierwszym władcą, który otrzymał w darze koronę naznaczoną *mistrzowską runą władzy królewskiej*.

EFEKT (TYMCZASOWY): mistrzowskiej *runy władzy królewskiej* nigdy nie wykuwa się w ten sposób.

MISTRZOWSKA RUNA VALAYI



KLASA: sztandaru
WYMAGANY POZIOM MOCY: 34
NASYCENIE: 20
SKŁADNIKI: porcja startego na proch mithrilu, którym kowal run zasypuje rozżarzoną runę.
DZIAŁANIE: raz dziennie, aktywowana runa pozostaje *wygaszona* do wschodu słońca
EFEKT (TRWAŁY): moc *mistrzowskiej runy Valayi* otacza wszystkich zgromadzonych wokół sztandaru wojowników, wszystkie istoty należące do grupy, do końca walki pozostają odporne na wszelkie ataki magiczne. Aby aktywować moc runy, dzierżący sztandar chorąży musi wypowiedzieć imię Kowala.
EFEKT (TYMCZASOWY): jak w przypadku runy *trwałej*, ale efekt trwa przez 1x**MAGIA** kowala run minut po aktywacji runy (*akcja natychmiastowa*).

Do środka wszedł nieznajomy. W każdym razie nie znał go nikt, spośród siedzących przy stołach osiłków, uważających się za stałych bywalców knajpy *Pod Rogami*, jednej z najgorszych spelun Marienburga. Gwar rozmów ucichł, oczy wszystkich zwróciły się na przybysza, świdrując go na wylot i jakby oznajmiając mu, że nie jest tu mile widziany. Tymczasem obcy - młody, szczupły człowiek owinięty podniszczonym poncho - najwyraźniej w świecie albo tego nie dostrzegł, albo też nic sobie z tego nie robił, gdyż ze stoickim spokojem zajął miejsce w rogu kontuaru i zamówił grzane piwo. Karczmarz podał mu kufel, zgarnął pensy i napięcie opadło. Lokal znów zawrzał, gdy klientela powróciła do przerwanych rozmów, nagle tracąc całe swoje wcześniejsze zainteresowanie osobą przybysza.

Tylko przy jednym ze stolików kilku mężczyzn wciąż obserwowało nieznajomego, ściszonym głosem wymieniając o nim uwagi. W końcu jeden z nich, prawdziwy osiłek, olbrzym ponad dwumetrowego wzrostu o ogorzałej twarzy doświadczonego marynarza, podniósł się ze swojego stołka i podszedł do kontuaru.

- Te, frajer - ryknął obcemu przez ramię - kopsnij gonta!

Przybysz odwrócił się do niego i zamrugał oczami jakby nie zrozumiał, o co chodzi.

- Chcesz, żebym postawił ci gorzałkę? - zapytał uprzejmym tonem.

- Ja! Pełną kwartę - potwierdził olbrzym, a jego kamraci zawtórowali mu głośnym rechotem.

Przybysz wstał i zlustrował swojego przeciwnika od stóp do głów. W barach szeroki na trzech chłopa, mięśnie twarde jak stal, łapy wielkie jak bochny. Przybysz uśmiechnął się jednak do siebie i bezceremonialnie poklepał osiłka po ramieniu.

- Zmierzmy się na rękę. Kto wygra, ten stawia.

Olbrzym zaniemówił na krótką chwilę, przewrócił oczami, po czym ryknął na całą salę tubalnym śmiechem.

- On, ten wymoczek, ze mną!…

Jego kamraci pokładali się ze śmiechu, klepiąc się po brzuchu, to z kolei znacząco pukając się w czoło. Olbrzym chwycił ciężką, dębową ławę, podniósł ją lekko jak piórko i postawił tak, by odgradzała go od przybysza. Obaj usadowili się na przeciw siebie, przygotowując do pojedynku.

Przybysz zdjął poncho i podwinął rękaw jedwabnej, mocno podniszczonej koszuli, odsłaniając prawe ramię. Jego przed ramie na całej długości pokrywał tatuaż. Dość niezwykły tatuaż, zgoła inny od niebieskiej kotwicy wyrżniętej na ramieniu osiłka. Smoliście czarny, pierzasty wąż wił się wokół ręki przybysza, miażdżąc ją w kilkunastu splotach i rozwierając smoczą, uzbrojoną w rzędy ostrych zębów, paszczę na wierzchu jego dłoni. Każda łuska, każde pióro i każdy kieł były dopracowane w najdrobniejszym szczególe. Kiedy przybysz obracał ręką, szukając na stole jak najlepszego oparcia dla łokcia, tatuaż zdawał się ożywać; wąż wił się ospale z każdym ruchem mięśni i odbijał światło kaganków w wielkich czarnych źrenicach swych trójkątnych oczu. Żaden z zapijaczonych gapiów nie potrafił docenić artyzmu, misternego piękna, jakie pozostawiły na ciele przybysza igła prawdziwego mistrza sztuki tatuażu.

- Dalej, zaczynać! - rozległy się zniecierpliwione głosy.

- Bydzie szybko, bo spiryt wietrzeje - zarechotał olbrzym i zacisnął swą wielką dłoń na dłoni przybysza, nieomal zamykając ją w swym wnętrzu. Siły z całą pewnością nie były równe i przesądzały o zwycięstwie olbrzyma. Nie było sensu obstawiać wygranej, toteż nikt się nie zakładał.

- Raz! Dwa! TRZY! - dano sygnał rozpoczęcia walki.

W tym momencie ręka przybysza powinna z grzmotem uderzyć o stół, dociśnięta dłonią olbrzyma niczym kowadłem, a on sam winien zawyć z bólu, jaki sprawiają zmiażdżone knykcie.

Nic podobnego się nie stało.

Ręka przybysza nie cofnęła się nawet o cal pod naporem ogromnej siły naprężonych do granic możliwości mięśni osiłka. Trwała w bezruchu. Na czole olbrzyma pojawiły się już pierwsze krople potu, kiedy pełną napięcia ciszę przerwały podniecone krzyki informujące o gwałtownie rosnących stawkach. Olbrzym poczerwieniał z wysiłku, wykrzywił twarz w potwornym grymasie, agonalnym skurczu człowieka, który walczył nie o wygraną, ale o własne życie. Zaciskał zęby do bólu i spod pól przymkniętych powiek patrzył przekrwionymi oczami na własną porażkę. Oto widział, jak jego własna ręka, wbrew woli, wolno, ale nieubłaganie ustępuje, poddaje się, cofa.

Widział, jak szczęki czarnego węża wbijają się w jego dłoń. Widział, jak pełznie po jego ramieniu i owija się wokół jego natężonych wysiłkiem mięśni. Czuł, jak kły zagłębiają się w jego ciało, a potężne sploty miażdżą nadgarstek. Opuszczały go siły i nadzieja.

Wszyscy widzieli. Widzieli, jak ręka olbrzyma powoli ustępuje, aż w końcu jego dłoń dotyka powierzchni stołu. Widzieli przegraną swojego czempiona. Ozwały się gwizdy i jęki zawodu, a tylko nieliczni radowali się z wygranej obcego, przeliczając zdobyte w zakładach monety.

Przybysz wstał, odetchnął głęboko i podciągnął rękaw jedwabnej koszuli, zakrywając tatuaż.

- Gorzałkę postaw wszystkim - rzucił przez ramię, chwycił poncho i po prostu wyszedł.

Olbrzym otarł pot z czoła i splunął.

-Czarna magia - wymamrotał.

- Jaka tam magia - zaśmiał mu się do ucha kompan. - Za dużo gorzały wychlałeś, słaby jak niemowlę się stałeś i byle gówniarz daje ci radę! Ot i cała magia…

MISTRZ TATUAŻU:



Krasnoludzcy Kowale Run potrafią *zamknąć* magię w runach, natomiast Mistrzowie Tatuaży, potrafią stworzyć *runę ciała* - magiczne tatuaże, zamykające w sobie wiatry magii przemierzające obszary świata.

Mistrzowie Tatuażu pochodzą prawdopodobnie z Kitaju i wysp Nipponu, gdzie znajdują się jedyne szkoły uczące tego zawodu. Spotkanie Mistrza Tatuażu nie jest łatwe, gdyż są oni w ciągłym ruchu i nigdzie nie zatrzymują się dłużej niż kilka dni.

Jeśli już ktoś spotka Adepta Sztuki Tatuażu i zechce stworzyć niezniszczalny wzór na swym ciele musi wiedzieć, iż za tatuaż zapłaci nie tylko złotem ale i życiem. Magiczne Tatuaże bowiem żyją, czerpią swoją moc z sił witalnych, a więc im potężniejszy tatuaż, tym szybciej starzeje się noszący. Szybciej - nie oznacza wcale, że po paru latach umrze. Nie ten proces jest raczej niezauważalny, więc dokładnie rzecz biorąc jest odwrotnie, noszący tatuaż będzie żył parę lat krócej. One emanują mocą, potężną magią swego wzoru, energią symbolu jaki przedstawiają. Skupiają wewnętrzną moc właściciela, która ujawnia się w ich działaniu. Moc tatuażu zależy od doświadczenia, jakie posiada właściciel, odzwierciedla również naturę i charakter noszącego. Moc tatuażu nie zależy od wielkości, potężny Smok może przegrać z niepozorną Różyczką. O mocy tatuażu świadczy tylko i wyłącznie złożoność rysunku. Im więcej razy mithrilowa igła przebiła skórę, im więcej szczegółów i najdrobniejszych detali uwiecznił magiczny inkaust, tym bardziej złożony jest wzór i bliższy idealnej strukturze symbolu, w którym zamyka się indywidualna harmonia ciała i duszy. Jednak każdy musi zacząć od tatuażu słabej mocy, gdyż te potężniejsze mogłyby zabić, ciało nie wytrzymałoby potężnej mocy emanującej ze wzoru. Po zrobieniu pierwszego tatuażu, drugi można wykonać dopiero po roku, ciało i duch muszą mieć czas, by powrócić do równowagi. Potężniejsze tatuaże powstają w naturalnej konsekwencji posiadanych tatuaży, o słabszej mocy. Każdy tatuaż jest inny, nigdzie nie ma dwóch identycznych tatuaży.

Podstawą inkaustu nie jest atrament ani tusz, lecz wiecznie żywa, niekrzepnąca krew wampira, przyrządzana zgodnie z prastarą recepturą, wzbogaconą o stosowne barwniki, wśród których mogą się nawet znaleźć płynne metale szlachetne i… Kamień Przemian, nadające niezwykle intensywne kolory szczerego złota, srebra, nie licząc całej gamy barw tęczy. Dzięki swemu wykonaniu mogą zyskać trzeci wymiar i przemienić się w rzeźbę. Ponieważ tatuaże są magiczne nie muszą być statyczne. Nie mają tego ograniczenia i za sprawą magii mogą zyskać prawdziwą, a nie iluzoryczną dynamikę. Innymi słowy naprawdę mogą się poruszać, w pewnych granicach przemieszczać się na skórze, zgodnie z wolą właściciela lub samoistnie, obdarzone własnym życiem. Może przesuwać się wyżej, kryjąc na ramieniu, kiedy bohater podwija rękaw, znieruchomieć dla oczu niewłaściwych osób lub mienić się tysiącami barw, na długi czas przykuwając wzrok tych, którzy nań patrzą. Tatuaż w postaci lwiej głowy, wytatuowany na piersi, będzie mrużył oczy na słońcu, świecił zielenią źrenic w ciemności, będzie zarzucał grzywą, szczerzył kły, wyrażając swój gniew, a kiedy zaryczy, niejednemu włosy staną dęba. Smocza głowa może zionąć ogniem, spalając wrogów na popiół.

Zawsze istnieje ryzyko, że tatuaż się nie przyjmie. Jego energia obróci się przeciw właścicielowi i uśmierci go wraz z ostatnim, wieńczonym dzieło nakłuciem mithrilowej igły. Czasami można temu zaradzić amputując kończynę, oczywiście jeśli się zdąży i jeśli założymy, że wzór był w takim miejscu, które można amputować.

Magiczny tatuaż można wykryć jedynie, gdy jest on aktywny.

Proces tworzenia jest trudny, trwa od kilku do kilkunastu godzin, zależnie od mocy tatuażu, a tatuowany przeżywa prawdziwe tortury. Zazwyczaj jest on przypięty pasami do stołu, a jego krzyki tłumi knebel. Po zabiegu właściciel magicznego rysunku jest wyczerpany, a opatrunki można zdjąć dopiero po tygodniu rekonwalescencji.

- ADEPT -

Uczeń po latach nauki, gdy opanuje już sztukę tatuowania i wykona swe pierwsze wzory, wyrusza na wędrówkę. W czasie podróży, Adept pogłębia swą wiedzę uczy się nowych wzorów i zestraja się z przemierzającymi świat Wiatrami Magii.

Po zakończeniu wędrówki, Adept powraca do swego nauczyciela by zademonstrować mu swe umiejętności. Jeśli artysta okaże się godny, nauczyciel mianuje go Twórcą. Wraz z nominacją Mistrz Tatuażu przekazuje Adeptowi sekrety wykonywania Tatuażu Klasy Mistrzów.

- ADEPT -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	+5	+15	+15	+20	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: chemia; czytanie/pisanie; historia; język tajemny (magiczny); leczenie chorób; leczenie ran; metalurgia; sekretny język (gildii); splatanie magii; sztuka; tworzenie tatuażu (dowolne sześć znaków, należących do dwóch poznanych klas); tworzenie tatuażu klasy mistrzów; wykrywanie magii; zmysł magii; zwinne palce

Przedmioty: broń ręczna; narzędzia (mistrza tatuażu)

Profesje wejściowe: uczeń mistrza tatuażu

Profesje wyjściowe: bakałarz; twórca

- TWÓRCA -

Twórcy są nauczycielami i strażnikami sekretów sztuki wykonywania tatuaży. Bardzo niewielu artystów osiąga tę pozycję. Po osiągnięciu tego stopnia wtajemniczenia, wielu twórców zaczyna doświadczać zmian wywołanych przez pokrywające ich ciała wzory. Twórcy zazwyczaj spędzają wiele lat na studiowaniu i tworzeniu nowych wzorów.

- TWÓRCA -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+10	+20	+20	+25	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: alchemia; chemia; chirurgia; czytanie/pisanie; etykieta; historia; język tajemny (magiczny); leczenie chorób; leczenie ran; metalurgia; sekretny język (gildii); splatanie magii; sztuka; tworzenie tatuażu (dowolne dziesięć znaków, należących do trzech poznanych klas); tworzenie tatuażu mistrzów (dowolne dwa); wykrywanie istot magicznych; zmysł magii; zwinne palce

Przedmioty: broń ręczna; narzędzia (mistrza tatuażu - *dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: adept

Profesje wyjściowe: bakałarz; mistrz tatuażu

- MISTRZ TATUAŻU -

Mistrzowie tatuażu to najpotężniejsi spośród mistycznych artystów, przed którymi magiczne sploty nie kryją już żadnych tajemnic. Tylko najbardziej wytrwali, najzręczniejsi i najzdolniejsi spośród Twórców dostępują tego zaszczytu.

- MISTRZ TATUAŻU -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+10	+15	+25	+25	+30	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+5	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: alchemia; chemia; chirurgia; czytanie/pisanie; etykieta; historia; język tajemny (magiczny); leczenie chorób; leczenie ran; metalurgia; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; sekretny język (gildii); splatanie magii; sztuka; tworzenie tatuażu (dowolne piętnaście znaków, należących do czterech poznanych klas); tworzenie tatuażu mistrzów (dowolne cztery); tworzenie magicznych pergaminów; wykrywanie istot magicznych; zmysł magii; zwinne palce

Przedmioty: broń ręczna; narzędzia (mistrza tatuażu - *najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: twórca

Profesje wyjściowe: bakałarz; mistrz gildii

NAUKA MAGICZNYCH TATUAŻY:



Zanim mistrz tatuażu będzie mógł poznać zasady tworzenia magicznego tatuażu, muszą być spełnione następujące warunki: mistrz musi mieć dostęp do opisu magicznego wzoru, musi znać odpowiednią umiejętność, by móc go stworzyć, musi mieć wystarczającą ilość *Punktów Doświadczenia* oraz musi wykonać udany test **INT**.

Po pierwsze - mistrz tatuażu musi mieć dostęp do opisu magicznego wzoru (z ksiąg innego mistrza lub innego źródła). Bohater nie może nauczyć się magicznego tatuażu, chcąc po prostu, by wniknął do jego umysłu - musi zostać poinstruowany przez innego adepta, jak tym wzorem należy się posługiwać.

Po drugie, mistrz tatuażu musi być zdolny do korzystania z danego wzoru. Musi posiadać odpowiednie umiejętności takie jak *splatanie magii* i *tworzenie magicznych tatuaży* oraz cechę **MAGIA** przynajmniej o wartości 1.

Po trzecie, bohaterowie muszą wydawać *Punkty Doświadczenia* w procesie nauki magicznego wzoru, nauka tworzenia nowego tatuażu kosztuje 100 *PD* i trwa 100-**INT**+*Poziom Mocy* tatuażu godzin.

Wyjątek od tej zasady stanowią osoby, które zrezygnowały z profesji magicznych na rzecz, profesji innej KLASY ZAWODOWEJ. Zachowują one magiczne moce i wciąż są mistrzami tatuażu. Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach magii, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy magicznej. Dlatego też mistrzowie tatuażu, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych tatuaży, jednak muszą na nie wydać dwukrotnie więcej *PD*, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może znów uczyć się magicznych wzorów po normalnym koszcie.

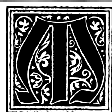
Na koniec, bohater musi wykonać udany test **INT**. Wszystkie modyfikatory stosuje się do **INT** bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opanowuje tatuaż i wydaje wymaganą ilość *Punktów Doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danego wzoru, ale *Punkty Doświadczenia* nie są tracone - bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczenia się innego tatuażu, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób nauczenia się tatuażu, którego nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą jego nową wersję lub

podniesie się ich **INT**. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na magiczny wzór z innej perspektywy. Podobnie wzrost **INT** pozwoli mu zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

W odróżnieniu od magów, adept sztuki tatuażu nie musi ograniczać się do jednej klasy tatuażu, a po opanowaniu przynajmniej dwóch znaków z jednej klasy, będzie mógł uczyć się wzorów należących do innych klas (zobacz także opis zdolności *tworzenie tatuażu* i *tworzenie tatuażu mistrzów* w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **UMIEJĘTNOŚCI**).

TWORZENIE MAGICZNEGO TATUAŻU:



istrz tatuażu, który chce stworzyć magiczny wzór, musi zaczerpnąć moc z Wiatrów Magii i zamknąć ją w tatuowanym przez siebie znaku. W końcowym etapie nakłuwania należy wykonać rzut tyloma kośćmi dziesięciościennymi (*Kośćmi Magii*), ile wynosi wartość cechy **MAGIA** mistrza tatuażu (podobnie jak ma to miejsce w przypadku rzucania czarów przez magów). Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na kostkach. Suma ta nazywana jest *Poziomem Mocy*. Jeżeli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* podanego w opisie wzoru, tatuaż został wykonany poprawnie. Artysta może rzucić mniejszą liczbą K10, aby zmniejszyć szansę wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha* (zobacz **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**).

Jeśli mistrz tatuażu nie osiągnął wymaganego *Poziomu Mocy*, tatuowany musi wykonać test **ODP**. Sukces oznacza, że tatuowany bohater przeżył zabieg, choć wzór nie posiada żadnych magicznych właściwości. Zaś niepowodzenie oznacza konieczność amputacji kończyny, lub śmierć, gdy zabieg nie jest możliwy.

Po zakończeniu zabiegu, tatuowany traci 2K4 punkty **ŻW** na pokrytej wzorem lokacji. Utracone punkty **ŻW** odzyskiwane są w normalnym tempie.

SPLATANIE MAGII & MAGICZNE KOMPONENTY:

Mistrz tatuażu, podobnie jak czarodziej, może skorzystać z umiejętności *splatanie magii*, by zwiększyć szanse udanego wykonania tatuażu. Bohater wykonuje test *splatania magii*, by zogniskować energię zawartą w Wiatrach Magii, a czynność ta wymaga poświęcenia dodatkowej *akcji*. Udany test oznacza, że zabieg udał się adept może dodać wartość cechy **MAGIA** do uzyskanego *Poziomu Mocy* wykonywanego tatuażu.

Innym sposobem, jest wykorzystywanie specjalnych komponentów, pomagających zogniskować moc wiatrów. Jeśli adept posiada odpowiedni składnik wymieniony w opisie tatuażu, może go użyć i zwiększyć swój *Poziom Mocy* o wartość od +1 do +3. Komponent zostaje zużyty w trakcie wykonywania tatuażu, bez względu na powodzenie operacji.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Magia jest wyjątkowo niebezpieczna i kapryśna. Bez względu na wymagany *Poziom Mocy* tatuażu lub efekty Wiatrów Magii (zobacz paragraf **ZMIENNE WIATRY MAGII**) jeśli na kościach użytych do ustalenia *Poziomu Mocy* wypadną jedynki, stworzenie tatuażu automatycznie kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test **SW**. Nieudany test, oznacza, że mistrz tatuażu traci kontrolę nad zgromadzoną mocą i otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.

MAGICZNE TATUAŻE:



ztuka tworzenia magicznych tatuaży wywodzi się z krain dalekiego wschodu. Z krajów tak odległych jak Kitaj i Nippon. W Starym Świecie pojawiła się wraz z przybyciem pierwszych, dalekowschodnich magów. Magiczne tatuaże przypominają nieco krasnoludzkie runy, podobnie jak znaki khazadów skupiają w sobie moc Wiatrów Magii.

Zamieszczona poniżej lista przedstawia najbardziej popularne wzory wykonywane przez Mistrzów Tatuażu żyjących w Starym Świecie. Oprócz magicznych tatuaży bohaterowie wykonujący tę profesję mogą oczywiście wykonywać zwykłe tatuaże.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby Adept tworzył nowe wzory, wymyślone przez MG lub gracza.

Wszystkie tatuaże są opisane w następujący sposób:

NAZWA

KLASA: określa KLASĘ do której należy dany tatuaż.

WYMAGANY POZIOM MOCY: *Poziom Mocy* uzyskany przez mistrza tatuażu musi być równy lub wyższy od podanej w tym miejscu wartości.

CZAS TATUOWANIA: czas potrzebny do ukończenia magicznego wzoru. Czas wykonania tatuażu został podany w turach (minutach) lub godzinach.

SKŁADNIK: magiczny komponent, który pomaga zogniskować moc. Jeśli bohater używa odpowiedniego składnika podczas wykonywania tatuażu, otrzymuje modyfikator podany w nawiasie do *Poziomu Mocy* wykonywanego tatuażu. Podany modyfikator określa również dostępność danego komponentu: +1 to składnik stosunkowo łatwo dostępny, +2 przeciętnie dostępny, a +3 trudno dostępny.

DZIAŁANIE: jest to *standardowy* czas działania danego tatuażu. Cześć wzorów działa stale, inne po wyzwoleniu ładunku pozostają *wygaszone*. Przeładowanie tatuażu zajmuje zwykle całą dobę, choć niektóre tatuaże ładują się o wschodzie słońca.

KOSZT WIEKU: czas, którym żywi się magiczny tatuaż. Podana tutaj wartość określa o ile krócej będzie żył wytatuowany bohater.

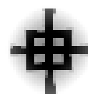
OPIS: opisuje działanie danego tatuażu.

KLASA CZARU:

Magiczne wzory należące do KLASY CZARU pod pewnymi względami działają podobnie jak *klejnoty czaru*. Tatuaże KLASY CZARU podobnie jak *magiczne klejnoty* zawierają w sobie określony czar, który musi być znany Mistrzowi Tatuażu i który może być rzucony bez konieczności ustalania czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*. W odróżnieniu jednak od *klejnotów czaru*, zapisane w magicznym splotach zaklęcie czerpią energię z sił witalnych wytatuowanego, który rzucając zaklęcie musi poświęcić tyle punktów **ŻW**, na pokrytej wzorem lokacji, ile wynosi wymagany *Poziom Mocy*, co oznacza, że rzucenie najpotężniejszych czarów może oznaczać śmierć wytatuowanego.

Mistrz tatuażu posiadający *stworzenie tatuażu klasy czaru* może uczyć się poniższych znaków.

ZNAK CZARU



KLASA: czaru

WYMAGANY POZIOM MOCY: równy *Poziomowi Mocy* zapisanego w znaku zaklęcia

CZAS TATUOWANIA: ilość godzin równa wymaganemu *Poziomowi Mocy* zapisywanego w tatuażu zaklęcia

SKŁADNIK: dodany do barwnika rafinowany Kamień Przemian (+3)

KOSZT WIEKU: K4 lata dla czarów, których wymagany *Poziom Mocy* mieście się w przedziale 1-10; K8 lat dla zaklęć, których wymagany *Poziom Mocy* mieście się w przedziale 11-20; K12 lat dla czarów, których *Poziom Mocy* mieści się w przedziale 21-30 oraz K20 lat, dla zaklęć, posiadających *Poziom Mocy* przekraczający 30.

DZIAŁANIE: rzucenie zaklęcia kosztuje wytatuowanego tyle punktów **ŻW**, na pokrytej wzorem lokacji, ile wynosi wymagany *Poziom Mocy* rzucanego zaklęcia

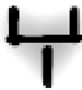
OPIS: rzucony czar działa tak, jak podano to w opisie zaklęcia.

KLASA RUNY:

Magiczne tatuaże należące do KLASY RUNY najbardziej ze wszystkich tworzonych przez Mistrzów Tatuażu wzorów przypominają wykuwane przez krasnoludzkich rzemieślników runy. Adept Sztuki Tatuażu poprzez wielokrotne nakłuwanie mithrilową igłą wprowadza pod skórę tatuowanego magiczny barwnik, który więzi w skomplikowanym wzorze moc Wiatrów Magii.

Mistrz Tatuażu posiadający umiejętność *stworzenie tatuażu klasy runu* może uczyć się poniższych znaków. Oprócz nich istnieją oczywiście inne, znane Adeptom Sztuki Tatuażu wzory.

ZNAK BYKA



KLASA: runy

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS TAUOWANIA: siedem godzin

SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi byka (+2)

DZIAŁANIE: stale

KOSZT WIEKU: K6 lat

OPIS: magiczny tatuaż podnosi **KRZEPĘ** wytatuowanego bohatera o +10%. Jeśli bohater posiada więcej tatuaży zwiększających **KRZEPĘ** pod uwagę brany jest jedynie ten tatuaż, który zapewnia największy modyfikator.

ZNAK KOTA



KLASA: runy

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS TATUOWANIA: siedem godzin

SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi dzikiego kota (+2)

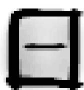
DZIAŁANIE: stale

KOSZT WIEKU: K6 lat

OPIS: magiczny tatuaż zwiększa **ZR** wytatuowanego bohatera o +10%. Jeśli bohater posiada więcej tatuaży zwiększających **ZR** pod uwagę brany jest jedynie ten tatuaż, który zapewnia największy modyfikator.

ZNAK OCHRONY

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS TATUOWANIA: siedem godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi górskiego trolla (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: dzięki mocy *znaku ochrony* bohater, do wszystkich testów *magii* (ale nie **SW**) otrzymuje dodatni modyfikator +10%.



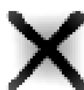
ZNAK ROSOMAKA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: siedem godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi rosomaka (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: magiczny tatuaż zwiększa **WW** wytatuowanego bohatera o +10%. Jeśli bohater posiada więcej tatuaży zwiększających **WW** pod uwagę brany jest jedynie ten tatuaż, który zapewnia największy modyfikator.



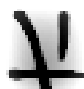
ZNAK SZCZĘŚCIA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: pięć godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika porcja krwi istoty posiadającej umiejętność *szczęście* (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc znaku ma działanie identyczne z umiejętnością *szczęście*. Jeśli bohater posiada już umiejętność *szczęście* nie może korzystać z tatuażu, jeśli jednak będzie to robił moc wzoru i umiejętność będą się wzajemnie negowały. Nie można posiadać więcej niż jednego *znaku szczęścia*.



ZNAK FURII

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: dziewięć godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi istoty podatnej na *furię* (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: posiadający tatuaż bohater, który *walczy bez broni*, może wykonać jeden dodatkowa **ATAK** w ciągu rundy, nie można użyć tego **ATAKU** do parowania. Moc znaku kumuluje się z innymi modyfikatorami **ATAKU**.



ZNAK MĘSTWA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: dziewięć godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi krasnoluda (+1)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: znak działa stale, zmniejszając otrzymywane obrażenia o -1, bez względu na to, w którą lokację trafił cios. *Znaki męstwa* wytatuowane na różnych lokacjach nie sumują się. *Znak męstwa* nie zwiększa **WT**, ale zmniejsza obrażenia zadawane bez względu na **WT** i *PZ*.



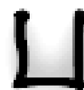
ZNAK PAROWANIA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: dziewięć godzin
SKŁADNIKI: wykonana z rogów mniejszego demona igła, którą Mistrz Tatuażu wykonuje wzór (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: dzięki mocy tatuażu, bohater może parować ramionami ciosy zadane przez przeciwników, tak, jakby dzierżył broń, której *rozmiar* jest taki sam jak *kategoria rozmiaru* bohatera.



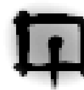
ZNAK PODSTĘPU

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: siedem godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi snotlinga (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: istota trafioną przez posiadającego *znak podstępu* bohatera, podczas obliczania obrażeń zmniejsza swoją **WT** o wartość **S** bohatera. Nie można obniżyć **WT** poniżej 1, ponadto moc tatuażu działa jedynie wtedy, gdy bohater *walczy bez broni*.



ZNAK POTĘGI

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: siedem godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi ogra (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc tatuażu, raz dziennie podwaja **KRZEPĘ** bohatera. Moc wzoru działa dopóki bohater pozostaje związany walką. Potem blaknie i znak pozostaje *wygaszony* do wschodu słońca.



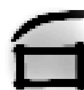
ZNAK PRZEZNACZENIA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS TATUOWANIA: dziewięć godzin
SKŁADNIKI: starta na proch moneta, której opiłki dodawane są do barwnika; miedziana (+1), srebrna (+2), złota (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc znaku pozwala bohaterowi, raz dziennie, w czasie *walki bez broni*, zadać podwójne obrażenia. Użycie mocy tatuażu należy zadeklarować po udanym trafieniu ale przed obliczeniem zadanych obrażeń.



ZNAK HYDRY

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: osiem godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi hydry (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: po udanym trafieniu w czasie *walki bez* broni, bohater zadaje w rzeczywistości nie jedno, ale K6 uderzeń. Jeżeli test *trafienia* powiedzie się, należy rzucić K6 i sprawdzić ile dodatkowych trafień zostało zadanych. Dla każdego uderzenia należy osobno obliczyć zadane obrażenia. Wszystkie dodatkowe trafienia uderzają w tą samą lokację.



ZNAK MOCY

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: dziesięć godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: z mocy tatuażu mogą korzystać wyłącznie istoty posługujące się magią. Korzystanie ze *znaku mocy* umożliwia zdobycie większej mocy, ale jest także bardziej ryzykowne. Za każdym razem, gdy bohater rzuca czar, może wykorzystać moc tatuażu do jego wzmocnienia. Wykonując rzut na *Poziom Mocy* czaru, należy rzucić dodatkową kostką K10 i zignorować najmniejszy z uzyskanych wyników, który jednak liczy się przy sprawdzaniu *Przekleństwa Tzeentcha*.



ZNAK ŻELAZA

KLASA: runy
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: dziesięć godzin
SKŁADNIKI: dodane do barwnika opiłki metalu (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc znaku zwiększa **WT** (ale nie **ODP**) bohatera o +2 punkty. Znaki noszone na różnych lokacjach nie sumują się.



KLASA WZMOCNIENIA:

Magiczne tatuaże należące do KLASY WZMOCNIENIA dzięki mocy Wiatrów Magii skupionej w misternych splotach, podnoszą jedną z *cech głównych* wytatuowanej istoty.

Mistrz Tatuażu posiadający umiejętność *stworzenie tatuażu klasy wzmocnienia* może uczyć się poniższych znaków.

WZMOCNIENIE CECHY GŁÓWNEJ (+5)

KLASA: wzmocnienia
WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS TATUOWANIA: 2½ godziny
SKŁADNIK: dodana do barwnika fiolka krwi istoty, która posiada wzmacnianą *cechę główną* wyższą niż tatuowany bohater (od +1 do +3 zależnie od rasy istoty)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K4 lata
OPIS: moc tatuażu podnosi jedną z *głównych cech* bohatera o +5%. Bohater może posiadać tylko jeden tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+5) dla konkretnej cechy. Choć może posiadać taki wzór dla każdej z cech osobno.



WZMOCNIENIE CECHY GŁÓWNEJ (+10)

KLASA: wzmocnienia
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: 5 godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika fiolka krwi istoty, która posiada wzmacnianą *cechę główną* wyższą niż tatuowany bohater (od +1 do +3 zależnie od rasy istoty)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc tatuażu podnosi jedną z *głównych cech* bohatera o +10%. Bohater może posiadać tylko jeden tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+10) dla konkretnej cechy. Choć może posiadać taki wzór dla każdej z cech osobno. Aby wykonać ten wzór, bohater musi posiadać magiczny tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+5).

WZMOCNIENIE CECHY GŁÓWNEJ (+15)

KLASA: wzmocnienia
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS TATUOWANIA: 7½ godziny
SKŁADNIK: dodana do barwnika fiolka krwi istoty, która posiada wzmacnianą *cechę główną* wyższą niż tatuowany bohater (od +1 do +3 zależnie od rasy istoty)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc tatuażu podnosi jedną z *głównych cech* bohatera o +15%. Bohater może posiadać tylko jeden tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+15) dla konkretnej cechy. Choć może posiadać taki wzór dla każdej z cech osobno. Aby wykonać ten wzór, bohater musi posiadać magiczny tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+10).

WZMOCNIENIE CECHY GŁÓWNEJ (+20)

KLASA: wzmocnienia
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS TATUOWANIA: 10 godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika fiolka krwi istoty, która posiada wzmacnianą *cechę główną* wyższą niż tatuowany bohater (od +1 do +3 zależnie od rasy istoty)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K10 lat
OPIS: moc tatuażu podnosi jedną z *głównych cech* bohatera o +20%. Bohater może posiadać tylko jeden tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+20) dla konkretnej cechy. Choć może posiadać taki wzór dla każdej z cech osobno. Aby wykonać ten wzór, bohater musi posiadać magiczny tatuaż *wzmocnienia cechy głównej* (+15).

KLASA WŁAŚCIWOŚCI:

Magiczne tatuaże należące do KLASY WŁAŚCIWOŚCI dzięki mocy Wiatrów Magii skupionej w misternych splotach, zmieniają *właściwości* wytatuowanej istoty.

Mistrz Tatuażu posiadający umiejętność *stworzenie tatuażu klasy właściwości* może uczyć się poniższych znaków. Oprócz nich istnieją oczywiście inne, znane Adeptom Sztuki Tatuażu wzory.

ZNAK BRONI

KLASA: właściwości
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: dziesięć godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: moc tatuażu sprawia, że pokryty wzorem bohater, dla potrzeb ustalenia *kategorii broni* traktowany jest tak, jakby jego *kategoria rozmiaru* była o jeden stopień większa lub mniejsza. To znaczy, że pokryty magicznym wzorem człowiek (*rozmiar średni*) walczący wielkim mieczem (*rozmiar duży*) będzie traktowany tak, jakby walczył bronią *jednoręczną* (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **ORĘŻ**).

ZNAK CECHY ORĘŻA

KLASA: właściwości
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: dziesięć godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: dzięki mocy uwięzionej w splotach tatuażu, ramiona *walczącego bez broni* bohatera traktowane są tak, jakby posiadały jedną z cech oręża, którą należy określić podczas wykonywania wzoru. Magiczny tatuaż, może nadać ramionom bohatera następujące cechy: *druzgocący* lub *parujący* lub *precyzyjny* lub *przebijający zbroję* lub *szybki*. Bohater może posiadać tylko jeden tatuaż dla konkretnej cechy oręża. Choć może posiadać taki wzór dla każdej z cech osobno. Aby móc wykonać ten wzór, bohater musi posiadać tatuaż *znak oręża*.

ZNAK TARCZY

KLASA: właściwości
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: dziesięć godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K6 lat
OPIS: *znak tarczy* działa podobnie do opisanego powyżej tatuażu, *znak broni.* Moc zamknięta w magicznym wzorze, sprawia, że pokryty wzorem bohater, dla potrzeb ustalenia *kategorii tarczy*, traktowany jest tak, jakby jego *kategoria rozmiaru* był o jeden stopień większa lub mniejsza. To znaczy, że pokryty magicznym wzorem krasnolud (*rozmiar średni*) dzierżący tarczę pikinierską (*rozmiar duży*) będzie traktowany tak, jakby zasłaniał się tarczą *średnią* (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **ROZMIAR TARCZY**).

ZNAK ORĘŻA

KLASA: właściwości
WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS TATUOWANIA: trzynaście godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: dzięki mocy, uwięzionej w splotach tatuażu, ramiona *walczącego bez broni* bohatera traktowane są jak broń *jednoręczna* (**KO** zależy od *kategorii rozmiaru* wytatuowanego bohatera, zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). Ponadto, moc znaku, sprawia, że *walczący bez broni* bohater ignoruje standardowy, ujemny modyfikator do *trafienia*.

ZNAK ROZMIARU

KLASA: właściwości
WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS TATUOWANIA: piętnaście godzin
SKŁADNIK: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc tatuażu, sprawia, że pokryty wzorem bohater traktowany jest tak, jakby jego *kategoria rozmiaru* była o jeden stopień mniejsza lub większa, niż przed wykonaniem tatuażu.

KLASA MISTRZÓW:

Magiczne tatuaże należące do KLASY MISTRZÓW są najpotężniejszymi wzorami wykonywanymi przez Adeptów Sztuki Tatuażu. Bohater, który chce wytatuować na swoim ciele magiczny tatuaż należący do KLASY MISTRZÓW musi posiadać przynajmniej trzy inne, wykonane wcześniej magiczne tatuaże.

Mistrz Tatuażu posiadający umiejętność *stworzenie tatuażu klasy mistrzów* może uczyć się poniższych znaków.

ZNAK ZŁOŚLIWOŚCI

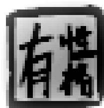
KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS TATUOWANIA: szesnaście godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika porcja jadu gigantycznego pająka (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc tatuażu spowija mistycznymi więzami noszącego wzór bohatera oraz walczącego z nim przeciwnika. Jeśli po udanym, teście *trafienia*, wytatuowany bohater otrzymał jakieś obrażenia, atakująca go istota otrzymuje obrażenia o takiej samej wartości. W niektórych przypadkach, może to doprowadzić do sytuacji, kiedy przeciwnik odczuje skutki *trafienia krytycznego*, mimo że ani razu nie został trafiony.

ZNAK SZYBKOŚCI

KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS TATUOWANIA: siedemnaście godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi gigantycznego szczura (+2)
DZIAŁANIE: stałe
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc wzoru sprawia, że podczas ustalania kolejności działania, noszący tatuaż bohater traktowany jest tak, jakby jego **INICJATYWA** wynosiła 100.

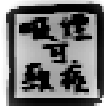
ZNAK KAMIENNEJ DŁONI

KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 17
CZAS TATUOWANIA: czternaście godzin
SKŁADNIKI: dodane do barwnika trzy krople płynnej lawy (+3)
DZIAŁANIE: stale
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc znaku sprawia, że każde skuteczne uderzenie wytatuowanego bohatera, zadane w czasie *walki bez broni*, zadaje stałą ilość obrażeń. Nie jest wymagany rzut **KO** na obliczenie ilości ran, uznaje się, że zawsze jest on równy maksymalnej wartości kości (ale nie uwzględnia się *Dodatkowych Obrażeń*).



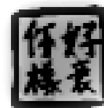
ZNAK MITHRILOWEGO SMOKA

KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS TATUOWANIA: trzynaście godzin
SKŁADNIKI: dodane do barwnika opilki mithrilu (+3)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: moc tatuażu, na życzenie bohatera, rozprasza efekty jednego, rzuconego na bohatera czaru.



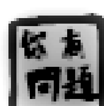
ZNAK OSTREJ DŁONI

KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS TATUOWANIA: piętnaście godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika porcja rafinowanego Kamienia Przemian (+3)
DZIAŁANIE: stale
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: zaklęta w mistycznych splotach moc Wiatrów Magii, sprawia, że *walczący bez broni* bohater, podczas zadawania obrażeń ignoruje wszelkie niemagiczne *Punkty Zbroi*. Ponadto, w przypadku walki z przeciwnikiem odzianym w magiczny pancerz, ramiona wytatuowanego bohatera traktowane są tak, jakby posiadały cechę oręża *przebijający zbroję*.



ZNAK PEWNEGO TRAFIENIA

KLASA: mistrzów
WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS TATUOWANIA: trzynaście godzin
SKŁADNIKI: dodana do barwnika fiolka krwi krasnoluda (+2)
DZIAŁANIE: raz dziennie
KOSZT WIEKU: K8 lat
OPIS: uwięziona w magicznym wzorze moc, na życzenie wytatuowanej istoty, powoduje automatyczne trafienie wszystkich **ATAKÓW**, posiadanych przez bohatera w tej rundzie.



RECEPTURY ALCHEMICZNE:

W odróżnieniu od zwykłej mikstury, do stworzenia czarodziejskiego napoju wymagane jest użycie magii. W efekcie powstaje eliksir, który łączy właściwości naturalnych składników z mocą alchemicznych komponentów, zapewniając spożywającemu niezwykłe możliwości. Ze względu na niebezpieczne efekty uboczne większości substancji stosowanych do produkcji magicznych mikstur oraz trudności z właściwym ich dozowaniem i przechowywaniem, eliksiry często ulegają zepsuciu, co może mieć szkodliwy wpływ na zdrowie spożywającego. Trudno też sprawdzić to po smaku lub zapachu, gdyż większość mikstur posiada gorzki smak lub wydziela ostrą, alchemiczną woń.

Poniżej przedstawiono właściwości, jakimi cechują się eliksiry, prawdopodobieństwo i efekty ich zepsucia, a także zasady tworzenia magicznych mikstur - oczywiście do użytku dla tych, którzy chcieliby spróbować swoich sił w wyrabianiu tych potencjalnie niebezpiecznych substancji.

UŻYWANIE MAGICZNYCH MIKSTUR:

Sposób użycia magicznej mikstury jest bardzo prosty - należy ją wypić. Następnie MG sprawdza prawdopodobieństwo jej zepsucia, zgodnie z tabelą **PRAWDOPODOBIEŃSTWO ZEPSUCIA SIĘ MIKSTURY**. Jest to liczba na przecięciu kolumny właściwej dla *dojrzałości* mikstury (liczonej w porach roku - eliksiry bardzo szybko się psują!) z wierszem właściwym dla *poziomu skuteczności* testu przygotowania napoju. MG wykonuje rzut procentowy. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od pierwszej liczby, mikstura jest całkowicie zepsuta. Jeśli natomiast wynik jest większy od pierwszej liczby, ale mniejszy od drugiej - mikstura jest zepsuta, ale zachowała część swojej mocy. W obu przypadkach należy sprawdzić efekty zepsucia, zgodnie z tabelą **EFEKTY UBOCZNE ZEPSUTEJ MIKSTURY**, jednak w drugim przypadku mikstura wywołuje zamierzony przez alchemika efekt. MG nie powinien informować gracza, że wypita przez BG mikstura jest zepsuta, lecz opisać efekty uboczne (zależnie od jej rodzaju). Dzięki temu gracz nie wie, czy magiczny napój zwiększy siłę BG, czy wywróci jego wnętrzności na lewą stronę.

TABELA: PRAWDOPODOBIEŃSTWO ZEPSUCIA SIĘ MIKSTURY

	DOJRZAŁOŚĆ MIKSTURY (W PORACH ROKU)					
SKUTECZNOŚĆ	1	2	3-4	5-8	9-16	17+
0	11/22	22/44	33/66	55/88	60/95	80/95
+1	10/20	20/40	30/60	40/80	60/95	80/95
+2	9/18	18/36	27/54	36/72	45/90	54/95
+3	8/16	16/32	24/48	32/64	40/80	48/95
+4	7/14	14/28	21/42	28/56	35/70	42/84
+5	6/12	12/24	18/36	24/48	30/60	36/72
+6	5/10	10/20	15/30	20/40	25/50	30/60

TABELA: EFEKTY UBOCZNE ZEPSUTEJ MIKSTURY

RZUT K100	NIEZNACZNY	ŚREDNI	ZNACZNY	POWAŻNY
01-02	bez efektu	bez efektu	bez efektu	bez efektu
03-04	bez efektu	bez efektu	bez efektu	czyraki
05-06	bez efektu	bez efektu	czyraki	opuchlizna
07-08	bez efektu	bez efektu	czyraki	zakażenie
09-10	bez efektu	cuchnący oddech	opuchlizna	grzybica
11-12	bez efektu	odciski	opuchlizna	kolka
13-14	bez efektu	przebarwienie	zakażenie	urojenia
15-16	bez efektu	gorączka	zakażenie	obłęd
17-18	cuchnący oddech	pęcherze	grzybica	odór
19-20	cuchnący oddech	narośl	grzybica	trucizna
21-22	odciski	kolka	kolka	mocny trunek
23-24	odciski	wypadanie włosów	kolka	świerzb
25-26	przebarwienie	urojenia	urojenia	utrata zmysłów
27-28	przebarwienie	łuszczyca	urojenia	wrzaski
29-30	gorączka	łzawienie	obłęd	owrzodzenie
31-32	gorączka	odór	obłęd	odrętwienie
33-34	pęcherze	żarłoczność	odór	smrodliwe wiatry
35-36	pęcherze	mroczki	odór	opóźnienie
37-38	narośl	odrętwienie	trucizna	opóźnienie
39-40	narośl	smutek	trucizna	zgnilizna czaszki
41-42	kolka	smrodliwe wiatry	mocny trunek	mutacja
43-44	kolka	zmiana głosu	mocny trunek	mutacja
45-46	wypadanie włosów	kurzajki	świerzb	obłąkańczy śmiech
47-48	wypadanie włosów	ropne bąble	świerzb	oszołomienie
49-50	urojenia	czyraki	utrata zmysłów	złudzenie śmierci
51-52	urojenia	opuchlizna	utrata zmysłów	złudzenie śmierci
53-54	łuszczyca	zakażenie	wrzaski	ból brzucha
55-56	łuszczyca	grzybica	wrzaski	ból brzucha
57-58	łzawienie	kolka	owrzodzenie	skręt kiszek (2)
59-60	łzawienie	urojenia	owrzodzenie	skręt kiszek (2)
61-62	odór	obłęd	odrętwienie	skręt kiszek (4)
63-64	odór	odór	odrętwienie	skręt kiszek (4)
65-66	żarłoczność	trucizna	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)
67-68	żarłoczność	mocny trunek	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)
69-70	mroczki	świerzb	ból brzucha	skręt kiszek (8)
71-72	mroczki	utrata zmysłów	ból brzucha	skręt kiszek (8)
73-74	odrętwienie	wrzaski	skręt kiszek (2)	obłęd
75-76	odrętwienie	owrzodzenie	skręt kiszek (4)	obłęd
77-78	smutek	odrętwienie	skręt kiszek (4)	obłęd
79-80	smutek	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)	trucizna
81-82	smrodliwe wiatry	kurzajki	skręt kiszek (6)	trucizna
83-84	smrodliwe wiatry	ropne bąble	skręt kiszek (8)	trucizna
85-86	zmiana głosu	ból brzucha	obłęd	rzut w kolumnie **NIEZNACZNY**
87-88	zmiana głosu	ból brzucha	rzut w kolumnie **NIEZNACZNY**	rzut w kolumnie **ŚREDNI**
89-90	kurzajki	skręt kiszek (2)	rzut w kolumnie **ŚREDNI**	rzut w kolumnie **ZNACZNY**
91-92	kurzajki	rzut w kolumnie **NIEZNACZNY**	rzut w kolumnie **POWAŻNY**	wykonaj 2 rzuty
93-94	ropne bąble	rzut w kolumnie **ZNACZNY**	wykonaj 2 rzuty	wykonaj 2 rzuty
95-96	ropne bąble	wykonaj 2 rzuty	wykonaj 2 rzuty	wykonaj 3 rzuty
97-98	rzut w kolumnie **ŚREDNI**	wykonaj 2 rzuty	wykonaj 3 rzuty	śmierć!
99-00	wykonaj 2 rzuty	wykonaj 3 rzuty	śmierć!	śmierć!

EFEKTY ZEPSUTYCH MIKSTUR:

BEZ EFEKTU:

Mikstura nie wywołuje żadnego efektu.

BÓL BRZUCHA:

Mikstura wydaje się nie mieć żadnego efektu, lecz po K10 godzinach postać zaczyna odczuwać dolegliwy ból brzucha i cierpi z powodu *nudności* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**).

CUCHNĄCY ODDECH:

Mikstura powoduje smrodliwy oddech u osoby, która ją wypiła. *Nieznaczny* efekt powoduje modyfikator -5% do testów **CHA** w ciągu najbliższej godziny. *Średni* efekt powoduje modyfikator -10% do testów **CHA** wykonywanych w ciągu 1 dnia.

CZYRAKI:

Po K10 godzinach od spożycia mikstury na skórze postaci pojawiają się czarne bąble (lokację należy określić losowo). Po następnych K10 godzinach pękają (trafienie z **S** 3, bez uwzględnienia *PZ* i **WT**, *Kość Obrażeń* zależy od *rozmiaru* istoty). W przypadku efektu *poważnego* bąble pojawiają się i pękają w ciągu K10 rund, powodując okropny ból - trafienie z **S** 6.

GORĄCZKA:

Mikstura działa zgodnie z zamierzeniem alchemika, ale postać natychmiast zaczyna się pocić. *Nieznaczny* efekt utrzymuje się przez 1 godzinę, *średni* przez K10 godzin.

GRZYBICA:

Po K10 dniach od wypicia mikstury na skórze postaci rozwija się grzybica, powodując zaczerwienienie i nieznośne swędzenie. *Znaczny* efekt powoduje modyfikator -20% do testów **ZR** wykonywanych w ciągu najbliższych K10 dni, natomiast *poważny* podwyższa modyfikator do -40%.

KOLKA:

Po przełknięciu mikstury postać natychmiast skręca się z bólu, łapiąc się za bok. *Nieznaczny* efekt powoduje modyfikator -5% do testów **SW** wykonywanych w ciągu najbliższej godziny, natomiast *średni* powoduje modyfikator -5% do **ZR** i **SW** na 1 dzień. *Znaczny* efekt wydłuża do 1 tygodnia czas występowania nasilonych objawów (modyfikator -10% do **ZR** i **SW**), natomiast *poważny* efekt w tym samym czasie powoduje modyfikator -20% do testów **ODP**, **ZR** i **SW**).

KURZAJKI:

Na ciele postaci pojawiają się drobne, lecz kłopotliwe brodawki. *Nieznaczny* efekt powoduje modyfikator -5% do testów **ZR** przez 1 dzień. W przypadku *średniego* efektu, dolegliwości ustępują dopiero po tygodniu.

ŁUSZCZYCA:

Po K10 rundach naskórek postaci nagle zaczyna się łuszczyć i odpadać płatami, powodując kłopoty ze zręcznością ruchów (modyfikator -5% do testów **ZR**). Przypadłość mija po godzinie, ale można jej zaradzić, smarując skórę grubą warstwą zwierzęcego tłuszczu.

ŁZAWIENIE:

Oczy postaci zaczynają łzawić i wydzielać dziwny, brązowy śluz. *Nieznaczny* efekt powoduje modyfikator -5% do wszystkich testów *spostrzegawczości* związanych ze wzrokiem, natomiast *średni* efekt zwiększa ujemny modyfikator do -10%. Łzawienie ustępuje po godzinie.

MOCNY TRUNEK:

Mikstura wydaje się nie wywierać żadnego efektu, lecz po K10 rundach postać zaczyna zachowywać się niczym pijana. Należy wykonać rzut w tabeli **ŚMIERDZĄCY OCHLAPUS** (patrz **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** podpunkt **MOCNA GŁOWA**).

MROCZKI:

Po wypiciu mikstury postać zaczyna widzieć ciemne plamki przed oczami. W przypadku *nieznacznego* efektu nieco to rozprasza, ale nie sprawia poważniejszych kłopotów, natomiast *średni* efekt powoduje modyfikator -10% do **US** i wszystkich testów *spostrzegawczości* związanych ze wzrokiem. Przypadłość ustępuje po godzinie.

MUTACJA:

Mikstura została skażona Kamieniem Przemian. Po jej wypiciu, postać nabawia się mutacji: Należy rzucić K10, aby określić ich liczbę. Wynik **1-4** oznacza jedną mutację; **5-8** to dwie mutacje, zaś **9-0** oznacza trzy mutacje. Ich rodzaj należy ustalić zgodnie z zasadami podanymi w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**.

NAROŚL:

Po wypiciu mikstury, na szyi postaci pojawia się narośl, która dojrzewa w ciągu K2 godzin. *Nieznaczny* efekt powoduje ból przez tydzień, jednak nie wywiera to większego wpływu na sprawność postaci. *Średni* efekt powoduje dotkliwy ból, w wyniku którego bohater otrzymuje modyfikator -5% do wszystkich *cech głównych* przez tydzień. Osoby cierpiące na tę przypadłość często uznawane są za mutantów.

OBŁĄKAŃCZY ŚMIECH:

Postać otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*, natomiast jej śmiech trwale zamienia się w chichot szaleńca, co powoduje modyfikator -10% do testów **CHA**.

OBŁĘD:

Mikstura wywiera szkodliwy wpływ na umysł bohatera. *Średni* efekt powoduje przyznanie postaci 1 *PO*, *znaczny* 2 *PO*, natomiast *poważny* - K10 *PO*.

ODCISKI:

Po K10 godzinach na stopach postaci pojawiają się bolesne odciski. *Nieznaczny* efekt powoduje modyfikator -1 do **SZ** postaci przez najbliższą godzinę. *Średni* efekt wydłuża ten modyfikator do 1 dnia.

ODÓR:

Ciało bohatera zaczyna wydzielać nieprzyjemny i niezwykły zapach. *Nieznaczny* efekt powoduje u postaci (i wszystkich znajdujących się w promieniu K3 metrów istot dysponujących zmysłem powonienia) ujemny modyfikator -5% do wszystkich testów *cech głównych*. Smród ulatnia się po 1 godzinie. *Średni* efekt zwiększa zasięg odoru o dodatkowe +K3 metry i wydłuża czas trwania efektu do 1 godziny. *Znaczny* efekt powoduje u bohatera i wszystkich istot w zasięgu 2K3 metrów modyfikator -10% do testów *cech głównych*. Smród ulatnia się po 1 dniu. *Poważny* efekt powoduje, że smród otacza postać przez 1 tydzień, powodując u niej i wszystkich istot w zasięgu 2K6 metrów modyfikator -20% do testów *cech głównych*.

ODRĘTWIENIE:

Mikstura sprawia, że kończyny postaci drętwieją, a ciało staje się niewrażliwe na dotyk i ból. Postać otrzymuje modyfikator +5% do **ODP**, lecz brak czucia powoduje modyfikator -10% do **ZR**. W przypadku *nieznacznego* efektu dolegliwość ustępuje po godzinie. *Średni* efekt wydłuża czas do 2K10 godzin, *znaczny* do K10 dni, natomiast w przypadku *poważnego* efektu przypadłość trwa przez K10 tygodni.

OPÓŹNIENIE:

Uboczny efekt pojawia się z opóźnieniem po K10 dniach. Należy wylosować inny *poważny* efekt.

OPUCHLIZNA:

Mikstura działa normalnie, ale po K10 godzinach postać zaczyna puchnąć. *Znaczny* efekt powoduje modyfikator ujemny -10% do **WW**, **US** i **ZR** przez K6 dni. *Poważny* efekt oznacza ujemny modyfikator -20% do tych cech przez K10 dni.

OSZOŁOMIENIE:

Przez K10 godzin bohater zachowuje się jak pod wpływem zaklęcia *oszołomienie*. (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **TRADYCJA CIENIA**).

OWRZODZENIE:

Po wypiciu mikstury, na skórze postaci (na losowo określonej lokacji) pojawiają się bąble wypełnione żółtawą cieczą. *Średni* efekt powoduje dotkliwy ból (trafienie z **S** 2, bez uwzględnienia *PZ*, *Kość Obrażeń* zależy od rozmiaru istoty), *znaczny* oznacza trafienie z **S** 4, również bez uwzględnienia *PZ*, natomiast *poważny* efekt oznacza trwałą utratę -1 punktu **ŻW** oraz trafienie z **S** 6, bez uwzględnienia *PZ*. Bąble goją się po 10-**WT** dniach.

PĘCHERZE:

Po K6 godzinach od spożycia mikstury na ciele bohatera pojawiają się swędzące bąble. Po rozdrapaniu sączy się z nich cuchnąca, żółto-brązowa ropa. *Nieznaczny* efekt oznacza modyfikator -5% do testów **CHA** wykonywanych w ciągu najbliższej godziny. *Średni* powoduje ujemny modyfikator -10% do testów **CHA** wykonywanych w ciągu jednego dnia od spożycia mikstury.

PRZEBARWIENIE:

Skóra postaci nabiera dziwnego odcienia (decyzja MG). *Nieznaczny* efekt trwa przez godzinę, natomiast *średni* przez jeden dzień. Osoby cierpiące na tę przypadłość często są uznawane za mutantów.

ROPNE BĄBLE:

Na ciele bohatera (na losowo określonej lokacji) pojawiają się bąble, wypełnione krwistą ropą. Uderzenie w tę lokację powoduje, że bąble pękają, a walcząca z bohaterem istota musi wykonać udany test *uników* lub zostanie opryskana cuchnącą wydzieliną. W przypadku *nieznacznego* efektu bąble znikają po jednym dniu. *Średni* efekt wydłuża czas leczenia do tygodnia, a opryskana ropą postać musi wykonać test **ODPORNOŚCI**. Nieudany test oznacza, że również zaraziła się tą przypadłością.

SKRĘT KISZEK:

Postać nagle zwija się z bólu, trzymając za obolały brzuch. Mikstura pali jej wnętrzności, po K10 rundach powodując trafienie z **SIŁĄ** podaną w nawiasie (bez uwzględnienia *PZ*, *Kość Obrażeń* zależy od rozmiary istoty). Jeśli w tym czasie ktoś rozpozna objawy (udany test *leczenia chorób*), może zmusić bohatera do zwymiotowania połkniętej mikstury (kolejny udany test *leczenia chorób*). W takim wypadku otrzymane obrażenia są zmniejszane o połowę (zaokrąglane w dół). Jeśli mikstura była tylko częściowo zepsuta, jej dobroczynne efekty działają do momentu zwymiotowania płyny (pod warunkiem, że nie miały wystąpić z opóźnieniem).

SMRODLIWE WIATRY:

Mikstura wywołuje uciążliwą i wstydliwą przypadłość. *Nieznaczny* efekt ustępuje po minucie i nie powoduje żadnych kłopotów, poza towarzyskimi. W przypadku *średniego* efektu postać przez minutę odczuwa ból, a w każdej rundzie istnieje 20% szans, że straci *akcję*, próbując powstrzymać *wiatry*. *Znaczny* efekt przynosi dotkliwy ból trwający przez godzinę, a w każdej rundzie istnieje 50% szans, że postać straci całą turę. *Poważny* efekt powoduje nieustanne kłopoty żołądkowe, co uniemożliwia niemal jakiekolwiek działanie przez 1 godzinę.

SMUTEK:

Mikstura wywołuje u spożywającego dotkliwe uczucie smutku i przygnębienia. Aby podjąć jakąkolwiek decyzję lub działanie, musi wykonać udany test **SW**. Efekty ustępują po K6 rundach.

ŚMIERĆ!

Mikstura okazuje się śmiertelną trucizną. Jeżeli BG nie posiada *Punktu Przeznaczenia* czas stworzyć nową postać.

ŚWIERZB:

Mikstura wywołuje dolegliwe świerzbienie skóry. *Średni* efekt powoduje modyfikator -5% do testów **WW**, **US** oraz **ZR** przez 2K10 godzin. *Znaczny* efekt wydłuża czas trwania przypadłości do K10 dni oraz pogarsza stan bohatera (modyfikator -10% do testów **WW**, **US** oraz **ZR**). *Poważny* efekt przynosi okropny ból, co skutkuje modyfikatorem -20% do testów **WW**, **US** oraz **ZR** przez K10 tygodni.

TRUCIZNA:

Mikstura okazuje się trująca. *Średni* efekt powoduje zatrucie identyczne z tym wywołanym przez K2 dawki *jadu pająka*. *Znaczny* oznacza zatrucie K2+1 dawką *jadu pająka*, zaś efekt *poważny* oznacza zatrucie K3+1 dawkami *jadu pająka*. Opis jadu i efekty zatrucia znajdują się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**).

UROJENIA:

Mikstura wydaje się nie wywoływać żadnego efektu, ale po godzinie bohater zaczyna dostrzegać i widzieć różne rzeczy. W przypadku *nieznacznego* efektu urojone wizje ustępują po godzinie. *Średni* efekt powoduje modyfikator -5% do wszystkich *cech głównych* na okres K10 tygodni, natomiast *poważny* powoduje trwałą utratę -5% wszystkich *cech głównych*.

UTRATA ZMYSŁÓW:

Mikstura zakłóca działanie jednego ze zmysłów postaci. Należy wykonać rzut K10:

TABELA: UTRATA ZMYSŁÓW

K100	EFEKT
01-40	Bohater traci *wzrok*.
41-61	Bohater traci *słuch*.
61-80	Bohater traci *węch*.
81-90	Bohater traci zmysł *dotyku*.
91-00	Bohater traci zmysł *smaku*.

Średni efekt utrzymuje się przez K10 minut. W przypadku *znacznego* efektu należy rzucić dwukrotnie, a przypadłość trwa K10 godzin (kumulatywne w przypadku tego samego zmysłu). Zaś w przypadku *poważnego* efektu należy rzucić trzykrotnie, a przypadłość utrzymuje się przez K10 dni (kumulatywnie w przypadku tego samego zmysłu).

WRZASKI:

Mikstura powoduje, że postać zaczyna przeraźliwie wrzeszczeć. *Średni* efekt to pojedynczy krzyk trwający jedną rundę. W przypadku *znacznego* efektu bohater wrzeszczy bez przerwy przez K10 minut. *Poważny* efekt to ciągłe wrzaski przez K10 godzin, co powoduje utratę głosu na K10 dni.

WYPADANIE WŁOSÓW:

Następnego dnia po wypiciu mikstury bohaterowie zaczynają wypadać włosy z głowy. W przypadku *nieznacznego* efektu proces łysienia jest stopniowy, ale potem włosy odrastają normalnie.

ZAKAŻENIE:

Wydaje się, że mikstura nie wywiera żadnego wpływu, jednak wszelkie rany postaci jątrzą się, nie dając się łatwo wyleczyć. Przez K10 dni bohater traktowany jest jako osoba *ciężko* ranna na potrzeby leczenia i naturalnego zdrowienia.

ZGNILIZNA CZASZKI:

Mikstura powoduje gnicie kości czaszki u osoby, która wypiła ten eliksir. Wszystkie ciosy w głowę bohatera zadają obrażenia zwiększone +1 punkt. Efekt jest trwały i kumulatywny.

ZŁUDZENIE ŚMIERCI:

Postać zapada w śpiączkę która wydaje się podobna do śmierci. Udany test *spostrzegawczości*, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10% pozwala odkryć, że bohater wciąż żyje. Po K10 dniach postać budzi się, jednak zwykle już w grobie.

ZMIANA GŁOSU:

Głos bohatera zmienia barwę. Może stać się bardziej piskliwy lub obniżyć się, ale poza tym nie ma to żadnego przełożenia na aktywność postaci.

ŻARŁOCZNOŚĆ:

Mikstura wywołuje straszliwy głód. W każdej z następnych K10 rund bohater musi wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%. Nieudany test oznacza, że bohater natychmiast spróbuje coś zjeść (cokolwiek, co jest w pobliżu - nawet rzeczy trujące lub niejadalne). W przypadku *nieznacznego* efektu podczas testu nie uwzględnia się ujemnego modyfikatora.

WARZENIE MAGICZNYCH MIKSTUR:

Marzeniem każdego alchemika jest stworzenia *Kamienia Filozoficznego*, który umożliwiłby mu dowolną zmianę jednej substancji w drugą, a tym samym dał absolutną władzę nad materią. Takie odkrycie wymaga dziesiątków lat wytężonej pracy i mnóstwo szczęścia. Do dziś nie wiadomo na pewno, czy komukolwiek udało się już odkryć *Receptury Kamienia Filozoficznego*. Zresztą, nawet gdyby tak się stało, byłaby ona trzymana w największej tajemnicy przed światem: władza, jaką daje formuła, jest bowiem ogromna!

Owocami codziennej pracy alchemika są *eliksiry*: substancje mogące zmienić naturę lub działanie innych substancji. Sprzedaż eliksirów jest zwykle źródłem utrzymania alchemika i nieraz przysparza mu to znacznych dochodów. Oczywistym jest, że *Receptury* pozostają najgłębiej strzeżoną tajemnicą i jest nie do pomyślenia, aby bez arcypoważnego powodu uczony odstąpił niektóre z nich innym przypadkowym znajomym.

Aby przygotować miksturę, postać musi spełniać następujące wymagania:
- Cecha **MAGIA** na poziomie 1 lub wyższym.
- Umiejętność *alchemia* i dowolna zdolność *magia tajemna*.
- Umiejętność *czytanie/pisanie*.

WYPOSAŻENIE:

Alchemik powinien posiadać także dostęp do w pełni wyposażonego laboratorium alchemicznego. Koszt przyrządów zależy od ich jakości wykonania. Przybory *kiepskiej jakości* kosztują około 50 *zk*, jednak powodują utrudnienia przy ważeniu mikstur (modyfikator -10%). Wyposażenie *dobrej* jakości (koszt 300 *zk*) różni się od *przeciętnego* (koszt 100 *zk*) tylko doborem materiałów i wyglądem, jednak nie zapewnia żadnych modyfikatorów. Natomiast przybory alchemiczne *najlepszej* jakości zapewniają modyfikator +10% do testów *alchemii*, jednak kosztują około 1000 *zk*.

RECEPTURY:

Do sporządzania eliksiru niezbędna jest przede wszystkim znajomość *Receptury*, czyli przepisu na przygotowanie specyfiku. *Receptura* podaje ile i jakich składników należy użyć oraz jak z nimi postępować, aby otrzymać produkt finalny, mówi też o zastosowanie eliksiru. Po uzyskaniu *Receptury* można ją przygotowywać wiele razy, chyba że zapis ulegnie zatarciu lub zniszczeniu. Każdy alchemik gromadzi receptury w swej *Księdze Receptur*, gdzie zapisuje też czynione przez siebie odkrycia i obserwacje. Uczenie się *Receptur* na pamięć jest bardzo trudne lub zgoła niemożliwe, *Receptury* są zbyt długie i skomplikowane, by można je było zapamiętać.

SKŁADNIKI:

Kolejnym etapem jest zgromadzenie odpowiednich składników. Można to zrobić w dwojaki sposób. Łatwiejszy wymaga zakupienia komponentów o łącznym koszcie określonym współczynnikiem **CENA SKŁADNIKÓW**. Niektóre składniki są na tyle rzadko dostępne lub niezwykłe, że można je dostać tylko w wielkich miastach. Trudniejszy sposób wymaga samodzielnego zgromadzenia wszystkich składników poprzez poszukiwania na obszarze określonym przez współczynnik **WYSTĘPOWANIE SKŁADNIKÓW**. Poszukiwania trwają 1 tydzień, po którym należy wykonać test **INT**, z uwzględnieniem modyfikatora podanego we współczynniku **TRUDNOŚĆ ZEBRANIA**. Udany test oznacza, że alchemik zgromadził wszystkie potrzebne składniki. Nieudany test oznacza konieczność dalszych poszukiwań, na tych samych zasadach co poprzednio.

WARZENIE MIKSTURY:

Najpóźniej 25 dni po zgromadzeniu składników alchemik musi zacząć pracę w laboratorium. Przygotowanie mikstury wymaga poświęcenia przynajmniej 6 godzin dziennie na nadzorowanie procesu. Po upływie czasu określonego przez współczynnik **CZAS PRZYGOTOWANIA**, alchemik musi wykonać test *alchemii*, zmodyfikowany przez modyfikator podany we współczynniku **TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA**. W przypadku udanego testu należy zapisać liczbę poziomów skuteczności testu, a także wszystkie pozostałe współczynniki mikstury. Następnie należy wykonać rzut K6, aby sprawdzić ile dawek mikstury udało się przygotować. W przypadku nieudanego testu *alchemii* alchemik zdaje sobie sprawę, że proces zakończył się niepowodzeniem. Dodatkowo należy sprawdzić, czy w trakcie warzenia nie wystąpiły żadne problemy - należy wykonać rzut K10 i sprawdzić wynik w tabeli **PROBLEMY PODCZAS PRZYGOTOWYWANIA MIKSTURY**, dodając liczbę *poziomów porażki* przy teście *alchemii*.

W przypadku kilku dawek tej samej mikstury MG może uznać, że każda z nich nieco się różni, a więc dla każdej z osoba należy określić prawdopodobieństwo i efekt zepsucia. Może też przyjąć, że cała przygotowana porcja posiada jednolite właściwości (*zepsuta*, *częściowo efektywna* lub *efektywna*), a każda dawka powoduje ten sam efekt. Wraz z upływem czasu i nadejściem następnej pory roku, może też zmienić się efektywność przygotowanej odmiany mikstury. Ponownie należy określić prawdopodobieństwo jej zepsucia. Może się zdarzyć, że po okresie leżakowania zepsuta mikstura nabrała właściwej mocy!

W trakcie pracy nad miksturą może się zdarzyć wiele nieprzewidzianych problemów, włącznie ze zniszczeniem laboratorium. Częściowe uszkodzenie wyposażenia uniemożliwia pracę nad miksturą do czasu uzupełnienia przyrządów. Koszt uzupełnienia sprzętu zależy od *jakości wykonania* pozostałych utensyliów alchemicznych. Alchemik może uzupełnić braki instrumentami gorszej jakości, lecz obniża to efektywność całego laboratorium do poziomu najgorszego z przyrządów. Doprowadzenie laboratorium do poziomu wyjściowego wymaga dokupienia wyposażenia tej samej *jakości* co pozostałe, a więc zapłacenia całej kwoty.

TABELA: PROBLEMY PODCZAS PRZYGOTOWANIA MIKSTURY

K10	EFEKT
1	**BEZ EFEKTU:** mikstura okazuje się całkowicie nieudana, a wszystkie składniki zostają zmarnowane.
2	**BYŁO BLISKO:** mikstura okazuje się zepsuta. Należy określić jej *efekt uboczny*, zgodnie z tabelą **EFEKT UBOCZNY ZEPSUTEJ MIKSTURY**.
3	**WYSZŁO GORZEJ:** alchemik popełnił poważny błąd przy przygotowaniu mikstury. Należy określić jej 2 *efekty uboczne*, zgodnie z tabelą **EFEKTY UBOCZNE ZEPSUTEJ MIKSTURY**.
4	**DYM & SMRÓD:** próba stworzenia eliksiru kończy się porażką. Przez kilka dni laboratorium spowijają opary gęstego dymu, którego nie da się wywietrzyć. Dodatkowo, cały sprzęt i przybory alchemiczne zostają przesycone silnym zapachem krzemienia. Ma to jednak swoją dobrą stronę - wzbudza swego rodzaju szacunek wśród alchemików i aptekarzy.
5	**NIEZDARA:** podczas warzenia mikstury alchemik przypadkowo przewraca część przyrządów, niszcząc 10% wyposażenia, a także całkowicie pozbawiając się szans na przygotowanie zamierzonej mikstury. Ale za to może wcześniej udać się na spoczynek.
6	**BÓL GŁOWY:** w trakcie warzenia mikstury ulatniają się cuchnące opary, które wywołują dotkliwy ból głowy. Alchemik otrzymuje modyfikator -5% do wszystkich testów wykonywanych w trakcie pracy nad miksturą, włącznie z czynnościami podejmowanymi poza laboratorium.
7	**OPARZENIE KWASEM:** alchemik zostaje przypadkowo opryskany kwasem. Otrzymuje K3 obrażenia z **S** 1, a jeśli w ciągu godziny nie zostanie opatrzony przez medyka, zostaną mu trwałe poparzenia (lokację należy ustalić losowo). Niektórzy alchemicy i aptekarze z podejrzliwością patrzą na każdego alchemika, który nie posiada tego rodzaju oparzeń.
8	**NIEWIELKI WYBUCH:** eksplozja niszczy 15% wyposażenia, a alchemik otrzymuje *trafienie krytyczne*, którego wartość należy ustalić za pomocą rzutu K3 (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ**).
9	**WYBUCH:** silna eksplozja niszczy 25% laboratorium, a alchemik otrzymuje *trafienie krytyczne*, którego wartość należy ustalić za pomocą rzutu K4 (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ**).
10	**POŻAR:** w laboratorium wybucha pożar, który szybko pochłania 35% wyposażenia. Jeśli ogień nie zostanie powstrzymany, pożar może rozprzestrzenić się na okoliczne budynki.
11+	**EKSPLOZJA:** laboratorium zostaje całkowicie zniszczone, a alchemik otrzymuje *trafienie krytyczne*, którego wartość należy ustalić za pomocą rzutu K6 (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **EFEKTY KRYTYCZNE SPOWODOWANE OGNIEM LUB ENERGIĄ**).

Wszystkie magiczne mikstury zostały opisane w następujący sposób:

NAZWA: powszechnie stosowana nazwa eliksiru. W przypadku szczególnie niezwykłej odmiany podaje się również dodatkowe informacje: imię twórcy, porę roku oraz datę wytworzenia, a także *poziom skuteczności* procesu badawczego. Np. *Mikstura wzmocnienia - Bertold Cuchnący, zima AS2500 (+2).*

CENA SKŁADNIKÓW: ta cecha określa całkowity koszt zakupienia składników potrzebnych do wytworzenia mikstury, ma to znaczenie gdy alchemik nie ma możliwości lub czasu na samodzielne poszukiwanie składników.

DOSTĘPNOŚĆ: obszar lub strefa klimatyczna, gdzie alchemik może samodzielnie znaleźć składniki potrzebne do wytworzenia mikstury. Więcej informacji na temat dostępności podano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **ZIOŁA**.

TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: ta cecha określa trudność testów jakie musi wykonać alchemik aby pomyślnie przygotować jedną porcję magicznej mikstury.

CZAS PRZYGOTOWANIA: ta cecha określa czas, jaki zajmuje przygotowanie jednej porcji mikstury.

OPÓŹNIENIE: niektóre mikstury nie działają od razu, tylko po pewnym czasie. Ten współczynnik określa, ile czasu upłynie, zanim osoba zacznie odczuwać efekt spożycia mikstury.

EFEKT UBOCZNY: ta cecha określa ryzyko wystąpienia efektów ubocznych (oraz ich natężenie) w przypadku spożycia zepsutej mikstury (zgodnie z tabelą **EFEKT UBOCZNY ZEPSUTEJ MIKSTURY**).

DZIAŁANIE: efekt spożycia magicznej mikstury. Należy zauważyć że wypita mikstura działa bezpośrednio tylko na jedną osobę.

KSIĘGA RECEPTUR:

Poniżej przedstawiono opisy najbardziej popularnych mikstur w Starym Świecie:

ELIKSIR ANTYKONCEPCJI

CENA SKŁADNIKÓW: 15 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, zima. Pustynie.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +5%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 3 dni
OPÓŹNIENIE: 1 dzień
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: eliksir na 25 dni daje 100% ochronę przed zajściem w ciążę. Ma zapewniony stały zbyt zarówno u pań lekkich obyczajów, jak i wśród dam z towarzystwa; życie dworskie jest takie nudne.

ELIKSIR BEZSENNOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 275 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, lato i jesień. Równiny.
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 miesiąc
OPÓŹNIENIE: 1 godzina
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury bohater, nie zależnie od tego jak bardzo jest zmęczony, z łatwością potrafi skoncentrować się na rozwiązywanym problemie, co zapewnia modyfikator +20% do testów **INT** i **SW** wykonywanych w ciągu następnych 3K10 godzin. W tym czasie jednak nie potrafi zasnąć, na bohatera nie działa także czar *uśpienie*. Po zakończeniu działania eliksiru bohater jest wyczerpany i dopóki nie odeśpi bez przerwy kolejnych 3K10 godzin otrzymuje modyfikator -10% do testów *cech głównych*.

ELIKSIR CELNOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 90 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, wiosna. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 dni
OPÓŹNIENIE: K10 rund
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: działanie eliksiru powoduje, że na K6 godzin **US** pijącego rosną o +20%. Jednocześnie taka osoba doskonale widzi w niemal całkowitych ciemnościach, jeśli jest choćby odrobina światła.

ELIKSIR MIŁOSNYCH UNIESIEŃ

CENA SKŁADNIKÓW: 300 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna. Równiny.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 1 godzina
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po zażyciu eliksiru, na 1 godzinę zostają zniesione objawy ewentualnej impotencji, pijący odczuwa niepohamowany popęd seksualny i postępuje tak, aby go jak najszybciej rozładować. W ciągu tej godziny potencja nie maleje! Bogaci impotencji potrafią do niewyobrażalnych rozmiarów nabić sakwę alchemika znającego tę recepturę.

ELIKSIR MIŁOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 20 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna. Równiny.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +5%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 25 dni
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: ten, kto wypije eliksir, a jego serce jest wolne i nie kocha nikogo - natychmiast zakochuje się w osobie, która dała krew jako komponent. Jeżeli w chwili zażywania eliksiru kochała kogoś innego, pokocha go jeszcze bardziej, a dawcę krwi znienawidzi szczerą nienawiścią.

ELIKSIR MŁODOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 15000 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -30%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 14 dni
OPÓŹNIENIE: 24 godziny
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: po wypiciu eliksiru ciało postaci zaczyna powolną przemianę, w ciągu doby młodniejąc o dekadę. Można wypić jednocześnie dowolną ilość porcji eliksiru, gdyż zbytnie odmłodnienie może cofnąć bohatera do wieku dziecięcego, a nawet zarodka - wówczas kończy się to śmiercią.

ELIKSIR OBŁĘDU

CENA SKŁADNIKÓW: 200 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, jesień. Bagna.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 dzień
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu eliksiru postać natychmiast otrzymuje K6+1 *PO*.

ELIKSIR ODPORNOŚCI NA ELEKTRYCZNOŚĆ

CENA SKŁADNIKÓW: 50 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna i lato. Góry.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -5%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury na K6 godzin postać staje się całkowicie odporna na działanie elektryczności, również magicznej.

ELIKSIR ODPORNOŚCI NA KWAS

CENA SKŁADNIKÓW: 60 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna. Akweny wodne.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -5%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury na K6 godzin, postać staje się całkowicie odporna na działanie kwasu, w tym obrażeń spowodowanych magicznym kwasem.

ELIKSIR ODPORNOŚCI NA OGIEŃ

CENA SKŁADNIKÓW: 70 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, zima. Akwen wodny.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury na K6 godzin, postać staje się całkowicie odporna na działanie ognia i gorąca, w tym tych, które są magicznej aury.

ELIKSIR ODPORNOŚCI NA ZIMNO

CENA SKŁADNIKÓW: 60 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, lato. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury na K6 godzin, postać staje się całkowicie odporna na działanie zimna, w tym obrażeń spowodowanych magicznym zimnem.

ELIKSIR PŁODNOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 300 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Łąki.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 25 dni
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: eliksir działa tylko na postacie bezpłodne, za wyjątkiem tych, u których bezpłodność jest spowodowanymi cechami anatomicznymi. Jeżeli taka osoba odbędzie prawidłowy stosunek seksualny, szansa zajścia kobiety w ciążę będzie identyczna jak u zdrowych partnerów. Ostatnia deska ratunku dla osób, które mimo swoich starań nie mogą doczekać się własnych dzieci, dlatego zbyt na ten eliksir jest zapewniony, zwłaszcza u osób szlachetnie urodzonych, pragnących pozostawić po sobie dziedzica.

Eliksir płodności natychmiast przerywa działanie eliksiru antykoncepcji i odwrotnie.

ELIKSIR POLIGLOTY

CENA SKŁADNIKÓW: 30 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*. Osady.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po zażyciu eliksiru postać uzyskuje zdolność mowy w ojczystym języku właściciela języka zastosowanego jako komponent. Eliksir działa przez 24 godziny.

ELIKSIR POZORNEJ ŚMIERCI

CENA SKŁADNIKÓW: 220 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna. Cmentarze.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: po wypiciu bohater zapada w sen tak głęboki, że przypomina on śmierć: ciało staje się chłodne, serce uderza raz na kilka minut, a oddech jest niewyczuwalny - jeden na kilka godzin. Zranione ciało nie krwawi. Postać można obudzić tylko przerywając działanie eliksiru. Aby rozpoznać, że postać żyje, obserwator musi zadeklarować chęć uważnych oględzin i przejść pomyślnie test na połowę swojej **INT** (+10% za umiejętność *leczenie chorób* lub *ran* i kolejne +10% za umiejętność *chirurgia*). Eliksir działa przez K100 dni.

ELIKSIR PRAWDY

CENA SKŁADNIKÓW: 330 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna i lato. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: dopóki eliksir działa (K6 godzin), postać nie może (nie potrafi) skłamać i zawsze przekazuje informacje zgodnie z tym, co uważa za prawdę. Co więcej, zapytana nie może powstrzymać się przed udzieleniem odpowiedzi. Oprawcy pracujący dla dworu zawsze mają w swych kufrach co najmniej jedną porcję tego eliksiru, przeznaczoną dla szczególnie interesujących *klientów*.

ELIKSIR URODY

CENA SKŁADNIKÓW: 750 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Lasy.
CZAS PRZYGOTOWANIA: 3 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: magiczna moc mikstury oczyszcza cerę postaci, nasyca blaskiem jej włosy, rozszerza źrenice i poprawia sylwetkę, przydając wdzięku i urody. Postać otrzymuje modyfikator +20% do testów **CHA** przez 2K10 godzin. Jednakże, używanie mikstury wiąże się z niebezpiecznymi efektami ubocznymi. Po ustąpieniu efektów postać musi wykonać test **ODP** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10%, w przeciwnym razie na stałe traci -5% **INT**. Dodatkowo raz na tydzień bohater musi wykonać udany test **SW** z uwzględnieniem modyfikatora -20%, aby powstrzymać się przed zażyciem następnej porcji. Nieudany test oznacza, że postać, niczym uzależniona od narkotyku, zrobi wszystko, aby zdobyć kolejną dawkę mikstury. Uzależnienie ustępuje po 3 udanych z rzędu testach **SW**.

ELIKSIR WYSZCZUPLAJĄCY

CENA SKŁADNIKÓW: 200 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*. Pustynie.
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 8 godzin
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: magiczna moc mikstury zmienia tłuszcz w wydzielinę, która wypływa przez pory w skórze. Wyszczupla to sylwetkę, choć nie ściąga skóry. W efekcie, wiele korpulentnych osób, które dały skusić się magicznej mocy mikstury, z przerażeniem obserwuje fałdy luźnej skóry, które zwisają z ich kończyn, twarzy i tułowia. Dodatkowo, rozpuszczony tłuszcz strasznie śmierdzi, powodując modyfikator -10% do testów **CHA** przez K10 godzin. Postać odzyskuje tłuszcz w normalny sposób.

ELIKSIR STAROŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 1500 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, zima. Cmentarze.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 25 dni
OPÓŹNIENIE: 24 godziny
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: po wypiciu eliksiru, w ciągu 24 godzin ciało bohatera starzeje się o 10 lat. Można wypić jednocześnie dowolną ilość porcji eliksiru ale może to grozić śmiercią ze starości.

ELIKSIR SZALEŃSTWA

CENA SKŁADNIKÓW: 400 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Cmentarze.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu eliksiru bohater natychmiast zapada na jedną z chorób psychicznych, do tego otrzymuje 2K6 *Punktów Obłędu*.

ELIKSIR SZYBKOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 110 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, wiosna. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: eliksir powoduje, że przez K6 godzin **SZ** pijącego rośnie o +2.

LIKWOR NAZĘBNY

CENA SKŁADNIKÓW: 70 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*. Podziemne jaskinie.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 godzina
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: posmarowanie miksturą gnijącego lub ułamanego zęba powoduje jego zaleczenie i odrastanie. Jednak jej rozlanie na ciele może spowodować wyrośnięcie w tym miejscu zdrowego zęba.

MIKSTURA JASZCZURZEGO OGONA

CENA SKŁADNIKÓW: 500 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Lasy tropikalne.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 miesiąc
OPÓŹNIENIE: 24 godziny
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: magiczna moc kończyny powoduje regenerację utraconej kończyny. Nie wszystkie eliksiry działają, jak trzeba (50% szans na sukces), i mogą spowodować odrośnięcie niewłaściwej kończyny (np. ręki w miejscu nogi, albo drugiej lewej dłoni). Przed wypiciem mikstury najlepiej zaprzyjaźnić się z jakimś chirurgiem, aby uniknąć zainteresowania łowców czarownic.

MIKSTURA MAGICZNEJ MOCY

CENA SKŁADNIKÓW: 550 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, wiosna i lato. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -30%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 miesiące
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: wypicie mikstury przez adepta magii (**MAGIA** na poziomie 1 lub wyższym) zwiększa jego moc, zapewniając modyfikator +1 do **MAGII** przez 2 rundy.

MIKSTURA SPLATANIA

CENA SKŁADNIKÓW: 300 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*. Pustkowia Chaosu.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 miesiące
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury postać otrzymuje modyfikator +15% do testów *splatania magii* wykonywanych w ciągu najbliższych K10 minut.

MIKSTURA UŚMIERZANIA BÓLU

CENA SKŁADNIKÓW: 300 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, zima. Góry
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: K6 rund
EFEKT UBOCZNY: *znaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury postać staje się niewrażliwa na ból przez K10 godzin. Jest w stanie wytrzymać wszelkie fizyczne tortury, a także nie zwraca uwagi na jakiekolwiek negatywne modyfikatory związane z bólem. Dodatkowo, w czasie działania mikstury otrzymuje modyfikator +20% do **ODP**.

MIKSTURA WYOSTRZENIA ZMYSŁÓW

CENA SKŁADNIKÓW: 175 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna i lato. Bagna
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 miesiąc
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: dzięki magicznej mocy mikstury postać z większą czułością odbiera wrażenia zmysłowe. Przez K6 godzin jest traktowana, jakby posiadała umiejętności *bystry wzrok*, *czuły słuch* i *czuły węch*. W przypadku uprzedniego posiadania jednej lub wszystkich tych zdolności, efekty nie są kumulatywne.

MIKSTURA WZMOCNIENIA

CENA SKŁADNIKÓW: 250 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, lato. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -10%

CZAS PRZYGOTOWANIA: -10%
OPÓŹNIENIE: K6 rund
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury postać odczuwa nagły przypływ siły i wytrzymałości, co skutkuje zwiększeniem +15% cech **K** i **ODP**(a także odpowiednią zmianę **S** i **WT**). Efekty mikstury ustępują po K10 godzinach.

NEKTAR PIĘKNOŚCI

CENA SKŁADNIKÓW: 110 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, wiosna. Lasy.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie
OPÓŹNIENIE: 1 godzina
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: magiczna moc mikstury oczyszcza twarz postaci ze wszystkich znamion, blizn i przebarwień, przenosząc je w inne miejsce ciała. W kontaktach z przedstawicielami płci przeciwnej powoduje to modyfikator +10% do **CHA** przez następne 3K10 godzin. Jednak w tym czasie postać wyjątkowo źle reaguje na ostre światło (modyfikator -5% do wszystkich *cech głównych*, oprócz **CHA**).

ODTRUTKA ESMERALDY

CENA SKŁADNIKÓW: 30 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, wiosna i lato. Wzgórza.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 tygodnie.
OPÓŹNIENIE: K10 rund.
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: eliksir wynaleziony podobno przez kapłankę Esmeraldy, o ile to prawda, że Esmeralda ma swoje kapłanki. Po K10 rundach od zażycia daje 75% szans na natychmiastowe przerwanie działania każdej trucizny.

ODTRUTKA JARETHA

CENA SKŁADNIKÓW: 300 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *sporadyczna*, wiosna i lato. Wzgórza.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: eliksir wynaleziony przez czarodzieja imieniem Lareth działa przez K3 godziny, bardzo popularny dzięki swej niezawodności i stosunkowo niskiej cenie. Jest odtrutkom przeciwko wszelkiego rodzaju truciznom, które działają już w ciele postaci, bądź się w nim znajdą: przerywa ich działanie po K10 rundach.

PŁYN NA POROST WŁOSÓW

CENA SKŁADNIKÓW: 75 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*. Akwen morski.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: kwadrans
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: posmarowanie miksturą kawałka skóry powoduje gwałtowne wyrastanie włosów. Jedna porcja wystarcza na pokrycie ludzkiej czaszki. Połknięta przypadkiem (lub złośliwie podana w płynie), mikstura powoduje wyrastanie włosów w ustach, przełyku i żołądku - wynikłe z tego powodu trudności z mówieniem skutkują przyznaniem modyfikatora -20% do testów **CHA**. Znane są przypadku zbyt częstego używania tej mikstury. Najsłynniejszym z nich są dzieje Psiaka z Nuln, który wysmarował całe ciało tym specyfikiem.

PRZYJACIEL OPOJA

CENA SKŁADNIKÓW: 50 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*. Równiny.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: K10 minut
EFEKT UBOCZNY: *średni*
DZIAŁANIE: przez K10 godzin po wypiciu mikstury postać pozostaje całkowicie odporna na efekty alkoholu, choć wciąż może delektować się smakiem trunku.

ŚLINA BOGA

CENA SKŁADNIKÓW: 100 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *mała*, zima. Góry.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 1 tydzień
OPÓŹNIENIE: 1 runda
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: posmarowanie miksturą kciuków tuż przed walką na pięści wzmacnia dłonie bohatera. Walczy, jakby miał na palcach *kastety*, a dodatkowo otrzymuje modyfikator +5% do **ODP** i **ZR** przez następne K10 minut.

TRUCIZNA ZORLAKA

CENA SKŁADNIKÓW: 900 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *niewielka*, jesień. Cmentarze.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -20%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 25 dni
OPÓŹNIENIE: patrz opis
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: wyjątkowo makabryczna receptura tego eliksiru jest dziełem nekromanty imieniem Zorlak. Zatruta osoba nie zdaje sobie sprawy z tego, że dzieje się z nią coś złego, gdyż eliksir zaczyna na nią oddziaływać dopiero w momencie gdy zasypia. Od tej chwili, aż do przebudzenia, co godzinę traci ona -5% **KRZEPY**. Gdy **KRZEPA** spadnie do zera, oznacza to całkowity, trwały i nieodwracalny paraliż. Przerwanie działania eliksiru przez odtrutkę lub obudzenie się ze snu, nie cofa skutków działania trucizny: utracone punkty **KRZEPY** nie mogą być odzyskane.

WODA ŚMIERCI

CENA SKŁADNIKÓW: 15000 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, zima. Krater wulkanu.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -40%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 25 dni
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: zatruta postać, jeżeli nie posiada *Punktów Przeznaczenia*, natychmiast umiera, bez jakiejkolwiek szansy na próbę odparcia działania trucizny. Nieboszczyk w żaden sposób nie może być wskrzeszony czy ożywiony, chyba że w ciągu 30 dni jego ciało (o ile jeszcze istnieje) zostało skropione Wodę Życia (patrz niżej).

WODA ŻYCIA

CENA SKŁADNIKÓW: 30000 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *znikoma*, wiosna. Jeziora.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: -50%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 3 miesiące
OPÓŹNIENIE: -
EFEKT UBOCZNY: *poważny*
DZIAŁANIE: wylanie eliksiru na ciało rannej, chorej, kontuzjowanej istoty przywraca ją natychmiast do zdrowia, w tym regeneruje ubytki ciała i przerywa działanie wszystkich działających na nią czarów, eliksirów, trucizn, itp. Wylanie Wody Życia na ciało osoby zmarłej nie dalej, niż przed 30 dniami, przywraca ją do życia w pełni zdrowia i sił. Wylanie eliksiru na dowolnego ożywieńca powoduje jego natychmiastową i nieodwracalną destrukcję - jego ciało (o ile je posiadał rozsypuje się w proch).

O tym, że wiele lat temu ktoś wynalazł recepturę tego eliksiru wiedzą wszyscy alchemicy. Niestety, nigdy nie wypłynęła ona na światło dzienne, choć od czasu do czasu pojawiają się nowe dowody na to, że ktoś stosuje Wodę Życia. Bez wątpienia jest to skarb równie wielki, jak tajemnica *Kamienia Filozoficznego*.

WOŃ KNURA

CENA SKŁADNIKÓW: 50 *zk*
DOSTĘPNOŚĆ: *przeciętna*, jesień. Bagna.
TRUDNOŚĆ PRZYGOTOWANIA: +10%
CZAS PRZYGOTOWANIA: 2 dni
OPÓŹNIENIE: 2 godziny
EFEKT UBOCZNY: *nieznaczny*
DZIAŁANIE: po wypiciu mikstury, na ciele postaci pojawiają się kropelki śmierdzącego potu. Powoduje to modyfikator -20% do testów **CHA**. Dodatkowo, wszystkie osoby w zasięgu K3 metrów od postaci, która wypiła miksturę, otrzymują modyfikator -5% do testów **WW** i **US**. Pot można zetrzeć, ale przykra woń utrzymuje się przez K10 godzin. Woń knura jest często stosowana przez kobiety chcące upokorzyć rywalkę.

MAGICZNE PRZEDMIOTY:



Wśród wielu legend mieszkańców Starego Świata poczesne miejsce zajmują opowieści o zaklętych przedmiotach - potężnych mieczach, magicznych różdżkach i zaczarowanych pierścieniach. W pieśniach bajarzy występują liczne artefakty - relikwie dawno zmarłych arcykapłanów, splamione krwią niewinnych stronice magicznych ksiąg, a także oręż i zbroje wielkich wojowników, którzy polegli w dawnych bitwach lub w bohaterskich pojedynkach ze sługami Chaosu. Od stuleci opowieści o tych potężnych przedmiotach rozpalają wyobraźnię słuchaczy nie tylko na szlacheckich dworach, ale także wśród pospólstwa.

Mimo niezliczonych opowieści, rzeczywista liczba zaklętych przedmiotów jest stosunkowo niewielka. Co prawda prości ludzie do śmierci wierzyć będą i przysięgać na wszystkie świętości, że ich amulet odpędza złe duchy, a fragment kości noszony przez żołnierza na szyi to kawałek palca wielkiego Magnusa, który chroni nosiciela przed mocami Chaosu. Jednak żadna z tych błyskotek nie posiada prawdziwej mocy, oprócz siły wiary i nadziei noszącej ją osoby. Prawdziwe magiczne przedmioty są wyjątkowo rzadko spotykane - i wyjątkowo cenne.

W Starym Świecie magicznych przedmiotów nie da się kupić - żaden rzemieślnik ich nie *produkuje*. Każdy artefakt jest wyjątkowy, posiada bogatą przeszłość i jasno określone magiczne właściwości. Inaczej mówiąc, przeciętny mieszkaniec Imperium nie ma żadnych szans, aby choć przez chwilę potrzymać w dłoniach magiczny przedmiot. Używali ich jedynie najwięksi bohaterowie, a niemal żaden z nich nie miał więcej niż trzech przedmiotów magicznych. Na dodatek, większość stanowi cenną zdobycz dla Kolegiów Magii, Świątyń, Imperialnej Zbrojowni i łowców czarownic. Te potężne organizacje przeznaczają wielkie środki i czynią wszystko, żeby zgromadzić możliwie największą ilość magicznych przedmiotów. W ten sposób próbują dodać sobie splendoru, zwiększyć swoje możliwości działania przeciw hordom Chaosu i zielonoskórym, a także ochronić ludność Imperium przed zgubnym wpływem przeklętych artefaktów. Potrafią też strzec swoich tajemnic. Publiczne opowiadanie o cudownych egzemplarzach przechowywanych w skarbcach tych wpływowych organizacji może skończyć się tragicznie dla osoby, która nie potrafi utrzymać języka za zębami.

PRZYKŁADY MAGII:

Opisane tu magiczne przedmioty są wyłącznie próbką z bezgranicznego pola możliwości - w razie potrzeby MG może projektować artefakty własnego pomysłu. Nowe przedmioty magiczne

są prawdopodobnie najprostszą z rzeczy do wymyślenia. MG powinien jednak starać się zachować równowagę w grze i nie stosować zbyt wielu magicznych przedmiotów, chyba **że** chce pobawić się nietykalnymi superpostaciami. Interesujące mogą być okazjonalne jednorazówki, szczególne wariacje *standardowych* przedmiotów, które nie działają dokładnie tak, jak gracze by po nich oczekiwali. Wyobraźmy sobie na przykład magiczną zbroję, która obniża noszącemu *Punkty Zbroi* i nie można jej zdjąć bez jakiegoś potężnego zaklęcia.

TWORZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW:

Znane są cztery podstawowe metody stworzenia artefaktu, choć Magistrowie nie wykluczają istnienia innych sposobów umagicznienia przedmiotu.

CZARODZIEJSKIE ZAKLINANIE: względnie bezpieczną metodą tworzenia magicznych przedmiotów jest ich umagicznienie lub zaklinanie przez czarodziei. Niektórzy alchemicy opracowują rytuały, które pozwalają na nasycenie magiczną mocą zwykłych obiektów, w podobny sposób jak czynią to krasnoludzcy kowale run. Stworzenie *Formuły* takiego rytuału jest wyjątkowo trudne. Wymaga wieloletnich badań i przygotowań, kosztownych składników, a także zaistnienia warunków idealnych do stworzenia magicznego przedmiotu (np. wymagana jest odpowiednia koniunkcja gwiazd lub zaćmienie słońca). Opracowanie takiego rytuału odbywa się w drodze normalnego procesu badawczego zgodnie z informacjami podanymi w podrozdziale **MAGICZNE RYTUAŁY**. Gracz odgrywający czarodzieja powinien ściśle współpracować z MG w celu stworzenia ostatecznej *Formuły* rytuału, a przede wszystkim w kwestii doboru odpowiednich składników (zwykle bezcennych i niezwykle rzadko spotykanych).

Do kategorii zaklętych artefaktów należą także krasnoludzkie przedmioty runiczne. Zasady ich tworzenia zostały przedstawione w podrozdziale **KOWAL RUN**.

NASYCENIE ENERGIĄ CHAOSU: wiele magicznych przedmiotów powstało na skutek długotrwałego (często wieloletniego) wystawienia na działanie mocy Chaosu. Znalezione na Pustkowiach Chaosu lub w pobliżu odłamków Kamienia Przemian przeklęte artefakty posiadają dziwne i niebezpieczne właściwości. Mimo wielkiej mocy, zwykle działają w nieprzewidywalny sposób, stwarzając śmiertelne zagrożenie dla ich użytkownika.

DARY CHAOSU: niektóre przedmioty magiczne zostały naprawdę *stworzone* przez Chaos. Tego rodzaju artefakty otrzymują najwięksi wojownicy, zwani *Czempionami Chaosu*, którzy w znaczny sposób przysłużyli się Mrocznym Bóstwom. Zwykle też stanowią symbol przynależności czempiona do kultu jednej z Niszczycielskich Potęg (np. łaknący krwi zębaty miecz wojownika Khorna albo, wężowate, metalowe bicze sług Slaanesha). Tego rodzaju przedmioty są wyjątkowo potężne i niezwykle niebezpieczne dla wszystkich poza sługami Chaosu.

SAMOISTNE UMAGICZNIENIE: niektóre magiczne przedmioty zostały nasycone mocą wskutek uczestniczenia w doniosłym wydarzeniu, np. w bitwie, która pochłonęła wiele tysięcy istnień, lub w pojedynku z wyjątkowo silnym demonem. Bywają artefakty, które nabierają mocy po przebywaniu przez wiele lat (a nawet stuleci) w miejscach nasyconych magiczną mocą, zarówno dobrą, jak i złą. Inne z kolei zyskują niezwykłe właściwości ze względu na osobistą moc ich właściciela, np. zbroja wojownika lub bohatera darzonego powszechnym podziwem i uwielbieniem.

Pytani o tajemnicę tego zjawiska, uczeni zwykle wysuwają pogląd, że przedmioty te od zawsze były magiczne, lecz dopiero odpowiednie wydarzenie lub osoba potrafiły *odblokować* magiczne właściwości. Miecz walecznego rycerza mógłby zapewniać mu zwycięstwo w licznych bitwach przeciwko orkom, a po jego śmierci traciłby swe magiczne moce do czasu pojawienia się odpowiedniego następcy - godnego chwały poprzedniego właściciela.

Mimo pewnej dozy romantyzmu, to wyjaśnienie jest całkowicie błędne. Tak naprawdę, tego rodzaju przedmioty nabierają magicznych właściwości w podobny sposób, jak kapłani otrzymują moc od swego bóstwa. Dzięki długotrwałemu przebywaniu w świętym miejscu lub darzeniu powszechną czcią i podziwem, przedmiot skupia myśli, nadzieje i marzenia ludzi. W rezultacie, staje się Eterycznym odwzorowaniem oczekiwań pewnej części śmiertelników, co nadaje mu magiczną moc.

NISZCZENIE RZEDMIOTÓW:

Czasami zachodzi potrzeba zniszczenia magicznego przedmiotu - potężnego artefaktu zła, czy też świętej relikwii wrogiego kultu. Magiczne przedmiotu trudniej zniszczyć, niż ich zwykłe odpowiedniki, a zniszczenia złych przedmiotów magicznych może stanowić przygodę samą w sobie. MG może określić sposoby, jakimi dany przedmiot może zostać zniszczony; przykładem może być tu roztrzaskanie obiektu na kowadle, na którym został wykuty, zatopienie go w silnym kwasie czy wrzucenie go do wnętrza wulkanu.

IDENTYFIKACJA PRZEDMIOTÓW:

Gdy bohaterowie znajdą magiczny przedmiot, pierwszą rzeczą, którą chcą wiedzieć, jest oczywiście to, jak on działa i do czego służy. Bohater z umiejętnością *wykrywanie magii* może określić czy przedmiot jest zaczarowany. Aby powiedzieć coś o jego możliwościach, bohater musi posiadać umiejętność *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*. Bohater musi trzymać ten przedmiot i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SW** bohatera gracza. Każdy udany test ujawnia jedną informację o przedmiocie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub fałszywe informacje.

LOSOWANIE PRZEDMIOTÓW:

Gdy MG przygotuje scenariusz, powinien z góry wiedzieć, jakie mają w nim być rodzaje potworów, magicznych przedmiotów, gdzie mają one być ukryte, jak się tam znalazły itd. Czasami jednak MG może zechcieć, określić magiczny przedmiot całkiem losowo i w tych wypadkach może być użyteczna poniższa tabela.

K100	PRZEDMIOT
01-10	Amulety
11-20	Broń ręczna
21-30	Broń strzelecka (nieprochową)
31-35	Magiczne strzały & bełty
36-45	Zbroja & tarcze
46-50	Buty
51-52	Instrumenty
53-57	Klejnoty mocy
58-60	Księgi Wiedzy Tajemnej
61-65	Magiczne pergaminy
66-70	Pierścienie
71-75	Rękawice
76-80	Rogi
81-83	Różdżki
84-90	Szaty
91-96	Torby
97-00	Artefakty & Relikwie

CZARY ZAWARTE W PRZEDMIOTACH:

Niektóre magiczne przedmioty mają określoną moc, podczas gdy inne mogą przechowywać jeden lub kilka czarów. Poniższej tabeli używa się wtedy, gdy Mistrz Gry chce losowo określić czary, zawarte w magicznym przedmiocie. Gdy rodzaj zostanie określony, MG musi odnieść się do wcześniejszych paragrafów, by wybrać konkretny czar.

K100	RODZAJ MAGII
01-50	Magia prosta
51-75	Magia powszechna
76-90	Magia tajemna
91-00	Magia czarnoksięska

01-50 ***MAGIA PROSTA***

W przedmiocie zawarte są czary *magii prostej*. Należy rzucić **K6**, wynik: **1**-**3** oznacza *magię prostą (gusła)*; zaś **4**-**6** oznacza *magię prostą (tajemną)*.

51-75 ***MAGIA POWSZECHNA***

W przedmiocie zawarte są czary *magii powszechnej*.

76-90 ***MAGIA TAJEMNA***

W przedmiocie zawarte są zaklęcia *magii tajemnej*, należy rzucić **K10**, wynik: **1** oznacza czary pochodzące z *Tradycji Bestii*; **2** *Tradycję Cienia*; **3** *Tradycję Metalu*; **4** *Tradycję Niebios*; **5** *Tradycję Ognia*; **6** *Tradycję Śmierci*; **7** *Tradycję Światła*; **8** oznacza *Tradycję Życia*, zaś **9**-**0** oznacza *Tradycję Lodu*.

91-00 ***MAGIA CZARNOKSIĘSKA***

W przedmiocie zawarte są czary *magii czarnoksięskiej*, należy rzucić **K10**, wynik: **1**-**2** oznacza *magię Chaosu*; **3**-**4** *magię duchów*; **5**-**6** *nekromancję*; **7**-**8** *sanguimancję* zaś wynik **9**-**0** *spaczmagei*.

RZUCANIE CZARÓW ZAWARTYCH W ZAKLĘTYCH PRZEDMIOTACH:

Niektóre przedmioty magiczne zawierają w sobie jedno lub więcej zaklęć, które mogą zostać rzucone przez właściciela za pomocą zaklętego przedmiotu. Większość takich przedmiotów magicznych posiada cechę **MAGIA** na poziomie 4, jednak w teście ustalania *Poziomu Mocy* nie można korzystać z większej liczby kostek niż wynosi **MAGIA** użytkownika przedmiotu (jednak w przypadku ustalania *zasięgu oddziaływania* i *obrażeń* pod uwagę bierze się wielkość cechy **MAGIA** przedmiotu). Jeśli istota posługująca się przedmiotem magicznym, posiada cechę **MAGIA** na poziomie 0, wówczas podczas testu sprawdzającego, czy został osiągnięty wymagany *Poziomu Mocy* rzuca się jedną kostką. Pozostałe zasady są takie, jak opisano je w paragrafie **RZUCANIE ZAKLĘĆ**.

W przypadku rzucania zaklęć zawartych w magicznych przedmiotach nie obowiązują zasady dotyczące **SPLATANIA MAGII & MAGICZNYCH KOMPONENTÓW**. Posługujący się zaklętym przedmiotem nie może wykonać testu *splatania magii* oraz użyć magicznego komponentu, by zwiększyć wartość testu wymaganego *Poziomu Mocy*.

W przypadku rzucania zaklęć zawartych w magicznych przedmiotach obowiązują zasady dotyczące *natychmiastowej porażki* i *Przekleństwa Tzeentcha*, które, jeśli będą miały miejsce oddziałują na użytkownika przedmiotu.

SPECJALNE ATAKI BRONI MAGICZNYCH:

Niektóre magiczne przedmioty dysponują *specjalnymi* atakami, na przykład *zimnem* czy *błyskawiami*. Podana w opisie **KO** ma zastosowanie wówczas, gdy przedmiotem posługuję się istota nie posiadająca **MAGII**. Natomiast, jeśli przedmiotem dysponuje istota posiadająca cechę **MAGIA** przynajmniej na poziomie równym 1, wówczas podczas obliczania obrażeń zadanych *specjalnym* atakiem, bierze się pod uwagę **KO** owej istoty (zobacz tabela **CECHA MAGIA A KOŚĆ OBRAŻEŃ**).

PRZYKŁAD: *Clem posiada zaklęty topór zimna, który w czasie walki zadaje K3 obrażenia od mrozu. Gdyby toporem posługiwał się Heinrich Czarodziej, towarzysz Clema, dysponujący cechą* ***MAGIA*** *na poziomie 2, topór*

zadawałby dodatkowe K8 obrażeń od mrozu (zobacz tabela ***CECHA MAGIA A KOŚĆ OBRAŻEŃ****).*

ZASIĘG ODDZIAŁYWANIA ORĘŻA:

Niektóre magiczne przedmioty dysponują *zasięgiem oddziaływania*. Jeśli władająca nim istota nie dysponuje cechą **MAGIA**, pod uwagę brana jest wartość równa ¼**SW** liczonej w metrach właściciela. Jeśli posiadacz przedmiotu posiada cechę **MAGIA** na poziomie 1 lub więcej, pod uwagę brana jest wartość jego *zasięgu oddziaływania* (zobacz tabela **CECHA MAGIA A ZASIĘG ZAKLĘCIA**).

AMULETY:



mulety mogą występować w postaci medalionów, bransolet, diademów lub też jakichś innych części biżuterii. Ich dokładna forma i moc jest zróżnicowana, zależnie od woli twórcy i przeznaczenia Poniżej podano kilka przykładów amuletów, najczęściej spotykanych w granicach Imperium:

K100	AMULET
01-10	Czujności
11-20	Dziewicy
21-30	Magiczna czaszka
31-40	Nieugiętości
41-45	Prawa
46-50	Say-K'thara
51-60	Z czystego srebra
61-80	Z trzykrotnie błogosławionej miedzi
81-90	Z zaklętego jadeitu
91-00	Z żelaza

01-10 *AMULET CZUJNOŚCI*

Ten wysoko ceniony amulet uaktywnia się jedynie w czasie snu właściciela. Jeżeli jakaś wroga, chcąca zadać fizyczny uszczerbek jego posiadaczowi istota zbliży się na odległość nie przekraczającą *zasięgu oddziaływania*, przedmiot obudzi śpiącego. Amulet nie ostrzega jednak przed magicznym atakiem lub atakiem strzeleckim, dokonywanym spoza zasięgu jego działania, a także nie ostrzeże śpiącego przed złodziejem kradnącym jego bagaże.

11-20 *AMULET DZIEWICY*

Noszony na szyi, amulet chroni przed zajściem w ciążę.

Te niewielkie amulety mają kształt snopka zboża lub łuku i strzał - symboli Rhyi, zwłaszcza w jej powszechnym wśród ludów północy aspekcie bogini płodności i macierzyństwa. Niektóre mają kształt świętej Spirali Życia. Krążą pogłoski, że ich wyrabianiem zajmują się nawet czarodzieje z Kolegium Jadeitu. Choć cieszą się sporą popularnością, ich używanie jest surowo potępiane przez kapłanów i łowców czarownic. Wielu czarowników i guślarzy poniosło srogą karę za udzielenie zakochanej dziewczynie tego rodzaju magicznej pomocy.

21-30 *MAGICZNA CZASZKA*

Istnieje wiele odmian tego amuletu. Należy rzucić **K10**, wynik **1-3** oznacza, że Czaszka zapewnia modyfikator +5% do testów **WW**; **4-6** oznacza dodatni modyfikator +10% do testów *strachu*, **7-9** oznacza modyfikator +5% do testów **WW** i **US**; zaś **0** oznacza dodatni modyfikator +10% do testów **WW**, **US** i *strachu*, a także że Czaszka potrafi mówić.

Czaszka to dość powszechnie spotykany symbol śmierci, a jednocześnie ochrony przed złym losem. Równie głęboka jest wiara mieszkańców Imperium, iż dusza mieści się właśnie w głowie, a po śmierci czaszka przechowuje wiedzę i sekrety zmarłego. Większość amuletów w kształcie czaszek powstało w drodze samoistnego nasycenia się wiarą przesądnych ludzi pokładających ufność w magiczną moc talizmanu. Podobno także kapłani Morra potrafią zaklinać czerepy, aby zwiększały odwagę i umiejętności wojowników. Niektóre potrafią nawet mówić, przekazując wiedzę i rady (w złym albo dobrym celu). Tylko właściciel czaszki lub amuletu słyszy jej głos i zawsze jest to wrażenie upiorne (należy wykonać test *grozy*).

31-40 *AMULET NIEUGIĘTOŚCI*

Ten amulet zwiększa **ODPORNOŚĆ** istoty, która go nosi do 70. Amuletu nie można zdjąć, bez zabicia czy wręcz poćwiartowanie osoby, która go nosi.

41-45 *AMULET PRAWA*

Amulet tego typu będzie działał jedynie dla istoty o *naturze* PRAWORZĄDNEJ lub DOBREJ. Daje dodatni modyfikator do wszystkich testów *magii*, wykonywanych przeciwko czarom i czaro podobnym zjawiskom, wywołanym przez istoty CHAOTYCZNE, a także przy wszystkich testach *strachu* i *grozy*, które muszą być wykonane z powodu obecności takich istot. Modyfikatory wynoszą +25% dla istoty PRAWORZĄDNEJ i +10% dla DOBREJ.

46-50 *AMULET SAY-K'THARA*

Osoba nosząca amulet otrzymuje +1 do *Poziomu Mocy* wszystkich rzucanych zaklęć magii tajemnej. Dodatkowo magię amuletu można zużyć, aby zagwarantować udane rzucenie pojedynczego zaklęcia, nawet gdyby normalnie przekraczało to możliwości rzucającego. Jeśli ta moc zostanie wykorzystana, amulet rozpadnie się.

Amulet Say-K'thara wydaje się być wytopiony z wielokolorowego szkła i jest odporny na wszelkie uszkodzenia. Został wykonany przez elfiego arcymaga wiele stuleci temu i od tego czasu miał niezliczonych właścicieli. Legendy powiadają, że stworzonych zostało ponad tuzin takich amuletów, ale większość została zniszczona po wykorzystaniu ich ostatecznej mocy.

51-60 *AMULET Z CZYSTEGO SREBRA*

Amulet tego rodzaju daje całkowitą odporność na *oddziaływania psychologiczne* takie jak *strach* lub *groza* powodowane przez ożywieńców (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**).

61-80 *AMULET Z TRZYKROTNIE BŁOGOSŁAWIONEJ MIEDZI*

Moc amuletu zmniejsza obrażenia zadane niemagicznym orężem o -1 punkt. Istota nosząca amulet otrzymuje również modyfikator +20% do testów *trucizny*. Ponadto. jeśli amulet zostanie zbliżony na odległość 3 centymetrów od źródła trucizny, zmieni kolor na zielony.

W AS1499, po nieudanym zamachu na życie Imperatora, pewien kupiec z egzotycznego królestwa Kitaju podarował władcy Imperium niewielki miedziany dysk pokryty dziwnymi symbolami. Imperator uprzejmie podziękował za podarunek, ale nie darząc specjalnym poważaniem magicznych przedmiotów, a także mając w pamięci niedawną próbę zabójstwa, nakazał ściąć kupca, a potem zniszczyć Amulet. Strażnik, któremu powierzono to zadanie, ukrył i sprzedał przedmiot. Amulet wielokrotnie zmieniał właścicieli, nieświadomych jego magicznej mocy. Na krótko ujawnił się w czasie ostatniej Inwazji Chaosu, gdy pewien oficer przeżył próbę otrucia go przez kultystę Chaosu. Zauważył bowiem, że niewielki miedziany dysk leżący obok zatrutego wina nagle zmienił kolor. Amulet zaginął następnej nocy, gdy oficer został zasztyletowany.

81-90 *AMULET Z ZAKLĘTEGO JADEITU*

Każda istota, która nosi *amulet z zaklętego jadeitu* zyskuje moc *regeneracji* - taką, jaką posiadają trolle (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ISTOTY HUMANOIDALNE**). Moc amuletu nie pozwala jednak na regenerację utraconych kończyn, czy też przetrwanie pechowych *trafień krytycznych*.

91-00 *AMULET Z ŻELAZA*

Amulet z żelaza nie może być używany przez czarodzieja lub inną istotę, posiadającą cechę **MAGIA** przynajmniej o wartości 1. Może natomiast być wykorzystywany przez wszystkie inne istoty. Postać, która nosi amulet otrzymuje dodatni modyfikator do testów *magii*. Wartość modyfikatora zależy od mocy amuletu, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza dodatni modyfikator +10%; **6-8** +20%; zaś **0** oznacza modyfikator +30%.

BROŃ RĘCZNA:



agiczny oręż może stanowić dowolny rodzaj broni ręcznej. Miecze, maczugi, korbacze, topory, młoty, kopie, włócznie są najczęściej zaklinanymi rodzajami oręża. Poszczególne typy magicznej broni działają w różny sposób, ale wszystkie posiadają kilka wspólnych cech:

- każdy magiczny oręż emituje magiczną aurę, którą może rozpoznać każda istota posiadająca umiejętność *wykrywanie magii*;
- magiczna broń ignoruje *demoniczną aurę*, która ochrania demoniczne istoty;
- magiczny oręż, w chwili zetknięcia rozprasza czary typu *aura*;
- gdy magiczne broń zadaje dodatkowe lub nietypowe obrażenia, nie traktuje się ich jako ataku magicznego i ofiara nie może wykonywać testu *magii*, by je odeprzeć.

KORZYSTANIE Z MAGICZNEGO ORĘŻA:

Istoty, które znajdą magiczną broń *nie mogą* tak po prostu podnieść jej i już z niej korzystać. Magiczny oręż posiada własną wolę i nie od razu zaakceptuje nowego właściciela. Chcąc zawładnąć bronią, bohater musi wykonać test **SIŁY WOLI**. Jeśli test się nie powiedzie, broń nie będzie skłonna do współpracy i bohater nie będzie mógł jej używać. Bohaterowie, którzy uparcie będą próbować korzystać z takiej broni odkryją, że używa ona swoich zdolności by przeszkodzić a nie pomóc.

WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE:

Oprócz cech charakterystycznych dla wszystkim magicznych broni, każdy oręż może mieć jedną lub więcej *specjalnych właściwości*. Najlepiej, jeśli broń posiadająca specjalne właściwości zostanie określona przez MG, który weźmie pod uwagę jej historię, tło kampanii i okoliczności, w których ma zostać znaleziona. Można jednak oczywiście skorzystać z poniższej tabeli w celu losowego jej zdefiniowania. Pierwszy krok, to określenie czy broń posiada specjalne właściwości i ewentualnie ile ich jest:

K100	ILOŚĆ WŁAŚCIWOŚCI
01-20	0
21-75	1
76-90	2
91-95	3
96-99	4
00	5

Następnie należy rzucić K1000 dla każdej właściwości. Jest on taki sam jak rzut K100, z tą różnicą, że używa się trzech dziesięciościennych kostek (lub rzuca się trzykrotnie jedną kostką). Wynik pierwszego rzutu pokazuje liczbę setek, drugiego liczbę dziesiątek, a trzeci liczbę jedności losowanej liczby. Tak więc, jeżeli na pierwszej

kostce wypadnie 2, na drugiej 3, a na trzeciej 1, to w rezultacie otrzymamy wynik 231.

Nie trzeba dokładnie przestrzegać wszystkich rezultatów, które wskazują rzuty, zwłaszcza, jeżeli MG tworzy jakąś *specjalną* broń. Jeżeli po wykonaniu kilku rzutów i skonfrontowaniu wyników z tabelą MG zacznie mieć własne wyobrażenia, jak dalej powinien potoczyć się proces tworzenia, możesz swobodnie używać swojej wyobraźni, oręż według własnego uznania, a nie posługując się kostkami. Tworzenie zaklętego oręża w oparciu o własną wyobraźnię może być o wiele bardziej satysfakcjonujące niż rzucanie kostkami dla ustalenia każdej właściwości.

Jeśli któraś z nich pojawi się więcej niż raz, jej moc może się kumulować (np. podwojony modyfikator do **KRZEPY**) lub też MG może zignorować drugi wynik i rzucić ponownie. Modyfikatory *cech głównych*, uzyskane dzięki magicznym broniom mogą spowodować, że przekroczą one normalne maksima.

K1000	WŁAŚCIWOŚĆ	K1000	WŁAŚCIWOŚĆ	K1000	WŁAŚCIWOŚĆ
001-013	Atak degeneracji	334-346	Niewidzialność	667-679	Siewca zarazy
014-026	Atak mrozu	347-359	Niezdarność	680-692	Siła
027-039	Atak płomieni	360-372	Ochrona	693-704	Siła magii
040-052	Atak przenikający	373-384	Ochrona przed magicznymi pociskami	705-717	Siła woli
053-064	Atak trucizny	385-397	Odbicie	718-730	Skowyt
065-077	Bestialstwo	398-410	Odbicie czarów	731-743	Stłumienie magii
078-090	Dodatkowe obrażenia	411-423	Oddychanie pod wodą	744-756	Strach
091-103	Dotyk Chaosu	424-436	Odegnanie demonów	757-768	Szał bitewny
104-116	Dowodzenie	437-448	Odegnanie ożywieńców	769-781	Szybkość
117-128	Drapieżność	449-461	Odporność na elektryczność	782-794	Światło
129-141	Duch stworzenia	462-474	Odporność na kwas	795-807	Tchórzostwo
142-154	Horda szkieletów	475-487	Odporność na ogień	808-820	Uśpienie
155-167	Inteligencja	488-500	Odporność na zimno	821-833	Wątłość
168-180	Kosiarz umysłu	501-512	Ogłuszenie	834-846	Wężowe ostrze
181-192	Krwiopijec	513-525	Opętanie	847-859	Woń rozkoszy
193-205	Lament	526-538	Oręż rdzy	860-872	Wyssanie cechy
206-218	Latanie	539-551	Oręż rozkładu	873-885	Wytrzymałość
219-231	Lewitacja	552-564	Osłabienie	886-897	Zaklęcie
232-244	Losowo	565-576	Ożywienie	898-910	Zamrożenie
245-256	Lot	577-589	Pochłanianie czarów	911-923	Zębate ostrze
257-269	Łamacz broni	590-602	Potężne uderzenie	924-936	Zgubna broń
270-282	Martwica umysłu	603-615	Regeneracja	937-949	Złodziej magii
283-295	Miecz łańcuchowy	616-628	Relikwia	950-962	Zmieszanie
296-308	Nienawiść	629-640	Requiem	963-975	Zniszczenie magicznej broni
309-320	Nieomylność	641-653	Riposta	976-988	Zwiększenie cechy
321-333	Niestabilność	654-666	Runiczna broń	989-000	Żądza krwi

MAGICZNE WŁAŚCIWOŚCI:

001-013 *ATAK DEGENERACJI*

Każda istota żywa *trafiona* i *zraniona* magicznym orężem musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ciało ofiary zaczyna gnić i rozpadać się na kawałki. Na początku każdej minuty należy wykonać rzut **K6**. Wynik **6** oznacza, że ofiara traci -1 punkt **ŻW** na zranionej lokacji (jeżeli na skutek działania *ataku degeneracji* **ŻW** spadnie do 0, a następnie ofiara otrzyma *trafienie krytyczne*, należy wykonać rzut według tabeli **NAGŁEJ ŚMIERCI**). *Atak degeneracji* może zatrzymać wyłącznie *eliksir uzdrawiania* oraz zaklęcia *krew ziemi* lub *uzdrowienie*. Natomiast, utracone punkty **ŻW** mogą zostać odzyskane wyłącznie dzięki magii lub pomocy medycznej.

014-026 *ATAK MROZU*

Klinga jest poszarpana i nierówna, gdyż wykuto ją na lodowym kowadle, schłodzono lodowatym podmuchem i zahartowano w sadzawce płynnego płomienia.

Zaklęta w orężu magia sprawia, że w czasie walki broń tryska zimnym lodowatym ogniem zadając dodatkowe K3 obrażenia, bez względu na **WT** i niemagiczny pancerz przy każdym skutecznym trafieniu, chyba że uderzona istota jest odporna na zimno. By uniknąć tych obrażeń, ofiara musi wykonać udany test **ODP**. Lodowa broń zadają trzykrotnie większe obrażenia żywiołakom ognia, lecz w ogóle nie rani żywiołaków wody

027-039 *ATAK PŁOMIENI*

Ostrze z czarnego żelaza wykute zostało w płomieniach czerwonego smoka i nigdy nie zostało schłodzone, dlatego po wydobyciu z pochwy ostrze od razu staje w płomieniach.

Dobyta przez bohatera zaklęta broń bucha płomieniami. Płonący oręż w czasie walki zadaje dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Trafione płonącym orężem żywiołaki wody otrzymują potrójne obrażenia, a manifestacje żywiołu ognia nie otrzymują *żadnych* obrażeń. Ponadto, broń może być traktowana jako źródło światła, oświetlając teren równie skutecznie jak pochodnia.

040-052 *ATAK PRZENIKAJĄCY*

Ostrze wykuto z mlecznobiałej stali i czasem wydaje się przejrzyste niczym obłok dymu.

Podczas walki *przenika* ona przez pancerze i zbroje przeciwnika, negując ochronę, którą one zapewniają. Obliczając zadane udanym *trafieniem* obrażenia nie bierze się pod uwagę niemagicznych *Punktów Zbroi*.

053-064 *ATAK TRUCIZNY*

Ostrze broni ma zielonkawy odcień, gdyż zostało zahartowane w jadzie węży i skorpionów.

Zamknięta w orężu magia zatruwa ostrze broni, z którego nieustannie sączy się trucizna. Każda istota żywa, *trafiona* i *zraniona* magicznym orężem musi wykonać test *trucizny*. Nieudany rezultat oznacza śmierć po upływie 2K6 rund.

065-077 *BESTIALSTWO*

Masywne, zdobione runami i pulsujące życiem ostrze pozwala dzierżącej broń istocie wykonać więcej **ATAKÓW**. Wartość modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza modyfikator +1 do **A**; **6-8** +2; zaś **0** oznacza +3 do **A** wykonanych zaklętą bronią.

078-090 *DODATKOWE OBRAŻENIA*

Ostrze zieje nienawiścią wobec wszelkich istot. Wbite w ciało, samoistnie się obraca w ranie, rozrywając ją i zadając jeszcze większy ból.

Zaklęta w orężu moc sprawia, że magiczna broń posiada cechy oręża *druzgocący* oraz *szybki* i zadaje wszystkim *trafionym* i *zranionym* istotom dodatkowe obrażenia.

K100	OBRAŻENIA
01-50	+K4
51-75	+K6
76-90	+K8
91-00	+K10

091-103 *DOTYK CHAOSU*

Plugawy oręż, skażony bluźnierczym znakiem Chaosu jest mechanicznym szaleństwem, przyobleczonym w mechaniczną formę. Gry wojownik chwyci rękojeść, wysuwa się z niej ostrze połyskujące dziką mocą Chaosu. Klinga wije się i skręca, zmieniając kształt, fakturę i temperaturę ostrza.

Trafiona i *zraniona* ostrzem istota żywa musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że w ciele ofiary zachodzą błyskawiczne zmiany i mutacje, tak jakby ofiara znalazła się pod wpływem zaklęcia *dotyk Chaosu* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **TRADYCJA CHAOSU**).

104-116 *DOWODZENIE*

Potężna, pokryta złowrogimi runami broń obdarza dzierżącego charyzmą i majestatem urodzonego wodza. Postać, która dzierży oręż otrzymuje dodatni modyfikator do testów *dowodzenia*. Wartość modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza dodatni modyfikator +10%; **6-8** +20%; zaś **0** oznacza modyfikator +30%.

117-128 *DRAPIEŻNOŚĆ*

Broń wykuta została ze zbroi pokonanego Wojownika Chaosu. Dzierżąca oręż istota zyskuje modyfikator +1 do **A**, kiedy walczy zaklętą bronią.

129-141 *DUCH STWORZENIA*

W ostrzu zaklętego oręża uwięzione są umysł i wola nieszczęsnej istoty, której ciało, lub jego fragmenty zostały użyte do wykonania broni. Aby określić rodzaj uwięzionej istoty należy wykonać rzut K10 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K10	UWIĘZIONA ISTOTA
1	Bazyliszek
2	Minotaur
3-4	Pająk
5	Smok
6-7	Szkielet
8	Troll
9-0	Upiór

1 ***BAZYLISZEK***

Ostrze zaklętej broni zostało wykonane ze skutych ze sobą kości bazyliszka i bryłek rafinowanego Upiorytu, a jelec broni wykuto z kłów potwora. Istota żywa, która została *trafiona* i *zraniona* magicznym orężem musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zostaje zamieniona w kamień i jeśli nie wyda *Punktu Przeznaczenia* umrze. Ponadto, oręż wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*.

2 ***MINOTAUR***

Toporne ostrze zostało wykute na kowadle z czaszki minotaura i zahartowane w plugawej krwi stwora. Oręż pokryty jest rdzawym nalotem, przetykanym szkarłatnymi naciekami. Broń posiada cechę oręża *przebijający zbroję* i *druzgoczący* (jeśli nie posiadało jej wcześniej). Ponadto, dzierżący oręż staje się podatny na *żądzę krwi*. Władająca orężem istota, która zabije lub unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli władający zaklętym orężem zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Władający orężem będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem

3-4 ***PAJĄK***

Delikatne, bladoszare ostrze hartowane było w jadzie tysiąca pająków, zaś w czasie kucia wielokrotnie owijana je pajęczą nicią. Ponadto, po klindze zdają się pełzać tysiące metalicznych pajęczaków. Broń posiada cechę oręża *przebijający pancerz* (jeśli nie posiadał jej wcześniej). Każda *trafiona* i *zraniona* plugawym ostrzem istota żywa, musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Jeżeli sparaliżowana istota zostanie *trafiona* i *zraniona* po raz drugi, i nie wykona udanego testu *trucizny*, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach. Ponadto, władający orężem na początku każdego dnia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że na najbliższą dobę przejmuje *cechy psychologiczne* pająka: dzierżący oręż wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 240 cm wzrostu, zaś *grozę* w tych, które cierpią na arachnofobię. Natomiast sam, oprócz *strachu* jaki wywołuje ogień, jest odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

5 ***SMOK***

Broń wykuto z kła plugawego smoka Chaosu, hartując ostrze w ognistej ślinie, która wypełnia jego gardło. Oręż obdarza dzierżącego zdolnością *zionięcia ogniem*. Wielkość obszaru objętego zionięciem i obrażenia, które zadaje stwór uzależnione są od *kategorii rozmiaru* mutanta (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**).

6-7 ***SZKIELET***

Plugawe ostrze zostało wykute z ludzkich kręgów i zębów, zespolonych razem dzięki bluźnierczej mocy tajemnych sztuk.

Dzierżący ostrze traktowany jest jak *szkielet* (obrażenia zadane bronią *sieczną*, *kłującą* i *strzelecką nieprochową* dzielone są przed dwa, jedynie rany zadane bronią *obuchową* i *prochową* liczone są w normalny sposób) i *nieumarły* (dzierżący jest odporny na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatny na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, nie stosuje się do niej zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**)). Ponadto, oręż wywołuje strach we wszystkich istotach żywych znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Ponadto, władający orężem na początku każdego dnia musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że na najbliższą dobę przejmuje *cechy psychologiczne* szkieletu: dzierżący oręż wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 240 cm wzrostu. Natomiast sam jest odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

8 ***TROLL***

Ostrze broni w czasie kucia wielokrotnie hartowane było w ciele żywego trolla. Broń na życzenie dzierżącego w ramach *akcji podwójnej* może raz w ciągu minuty *wymiotować* kwasem żołądkowym. *Wymiociny* mają kształt stożka, który ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** 8. Istoty znajdujące się na granicy działania *wymiocin* mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg wymiocin. Przed obrażeniami nie chroni żaden pancerz, a wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Broń nie *wymiotuje*, jeśli dzierżący jest atakowany w bezpośredniej walce.

9-0 ***UPIÓR***

Ostrze wykuto w ogniu żałobnego stosu i ostudzono w popiołach całunów, sarkofagów i trumien. Hartowane w ciele żywego człowieka. Celne trafienie zadane orężem podczas walki nie powoduje utraty **ŻYWOTNOŚCI**, ale obniża **KRZEPĘ** ofiary o -5% (bez względu na **WT** i ewentualne niemagiczne *PZ*). Gdy **KRZEPA** spadnie do zera, ofiara umiera. Istoty, które przeżyją odzyskują utraconą **KRZEPĘ** w tempie +5% za każdy dzień całkowitego odpoczynku. Ponadto, oręż wywołuje strach we wszystkich istotach żywych znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*.

142-154 ***HORDA SZKIELETÓW***

Przeklęte ostrze pokryte runami nekromancji i śmierci, wskrzesza pokonanych wrogów, którzy powracają na początku następnej rundy jako szkielety, by służyć władcy plugawego oręża (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **OŻYWIEŃCY**). Jeśli któryś ze szkieletów znajdzie się poza *zasięgiem oddziaływania* rozpada się w pył.

155-167 ***INTELIGENCJA***

Ostrze wykuto na kowadle z czaszek dwóch płaczących mędrców, a potem zahartowano w ogniu płonących ksiąg i pergaminów. Broń podnosi **INT** dzierżącego oręż. Wartość dodatniego modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1**-**5** oznacza modyfikator +10%; **6**-**8** +20%; zaś **0** oznacza modyfikator +30%.

168-180 ***KOSIARZ UMYSŁU***

Na przezroczystym ostrzu wyraźnie odznaczają się błękitne żyłki. Ta bluźniercza broń żywi się myślami i uczuciami swoich ofiar.

Plugawe ostrze niszczy umysł i wolę swych ofiar. *Trafiona* i *zraniona* istota musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że traci -5% **INT** i **SW** za każdy stracony punkt **ŻW**. Jeśli któraś z cech spadnie do 0, ofiara staje się *podatna na głupotę*. **INT** i **SW** ofiary, która przeżyje, po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +5%, aż do odzyskania wszystkich straconych w ten sposób punktów.

181-192 ***KRWIOPIJEC***

Podczas zadawania ciosu oręż wydaje z siebie mrożące krew w żyłach zawodzenie. Masywne, postrzępione ostrze, pokryte runami Khorna zadaje potworne obrażenia wszystkim istotom które zostaną zranione. Choć, po udanym *trafieniu* i *zranieniu* należy w normalny sposób obliczyć obrażenia, to ofiara zaklętej broni traci **KO** punktów **ŻW** na każdą otrzymaną ranę.

193-205 ***LAMENT***

Ostrze, hartowana w łzach kobiet i dzieci, na życzenie dzierżącej je istoty, wydaje z siebie przerażające zawodzenie. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* muszą wykonać test *strachu*. Moc ostrza nie działa na dzierżącą oręż postać.

206-218 ***LATANIE***

Dzierżący oręż wykonany z kości gryfona może latać jak istota *pikująca* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **ISTOTY LATAJĄCE**).

219-231 ***LEWITACJA***

Z wnętrza pustego ostrza dobiega bzyczenie tysięcy nieumarłych zlowadów. Zaklęta w orężu moc sprawia, że dzierżąca ją istota traktowana jest tak jakby używała zaklęcia Magii Powszechnej. Należy rzucić K4, aby określić wartość **MAGII**, przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków lewitacji. Bohater nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

232-244 ***LOSOWO***

Bluźniercza broń wykonana została z żyjącego metalu skutego z Upiorytem, który słynie z nieprzewidywalnej natury swych właściwości, kształtu i formy.

Należy wylosować 8 właściwości magicznych. broni Jeżeli oręż posiada już jakieś właściwości (inne od *losowo*) należy wylosować ich tyle, ile brakuje do 8.

W każdej rundzie gdy broń jest dobyta, należy rzutem K8 ustalić, która spośród właściwości dominuje w danej rundzie.

245-256 ***LOT***

Zaklęta w ostrzu moc pozwala cisnąć orężem w dowolny widoczny cel, znajdujący się w zasięgu rzutu (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **ORĘŻ**). Magiczne ostrze trafia automatycznie w wybrany cel (test **US** należy przeprowadzić jedynie w celu ustalenia, czy ofiara nie doznała *Dodatkowych Obrażeń*). Broń powraca do miotającego w następnej rundzie.

257-269 ***ŁAMACZ BRONI***

Za każdym razem, gdy właściciel sparuje ostrzem cios zadany niemagiczną bronią, atakujący niemagicznym orężem musi wykonać test *magii*. Jeśli test się nie powiedzie, *jakość* wykonania broni zmniejsza się o jeden stopień, broń *najlepszej* jakości staje się *dobra*, *dobra* staje się *zwykła*, *zwykła* staje się *kiepska* a broń *kiepskiej jakości* natychmiast rozsypuje się w pył. Ta własność ostrza nie działa na broń magiczną.

270-282 ***MARTWICA UMYSŁU***

Trafiona i *zraniona* plugawym orężem istota posługująca się magią musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że bluźniercza moc oręża wyjaławia jej umysł. Wartość **MAGII** bohatera spada do 0. Po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów **MAGII**.

283-295 ***MIECZ ŁAŃCUCHOWY***

Wyjące ostrze jest wirującym narzędziem śmierci i zniszczenia, zasilanym *klejnotami mocy* lub *Upiorytem*. Ciosy zadane *mieczem łańcuchowych* mają **SIŁĘ** 6 (chyba że dzierżący oręż posiada większą), **KO** zależy od *rozmiaru* broni. Broń posiada cechę oręża *przebijający zbroję* i *szybki*. Ponadto, trafione *mieczem łańcuchowym* pancerze zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

296-308 ***NIENAWIŚĆ***

Zamknięta w ostrzu jaźń nienawidzi istot, których płonące dusze i krew zostały wykorzystane w procesie kucia i hartowania. Aby określić rasę, której *nienawidzi* oręż i dzierżąca broń istota należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K100	Rasa
01-04	Demony
05-08	Elfy
09-12	Fimiry
13-16	Giganci & ogry
17-20	Goblinoidy & hobgobliny
21-24	Istoty magiczne
25-28	Jaszczuroludzie & Slannowie
29-32	Krasnoludy & gnomy
35-36	Ludzie
37-40	Mutanci
41-44	Niziołki
45-48	Ożywieńcy & istoty eteryczne
49-52	Skaveny
53-56	Smoki & dżabersmoki
57-60	Trolle
61-64	Zoaty & smocze ogry
65-68	Zwierzoludzie & minotaury
69-72	Zwierzęta fantastyczne
73-76	Zwierzołaki
77-80	Żywiołaki
81-84	Istoty CHAOTYCZNE
85-88	Istoty ZŁE
89-92	Istoty NEUTRALNE
93-96	Istoty DOBRE
97-00	Istoty PRAWORZĄDNE

309-320 *Nieomylność*

Raz dziennie, zaklęty oręż może poprowadzić rękę swego właściciela tak celnie, że ostrze musi on trafić w cel. Dzierżący oręż może określić także lokację w którą ostrze ma trafić.

321-333 *Niestabilność*

Zaklęta w orężu magia oddziałuje na wszystkie istoty *podatne na niestabilność*. Za każdym razem, gdy istota taka zostanie *trafiona* i *zraniona* magicznym orężem należy wykonać test sprawdzający czy ofiara uderzenia nie stała się *niestabilna* (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** paragraf **Niestabilność**).

334-346 *Niewidzialność*

Zaklęta w orężu moc pozwala dzierżącemu broń bohaterowi stawać się niewidzialnym i widzialnym na życzenie. Aby zaatakować, bohater musi stać się widzialny, aczkolwiek dzierżący magiczny oręż może próbować zniknąć natychmiast po zadaniu ciosu. Ponadto, dzierżący broń traktowany jest jak istota *nieuchwytna* co oznacza, że zaatakowana przez bohatera istota może próbować trafić władającego bronią dopiero po wykonaniu udanego testu **Zr**.

347-359 *Niezdarność*

W broni uwięziono duszę śpiącego starca, a zamiast kowadła wykorzystano plecy niezdarnych młodzieńców.

Istota żywa *trafiona* i *zraniona* magicznym ostrzem musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że traci -5% **Zr** za każdy stracony punkt **Żw**. Jeśli **Zr** spadnie do 0, ofiara zostaje *sparaliżowana*. **Zr** ofiary, która przeżyje, po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +5%, aż do odzyskania wszystkich straconych w ten sposób punktów.

360-372 *Ochrona*

Pośrodku jelca znajduje się żywe oko, bacznie obserwujące dzierżącego oręż, a także najbliższą okolicę.

Zaklęta w orężu magia pozwala broni na samodzielne poruszanie i parowanie ciosów skierowanych przeciwko jej właścicielowi. Aby określić ilość ciosów, które w czasie jednej rundy może wyparować zaklęta broń należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1-5** oznacza *jeden cios*; **6-8** oznacza *dwa ciosy*; zaś **9-0** oznacza *trzy ciosy*. Ponadto, należy zauważyć, że zaklęty oręż wyparowuje wszystkie ewentualne obrażenia.

373-384 *Ochrona przed magicznymi pociskami*

Zaklęta w ostrzu moc chroni bohatera przed wszelkimi magicznymi pociskami i czarami typu *magiczny pocisk*. Dopóki bohater dzierży zaklętą broń, nie może stać się celem takich ataków.

385-397 *Odbicie*

To dziwne ostrze zdaje się być pełne pęcherzyków powietrza i zaskakuje swoją lekkością. Wykuta z bardzo lekkiego metalu broń pozwala *parować* pociski tak, jak ciosy broni ręcznej (zobacz **Rozdział III: Walka** podrozdział **Uniki, parowanie & tarcza**).

398-410 *Odbicie czarów*

Ostrze wygląda na niewykończone, pordzewiałe i bardzo prymitywne, jednak jego prawdziwa moc ujawnia się w starciu z adeptami magii.

Zaklęte ostrze odbija wszelkie rzucone na dzierżącego je bohatera czary, trafiając w istoty, które je rzuciły. Gdy władający orężem zostanie zaatakowany czarem, może wykonać test *parowania*. Powodzenie oznacza, że zaklęcie zostało odbite i trafia w czarodzieja, oddziałując na niego zgodnie z opisem. Jeśli czar nie zostanie odbity, o ile pozwala na to opis zaklęcia, bohater wciąż może wykonać test *magii*.

411-423 *Oddychanie pod wodą*

Ostrze broni pokrywa dziwny, łuskowaty wzór, a pochwę wykonano ze skóry rekina. Dopóki właściciel trzyma dłoń na rękojeści, może swobodnie oddychać nawet wtedy, gdy znajduje się pod wodą. Co więcej, jest niewrażliwy na działanie trujących gazów, efekty dymu, smrodu i innych tego typu czynników.

424-436 *Odegnanie demonów*

Ostrze zostało wykute w ogniu rozpalonym na kościach czarnoksiężnika Chaosu i podsycanym jego krwią, co nadało klindze upiorny wygląd. Ozdobione wizerunkami tańczących szkieletów i osadzone w kościanej rękojeści, jest szczególnie skuteczne w walce z demonami.

Zaklęta w broni magia sprawia, że sama obecność oręża odgania wszystkie demony. Jeśli demony nie wykonają udanego testu *magii*, nie będą się mogły zbliżyć do broni na odległość *zasięgu oddziaływania*.

437-448 *Odegnanie ożywieńców*

Oręż wykuto z rozpaczy tych, którzy nie mogą umrzeć, choć tego pragną i zahartowano w modlitwach ludzi, którzy kurczowo czepiają się życia i nade wszystko boją się śmierci.

Zaklęta w orężu magia oddziałuje na wszystkie ożywieńce i istoty eteryczne, które muszą wykonać udany test *magii* by zbliżyć się do oręża. Nieudany test *magii* oznacza, że zarówno ożywieńce jak i istoty eteryczne nie mogą zbliżyć się do oręża na odległość *zasięgu oddziaływania*.

449-461 *Odporność na elektryczność*

Zaklęta w orężu moc sprawia, że dzierżąca tę broń istota staje się *odporna na elektryczność* i nie otrzymuje żadnych obrażeń od elektryczności. Natomiast obrażenia wywołane magiczną elektrycznością są zmniejszane o połowę.

462-474 *Odporność na kwas*

Zaklęta w orężu moc sprawia, że dzierżąca broń istota staje się *odporna na kwas* i nie otrzymuje żadnych obrażeń od kwasu oraz innych żrących substancji. Natomiast obrażenia wywołane magicznym kwasem są zmniejszane o połowę.

475-487 *Odporność na ogień*

Zaklęta w orężu moc sprawia, że dzierżąca broń istota staje się *odporna na ogień* i nie otrzymuje żadnych obrażeń od ognia oraz wysokich temperatur. Natomiast obrażenia wywołane magicznym ogniem są zmniejszane o połowę.

488-500 *Odporność na zimno*

Zaklęta w orężu moc sprawia, że dzierżąca broń istota staje się *odporna na zimno* i nie otrzymuje żadnych obrażeń od zimna oraz niskich temperatur. Natomiast obrażenia wywołane magicznym zimnem są zmniejszane o połowę.

501-512 *Ogłuszenie*

Masywne ostrze wykute z kości ogra zadaje potężne, ogłuszające ciosy. Istota żywa *trafiona* i *zraniona* zaklętą bronią (niezależnie od lokacji trafienia) musi wykonać test **Odp** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5% za każdy stracony punkt **Żw**. Niepowodzenie oznacza, że ofiara zostaje *ogłuszona* jak przy użyciu odpowiedniej umiejętności.

513-525 *Opętanie*

Przeklęta broń jest arogancka i złośliwa, a ponadto nienawidzi swojego właściciela. Oręż posiada własne, złośliwe ego, którego jedynym pragnieniem jest dominacja nad dzierżącą oręż istotą. Za każdym razem, gdy właściciel dobędzie oręż rozpoczyna się *walka duchowa* (zobacz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Walka duchowa**). Jeśli oręż zdominuje właściciela, natychmiast zagnieżdża się w jego umyśle i próbuje przejąć całkowitą kontrolę nad swoją ofiarą (zobacz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Opętanie**). Ponadto, należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1-5** oznacza, że broń nie posiada dodatkowych właściwości; **6-8** oznacza, że oręż posiada 1 dodatkową magiczną właściwość; zaś **0** oznacza 2 dodatkowe właściwości.

526-538 *Oręż rdzy*

Uderzenie zaklętym ostrzem niemagicznego pancerza, lub sparowanie ciosu zadanego niemagiczną metalową bronią powoduje, że właściciel trafionego przedmiotu musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że *jakość* wykonania przedmiotów, które zetkną się a magicznym ostrzem, zmniejsza się o jeden stopień, przedmioty *najlepszej* jakości stają się *dobre*, *dobre* stają się *zwykły*, *zwykły* stają się *kiepskie* a przedmioty *kiepskiej jakości* natychmiast rozsypują się w pył. Magiczne przedmioty metalowe nie podlegają działaniu tego typu pancerza, podobnie jak przedmioty, która nie jest wykonana z metalu.

539-551 *Oręż rozkładu*

Ostrze zdaje się rozkładać i gnić, jakby wykuto je ze szlamu, brudu i nieczystości. Sparowanie zaklętym ostrzem ciosu zadanego niemagiczną drewnianą/skórzaną bronią, lub trafienie w drewnianą/skórzaną tarczę/pancerz oznacza, że właściciel trafionego przedmiotu musi wykonać test *magii*. W przypadku niepowodzenia *jakość* wykonania przedmiotu zmniejsza się o jeden stopień, tak jak ma to miejsce w przypadku *oręża rdzy*.

552-564 *Osłabienie*

Klinga ma zgniłozielony kolor i wcale nie wydaje się wykuta ze stali.

Istota żywa *trafiona* i *zraniona* zaklętym ostrzem musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że traci -5% **Krzepy** za każdy stracony punkt **Żw**. Jeśli **Krzepa** spadnie do 0, ofiara zostaje *sparaliżowana*. **Krzepa** ofiary, która przeżyje, po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +5%, aż do odzyskania wszystkich straconych w ten sposób punktów.

565-576 *Ożywienie*

Zaklęta w orężu magia obdarzyła broń własną cząstką życia. Oręż może poruszać się w powietrzu i walczyć atakując dowolną istotę wskazaną przez jej właściciela, która znajduje się w *zasięgu oddziaływania*. Gdy przeciwnik zostanie zabity broń zawiśnie nieruchomo w powietrzu czekając, aż właściciel ją przywoła lub rozkaże zaatakować kogoś innego. Broń nie może zostać *zraniona*, a przestanie działać dopiero po śmierci właściciela lub utracie przez niego przytomności.

WW	S	Wt	Zr	A	Sz
57	4	*	60	2	6

577-589 *Pochłanianie czarów*

Broń wykuto z kości Piekielnego Ogara, spięto żeliwem i stalą, a na koniec schłodzono w moczu torturowanego czarodzieja.

Jeśli na osobę władającą tą bronią zostanie rzucony czar, broń automatycznie pochłania jego moc, dzięki czemu właściciel nie odczuwa żadnych skutków zaklęcia. Moc pochłoniętego czaru daje broni, na czas następnej rundy, dodatni modyfikator do testu

trafienia równy wymaganemu *Poziomowi Mocy* pochłoniętego zaklęcia. Broń może wchłonąć tylko jeden czar na rundę i zawsze wchłonie czar posiadający wyższy *Poziom Mocy*. Należy zauważyć, że tak długo, jak bohater dzierży broń w dłoni, wchłania ona wszystkie czary zarówno *ogniste kule*, jak i czary typu *uzdrowienie*.

590-602 *POTĘŻNE UDERZENIE*

Broń została wykuta z żeber demona, a z nieoszlifowanego i matowego ostrza bije niezwykła moc.

Zaklęta w orężu moc pozwala właścicielowi broni raz dziennie uderzyć z podwojoną **SIŁĄ**. Gracz może zadeklarować użycie *potężnego uderzenia* po skutecznym *trafieniu*, ale przed obliczeniem obrażeń.

603-615 *REGENERACJA*

Zaklęta w ostrzu moc sprawia, że bohater zyskuje zdolność *regeneracji* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

616-628 *RELIKWIA*

Zaklęte ostrze wykonano ze stopu żelaza, krwi i kości DOBREJ lub PRAWORZĄDNEJ istoty. Władający bronią otrzymuje dodatni modyfikator do testu *trafienia* lub do zadanych obrażeń w czasie walki z demonami i ożywieńcami. Wyboru należy dokonać w każdej rundzie, przed wykonaniem testu *trafienia*. Wartość modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza modyfikator +10% do **WW** *lub* stratę przez przeciwnika K3 punktów **ŻW** za każdą ranę; **6-8** +20% do **WW**, lub stratę K4 punktów **ŻW** za każdą ranę; zaś **0** oznacza modyfikator +30% do testu *trafienia* lub stratę K6 punktów **ŻW** za każdą ranę.

629-640 *REQUIEM*

Na rozkaz dzierżącej ostrze istoty, broń zaczyna śpiewać ponurą pieśń śmierci, rozpaczy i przemijania. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* muszą wykonać test *strachu*. Moc oręża nie działa na dzierżącą broń postać i jej sojuszników.

641-653 *RIPOSTA*

Zaklęte ostrze obdarza dzierżącego zdolnością riposty. Jeśli władający orężem posiada już taką umiejętność. Broń zapewnia modyfikator, którego wartość zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza modyfikator +10%; **6-8** +20%; zaś **0** oznacza modyfikator +30% do testów *riposty*.

654-666 *RUNICZNA BROŃ*

Na orężu wygrawerowano K3 zwykle runy lub jedną runę mistrzowską (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **KOWAL RUN**). Broń nie może posiadać innych cech magicznych, a jeśli posiadała takie cechy wcześniej nie można wykuć na niej run.

667-679 *SIEWCA ZARAZY*

Plugawe ostrze hartowane w krwi cierpiących na zarazę mutantów stało się potężnym narzędziem grozy i zniszczenia. Każda istota żywa, *trafiona* i *zraniona* skorodowanym ostrzem musi wykonać test *choroby*, z ujemnym modyfikatorem -5% za każdy stracony punkt **ŻW**. Niepowodzenie oznacza, że zarażą się losowo wybraną chorobą.

K100	**WYNIK**
01-03	Cholera
04-07	Czarna plaga
08-11	Czerwona ospa
12-15	Drżączka kostna
16-18	Febra
19-21	Galopujące suchoty
22-24	Gangrena stóp
25-28	Gorączka śmierdzących stóp
29-31	Gorączka wymiotna
32-33	Grobowa zgnilizna
34-36	Grypa
37-48	Infekcja rany
49-52	Krwawa biegunka
53-56	Ospa ropna
57-60	Robaczywy koklusz
61-64	Smrodliwe wiatry
65-68	Spuchlizna
69-72	Szara gorączka
73-76	Szkorbut
77-80	Świerzb
81-84	Trąd
85-88	Wrzodzienica
89-92	Zgnilizna Nurgla
93-96	Zgnilizna oczna
97-00	Zielona ospa

680-692 *SIŁA*

Krwawo-czerwone ostrze zdaje się pulsować własnym życiem. Zaklęte ostrze podnosi **SIŁĘ** (ale nie **KRZEPĘ**) dzierżącej broń istoty. Wartość modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza dodatni modyfikator +1; **6-8** +2; zaś **0** oznacza modyfikator +3.

693-704 *SIŁA MAGII*

Wzdłuż linii ostrza pełgają fioletowe płomienie. Zaklęta w orężu moc, pozwala dzierżącej broń istocie (pod warunkiem, że posiada ona cechę **MAGIA** na poziomie 1 lub większym) zadawać obrażenia tak, jakby rzucała ona zaklęcia ofensywne (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA**). Postać oblicza zadane obrażenia w następujący sposób: **S+MAG+KO** (wynikająca z wartości **MAGII**, a nie *rozmiaru* broni).

705-717 *SIŁA WOLI*

Ostrze broni wykuto na zimno i tchnięto weń niezłomną wolę. Zdobione runami, smukłe i wytrzymałe ostrze podnosi **SW** dzierżącego broń bohatera. Wartość dodatniego modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza modyfikator +10% do **SW**; **6-8** +20%; zaś **0** oznacza modyfikator +30% do **SW**.

718-730 *SKOWYT*

Ostrze ozdobiono wizerunkiem wykrzywionego, skowyczącego oblicza. Dobyte ostrze wydaje upiorny, przypominający wycie wilka Chaosu, skowyt. Wycie wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Moc broni nie działa na dzierżącą oręż postać.

731-743 *STŁUMIENIE MAGII*

Ostrze wykuto z czarnego żelaza, ozdobionego mosiądzem i szkarłatnymi runami. Co dziwne, broń rzuca czerwony cień.

Moc zaklęta w orężu całkowicie tłumi inne źródła magii. Dzierżąca oręż istota nie może rzucać żadnych czarów, ani korzystać z magii za wyjątkiem magicznych właściwości zaklętej broni. Ponadto, należy zauważyć, że władająca orężem istota w dalszym ciągu podatna jest na zaklęcia oraz magiczne właściwości oręża dzierżonego przez wroga.

744-756 *STRACH*

Zaklęty oręż wywołuje *strach* we wszystkich, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*, przeciwnikach należących do konkretnej rasy. Aby określić rasę, na którą oddziałuje magiczna broń należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z tabeli umieszczonej w opisie właściwości *nienawiść*.

Właściwość nie działa na przedstawicieli innych ras, choć oręż nadal traktowany jest jak broń magiczna.

757-768 *SZAŁ BITEWNY*

Pofalowaną klingę zahartowano we krwi szalonego berserkera, jednocześnie zaklinając jego obłąkany umysł wewnątrz broni.

Magia zaklęta w orężu sprawia, że władająca zaklętą bronią istota staje się *podatna na furię* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **FURIA**).

769-781 *SZYBKOŚĆ*

Ostrze, wykonane z lekkich stopów metalu, poznaczone jest niezliczonymi szczelinami i pokryte runami powietrza.

Dzięki zaklętej w ostrzu mocy, istotę walczącą magicznym orężem traktuje się tak, jakby podczas ustalania kolejności ataków miał **I** równą 100.

782-794 *ŚWIATŁO*

Klinga została magicznie wypolerowana skórą zdartą z Bólożądnej Pieszczoty i odbija światło niczym lustro.

Na rozkaz bohatera zaklęta broń zaczyna lśnić oślepiającym światłem, tak jakby ostrze było celem zaklęcia *oślepiający blask* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **TRADYCJA ŚWIATŁA**).

Po wykorzystaniu mocy zaklętej ostrza, trzeba je wystawić na K6 godzin na słońce, by się naładowało.

795-807 *TCHÓRZOSTWO*

Broń została wykuta przed wiekami, lecz w trakcie jej tworzenia kowal popełnił błąd. W ciągu stuleci skaza rosła i powiększała się, a obecnie ostrze wydaje się pozbawione koloru i przeżarte rdzą.

Plugawa moc Chaosu degeneruje umysł mutanta, który staje się ogromnym tchórzem i zanim przystąpi do walki (wykona *akcję szarża* lub *zwykły atak*), musi wykonać udany test *strachu*. Ponadto istota odczuwa *strach* przed przeciwnikami o **KRZEPIE** większej niż jej własna, zaś do wszystkich testów *strachu* otrzymuje ujemny, kumulatywny modyfikator -20%. Ponadto, należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1-5** oznacza, że broń nie posiada dodatkowych właściwości; **6-8** oznacza, że oręż posiada 1 dodatkową magiczną właściwość; zaś **0** oznacza 2 dodatkowe właściwości.

808-820 *UŚPIENIE*

Broń wykuto ze zmaterializowanej ciemności i zahartowano w bełkocie demonów.

Zaklęta w orężu magia sprawia, że *trafiona* i *zraniona* bronią istota musi wykonać udany test *magii* lub na K6 minut zapadnie w sen. W trakcie snu ofiarę nękają potworne koszmary, co powoduje przyznanie 1 *Punktu Obłędu*.

821-833 *WĄTŁOŚĆ*

Istota żywa *trafiona* i *zraniona* zaklętym ostrzem musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że traci -5% **ODP** za każdy stracony punkt **ŻW**. Jeśli **ODP** spadnie do 0, ofiara umiera. **ODP** ofiary, która przeżyje, po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o +5%, aż do odzyskania wszystkich straconych w ten sposób punktów.

834-846 *WĘŻOWE OSTRZE*

Ostrze, wykute na kształt węża, stworzone jest z żyjącego metalu. Zaklęta broń, na życzenie dzierżącej oręż istoty, może być traktowana jak *broń zasięgowa* (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **ORĘŻ**).

847-859 *WOŃ ROZKOSZY*

Plugawy oręż, hartowany w krwi lubieżnych demonic, otoczony jest *wonią rozkoszy*, która wpływa na wszystkie postaci znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, nie będące wyznawcami lub istotami Slaanesha, włącznie z dzierżącym broń. Każda z walczących postaci otrzymuje ujemny modyfikator -10% do **WW** i **ZR**.

860-872 *WYSSANIE CECHY*

Broń zahartowano w płomieniach rozpalonych z dusz głodujących i spragnionych. Krawędź klingi pokrywają setki niewielkich zębów, które chciwie wgryzają się w ciało ofiary.

Zaklęta w orężu moc wysysa -10% z jednej *cechy głównej trafionego* i *zranionego* przeciwnika. Wyssane punkty, na czas następnej rundy dodawane są do odpowiedniej *cechy głównej* władającej orężem istoty.

K100	WYSSANA CECHA
01-13	**WW** -10%
14-25	**US** -10%
26-38	**K** -10%
39-50	**ODP** -10%
51-63	**ZR** -10%
64-75	**INT** -10%
76-88	**SW** -10%
89-00	**CHA** -10%

873-885 *WYTRZYMAŁOŚĆ*

Hartowane w krwi dzielnego i szlachetnego człowieka ostrze podnosi **WT** (ale nie **ODP**) dzierżącej broń istoty. Wartość modyfikatora zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza dodatni modyfikator +1; **6-8** +2; zaś **0** oznacza modyfikator +3.

886-897 *ZAKLĘCIE*

Z wnętrza broni dobiega cichy lament i błagania maga, którego duszę zaklęto w ostrzu.

Runy pokrywające ostrze broni zawierają w sobie czary, które mogą zostać użyte przez dzierżącego ostrze bohatera tak, jak opisano to w paragrafie **CZARY ZAWARTE W PRZEDMIOTACH** oraz **RZUCANIE CZARÓW ZAWARTYCH W ZAKLĘTYCH PRZEDMIOTACH** powyżej.

Ilość czarów zamkniętych w runach zależy od mocy oręża, należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza 1 czar; **6-8** oznacza 2 zaklęcia; zaś **0** to 3 czary wpisane w runy.

898-910 *ZAMROŻENIE*

Postrzępione, krystaliczne ostrze wykute zostało na lodowym kowadle i zahartowane oddechem białego smoka.

Istota żywa *trafiona* i *zraniona* zaklętą bronią musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że zostaje zamrożona i jeśli nie wyda *Punktu Przeznaczenia* umrze.

911-923 *ZĘBATE OSTRZE*

Magicznie ukształtowane ostrze posiada wiele zębów i zadziorów. Broń zyskuje cechę *druzgoczący*. Jeśli oręż posiadało już taką cechę, to ostrze należy traktować jak magiczną broń z właściwością *żądza krwi* (patrz poniżej).

924-936 *ZGUBNA BROŃ*

Metal z którego wykuto broń wytopiony został w ogniu płonących dusz. Ostrze zaś, w trakcie kucia, hartowane było w krwi wybranej istoty.

Moc zaklęta w orężu sprawia, że broń po *trafieniu* i *zranieniu* zadaje podwójne obrażenia wszystkim przeciwnikom należącym do konkretnej rasy, niszcząc umysł i wolę równie skutecznie jak ciało. Aby określić rasę, na którą oddziałuje magiczna broń należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z tabeli umieszczonej w opisie właściwości *nienawiść*.

Właściwość nie działa na przedstawicieli innych ras, choć oręż nadal traktowany jest jak broń magiczna.

937-949 *ZŁODZIEJ MAGII*

Jeżeli *trafiona* zaklętym ostrzem istota posiada przy sobie jakieś przedmioty magiczne, runiczne lub tatuaże magiczne, należy wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że losowo wybrany przedmiot traci jedną, losowo określą właściwość. Skradziona cecha, na okres 24 godzin zostaje przypisana zaklętemu ostrzu. Po upływie doby skradziona właściwość wraca do właściwego przedmiotu.

950-962 *ZMIESZANIE*

Magia zaklęta w orężu sprawia, że wszystkie żywe istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* stają się *podatne na głupotę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **GŁUPOTA**) i muszą wykonać test *głupoty*. Moc oręża działa tylko wtedy gdy broń jest dobyta.

963-975 *ZNISZCZENIE MAGICZNEJ BRONI*

Zaklęta w orężu moc sprawia, że broń może zniszczyć każdy inny magiczny oręż. Jeśli władająca zaklętym orężem istota spotka przeciwnika, uzbrojonego w inną magiczną bronią, MG powinien co rundę wykonywać rzut **K6**. Wynik **6** oznacza, że broń przeciwnika zostaje całkowicie zniszczona. Jeżeli zaklęta broń posiada więcej magicznych cech, wówczas tylko jedna, losowo wybrana zostaje zniszczona. Jeśli w walce spotkają się dwie bronią z tą mocą, *obie* zostaną zniszczone przy wyrzuceniu pierwszej szóstki. Wybuch, który temu towarzyszy, zadaje obu walczącym **KO** obrażeń z **SIŁĄ** 10.

976-988 *ZWIĘKSZENIE CECHY*

Zaklęta w broni moc zwiększa jedną z cech istoty, która włada orężem. Istota musi dobyć broni, by cecha uległa zwiększeniu.

K100	ZWIĘKSZONA CECHA
01-10	**WW** +10%
11-20	**K** +10%
21-30	**ODP** +10%
31-40	**ZR** +10%
41-50	**A** +1
51-60	**INT** +10%
61-70	**SW** +10%
71-80	**CHA** +10%
81-83	**WW** +K3x10%
84-86	**K** +K3x10%
87-88	**ODP** +K3x10%
89-90	**ZR** +K3x10%
91-94	**A** +K3
95-96	**INT** +K3x10%
97-98	**SW** +K3x10%
99-00	**CHA** +K3x10%

989-000 *ŻĄDZA KRWI*

Wykuty w piekielnych kuźniach oręż płonie wewnętrznym ogniem nienawiści, nienasycone ostrze łaknie krwi.

Oręż, który trafi i zrani żywą istotę zawsze zadaje **DODATKOWE OBRAŻENIA** (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA**).

BROŃ STRZELECKA (NIEPROCHOWA):



odobnie jak w przypadku broni ręcznej, najpierw należy określić ilość magicznych właściwości (jeśli jakiekolwiek są), które posiada broń strzelecka. Następnie, na podstawie poniższej tabeli, należy dokładnie określić magiczne cechy oręża.

K100	ILOŚĆ WŁAŚCIWOŚCI
01-50	0
51-75	1
76-90	2
91-99	3
00	4

K10	WŁAŚCIWOŚĆ
01-05	Atak błyskawic
06-10	Atak mrozu
11-15	Atak płomieni
16-40	Celność
41-65	Dodatkowe obrażenia
66-70	Nieomylność
71-75	Ochrona
76-80	Potężne uderzenie
81-85	Samostrzelający
86-00	Zwiększony zasięg

MAGICZNE WŁAŚCIWOŚCI:

01-05 *ATAK BŁYSKAWIC*

Magia zaklina wystrzelone z broni pociski zamieniają je w błyskawice, zadające K3 obrażenia z **SE** broni. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę *PZ*, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt/Pancerza Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę.

06-10 *ATAK MROZU*

Moc broni zaklina wystrzelone z niej pociski zamieniając je w sople lodu. Pociski zadają dodatkowe K3 obrażenia, bez względu na **WT** i niemagiczny pancerz przy każdym skutecznym trafieniu chyba że uderzona istota jest odporna na zimno. By uniknąć tych obrażeń, ofiara musi wykonać udany test **ODPORNOŚCI**. Pociski lodu zadają trzykrotnie większe obrażenia żywiołakom ognia, lecz w ogóle nie ranią żywiołaków wody.

11-15 *ATAK PŁOMIENI*

Moc zaklętej broni sprawia, że każdy niemagiczny pocisk, który został z niej wystrzelony staje w płomieniach zadając dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**) pod warunkiem, że cel pocisku nie jest na ogień odporny. Jeżeli cel pocisku jest *łatwopalny* otrzymuje dodatkowe obrażenia od ognia. Żywiołaki wody otrzymują potrójne obrażenia, a manifestacje żywiołu ognia nie otrzymują *żadnych* obrażeń. Moc zaklętej broni nie działa na magiczne pociski.

16-40 *CELNOŚĆ*

Zaklęta w broni moc sprawia, że strzelec korzystający z tego oręża otrzymuje dodatni modyfikator do **US** określony przy pomocy poniższej tabeli.

K100	MODYFIKATOR US
01-50	+5%
51-75	+10%
76-90	+15%
91-00	+20%

41-65 *DODATKOWE OBRAŻENIA*

Zaklęta w orężu moc wyrzuca pociski z magicznie zwiększoną prędkością, zadając tym samym obrażenia z większą **SIŁĄ EFEKTYWNĄ**.

K100	MODYFIKATOR SE
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-00	+4

66-70 *NIEOMYLNOŚĆ*

Raz dziennie zaklęta broń może wystrzelić pocisk tak celnie, że musi on trafić w cel, który znajduje się w odległości nie większej niż maksymalny zasięg broni. Strzelający może określić także lokację w którą pocisk ma trafić.

71-75 *OCHRONA*

Osoba, która posiada zaklętą broń przy sobie nie może zostać zraniona przez pociski wystrzelone z niemagicznej broni tego samego rodzaju.

76-80 *POTĘŻNE UDERZENIE*

Magia zaklęta w broni pozwala raz dziennie nadać dowolnie wystrzelonemu pociskowi **SE** 10. Poza tym obowiązują wszystkie inne własności, które pocisk posiada

81-85 *SAMOSTRZELAJĄCY*

Zaklęta broń może na życzenie zawisnąć w powietrzu i strzelać niemagicznymi pociskami w kierunku wyznaczonego celu. Broń będzie strzelała tak długo, aż cel ataku zginie, oddali się na odległość większą niż zasięg strzału, nie będzie go widać lub właściciel broni rozkaże mu zaprzestać. Zaklęta broń sama wytwarza sobie niemagiczne pociski strzelając automatycznie, pod warunkiem, że właściciel broni posiada choć jeden przy sobie w momencie wydania mu rozkazu strzelania.

86-00 *ZWIĘKSZONY ZASIĘG*

Z zaklętej broni można strzelać na większą odległość, niż jest to możliwe przy wykorzystaniu niemagicznej broni tego samego rodzaju.

K100	Modyfikator zasięgu
01-50	x1½
51-90	x2
91-00	x3

MAGICZNE STRZAŁY & BEŁTY:



Poniżej znajduje się kilka rodzajów magicznych pocisków. Zdolności specjalne mogą znaleźć zastosowanie również przy innych pociskach, takich jak kule pistoletowe, jeśli MG będzie stosował je z odrobiną rozwagi.

ODZYSKIWANIE POCISKÓW:

Większość magicznych pocisków ulega zniszczeniu w momencie trafienia w cel - ich materia zostaje zużyta na wytworzenie efektu magicznego, niezależnie czy będzie on udany, czy też nie. Pociski tego rodzaju, które ominą cel, również zostaną zniszczone w momencie, w którym uderzą w jakąś przeszkodę.

Jeśli pocisk nie został zniszczony, należy rzucić **K6** pod koniec walki, w której został wystrzelony. Jeśli wypadnie **1**, pocisk jest nienaruszony i może zostać odzyskany i wykorzystany ponownie.

K10	Pocisk	Ilość
01-05	Błyskawic	K3
06-10	Celnego lotu	K6
11-14	Chwytu	1
15-25	Dalekiego lotu	K6
26-27	Jadu	K3
28-30	Kradzieży rozumu	K3
31-33	Krwawienia	1
34-35	Lodu	K3
36-42	Mocy	K6
43-45	Ognia	K3
46-48	Osłabienia	K3
49-54	Pewnego trafienia	K6
55	Prawego wygnania	1
56-61	Podziału	K3
62-67	Przebicia	K6
68	Przeklętej kości	K3
69	Przyzwania	1
70-79	Siły	K6
80-83	Snu	K6
84	Spaczenia	1
85-90	Spowolnienia	K3
91-92	Strachu	K3
93-95	Szaleństwa	K3
96-97	Zarazy	1
98-00	Zguby	1

STRZELANIE MAGICZNYMI POCISKAMI Z MAGICZNYCH BRONI:

Jeżeli w opisie któregoś z przedmiotów nie jest powiedziane inaczej, efekty są sumowane.

01-05 POCISK BŁYSKAWIC

Zaklęty pocisk po wystrzeleniu zamienia się w błyskawicę, która po udanym trafieniu zadaje K3 obrażenia z **SE** broni z której wystrzelono pocisk. W czasie obliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę *PZ*, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany pancerz, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt/Pancerza Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę.

06-10 POCISK CELNEGO LOTU

Zaklęty pocisk zawsze trafia w cel. Należy jedynie ustalić w którą lokację trafił pocisk.

11-14 POCISK CHWYTU

Po wystrzeleniu z broni, zaklęty pocisk przekształca się w kotwiczkę, zdolną do zahaczenia o dowolną powierzchnię. *Pocisk chwytu* utrzyma ciężar 30 metrowej liny oraz normalnie obciążonej istoty o *rozmiarze* średnim. Większy ciężar złamie hak kotwiczki, co może mieć katastrofalne skutki.

15-25 POCISK DALEKIEGO LOTU

Zaklęty pocisk posiada *dwukrotnie* większy zasięg, niż normalny pocisk wystrzelony z tego samego typu broni.

26-27 POCISK JADU

Po udanym *trafieniu* i *zranieniu* dowolnej żywej istoty pocisk jadu wydziela truciznę, która dostaje się do krwioobiegu ofiary. Każda żywa istota zraniona pociskiem musi wykonać test *trucizny*. Nieudany test oznacza śmierć po upływie 2K6 rund.

28-30 POCISK KRADZIEŻY ROZUMU

Ta grupa obejmuje kilka rodzajów pocisków powodujących podobne lecz nie identyczne efekty. Należy wykonać rzut, a wynik odczytać z poniższej tabeli. Określi on dokładny efekt działania pocisku. Pocisk po trafieniu zadaje normalne obrażenia, a efekt magiczny zachodzi tylko wtedy, gdy zrani lecz nie zabije ofiary. Utracone punkty są odzyskiwane w tempie +5% na każdą pełną dobę, która upłynęła od zranienia. *Pociski kradzieży rozumu* nie wywierają żadnych dodatkowych efektów na ożywieńcach, żywiołakach i demonach. Tym istotą zadają rany tak, jakby były magicznymi pociskami bez żadnych specjalnych właściwości. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

K100	Efekt
01-30	**Int** - 10%
31-60	**SW** - 10%
61-75	**Int** - 20%
76-90	**SW** - 20%
91-95	**Int** - 20%*
96-00	**SW**- 20%*

*trafiona istota musi wykonać test *głupoty*.

31-33 POCISK KRWAWIENIA

Ten niezwykły pocisk posiada niewielki, przypominający woreczek pojemnik, umocowany tuż za grotem. Pocisk po *trafieniu* w cel nie zadaje żadnych obrażeń. Zamiast tego woreczek rozdyma się i w ciągu 1 rundy wyciąga około 15% krwi trafionej istoty (np. ½ litra u *średniej* istoty takiej jak człowiek czy krasnolud, 1 litr w przypadku istoty *dużej* takiej jak ogr, itd.), po czym odpada. Powoduje to obrażenia równe ¼ aktualnej **Żw** trafionej istoty (zawsze zadaje minimum 2 punkty obrażeń). Krew pozostaje w woreczku przez maksimum jedną godzinę. Po upływie tego czasu strzała powraca do swej normalnej postaci, a krew znika. W ciągu owej godziny krew może zostać przelana do odpowiedniego pojemnika lub po prostu wylana z woreczka poprzez otwór, znajdujący się w opierzonej części pocisku.

34-35 POCISK LODU

W czasie lotu pocisk zostaje magicznie przekształcony, stając się śmiertelnym soplem magicznego lodu. Jeśli trafi w cel, który nie jest odporny na zimno, zadaje K3 dodatkowe obrażenia, bez względu na **Wt** i ewentualne niemagiczne *Punkty Zbroi*. Istota trafiona strzałą może wykonać test **Odp**, by uniknąć tych dodatkowych obrażeń. Pociski lodu zadają trzykrotnie większe obrażenia żywiołakom ognia, lecz w ogóle nie ranią żywiołaków wody. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

36-42 POCISK MOCY

Zaklęte pociski uderzają w cel z magicznie zwiększoną prędkością, zadając tym samym obrażenia z większą **Siłą Efektywną**.

K100	Modyfikator SE
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-00	+4

43-45 POCISK OGNIA

Pocisk w locie staje w płomieniach, zadając dodatkowe obrażenia od ognia (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Ogień**) chyba że cel jest *odporny na ogień*. Jeśli cel jest *łatwopalny* pocisk zadaje dodatkowe obrażenia. Pociski ognia zadają trzykrotnie większe obrażenia żywiołakom wody ale w ogóle nie ranią żywiołaków ognia. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

46-48 POCISK OSŁABIENIA

Ten pocisk jest przeznaczony do osłabienia ofiary. W normalny sposób należy określić lokacje trafienia i zadane obrażenia. Jeśli strzała spowoduje rany lecz nie zabije trafionej istoty, należy wykonać rzut, a wynik odczytać z poniższej tabeli. Utracone punkty są odzyskiwane w tempie +5% na każdą pełną dobę, która upłynęła od zranienia. *Pociski osłabienia* nie oddziałują na ożywieńce, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotą obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych specjalnych właściwości. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

K100	Efekt
01-25	**Walka Wręcz** -10%
26-50	**Krzepa** -10%
51-75	**Odporność**-10%
76-83	**Walka Wręcz** -20%
84-92	**Krzepa** -20%
93-00	**Odporność** -20%

49-54 PEWNEGO TRAFIENIA

Dzięki zaklętej w pocisku mocy, testy *trafienia* wykonywane są z dodatnim modyfikatorem **US**. Należy wykonać rzut, a wynik porównać z tabelą:

K100	Modyfikator US
01-50	+10%
51-80	+20%
81-98	+30%
99-00	+40%

55 POCISK PRAWEGO WYGNANIA

Ten pocisk jest zaklęty tak, by oprócz zadania normalnych obrażeń, wywołać *niestabilność* w istotach, które nie przynależą do materialnego świata. Aby określić rodzaj istoty na którą oddziałuje pocisk, należy wykonać rzut, a wynik odczytać z tabeli.

Jeśli cel zostanie zraniony lecz nie zniszczony, należy natychmiast wykonać test *niestabilności*, odejmując *3* od wyniku rzutu kostką. Jeśli zmodyfikowany wynik wynosi *0* lub mniej, cel zostaje zniszczony. W momencie trafienia w cel, strzała ulega destrukcji.

K100	Oddziałuje na
01-20	Ożywieńce
21-40	Ożywieńce & istoty eteryczne
41-60	Żywiołaki
61-80	Demony
81-85	Ożywieńce, istoty eteryczne & żywiołaki
86-90	Ożywieńce, istoty eteryczne & demony
91-95	Żywiołaki & demony
96-00	Wszystkie istoty podatne na *niestabilność*

56-61 POCISK PODZIAŁU

Pocisk, lecąc do celu brzęczy i rozdziela się na K6 osobnych pocisków z których każdy trafia w początkowy cel lub w losowo wybrane istoty w grupie. Należy wykonać osobne rzuty określając *trafienia* i *obrażenia* dla każdego pocisku.

62-67 POCISK PRZEBICIA

Ten magicznie naostrzony pocisk zyskuje cechę oręża *przebijający zbroję*. Moc pocisku nie oddziałuje na magiczne pancerze.

68 POCISK PRZEKLĘTEJ KOŚCI

Ten zaklęty potężnymi mocami śmierci pocisk

jest używany wyłącznie przez ożywieńców. Każda żyjąca istota raniona lecz nie zabita *strzałą przeklętej kości*, musi natychmiast wykonać test *magii*. Jeśli test się nie powiedzie istota zostaje zabita i wskrzeszona stając się zombie pod kontrolą przywódcy ożywieńców.

Pociski przeklętej kości nie wywierają żadnego wpływu na ożywieńce zaś żywiołakom i demonom zadają obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych dodatkowych właściwości. Po trafieniu w cel ulegają zniszczeniu.

69 POCISK PRZYWZANIA

Pociski tego rodzaju są zazwyczaj wykonane z pięknie rżniętego kryształu, działającego na podobieństwo *klejnotów czaru*. Gdy pocisk zostanie wystrzelony i trafi w twardy przedmiot, aktywuje się czar przyzwania. *Pociski straszliwego przyzywania* różnią się rodzajem przyzywanej istoty, a przyzwana istota pojawia się w odległości K6 metrów od miejsca trafienia. Strzały tego rodzaju zawsze znajduje się pojedynczo. Przyzwane istoty *nie znajdują* się pod kontrolą osoby, która wystrzeliła strzałę. W przyzwania, strzała ulega zniszczeniu.

K100	PRZYZWANA ISTOTA	ILOŚĆ
01-05	Krwiopuszcze	K3
06-10	Bólożądne Pieszczoty	K3
11-15	Siewcy Zarazy	K3
16-20	Różowe Strachulce	K3
21	Krwiopijec	1
22	Strażnik Tajemnic	1
23	Wielki Nieczysty	1
24	Pan Przemian	1
24-34	Żywiołak powietrza, wielkość K6+4	1
35-44	Żywiołak ziemi, wielkość K6+4	1
45-54	Żywiołak ognia, wielkość K6+4	1
55-64	Żywiołak wody, wielkość K6+4	1
65-74	Szkielety	K6
75-84	Zombi	K6
85-89	Mumie	K3
90-94	Ghoule	K3
95-97	Zjawy	K3
98-99	Upiory	K3
00	Widmo	1

70-79 POCISK SIŁY

Ten pocisk został zaklęty tak, że trafia z **SE**10, a nie ze zwykłą **SE** broni z którego go wystrzelono. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

80-83 POCISK SNU

Ten pocisk nie zadaje obrażeń. Trafiona nim istota musi wykonać udany test *magii*, albo zasypia, tak, jakby stała się ofiarą czaru magii prostej *Uśpienie*.

Za każdy element magicznej zbroi, który ofiara ma na sobie, do testu przyznawany jest dodatni modyfikator +5%. Za magiczną tarczę modyfikator wynosi +10%. Pancerze i tarcze niemagiczne nie zapewniają ochrony przed *strzałą snu*.

Pocisk snu nie działa na ożywieńce, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotą obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych specjalnych właściwości.

84 POCISK SPACZENIA

W czasie produkcji pocisku wykorzystano plugawą moc Kamienia Przemian. Pocisk ma rozmyte, niewyraźne kształty, nieustannie przenosząc się między wymiarami. Ponieważ pocisk materializuje się w ciele ofiary w czasie obliczania obrażeń nie uwzględnia się żadnych, nawet magicznych *PZ*. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

85-90 POCISK SPOWOLNIENIA

Ta nazwa odnosi się do kilku rodzajów pocisków, mających podobne działanie. Należy wykonać rzut, a wynik porównać z tabelą. Określi to efekt działanie pocisku. W momencie trafienia pocisk zadaje normalne obrażenia, a efekt magiczny ma miejsce tylko wtedy, gdy pocisk rani trafioną istotę. Utracone punkty są odzyskiwane w tempie +5%/+1 na każdą pełną dobę, która upłynęła od zranienia. *Pociski spowolnienia* nie oddziałują na ożywieńce, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotą obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi pociskami bez żadnych specjalnych właściwości. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

K100	EFEKT
01-10	**SZ** -1
11-40	**ZR** -5%
41-60	**ZR** -10%
61-90	**ZR** -15%
91-98	**ZR** -20%
99-00	**ZR** -20%, **SZ** -1

91-92 POCISK STRACHU

Każda żywa istota zraniona lecz nie zabita pociskiem, musi wykonać test *strachu* lub *grozy* chyba że jest odporna na *oddziaływania psychologiczne*. Należy wykonać rzut, a wynik odczytać z tabeli. W momencie trafienia w cel pocisk ulega zniszczeniu.

K100	EFEKT
01-75	*Strach*
76-90	*Groza*

93-95 POCISK SZALEŃSTWA

Każda żywa istota o **INT** 10 lub więcej, zraniona lecz nie zabita *pociskiem szaleństwa* otrzymuje 2K6 *Punktów Obłędu*. Pozostałym istotą pocisk zadaje obrażenia tak, jakby był magicznym pociskiem bez żadnych dodatkowych właściwości. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

96-97 POCISK ZARAZY

U każdej zranionej lecz nie zabitej żywej istoty *pocisk zarazy* może spowodować *infekcję ran* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **CHOROBY**). Pociski zarazy są bardzo popularne wśród skavenów i wyznawców Nurgla. W momencie trafienia w cel, pocisk ulega zniszczeniu.

98-00 POCISK ZGUBY

Zobacz opis właściwości **ZGUBNA BROŃ** w paragrafie **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

ZBROJE & TARCZE:

Magiczne pancerze są bardzo rzadkie i wyjątkowo cenne. Wykonane z mithrilu zbroje nie są magiczne same w sobie, ale ten nieziemski błękitno-srebrzysty metal jest tak wytrzymały, że nie można go obrabiać inaczej, jak za pomocą magii.

RODZAJ ZBROI:

Najlepiej, jeśli rodzaj zbroi posiadającej magiczne właściwości zostanie określony przez MG, który weźmie pod uwagę historię pancerza, tło kampanii i okoliczności, w których zostanie znaleziony. Można jednak zdać się na los i skorzystać z poniższej tabeli.

K100	PANCERZ
01-10	Czepiec kolczy
11-20	Hełm
21-30	Kolczuga
31-40	Kolczuga z rękawami
41-50	Kaftan kolczy
51-60	Koszulka kolcza
61-70	Nagolenice/Nogawice kolcze
71-80	Kirys
81-90	Naramienniki/Rękawy kolcze
91-00	Tarcza

LICZBA MAGICZNYCH WŁAŚCIWOŚCI:

Każdy element magicznej zbroi, podobnie jak zaklęta broń, może mieć kilka specjalnych właściwości. Ilość i rodzaj specjalnych właściwości uzależniony jest od określonego elementu magicznego pancerza, należy wykonać rzut, a wynik odczytać w poniższej tabeli.

ELEMENT ZBROI	1	2	3	4
Czepiec kolczy	01-90	91-00	-	-
Hełm	01-75	76-90	91-99	00
Kolczuga	01-80	81-95	96-99	00
Kolczuga z rękawami	01-75	76-90	91-99	00
Kaftan kolczy	01-90	91-99	00	-
Koszulka kolcza	01-75	76-90	91-00	-
Nagolenice	01-90	91-99	00	-
Nogawice kolcze	01-90	91-00	-	-
Kirys	01-75	76-90	91-96	00
Naramienniki	01-90	91-99	00	-
Rękawy kolcze	01-90	91-00	-	-
Tarcza	01-90	91-96	97-00	-

OKREŚLENIE WŁAŚCIWOŚCI:

Pierwszym zaklęciem rzuconym na zbroję będzie zawsze *ulepszona ochrona*. Wszystkie następne właściwości mogą być określone przez MG lub wylosowane przy użyciu poniższej tabeli. Zasada ta nie dotyczy tarcz, które nie posiadają *PZ*.

K100	PUNKTY ZBROI
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-00	+4

TABELA OCHRONY PRZED ATAKIEM:

Jeśli zostanie wylosowana właściwość **OCHRONA PRZED ATAKIE** należy skorzystać z poniższych informacji.

Niektóre rodzaje magicznych pancerzy chronią swych właścicieli przed wszystkimi atakami przeciwników określonego rodzaju. Chcąc określić rodzaj przeciwnika, przed którym pancerz chroni, należy wykonać rzut kostką, a wynik odczytać z poniższej tabeli.

K100	RASA
01-04	Demony
05-08	Elfy
09-12	Fimiry
13-16	Giganci & ogry
17-20	Goblinoidy & hobgobliny
21-24	Istoty magiczne
25-28	Jaszczuroludzie & Slannowie
29-32	Krasnoludy & gnomy
35-36	Ludzie
37-40	Mutanci
41-44	Niziołki
45-48	Ożywieńcy & istoty eteryczne
49-52	Skaveny
53-56	Smoki & dżabersmoki
57-60	Trolle
61-64	Zoaty & smocze ogry
65-68	Zwierzoludzie & minotaury
69-72	Zwierzęta fantastyczne
73-76	Zwierzołaki
77-80	Żywiołaki
81-84	Istoty CHAOTYCZNE
85-88	Istoty ZŁE
89-92	Istoty NEUTRALNE
93-96	Istoty DOBRE
97-00	Istoty PRAWORZĄDNE

TABELA OCHRONY OBSZARU:

Jeśli zostanie wylosowana magiczna właściwość **OCHRONA OBSZARU** należy skorzystać z poniższych informacji.

Powszechną funkcją magicznych pancerzy jest ochrona okrywanego obszaru ciała przed specyficznym rodzajem ataku. Osoba nosząca pancerz nie otrzymuje żadnych obrażeń, jeśli atak tego rodzaju trafi w chronione miejsce.

W celu określania rodzaju ochrony wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli.

K100	Lokacja nie otrzymuje obrażeń zadanych
01-25	Niemagiczną bronią prostą
26-50	Niemagiczną bronią bojową
51-75	Niemagiczną bronią egzotyczną
76-00	Bronią naturalną

CZEPIEC KOLCZY LUB HEŁM:

K100	Właściwość
01-05	Czarostwo
06-10	Lewitacja
11-15	Nienawiść
16-17	Niewidzialność
18-40	Ochrona
41-42	Odbicie magii
43-44	Oddychanie pod wodą
45-47	Pancerz próchnienia
48-50	Pancerz rdzy
51-55	Regeneracja
56-60	Szał bojowy
61-00	Wzrost cechy

01-05 *CZAROSTWO*

Zaklęta w przedmiocie moc, sprawia że ten element pancerza nie zakłóca możliwości rzucania czarów przez magów. Jego działanie rozpościera się na cały noszony przez bohatera pancerz. Poza tym, element może mieć dodatkowe właściwości.

K100	Efekt
01-75	Brak
76-80	Odporność
81-85	Moc
86-90	Wzmocnienie mocy
91-00	Przechowanie

01-75 *BRAK*

Zaklęty przedmiot nie posiada innych magicznych właściwości.

76-80 *ODPORNOŚĆ*

Dzięki mocy zaklętego przedmiotu osoba nosząca ten element jest odporna na działanie jednego, losowo określonego czaru.

81-85 *MOC*

dzięki zaklętej w przedmiocie mocy **MAGIA** istoty noszącej zaklęty hełm lub czepiec kolczy wzrasta o +1.

86-90 *WZMOCNIENIE MOCY*

Dzięki mocy zaklętej w przedmiocie wymagany *Poziom Mocy* rzucanych zaklęć zostaje zmniejszony o wartość **MAGII** noszącego hełm/czepiec kolczy.

91-00 *PRZECHOWANIE*

Zaklęta w hełmie lub czepcu kolczym moc sprawia, że przedmiot może przechować do K10 czarów. Mogą one zostać rzucone w dowolnej chwili i pozostają w elemencie pancerza, dopóki osoba, która go nosi nie zechce ich rzucić.

06-10 *LEWITACJA*

Patrz **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

11-15 *NIENAWIŚĆ*

Zaklęta w przedmiocie magia sprawia, że nosząca hełm lub czepiec kolczy istota staje się *podatna na nienawiść* do określonej rasy. Bohater, który jest lub w jakikolwiek sposób stanie się przedstawicielem *znienawidzonej* rasy nie może włożyć zaklętego hełmu lub czepca kolczego. Jeśli będzie próbował to zrobić, przy każdej próbie odniesie K6 obrażeń, niezależnie od **WT** i *PZ*. Aby określić rasę, której *nienawidzi* noszący hełm należy wykonać rzut K100 i odczytać wynik z tabeli umieszczonej w opisie właściwości *nienawiść* (patrz **BROŃ RĘCZNA** powyżej).

16-17 *NIEWIDZIALNOŚĆ*

Patrz **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

18-40 *OCHRONA*

Osoba noszącą zaklęty hełm lub czepiec kolczy jest całkowicie odporna na jeden określony rodzaj ataku, efekt magiczny lub *oddziaływanie psychiczne* niezależnie od sposobu w jaki został wywołany. Należy wykonać rzut, a wynik odczytaj z tabeli.

K100	Negowany efekt
01-05	Niechęć
06-55	Ochrona obszaru
51-60	Wymuszenie
61-70	Strach & groza
71-75	Ataki spojrzeniem
76-80	Obłęd
81-85	Niestabilność
86-90	Iluzje
91-95	Głupota
96-00	Oddziaływania psychologiczne

01-05 *NIECHĘĆ*

Moc zaklętego przedmiotu chroni noszącego przed wszelkimi skutkami *niechęci*

06-55 *OCHRONA OBSZARU*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA OBSZARU** poniżej.

51-60 *WYMUSZENIE*

Przedmiot chroni przed wszelkimi rodzajami hipnozy, wszystkimi czarami, które zmuszają ofiarę do postąpienia wbrew jej woli

61-70 *STRACH & GROZA*

Moc przedmiotu chroni przed wszystkimi czarami wzbudzającymi *strach* & *grozę* oraz nakłaniającymi do ucieczki.

71-75 *ATAKI SPOJRZENIEM*

Moc przedmiotu chroni noszącego przed wszelkimi *atakami spojrzeniem.*

76-80 *OBŁĘD*

W czasie, gdy bohater nosi zaklęty hełm lub czepiec kolczy, moc przedmiotu leczy wszelkie dolegliwości. Poza tym bohater nie uzyskuje nowych *Punktów Obłędu*, bez względu na ich źródło.

81-85 *NIESTABILNOŚĆ*

Zaklęta w przedmiocie moc chroni noszącego czepiec kolczy lub hełm przed *niestabilnością.*

86-90 *ILUZJE*

Dzięki zaklętej w przedmiocie mocy, bohater może przejrzeć wszelkie iluzje, dostrzec *niewidzialnych* przeciwników oraz odkryć prawdziwą naturę magicznie wykreowanych widziadeł i dźwięków.

91-95 *GŁUPOTA*

Moc zaklętego przedmiotu chroni noszącego przed *głupotą.*

96-00 *ODDZIAŁYWANIA PSYCHOLOGICZNE*

Zaklęta w przedmiocie moc chroni istotę przed *oddziaływaniami psychologicznymi.*

41-42 *ODBICIE MAGII*

Jeżeli istota nosząca zaklęty hełm lub czepiec kolczy wykona udany test *magii*, to rzucone na nią zaklęcie zostanie odbite na czarującego. Jeśli test się nie powiedzie, czar działa normalnie, choć jeśli opis czaru dopuszcza, bohater wciąż może próbować uniknąć jego działania wykonując udany test *magii*

43-44 *ODDYCHANIE POD WODĄ*

Zaklęta w przedmiocie magia sprawia, że bohater może oddychać bez powietrza i nie dusi się w próżni ani pod wodą. Staje się również odporny na wszelkie wdychane gazy i trucizny.

45-47 *PANCERZ PRÓCHNIENIA*

Trafienie w zaklęty pancerz niemagiczną bronią drewnianą oznacza, że właściciel trafionego przedmiotu musi wykonać test *magii.* W przypadku niepowodzenia *jakość* wykonania broni zmniejsza się o jeden stopień, tak jak ma to miejsce w przypadku *pancerza rdzy.*

48-50 *PANCERZ RDZY*

Uderzenie zaklętego pancerza niemagiczną bronią metalową powoduje, że właściciel trafionego przedmiotu musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że *jakość* wykonania broni zmniejsza się o jeden stopień, broń *najlepszej* jakości staje się *dobra*, *dobra* staje się *zwykła*, *zwykła* staje się *kiepska* a broń *kiepskiej jakości* natychmiast rozsypuje się w pył. Magiczne bronie metalowe nie podlegają działaniu tego typu pancerza, podobnie jak broń, która nie jest wykonana z metalu

51-55 *REGENERACJA*

Zaklęta w przedmiocie moc sprawia, że bohater zyskuje zdolność *regeneracji* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

56-60 *SZAŁ BOJOWY*

Zaklęta w przedmiocie moc, sprawia że nosząca czepiec lub hełm istota staje się *podatna na furię.*

61-00 *WZROST CECHY*

Zaklęta w przedmiocie magia sprawia, że wzrasta któraś z cech istoty noszącej zaklęty hełm lub czepiec kolczy.

K100	Zwiększona cecha
01-20	**INT** +10%
21-40	**SW** +10%
41-60	**CHA** +10%
61-75	**INT** +K3x10%
76-90	**SW** +K3x10%
91-00	**CHA** +K3x10%

NARAMIENNIKI LUB RĘKAWY KOLCZE:

K100	Właściwość
01-05	Czarostwo
06-10	Magiczne rękawice
11-14	Ochrona obszaru
15-24	Ochrona przed atakiem
25-29	Ochrona przed pociskami
30-39	Odchylenie
40-42	Pancerz próchnienia
43-45	Pancerz rdzy
46-60	Wiązanie
61-00	Wzrost cechy

01-05 *CZAROSTWO*

Zaklęty przedmiot nie interferuje ze zdolnością maga do rzucania czarów. Mogą być noszone przez czarodziejów bez żadnych negatywnych konsekwencji.

06-10 *MAGICZNE RĘKAWICE*

Naramienniki lub rękawy kolcze mają takie same właściwości, co wybrany rodzaj magicznych rękawic. Należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1**-**2** oznacza, że pancerz posiada takie same właściwości co *rękawice gwardzisty*, **3**-**4** *rękawice kobry*; **5**-**6** *rękawice łucznika*; zaś **7**-**0** *rękawice zręczności.*

11-14 *OCHRONA OBSZARU*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA OBSZARU** poniżej.

15-24 *OCHRONA PRZED ATAKIEM*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA PRZED ATAKIEM** poniżej.

25-29 *OCHRONA PRZED POCISKAMI*

Dzięki mocy zaklętej w naramiennikach lub rękawach kolczych, nosząca je istota jest odporna na ataki wykonywane bronią strzelecką nieprochową.

30-39 *ODCHYLENIE*

Osoba nosząca zaklęte naramienniki lub rękawy

kolcze może odchylać rękami ciosy przeciwnika, co jest równoważne z dodatkowymi 2 *PZ* na całym ciele. Tej własności można użyć w połączeniu z bronią parującą ale nie tarczą.

40-42 *PANCERZ PRÓCHNIENIA*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

43-45 *PANCERZ RDZY*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

46-60 *WIĄZANIE*

Osoba, nosząca naramienniki lub rękawy kolcze jest odporna na *paraliż*. Ponadto nie może być unieruchomiona i spętana wbrew swej woli, magicznie ani w jakikolwiek inny sposób.

61-00 *WZROST CECHY*

Noszenie tego elementu pancerza zwiększa jedną z cech bohatera.

K100	ZWIĘKSZONA CECHA
01-40	**ZR** +10%
41-80	**ZR** +20%
81-90	**ZR**+K2x10%
91-00	**ZR**+K4x10%

KIRYS, KOLCZUGA, KOSZULKA LUB KAFTAN KOLCZY:

K100	WŁAŚCIWOŚĆ
01-05	Czarostwo
06-54	Ochrona
55-57	Pancerz próchnienia
58-60	Pancerz rdzy
61-00	Wzrost cechy

01-05 *CZAROSTWO*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **NARAMIENNIKI** *lub* **RĘKAWY KOLCZE** powyżej.

06-54 *OCHRONA*

Istota nosząca zaklęty przedmiot jest całkowicie odporna na jeden określony rodzaj ataku, efektu magicznego lub *oddziaływania psychologicznego*.

K100	NEGOWANY EFEKT
01-10	Ochrona obszaru
11-20	Ochrona przed atakiem
21-30	Wyssanie cechy
31-40	*Strach* & *groza*
41-45	Odporność na zimno
46-50	Odporność na elektryczność
51-55	Odporność na ogień
56-60	Odporność na kwas
61-85	Niemagiczny oręż
86-00	Oddziaływania psychologiczne

01-10 *OCHRONA OBSZARU*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA OBSZARU** poniżej.

11-20 *OCHRONA PRZED ATAKIEM*

Należy wykonać rzut kostką i odczytać wynik z tabeli **OCHRONA PRZED ATAKIEM**.

21-30 *WYSSANIE CECHY*

Zaklęty pancerz chroni noszącego przed każdym atakiem, którego skutkiem jest obniżenie którejś z cech.

31-40 *STRACH & GROZA*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

41-45 *ODPORNOŚĆ NA ZIMNO*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

46-50 *ODPORNOŚĆ NA ELETRYCZNOŚĆ*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

51-55 *ODPORNOŚĆ NA OGIEŃ*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

56-60 *ODPORNOŚĆ NA KWAS*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **BROŃ RĘCZNA** powyżej.

61-85 *NIEMAGICZNY ORĘŻ*

Moc zaklęta w zbroi chroni noszącego przed ciosami zadanymi niemagiczną bronią.

86-00 *ODDZIAŁYWANIA PSYCHOLOGICZNE*

Zaklęty przedmiot chroni noszącego przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*.

55-57 *PANCERZ PRÓCHNIENIA*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

58-60 *PANCERZ RDZY*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

61-00 *WZROST CECHY*

Noszenie tego elementu pancerza zwiększa jedną z cech bohatera.

K100	ZWIĘKSZONA CECHA
01-25	**K** +10%
26-50	**ODP** +20%
51-75	**ZR**+10%
76-83	**K**+K3x10%
84-91	**ODP**+K3x10%
92-00	**ZR**+K3x10%

NAGOLENICE LUB NOGAWICE KOLCZE:

K100	WŁAŚCIWOŚĆ
01-05	Czarostwo
06-10	Kopnięcie
11-15	Magiczne buty
16-29	Ochrona obszaru
30-39	Ochrona przed atakiem
40-42	Pancerz próchnienia
43-45	Pancerz rdzy
46-50	Ruch
51-55	Skok
56-60	Unik
61-00	Wzrost cechy

01-05 *CZAROSTWO*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **NARAMIENNIKI** *lub* **RĘKAWY KOLCZE** powyżej.

06-10 *KOPNIĘCIE*

Osoba nosząca zaklęty przedmiot otrzymuje jeden dodatkowy **ATAK** *kopnięciem*, które jest traktowane jak cios bronią.

11-15 *MAGICZNE BUTY*

Nagolenice lub nogawice kolcze mają takie same właściwości, co wybrany rodzaj magicznych butów. Należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1** oznacza, że pancerz posiada takie same właściwości co *buty bezśladowe*, **2** *buty Bovvy*; **3-4** *buty ciszy*; **5-6** *buty skoku*; **7** *buty szybkości*; **8-9** *buty ukrycia*; zaś **0** *buty władzy*.

16-29 *OCHRONA OBSZARU*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA OBSZARU** poniżej.

30-39 *OCHRONA PRZED ATAKIEM*

Należy wykonać rzut wg tabeli **OCHRONA PRZED ATAKIEM** poniżej.

40-42 *PANCERZ PRÓCHNIENIA*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

43-45 *PANCERZ RDZY*

Opis właściwości znajduje się w paragrafie **CZEPIEC KOLCZY** *lub* **HEŁM** powyżej.

46-50 *RUCH*

Na osobę noszącą zaklęty przedmiot nie działają czary lub inne uwarunkowania, które ograniczają możliwość poruszania się. Szybkość poruszania nie jest redukowana przez *trudny teren*, choć przeszkody trzeba rozliczać w normalny sposób. *Oddziaływania psychologiczne* normalnie zmuszające ofiarę do stania w bezruchu sprawiają, że istota przez jedną rundę ucieka z największą możliwą prędkością w przeciwnym kierunku od źródła oddziaływania, po upływie rundy test jest ponawiany.

51-55 *SKOK*

Dzięki magii, istota nosząca nagoleniki lub nogawice kolcze może skakać dwa razy dalej niż normalnie. Poza tym spada zawsze na stopy, czyli *upadek* zawsze traktowany jest jako *zeskok*.

56-60 *UNIK*

Istota nosząca zaklęty przedmiot może bez wykonywania testu, wykonać jeden dodatkowy *unik* w czasie rundy.

61-00 *WZROST CECHY*

Noszenie tego elementu pancerza zwiększa jedną z cech bohatera.

K100	ZWIĘKSZONA CECHA
01-40	**SZ** +1
41-80	**ZR** +10%
81-90	**SZ**+K3
91-00	**ZR**+K3x10%

TARCZA:

K100	WŁAŚCIWOŚĆ
01-10	Łamacz broni
11-20	Ochrona
21-40	Ochrona przed magicznymi pociskami
41-50	Ochrona przed pociskami
51-60	Odbicie czarów
61-70	Odbicie pocisków
71-80	Pochłonięcie czarów
81-00	Światło

01-10 *ŁAMACZ BRONI*

Za każdym razem, gdy właściciel zasłoni się tarczą przed ciosem niemagiczną bronią, dzierżący broń musi wykonać test *magii*. Jeśli test się nie powiedzie, *jakość* wykonania broni zmniejsza się o jeden stopień, broń *najlepszej jakości* staje się *dobra*, *dobra* staje się *zwykła*, *zwykła* staje się *kiepska* a broń *kiepskiej jakości* natychmiast rozsypuje się w pył. Ta własność tarczy nie działa na broń magiczną.

11-20 *OCHRONA*

Zaklęta w tarczy moc całkowicie zabezpiecza swego użytkownika przed *jednym*, określonym rodzajem broni. Należy wykonać rzut kostką i odczytać wynik z poniższej tabeli.

K100	TARCZA CHRONI PRZED
01-25	niemagiczną bronią obuchową
26-75	niemagiczną bronią sieczną i kłutą
76-90	bronią naturalną
91-00	każdą niemagiczną bronią

21-40 *OCHRONA PRZED MAGICZNYMI POCISKAMI*

Zaklęta w tarczy moc chroni bohatera przed wszelkimi magicznymi pociskami i czarami typu *magiczny pocisk*. Dopóki bohater dzierży zaklętą tarczę, nie może stać się celem takich ataków.

41-50 *OCHRONA PRZED POCISKAMI*

Zaklęta tarcza chroni bohatera przed wszelkimi niemagicznymi pociskami, które roztrzaskują się na tarczy. Moc tarczy nie działa na pociski wystrzelone z broni magicznej, prochowej, artyleryjskiej oraz na pociski magiczne.

51-60 *ODBICIE CZARÓW*

Zaklęta tarcza odbija wszelkie rzucone na dzierżącego ją bohatera czary, trafiając w osoby,

które je rzuciły. Gdy użytkownik tarczy zostanie zaatakowany czarem, może wykonać test *blokowania*. Powodzenie oznacza, że zaklęcie zostało odbite i trafia w czarodzieja, oddziałując na niego zgodnie z opisem. Jeśli czar nie zostanie odbity, o ile pozwala na to opis czaru, bohater wciąż może wykonać test *magii*.

61-70 ***ODBICIE POCISKÓW***

Zaklęta w tarczy moc odbija niemagiczne pociski tak, by zawróciły w stronę osób, które je wystrzeliły. Moc tarczy nie działa na pociski wystrzelone z broni magicznej, prochowej, artyleryjskiej oraz na pociski magiczne.

71-80 ***POCHŁONIĘCIE CZARÓW***

Zaklęta tarcza pochłania rzucane na właściciela czary. Kiedy tarcza pochłonie 100 punktów *Poziomu Mocy* wystrzeliwuje jedną *błyskawicę*, która trafia w wybrany cel znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*.

81-00 ***ŚWIATŁO***

Na rozkaz bohatera zaklęta tarcza zaczyna lśnić oślepiającym światłem, tak jakby była celem zaklęcia *oślepiający blask* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **TRADYCJA ŚWIATŁA**).

Po wykorzystaniu mocy zaklętej tarczy, trzeba ją wystawić na 6 godzin na słońce, by się naładowała.

BUTY:


fekty działania zaklętego obuwia bywają ciekawe i zabawne, a czasami nawet pożyteczne. Większość magicznych butów może zmieniać swój rozmiar, by dopasować się do nogi dowolnego humanoid, choć Mistrz Gry może zdecydować, że niektóre z nich pasują tylko do nóg jednej, szczególnej rasy. Względnie, dowolna para magicznych butów znaleziona w trakcie przygody może pasować na nogi bohatera z prawdopodobieństwem 10%.

K100	BUTY
01-10	Bezśladowe
11-20	Bovvy
21-40	Ciszy
41-50	Pająka
51-60	Skoku
61-70	Szybkości
71-80	Ukrycia
81-90	Władzy
91-00	Wygody

01-10 ***BUTY BEZŚLADOWE***

Noszący te buty nie pozostawia żadnych widocznych śladów - nawet na piasku czy kurzu - i nie może zostać wytropiony w żaden normalny sposób (chociaż istota tropiąca węchem może podjąć jego trop).

11-20 ***BUTY BOVVY***

Buty zapewniają możliwość zadawania potężnych kopnięć, z **SIŁĄ** noszącej je istoty, ale bez ujemnych modyfikatorów przyznawanych za walkę bez broni.

Bovva był uczniem Rathnugga, najsłynniejszego szewca w dziejach. Otrzymawszy zlecenie przygotowania obuwia godnego Księcia-Elektora, powierzył je swemu najzdolniejszemu uczniowi. Bovva postanowił połączyć wygodę z wytrzymałością butów. Po dwóch tygodniach wytężonej pracy wreszcie ukończył dzieło sztuki szewskiej Jednak Elektor uznał je za niezbyt szykowne i nakazał powiesić Bovvy na drzwiach warsztatu za to, że śmiał zadrwić z władcy. Buty zaś podarował stajennemu, który do końca swego życia mógł cieszyć się ich niezwykłą trwałością.

21-40 ***BUTY CISZY***

Noszący te buty stąpa niemal bezszelestnie, poruszając się z *normalną* prędkością. Dopiero przy rzucie 96+ na K100, staje się słyszalny i to jedynie z odległości mniejszej niż 8 metrów. Przy poruszaniu się z prędkością większą niż *normalne* tempo marszu, szansa na cichy chód zostaje zmniejszona do 50%.

41-50 ***BUTY PAJĄKA***

Buty zrobione są z gadziej skóry, sieci olbrzymiego pająka i smoły. Dzięki nim ich właściciel może chodzić nawet po ścianach i sufitach bez obawy że spadnie.

51-60 ***BUTY SKOKU***

Buty skoku umożliwiają skakanie o +K6 metrów dalej, niż normalnie (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

61-70 ***BUTY SZYBKOŚCI***

Umożliwiają poruszanie się z dwukrotną **SZYBKOŚCIĄ**.

71-80 ***BUTY UKRYCIA***

Posiadają sekretne kieszenie, które może otworzyć tylko ten, kto je nosi. Kieszenie są magiczne, mogą pomieścić przedmioty mające do 250 *Wartości Obciążenia* (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**) w każdym bucie, a przedmioty znajdujące się w kieszeniach nie obciążają osoby noszącej buty.

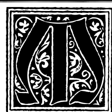
81-90 ***BUTY WŁADZY***

Buty władzy nie działają na właściciela. Jednak dowolna inna istota, która je założy znajdzie się niebezpiecznej sytuacji. Buty staną się żywe, posiadając własną wolę i poruszają się według własnej woli. Prawdziwy właściciel butów może im wydawać słowne rozkazy i nie można ich zdjąć bez jego zgody. Jeśli te buty zostaną znalezione w trakcie przygody, istnieje 50% szansa, ze stanowią własność jakiejś znajdującej się w pobliże istoty.

91-00 ***BUTY WYGODY***

Te najlepszej jakości buty uszyte są ze skóry jaguara i przeszywane nićmi z grzywy jednorożca. Buty są całkowicie nieprzemakalne, a dodatkowo chronią stopy noszącego przed małymi kamykami, brud i nieprzyjemnym zapachem.

INSTRUMENTY:


agowie wykonują wiele magicznych przedmiotów, które pomagają bardom w śpiewaniu pieśni - często robią to na ich specjalne zamówienie. Równie często dotyczy to lutni, harf jak i innych mniej lub bardziej popularnych instrumentów muzycznych. Oto przykłady niektórych z nich:

K100	INSTRUMENT
01-20	Dalekiego zasięgu
21-40	Jednego motywu
41-60	Jednej pieśni
61-80	Przekonywania
81-90	Magiczna kalafonia
91-00	Magiczne struny

01-20 ***INSTRUMENT DALEKIEGO ZASIĘGU***

Te instrumenty zwiększają obszar, na którym jest słyszalny bard. Należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza, że zasięg głosu barda zostaje zwiększony o 1½; **6-8** zasięg głosu zostaje podwojony; **9-0** oznacza zaś, że zasięg głosu barda zostaje potrojony.

21-40 ***INSTRUMENT JEDNEGO MOTYWU***

Tego rodzaju przedmioty mają podobną właściwość jak instrumenty jednej pieśni (z tą różnicą, że zamiast melodii lutnia czy harfa może grać konkretny motyw). Jeżeli bard zechce, raz dziennie dany motyw muzyczny może być automatycznie dołączony do dowolnej pieśni bez wydłużania czasu potrzebnego na jego wykonanie. Aby sprawdzić jaki motyw muzyczny zapisany jest w instrumencie należy rzucić **K10**, wynik: **1-2** oznacza *iluzyjny obraz*; **3-4** *preludium*; **5-6** *wydłużenie działania; zaś* **7-0** *zwiększony zasięg*. 25% instrumentów można uaktywnić za każdym razem, gdy zażyczy sobie tego bard.

41-60 ***INSTRUMENT JEDNEJ PIEŚNI***

Instrumenty tego typu potrafią grać jedną melodię niejako *same z siebie*. Za pomocą tego instrumentu bard może raz dziennie zagrać zapisaną w nim pieść, zużywając w tym celu połowę wymaganego czasu. Pieśń ta działa o połowę dłużej niż normalnie. Pieśń można wylosować lub wybrać według uznania MG. 10% instrumentów tego typu może wykonywać K3 pieśni.

K100	PIEŚŃ
01-08	Dodanie odwagi
09-17	Kocia muzyka
18-26	Kołysanka
27-35	Kontrolowanie osoby
36-44	Piosenka szczurołapa
54-50	Przebudzenie
51-55	Wzbudzenie niechęci
56-60	Zauroczenie
61-65	Pieśń bitewna
66-70	Pieśń miłosna
71-75	Przyspieszenie wegetacji
76-80	Przywołanie zwierząt
81-83	Rozstąpienie chmur
84-87	Wywołanie strachu
88-91	Kontrola nad przedmiotami
92-95	Panowanie nad zwierzętami
96-98	Pieśń drzew
99-00	Strefa ochrony

61-80 ***INSTRUMENT PRZEKONYWANIA***

Instrumenty z tej grupy zwiększają modyfikator wymaganego *poziomu mocy*. Należy rzucić **K10**, wynik: **1-4** oznacza modyfikator +1; **5-7** +2; **8-9** +3; zaś **0** +4.

81-90 ***MAGICZNA KALAFONIA***

Kalafonia jest substancją wykonywaną z żywicy drzew iglastych, która służy do nacierania strun w instrumentach muzycznych. Zabieg ten zabezpiecza je przed pękaniem i konserwuje. Najczęściej spotyka się ją w postaci bryłek wielkości orzecha. Ma kolor bursztynowy i wydziela charakterystyczny i bardzo intensywny zapach żywicy. Efekty działania magicznej kalafonii trwają od kilku godzin do jednego dnia (w wypadku, gdy jest to produkt bardzo dobrej jakości).

K100	RODZAJ KALAFONII
01-50	Zasięgu
51-00	Brzmienia

01-50 ***KALAFONIA ZASIĘGU***

Kalafonia nadaje strunom instrumentu bardzo wyraźne brzmienie, co zwiększa jego zasięg (jak w przypadku instrumentu dalekiego zasięgu.

51-00 ***KALAFONIA BRZMIENIA***

Kalafonia nadaje instrumentowi niezwykle czyste brzmienie, co zwiększa efekt oddziaływania barda na słuchaczy. Test sprawdzający czy uzyskany został wymagany *poziom mocy* jest wykonywany z modyfikatorem +1.

91-00 ***MAGICZNE STRUNY***

Struny są bardzo istotnym elementem instrumentu strunowego, bez nich jest on bezużyteczny. Najczęściej wykonuje się je z jelit

baranich. Dobrze konserwowane struny mogą spełniać swoją rolę nawet przez pół roku. Oczywiście wykonuje się też struny magiczne. Znane rodzaje spełniają takie same funkcje jak magiczne kalafonie.

Magiczne efekty używania czarodziejskich strun i magicznych kalafonii sumują się.

KLEJNOTY MOCY:


lejnoty mocy tworzone i używane są przez czarodziejów. Choć klejnoty mają różne moce, podobnie jak amulety, to większość z nich zamyka w sobie konkretne czary lub pełni funkcję soczewki pomagającej skupić magiczną energię zawartą w przemierzających uniwersum Wiatrach Magii.

K100	KLEJNOT
01-50	Czaru
51-80	Energii
81-00	Wielu czarów

01-50 KLEJNOT CZARU

Zawiera on jeden konkretny czar i może być wykorzystywany wyłącznie przez czarodzieja. MG może sam wybrać czar lub określić go w sposób losowy. Czar może być rzucany raz dziennie bez wykonywania testu ustalającego czy czarodziej osiągnął wymagany *Poziom Mocy.*

51-70 KLEJNOT ENERGII

Zawiera zapas K4 dodatkowych *Kości Magii*, których czarodziej może użyć raz dziennie (dodatkowe kostki liczą się podczas ustalania szansy wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha*).

Korzystając z zawartej w Klejnotach mocy czarodziej potrafi z łatwością rzucić nawet najpotężniejsze zaklęcie. Wykonanie takiego przedmiotu jest wyjątkowo trudne i wymaga odprawienia rytuału, którego *formuła* znana jest jedynie nielicznym arcymagom.

81-00 KLEJNOT WIELU CZARÓW

Działa identycznie jak *Klejnot czaru*, lecz zawiera K3+1 zaklęć.

KSIĘGI WIEDZY TAJEMNEJ:


sięgi Zaklęć i Księgi Wiedzy Tajemnej nie są właściwie przedmiotami magicznymi, lecz zaliczają się do kategorii magicznych skarbów. Zawierają one opisy zaklęć, a magicy mogą usiłować nauczyć się z nich nowych czarów.

Księga Zaklęć zawiera czary jednego rodzaju (np. Magia Prosta, Magia Powszechna, Magia Tajemna, Magia Czarnoksięska), zapisane w odpowiednim *języku tajemnym.* Bohater, chcąc je odczytać, musi posiadać znajomość odpowiedniego *języka tajemnego.* W każdej księdze znajdują się 2K6 czary - by je określić, zobacz paragraf **CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH** wyżej.

Księgi Wiedzy Tajemnej to opasłe tomiszcza, których treść koncentruje się na pewnym aspekcie wiedzy magicznej. Większość z nich zawiera analizę konkretnego problemu lub jednego czaru, a także rozważania na temat natury magii i osobiste uwagi autora dotyczące powyższych tematów. Niekiedy taka księga służy za dziennik, pozwala autorowi na bieżąco zapisywać uwagi i spostrzeżenia w kwestii natury magii i jej zastosowań. Najważniejszą częścią każdej księgi są jednak spisane na jej kartach formuły rytuałów.

Rytuału to skomplikowane czary, do rzucenia których potrzebne są trudno dostępne składniki. Odprawianie takich ceremonii jest niezwykle ryzykowne, wymaga nadludzkiego opanowania i skupienia. Jeżeli czarodziej popełni najdrobniejszy błąd, grożą mu potworne konsekwencje, spośród których śmierć jest najłagodniejszą karą.

Większość Ksiąg Wiedzy Tajemnej, jakie można znaleźć w Starym Świecie opisuje teorie związane z Wiatrami Magii, a więc pogłębiające wiedzę Magistrów. Ich ogromna kolekcja znajduje się w altdorfskiej bibliotece, gdzie długo można krążyć wśród tworzących labirynt półek, na których piętrzą się księgi. Na straży tych drogocennych woluminów stoją dobrze wyszkoleni i opłacani strażnicy. Powszechnie uważa się, że niektórej z najbardziej przydatnych ksiąg wyszły spod pióra samego Teclisa.

Niestety księgi takie zawierają także wiadomości dotyczące kwestii znacznie bardziej nieprzyjemnych i złowrogich. Tym, którzy wiedzą czego szukać, Księgi Wiedzy Tajemnej oferują zakazane sekrety nekromancji lub demonologii. Łowcy czarownic bez ustanku poszukują zakazanych tomów, usiłując je zniszczyć lub zamknąć w murach twierdzy Glaubenniedrich.

MAGICZNE PERGAMINY:


a magicznych pergaminach zapisane są czary. Każda osoba, która potrafi rzucać czary, należące do tego samego rodzaju magii, do którego należy znajdujące się na pergaminie zaklęcie (Magia Prosta, Magia Powszechna, odpowiednia Tradycja Magii Tajemnej lub Czarnoksięskiej.), może je rzucić uzyskując *połowę* wymaganego *Poziomu Mocy.* Gdy czar zostanie rzucony, pergamin rozsypuje się w proch.

Aby określić czar zapisany na pergaminie, należy odnieść się do paragrafu **CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH**. Niektóre pergaminy (ok. 5%) mogą zawierać K3+1 czarów; wszystkie czary, zapisane na jednym pergaminie należą do tego samego rodzaju magii. Treść każdego wykorzystanego zaklęcia zamazuje się i znika, a pergamin kruszy się po rzuceniu ostatniego czaru.

Pergamin magiczny nie zawiera pełnego opisu rzucania zaklęcia, a jedynie opis metody uwolnienia energii magicznej, którą został naładowany. Dlatego też pergaminu nie można wykorzystać do nauki zapisanego na nim zaklęcia.

PIERŚCIENIE:


stnieje wiele rodzajów pierścieni magicznych. Liczne pierścienie, poza właściwościami magicznymi, są także cennymi dziełami sztuki, które same w sobie są bardzo cenne. Poniżej podano tylko kilka przykładów:

K100	PIERŚCIEŃ
01-40	Amulet
41-45	Czaru
46-50	Elfiego pobratymstwa
51-55	Energii
56-60	Fauschlagu
61-65	Hartu ducha
66-70	Ochrony
71-75	Odparcia
76-80	Ognia zagłady
81-85	Uderzenia
86-90	Wielu czarów
91-95	Wielu odparć
96-00	Z Loren

01-40 PIERŚCIEŃ-AMULET

Pierścień działa w identyczny sposób, jak któryś z opisanych wcześniej amuletów - patrz **AMULETY** powyżej.

41-45 PIERŚCIEŃ CZARU

Ten rodzaj pierścienia zawiera w sobie jeden czar, który może zostać użyty przez bohatera nie będącego magikiem - w dowolnej chwili. Większość pierścieni czaru jest aktywowana za pomocą jakiegoś słowa klucza, które musi zostać odkryte zanim pierścienia będzie można użyć. By określić czar, który został zawarty w pierścieniu, odnieś się do paragrafu **CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH**. Czar może zostać rzucony 30+K10-wymagany *Poziom Mocy* razy, zanim magia pierścienia wyczerpie się.

46-50 PIERŚCIEŃ ELFIEGO POBRATYMSTWA

Ten pierścień dawany jest przez czarownika-elfa wiernemu słudze dopiero po wielu latach służby lub jako nagroda za akt wyjątkowego bohaterstwa. Gdy jest noszony, zapewnia kilka specjalnych, charakterystycznych dla elfów umiejętności: *widzenie w ciemności (50 metrów)* i dodatni modyfikator +5% do **ZR**. Nosząca pierścień osoba uzyskuje również modyfikator +10% do wszystkich testów **CHARYZMY**, związanych z elfami. Należy zwrócić uwagę, że jeżeli jakiś pierścień tego rodzaju wpadnie w niepowołane ręce i elfy dowiedzą się o tym, zrobią wszystko, by go odzyskać.

51-55 PIERŚCIEŃ ENERGII

Pierścień działa w identyczny sposób, co *klejnot energii* (patrz **KLEJNOTY MOCY**).

56-60 PIERŚCIEŃ FAUSCHLAGU

Pierścień zapewnia modyfikator +10% do testów **WW**.

Powiada się, że ten wykuty z żelaza pierścień z kawałkiem middenheimskiej skały zawiera w sobie cząstkę siły samego Ulryka. Krążą plotki, że więcej tych bezcennych artefaktów znajduje się w posiadaniu kapłanów Pana Wilków.

61-65 PIERŚCIEŃ HARTU DUCHA

Ten pierścień daje noszącemu odporność psychiczną i jasność myślenia znajdujący odbicie w modyfikatorze +10%, który przyznawany jest do wszystkich testów **SW**.

66-70 PIERŚCIEŃ OCHRONY

Ten pierścień zabezpiecza osobę, która go nosi przeciw jednemu, konkretnemu potworowi lub rodzajowi ataku. Pierścienie, które chronią przed potworami mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień, odnosi połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez potwora danego gatunku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich testów przeciw czarom i zdolnościom specjalnym tego potwora. Znane są pierścienie chroniące przed ożywieńcami, demonami, Chaosem, goblinoidami, fimirami i istotami eterycznymi, lecz mogą istnieć oczywiście inne.

Pierścienie, które chronią przed jakąś określoną formą ataku mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień otrzymuje połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez tą

formę ataku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich odpowiednich testów. Znane są pierścienie chroniące przed pociskami, ogniem, bronią sieczną, czarami i broniami magicznymi.

71-75 PIERŚCIEŃ ODPARCIA

Ten pierścień daje osobie, która go nosi całkowitą odporność na działanie *jednego* czaru. Nie tylko ten czar nie będzie na nią działał, lecz również, jeśli jest ona czarodziejem, sama nie będzie go mogła rzucać, mając założony pierścień. Czar może być wybrany przez MG lub określony losowo za pomocą tabeli, znajdującej się w punkcie **CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH**.

76-80 PIERŚCIEŃ OGNIA ZAGŁADY

Raz dziennie, posiadacz pierścienia może użyć go do rzucenia czaru *ognista kula*. Aktywacja mocy wymaga udanego testu **SW**. Piromanci mogą korzystać z energii pierścienia częściej (tyle razy, ile wynosi ich wartość **MAGII**).

Wykute przez pierwszych płomienistych czarodziejów, *Pierścienie Ognia Zagłady* pozornie wyglądają całkiem zwyczajnie. Zwykłe żelazne obrączki z osadzonymi drobnymi rubinami były często wykorzystywane przez uczniów i czarodziejów w czasie ostatniej Inwazji Chaosu. Większość uległa zniszczeniu lub znajduje się w skarbcu Kolegium w Altdorfie, jednak kilka wpadło w ręce magów-renegatów.

81-85 PIERŚCIEŃ UDERZENIA

Noszący pierścień może wykorzystać każdą z jego trzech mocy raz na 24 godziny. Może używać tylko jednej właściwości na raz, efekt trwa przez jedną turę. Każda z przyzwanych mocy daje ten sam efekt, co jedna z podanych niżej umiejętności: *celny cios*, *ogłuszenie*, *silny cios*. Ten magiczny efekt nie może być łączony z posiadanymi umiejętnościami tego typu.

86-90 PIERŚCIEŃ WIELU CZARÓW

Działa dokładnie w ten sam sposób, jak *pierścień czaru*, tylko zawiera 1+K3 zaklęcia.

91-95 PIERŚCIEŃ WIELU ODPARĆ

Ten pierścień działa w identyczny sposób, jak *pierścień odparcia*, lecz chroni osobę, która go nosi przed 1+K3 zaklęciami.

96-00 PIERŚCIEŃ Z LOREN

Należy do nielicznych przedmiotów tego typu wykutych przez elfich czarodziejów z Lasu Loren. Nie zdradza żadnych właściwości magicznych i nie działa, jeśli nosząca go osoba nie jest Leśnym lub Wysokim Elfem.

Pierścień wzmacnia niektóre umiejętności i zdolności typowe dla elfów - doskonale rozwinięte zmysły, zwinność, celność. Dla elfa jest to niezwykle cenny zabytek, gdyż wzmacnia on te cechy, do których elfy przywiązują największą wagę. Noszący pierścień, otrzymuje następujące modyfikatory:
- +10% do **US** i do **ZR**
- zasięg *widzenia w ciemności* wzrasta do 50 metrów
- osoba nosząca pierścień otrzymuje umiejętność *ukrywanie się*. Jeśli noszący pierścień posiada tą umiejętność, *Poziom Wyszkolenia* wzrasta o jeden stopień.

RĘKAWICE:



Zaklęte rękawice mają bardzo różnorodny wygląd, chociaż *rękawice zręczności* są zazwyczaj bardzo eleganckimi rękawiczkami, wykonanymi z białego lub beżowego zamszu.

K100	TYP RĘKAWIC
01-25	Gwardzisty
26-50	Kobry
51-75	Łucznika
76-00	Zręczności

01-25 RĘKAWICE GWARDZISTY

Osoba nosząca rękawice otrzymuje +10% do **WALKI WRĘCZ** i **KRZEPY**.

Te eleganckie, skórzane rękawice zostały stworzone ponad sto lat temu dla osobistego gwardzisty pewnego czarodzieja z północy Imperium. Pierwszy właściciel, Jarfreit był doskonałym wojownikiem i nigdy nie zaznał porażki. Jego następca, Magnus, zbytnio polegał na mocy rękawic i został pokonany przez skrytobójcę, który zabił także jego pana, po czym wykradł rękawice.

26-50 RĘKAWICE KOBRY

Te rękawice ujawniają swoją groźną moc jedynie podczas walki wręcz. Noszący je musi wykonać normalny rzut ustalający *trafienie*. Pomyślny wynik oznacza, że ofiara została dotknięta jedną z rękawic, z której w tym momencie wyskoczył zatruty ząb i wsączył jad do krwi nieszczęśnika. Ofiara musi wykonać test *trucizny* albo umiera w ciągu K3 rund. Należy zwrócić uwagę, że użytkownik rękawic nie może trzymać w dłoni, na którą ma założoną rękawicę żadnej broni, a także, że na istoty o bardzo twardej skórze (np. trolle, ogry) albo grubej warstwie tłuszczu (np. dziki) rękawice nie działają.

51-75 RĘKAWICE ŁUCZNIKA

Noszone przez osobę strzelającą z dowolnego rodzaju łuku, dodają modyfikator +10% do **US** przy ustalaniu testu trafienia celu. Modyfikator ten może być dodawany do modyfikatorów zapewnianych przez magiczne łuki i/lub strzały.

76-00 RĘKAWICE ZRĘCZNOŚCI

Po ich założeniu stosowany jest modyfikator **ZR**, wynoszący +10%. Poza tym ogólnym modyfikatorem, rękawice dodatkowo dają noszącej je osobie umiejętność *doliniarstwo*, *otwieranie zamków* i *zwinne palce*, jeżeli nie posiadał ona ich już wcześniej. Jeżeli noszący rękawice dysponował już tymi umiejętnościami *Poziom Wyszkolenia* wzrasta o jeden.

ROGI:



Z wyjątkiem *rogu jednorożca* i *rogu wygnania*, dla niewprawnego obserwatora wymienione poniżej rogi nie odznaczają się niczym szczególnym i wyglądają jak zwykłe, wypolerowane rogi myśliwskie.

W każdy z wymienionych niżej rogów można raz dziennie zadąć w celu uzyskania właściwego efektu magicznego, chociaż zapewniana przez róg standardowa ochrona magiczna ma działanie stałe.

K100	TYP ROGU
01-20	Jednorożca
21-40	Obfitości
41-60	Ogarów
61-70	Wygnania
71-00	Zapału

01-20 RÓG JEDNOROŻCA

Ten magiczny róg może być skutecznie stosowany jedynie przez istoty o *naturze* PRAWORZĄDNEJ lub DOBREJ. Tego rodzaju osoba uzyskuje modyfikator +10% do wszystkich testów *magii* po prostu posiadając ten róg przy sobie, a modyfikator ulega zwiększeniu do +20%, jeżeli osoba nosząca róg jest kapłanem PRAWORZĄDNEGO lub DOBREGO bóstwa. Dmąc w róg można raz dziennie wywołać jeden z wymienionych poniżej efektów magicznych:
- wszystkie przyjazne istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* właściciela zostają uleczone z 2K4 punktów obrażeń
- wszystkie ZŁE lub CHAOTYCZNE stworzenia w *zasięgu oddziaływania* właściciela doznają obrażeń o wielkości 2K4 punktów (bez względu na **WT** i ewentualne *PZ*), test *magii* nie pozwala na uniknięcie tego efektu. Nie niweluje go również ochrona magiczna jakiegokolwiek rodzaju

Osoba posiadająca *róg jednorożca* nie może zostać skłoniona podstępem lub czarem do zdradzenia swojej *natury*. Każdy czar, który normalnie powoduje taki efekt nie działa, a jeżeli osoba nosząca róg próbuje oszukiwać, poczuje silne mrowienie w karku, ostrzegające ją, że planowane przez nią działanie (albo takie, w którym bierze udział) może doprowadzić do mimowolnego pogwałcenia *natury*.

21-40 RÓG OBFITOŚCI

Ten róg wyrzuca z siebie ilość jedzenia i wody wystarczającą do nakarmienia 8 istot o *średnim* rozmiarze lub ich odpowiedników w czasie 24 godzin. Jedzenie wygląda jak gotowane siano, ale wspaniale pachnie i smakuje, jest także niezwykle odżywcze. W dodatku pożywienie jest dostarczane gotowe do spożycia i w takiej temperaturze, w jakiej sobie tego zażyczy właściciel rogu.

41-60 RÓG OGARÓW

Gdy rozlegnie się dźwięk tego rogu, obok grającego pojawia się w magiczny sposób (z opóźnieniem 1 rundy) K4+1 psów bojowych (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**), które będą mu wiernie służyły przez 1 minutę, po czym znikną. Będą wypełniały proste polecenia, w tym również będą walczyły z wrogami użytkownika rogu najlepiej jak potrafią. Wszystkie testy (takie jak testy *magii*) wykonują na poziomie odpowiedniej cechy wzywającej je osoby, chyba że ich własny jest wyższy. W tym wypadku test jest wykonywany na ich cesze.

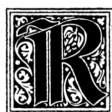
61-70 RÓG WYGNANIA

Gdy rozlegnie się dźwięk tego rogu, wszyscy ożywieńcy, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* właściciela, muszą natychmiast wykonać test *niestabilności*, do którego stosuje się ujemny modyfikator -2. Wynik poniżej 1 uważa się za równe 1. Efekt ten działa bez względu na to, czy ożywieńcy normalnie podlegają *niestabilności*. Dodatkowo, wszelkie formy kontroli nad nimi (na przykład za pośrednictwem czaru Magii Nekromanckiej czy zdolności licza lub wampira) ulegają zerwaniu i muszą być odnowione. Demony, które znajdują się w *zasięgu oddziaływania* właściciela, gdy ten weń zadmie, również zostają zmuszone do wykonania testu *niestabilności*, również z modyfikatorem -2. Jeżeli test będzie nieudany, demona zostaje odesłany do własnej sfery egzystencji. *Róg wygnania* odznacza się niezwykłym wyglądem, ponieważ został wykonany z ludzkiej kości udowej i jest okuty srebrem.

71-00 RÓG ZAPAŁU

Gdy zadmie się w ten róg, wszystkie stworzenia przyjazne jego właścicielowi uzyskują na okres jednej godziny modyfikatory +10% do **WALKI WRĘCZ** i **KRZEPY**.

RÓŻDŻKI:



Różdżki są cennymi przedmiotami magicznymi, chętnie używanymi przez magów. Aby losowo określić rodzaj różdżki należy wykonać rzut K10, a wynik porównać z zamieszczoną niżej tabelą:

K100	Typ różdżki
01-10	Czarna różdżka
11-30	Pochłonięcia
31-40	Pyłu
41-50	Strachu
51-60	Wypędzenia
61-70	Z gagatu
71-90	Z jadeitu
91-00	Z onyksu

01-10 *Czarna różdżka*

Ta pełna złych mocy różdżka z czarnodrzewu oprawiona jest w żelazo. Pokrywa ją wiele groźnych starożytnych run. Może być wykorzystana jedynie przez ZŁE lub CHAOTYCZNE istoty. Raz dziennie jej użytkownik może rzucić czar *zasłona mroku* bez wykonywania testu *Poziomu Mocy*. Może również wystrzelić K6 *pocisków osłabienia*, również raz dziennie. Przybierają one kształt pożółkłych, kościstych palców i wypuszczane są w tempie jednej na rundę na taką odległość jakby były wystrzeliwane z długiego łuku. Dodatkowo, każda strzała pokryta jest K3 porcjami *jadu na ludzi*, co spowoduje zatrucie, o ile strzała zada jakieś obrażenia. Zanim straci moc, *czarna różdżka* może wystrzelić 50 *pocisków osłabienia*. Różdżka może zostać ponownie naładowana jedynie za pośrednictwem obrzydliwego i tajemniczego rytuału, połączonego ze złożeniem ofiary z człowieka. PRAWORZĄDNY lub DOBRY kapłan musi zostać zabity złotym sztyletem na dziewiczej ziemi, w chwili gdy księżyc sięgnie zenitu w noc Hexensnacht. Wówczas różdżka na 13 godzin zostaje zanurzona w jego krwi. Po upływie czasu różdżka odzyskuje swą moc.

11-30 *Różdżka pochłonięcia*

Różdżka ta może działać jako pojemnik, w którym można przechować 10K6 punktów *Poziomu Mocy*. MG powinien określić jej maksymalną pojemność i nie informować o tym gracza! Określenie początkowej pojemności powinno zostać wykonane przy użyciu rzutu 5K6 (którego wynik nie powinien przekroczyć wyniku rzutu 10K6). *Różdżka pochłonięcia* uzyskuje dodatkowe punkty *Poziomu Mocy*, pochłaniając czary rzucone na jej użytkownika. Jeżeli właściciel wykona pomyślnie test *magii*, punkty *Poziomu Mocy*, użyte do rzucenia na niego czaru zostają wchłonięte przez różdżkę, a efekt zaklęcia zostaje zniwelowany. Odnosi się to jednak wyłącznie do czarów skierowanych bezpośrednio na niego. Tak więc rzucony bezpośrednio na niego czar *ognista kula* może zostać pochłonięty, lecz jeżeli ten czar został rzucony na obszar, w którym znajduje się właściciel różdżki, różdżka nie ma takiej możliwości. Jeżeli różdżka spróbuje pochłonąć *Poziom Mocy* ponad określony uprzednio maksymalny poziom jej pojemności, eksploduje, przemieniając się w kulę magicznego ognia i dymu, zadając K8 obrażeń z **Siłą** 6 i pozostawiając w rejonie wybuchu *chmurę dymu*.

Zgromadzone w *różdżce pochłonięcia* punkty *Poziomu Mocy* mogą zostać wykorzystane przez rzucającego czar w zwykły sposób - do stworzenia lub wzmocnienia rzucanych przez niego czarów.

Chociaż gracz nie powinien znać dokładnej ilości przechowywanych w różdżce *punktów Poziomu Mocy*, ani jej maksymalnej pojemności (chyba że przeprowadzi długi i skomplikowane badania), za rozsądne należy uznać, że osoba z umiejętnością *rozpoznawanie magicznych przedmiotów* będzie mogła przeprowadzić szacunkową ocenę. MG powinien poinformować gracza, że *różdżka sprawia wrażenie lekkiej, jest ciężka od magii, jest w niej dosyć punktów Poziomu Mocy na kilka czarów ale daleko jej do przeciążenia* i tak dalej.

31-40 *Różdżka pyłu*

Jest bardzo rzadko spotykanym przedmiotem magicznym, rezultatem badań grupy nekromantów, działających przed blisko pięciuset laty w Arabii. Zaklętej różdżki mogą używać jedynie kapłani i gorliwi wyznawcy Morra, którzy podczas rzucania zaklęć i testu ustalającego wymagany *Poziom Mocy* mogą korzystać z maksymalnie czterech *Kości Magii*.

W magicznej różdżce zawarte są następujące czary:
- *Z prochu powstałeś…*
- *Strefa ukrycia przed umarłymi*
- *Rozproszenie magii*. Zaklęcie działa tylko na czary rzucone przez ożywieńców

41-50 *Różdżka strachu*

Użytkownik tej różdżki może wedle życzenia rzucać następujące czary: *przerażający wygląd* i *mroczny szept*. Jeżeli rzucający czar zna któreś z tych zaklęć, może jej rzucać uzyskując połowę wymaganego *Poziomu Mocy* (zaokrąglają w górę). Jeżeli czarodziej nie zna żadnego z nich, może mimo to z nich korzystać, ale wymagany *Poziom Mocy* musi zostać uzyskany w całości. Osoby, nie dysponujące umiejętnością *rzucanie czarów*, nie mogą korzystać z tej różdżki.

51-60 *Różdżka Wypędzenia*

Po udanym *trafieniu* moc różdżki wypędza esencję demonicznej istoty z dowolnego przedmiotu lub osoby. Demon zostaje odesłany do Domeny Chaosu.

Po tym, jak Magnus Pobożny przepędził hordy Chaosu z Praag, w ruinach miasta odnaleziono wiele dziwnych artefaktów. Jednym z nich była ciężka, ołowiana różdżka, dekorowana dziwnymi, wijącymi się runami. Łowcy czarownic oznajmili, że wszystkie znalezione przedmioty powinny zostać natychmiast zniszczone. Jednak gdy różdżka wypędzenia przypadkiem dotknęła innego artefaktu - demonicznego miecza, ten zaczął dymić, a następnie, z upiornym wrzaskiem udręczonej duszy, rozpadł się w chmurę lśniącego pyłu. Prezbiterzy towarzyszący Magnusowi uznali, że różdżka, która niszczy artefakty Chaosu, musi być darem od samego Sigmara. Magnus Pobożny, pomimo pewnych podejrzeń co do charakteru odnalezionego artefaktu, pozwolił im ją zabrać.

Przywieziona do Nuln różdżka trafiła do katedralnego skarbca, gdzie czekała na kolejną bitwę z Chaosem. Jednak armia Mrocznych Potęg nie powróciła za życia Magnusa i o artefakcie zapomniano.

Wbrew powszechnej opinii, różdżka nie jest darem od Sigmara. Nie niszczy demona zaklętego w przedmiocie lub opętanej istocie, której dotknie, a jedynie wypędza go z powrotem do Domeny Chaosu.

61-70 *Różdżka z gagatu*

Magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania czaru. Jeśli wykonają udany test *splatania magii*, wymagany *Poziom Mocy* jest redukowany o wartość **Magii**, ale nie może zostać obniżony poniżej 1.

71-90 *Różdżka z jadeitu*

Różdżka z jadeitu: magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania zaklęcia. Jeśli wykonają udany test **Siły Woli**, zasięg zaklęcia jest zwiększany tak, jakby czarodziej posiadał **Magię** większą o jeden punkt. Różdżka nie działa na czary dotykowe.

91-00 *Różdżka z onyxu*

Ta różdżka przechowuje *Kości Magii* w identyczny sposób, jak *klejnot energii* (patrz wyżej).

SZATY:



Magiczne szaty mogą mieć różne kształty i rozmiary, mogą być poszarpanymi, zjedzonymi przez mole łachmanami, jak i wykwintnymi pelerynami z ciemnego aksamitu, podbitymi szkarłatną, jedwabną podszewką i ozdobionymi szarą broszą. Zmieniają one swoje rozmiary tak, by pasowały na noszącą je osobę - od małego niziołka po Wysokiego Elfa. Żadna z nich nie daje się zapalić (chociaż jedynie *szata odporności na ogień* zapewnia ochronę przed atakami ogniem).

K100	Typ szaty
01-10	Całunowa
11-20	Elfi płaszcz
21-30	Eteryczności
31-50	Mgły i dymu
51-60	Odporności na ogień
61-80	Przebrania
81-00	Wytrzymałości

01-10 *Szata całunowa*

Szaty pozwala raz dziennie rzucić czar *iluzyjny wygląd*, bez potrzeby ustalania wymaganego *Poziomu Mocy*. Czar pozwala przybrać kształt ożywieńca, którego rodzaj ustala się za pomocą rzutu **K10**, wynik: **1-5** oznacza dowolnego *ożywieńca nieeterycznego*, **6-8** dowolnego *ożywieńca eterycznego*, zaś **9-0** oznacza, że noszący szatę może przybrać kształt dowolnego *ożywieńca* lub *istoty eterycznej*.

11-20 *Elfi płaszcz*

Magiczna moc *Elfiego płaszcza* powoduje, że trudniej zauważyć noszącą go osobę. Wszystkie wymierzone w nią ataki bronią strzelecką (lub *miotaną*) wykonywane są z ujemnym modyfikatorem, którego wartość zależy od jakości płaszcza: należy wykonać rzut **K10**, wynik: **1-4** oznacza modyfikator +5%, **5-7** +10%, **8-9** +15%, zaś **0** oznacza +20%. Dodatkowo postać odziana w *Elfi płaszcz* otrzymuje taki sam modyfikator do testów *ukrywania się*.

Tkane z włosów elfich panien i splatane z żywymi liśćmi świętych drzew, *Elfie płaszcze* to przepiękne i bezcenne artefakty. Zdarza się, że są oferowane jako dar dla bohatera, który przysłużył się sprawie elfów z Athel Loren. Inną metodą, choć często bardziej niebezpieczną, jest zdarcie ich ze zwłok pokonanych Leśnych Elfów.

21-30 *Szata eteryczności*

Ta szata zawiera w sobie 4 *Kości Magii*, które mogą być wykorzystane przez noszącego ją do rzucenia czaru *eteryczna postać*. Gdy noszący szatę zmieni postać z powrotem z eterycznej na zwykłą, *szata eteryczności* musi być trzymana w absolutnej ciemności, gdzie będzie odzyskiwała 1 *KM* na godzinę, o ile nie będzie w tym czasie używana.

31-50 *Szata mgły & dymu*

Noszący tę zazwyczaj szarą szatę może raz dziennie rzucić czar *chmura dymu* lub *chmura mgły*, bez potrzeby wykonywania testu wymaganego *Poziomu Mocy*.

51-60 *Szata odporności na ogień*

Ta niezwykle ceniona szata zapewnia stałą ochronę przed ogniem. Za każdym jednak razem, gdy szata zostanie poddana działaniu magicznego ognia (np. *ognista kula*, oddech smoka), istnieje 5% szansy, że ulegnie zniszczeniu.

61-80 *Szata przebrania*

Osoba, nosząca tę szatę jest w stanie raz dziennie rzucić czar *iluzyjny wygląd* i *maska iluzji* bez potrzeby ustalania wymaganego *Poziomu Mocy*. 1 na 6 tych szat posiada silniejsze działanie magiczne i umożliwia również rzucanie raz dziennie czaru *powielenie obrazu*.

81-00 *Szata wytrzymałości*

Ta szata modyfikuje **Wt** (ale nie **Odp**) noszącej ją osoby. Należy rzucić **K10**, wynik: **1-5** oznacza

modyfikator +1 do **WT**; **6-9** +3 do **WT**; zaś **0** +5 do **WT**. Ponadto, wszystkie istoty posługujące się magią mogą dodać do modyfikatora **WT** wartość swojej cechy **MAGIA**. *Szata wytrzymałości* nie będzie działać, jeśli będzie noszona razem z jakimś pancerzem. Podobnie na noszącą taką szatę osobę nie działa żaden czar typu *Aura*. Szata ta jest jednak wysoko ceniona przez czarodziejów ze względu na swą wartość ochronną. Zazwyczaj magowie bez szemrania płacą za nią duże sumy.

TORBY:



Istnieje kilka rodzajów magicznych toreb i plecaków. Są one szczególnie pożądane przez wszelkiej maści bohaterów, żyjących z kradzieży i rabunków. Należy rzucić K100, aby określić rodzaj znalezionej magicznej torby:

K100	RODZAJ TORBY
01-70	Lekkości
71-00	Z Middenheim

01-70 TORBA LEKKOŚCI

Przedmioty umieszczone w tej torbie ważą jedynie jedną dziesiątą swej normalnej wagi. Dzięki tej torbie bohater może uniknąć nadmiernego obciążenia. Torba ma jednak swój limit wagowy (tj. maksymalną wagę przenoszonych w niej przedmiotów), obliczany jak następuje: (2K6+6)x100 *WO*. Dodatkowo w *torbie lekkości* nie może być przenoszona żadna żywa istota, ani przedmiot, którego największy wymiar przekracza 30 cm.

71-00 TORBA Z MIDDENHEIM

Początkowo była wytwarzana przez magów z Middenheim, ale obecnie wzór ten jest powszechnie kopiowany i cieszy się dużą popularnością w całym Imperium. *Torba z Middenheim* posiada wszystkie właściwości *torby lekkości* (z tą jedynie różnicą, że jej limit wagowy wynosi (2K6+3)x100 *WO*), ale dodatkowo jest również całkowicie odporna na działanie niemagicznego ognia oraz wody, chociaż nie daje ochrony przed zgniataniem i innymi sposobami niewłaściwego obchodzenia się z bagażem. Jest niezwykle przydatna do chronienia delikatnych przedmiotów, szczególnie manuskryptów.

ARTEFAKTY & RELIKWIE:

Toczymy przegraną wojnę. Dzieje się tak nie dlatego, że brak nam czujności, ale z powodu słabości naszej rasy. Każdego dnia kupcy sprowadzają wozy pełne wszelakich dóbr, pochodzących z najodleglejszych krain całego świata. Kto jednak może zaręczyć, że w owych pięknych koszach, pod stosami smakołyków, nie kryje się nasienie Chaosu? Z jakiej przyczyny na miejsce każdego mutanta, którego ubijemy, pojawia się dwóch kolejnych? Dlaczego na miejsce każdego kultysty, którego wykorzenimy, pojawia się następny? Każdego dnia, tuż pod naszym nosem, jak na wilgotnej ścianie zalanej kamienicy, wykwita przebrzydła pleśń herezji. Jeśli Imperator nie rozkaże zamknąć granic naszej ojczyzny, będziemy zgubieni. Nawet jeśli uczynimy to dzisiaj, obawiam się, że może już być za późno.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

W Nuln obrazy nie są jedynie dekoracją, ale wyrazem oddania dla sztuki i dobrego smaku. Nawet biedota kolekcjonuje przedmioty, których piękno sprawia, że duch wzlatuje ponad zmartwienia i znoje dnia codziennego. Moim zdaniem jedynie sztuka może pomóc w zrozumieniu itoty człowieczeństwa.

- Luigi Marcoss, kupiec z Tilei



Znalezienie tych przedmiotów jest z kilku powodów bardzo trudne. Niektóre są unikatami - zostały wykonane w tylko jednym egzemplarzu. Niektóre spowodowały nieprzyjemne efekty uboczne i ich wytwarzanie zostało zaniechane. W innych przypadkach projekty były udane, ale przedmiot został skradziony, a wynalazca zginął, zabierając do grobu tajemnicę jego wytwarzania. Niektóre zostały zepsute i dlatego, choć są w umiarkowany sposób użyteczne, nie wytworzono ich więcej. Jeden lub dwa zostały umyślnie stworzone przez czarodziejów, którzy za ich pośrednictwem chcieli zemścić się na kimś, kto ich oszukał lub do czegoś zmusił. Inne zostały podarowane kultystom przez Bogów Chaosu. W każdym przypadku przedmioty takie są rzadkie. Nigdy nie powinny być określane losowo o zawsze powinno się je znajdować w odpowiednim otoczeniu.

CHAOS & SZTUKA:

Wedle powszechnie uznawanej w Imperium teorii, istnieją dwa podstawowe rodzaje sztuki. Pierwszy to dzieła, które wiernie odzwierciedlają otaczający człowieka świat. Są pieśnią pochwalną dla bogów, wyrażającą wdzięczność za stworzenie tych wszystkich cudów. Drugi to kolaż scen historycznych i obrazów miejsc prawdziwych, okraszony wytworami fantazji artysty, który uważany jest za przejaw wpływu Chaosu. Wielu twórców starało się oddać na płótnie sceny z czasów Sigmara lub ducha jego czynów, tkając przepiękne gobeliny, które zyskały uznanie oglądających, mimo że ewidentnie są dziełem natchnienia artysty. Dzieła niespotykane i dziwne, pozbawione związków ze światem rzeczywistym, a przede wszystkim niezrozumiale dla przeciętnego odbiory są traktowane nieufnie, jako bluźnierczy efekt pływu Chaosu.

SPACZARTEFAKTY:

Upioryt to podstawa Skaveńskie magii. Czarnoksiężnicy, Szarzy Prorocy, spaczinżynierowie i kapłani zarazy wykorzystują moc Czarciego Pyłu do wzmacniania zaklęć i zasilania urządzeń. Większość magicznych przedmiotów skavenów to broń. Kilka służy obronie, ale to rzadkość, ponieważ w najlepszym interesie każdego skavena jest dopuszczenie, by jego kamraci sczeźli, aby on mógł wspiąć się po ich trupach do władzy.

Nie wszystkie ze spaczartefaktów zostały wykonane przez spaczinżynierów. Niektóre powstały w dawnych czasach i od pokoleń przechodzą z łap do łap. Spaczartefakty są równie kapryśne jak Rogaty Szczur i wyjątkowo niebezpieczne, nawet jeśli nie są używane.

Skaveny nie mają też oporów przed przywłaszczaniem sobie przedmiotów należących do wrogów, którzy nie są szczuroludźmi. Wiele artefaktów, które obecnie skaveny uważają za własne, zostało stworzone przez inne rasy, a później wpadły w łapy szczuroludzi. Obrócenie broni przeciwnika przeciwko niemu samemu to działanie, które zadowoli każdego skavena.

ZAKAZANE KSIĘGI:

Pewne spisane przez ludzi dzieła są niebezpieczne ze względu na zawartą w nich wiedzę. Niektóre dają wgląd w tajniki czarnej magii, inne objaśniają tajemnice darów Chaosu, a te najstraszliwsze instruują wprost, jak uprawiać nekromancję, lub zapanować nad demonami. Wiele spośród tych ksiąg zostało zniszczonych, jednak niektóre uniknęły tego losu, gdyż były zbyt cenne, aby strawiły je płomienie. Z powodu heretyckiej, acz czasem przydatnej wiedzy, sporo takich ksiąg zamknięto pośród murów twierdzy Glaubenniedrich.

AMULET ROGATEGO SZCZURA:

Pochodzenie amuletu nie jest znane. Niektórzy uczeni twierdzą, że to dar samego Rogatego Szczura, a historia przedmiotu zdaje się to potwierdzać. Powiada się, że po raz pierwszy pojawił się zawieszony na szyi przerażającego Screncha, Profety o niemałych umiejętnościach. Dopóki skaven nosił amulet, był w stanie przetrwać najgorsze zdrady, kilkukrotne próby skrytobójstwa, zaklęcia, a nawet próby otrucia. Jednak pewnego dnia, gdy otoczony przez grupę uczniów szykował się, by zniszczyć ich wszystkich, pękł rzemień na którym zawieszony był amulet. Lękając się, że utracił łaskę Rogatego Szczura, Srench próbował uciec, ale padł ofiarą swoich dawnych podopiecznych. Od czasu śmierci Profety *Amulet Rogatego Szczura* wielokrotnie zmieniał właścicieli, a ostatnio wisiał na szyi innego Szarego Proroka - Thanquola.

Istota nosząca amulet otrzymuje +1 do *Poziomu Mocy* wszystkich rzucanych zaklęć spaczmagii. Ponadto, *Amulet Rogatego Szczura* obdarza noszącego mocą *regeneracji* - taką, jaką posiadają trolle (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ISTOTY HUMANOIDALNE**). Moc amuletu nie pozwala jednak na regenerację utraconych kończyn, czy też przetrwanie pechowych *trafień krytycznych*.

ARCA CHAOTIS:

Czarna Arka, zwana także *Arca Chaotis*, jest najbardziej przerażającą bronią skavenów. Obita pasami żelaza i srebra, mająca 60 centymetrów długości, 45 szerokości i 30 centymetrów wysokości, skrzynia wykonana jest z czarnego *drewna duchów* pochodzącego z pni rozumnych, chaotycznych drzewców żyjących na obszarach Północnych Pustkowi Chaosu. Zarówno drewno Arki, jak i pasy metalu pokryte są licznymi skaveńskim symbolami oraz mrocznymi runami, wśród których znajduje się bogato zdobiony znak Rogatego Szczura. Czarna Arka transportowana i strzeżona jest przez specjalnie wyszkolonych i uzbrojonych tragarzy-wojowników, którzy bez wahania poświęcą swe życie w obronie najnieświętszego artefaktu skavenów.

Wieko Czarnej Arki można otworzyć jedynie za pomocą *Kuli Proroków*, którą posiadają skaveńscy Szarzy Prorocy poszukujący surowego Spaczenia. By otworzyć Czarną Arkę należy umieścić *Kulę* w niewielkim zagłębieniu umieszczonych w obiciu skrzyni.

Wewnątrz skrzyni spoczywa bryła surowego Spaczenia, nieco większa od głowy dorosłego człowieka. Moc Kamienia Przemian sprawia, że wnętrze Czarnej Arki zdaje się być znacznie większe, niż wskazują na to rozmiary skrzyni. Bryła Spaczenia otulona jest czarną mgłą, która szczelnie wypełnia skrzynię. Wśród oparów nieustannie pojawiają się koszmarne sceny, potępieńczo zawodzące twarze i szalone, demoniczne wizje, nieustannie rozmywające się i formujące na nowo. Sam kamień zdaje się pochlaniać wszelkie światło.

Po uniesieniu pokrywy *Arka Chaotis* miota wokół siebie czarne błyskawice oraz bucha jęzorami ognia zdolnymi niszczyć całe armie i burzyć

miasta. Bezpieczni są wówczas jedynie tragarze i skaven posiadająca *Kulę Proroków*.

MOCE OFENSYWNE:

Aby użyć mocy Czarnej Arki należy uchylić wieko skrzyni i skierować znak Rogatego Szczura na wybrany cel. Następnie wystarczy zażyczyć sobie, by Arka go zniszczyła. W odpowiedzi, z wnętrza skrzyni równocześnie wylatuje czarna błyskawica oraz podmuch ognia, których działanie jest identyczne z działaniem czarów *łańcuch spaczbłyskawic* oraz *trujący wiatr* (*Arca Chaotis* rzuca zaklęcia bez potrzeby wykonywania testu sprawdzającego czy osiągnięto wymagany *Poziom Mocy*, dla celów określenia efektów zaklęć Czarna Arka posiada cechę **MAGIA** 6 i **SW** równą 89).

Czarna Arka może w ciągu doby spleść 13 zaklęć (*łańcuch spaczbłyskawic* i *trujący wiatr* traktuje się jak jedno zaklęcie). Po rzuceniu 13 zaklęcia wieko się zamyka i aż do następnego świtu nie można go w żaden sposób otworzyć.

MOCE DEFENSYWNE:

Arca Chaotis posiada także moce defensywne, którymi chroni tragarzy oraz korzystającego z jej potęgi Szarego Proroka. Moc defensywna Czarnej Arki działa na skavenów, dopóki ci pozostają w odległości nie większej niż **MAG**x**MAG** metrów od skrzyni.

OCHRONA PRZED OGNIEM: żaden atak związany z ogniem nie może zadać skavenom więcej niż jednego punktu obrażeń, poważniejsze obrażenia są redukowane do tego poziomu.

OCHRONA PRZED MAGIĄ: skaveni wykonują wszelkie testy *magii* z dodatnim modyfikatorem równym +20%.

ZBROJA CIEMNOŚCI: Czarna Arka otacza tragarzy i Szarego Proroka błoną mrocznej energii, która zapewnia skavenom dodatkowe +4 *PZ*, także przeciwko atakom magicznym.

Arca Chaotis jest całkowicie odporna na prawie wszystkie sposoby zniszczenia, zarówno fizyczne jak i magiczne.

KULA PROROKÓW:

Kula Proroków to wykonana z kryształu kula, wewnątrz której umieszczono bryłkę surowego Spaczenia. Gdy w pobliżu kuli znajdzie się Czarna Arka, kula żarzy się silnym, czarnym blaskiem. W miarę zbliżania się do skrzyni, mrok staje się coraz gęstszy. Jedynie Szarzy Prorocy mogą używać *Kuli Proroków*. Chroni ona Szarego Proroka przed błyskawicami i podmuchami ognia miotanymi przez Czarną Arkę - nie mogą go one dosięgnąć, chociaż wszędzie dokoła sieją chaos i zniszczenie.

EFEKTY UBOCZNE:

Za każdym razem, gdy *Arca Chaotis* wystrzeli czarną błyskawicę, następuje emisja chaotycznego promieniowania działającego na wszelkie istoty i materię, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania* skrzyni. Wpływ energii przejawia się poprzez coraz poważniejsze mutacje. Jedynie Szarzy Prorocy zdają się być na nie uodpornieni - pozostałe skaveny (nawet jeśli uda się je przekonać, by dotknęły rzeczy tak nieświętej jak Czarna Arka) również są tym zagrożone.

Wszystkie istoty, które znajdowały się w *zasięgu oddziaływania* Czarnej Arki gdy korzystano z jej mocy ofensywnych muszą wykonać testy **ODP** i **SW**. Za każde poprzednie wykorzystanie skrzyni (lub przebywanie w *zasięgu oddziaływania*, gdy taka sytuacja miała miejsce) mające miejsce w ciągu ostatniej doby istota otrzymuje ujemny, kumulatywny modyfikator -5% do testu. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że ofiara odczuła skutki działania Kamienia Przemian i zaczyna cierpieć z powodu mutacji (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

BĘBEN ZAGŁADY:

To magiczny instrument muzyczny, używany przez niektóre bandy Chaosu. Wygląda jak zwykły wojskowy werbel, lecz jego korpus został wzmocniony ludzką kością, a skórę na niego zdarto żywcem z niewinnych ofiar.

Gdy istota lub wyznawca Chaosu gra na tym bębnie, emituje on nieregularne, chaotyczne sekwencje uderzeń. Jeśli ktoś na nim zagra, wszystkie żywe, niechaotyczne istoty w *zasięgu oddziaływania* grającego muszą wykonać test **SW**. Istoty, którym test się nie powiedzie, otrzymują ujemny modyfikator -10% do wszystkich testów, aż do chwili umilknięcia hałasu. Bębnienie nie ma wpływu na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

Istota grająca na bębnie może poruszać się tempem *ostrożnym*, ale nie może w tym czasie robić nic innego. jeśli dobosz nawiąże walkę, to z powodu nieporęcznego kształtu instrumentu będzie miał **ZR** zmniejszoną o -10%.

'BŁOGOSŁAWIENI' PĘDZLA HALSA:

To starodawne malowidło, przedstawiające scenę w ogrodzie, słynie ze złowieszczego wpływu na ludzi. Powiada się, że daje właścicielowi życie wieczne i z tego powodu poszukiwało go wielu koneserów sztuki, którzy posunęli się do straszliwych zbrodni, aby tylko zdobyć obraz. Jak to bywa z przedmiotami skażonymi mocą Chaosu, ich prawdziwa natura objawia się jednak w inny sposób niż oczekiwano.

O samym Halsie wiadomo niewiele. Stworzył kilkanaście obrazów przedstawiających mitologiczne sceny rozgrywające się na tle dziwnych i niepokojących krajobrazów. Niektóre z nich przetrwały do obecnych czasów, głównie dzięki temu, że ich tematyka mieściła się na pograniczu zwykłej fantazji i malarstwa religijnego. Inne malowidła zostały spalone, niektóre jeszcze za życia artysty. Hals również trafił na stos, jednak wcześniej namalował *Błogosławionych* - obraz, który dziwnym zbiegiem okoliczności uniknął płomieni.

W ciągu ostatnich trzech stuleci obraz pojawiał się w zbiorach kilku kolekcjonerów sztuki, jednak za każdym razem właściciele malowidła tragicznie ginęli lub znikali w niejasnych okolicznościach. Ten zagadkowy fakt w żadnym wypadku nie umniejszył popularności obrazu, a wręcz przeciwnie - otaczająca dzieło atmosfera tajemnicy zwiększyła tylko zainteresowanie jego losami. Co więcej, obraz był omawiany na wykładach w trakcie dyskusji akademickich na Uniwersytecie w Nuln, gdzie poruszano temat mitologicznych wątków w sławnych dziełach sztuki.

Plotka głosi, że każdy kto oglądał *Błogosławionych*, wkrótce umierał. Obraz przedstawia leśną polanę z płytką sadzawką pośrodku. Wokół niej zgromadzonych jest kilka postaci w mniejszym lub większym stopniu roznegliżowanych, którym usługują dziwnie nieproporcjonalne demony. Pozy ludzi są pełne spokoju i błogości, jednak w ich oczach czai się przerażenie.

Każdy, kto będzie studiował malowidło dłużej niż rundę, musi wykonać udany test **SW**. Niepowodzenie oznacza przyznanie K6 *Punktów Obłędu*. Nie jest to jednak największe zagrożenie ze strony płótna. Jeśli na obraz spadnie choć jednak kropla krwi, z polany przedrą się do świata materialnego K3 Bółożądne Pieszczoty, próbując pochwycić ofiarę. Jeśli im się to uda, nieszczęśnik zostanie zaciągnięty na polanę, gdzie przez wieki będzie spoczywał nieruchomo, zawsze świadomy tego, co się wokół niego dzieje, skazany na bycie częścią malowidła przez całą wieczność.

BROSZA SLAANESHA:

Ten niewielki element biżuterii wykonano w formie węża ze ślepiami z niewielkich kawałków ametystu.

Najstarsza związaną z broszą historia wspomina o *Wtajemniczonym* zboru z Talabheim. Zebrał dość liczne bractwo i któregoś dnia wśród swoich szpargałów znalazł niewielką broszę. Uznawszy, że jest piękna wspiął ją we własne ciało. Ku jego zdziwieniu i zachwytowi, ozdoba ożyła i wgryzła się w skórę. Przez kilka tygodni kultysta grzebał w ranie, która się nie zasklepiała, doznając rozkoszy ilekroć buchała z niej krew. Nie znając prawdziwej mocy broszy zadowalał się bólem jaki przynosiła. Kilka tygodni później, gdy sekta zebrała się na orgię, do miejsca schadzki wtargnęli łowcy czarownic. Na ich widok *Wtajemniczony* wyskoczył z łożnicy i nagi, ale z mieczem w dłoni, ruszył do ataku, śmiejąc się opętańczo. Każdy cios wrogów był dla niego niczym rozkoszny pocałunek, który zwiększał tylko jego zapalczywość. Własnoręcznie położył trupem wszystkich przeciwników, a później dokładnie opisał to w swojej kronice.

Przypięta do skóry, brosza ożywa i wwierca się w ciało noszącego. Dopóki przedmiot styka się z ciałem, czyli z reguły aż do śmierci właściciela, kultysta traktowany jest tak, jakby posiadał Dar Slaanesha - *sadomasochizm* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DARY CHAOSU**).

Jeżeli brosza zostanie wpięta przez kogoś, kto nie jest wyznawcą Slaanesha, klejnot także wwierca się w ciało, ale zamiast zwiększać cechy, zmniejsza je.

CZARNA CZASZKA KALIFA:

Czarna Czaszka została zaklęta pyłem zebranym ze stosów rozpalonych przez kalifa Ka-Sabara, na których spłonęły wszystkie odnalezione przez niego egzemplarze przeklętej *Księgi Umarłych*, spisanej przez księcia Abdula bez Raszida. W czasie wypraw wojennych do Arabii w XVI wieku artefakt wpadł w ręce pewnego żołnierza, gorliwego wyznawcy Morra, który uznał, że czarna czaszka pokryta złotymi kreskami i znakami to dar od jego boga. Od tego czasu nosił ją jako zwieńczenie sztandaru. Po jego śmierci Czaszkę podobno przekazano kapłanom Morra.

Umieszczona na tyczce lub chorągwi, Czarna Czaszka Kalifa zapewnia modyfikator +10x**MAG** dzierżącej sztandar istoty, do testów *strachu* i *grozy* dla wszystkich sprzymierzeńców w *zasięgu oddziaływania*.

CZARNE KRYSZTAŁY:

Są soczewkami skupiającymi negatywne emocje - depresję, rozpacz, wyczerpanie, cierpienie. Zostały stworzone przez czarnoksiężnika Drachenfelsa, by zbierać i wzmacniać takie uczucia.

Ten magiczny przedmiot wygląda jak kryształ o czarnej barwie. W promieniu K6 metrów od niego panuje całkowita ciemność i przeraźliwe zimno. Każda istota wchodząca w tę strefę musi wykonać udany test **ODP** albo straci -10% **K**. Podczas pobytu w sferze ciemności każda istota co rundę traci automatycznie jeden punkt **ŻW**.

Czarny Kryształ (**WT** 5 i 1 **PU**), zniszczony fizycznym lub magicznym atakiem, eksploduje jak bomba (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** paragraf **EKWIPUNEK**). Ponadto, wszystkie istoty, które zostały objęte wybuchem i przeżyły, otrzymują ujemne modyfikatory -5% do **CHA**, **INT** i **SW**. Straty te są trwałe, jeśli test **SW** będzie nieudany - w przeciwnym wypadku stosuje się je przez okres K10+10 dni. Wybuchający kryształ wywołuje w umysłach osób objętych eksplozją intensywne uczucia strachu, bólu i cierpienia. Ofiary muszą wykonać test **SW** - niepowodzenie oznacza, że natychmiast otrzymują dolegliwość *depresja* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**).

Czarny Kryształ można zniszczyć za pomocą specyficznej ceremonii magicznej - *Rytuału Błyskawicy*, którego opis znajduje się Grimuarze Lermontowa (patrz poniżej). W takim przypadku kryształ zachowuje się zupełnie inaczej. Słychać cichy odgłos pękania i klejnot zapada się w sobie i znika. Ból i cierpienie, zgromadzone w Krysztale, zostaje wreszcie uwolnione i przeistacza się pozytywną energię psychiczną. Przestają działać wszystkie ujemne modyfikatory **K**, **ODP**, **CHA**, **INT** i **SW** osób biorących udział w ceremonii, jakich nabawiły się one pod wpływem kryształu.

CZARNA MACZUGA (MACZUGA, WIELKA):

Czarną barwę nadaje maczudze zakrzepła krew niezliczonych istot, które zostały zabite tym orężem. Broń zdaje się pulsować gwałtownym rytmem gniewu i śmierci, którą zadawała tyle razy. Każdy, kto odpowiednio długo będzie się nią posługiwał, zaczyna odczuwać takie same pragnienia, a w końcu ulegnie zbrodniczym podszeptom i spróbuje realizować wizje, jakie ciągle staję mu przed oczami.

Czarna Maczuga jest bardzo starą bronią, którą w zamierzchłej przeszłości posługiwał się nieznany z imienia wódz zwierzoludzi. Jedno wiadomo na pewno - oręż oparł się każdej próbie zniszczenia. Nie ima się go ogień, kwas ani nawet błogosławieństwo kapłanów Sigmara. Z tego powodu chciano ukryć oręż w twierdzy Glaubenniedrich, jednak grupa łowców czarownic przewożąca oręż została zabita przez zwierzoludzi, a broń zniknęła.

W walce Czarna Maczuga zapewnia dzierżącemu modyfikator +20% do **KRZEPY** oraz zdolność *szaleńczy atak*, jeśli posiadał umiejętność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1.

Każda istota która nie jest zwierzoczłekiem albo wyznawcą Khorna, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że w chwili dotknięcia oręża wpada w *furię*.

FUTRO SHARRGU:

Zwierzoludzie niczego nie marnują. Kiedy pomiot Chaosu umiera, ćwiartują jego ciało, aby je pożreć. Niekiedy, gdy bestia rozrośnie się do monstrualnych rozmiarów wskutek zepsucia toczącego jej cielsko, a czyny, jakich się dopuści, będą dostatecznie niegodziwe i okrutne, stwory nadają jej imię i uznają ją za swego bohatera. Tak było w przypadku Sharrgu, szczególnie krwiożerczego i okrutnego pomiotu Chaosu. Kiedy w końcu został zabity, zwierzoludzie zjedli jego ciało, a z futra uszyli prymitywne okrycie. Wedle krążących pośród nich opowieści, futro chroniło przed pociskami wrogów. Futro Sharrgu to skołtunione, brudne okrycie, które śmierdzi brudem i piżmem.

Futro Sharrgu zapewnia 8 *PZ* na każdej lokacji, jednak tylko przeciwko atakom *broni dystansowej* oraz magicznych pocisków. Futro można łączyć z innym rodzajem pancerza.

Jeśli Futro Sharrgu założy inna istota niż zwierzoczłeka, jej ciało zaczyna jątrzyć zepsucie i jady, którymi jest przesiąknięte to przeklęte odzienie. Po K10 dniach u właściciela występuje mutacja, a dodatkowo otrzymuje on modyfikator -20% do testów wykonywanych podczas próby powstrzymania następnych mutacji.

GHAL MARAZ (MŁOT. WIELKI):

Ghal Maraz, Rozłupywacz Czaszek, Młot Sigmara - najpotężniejszy oręż, jaki kiedykolwiek stworzyli krasnoludzcy kowale run. *Ghal Maraz* jest orężem *najlepszej jakości*, wykutym z najprzedniejszej stali, acz w niewyszukanym stylu. Dopiero w rękach prawowitego potomka Sigmara (po AS2500 jest nim graf Heinrich Todbringer z Middenheim) oręż ujawnia swą moc - głęboko w sercu głowni zaczynają płonąć potężne runy i tajemne symbole, a broń wibruje tłumioną mocą. Pomniejsza osoba znajdująca się w posiadaniu broni będzie znać kierunek, w którym należy podążyć, by odnaleźć jego prawowitego pana. *Ghal Maraz* w każdej chwili wskaże postaci drogę do Heinricha.

Skalf Czarny Młot, który według legend wykuł *Ghal Maraz* dokonał niemożliwego. Kowal Run umieścił na głowni wielkiego młota pięć mistrzowskich run: *Runę Szybkości*, *Runę Lotu*, *Runę Alaryka Szalonego*, *Runę Snorriego Lśniącego Hełmu* i swoją własną *Runę Skalfa Czarnego Młota* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **KOWAL RUN**).

Jednak moce *Ghal Maraza* to coś więcej niż tylko moc mistrzowskich run. W głowni młota pozostała także cząstka siły Sigmara, najpotężniejszego posiadacza runicznego oręża i pierwszego Imperatora. *Ghal Maraz* posiada magiczne właściwości *dowodzenie* (+30%), *odbicie czarów*, *siła woli* (+30%), *strach* (goblinoidy & hobgobliny) oraz *zgubna broń* (goblinoidy & hobgobliny), więcej informacji na temat magicznych właściwości oręża znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w paragrafie **MAGICZNE PRZEDMIOTY - BROŃ RĘCZNA**.

Rozłupywacz czaszek jest najpotężniejszym artefaktem jaki można znaleźć w Znanym Świecie. Wielu posiadaczy *Ghal Maraza* często nie zdawało sobie sprawy z potęgi broni jaką władali. Młot posiada własną świadomość i kieruje się swoją własną logiką, pojawiając się tam, gdzie zagrożone jest Imperium, by później zniknąć na wieki.

Obecnie młot przebudził się, zdaje sobie sprawę z zagrożenia czyhającego na Lenno Sigmara i chce dotrzeć do swego prawowitego właściciela jakim jest Heinrich Todbringer, jedyny żyjący obecnie męski potomek Sigmara.

Sigmar stał, niczym samotna skała, pośród zielonego morza goblinoidów. Wywijał ogromnym bojowym młotem. Każdy cios rozgniatana krwawą miazgę kolejną głowę. Ale gobliny wciąż nadchodziły - tylko po to, by paść ofiarą świętego oręża krasnoludów.
Krasnoludy nazwały ten legendarny młot Ghal Maraz - Rozłupywacz Czaszek. Tamtego dnia w pełni dowiódł prawdziwości swego imienia. Raz za razem opadał w dół - przy każdym uderzeniu ginął kolejny z obrzydliwych wrogów. Przeznaczenie chciało, aby dzień ten okazał się punktem zwrotnym historii, dniem, w którym Sigmar, wódz Unberogenów, przywódca ośmiu zjednoczonych ludzkich plemion, stanie się znany jako Sigmar Młotodzierżca - Młot na Gobliny. W tym dniu położono podwaliny pod mury Imperium. Był to dzień, w którym gobliny, orki i wszyscy ich bezbożni sojusznicy zostali wypędzeni ze Starego Świata.
Gobliny były odwiecznymi wrogami krasnoludów. Rasy te długo i zaciekle walczyły o panowanie nad ziemiami położonymi między Morzem Szponów a Górami Krańca Świata. Wydawało się, że gobliny, dzięki dużej przewadze liczebnej, zatriumfują. Po wiekach walk krasnoludy zostały zepchnięte do swojej górskiej ojczyzny. Wycofały się przez Przełęcz Czarnego Ognia - odwrót miało osłaniać kilkuset walecznych ochotników. Wydawało się, że ta decyzja jest ostatnią nadzieją Khazadów, choć tylna straż żadnej nadziei na ocalenie mieć nie mogła. Przeznaczeniem ariergardy było umrzeć, składając życie w ofierze ratowania reszty ludu.
Ale armie goblinów nie zmiażdżyły stawiających im czoło bohaterów - zamiast tego same zostały unicestwione. Zablokowane pomiędzy krasnoludami a ich nowymi sprzymierzeńcami - młodą rasą znaną jako ludzie - zielone potwory zostały zmasakrowane, ich poskręcane ciała zasłały całą przełęcz cuchnącym dywanem ciał, ich cuchnąca krew na zawsze splamiła okoliczne skały.
To właśnie Sigmar poprowadził swoje oddziały do zwycięskiej walki przeciwko wspólnemu wrogowi. Gdy nacierał przez zwarte szeregi goblinów, jego potężny młot zbierał krwawe żniwo…
- *Historia Imperium*, Sigismunda von Sonnenscheina

GRIMUAR LERMONTOWA:

Ta dziwna niewielka księga magiczna jest niezwykle rzadka i cenna. Kilka kopii przetłumaczonych z kislevickiego egzemplarza Piotra Lermontowa przez jego sekretarza z Middenheim, Helmuta Zauberera można znaleźć w bibliotekach Imperium.

Księga zawiera niezwykle zagmatwany traktat filozoficzny o magii rytualnej, który ze względu na kiepskie tłumaczenie jest prawie bezsensowny. Mimo wszystko w księdze znajduje się poprawna wersja czaru *pancerz Eteru*. Największą jednak wagę ma ostatni rytuał: *Rytuał Błyskawicy*.

Ten magiczny rytuał powstał specjalnie po to, by przeciwdziałać negatywnym stanom psychicznym. Można go użyć do leczenia *katatonii* i *depresji*. W czasie trwania rytuału chory musi wykonać test *magii*. Jeżeli test będzie udany moc rytuału nie zadziała. W przeciwnym wypadku, chory musi wykonać test **SW** z dodatnim modyfikatorem równym **SW** prowadzącego ceremonię. Pozytywny wynik testu usuwa jedno z *zaburzeń psychicznych*. Rytuał może zostać wykorzystany tylko raz do wyleczenia jednej choroby u tego samego *pacjenta* - jeśli próba uzdrowienia nie powiedzie się, trzeba będzie poszukać jakiegoś innego sposobu. Rytuał jest bezużyteczny w przypadku innych zaburzeń umysłowych.

Tekst rytuału odnosi się również bezpośrednio do niszczenia magicznych przedmiotów, wykorzystywanych do przechowywani lub wzmacniania negatywnych emocji - w ten sposób można zniszczyć np. Czarne Kryształy.

Przygotowanie ceremonii trwa trzydzieści minut, sam rytuał trwa dwadzieścia minut. Do jego ukończenia potrzeba przynajmniej czterech uczestników (z których jeden to czarodziej czytający tekst). Każdy z uczestników musi trzymać małą różdżkę lub pręcik z rzuconym na nie czarem *poblask*. Sam rytuał składa się z długich śpiewów i ceremonialnego oddychania.

HEŁM Z KRWAWEGO ŻELAZA:

Prawie sześćset lat temu banda Wojowników Chaosu oddających cześć Khornowi zaczęła najeżdżać wschodnie granice Ostlandu, w końcu docierając na ponure tereny Sylvanii. Przemierzając tamtejsze mroczne lasy, posuwała się wzdłuż Gór Krańca Świata, znacząc swój szlak spalonymi wsiami i zamordowanymi ludźmi. Opanowani żądzą krwi, szukali kolejnych miast i osad, ale kiedy upłynął miesiąc, a żadne ofiary nie sczezły na ostrzach toporów, zaczęli walczyć między sobą. Vulkner Czarny, jeden z wojowników hordy, wezwał niebiosa, błagając Khorna, aby ten zesłał ofiary, gdyż jego trzewiami targała niezaspokojona żądza krwi. Khorne odpowiedział na ten zew we właściwy Bogom Chaosu złośliwy i pokrętny sposób. Myśli Vulknera zdominowało jedno słowo: *Kagrin*. Było to imię herszta bandy. Vulkner zerwał się na równe nogi i na oczach swych kamratów jednym ciosem dwuręcznego topora ściął głowę wodza. Cechą szczególną Kagrina była mutacja, która złączyła jego hełm i zbroję z ciałem. Ku uciesze kamratów. Vulkner wydłubał ciało i kości z wnętrza hełmu, a potem założył go na głowę. Przejąwszy dowództwo nad bandą, powiódł wojowników Khorna na zachód, aż dotarli pod mury jednego z największych miast Imperium, Talabheim.

Jak przystało na wyznawcę Pana Czaszek, Vulkner zginął w bitwie, a choć jego ciało zniknęło, Hełm wpadł w ręce innego wybrańca Khorna. Od tamtej pory przechodzi z rąk do rąk i traktowany jest jak najświętsza relikwia. Wiele razy jego właściciel ginął, lecz Hełm pojawiał się kilka lat później w innym miejscu. Istota, która założy go na głowę, zostaje opanowana przez szaleńczą wściekłość i nieopanowaną żądzę krwi, na jej ciało spadają potworne mutacje, a umysł wypaczają choroby psychiczne. Hełm wykonany jest zabarwionego na rdzawy kolor żelaza, jednak w przeciwieństwie do innych, niezwykle zdobnych artefaktów Chaosu, jest to prosty, niemal surowy w wyglądzie hełm garnczkowy. Jedyną ozdobą są dwa rogi, których właściciel hełmu może używać w walce.

Hełm można zedrzeć z głowy zabitego wybrańca Khorna albo odkryć na starym polu bitwy, gdzie będzie spoczywał na stosie trupów. Jeżeli w danej chwili nie należy do nikogo, będzie przyzywał do siebie wojowników, aż wreszcie ktoś go zdobędzie. Każdy kto założy *Hełm z Krwawego Żelaza*, musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie testu oznacza, że Hełm na stałe przyrasta do skóry zapewniając ochronę 5/6/4 *PZ* na głowie, a także mutacje *olbrzymie rogi* i *żelazna skóra* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Co więcej bohater zostaje opętany w aspekcie Khorna (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **OPĘTANIE**).

Hełm z Krwawego Żelaza można zdjąć tylko po udanym rzuceniu na jego właściciela czaru lub modlitwy *zguba demonów* (zobacz **ROZDZIAŁ III: MAGIA** oraz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA**) lub odrąbując głowę. Pod koniec każdego tygodnia noszenia Hełmu postać musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza, że staje się wyznawcą Khorna. Inni słudzy Pana Krwi będą traktować noszącego *Hełm z Krwawego Żelaza* z respektem, a niektórzy mogą ruszyć do bitwy pod jego przywództwem.

HEŁM WIELU OCZU:

Ten zdobny hełm nie ma szczelin na oczy, lecz całą jego powierzchnię pokrywają ornamenty w kształcie ślepi.

Hełm Wielu Oczu noszony był przez Talkara Ponurego, złowrogiego wybrańca Nurgla, który dwadzieścia lat temu nękał miasto Kislev. Wojownik Chaosu w wyniku straszliwej zarazy stracił wzrok, dlatego zwrócił się do Nurgla z błaganiem o pomoc. Okazał się wiernym i oddanym wyznawcą, a Władca Much nagrodził go między innymi Hełmem Wielu Oczu. Los Talkara nie jest znany, prawdopodobnie przemienił się pomiot Chaosu, ale Hełm Wielu Oczu widziano na głowie jednego ze sług Archaona, który zapuścił się na północne tereny Kisleva.

Choć właściciel hełmu ma przesłonięte oczy, moc artefaktu zapewnia mu zdolność *ślepowidzenia*, a niekiedy również odbierania dziwnych wizji. Ponadto otrzymuje modyfikator +2K10% do testów **INICJATYWY**.

JADEITOWY BOŻEK:

Jadeitowy Bożek to wyjątkowa statuetka. Przedstawia bezpłciową postać, która jedną dłonią zasłania pierś, a drugą krocze. Rzeźba wykonana jest z kawałka wypolerowanego jadeitu, a artyzm, z jakim dopracowano najdrobniejsze szczegóły, sprawia, że jest to prawdziwe dzieło sztuki. Bożek jest jednak czymś więcej niż tylko doskonale wyrzeźbioną figurką.

Jadeitowy Bożek to dzieło poświęcone Slaaneshowi. Samo jego dotknięcie wywołuje dziwne wrażenie i budzi żądze. Relikwia może być wykorzystywana jako dodatkowy składnik rytuału, zapewniając modyfikator +1 do uzyskanego *Poziomu Mocy* (+3 jeśli statuetkę umieści się w misie pełnej krwi). Figurka sprawia, że w promieniu **MAGxMAG** (właściciela posążka) metrów magia staje się wyjątkowo nieprzewidywalna, a czary traktowane są tak, jakby do ich rzucenia wykorzystano zdolność *czarnoksięstwo*. Jednakże każde użycie statuetki w dowolnym celu pociąga konieczność wykonania testu **SW**. Nieudany test oznacza otrzymanie K3 *Punktów Obłędu* z powodu perwersyjnej chuci, jakie wywołuje *Jadeitowy Bożek*.

KAMIENIE ŚWITU:

To nazwa, jaką nadaje się sztyletom lub toporom z obsydianu bądź krzemienia, które się czasami znajduje w grobowych kurhanach. Zwykle są stosunkowo pospolite, lecz tych magicznych jest naprawdę bardzo mało.

Zaklęty *kamień świtu* ma wszystkie standardowe właściwości magicznej broni (zobacz wcześniej). Dodatkowo rzuca trwały czar *strefa sanktuarium* wokół niosącej go osoby, przesuwając się wraz z nią. Jakakolwiek inna *strefa*, która zetknie się lub pokryje ze *strefą sanktuarium* zostanie rozproszona, a *strefa* roztaczana przez kamień zaniknie na jedną turę. *Kamień świtu* zwiększa **SW** czarodzieja, do którego należy o +10% pod warunkiem, że trzyma on ten artefakt w ręku. Jeśli jego właścicielem będzie kapłan druidzki, jego **SW** w chwili trzymania kamienia w ręku zostanie zwiększona o +20%. Należy zauważyć, że zwiększenie **SW** następuje tylko wtedy, gdy bohater trzyma kamień w ręku i nie podejmuje w tym czasie innych działań. *Kamień świtu* może zwiększyć **SW** powyżej normalnego maksimum.

KATALOG CIAŁ:

To dziwne dzieło zostało spisane ponad dwieście lat temu przez demonologa Adela Alsdena z Wolfenburga. Okładka księgi wykonana jest z dziwnej, czerwonej skóry, której grzbiet pokrywa czarna sierść, ciepła i pulsująca w dotyku. Stronice wykonano z ludzkiej skóry, a litery zapisano inkaustem ze sproszkowanego Upiorytu, rozrobionego w krwi. W efekcie czytający ma wrażenie, jakby litery na krawędzi pola widzenia tańczyły i zmieniały się bez ustanku.

Z relacji łowców czarownic, którzy pochwycili i spalili na stosie czarnoksiężnika, wynika, że mag był opętany myślą o demonach i podobnych im istotach. Dziełem jego życia stał się katalog, w którym zawarł opisy wszystkich ich form i postaci. Każdemu opisowi towarzyszy rycina, ukazująca szczegółowo wygląd demonicznej istoty. Powszechnie uważa się, że czarnoksiężnik sam nakreślił te ilustracje, przywołując poszczególne demony z Domeny Chaosu. Prawda jest jednak znacznie straszniejsza - w każdej rycinie tkwi uwięziony demon. Tusz, którego demonolog użył do kreślenia ilustracji, zawierał krew niziołków, znanych ze swej odporności na Chaos, dzięki czemu demony pozostają uwięziona na stronach woluminu. W *Katalogu Ciał* tkwi ich co najmniej dwieście. Alsden był potężnym czarnoksiężnikiem i prawdopodobnie bez trudu rozprawiłby się ze swoimi prześladowcami, gdyby nie nieszczęśliwy wypadek, który nadwątlił jego siły. Ufając w moc swoich czarów, spróbował przywołać wielkiego demona, jednak gdy skończył wypowiadać inkantację i spojrzał do wnętrza oktagramu, zobaczył w nim pustkę. Tak przynajmniej mu się zdawało. Kiedy demonolog przebiegał wzrokiem poszczególne wiersze zaklęcia, upewniając się, że nie popełnił błędu, krew jego niedoszłej ofiary, niziołka przerwała hermetyczny krąg z Kamienia Przemian i sproszkowanego srebra. Uwolniony demon zaatakował czarnoksiężnika. Demonolog spodziewał się przywołać potężną istotę i faktycznie taką udało mu się sprowadzić do materialnego świata. Siła niewielkiego demona polegała na zdolności do paraliżowania. Demon przylgnął do karku czarnoksiężnika i zaczął pożerać jego życiową energię, pasąc się do syta. Ciało demonologa runęło na podłogę, wijąc się w głębokim, konwulsyjnym śnie. Zanim demon zdążył zabić maga, do komnaty wtargnęli łowcy czarownic, którzy od dawna tropili demonologa.

Katalog Ciał to bezcenne kompendium wiedzy o demonach i ich naturze. Każda stronica poświęcona jest innemu demonowi przywoływanemu z domeny Mrocznych Bóstw. Postać będąca w posiadaniu tej księgi może wykonywać testu *wiedzy o demonach*. Jeśli natomiast dysponuje już tą umiejętnością, korzystanie z *Katalogu Ciał* zapewnia dodatni modyfikator +20% do testu. Co więcej, w treści księgi ukryto prawdziwe imiona 66 demonów.

KORONA PASHTILARA:

Legendy otaczające Koronę Pashtilara mówią, że gwarantuje swojemu właścicielowi absolutną władzę nad wszystkimi sługami Niszczycielskich Potęg. Podobno nosił ją Ten-Który-Zmienia-Drogi na samym początku świata, a potem przekazał swojemu wybrańcowi, by mógł on siać jeszcze większe zniszczenie. Wszystkie te opowieści to kłamstwa. Korona to złota moneta, a nie ozdoba głowy, a jej moce są znacznie słabsze i bardziej subtelne niż sugerują legendy. Nadal jednak sprytny i pozbawiony skrupułów właściciel z łatwością może ją wykorzystać, aby zdobyć posłuszeństwo sił Chaosu. Moneta miała już kilku takich właścicieli. Na pierwszy rzut oka Korona wygląda jak jedna ze złotych monet, powszechnie używanych w Imperium. Ale bliższe przyjrzenie się jej wyjawi, że na awersie widnieje głowa zwierzoczłeka, a na rewersie ośmioramienna gwiazda Chaosu.

Żaden sługa Chaosu (włącznie z demonami, mutantami i kultystami) nie może pierwszy zaatakować osoby noszącej koronę. Dodatkowo będzie jej słuchał i obdarzał respektem. To nie gwarantuje takiej osobie specjalnych mocy perswazji, ale zapewnia spory posłuch.

KORONA WIECZNEGO PODBOJU:

Korona ma formę diademu, udekorowanego kolcami i rogami, które sterczą na wszystkie strony, emanując mroczną energią.

Korona Wiecznego Podboju była noszona przez Asavara Kula w trakcie Inwazji Chaosu. Stanowiła symbol dominacji na polu bitwy i pomogła przetrwać wiele walk. Kiedy u wrót Kisleva Asavar padł z ręki Magnusa Pobożnego, Koronę porwały demony.

Dopóki właściciel nosi koronę na głowie, traktowany jest tak, jakby posiadał mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Założona przez istotę, która nie jest obdarzona żadnym Darem Chaosu, Korona Wiecznego Podboju powoduje wystąpienie jednej mutacji.

KOSTUR ROGATEGO SZCZURA:

Ten długi kostur wykonany jest z poczerniałego drewna i zakończony ukształtowanym z Kamienia Przemian symbolem Rogatego Szczura. Uważa się, że jest to atrybut władzy pierwszego Szarego Proroka i ma długą oraz barwną historię. Kostur przechodził z łap do łap dziesiątki razy od chwili swego powstania. Szary Prorok Thanquol wszedł w posiadanie *Kostura Rogatego Szczura* już na początku kariery, gdy zamordował swojego mentora i nauczyciela.

Postać dzierżąca *Kostur Rogatego Szczura* może rzucać dodatkowe, dowolnie wybrane przez siebie zaklęcie *magii powszechnej*. Po wybraniu zaklęcia użytkownik nie może zmienić czaru wplecionego w kostur. Jeśli artefakt zmieni właściciela, nowy użytkownik może wybrać nowe zaklęcie *magii powszechnej*.

KRZESIWO DAZHA:

Ten dziwny, klinowaty i ostro zakończony kawałek wulkanicznej skały został znaleziony przez Grungniego Poszukiwacza Złota - słynnego krasnoludzkiego poszukiwacza skarbów - w czasie wyprawy na Mrocznie Ziemie. Dość szybko odkrył, że kamień posiadał właściwości podpalania dowolnego *łatwopalnego* materiału. Krasnolud uznał więc, że odnalazł ząb Dazha - kislevickiego boga ognia i słońca. W trakcie podróży do twierdzy krasnolud zaniedbał jednak środki ostrożności i wrzucił kamień do metalowego puzderka. Dopiero po powrocie odkrył, że rozgrzany od kamienia metal przepalił kolejne warstwy

ubrania i dno plecaka, wypadając gdzieś po drodze. Od tego czasu nikt nie słyszał o tym artefakcie, choć Kolegium Płomienia prowadzi szeroko zakrojone poszukiwania, oferując znaczną nagrodę za bezpieczne dostarczenie Krzesiwa do siedziby Kolegium.

Dotyk *Krzesiwa Dazha* natychmiast podpala dowolny *łatwopalny* przedmiot.

KRWAWNIKI:

Ciemnoczerwone kamienie mają rozmiar zaciśniętej pięści i są ciepłe w dotyku. W przeciwieństwie do większości magicznych przedmiotów, Krwawniki nie są unikalne i Khorne często nagradza nimi swoich wyznawców. MG może obdarzyć wybrańca Krwawnikiem zamiast magiczną bronią. Wielu Wojowników Chaosu wyrusza na pole bitwy, trzymając je przy sobie, na wypadek gdyby mieli spotkać się twarzą w twarz ze znienawidzonymi adeptami magii.

Kiedy posiadacz kamienia napotka czarodzieja, może wezwać na pomoc Pana Krwi i skruszyć kamień, uwalniając zaklęte w nim energie. W takim przypadku należy rzucić **K10** i sprawdzić wynik w **TABELI: DZIAŁANIE KRWAWNIKA**. Do wyniku rzutu należy dodać sumę punktów **Żw**, które zostały utracone w trakcie starcia. Samookaleczenie - miłe Khornowi, jak każdy rozlew krwi - również wlicza się do liczby zadanych obrażeń. Przywołany demon pojawia się w odległości K10x2 metry od wybrańca i pozostaje w świecie materialnym przez czas nie dłuższy niż podano w tabeli.

Postać, która użyje Krwawnika, a nie jest wyznawcą Khorna, otrzymuje modyfikator -5 do rzutu w **TABELI: DZIAŁANIE KRWAWNIKA**.

TABELA: DZIAŁANIE KRWAWNIKA

RZUT	WYNIK
2 LUB MNIEJ	Ze zmiażdżonego kamienia wydobywa się złośliwy, nieziemski chichot. Proch wysysa z właściciela całą krew, zabijając go na miejscu, a potem znika, powracając do Domeny Chaosu.
3-4	Krwawnik rozsypuje się w pył, nic więcej się nie dzieje.
5-6	Krwawnik zamienia się w drobny proszek, ale poza tym nic się nie dzieje. Na początku następnej należy powtórzyć rzut u odczytać wynik z tabeli.
7-8	Khorne odpowiada na wezwanie, zsyłając demona (patrz **TABELA: DEMONICZNI SOJUSZNICY**). Niezależnie od tego, jaka istota się pojawi, wybraniec musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście **SW**, aby utrzymać nad nią kontrolę. Jeśli demon zdoła się wyzwolić, zaatakuje najbliższą istotę (zazwyczaj przyzywającego), a po K10 rundach powróci do Domeny Chaosu.
9-10	Khorne odpowiada na wezwanie, zsyłając demona (patrz **TABELA: DEMONICZNI SOJUSZNICY**). Niezależnie od tego, jaka istota się pojawi, wybraniec musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście **SW**, aby utrzymać nad nią kontrolę. Jeśli demon zdoła się wyzwolić, zaatakuje najbliższą istotę (zazwyczaj przyzywającego), a po 2K10 rundach powróci do Domeny Chaosu.
11 LUB WIĘCEJ	Khorne życzliwie spogląda na właściciela kamienia i obdarza go swoją łaską. Jej oznaką jest demon, który przybywa mu na pomoc (patrz **TABELA: DEMONICZNI SOJUSZNICY**) i bez wahania poddaje się woli wybrańca. Demon pozostaje na usługach przez 3K10 rund.

TABELA: DEMONICZNI SOJUSZNICY

RZUT K10	PRZYWOŁANE DEMONY
1	**K6** Krwiopuszczy
2-3	**K4** Krwiopuszcze
4-6	**K2** Krwiopuszcze
7	**K2** Ogary Chaosu
8-9	**K4** Ogary Chaosu i **K2** Krwiopuszcze
0	Moloch

KSIĘGA NIEWYSŁOWIONEGO POTĘPIENIA:

Ta księga to cenny nabytek dla każdego, kto pożąda mocy Chaosu. Na jej stronach opisano, w jaki sposób składać ofiary z ludzi i czerpać z nich moc, przedstawiono przeróżne rytuały, podsunięto kilka cennych rad dotyczących używania Kamienia Przemian, a także zaprezentowana sługi Chaosu i sztuczki, dzięki którym nowo założony zbór może uniknąć zagłady z rąk łowców czarownic. Nie wiadomo, kto napisał tę księgę, ani czy autor był równocześnie jej ilustratorem. Każdą ze stronic ozdabiają bowiem wyraziste i zarazem obsceniczne iluminacje.

Kultyście Bóstw Chaosu *Księga Niewysłowionego Potępienia* ma wiele do zaoferowania. Na jej kartach zapisano liczne przerażające tajemnice: od mrocznych rytuałów po użyteczne porady, jak zorganizować kult od podstaw. Dodatkowo czarnoksiężnik pozna sposoby przywiązywania do siebie Chowańca Chaosu, przywoływania demonów oraz rzucania czarów. Przeczytanie księgi wymaga 6K10 dni uważnej lektury. Po przestudiowaniu całości bohater może zostać akolitą kultu Chaosu.

Studiowanie tajemnic *Księgi Niewysłowionego Potępienia* jest niezwykle ryzykowne. Po każdych 3 dniach bohater musi wykonać test **ODP i SW**, niepowodzenie któregoś z testów oznacza wystąpienie mutacji Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

'KSIĘGA SPACZENIA' PIÓRA HRODBERTA Z HOCHLANDU:

Sto lat temu Hrodbert z Hochlandu podjął się wielkiego dzieła zebrania i usystematyzowania wszelkiej wiedzy o Chaosie. Był Magistrem wielkiej mocy i sławy, dlatego wierzył, być może naiwnie, że zdoła zgłębić naturę Bogów Chaosu, samemu nie poddając się ich wpływowi i pozostając czystym w duszy oraz sercu. Pomimo protestów innych Magistrów i braku chętnych do pomocy, rozpoczął badania.

W pierwszej kolejności uczony zajął się najczęściej spotykanymi w Imperium przejawami Chaosu. Badał sposób zorganizowania kultów Chaosu, przyczyny występowania mutacji, przy okazji tworząc długą, zdawać by się mogło nieskończoną, listę cielesnych wynaturzeń. Zdając sobie sprawę, że te informacje są niewystarczające, zwrócił swoją uwagę na zwierzoludzi i podobne im bestie. Sporo złota wydał na opłacenie najemników, którzy chwytali odmieńców, aby później w laboratorium Hrodbert mógł badać ich ciała, niejednokrotnie dokonując wiwisekcji. W trakcie poszukiwań i licznych wypraw zaczął zbierać miejscowe legendy i baśnie, podejrzewając, iż niektóre z opisywanych w nich przedziwnych stworzeń mogą w rzeczywistości być spokrewnione ze zwierzoludźmi zamieszkującymi puszcze Imperium.

Kiedy w końcu Hrodbert zebrał wyniki swych badań w jednym tomie, powstało imponujące dzieło. Przyjaciele i współpracownicy maga byli pod wrażeniem, gdyż Hrodbert stworzył księgę doskonałą, zamykającą na kartach całą wiedzę o Chaosie. Magister z uśmiechem przyjmował wyrazy uznania, choć nie w pełni podzielał entuzjazm konfratrów. Tak naprawdę wcale nie uważał swego dzieła za ukończone. W trakcie badań ziarna Chaosu padły na podatny grunt i wiedza, którą niegdyś się brzydził, zaczęła go fascynować. Z wolna, krok po kroku, zaczął staczać się w odmęty zepsucia. Krążyły plotki, że zawarł pakt z Panem Przemian, który obiecał zaspokoić jego pragnienie wiedzy. Jednak demon oszukał człowieka i uczynił z niego niewolnika jego własnych pragnień. Inni powiadają, że kilka tygodni po ukończeniu księgi Magister wraz ze służącym wyruszyli na północ, aby badać historię i obyczaje ludów zamieszkujących Pustkowia. Podobno dotarli aż do granic Domeny Chaosu, jednak ich późniejsze losy nie są znane.

Hrodbert nigdy nie powrócił z wyprawy na Północ. Jedyny ślad jaki pozostał po nim i po jego słudze, to ów rękopis. Prawda jest taka, że *Księga Spaczenia* pełna jest błędów, przeinaczeń i pomyłek, co może wywołać wrażenie, że Hrodbert zmarnował swoje życie. Oryginał trafił na półkę jednego z przyjaciół maga, gdzie stał zapomniany, z roku na rok pokrywając się coraz grubszą warstwą kurzu. A przynajmniej tak się zdawało. Prawda jak to często bywa, okazała się zupełnie inna. *Księga Spaczenia* to skarbnica wiedzy dla każdego, kto chciałby poznać tajemnice Chaosu. Krótko po tym, jak została spisana, oryginał skradziono, skopiowano i rozprowadzono egzemplarze wśród różnych kultystów Chaosu. Ten dziwny przewodnik cieszy się wątpliwą reputacją, jako że wielu spośród czytelników doprowadził do utraty zmysłów.

Dostępne w Imperium egzemplarze *Księgi Spaczenia* to prymitywne kopie oryginalnego tomu wiedzy tajemnej, które bardziej przypominają zbitkę kartek papieru obłożonych cienką skórą i zszytych dratwą niż porządną książkę. Oryginał został podzielony na kilka części i ukryty w różnych miejscach Starego Świata, aby nie dopuścić do jego zniszczenia.

Księga Spaczenia to kompendium wiedzy o Chaosie we wszystkich jego formach. Jeżeli korzysta się z niej podczas badań, zapewnia modyfikator +10% do testów następujących umiejętności: *język tajemny (demoniczny)*, *wiedza o demonach*, *wykrywanie magii* oraz *znajomość języka (mroczna mowa)*. Dodatkowo, jeśli czytelnik nie posiada zdolności *czarnoksięstwo*, może z niej korzystać, dopóki ma księgę w swoim posiadaniu.

Korzystanie z *Księgi Spaczenia* obarczone jest wielkim ryzykiem. Za każdym razem, gdy postać użyje zawartej w niej wiedzy, musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza przyznanie K3 *Punktów Obłędu*.

KSIĘGA TAJEMNIC:

Na okładce oprawionej w czerwoną skórę i okutej metalem księgi widnieją tajemnicze runy - słowa zapisane w *Mrocznej Mowie*. Magowie, którzy poznają sekrety zapisane na pożółkłych stronicach, zyskują moc splatania Wiatrów Magii.

Księga Tajemnic to zbiór pism szalonego arabskiego maga, który próbował opanować tajniki Wysokiej Magii. Uznając ograniczenia narzucone przez Teclisa za zbyt rygorystyczne i pozbawiające ludzkich magów dostępu do należnej im mocy, odrzucił nauki Kolegiów Magii i postanowił samodzielnie zbadać tajniki sztuki. W swej pracy wykorzystywał zarówno *Aqshy*, jak i *Ulgu*; z początku wydawało się nawet, że odnosi pewien sukces w kontrolowaniu obu rodzajów Wiatrów Magii. Ogarnięty obsesją potęgi i nie zauważając efektów ubocznych, zaczął w końcu studiować Tradycję Śmierci. Od tamtej pory wszelki słuch o nim zaginął. Niektórzy uważają, że został porwany przez demony w głąb Domeny Chaosu; inni twierdzą, że skrytobójczo zamordowały go elfy, zazdrosne o swoje sekrety. Ci, którzy dogłębnie studiowali Księgę Tajemnic, mawiają, że z jej kart wydobywa się słabe i odległe wołanie o pomoc…

Aby pojąć wiedzę zawartą w tym woluminie, czytelnik musi znać *język tajemny (magiczny)* oraz posiadać umiejętność *splatanie magii* i posiadać cechę **MAGIA** przynajmniej na poziomie 1. Zgłębienie Księgi Tajemnic wymaga poświęcenia na lekturę 2K4 tygodnie. Czytelnik po uważnym przestudiowaniu tekstu, dopóki będzie posiadał księgę, będzie mógł rzucać zaklęcia z Tradycji Cienia, Ognia lub Śmierci, a wartość jego cechy **MAGIA** wzrasta o +1. Korzystanie z pomocy Księgi Tajemnic niesie ze sobą ryzyko. Za każdym razem, gdy postać wykorzystuje Księgę Tajemnic, musi rzucić dodatkową *Kostką Chaosu*, która nie wlicza się do uzyskanego *Poziomu Mocy*, lecz zwiększa szansę wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha*.

Za każdym razem, kiedy postać korzysta z Księgi Tajemnic, musi wykonać test *magii*, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie mutacji (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

KULA Z GRONDU:

Na skutych lodem północnych obszarach krainy Wiedźmiego Króla znajduje się Grond - Czarna Wieża, wyrastająca ku niebu niczym włócznia wbita w zbocze góry. Żyjący w niej czarnoksiężnicy spoglądają w Domenę Chaosu, by wydrzeć z niej wizje przyszłości. Niekiedy strumienie dzikiej energii Chaosu obmywają czarne skały, tworząc przeklęte kamienie, dzięki którym można zaglądać w głąb Eteru. Magiczne kule są używane przez czarnoksiężników Mrocznych Elfów do przepowiadania przyszłości i służą jako pomoc w układaniu planów kolejnych podbojów Wiedźmiego Króla. Zdarza się niekiedy, że wyjątkowo zuchwali lub nierozsądni śmiałkowie podejmują się kradzieży przeklętego artefaktu z Czarnej Wieży, śniąc o władzy, jaką pragną zdobyć dzięki niemu.

Ta wykonana z obsydianu kula ukazuje wizje przyszłości, ukryte pośród zawirowań magicznej energii Eteru. Jeśli ktokolwiek (poza Mrocznym Elfem) zajrzy do wnętrza kuli, natychmiast otrzyma K6 *Punktów Obłędu*. Jednak w zamian może wyraźnie dostrzec przyszłe wydarzenia o wielkim znaczeniu (decyzja MG).

LATARNIA DNI:

Ta ozdobna, wykonana z ciemnego drewna latarnia rzuca zwykłe światło, ale pali się bardzo wolno, dzięki czemu ½ litra oliwy wystarczy na K4 dni używania.

'LIBER MALEFIC' PIÓRA MARIUSA HOLLSEHERA:

Ta mrożąca krew w żyłach księga została napisana przez skromnego klasztornego sługę, który później został jednym z najbardziej nieprzejednanych i fanatycznych łowców czarownic w Imperium. Jego żelazna wola stała się przykładem dla wielu innych, a sigma ryci do tej pory traktują jako wzór cnót i właściwego postępowania. Kiedy Hollseher miał ledwie dwadzieścia lat powaliła go tajemnicza choroba, przykuwając do łóżka na długie tygodnie. Medycy chcieli otworzyć czaszkę chorego, próbując w ten sposób skrócić męczarnie chorego, ale w ostatniej chwili Marius obudził się maligny i zaczął potwornie krzyczeć. Choroba znikła jak ręką odjął, a młodzieniec zaczął opowiadać o dziwnych miejscach, które widział we śnie. Z początku prezbiterzy Sigmara obawiali się, że młodego człowieka trzeba będzie oczyścić w płomieniach, bowiem opowiadał potworne bezeceństwa. Szybko stało się jednak jasne, że to, co widział, napawało go obrzydzeniem, a na jego duszy i ciele nie można było nawet znaleźć ślady Skazy. W ciągu roku Marius przeobraził się ze skryby w łowcę czarownic o zimnym sercu, a wizje Domeny Chaosu, jakich doświadczył, tylko dodały mu sił do walki z Chaosem.

Wracając do zdrowia, Marius przelał na papier swoje wizje, spisując *Liber Malefic* - przewodnik po legendarnych zakątkach Pustkowi oraz Domeny Chaosu. Krytycy twierdzą, że książka pełna jest dwuznacznych symboli, alegorii i przeinaczeń, choć we wstępie Hollseher pisze, że zawarł w niej to, co zobaczył, leżąc w śpiączce. *Lieber Malefic* to księga zbyt przerażająca, aby mógł czytać ją każdy łowca czarownic, dlatego prezbiterzy Sigmara opracowali jej okrojoną wersję, który służy za elementarz, dzięki któremu członkowie Świętego Oficjum poznają grozę, jaką niesie ze sobą Chaos.

Prawdziwa *Liber Malefic* to ciężkie tomiszcze, mające sześćdziesiąt centymetrów grubości i ważące kilkanaście kilogramów. Okładki wykonano w gładkiego, czarnego drewna, a tytuł wytłoczono złotymi literami, teraz ledwie widocznymi. Wnętrze księgi stanowi kontrast wobec ascetycznej okładki, bogate ilustracje i ozdobne odręczne pismo autora zadziwiają regularnością oraz nadzwyczajną urodą.

Istnieją dwie wersje tej księgi. Pierwsza to skrócone i ocenzurowane fragmenty, którymi bardzo często posługują się łowcy czarownic, kapłani Sigmara i wszyscy, którzy walczą z Chaosem. Ta wersja w prostych słowach opisuje pewne rejony Domeny Chaosu, jej boskich władców, a także ich dążenia oraz cele. Przestrzega również przed zagrożeniami, na jakie można natrafić na Pustkowiach Chaosu. Książki mają niewielkie rozmiary i są pozbawione ozdób, ilustracji oraz koszmarnych opisów, na jakie można się często natknąć w oryginalnym tekście. Osoba, która dokładnie przestudiuje ocenzurowaną wersję księgi, musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza otrzymanie K3 *Punktów Obłędu*. Po skończeniu lektury postać uzyskuje modyfikator +10% do testów *rozpoznawania ożywieńców*, *teologii* i *wiedzy o demonach*. Jeśli nie posiada tych umiejętności, przeczytanie tej księgi nie zapewnia żadnej korzyści.

Pełny tekst *Liber Malefic* jest znacznie bardziej niebezpieczny, daje jednak ogromną wiedzę. Tekst, choć zawiły i trudny, w połączeniu z niepokojącymi ilustracjami wciąga czytelnika bez reszty. Każdego dnia studiowania księgi postać musi wykonać test **SW**, w przeciwnym wypadku otrzyma K3 *Punkty Obłędu*. Jeżeli porzuci lekturę, musi codziennie wykonywać test **SW**. Nieudany test oznacza powrót do księgi. Siedem kolejnych testów sprawi, że pokusa osłabnie i postać nie będzie musiała wracać do książki. Po ukończeniu lektury, której przeczytanie zajmuje 3K6 tygodni, postać uzyskuje modyfikator +30% do testów *rozpoznawania ożywieńców*, *teologii* i *wiedzy o demonach*, a także chorobę umysłu związaną z którymś z legendarnych miejsc opisanych w **ROZDZIALE VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** w podrozdziale **POZA PUSTKOWIAMI CHAOSU**.

LUTNIA GARIBALDIUSA:

Ten bardzo rzadki przedmiot został nazwany imieniem swego twórcy - słynnego barda i potężnego czarodzieja. Garbildius stworzył wiele magicznych instrumentów, a lutnia jest perłą w kolekcji. Zaklęto w niej dźwięki różnych instrumentów - piszczałek, fletów, bębenków, rogów i wielu, wielu innych. Posługujący się nią bard może wykorzystać te dźwięki podczas grania i śpiewania pieśni. Słuchacze mają wrażenie, jakby słuchali całej orkiestry! Ma to oczywiście swoje potężne efekty - test *pieśni* jest wykonywany z modyfikatorem +20%, zasięg jest zwiększony dwukrotnie, a czas trwania efektów wykonanej w ten sposób pieśni wydłuża się pięć razy! Lutnia została tak wykonana, że nie użyczy swych właściwości bardowi, który będzie chciał ją wykorzystać w złych celach. Po takiej próbie instrument stanie się po prostu zwykłą lutnią.

Z notatek Garibaldiusa wiemy, że została wykonanych osiem takich lutni. Pełno jest oczywiście podróbek, lecz nie mają one nawet połowy magicznej mocy oryginału.

NIEBIAŃSKA KSIĘGA PRZEPOWIEDNI:

Wielu czytelników tej księgi uważa, że to właśnie ona zmieniła życie prezbitera, który wiele lat później objawił się światu jako Archaon, Pan Końca Czasów. Niezależnie od tego, czy jest to prawda, czy tylko legenda, na kartach tej księgi zapisane zostały wizje jasnowidza znanego jako Necrodomus Szalony. Nawet ci, którzy niezwykle uważnie studiowali księgę, nie są w stanie powiedzieć, o czym tak naprawdę traktuje. Prezentowane przez autora idee wyłożone są bez jakiegokolwiek porządku; zdarza się, że porzuca on jedną myśl w połowie zdania tylko po to, aby w następnych akapicie rozpocząć już inną. Jeżeli w tej księdze jest zawarty jakikolwiek sens, jedynie człek równie szalony jak autor może go odnaleźć i pojąć.

Necrodomus próbuje wyjaśnić tajemnice świata, śledząc wydarzenia, które doprowadziły do eksplozji Gwiezdnych Bram i sprowadziły na świat materialny Chaos. Jasnowidz przemyca w tekście myśli heretyckie, porównuje bóstwa do demonów Chaosu, dowodząc, że ich natura to w gruncie rzeczy odbicie ludzkich przeżyć. Necrodomus nakreśla także wzorzec działania Wybrańców Chaosu i ich Hord, przewidując, że w pewnym czasie pojawi się wśród nich wojownik na tyle potężny, że zdoła zjednoczyć pod swoją widzą siły piekielne i poprowadzi je przeciwko cywilizowanemu światu.

Choć zamieszczone na kartach tej księgi treści są wielce niepokojące, uczeni w większości uznają ją za bełkot szaleńca, odmawiając im jakiejkolwiek wartości. Pomimo to z kart księgi można uzyskać obraz tego, co się dzieje w umyśle człowieka, który zaprzedał się Chaosowi. Księga spoczywa podobno pośród murów twierdzy Glaubenniedrich, choć ostatnio zaczęły krążyć plotki, iż została skradziona. Ktokolwiek ośmieli się głośniej zasugerować taki stan rzeczy, jest szybko uciszany przez łowców czarownic.

Pobieżne przejrzenie księgi nie grozi żadnymi konsekwencjami. Jeżeli ktoś spróbuje zrozumieć idee Necrodomusa i przebrnie przez akapity opętańczego bełkotu, odsiewając ziarna Chaosu od plew, pozna straszliwą prawdę, która może przyprawić o utratę zmysłów. Każdego dnia nieszczęśnik musi wykonać test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -K4x10%, którego niepowodzenie oznacza otrzymanie 1 *Punktu Obłędu*. Wywołana przez słowa Necrodomusa dziwne i niepokojące obrazy mają moc, która sprawia, że nieszczęśnik wbrew sobie chce wrócić do lektury księgi. Każdego dnia, gdy postać nie studiuje księgi musi wykonać udany test **SW** z uwzględnieniem ujemnego modyfikator -K4x5%, albo powróci do lektury księgi. Siedem kolejnych udanych testów **SW** pozwoli wyrwać się spod zgubnego wpływu pism Necrodomusa. Badacz kończy lekturę wraz w otrzymaniem szóstego *Punktu Obłędu*, co oznacza, że przeczytał cały wolumin, a co gorsza, zrozumiał zawarte w niej przesłanie…

OBROŻA KHORNA:

Obroża Khorna to łańcuch z kolczastych, żeliwnych kółek, pokrytych zakrzepłą krwią. Po założeniu Obroża Khorna wbija się w ciało noszącego, przepełniając go mocą Khorna. Bluźniercze moce zaklęte w obroży chronią przed działaniem magii w identyczny sposób jak mutacja *odporność na magię* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Raz założonej obroży nie da się zdjąć. Jeżeli obrożę założy osoba nie będąca wyznawcą lub istotą Khorna, musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza natychmiastową przemianę w pomiot Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

OKO MORKARA:

Morkar Zjednoczyciel zgromadził pod swoim berłem nieprzeliczone Hordy sług Chaosu i rozpoczął najazd nazwany później Wielką Inwazją Chaosu. Będąc wcieleniem Chaosu i siły, Morkar zmusił do uległości innych wybrańców czterech Bogów Chaosu i powiódł ich na krainy śmiertelników. Choć prawie udało mu się złamać ducha obrońców, to jednak został pokonany, a smagana wichrami tundra okazała się miejscem jego klęski, a nie ostatecznego triumfu. Przeogromna armia została odparta i zawróciła, szukając schronienia w piekielnych koszmarach wypaczonej ojczyzny.

Kulminacyjnym momentem ostatniej bitwy stał się pojedynek, w którym naprzeciwko siebie stanęli Morkar i Sigmar. Po zażartej wymianie cięć cios *Ghal Maraza* wybił oko z czaszki Wybrańca Chaosu. Podczas gdy dwaj wodzowie toczyli zaciekły bój, podstępne demony wykradły oko Morkara i uciekły z pola bitwy. Kiedy armia Chaosu rozpierzchła się na cztery strony świata, demony zaniosły oko do Ostlandu, gdzie powierzyły je wyznawcom Tzeentcha.

Od tamtej pory *Oko Morkara* wielokrotnie zmieniało właścicieli, pojawiając się w Middenheim, Altdorfie, a także w Talabheim.

Przeklęto oko wydaje się odporne na upływ czasu. Jeżeli pozostawić je samemu sobie, można zaobserwować, że gałka oczna drga, zupełnie jakby rozglądała się na boki. Przy rzucaniu czaru można użyć go jako dodatkowego składnika, zapewniając modyfikator do uzyskanego *Poziomu Mocy* równy

wysokości cechy **MAGIA** czarodzieja. Jeśli na postać używającą *Oka Morkara* spadnie *Przekleństwo Tzeentcha*, należy wykonać dwa rzuty w odpowiedniej tabeli i wybrać bardziej nieprzyjemny dla maga rezultat.

OPOŃCZA CIENI:

Ten utkany z włosów ofiar zamordowanych przez klan Eshin długi i czarny płaszcz okrywa gęstym cieniem noszącą go postać. Chociaż pochodzi z zamierzchłej przeszłości, *Opończa Cieni* przetrwała niezliczone wojny i próby zabicia swoich właścicieli. Co jeszcze dziwniejsze, mimo że była cięta, przypalana i niemal spopielona, zawsze z czasem się odtwarzała. Niektóre skaveny wierzą, że *Opończa Cieni* rośnie za każdym razem, gdy skrytobójca dokona kolejnego mordu.

Istota, która atakuje noszącego *Opończę Cieni* za pomocą broni dystansowej albo magicznych pocisków musi najpierw wykonać test *magii*. W przypadku niepowodzenia testu, musi wybrać inny cel.

PASTORAŁ HELSTRUMA:

Mimo swej nazwy, Pastorału nigdy nie dzierżył Johan Helstrum - pierwszy Wielki Teogonista. Jednak laska zawiera fragment jego sutanny. Przez ponad tysiąc lat Pastorał był symbolem urzędu zwierzchnika Świątyni Sigmara, lecz zaginął w AS1111, podczas zamieszek po wybuchy Czarnej Plagi. Po przywróceniu porządku społecznego wykonano kopię oryginalnego Pastorału, aby podtrzymać tradycję Kultu Sigmara.

Trzymany w ręku, Pastorał zapewnia modyfikator +20% do **CHA** w czasie używania umiejętności *krasomówstwo*.

PIASEK W OCZY:

Uważa się, że ta rzadko spotykana substancja została stworzona przez czarodziejów z Kitaju - w Imperium metoda jej produkcji jest nieznana. Drobny, magiczny pył jest zazwyczaj zapieczętowany w fiolce lub pakiecie i wystarcza go na K4 razy. Jego ilość, równa mniej więcej objętości łyżeczki do herbaty może zostać rzucona na odległość do 12 metrów. W miejscu trafienia tworzy ona chmurę piasku rozpościerającego się w promieniu 4 metrów. Wszystkie istoty znajdujące się w tej strefie zostają oślepione na K6 rund. W tym czasie mają ujemny modyfikator **WW** wynoszący -25%. Nie mogą też strzelać, ani rzucać czarów.

PIERŚCIEŃ ZROZUMIENIA:

Ten pierścień pozwala noszącej go osobie czytać i pisać we własnym języku, jeżeli dotąd nie nabyła tej umiejętności. 50% pierścieni tego rodzaju zawiera wiedzę o mówionych i pisanych formach K3 innych języków, które można określić losowo lub dokonując wyboru według uznania MG.

PLUGAWY WISIOR:

Plugawe Wisiory są darami Rady Trzynastu dla jej najbardziej oddanych i zasłużonych sług. Po wręczeniu nagrody wisiory często zmieniają właścicieli. Mają formę zwykłej szczurzej czaszki, zawieszonej na żelaznym łańcuchu. Skaveny obdarzone *Plugawym Wisiorem* często skupiają na sobie szczególną uwagę zazdrosnych rywali i chciwych sprzymierzeńców.

Kłęby czarnozielonego, cuchnącego dymu unoszą się z tego bluźnierczego artefaktu, zapewniając noszącej go istocie K6 *PZ* (wartość należy wylosować, za każdym razem, gdy noszący amulet zostanie trafiony) na każdej lokacji trafienia. Ochrona zapewniania przez ten przedmiot kumuluje się z dowolnym noszonym pancerzem.

'POSĘPNA WIECZERZA' PĘDZLA GIRARDIEGO DEL VORSA:

Liczący sobie ponad pięćset lat obraz jest powszechnie uważany za ostatnie dzieło estalijskiego malarza Girardiego del Vorsa. Artysta stał się sławny dzięki portretom i scenom rodzajowym, doskonale oddającym ducha estalijskiej prowincji oraz kulturę jej mieszkańców. Nie mniej ceniony jest jego kunszt w ukazywaniu szczegółów krajobrazu. Choć del Vorsowi nie można odmówić talentu, to jego styl malarski, nieco infantylny i niezbyt wyszukany, nie znalazł szerokiego uznania poza granicami Estalii.

Posępna Wieczerza to dzieło szczególne, niepodobne do poprzednich prac artysty. To właśnie ono rozsławiło nazwisko del Vorsa bardziej, niż uczyniły to jego wcześniejsze obrazy. Wśród kolekcjonerów sztuki krąży wiele opowieści o okolicznościach, w jakich powstał obraz, oraz o ostatnich dniach życia malarza. Choć poszczególne wersje historii różnią się szczegółami, to jeden element pozostaje niezmienny. W pewnym momencie del Vors dowiedział się, że zdradza go żona.

Pamiętniki syna malarza przedstawiają del Vorsa jako wyjątkowo oddanego i wiernego męża, co znajduje potwierdzenie w ilości portretów, na których uwiecznił swoją ukochaną. Niestety, znikomy sukces jego płócien i nieregularne dochody sprawiły, że kobieta zaczęła szukać pocieszenia w ramionach i sakiewkach innych mężczyzn. Choć jej romanse były tajemnicą poliszynela, del Vors nie dawał posłuchu plotkom, uparcie wierząc, że świętość jego małżeństwa pozostaje niezbrukana.

Jakiś czas później del Vors został wezwany do domu pewnego szlachcica, który zamówił u niego portret całe rodziny. Takie zamówienie mogło wydźwignąć rodzinę artysty z biedy i zapewnić jej zamożność, na którą zasługiwała. Malarz chciał jak najszybciej podzielić się swą radosną wieścią ze swoimi bliskimi, dlatego wrócił do domu dzień wcześniej. Ku swej zgrozie zastał żonę w łożu z dwoma mężczyznami. Podobno opanował go dziki szał, a cała trójka zginęła od ciosów sztyletu. Ogarnięty furią del Vors zmieszał farby z krwią i płynami ustrojowymi zamordowanych, a następnie zaczął malować swoje najcenniejsze dzieło. Każde pociągnięcie i uderzenia pędzla wyrażało żal, wstyd i grozę życia walącego się w gruzy. Syn del Vorsa twierdził, iż dziwnym sposobem przez osiem dni, w ciągu których jego ojciec tworzył malowidło, krew nie zakrzepła, dzięki czemu artysta cały czas mógł pracować. Warto zaznaczyć, że owo wyznanie jest co najmniej niewiarygodne, bowiem syn malarza wiele lat spędził w przytułku dla obłąkanych, gdzie w końcu umarł, połknąwszy swój własny język. Kiedy del Vorsa skończył malować obraz i spojrzał na swoje dzieło, cała wściekłość, żal i nienawiść opuściły go jak ręką odjął. Wszelkie emocje odeszły, pozostawiając pustą skorupę, która kiedyś była wrażliwym człowiekiem. Osiem dni później del Vors powiesił się na belce stropowej na poddaszu.

Przy pobieżnych oględzinach obraz wydaje się zupełnie niewinny, choć utrzymana w tonacji czerwieni i brązów kolorystyka sprawia niepokojące wrażenie. Płótno ma wymiary dwa na półtora metra i ukazuje rodzinę del Vorsa w trakcie kolacji. Dokładniejsze przyjrzenie się płótnu pozwala odkryć, że twarz każdego z biesiadników wykrzywia grymas nienawiści, a potrawy przyrządzone są z części ludzkich ciał. W tle, za jedynym widocznym w ścianie oknem, można zauważyć pole bitwy, na którym demony rozszarpują na części ciała poległych. Aby dostrzec te szczegóły, potrzebne jest szkło powiększające i uważne oględziny płótna. Jako że obraz sprawia niezwykle realistyczne i niepokojące wrażenie, mało kto miał odwagę i siłę ducha, aby dokładnie zapoznać się z jego treścią.

Po samobójczej śmierci del Vorsa władze skonfiskowały płótno jako dowód rzeczowy w śledztwie dotyczącym rodzinnej tragedii, jednak w tajemniczych okolicznościach zniknęło ono z piwnicy ratusza. Od tamtej pory obraz pojawiał się w kolekcjach różnych koneserów sztuki, a jednak u żadnego z nich nie zagościł na długo. Według legendy, każdy z jego właścicieli mordował swoją rodzinę, a potem sam odbierał sobie życie. Nie wiadomo gdzie obecnie znajduje się obraz.

Przypadkowe i pobieżne spojrzenie na *Posępną Wieczerzę* nie wywołuje żadnych efektów, ale uważne studiowanie obrazu może doprowadzić śmiertelnika do szaleństwa. Jeśli ktoś poświęci oględzinom więcej niż minutę, wszystkie potworne szczegóły, wcześniej dziwnie ukryte nagle staną się niesamowicie wyraźne, a oglądającego uderzą z całą mocą i wściekłość i szał, jakie opanowały del Vorsa. Oglądający obraz musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza, że popada w *furię*. Wściekłość trwa przez K10 godzin, a jej ofiara nie może się opanować, chyba że zamorduje wszystkich członków najbliższej rodziny, jacy znajdują się w pobliżu. Jeżeli oglądający obraz jest wyznawcą Khorna, lecz wykona udany test **SW**, natychmiast otrzymuje mutację Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

RUNICZNY KIEŁ:

Po wielkim zwycięstwie ludzi i krasnoludów na Przełęczy Czarnego Ognia, które uchroniło górskie twierdze przed zniszczeniem, Król Kurgan Żelaznobrody obiecał ludziom wspaniały dar, w podzięce i uznaniu ich bitewnej sprawności. Miało to być dwanaście mieczy, po jednym dla każdego z wodza plemion, które wchodziły w skład armii Sigmara. Każdy z mieczy wykuto z gromrilu w czasie pełni księżyca, rozgrzano w ognistym oddechu smoka Snarkula Czerwonego i zahartowano we krwi demonów. Potem na każdym władca run Alaryk wykuł mistrzowską runę, zwaną odtąd jego imieniem. Był to największy pokaz kunsztu runicznego w dziejach. Jednak wykucie tylu wspaniałych artefaktów wymagało niezwykłej precyzji, a przede wszystkim czasu. Gdy Alaryk Szalony zakończył pracę nad ostatnim *Runicznym Kłem*, wodzowie plemion dawno już pomarli, a sam Sigmar odszedł na wschód. Miecze podarowano więc ówczesnemu Imperatorowi, który przekazał je Książętom-Elektorom.

Od tego czasu *Runiczne Kły* stały się dziedzictwem elektorskim, przekazywanym następcom na tronie prowincji. Obecnie w posiadaniu Elektorów znajduje się dziesięć mieczy, gdyż *Runiczne Kły* z Drakwald i Sollandu złożono w skarbcu Imperialnej Zbrojowni. Miecz Sollandu przepadł na wiele lat, po zniszczeniu prowincji przez hordę orków pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. Dopiero zbrojna ekspedycja krasnoludów i ludzi odkryła artefakt w zapomnianej podziemnej jaskini. Oba miecze trzymane są pod ścisłą strażą w skarbcu Imperatora. Jedynie w czasach zagrożenia dla Imperium *Runicznych Kłów* użycza się znakomitym wojownikom lub potężnym arcymagom.

Runiczne Kły są wykutymi z gromrilu, *najlepszej jakości* mieczami półtoraręcznymi, trwale naznaczonymi mistrzowską runą Alaryka Szalonego.

SERCE MROKU:

Serce Mroku to klejnot wielkości pięści, pulsujący szkarłatnym blaskiem w niepokojącym rytmie. Serce Mroku stworzył szaman zwierzoludzi. Podczas walk z elfami, wiele stuleci przed narodzeniem Sigmara, zabił młodego czarodzieja, wyrywając mu serce z piersi. Śmierć elfa była tak gwałtowna, że jego serce skamieniało pod wpływem mocy Khorna, wypełnione nienawiścią wojowników zwierzoludzi. Obecnie Serce Mroku znajduje się w posiadaniu woda jednego ze stad zamieszkujących Las Cieni.

Wykonując *akcję szarża* posiadacz Serca Mroku podwaja **SZYBKOŚĆ**.

Serce Mroku przepełnia myśli właściciela obrazami śmierci i wojny. Pojawiają się niepokojące wizje rozkładających się ciał i konających rannych, którzy błagają o skrócenie cierpień. Po każdej pełni Morrsliebia, która ma miejsce co 3K10 dni, posiada klejnotu musi wykonać test **SW** lub otrzyma tyle *Punktów Obłędu* ile wynosi wartość jego cechy **SZ**. Jeżeli uzbiera się ich tyle, aby u postaci objawiła się nowa choroba psychiczna, będzie nią *bluźnierczy szał* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**).

SOCZEWKI WYKRYCIA:

Wyglądają jak wielkie szkło powiększające na długiej rączce z kości słoniowej. Nie powiększają jednak oglądanych przez nie przedmiotów, ale pomagają użytkownikowi wykryć wszystkie wywołane przez magię iluzje i zobaczyć prawdziwą naturę oglądanej rzeczy. Czarodziej, używający czaru *iluzyjny wygląd* będzie na przykład widziany przez użytkownika *soczewek wykrycia* dokładnie takim, jakim jest i wszelkie próby zamaskowania działań za pośrednictwem czaru *maska iluzji* również nie przyniosą sukcesu.

SPACZAMULETY:

Są one wytwarzane z niewielkich odłamków Kamienia Przemian i kształtowane w najróżniejsze formy. Amulety zwykle mają postać nieregularnych bryłek barwnego kamienia, klejnotów lub odłamków metalu - w część z nich wstawiono kawałek Spaczenia, inne po prostu poddano jego działaniu. Podczas wytwarzania, amulety obdarza się własnym *życiem*, dlatego też później wydają się wciąż zmieniać i poruszać, a w dotyku zaś są ciepłe i miękkie. Amulety tego rodzaju przynoszą szczęście i mogą stanowić pewną osłonę przed magią, lecz są używane tylko przez najważniejszych skavenów (to znaczy największych i najnikczemniejszych). Amulety z Kamienia Przemian wbijane są w ciało skavenów, często w okolicach głowy, wystając niczym ćwieki lub główki gwoździ. Jeśli skaven straci oko, ucho lub inny narząd lub organ, to można zastąpić go amuletem.

Spaczamulet może pełnić trzy funkcje. Po pierwsze, może zastąpić utracony organ - spełnia jego funkcje równie dobrze, jak naturalna część ciała. Po drugie, w razie magicznego ataku właściciel amuletu może dodać +10% do każdego testu **SW**. I wreszcie, po trzecie, każdy skaven posiadający amulet zyskuje umiejętność *szczęście*.

SPACZPERGAMINY:

Są to potężne przedmioty magiczne. Zaklęcia zapisuje się na skórze żywych istot atramentem, do którego wyrobu wykorzystuje się Spaczeń. Inkaust doprowadza ofiarę do śmierci w męczarniach. W celu uzyskania jak największej mocy, ofiarę należy obedrzeć ze skóry, póki jeszcze żyje; do wyprawienia pergaminu używa się zmielonego na drobny proszek czystego Kamienia Przemian. Tak spreparowanym pergaminem mogą posługiwać się Skaveńscy Mnisi Zarazy. Rozwijanie zwoju i odczytanie go zajmuje skavenowi *akcję podwójną*. Dopiero w następnej *akcji* może skierować moc zaklęcia przeciwko pojedynczemu wrogowi lub grupie znajdującemu się w *zasięgu oddziaływania*. Czar działa w promieniu **MAGxMAG** metrów od wybranego punktu. Wszystkie żyjące istoty, które znalazły się w obszarze oddziaływania zaklęcia, muszą natychmiast wykonać test *magii*. Jeśli test był nieudany, ofiary zaklęcia zaczynają się gwałtownie starzeć - usychając i umierając zaledwie w ciągu kilku krótkich chwil. Aby tego uniknąć, można wykorzystać *Punkt Przeznaczenia*.

SREBRNA PIECZĘĆ:

Po ostatniej Inwazji Chaosu mag Frederick von Tarnus wykuł magiczny talizman dla Imperatora Magnusa Pobożnego. Obecnie srebrny dysk, ozdobiony wspaniałym brylantem, nosi na szyi Imperator Karl-Franz.
Wszystkie ataki wymierzone w osobę noszącą *Srebrną Pieczęć* są wykonywane z modyfikatorem -10%. Dodatkowo, talizman zapewnia noszącemu modyfikator +20% do testów *magii*.

SZKIEŁKO ERUDYCJI:

Ten magiczny przedmiot ma postać binokli w złotej oprawie, z dołączoną zwykle rączką lub łańcuszkiem. Jest bardzo ceniony przez uczonych. Patrząc przez szkiełko, można zrozumieć każdą formę pisma, aczkolwiek wymagany jest dodatkowy test **INT**, jeśli chodzi o runy lub napisy w tajemnych języka. Aby móc posługiwać się szkiełkiem, bohater musi posiadać umiejętność *czytanie/pisanie*.

SZTYLET NIZIOŁKÓW:

Te rzadkie przedmioty zostały wykonane przez zmarłego dawno temu czarodzieja z Imperium znanego ze swoich wyjątkowo agresywnych służących-niziołków. *Sztylet niziołków* demonstruje swoje specjalne właściwości magiczne jedynie w ręku niziołka. Dla innych jest po prostu magiczną bronią, skuteczną przeciw stworzeniom, które są podatne wyłącznie na działanie takiego oręża. Chociaż ma rozmiary zwykłego sztyletu, używany przez niziołka, traktowany jest jak gilesowski miecz z dodatnim modyfikatorem +10 do **WW**.

TALIZMAN HOTEKA:

Te potrzaskane kawałki metalu to resztki narzędzi Hoteka, którymi wykuł czarną zbroję Malekith, Wiedźmiego Króla Mrocznych Elfów. Zbroja ocaliła życie władcy, przywracając siły jego okaleczonemu i poparzonemu ciału. Po wykuciu pancerza, które stało się początkiem mrocznego panowania Wiedźmiego Króla, narzędzia zostały porzucone i zapomniane. Wiele lat później skradł je uczeń kowala, który chciał wykuć dla siebie równie wspaniałą zbroję. W trakcie tego procesu został spopielony, gdyż nie potrafił zapanować na straszliwymi mocami, które nieopatrznie przywołał. Od tego czasu wzmianki o magicznych narzędziach pojawiają się w różnych opowieściach z całego świata. Po tysiącach lat wiele z tych narzędzi uległo zniszczeniu, a po innych pozostały jedynie nędzne szczątki.

Noszony na gołym ciele, *Talizman Hoteka* zapewnia *odporność na ogień*, a także dodatkowy *PZ* na wszystkich lokacjach. Jednakże czarnoksięska moc talizmanu powoduje modyfikator -20% do testów **SW** przeciwko efektom Chaosu, a także ułatwia przepływ wypaczającej mocy Chaosu przez ciało noszącego. Za każdym razem, gdy użytkownik *Talizmanu Hoteka* zostanie dotknięty mutacją, moc amuletu powoduje dodatkową mutację.

TALIZMAN ULRYKA:

Wykonany ze srebra amulet w kształcie wilczego łba to jeden z dziedzicznych skarbów rodu Todbringerów. Dla obecnego przywódcy rodu, Grafa Borysa, Księcia-Elektora Middenheim i jednego z największych wojowników Imperium - *Talizman Ulryka* stanowi symbol władzy elektorskiej na równi z rodowym *Runicznym Kłem*.
Osoba nosząca *Talizman Ulryka* odzyskuje 1 punkt **ŻW** na początku swojej tury. Magiczna moc przestaje ją chronić po śmierci.

TOPORY KHORGORA (TOPÓR. BOJOWY):

Styliska bliźniaczych toporów pokrywa tłuszcz, zaschnięta krew i pył. Ostrza mają kształt półksiężyca i wciąż zachowują niezwykłą ostrość, mimo że bez wątpienia broń liczy sobie wiele stuleci. Świat widoczny w odbiciu ostrzy wydaje się krwistoczerwony.

Brutalny i krwiożerczy Khorgor był jednym z najznamienitszych zwierzoludzi w Starym Świecie. Mówi się, że z jego ręki zginęły setki ludzi. Jego żądza mordu była tak ogromna, że dekorował swe rogi głowami zamordowanych. Furia, nienawiść i niezwykłe umiejętności walki Khorgora przeniknęły ostrza toporów, pozostając tam nawet po śmierci zwierzoczłeka.

W walce Topory Khorgora zapewniają dzierżącemu modyfikator +20% do **WW** oraz zdolność *szaleńczy atak*, jeśli posiadał umiejętność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1. Ponadto topory posiadają cechę oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Jeżeli toporami włada istota nie będąca zwierzoczłekiem, musi wykonać test *magii*, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie mutacji *przemieniec* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

UPRZĄŻ ODWAGI:

Wykonana z brązowej skóry najwyższej jakości i twardego, srebrno-niebieskiego mithrilu, uprząż ta stanowi przedmiot ogromnego pożądania wszystkich dosiadających rumaków bojowych. Pasuje na dowolnego konia i sprawia, że wierzchowiec staje się całkowicie odporny na *strach*. Koń pozostaje jednak w dalszym ciągu *podatny na grozę*.

UPRZĄŻ SLAANESHA:

To dziwne odzienie składa się główne ze skórzanych pasków, ozdobionych hakami i łańcuchami. Po założeniu i dopasowaniu uprzęży do ciała haki wbijają się w skórę, zaś ich ostre krawędzie i zadziory sprawiają, że rany nigdy się nie goją.

Na Uprząż Slaanesha natknięto się po raz pierwszy w trakcie Inwazji Chaosu. Choć od tamtych czasów minęło ponad dwieście lat, zachowały się nader szczegółowe opisy tamtych wydarzeń. Jej właścicielką była kultystka przecudnej urody, która po polu bitwy poruszała się tanecznym krokiem, odziana jedynie w uprząż i uzbrojona w ostry jak brzytwa miecz. Zdawało się, że rany sprawiają jej tylko rozkosz i wręcz się z nich cieszy. Biegła lekko ku żołnierzom, chwytając ich pojedynczo w objęcia łańcuchów, a następnie szlachtując jak barany. Padła w końcu martwa, naszpikowana strzałami i bełtami. Kiedy umierała, z ran na jej ciele płynęła czarna posoka, a z gardła dobywał się jęk rozkoszy, jakiej nie zazna żaden śmiertelnik.

Po założeniu Uprzęży Slaanesha jej właściciel automatycznie otrzymuje 1 *PO* i traktowany jest tak, jakby posiadał Dar Slaanesha - *sadomasochizm* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DARY CHAOSU**). W trakcie walki uprząż samoistnie uderza hakami i łańcuchami, wszystkie istoty walczące z noszącym Uprząż Slaanesha, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub zostaną *pochwycone* i będą traktowane jak *cel spętany* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). Ponadto istota związana walką z właścicielem uprzęży nie może *uciec* z pola walki ani wykonać *akcji odwrót*.

Jeżeli uprząż zostanie założona przez istotę, która nie jest wyznawcą lub istotą Slaanesha, moc bluźnierczego artefaktu nie działa. Do pierwszej pełni Morrslieba, która ma miejsce co 3K10 dni, nic się nie dzieje , ale potem ofiara każdego dnia musi wykonać test **ODP** lub straci K6 punktów **ŻW** na każdej lokacji (bez uwzględnienia **WT** i *PZ*). Jeżeli **ŻW** spadnie do 0, uprząż zaciska się, rozcinając ciało na kawałki. Raz założona, Uprząż Slaanesha nie może być zdjęta.

WSZYSTKOWIDZĄCE ZWIERCIADŁO:

Wszystkowidzące Zwierciadła to starożytne artefakty pochodzące z czasów na długo przed powstaniem Imperium. Zostały stworzone przez elfiego maga Sothelesa. Doprowadzony do obłędu przez mroczne wizje Mrocznego Księcia, elf zaczął podejrzewać swoją żonę o niewierność. Dzięki magii czarnoksięskiej nasycił mocą Chaosu dwa przepiękne zwierciadła, tak by jedno (aktywne) pokazywało obraz widziany w drugim (biernym). Bierne lustro podarował żonie, zachowując dla siebie aktywne, aby w ten sposób zyskać dowód jej niewierności. Jednak elfi mag nie wiedział, że moc Chaosu nasyciła oba zwierciadła. Gdy obraz w lustrze żony ujawnił konszachty elfa z Chaosem, jego zdrada wyszła na jaw. Mag zginął z rąk krewniaków, a lustra zostały ukryte po wsze czasy.

Czarodziejskie lustra tego typu wytwarza się parami w ten sposób, że każde z nich pokazuje odbicie tego, co normalnie odbijałoby się w drugim. Na lądzie lustra mogą znajdować się w dowolnej odległości, ale kontakt pomiędzy nimi zostanie zerwany, jeśli rozdziela je więcej niż 700 km wody.

ZACZAROWANA LINA:

Zaklęte liny wytwarzane są wyłącznie w Arabii. Liny długości 60+30xK6 cm można czasem znaleźć w Starym Świecie, lecz dłuższe liny są rzadkie. Zaklęta lina jest ruchoma i może walczyć tak, jak bohater, owijając się wokół miecza czy włóczni, by ją wyrwać. Ma ona następującą charakterystykę:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	30	30	100	10	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	*	3	3	3	-	-	-

*lina ma 3 punkty **ŻYWOTNOŚCI** za każde 30 cm długości. Zwykła broń może zadawać jej obrażenia; lina ma 6 *Punktów Zbroi*. Liny są *łatwopalne*, łatwo je uszkodzić ogniem lub magią, opierającą się na ogniu. Nie mogą ich uszkodzić zwykle bronie strzeleckie, są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie da się ich zmusić do zaprzestania walki. Nie mogą one odzyskiwać punktów **ŻW**, nawet za pomocą magii.

Lina, na rozkaz właściciela, może się wiązać w węzły. Rozróżnia elementy otoczenia i potrafi kierować się w stronę określonych przedmiotów czy istot i chwytać je.

Istnieje 50% szans na to, że znaleziona podczas przygody magiczna lina nie ma żyjącego właściciela. Aby zostać nowym jej właścicielem, bohater musi wykonać udany test **SW**. Jeśli właściciel żyje, liną w żaden sposób nie można zawładnąć, chociaż będzie ona wykonywać polecenia drugiej osoby, jeśli tak jej rozkaże właściciel.

ZBROJA CHAOSU:

Wykuta z rzadkiego rodzaju żyjącego metalu, zbroja Chaosu jest bardzo cenną nagrodą, którą Mroczni Bogowie obdarowują swych wojowników. Uważniejsze przyjrzenie się zbroi Chaosu pozwoli odkryć wiele rytów i zdobień, które odróżniają ją od dzieł śmiertelnych kowali. Również metal nie przypomina żadnego stopu, jakie można spotkać w krasnoludzkich hutach. Na powierzchni zbroi wyryte są po wielokroć symbole bóstwa Chaosu, któremu służy wybraniec.

Najdziwniejszą właściwością zbroi Chaosu jest to, że przywiera ona do ciała właściciela, stając się jakby drugą skórą. Raz założona, nie może zostać zdjęta aż do śmierci. Co więcej, zbroja Chaosu potrafi się sama naprawić, zasklepiając otwory i odtwarzając ubytki.

Tylko naprawdę potężni Wojownicy Chaosu noszą zbroję Chaosu - dar od Niszczycielskich Potęg. Po założeniu Zbroja natychmiast stapia się z ciałem wojownika, przepełniając go mocą Chaosu i zwiększając **ODP** o +K3x5%. Jest uznawana za *ciężki pancerz* i zapewnia 10 PZ (podobnie jak pełna zbroja płytowa), ale ponieważ stanowi części ciała noszącego, nie stanowi tak wielkiego obciążenia (270 *WO*). Za każdym razem, gdy wojownik okryty zbroją Chaosu otrzyma *trafienie krytyczne*, wartość takiego trafienia zostaje zmniejszona o -K6 punktów. Ponadto, zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do efektów wszelkich Darów i mutacji Chaosu. Dodatkowo, czarnoksiężnicy Chaosu mogą nosić zbroję Chaosu bez ujemnych modyfikatorów do uzyskanego *Poziomu Mocy*. Zbroja Chaosu nie może być łączona z innymi rodzajami opancerzenia.

ZĘBATA SAKIEWKA:

Ten magiczny przedmiot nie jest obecnie szczególnie rzadki w Imperium, ponieważ bogaci kupcy i im podobni, chętnie płacą czarodziejom spore sumy za ich produkcję. *Zębata sakiewka* wygląda jak zwykły skórzany trzos związany rzemykiem. Jeżeli jednak ktoś inny niż prawowity właściciel otworzy ją i spróbuje wyjąć pieniądze, wewnątrz sakiewki magicznie pojawią się rzędy bardzo ostrych zębów. Pierwsze ugryzienie zadaje K3 punkty obrażeń (bez względu na **WT** i *PZ*). Zęby pozostają wbite w dłoń przez K6 rund, gryząc i raniąc. W każdej rundzie ofiara sakiewki automatycznie traci 1 punkt **ŻW**. Jednocześnie *zębata sakiewka* przez cały czas krzyczy przeraźliwym głosem: *Złodziej, złodziej!*

Jeżeli *zębata sakiewka* zostanie skradziona właścicielowi, przez okres 8 dni będzie powoli przyzwyczajać się do swojego nowego posiadacza. W tym czasie musi on bez przerwy ją nosić. Po pełnym tygodniu będzie uważała nowego posiadacza za swojego prawowitego właściciela.

Krążą pogłoski, że istnieję jeszcze *worki zębów* i *torby kłów*, niektóre nawet z zębami jadowymi, ale ich istnienie nie zostało potwierdzone… jak dotąd.

ZWÓJ PIĄTEJ TRADYCJI:

Zwój Piątej Tradycji to postrzępiona karta pergaminu o zagadkowej historii. Wielu uczonych Magistrów podziela pogląd, iż słynny zwój został stworzony przez jednego z pierwszych Magistrów Patriarchów Kolegium Cienia, tuż przed wprowadzeniem przez władze Imperium prawnych ograniczeń dotyczących działalności czarodziei. Od czasu do czasu pojawiają się plotki o kolejnym użyciu zwoju, zwykle w połączeniu z doniesieniem o zuchwałym akcie kradzieży, sabotażu lub skrytobójstwa. Po raz ostatni zwój widziany był w Marienburgu.



SPACZEŃ:

> *...Upioryt występuje w dwóch postaciach. Podejrzewam, że jego pochodzenie jest pozaziemskie. Większość znajdowanych przeze mnie kawałków miała rozmiary pięści. Był to surowy Spaczeń, który występuje w czarnym, a nawet ciemniejszym od czarnego kolorze. Sprawia wrażenie, że jego czerń jest głębsza niż absolutny mrok - wydaje się, że pochłania światło. Surowego Spaczenia nie można zobaczyć ludzkim okiem, ze względu na sposób, w jaki wysysa światło. Jego krawędzie można określić jedynie dotykiem. Skaveni potrafią również dokonywać transmutacji Spaczenia, przerabiając surową substancję w rafinat, proszek znany pod nazwą Szarego Spaczenia. Ten zaś wykorzystują na rozmaite sposoby. Mogą go spożywać, by dodał sił, albo wypić w eliksirze przed walką, aby podniósł umiejętności bojowe. Stosują go w broni, magii i obrządkach kultowych. Upioryt i Skaveni są nieodłączni...*
>
> - czarodziej Litzeinreich z Middenheim



paczeń to pierwotna materia Chaosu, która w czasie jego brutalnych narodzin przedostała się do Znanego Świata z innego wymiaru, zwanego Eterem lub Domeną Chaosu. Spaczeń znany jest pod wieloma nazwami, między innymi jako Kamień Przemian, Upioryt, Czarci Pył czy Czarnoskał. Spaczeń to najcenniejsza substancja w Starym Świecie. Za okruchy lub woreczek pyłu można kupić zamek. Poszukują go władcy, magowie i czarnoksiężnicy, a przede wszystkim skaveny. Jego moc potrafi przemienić ołów w złoto, przywrócić zmarłemu życie, a nawet odwrócić bieg czasu. Dla alchemika posiadającego Upioryt nie ma rzeczy niemożliwych.

Pojedynczy kawałek nieczyszczonego Spaczenia ma zwykle rozmiar ludzkiej pięści i nieregularny kształt, który z trudno jednoznacznie określić, a to ze względu na otaczającą go mroczną poświatę, wchłaniającą światło z najbliższego sąsiedztwa i tym samym tworzący mały obszar ciemności. W formie surowej Upioryt jest najbardziej niebezpieczny dla wszystkich istot i jego dłuższe oddziaływanie może wywołać poważną mutację, a nawet śmierć. Skaveni, jak również wiele innych ras Chaosu, powstałych na skutek magicznego działania Spaczenia, już w momencie stworzenia uległi deformacjom, przekazywanym potem z pokolenia na pokolenie.

RAFINAT:

Proces destylacji Kamienia Przemian jest bardzo trudny. Tylko najpotężniejsi z magów mogą się podjąć jego przeprowadzenia. Szarzy Prorocy stanowią tu wyjątek - mają naturalną zdolność przetwarzania Spaczenia i pozyskiwania w ten sposób energii magicznej. Przetworzony Upioryt ma formę szarego proszku, zupełnie nie przypominającą pierwowzoru. Nie ma również dawnej mocy zniekształcanie, która ujawnia się dopiero wtedy, gdy ktoś go zje lub wchłonie w jakikolwiek inny sposób.

Uzyskuje się poprzez zmielenie kawałka Kamienia Przemian. Zażywany jest doustnie, głównie przez skaveńskich Szarych Proroków, którzy dzięki niemu potrafią w większym stopniu opanować magiczne energie. Istoty nieprzyzwyczajone do zażywania Upiorytu narażają się na groźbę mutacji.

Skaven, który połknie sproszkowany Spaczeń, zachowuje się tak samo, jakby zażył *grudkę spaczenia*. Każda inna istota musi wykonać testy **ODPORNOŚCI** i **SIŁY WOLI**, których stopień trudności zależy od tego, jak duża była porcja i w jaki sposób postać weszła w kontakt z Upiorytem.

MODYFIKATOR OKOLICZNOŚCI

+30%	Rozsypanie odrobiny proszku na ubranie.
+20%	Dotknięcie niewielkiego odłamka Spaczenia.
+10%	Dotknięcie średniej wielkości kawałka Upiorytu.
-	Połknięcie lub wciągnięcie nosem niewielkiej ilości spaczeniowego pyłu lub dotknięcie dużej bryły.
-10%	Zażycie średniej ilości pyłu lub dotknięcie ogromnego kawałka Kamienia Przemian.
-20%	Połknięcie lub wciągnięcie nosem dużej ilości czarciego pyłu.
-30%	Zażycie ogromnej ilości pyłu ze sproszkowanego Upiorytu.

Istota, której nie powiedzie się test natychmiast otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Niziołki, jako częściowo udany eksperyment Dawnych Slannów są odporne na działa Kamienia Przemian. Normalnie, zdrowo myślące istoty nawet nie próbowałyby go zjeść, ale ze skavenami sprawa ma się inaczej - u wielu z nich widać efekty piekielnej diety. Ze względu na wyjątkową odporność jedynie Szarzy Prorocy nie ryzykują w żaden sposób, zjadając rafinowany Spaczeń.

CZARNOSKAŁ:

Czarnoskał to niewielkie kawałki Upiorytu uformowane zwykle w płaskie krążki, dyski, kliny lub sześciany. Skaveńscy Szarzy Prorocy połykają je w trakcie rzucania czarów, zwiększając tym samym swoją moc. Każda inna istota, która choćby dotknie grudki, musi wykonać test **ODPORNOŚCI** i **SIŁY WOLI**, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Mag, który oprze się mocy Upiorytu, będzie mógł wykorzystać grudkę jako dodatkowy składnik wzmagający moc zaklęcia. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego *Poziomu Mocy*, ale zwiększa także niebezpieczeństwo wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha* (*dublety* będą się liczyły jako *triplety*, a *triplety* jako wynik *poczwórny*).

KAMIEŃ PRZEMIAN:

Nieprzetworzony Spaczeń jest bardzo niebezpieczny. Każde dotknięcie gołą skórą oznacza utratę K3 punktów **ŻW**, w tym 1 trwale. Ponadto taka nierozważna istota musi wykonać test **ODPORNOŚCI** i **SIŁY WOLI**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -K6x10%, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Brylki Upiorytu wykorzystują najczęściej skaveńscy spaczinżynierowie z klanu Skryre i poganiacze z klanu Moulder, używając go zarówno do tworzenia broni, jak i przerażających mutantów. Zaklęcia rzucane w promieniu 3K6 metrów od bryły nieprzetworzonego Upiorytu otrzymują modyfikator +6 do uzyskanego *Poziomu Mocy*, ale przy ich splataniu mag musi rzucić dodatkową *Kostką Chaosu*. Co gorsza, wszystkie czary rzucane w pobliżu nieprzetworzonego Kamienia Przemian mogą wywołać *negatywne konsekwencje*, tak jak przy rzucaniu zaklęć czarnoksięskich (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**).

JESIENNA GAWĘDA
- O GUŚLARZACH

Imperialni Magistrowie Kolegiów Magii pogardliwym mianem *guślarz* określają tych adeptów magii którzy swą wiedzę zdobyli poza Kolegiami Magii. Pogardzani, wyszydzani, nazywani oszustami i szarlatanami, guślarze mogą liczyć na cień szacunku tylko wtedy, gdy Licencjonowany Magister ujrzy w nich kandydata na ucznia lub poważne zagrożenie.

Guślarze to sól ziemi Imperium, to właśnie wioskowe czarownice i mędrcy ścierali się z magią na setki, tysiące lat, zanim ktokolwiek w ogóle pomyślał o Kolegiach Magii, które istnieją ledwie dwieście lat, a rządzą się, jakby stały za nimi wieki. To tradycyjna magia ludowa magia musiała od czasów samego Sigmara, a nawet jeszcze wcześniej, radzić sobie z żywiołem, który nieustannie wpływał na życie ludzi - Wiatrami Magii. Prawdziwi adepci magii ludowej, *czarostwa*, to wcale nie banda szarlatanów, a wiedza którą czarownicy i wiedźmy przekazują z pokolenia na pokolenie, wcale nie jest gorsza od tego, o czym rozprawiają uczeni magowie.

Wbrew twierdzeniom uczonych Magistrów, którzy twierdzą, że przekazywana ustnie wiedza guślarzy jest mniej trwała i bardziej zawodna od zapisanej, nauki guślarzy, choć obejmujące swym zasięgiem mniejszy obszar, przetrwały próbę czasu. Wiedza guślarzy jest także bezpieczniejsza, nie trafia tak łatwo w niepowołane ręce. Wiedza przekazywana ustnie wymaga kontaktu mistrza z uczniem. Wiedźmy i czarownicy spędzają z uczniami mnóstwo czasu - wiele lat mija, nim młody guślarz w pełni się usamodzielni. Musi zapamiętać wszystko, co chce przekazać mu mistrz, bez pomocy pergaminu, który zastąpiłby mu pamięć. Młody guślarz musi pojąć zasady, zapamiętać legendy i pieśni zawierające odwieczne prawdy i przepisy, nauczyć się rozpoznawania roślin i zwierząt, ich mowy i zachowania, musi wreszcie nauczyć się, jak żyć wśród ludu. Licencjonowany Magister, który chełpi się, że *niewykształcony i ciemny wieśniak, która postanawia na własną rękę poznać sposoby manipulowania magią, stąpa po kruchym lodzie*, nie wyszedłby z podziwu znając ogrom wiedzy, jaką mają sędziwe czarownice. Wiedzy ogólniejszej i praktyczniejszej od teoretycznych rozważań imperialnych magów.

Gusła przy ośmiu Tradycjach Tajemnych wydają się być blade, bo polegają zupełnie na czymś innym. Nie służą lub w bardzo niewielkim stopniu służą celom ofensywnym,

podczas gdy cała Magia Tajemna obmyślona została tak, żeby dało się ją wykorzystać w wojnie z Chaosem. Natomiast dla guślarza samo rzucanie zaklęć jest sprawą drugorzędną. Guślarz zna się na zielarstwie, potrafi leczyć ludzi i zwierzęta, odczynić uroki i wypędzić złe duchy.

Licencjonowani Magistrowie Imperium roszczą sobie prawo wyłączności na rzucanie zaklęć, stoi za nimi *Imperialny Dekret o Magii*. Zaś wyjęci spod prawa guślarze, na równi z czarnoksiężnikami, są bezlitośnie tropieni i paleni na stosie. Jednak nawet stulecia prześladowań nie zdołały wykorzenić guślarzy, którzy wciąż wędrują po bezdrożach Nordlandu, kryją się w cieniu middenlandzkich i ostlandzkich puszcz, żyją w rozrzuconych po Talabecklandzie wioskach, a nawet pojawiają się w zachodnim Reiklandzie, gdzie wciąż niemało jest wiernych dawnym tradycjom.

W głuszy, w odosobnionych wsiach i osadach, gdzie wędrowni kapłani zjawiają się raz na kilka lat, niemal nie sposób odróżnić kapłana od guślarza. Słudzy Taala & Rhyi nie lubią świątynnych murów i sformalizowanych obrządków. W oczach ludu, a także w swoich własnych nieraz, wioskowi mędrcy uważani są zarówno za kapłanów jak i guślarzy. A chłopi potrzebują duchowego przewodnika, kogoś kto pogrzebie zmarłych, pomodli się do Morra, kogoś kto nocą odpędzi złe duchy, odczyni urok i wyleczy rany.

Na wsi, gdzie pod powałą suszą się zioła, zbierane w świetle księżycy, albo tylko za dnia, kiedy ich działanie jest najsilniejsze, gdzie nad drzwiami chochoły odstraszają złe duchy, gdzie srebrne drzazgi nad siennikami strzegą snów śpiących, gdzie czerwona szmatka przy kołysce dziecka przeciwdziała złemu spojrzeniu, gdzie pod progiem zakopuje się nóż i srebrne monety, gdzie zostawia się mleko dla dobrych skrzatów, każdy ma w sobie coś z czarownika i prawie każdy korzysta z guślarskich porad. Guślarstwo tkwi w ludzie, jego zwyczajach, obrzędach, codziennym życiu. Magistrowie Magii szydzą z praktyk prostych chłopów, nazywając je zabobonami. Tymczasem sami obwieszają się symbolami i splatają ochronne zaklęcia. Nieustannie zbroją się przeciw niezwykłym magicznym zagrożeniom, a odmawiają ochrony prostemu chłopu.

Dlatego też, wbrew temu co twierdzą czarodzieje, wieśniacy nie podniosą ręki na swego zielarza, czy czarownicę, przynajmniej dopóki to ona jest gwarancją bezpieczeństwa. Zrobi to zrozpaczony kochanek, gdy nie zadziała eliksir miłości, zrobi wdowiec, którego żony nie udało się ocalić przed śmiercią, zrobi morderca bez czci i wiary. Zemsta, podłość, nienawiść - na te trzy rzeczy nie ma rady. Ale prędzej cepami zatłuką czarodzieja, co skórę ma ze złota albo iskry krzesa w gniewie, niż podniosą rękę na swojego, co całe życie przy nich i z nimi przeżył. Nie to, że kochają, ale boją się. Strach, ale swój, co chroni przed strachem obcym, nieznanym i przez to strasznym.

W jednym Magistrowie mają rację - guślarze trzymają się wsi. W miastach nie ma dla nich miejsca, mieszczanie ich nie potrzebują. Zresztą i na wsi przestaną być potrzebni, gdy Imperator z dalekiego Altdorfu dotrze z armią prezbiterów, żołnierzy, urzędników, kupców, magów i inkwizytorów, tam gdzie od wieków władali guślarze. Lecz to jeszcze nie dziś i nie jutro.

Ostatni wykład Magistra Von Horstmanna

Komnata tonęła w zimnych, gęstych ciemnościach nocy. Języki ognia, nieśmiało trawiące rzucone do kominka drewno z trudem rozpraszały mrok.

Na drugim końcu sali, ukryty za zasłoną cieni stał człowiek, ponura postać, równie posępna jak stojące na dziedzińcu Uniwersytetu w Altdorfie posągi. Człowiek, który w ciągu ostatnich miesięcy stał się postrachem wszystkich uczniów. Nie dlatego, że był brutalny czy niesprawiedliwy, ale dlatego że był najbardziej wymagającym ze wszystkich wykładowców. Jednak, prócz strachu, człowiek ten roztaczał wokół siebie aurę uznania. Nikt nie potrafił tak jak on zachęcić do nauki, nikt nie potrafił rozpalić takiej żądzy wiedzy, ani rzucać tak potężnych zaklęć.

Teraz jednak, przygarbiona sylwetka upodabniało go do starego, groteskowo poskręcanego drzewa, które zbyt długo skrywa w swych konarach mroczną tajemnicę. Gdyby ktoś widział mężczyznę trudno byłoby mu uwierzyć, że człowiek ten jest Patriarchą jednego z ośmiu Kolegiów. Jeszcze trudniej byłoby uwierzyć w to, że jest on Hierofantem Kolegium Światła.

Oczy mężczyzny nerwowo biegały po całym pokoju. Arcymag widział skradające się w mroku małe istoty, które wierciły się i drapały pazurami po ścianach. Zwabione magiczną aurą znajdowały się zawsze obok niego. Czarodziej wiedział czym są oraz komu służą i nie bał się.

Zgrzyt zawiasów obudził mężczyznę. Do pomieszczenia weszło pięciu Magistrów Kolegium Światła. Z niepokojem ale i z nieukrywaną ciekawością zasiedli przy ławach.

- Herr Patriarcho Van Horstmann... - odezwał się najśmielszy z Magistrów.

Mgła zasnuwająca oczy Hierofanta opadła natychmiast, sylwetka wyprostowała się a twarz rozjaśnił uśmiech. Arcymag przemówił spokojnym tonem, jak gdyby wykład trwał od wielu klepsydr.

- Drodzy uczeni w magii towarzysze, nadeszła pora aby wyjawić wam ostatni sekret magicznych arkanów. Wszyscy znacie niejeden sposób na otwieranie drzwi, odsyłanie demonów, a przede wszystkim na wysadzanie wszystkiego w powietrze. Nie wiecie tylko jak to robicie. Mimo wielu lat studiów nikt wam nie powiedział jak to się dzieje, że z waszych rąk wypływają strumienie światła.

Przyznajcie się sami przed sobą, że oprócz formuły zaklęcia nie wiecie nic. Nawet znając dziesięć inkantacji na wysadzenie w powietrze drzwi do mojego gabinetu, nie dostrzegacie żadnej zależności między waszym wymachiwaniem rękami i żałosnym bełkotem, a osmalonym gruzem na podłodze...

- Jako najzdolniejsi z całego roku - Van Horstmann kontynuował po chwili z lekką drwiną w głosie - zasłużyliście sobie na wiedzę, którą chcę wam przekazać. Wiedzę, która pozwoli kontrolować rzeczywistość... Aha, byłbym zapomniał - to rzekłszy Hierofanta przyłożył palec do ust, zaś Magistrowie niemal usłyszeli grobową ciszę, która wypełniła mroczną komnatę, tłumiącą trzask płomieni oraz upiorne wycie szalejącego za oknem wiatru.

- Nie lękajcie się niemożności mówienia oraz poruszania. Te zaklęcia mają sprawić, że wysłuchacie mnie i nie podniesiecie krzyku w trakcie wykładu.

Strach który zagościł w sercach słuchaczy był równie wielki jak zdziwienie, które ich ogarnęło. Nie dostrzegli przecież żadnych gestów, nie usłyszeli żadnej inkantacji.

- Tak więc gdzie ja skończyłem? Aha! - Van Horstmann uśmiechnął się szeroko. - Nawet nie macie pojęcia jak to wszystko działa. Jeśli wypowiem formułę i odpowiednio pomacham rękami to wywołam błysk światła lub podgrzeję zupę. Ale dlaczego? Jak wiadomo zaklęcia to odpowiednio splecione Wiatry Magii, to energia Chaosu przemierzająca uniwersum. Sięgając do swoim magicznych umiejętności obieracie drogę przez Chaos. Dlatego też tak wielu magów ściąga na siebie uwagę demonów. Sięgając do Królestwa Chaosu staracie się użyć mocy do własnych celów. Jednak

Chaos jest inteligentnym bytem, który niechętnie dzieli się potęgą. Dlatego też zdarzają się wypadki podczas splatania zaklęć, szczególnie tych najpotężniejszych. A chcąc korzystać z mocy Chaosu, trzeba najpierw się nim porozumieć, przemówić do niego i dać do zrozumienia czego oczekujemy. Jak już mówiłem, to Chaos jest źródłem magii. To Królestwo Chaosu jest źródłem Wiatrów Magii, energii opływającej cały nasz świat, energii która rozumie i kreuje naszą rzeczywistość każdego dnia. Jest częścią naszego życia. Jeżeli chcemy się z nim porozumieć to nie możemy wymawiać nic nie znaczących słów. Język magii jest językiem martwym bez większego znaczenia zarówno dla nas jak i dla Chaosu. Jesteśmy w stanie rzucać za jego pomocą czary z taką samą skutecznością z jaką możemy rozmawiać z cudzoziemcem. W obu przypadkach komunikacja jest zakłócona i druga strona, nawet jeśli zrozumie znaczenie naszego przekazu, to i jedynie w części. Miesiące poprawiania ortografii w inkantacjach kolejnych czarów są tylko dowodem na ten brak możliwości komunikacji z Chaosem.
Rodzi się więc pytanie skąd wziąć tłumacza. Co zrobić aby Chaos był w stanie nas zrozumieć i dać nam swoją moc w ilościach nam potrzebnych?! Tak jak w przypadku cudzoziemca, trzeba przemówić jego językiem. Inaczej poruszamy się po omacku w ciemnościach. Z tego wychodzi kolejna rozterka. Jak to zrobić? Jak wcześniej wspomniałem Chaos jest częścią naszego świata, w pewnej mierze jest nim. Więc aby przemówić językiem Chaosu trzeba przemówić językiem świata. Odgłosy strumyka, trzask palonego drewna. To są słowa używane przez Chaos. Używając tych słów możemy przemawiać bez ograniczeń, Chaos nas zrozumie a my dostaniemy to czego będziemy chcieli. Tak naprawdę aby rzucać czary nie trzeba znać formuły czy ułożenia rąk. Ale niezbędne w całym procesie jest aby umieć się porozumieć. Nie trzeba koniecznie wydawać z siebie żadnych dźwięków, wystarczyłoby pomyśleć słowo. Czyli jeśli chcemy podgrzać zupę, trzeba by chwycić kocioł z nią i wyobrazić sobie, że jest on gorący. Wydawać by się mogło, że co najwyżej poparzymy sobie dłonie, ale Chaos jak już mówiłem, jest inteligentny, pewnie nawet inteligentniejszy od nas. Dzięki tej inteligencji umie czytać między wierszami i odgadnąć nasze przesłanie.
Więc jak jakiś żartowniś znów spróbuje wysadzić drzwi do mojego gabinetu to powinien wyobrazić sobie wybuch i drzwi. Tak samo, jeśli siedzą tutaj przyszli nekromanci… a mam nadzieję, że nie, to aby wskrzesić zwłoki trzeba by wyobrazić sobie narodziny i zanucić marsz pogrzebowy.
Co uważniejsi zwrócą uwagę na dwie nieścisłości mojego poprzedniego zdania z całością. Po pierwsze zanucić. Jeśli coś jest dźwiękiem, to najlepszym sposobem byłoby przemówić nim do Chaosu w odpowiedni sposób. Mówienie komuś o muzyce jest tak samo bez sensu jak opisywanie kolorów niewidomym. Nie da się opisać dźwięków, można je oddać. Niektórych rzeczy nie da się oddać w inny sposób niż tylko wyobraźnią, więc jest ona uniwersalnym medium do komunikacji. Lecz może utrudniać odebranie przekazu.
Po drugie marsz pogrzebowy. Do tej pory mogłoby się wydawać, że Chaos rozumie tylko słowa związane z naturą. Oczywiście rozumie je najlepiej ale należy pamiętać, że nasza cywilizacja trwa już od tysięcy lat i Chaos zdążył już nauczyć się niektórych naszych zwyczajów. Tak więc ze śmiercią wiązać winien się pogrzeb. Dlatego, że Chaos uczy się udaje nam się rzucać czary coraz łatwiej za pomocą naszego archaicznego języka magicznego, lecz wciąż zbyt nieudolnie.
Tak dyskutując z Chaosem jesteście w stanie osiągnąć szczyty możliwości magicznych. Oczywiście będzie to wymagało czasu zanim opanujecie składnie i dostroicie się do Chaosu. Nie myślcie, ze to on dostroi się do was, szybciej was zniszczy, albo za pomocą demona albo szaleństwa - arcymag zamilkł jakby rozważał swoje ostatnie słowa. Przez większą część monologu wydawał się nieobecny. Mówił z pasją, ale był zapatrzony w dal jakby rozmawiał ze ścianą. Teraz stał w milczeniu. I tak powiedział już rzeczy za które zostałby spalony na stosie. Van Horstmann spojrzał na swoich słuchaczy. W ich oczach widział coś dziwnego. Złość pomieszaną ze zrozumieniem, agresję z pokorą. Hierofanta spojrzał na nich z nieukrywanym strachem. Tajemnica ciążyła i nagliła do czynu.
- Mam nadzieję, że zrozumieliście. Zapłaciłem za tą wiedzę ogromną cenę.
Oni już wiedzieli. Widział to. Ogarnął go wstyd i żal. Poczuł jak niewidzialne więzy na jego szyi zaciskają się i poganiają go. Pan istot, które kręciły się w ciemnościach wołał go do siebie. Patriarcha obrócił się i skierował swój powolny krok w kierunku drzwi. Szedł jakby w kierunku nieuniknionej kary, którą musiał przyjąć. Jakby do każdej z nóg miał przywiązane wszystkie winy świata. Drzwi przed nim otworzyły się same. Magistrowie nie wiedzieli czy zrobił to on czy siła, która zawładnęła ich mistrzem.
- Wybaczcie mi.
Van Horstmann zniknął w mroku. Gdy drzwi zamknęły się czar pętający adeptów prysł. Byli oszołomieni. Nie wiedzieli o czym myśleć najpierw. O tragedii ich mistrza czy o wiedzy, którą im przekazał. Czuli się zarówno wybrani do wielkości jak i oszukani. Mając taką wiedzę muszą pilnować się na każdym kroku. Wysłuchali w tym pokoju herezji i co gorsza, uwierzyli w nią…

De Venatoribus Veneficaris
O Łowcach Czarownic

Oboje stoimy u kresu drogi. Ty kończysz swe życie ja kolejne zadanie. Jesteś przywiązana do słupa, wokół ciebie migotają płomienie, rzucają pomarańczowy blask na twą zagniewaną twarz. Wyglądasz pięknie w tej białej koszuli, z burzą czarnych włosów i licem ściągniętym złością. Twoje karminowe usta miotają obelgi, szarpiesz się, chcesz uciec przed narastającym żarem. Niemal żałują, że za chwilę zacznie on zmieniać aksamitną skórę w pokryta bąblami oparzelinę, zabierze ci włosy i błyszczące oczy, a obelgi zmieni w krzyki nieludzkiego bólu… Cóż, tak jednak musi być - dla Twego dobra. Pomyśl, jak długo błądziłabyś w otchłani grzechu, oddając cześć plugawym bogom Chaosu, gdyby nie łaska Solkana zsyłająca ci ogniste oczyszczenie? Ciało umiera w boleściach, ale dzięki temu dusza wymyka się z pazurów demonów.
Dlaczego z tobą rozmawiam? Robię to zawsze, gdy oczyszczam kolejnego grzesznika. Dzięki temu mogę oczyścić się sam i wyrzucić niepotrzebne myśli, a potem z klarownym rozumem i wiernym sercem ruszyć ku kolejnej misji. Być może jestem szalony - ale jakże można być normalnym w tym niestałym świecie. Mówiono kiedyś, by ogień zwalczać ogniem. Może więc Chaos należy niszczyć szaleństwem?
Nazywają mnie łowcą czarownic. Właściwie nie wiem, dlaczego - szanuję wszak starą i piękną sztukę magii, ani w głowie mi prześladowanie parających się nią osób. Nie wiadomi mi też o tym, by w dziejach Imperium istniała kiedyś epoka polowań na magów.

Sądzę, że powodem nazwania pogromców Chaosu *łowcami czarownic*, było to, iż większość sług nieprawości, chętnie wykorzystuje magię do swych niecnych planów. Przeciwnicy owych istot potykali się więc najczęściej z *czarownikami* (w ogólnym znaczeniu osoby mające bliższy kontakt z czarami).

O, widzę, że płomienie zaczęły cię już solidnie przypiekać. Nie krzyczysz... Jestem pełen podziwu! Boje się, jednak, iż nie wytrzymasz długo. Wszyscy krzyczą. Prędzej czy później...

Dlaczego zostałem łowcą czarownic? Sam nie wiem. Dlaczego się urodziłem, dlaczego słońce wstaje rano, a wieczorem zachodzi, dlaczego nocą świecą księżyce? Z ust wielu osób wykonujących mój fach usłyszałabyś smutne i przerażające historie o najbliższych osobach zamordowanych w skutek kaprysu Twoich kamratów, o palącym gniewie, o ekstazie zemsty. O tym, że świat się skończył, a trwa jedynie święta misja wyplenienia Chaosu i zaspokojenia nienawiści. Niestety nie, mogę Ci opowiedzieć podobnej historii. Moi rodzice żyją i mają się dobrze, wychowałem się w jednej z bogatszych dzielnic Altdorfu, nie mam braci ani sióstr, a kobietę którą kiedyś kochałem zdecydowałem się porzucić z własnej woli. Dlaczego więc to robię? Bo lubię? Może...

A poza tym, uważam, że to, co czynię, jest słuszne, mogę tak zaspokoić sumienie głodne prawości i uczynić ten świat lepszym. Jestem zwykłym posługaczem, tylko sprzątam, wymiatając z kątów plugawy kurz Chaosu...

Moja praca, choć satysfakcjonująca, jest niewdzięczna. Ludzie boją się łowców czarownic, każdy z nas ma bowiem coś na sumieniu. Poza tym, wśród łowców są też niestety tacy, którzy lekceważą swoją misję i wykorzystują daną przez Solkana władzę do swych własnych, brudnych celów. Rzucają podejrzenia na niewinnych, dręczą prawych obywateli, w pracy opierają się na donosach i pomówieniach. Nierzadko sami są sługami Chaosu, kryjąc się pod bezpieczną maską tępicieli.

Przykro mi to mówić - choć Ciebie pewnie me słowa ucieszą - ale zbyt mało jest wśród nas prawdziwych i sprawiedliwych sług dobrych bogów. Wśród prostaczków, łowca czasem tak często kojarzy się z łajdakiem, że niektórzy kapłani wręcz odżegnują się od tej nazwy, każąc się zwać wyszukanym mianem Inkwizytorów. Są to głównie kapłani Sigmara, na tyle bezczelni, iż obrażają się, jeśli nazwie się ich łowcami wiedźm. Ba, twierdzą nawet, iż metody ich działań są zupełnie odmienne, lepsze! Bzdura. Tak może wydawać się zwykłem łyczkom, którzy widzą, jak taki przed robotą leży cały dzień plackiem w świątyni, a zwykły łowca po prostu całuje święty symbol, spluwa w ręce i zabiera się do pracy. Taaak. Oni są przecież namaszczonymi przez bogów kapłanami, a nie świeckimi, brudnymi wojownikami Prawa.

Ale lud i tak przechytrzył owych zadufków... Zwykły chłop czy łyk każdego, kto poluje na złe dusze, nazwie Inkwizytorem...

Pamiętasz drogę, którą przebyłaś, by znaleźć się tu, wśród palących się drewien? Na pewno. Pamiętasz orgie ze stworami Chaosu, jęki waszych ofiar i krew, przelewającą się przez palce? Pamiętasz dzień, w którym do twych drzwi zapukali miejscy pachołkowie, pobili Cię, związali i wrzucili do lochu? Jakaś ofiara Twej sekty cudem zdołała zbiec i za nim wyzionęła ducha, opowiedziała rajcom o wyprawianych przez was okropieństwach.

A potem przybyłem ja, cichy, spokojny. Ja, przed którym ludzie schodzili z ulicy, a psy kuliły ogony. Zebrał się sąd - sąd, któremu przewodniczyłem, w którym pomagali mi kapłani dobrych i prawych bogów oraz miejskie władze. Najpierw przyszli świadkowie. Kobieta, której piersiom odebrałaś mleko. Mężczyzna dotknięty paraliżem ręki. Twój mąż, z chęcią podpisujący zeznanie oskarżające Ciebie o otumanienie go swymi niecnymi praktykami. A ja siedziałem i słuchałem, jednego po drugim. Wiele historii było fantastycznych, niedorzecznych, wiele wynikało z zawiści, chęci odwetu. Było jednak kilka wiarygodnych. I była oparzelina, pozostawiona na Twej skórze przez święty symbol Solkana, błogosławiony ręką samego Arcykapłana. Już wtedy wiedziałem, iż trzeba będzie Cię poddać auto-da-fe, oczyszczeniu, jednakże musiałem dopełnić wszystkich procedur. Wszak miasto dobrze płaciło za moją pracę - jakże więc mógłbym wykonać ją niesumiennie... Służba Chaosowi to crimen exeptum, tak jak zdrada czy bicie fałszywej monety. Sędzia wyposażony jest w duże pełnomocnictwa, bowiem samotnie zmaga się z czarownicą i stojącymi za nią ponurymi bogami. Nazwiska donosicieli i świadków musiałem trzymać w tajemnicy, a zeznania wymuszać specjalnymi środkami...

Najpierw jednak sekretarz sądu odczytał Ci wszystkie wypowiedzi świadków, a Ty potakiwałaś lub zaprzeczałaś. Za mało przekonywująco zaprzeczałaś...

Uznaliśmy Cię winną służby Chaosowi - jednak nawet wtedy nie chciałaś się przyznać. Nadszedł więc czas męki. Zanim sąd zszedł do oświetlonych pochodniami podziemi, wszyscy członkowie trybunału złożyli zwyczajową przysięgę, że nie będą później nienawidzili ani żywili urazy do nikogo z obecnych, że nie skuszą ani nie przekupią nikogo, aby zemścił się za nich i że pogodzą się z tym, co się stało.

Najpierw kat ściągnął z Ciebie koszulę. Stałaś naga, odziana tylko płaszczem czarnych włosów, a skromni kapłani odwracali wzrok o Twej wyuzdanej kobiecości. Zabraliśmy Ci ubranie, mówi się bowiem, iż sługa Chaosu niewrażliwy jest na tortury, jeżeli uda mu się zachować strzęp ubrania. Kapłani Solkana odprawili krótką ceremonię oczyszczającą, a kat przystąpił do próby igły. Dobrze wiesz, że demon któremu się oddawałaś, pozostawił na Twoim ciele mały stygmat, znamię, które nie krwawi i nie boli przy nakłuwaniu igłą. Mistrz badał Cię sumiennie, kłuł nawet sutki. I w końcu, znalazł na ramieniu mały ślad pocałunku Chaosu. Gdy zważono Cię, okazało się, że jesteś znacznie lżejsza od zwykłych osób - kolejny, nieomylny znak Twojego czarostwa. Nadszedł czas właściwych tortur. Na początek, rozciągnięto Cię linami przywiązanymi do rąk i stóp, wyłamano Ci niemal wszystkie stawy. Następnie zawieszono za dłonie, a do nóg przywiązano ciężarki. By zwiększyć cierpienie, kat wepchnął do Twych ust drewniany, podobny do gruszki klocek, rozdziawiający usta i wydymający policzki. Badaliśmy Cię w ten sposób tak długo, aż wreszcie przyznałaś się do wszystkich plugawych czynów. Zeznanie owo było już tylko formalnością, już wcześniej przecież nieomylnymi znakami dowiodłaś swojej winy. Co więcej, w trakcie mąk nie uroniłaś ani jednej łzy - prawdziwi słudzy Chaosu niezdolni są do płaczu, bowiem zamiast serc mają w piersiach nieczułe głazy.

Po naradzie, ogłosiliśmy oficjalny wyrok i nałożyliśmy na Ciebie odpowiednią karę. Pamiętasz, zrobiliśmy to w całkiem uroczystym nastroju. Wszak decydowaliśmy o losie Twej duszy... Wiesz, obrzęd ten nazywa się sermo generalis - powszechny wyrok. Ładnie, prawda? Nadeszła pora na auto-da-fe. Akt wiary. Skąd taka nazwa? Bo wyrok na takich jak Ty wzmacnia wiarę, prawomyślność innych ludzi. Przynajmniej tak mi mówiono

Jedyną nadzieją dla Twojej duszy była śmierć, oczyszczenie w gorącym ogniu. Grzeszyłaś wiele, za wiele, by ciężar Twych uczynków pozwolił Ci dalej żyć. Nie zawsze za złe uczynki - a nawet konszachty z

Chaosem - czeka śmierć. Czasem wystarczy tylko post i modlitwa, biczowanie, pielgrzymka, pieniężna kara, piętno, więzienie. Tylko najwięksi grzesznicy płoną…
Wcześniej, w ostatni dzień tygodnia, odprawia się w świątyni ceremonię sermo generalis. Uroczystość to zaiste wspaniała. Wiesz, zazdroszczę Ci, że mogłaś być jej głównym bohaterem… Na trybunie, oprócz mnie, zasiadła szlachta, tłuści prałaci i możni mieszczanie. Pośrodku, na podwyższeniu, stałaś Ty, lubieżna i piękna w swym diabelskim wyuzdaniu. Twe doskonałe kształty okrywała żółta, pokutna szata z wymalowanymi wizerunkami plugawych stworów. Na głowie miałaś papierową koronę z podobnymi obrazkami. Wygłosiłem pouczającą mowę (tą samą od lat) i przeczytałem formułę wyroku. A nazajutrz pierwsze płomienie liznęły Twoje bose stopy…

Jesienna Gawęda
- O Kapłanach

Kapłan to najpotężniejsza postać Starego Świata. W oczach prostych ludzi kapłani są niemal równi bogom, przecież jako jedyni z bogami potrafią rozmawiać. Jako jedni z niewielu potrafią czytać, rozmawiać z ludźmi hrabiego, leczyć chorych. Kiedy wprowadzisz do przygody kapłana prezentujesz jedną z najpotężniejszych osób tych czasów, bohatera o niewiarygodnym autorytecie. Kiedy on pojawi się na scenie wszystko inne milknie i maleje. Gdy wypowiada słowo, cichną gwary i zgiełk.

Kapłan to *nadbohater* Starego Świata, ktoś kto stoi daleko wyżej niż wojownik, kupiec, czy nawet łowca czarownic. Rozbójnicy nigdy nie odważą się go zaatakować, karczmarzowi do głowy nie przyjdzie, by go oszukać.

Imperium, w którym toczy się większa część przygód to kraj dalece bardziej religijny niż XV wieczna Europa, tu przecież, w Starym Świecie jeden z Imperatorów został bogiem. Powstała nowa religia, wierzenie wokół którego skupiły się grupy fanatyków; nie szczędzi się pieniędzy na budowę wspaniałych katedr, wciąż powstają nowe klasztory i zakony. Dumne rycerstwo wznosi sztandary głosząc chwałę Sigmara i rusza walczyć z zielonoskórymi. Od wielu lat życie Imperium toczy się wokół Sigmara. Traktami wędrują biczownicy swym cierpieniem dając dowód głębokiej wiary i oddania. Wieczne pielgrzymki do miejsc świętych, gromkie dzwony w kościele, modlitwy i nabożeństwa. Cytaty, powiedzenia, motta. Sigmar jest obecny w życiu każdego mieszkańca Imperium, nie sposób nie zauważyć dziesiątek kaplic stojących w każdej, nawet najuboższej wiosce, przy trakcie, i w leśnych ostępach. Nie sposób mieszkać w domu, który nie jest chroniony symbolem Sigmara, nie można spać bez wieczornej modlitwy, ani wychowywać dzieci bez nauki o dobrym panie Sigmarze zbawcy Imperium i pogromcy zła. Tak wiosną, jak i jesienią, a także latem i zimą, wiecznie głównymi traktami maszerują wojska, nad którymi powiewają proporce; kolorowe, piękne, niedosięgłe dla zwykłych śmiertelników. Nie dotrzesz do Altdorfu nie mijając choć kilku pomników, kapliczek, małych świątyń.

Sigmar, Pan Imperium. Człowiek, który zbawił Imperium i został bogiem.

Sigmarytyzm powinien wyłazić z twojej kampanii, scenariusze i wątki, wszystko dosłownie musi być nim przepojone. Motywacje bohaterów, ich wypowiedzi, scenografia, wystrój wnętrz… Cokolwiek dzieje się w przygodzie - Sigmar jest gdzieś tam, ukryty lepiej lub gorzej, przygląda się i ocenia. Nie zapominaj o nim, nie waż się pominąć jednego z najważniejszych elementów Starego Świata. Gracze trafią na plac imienia Świętego Pana Zbawiciela, na piersi bohatera niezależnego będzie można dostrzec złoty wisior z symbolem Młota, praprapradziad napotkanego krasnoluda walczył u boku Sigmara… *Niech Sigmar was strzeże* mówi karczmarz na pożegnanie, *Sigmar jest ze mną* powie łowca czarownic wkraczając do ruin starego domostwa.

Sigmar, Pan Imperium.

Wróćmy do kapłanów. Najpotężniejszych, z potężnych, tych, którzy mieszkają w olbrzymich, sięgających niebios katedrach… Kapłan porusza się dostojnie, ze spokojem spogląda, ze spokojem mówi i słucha. To właśnie ten spokój przeraża, sprawia, że czujemy się, jak gdyby On o wszystkim wiedział, czujemy się maluczcy i niscy. Kapłan zna nasze grzechy i przewiny, zna nasze tajemnice, nawet te najskrytsze. Przy nim, przy osobie, która rozmawia z Panem Sigmarem Najukochańszym nasze troski i problemy wydają się tak mało ważne. Kapłan potrafi spojrzeć na nas z wyższością, lub ze zrozumieniem, z delikatnym uśmiechem, lub przyganieniem. Nikt inny jak on właśnie włada naszą duszą, w jednej chwili może sprawić, że grzechy zostaną odpuszczone, lub też że zostaniemy przeklęci na wieki. Odgrywając kapłana nie musisz wykorzystywać dziesiątek środków aktorskich. Im mniej ich tym lepiej. Im bardziej stonowana będzie to postać, tym większy niepokój poczują gracze. Powoli i spokojnie, bo przecież kapłan nigdzie nie musi się śpieszyć. Mądrze i wiarygodnie, bo przecież kapłan zna odpowiedzi na wszystkie pytania i niepokoje. Potrafi doradzić, pomóc, wytłumaczyć. Korzystaj z wiedzy, którą masz jako MG, a nie mają gracze - pozwól kapłanowi *domyślać się* co też siedzi im w głowach i co ukrywają w sercu. Wtedy poczują lęk, szacunek i niepokój.

A kiedy poczujesz, że udało ci się stworzyć właściwy obraz i zmieniłeś kapłanów w osoby żywe i potężne, po tym jak przyzwyczaiłeś graczy do kapłana spokojnego, do osoby niemal wszystko wiedzącej, pełnej cierpliwości i szacunku nawet dla zwykłych, prostych ludzi przedstaw postać wściekłą; krzyknij, niech z ust kapłana spłynie groźba, lub przekleństwo. Niech huknie laską w podłogę gospody, niech zerwie z szyi symbol Sigmara i wzniesie go wysoko ponad głowę, sięgając niemal niebios.

Zapadnie cisza. Gracze zrozumieją co znaczy czuć strach, strach szczególny, dotąd nieznany. Strach przed człowiekiem. Nie dlatego, że sieknie mieczem, nie dlatego, że ma cztery ataki i siedemdziesiąt walki wręcz. Zupełnie nie tak…

Kapłan… Cóż znaczy strach przed człowiekiem w sytuacji, która może wydarzyć się pewnej zimy, kiedy gdzieś w dalekim Altdorfie, u szczytu władzy rozgorzeje konflikt. W Kościele nastąpi rozłam. Wybuch wojna. Szaleje Inkwizycja, trakty przemierzają ubrani w purpurę dostojnicy w otoczeniu konnej gwardii rycerzy zakonnych. Strach. Posłańcy rozsyłają pisma, listy pomiędzy największymi ośrodkami, choć i do małych wiosek trafiają niepokojące wieści. *A co jeśli nasz kapłan to ten zły? To nas, chroń nas Panie Sigmarze wraz z nim spalą? Może już go spalić, jak on heretyk, może choć nas ocalą?* Ludzie nie wiedzą co czynić. Traktem coraz częściej kursują gońcy z kardynalskim znakiem. *Co robić? Co?! Co oni w tych listach wiozą, czego nasz kapłan taki zdenerwowany, czego się obawia… Panocku, Panie Sigmarze kochany, ratuj nas biednych, prostych ludzi, cóżeśmy zawinili…*

Konflikty na szczycie władzy kościelnej, to dla zwykłych ludzi coś niezrozumiałego, wojny których nijak nie mogą pojąć, wojny których muszą się bać, bo zwyczajnie nic z nich nie pojmują, stosy tylko widzą i krew, więzienia i krzyk torturowanych. Kto jest dobry, kto zły, nie sposób zrozumieć, najlepiej zamknąć się chacie i przeczekać… Wbrew pozorom ten strach nie musi dotyczyć jedynie wieśniaków, prostych ludzi, będących dalekim tłem naszych

przygód. Awanturnicy także mogą wpaść w sidła strachu, mimo że działają na *wyższym poziomie*. Bohaterowie graczy, z powodu funkcji i roli jaką pełnią w świecie gry mogą wpaść w religijny konflikt bardzo głęboko, o wiele głębiej niż sami by chcieli. Oto bowiem może się zdarzyć, że zostaną wynajęci do ochrony kogoś, może będą bronić kardynała, a może wrażą mu sztylet w plecy. Z każdym dniem będzie się okazywać, że pajęczyna intryg jest diablo gęsta i sięga bardzo wysoko. Rozłam w kościele, to wojna, obok której nie można przejść obojętnie. Nie w Imperium, nie tu gdzie Sigmar, Pan Imperium…

Zostawmy już kardynałów i ich wewnętrzną wojnę i przyjrzyjmy się innemu aspektowi zabawy w religie Starego Świata. Przyjrzyjmy się konfliktom pomiędzy poszczególnymi wyznaniami. Morr, Ulryk, Sigmar, Myrmidia, Shallya… aż trzeszczy, prawda? Politeizm to trudna sprawa. Kłótnie religijne to coś dla nas bardziej obcego niż elfy i krasnoludy nawet, czego wiec potrzeba? Pracy. Eksponuj, pokazuj, wciąż wymagaj. Niech gracze pamiętają o tym, że to bardzo ważny aspekt Starego Świata. Ludzie, szczególnie pijani, kiedy język niebezpiecznie wydłuża się i człowiek traci nad sobą kontrolę dyskutują, kłócą się, czasem dochodzi do bójek i zamieszek. Te kłótnie i waśnie religijne to trudny temat.

Porzućmy wojny, i wróćmy do kapłanów. Bo oto dzieje się coś niezwykłego, bohaterowie trafiają do wioski, w której kilka godzin temu miał miejsce cud. W Starym Świecie zdarzają się cuda, Kapłani władają tą mocą, tak, jak czarodzieje rzucają zaklęcia, tak kapłani przyzywają moc bogów i ku ich chwale czynią cuda. Oto ciężko chory mężczyzna wstał z łóżka o własnych siłach, oto cierpiący na koszmary chłopak przespał spokojnie pierwszą od wielu lat noc, oto okrutne mrozy zelżały i przyszła odwilż. Starszy, ubrany w długie szaty mężczyzna stoi w małej kapliczce i odprawia mszę dziękczynną. To doskonały motyw na przygodę, nie na jej fabułę, ale na tło, na jej atmosferę. Jak niewiarygodna to scenografia, grać w osadzie, w której kilka godzin temu swą obecność zamanifestował bóg - ludzie są jakby nieobecni, wystraszeni, lecz szczęśliwi, zachowują się inaczej niż zwykle. Wokół panuje atmosfera religijnego uniesienia. Kto zaśmieje się teraz z religijnego fanatyka, kto zakpi z bogów? Jak teraz nie próbować skorzystać z okazji i nie pójść do kaplicy pomodlić się o szczęście, przebłagać za grzechy? Kobiety cicho łkają, mężczyźni z podziwem kiwają głowami; *ot, taki chorowity i słabiutki ten kapłan, ale Pana Sigmara najukochańszego ubłagał, skubany… Dobry z niego człek, trza mu tu przyznać…*

Czynienie przez kapłanów cudów to jednak nie jedyna manifestacja mocy boskiej - przed tobą masa innych środków, mistyczne znaki, prorocze sny i przepowiednie, relikwie. Jeśli klimat kampanii, którą prowadzisz będzie przepełniony religijnością, jeśli wspomniany Sigmarytyzm będzie wychodził z niej w każdym miejscu znaki nabiorą zupełnie nowej mocy. Tu, w Imperium takie znaki nie są znakami anonimowymi, przy wspaniale opisanym panteonie bóstw, w sytuacji gdzie Sigmarytyzm uznany jest za religię państwową, znak od boga musi wywrzeć na graczach potężne wrażenie. Sroga zima to złość Ulryka, inaczej być nie może, choroba Imperatora, to kara od Pana Sigmara Naszego Zbawcy… Cokolwiek się dzieje, to bogowie sprawili, to oni każą i to oni nagradzają. To im co krok należy dziękować, to do nich odwoływać się i prosić o przebaczenie.

A kiedy w kilku kolejnych scenariuszach konsekwentnie będziesz przedstawiać taką wizję kapłanów, wspomnianych *nadbohaterów* i nagle, w jednej z przygód jeden z nich zostanie zamordowany na sesji zapadnie cisza. Ktoś podniósł rękę na kapłana, tego, który rozmawia z bogiem, tego, który… Na kapłana. Teraz jego zwłoki leżą w błocie, delikatny deszcz rozmywa krew, Panie Sigmarze jak mogłeś dopuścić, dlaczego?



RELIGIE & WIERZENIA

ROZDZIAŁ

-5-



RELIGIE & WIERZENIA:



Mieszkańcy Starego Świata uznają istnienie wielu bogów. Ich religia jest panteistyczna, podobnie jak to miało miejsce u starożytnych Greków w naszym świecie. Ten rozdział nie zawiera szczegółowych informacji na temat wszystkich bogów Starego Świata, ponieważ jest ich po prostu zbyt wielu. Opisuje tylko najpopularniejszych, by bohaterowie mogli świadomie wybrać swojego patrona.

Gdy dmie mroźny północny wiatr i wyją wilki, gdy ostrze twej broni uderza w ostrze wroga - wtedy masz pewność, że Ulryk jest z tobą.
- Skaarg Fiordsson, kapłan Ulryka

MIESZKAŃCY STAREGO ŚWIATA & BOGOWIE:



Liczne przesądy i wierzenia to część życia mieszkańców Starego Świata. Życie ludzi jest krótkie, często naznaczone przemocą i zwykle nie ma wielkiej wartości. Bogowie oferują odrobinę nadziei w świecie ogarniętym przez ciemność, nieustanną wojnę i strach. Mieszkańcy Starego Świata we wszystkim dostrzegają dzieło bogów oraz przeciwstawne dążenia niszczycielskim mocy Chaosu. Wierzą, że nic nie dzieje się przypadkowo, a więc także sukces w życiu jest uzależniony od okazywania bogom należytego szacunku. Dotyczy to wszystkich bogów, także patronów innych miast, innych kultur, a nawet bogów Chaosu. Wszyscy bogowie - nawet ci najbardziej odpychający i najgorsi - władają potężnymi mocami i lekceważenie ich jest prostą drogą do ściągnięcia nieszczęścia - nie tylko na siebie, ale także na wszystkich wokół. Potęgę Niebios lekceważą tylko głupcy i najbardziej zatwardziali heretycy.
Bogowie wywierają wpływ na niemal wszystkie dziedziny codziennego życia ludzi. Każdy mieszkaniec Starego Świata odwiedza wiele świątyń i modli się do wielu bogów. Rzadko jednak zdarzają się ludzie wyjątkowo pobożni, którzy regularnie składają dary wszystkim bogom. Jeszcze rzadsze są przypadki, gdy ktoś szczególną czcią obdarza tylko jednego boga. Tacy ludzie zwykle zostają kapłanami.

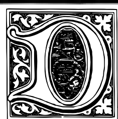
Ludzie, którzy wzywają boskiej łaski, wierzą że Niebiosa ześlą im błogosławieństwo i uchronią od krzywd. Jednak bogowie bywają kapryśni. W ich postępowaniu i nastawieniu do śmiertelników trudno szukać logiki czy nawet konsekwencji. Równie często obdarzają wyznawców błogosławieństwami, jak zsyłają na nich plagi i nieszczęścia. Z tego powodu wiara w bóstwa to połączenie strachu i uwielbienia. Czasami odpowiedź na żarliwe modły okazuje się najgorszą rzeczą, jak może przytrafić się modlącemu.

Wiara i strach przed bogami to uczucie wspólne dla większości mieszkańców Starego Świata. Zarówno w wielkich miastach, jak i najbardziej odległych wioskach, ludzie opowiadają te same legendy i uczestniczą w podobnych obrzędach. Oprócz oficjalnie uznawanych religii, istnieją także inne, bardziej mroczne i tajemnicze kulty, które wyznają wiarę w Mroczne Bóstwa. Przynależność do nich jest zwykle karana śmiercią na stosie, poprzedzoną długimi i wyjątkowo okrutnymi torturami. Bogowie Chaosu sprowadzają śmierć i sieją niezgodę. Istnieje wiele takich heretyckich stowarzyszeń i pomimo zapewnień ludzi piastujących wysokie stanowiska stanowią one nieodłączny element życia w Starym Świecie.

W dawnych czasach przodkowie obecnych mieszkańców Starego Świata czcili zupełnie inne bóstwa. oddawano wówczas cześć siłom natury, duchom przodków, a nawet bóstwom obcych ras. W miarę upływu czasu niektórzy z dawnych bogów popadli w zapomnienie, wchłonięci przez bardziej popularne kulty. Do nowych religii przyciągały wiernych płomienne przemowy charyzmatycznych kaznodziejów i splendor bogatych świątyń. Wiele z pierwszych bóstw Starego Świata przetrwało jedynie w nazwie jednego z *wcieleń* bardziej popularnych bogów. Inne pozostały w pamięci ludowej jako pomniejsze bożki i miejscowe duchy, nieznane poza konkretnym rejonem kontynentu, ale nadal czczone w ograniczony sposób przez lokalną ludność.

Bogowie wysłuchują modlitw ludzi pobożnych i karzą wszystkich innych, a kapłani są pobożniejsi od nas wszystkich.
- stary Hob, wieśniak z Averlandu

POMNIEJSZE BÓSTWA:



Do panteonu Starego Świata, oprócz głównych bogów, należy wielu bogów pomniejszych. Są to przeważnie bóstwa opiekuńcze miast, wiosek, gildii itp.; niektóre z nich są faktycznie odrębnymi bóstwami, inne stanowią lokalne, szczególne wcielenia szerzej znanych bogów, noszących tylko inne imiona i tytułu. Nie są to kulty w prawdziwym znaczeniu tego słowa, a ich wpływy mogą być ograniczone do jakiegoś szczególnego miejsca czy obszaru.

Większość dużych miast i miasteczek ma swojego własnego boga-patrona. Również niektóre z pomniejszych bóstw, mniej lub bardziej uniwersalne, mogą posiadać wiele świątyń, w których czci się różnych bogów, zarówno obcych, jak i miejscowych. Wciąż buduje się nowe *domy boże*, a nowe, nieznane dotąd kulty wciąż napływają z bardziej odległych części Starego Świata, czasem nawet z krain, leżących gdzieś, poza horyzontem. Niektóre nowe kulty stają się modne tylko na pewien czas, potem są wypierane przez nowe bóstwa, natomiast inne zakorzeniają się, stając się częścią religijnego życia danego obszaru. Typowymi przykładami mogą być Bögenauer, bóg miasta Bögenhafen, i Handrich, Bóstwo Kupców & Handlu. Bogowie do nich podobni nie mają własnych kapłanów, w zamian polegają na kapłanach innych, powiązanych kultów lub czynią pożytek z wiernych - w przypadku Bögenauera z rajców miejskich, a członków gildii kupieckiej w przypadku Handricha.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE:



Na terenie Starego Świata istnieje niezliczona liczba świątyń i kapliczek poświęconych poszczególnym bóstwom. Nawet w najmniejszych osadach można znaleźć święte miejsca. Nie zawsze mają one formę budynków. Mogą to być jaskinie, strumienie lub jeziora, wolno stojące głazy, zagajniki albo ustawione na rozstajach posągi bóstw. Opiekują się nimi kapłani i nowicjusze z różnych kultów, oficjalnie uznawanych w Starym Świecie.

Należący do poszczególnych kultów kapłani są uważani za przedstawicieli bogów na ziemi i odgrywają znaczna rolę w życiu Starego Świata. Zajmują się pochówkami zmarłych, opiekują ziemią lub służą jako uzdrowiciele. Najczęściej nie odczuwają potrzeby, by aktywnie szukać nowych wyznawców, choć zdarzają się wędrowni kaznodzieje, którzy realizują swoje powołanie w nauczaniu i namawianiu do oddawania bogom większej czci. Każda ze Świątyń dysponuje znaczną władzą, zarówno duchową jak i świecką. Co prawda, niektórzy kapłani nawołują, by Świątynie przestały zajmować się polityką, ale ich śmiałe poglądy spotykają się z ostrą reakcją hierarchów i pobłażliwością ze strony zwykłych ludzi. *Sigmar panuje w Niebiosach, a Prezbiterzy na ziemi* - tak zwykle brzmi jedyna odpowiedź na podobne twierdzenia o potrzebie powrotu kapłanów do służby zwykłym ludziom.

Każdy kult posiada majątek, często dość znaczny, którym zarządza wedle własnego uznania. Choć poszczególne Świątynie różnią się poziomem władzy i bogactwa, można jednak znaleźć pewne cechy wspólne dla większości wyznawanych religii. Najważniejszą jest istnienie miejsc szczególnie ważnych dla poszczególnych kultów, czy świątyń i kapliczek poświęconych danemu bóstwu. Zwięzłe opisy świątyń i zasady ich organizacji podano w opisach odpowiednich bogów, w części **ŚWIĄTYNIE**.

ŚWIĄTYNIE:

Świątynie to miejsca gdzie spotykają się wyznawcy określonego bóstwa. Jest to serce kultu i najważniejszy obiekt dla każdego wiernego. To tam odbywają się uroczystości, odprawia się nabożeństwa oraz składa ofiary, zgodnie z nakazami wiary.

Trudno wskazać typową świątynię, która posiadałaby styl lub cechy wspólne dla większości kultów. Istnieją świątynie starożytne i całkiem nowe, bogate i ubogie, ogromne i całkiem niewielkie. Nawet w obrębie jednego kultu poszczególne świątynie różnią się wystrojem i rozmiarami. Zwykle kształt budynku podyktowany jest przez religijne przykazania danego bóstwa. Świątynie to najczęściej spore budynki, zbudowane z cegieł lub kamieni. Często wieńczą je różnego rodzaju wieże i dzwonnice.

W wielkich miastach zazwyczaj można znaleźć więcej niż jedną świątynię danego bóstwa. W stolicach imperialnych prowincji stoją świątynie wszystkich ważniejszych bogów. Główna świątynia bóstwa to zwykle największa i najbardziej okazała budowla w mieście. Służy w niej istna armia kapłanów o różnym stopniu wtajemniczenia. Jej skarbów i bezpieczeństwa strzegą rycerze zakonni, w skryptoriach i bibliotekach pracują skrybowie, a wszędzie kręci się mrowie przeróżnych pomocników świeckich i nowicjuszy. Natomiast świątynia wzniesiona w odległej osadzie może być niewielkim budynkiem doglądanym przez jednego kapłana lub zwykłego nowicjusza.

W świątyniach i kaplicach przechowywane są wartościowe przedmioty - ofiary składane przez wyznawców, ikony, relikwie i inne świętości, uważane za własność bóstwa. Każdy, kto dopuszcza się świętokradztwa lub zbezczeszczenia relikwii, naraża się nie tylko na wrogość ze strony kapłanów, ale może też ściągnąć na siebie boski gniew (patrz **GNIEW BOŻY** poniżej). MG może sam zdecydować, co znajduje się w świątyni, uwzględniając jej wielkość i położenie, może też użyć **TABELI SKARBÓW** (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**), by to określić w sposób losowy.

KAPLICZKI:

Kapliczki to powszechny widok na bezdrożach Starego Świata. Większość z nich to wolno stojące budynki, wznoszone przez mieszkańców wioski lub dzielnicy miasta, a także przez członków gildii lub innej organizacji. W nich też składa się ofiary i odprawia nabożeństwa ku czci bóstwa lub modli się o przebłaganie jego gniewu. Kapliczka to najczęściej niewielki ołtarz przykryty kamiennym lub drewnianym dachem. Na ołtarzu umieszcza się symbol bóstwa i odpowiednie inskrypcje.

Kapliczki są regularnie odwiedzane przez wiernych, którzy mieszkają zbyt daleko by modlić się w świątyni. Często to oni opiekują się kapliczkami i są odpowiedzialni za ich stan. Powszechnym zwyczajem jest, by po skończonym nabożeństwie, każdy wierny składał drobną ofiarę na rzecz bóstwa i utrzymanie świętego przybytku.

Przydrożne kapliczki są poświęcone pomniejszym bóstwom - patronom poszczególnych dziedzin rzemiosła lub dobrym duchom, które opiekują się wioską, pobliską rzeką albo górą.

MODLITWA & BŁOGOSŁAWIEŃSTWA:

Czasami modlitwa w kaplicy lub świątyni może zapewnić przychylność bóstwa, które nagrodzi żarliwych wyznawców cudem lub błogosławieństwem. Wierny może otrzymać wizję lub znak, który pozwoli mu przezwyciężyć trudności życiowe, a bohater może otrzymać wskazówkę prowadzącą do kolejnego etapu przygody.

Błogosławieństwa udzielane są niezwykle rzadko. Ich częstotliwości nie da się określić żadnymi ścisłymi zasadami, ale rozsądnie jest przyjąć podstawową szansę 1%. MG powinien precyzyjnie rozważać okoliczności i - jeżeli uzna za stosowne - zastosować właściwe modyfikatory.

Błogosławieństwa są zazwyczaj zsyłane na bohaterów, służących konkretnemu bóstwu, choć w wyjątkowych okolicznościach mogą zostać nimi obdarowane również osoby tej samej *natury*. Bohaterowie o innej *naturze*, niż *natura* boga nigdy nie uzyskają od niego błogosławieństwa.

Należy także wziąć pod uwagę działania modlących się osób. Każde pełne cztery godziny, spędzone na modlitwie zwiększają szanse na otrzymanie błogosławieństwa o +1%, a złożone ofiary zwiększają ją jeszcze bardziej. MG powinien określić dokładny modyfikator, uwzględniając nie tylko wielkość ofiary, ale i wysiłek modlącego się związany z jej zdobyciem - poświęcenie 1 złotej korony będzie znaczyło znacznie więcej dla głodującego wieśniaka, niż dla bogatego kupca czy obwieszonego skarbami poszukiwacza przygód.

MG powinien wreszcie rozważyć *naturę* i zainteresowanie bóstwa oraz jego stosunek do tego, o co bohater się modli. I znowu MG musi zdecydować, jaki to ma wpływ na szansę uzyskania przez postać błogosławieństwa.

Błogosławieństwa mogą przybierać różne formy, a zadaniem MG jest wybór takiej, która jest najbardziej odpowiednia w danej sytuacji, uwzględniając przy tym okoliczności, *naturę* i zainteresowanie boga oraz dotychczasowe życie bohatera. Bohater może zostać nagrodzony premią w którymś z testów albo otrzymać jakąś umiejętność. MG ma wolny wybór w określaniu typów błogosławieństw, ale nie powinny one być zbyt duże. Premia podczas testu nie powinna i nie może przekroczyć +10%. MG powinien wybrać test z listy podanej w opisie boga. Bohater może również tymczasowo otrzymać nową umiejętność lub jeśli ją posiada zyskać dodatkowy *Poziom Wyszkolenia*. MG powinien wybrać umiejętność z listy, zamieszczonej w opisie boga.

Błogosławieństwa, uzyskane dzięki modlitwie w kapliczkach i świątyniach nie trwają zwykle dłużej niż 24 godziny.

Spływająca na bohatera łaska bóstwa to nagły żar w sercu, powiew wiatru odczuwalny tylko przez pobłogosławionego lub dźwięk, który słyszy tylko on. To dar bardzo osobisty i trudny do precyzyjnego określenia. Bogowie przemawiają za pomocą objawień i wieloznacznych wizji. Zrozumienie otrzymanego błogosławieństwa to kwestia wiary. Bohater nagle zyskuje pewność, że bóstwo czuwa nad nim, choć nie ma na to żadnego namacalnego dowodu.

Jeżeli MG chce, by jedna z postaci biorących udział w kampanii otrzymała naprawdę potężne błogosławieństwo, powinny je zwiastować jakieś niesamowite zjawiska. Mogą to być rozbrzmiewające w oddali dźwięki niebiańskiej muzyki, chmury rozstępujące się na wybrańcem, którego nagle oświetlają promienie słońca, pojawienie się uduchowionej wizji lub boskiego posłańca, który namaszcza bohatera. Takie przypadki wydarzyły się raptem kilka razy, dlatego bohaterowie nie powinni liczyć na taki dar, jednak… Wiara czyni cuda.

WYROCZNIE & INNE CUDA:



Świątynie i kapliczki, oprócz tego, że są miejscami zdobywania błogosławieństw, mogą posiadać każdą moc, którą da im MG. Mogą odgrywać rzeczywiście ważną rolę w przygodach. Oto kilka pomysłów, ale zmyślny MG na pewno będzie miał ich znacznie więcej.

WYPRAWA: bohaterowie niespodziewanie objawia się bóg lub jego wysłannik, nakazując podjęcie niebezpiecznej misji na swoją rzecz. Bohater może otrzymać radę i pomoc (w formie błogosławieństwa albo pieniędzy czy jakiegoś magicznego przedmiotu ze świątyni). Nie ma przy tym wyboru - musi wyruszyć na wyprawę, gdyż odmowa lub niepowodzenie ściągnie na niego gniew boga.

WYROCZNIA: bohater może mieć widzenie, czy ujrzeć znak w odpowiedzi na jakieś pytanie. Ta wskazówka może być niejasna czy wieloznaczna, podobnie jak ma to miejsce w przypadku umiejętności *wróżenie*, albo pośrednia - na przykład informować tylko, gdzie można zdobyć ostateczną odpowiedź na zadane pytanie.

LECZENIE: bohaterowie, przebywający w kapliczce lub świątyni mogą zostać cudownie uleczeni z niektórych obrażeń i chorób.

OSTRZEŻENIE: modlący się w kapliczce albo w świątyni mogą zobaczyć zapowiedź pewnych wydarzeń i niebezpieczeństw, z którymi zetkną się w przyszłości, albo nieznanego om niebezpieczeństwa, które już im zagraża.

WIERZENIA LUDOWE:

Ależ skąd! W życiu nie dokonałbym tego, co potrafią nasi kapłani. Nie prowadzę świątobliwego życia i wątpię, czy Sigmar wysłuchałby moich modlitw. Znaczy się, rzecz jasna chodzę do świątyni i składam ofiarę przed każdą podróżą, ale piję za dużo wina i spotykam zbyt wiele kobiet, jeśli wiecie, co mam na myśli. A skoro mnie pytacie, to uważam, że należy oddać bogom tyle czci, ile potrzeba, żeby pozwolili nam żyć dostatnio i ani trochę więcej, bo jeszcze się nami zainteresują. A mnie ani się śni wstępować do klasztoru.

- opinia bogatego żaka uniwersytetu w Talabheim, wygłoszona w gronie młodych szlachciców.



W Starym Świecie szanuje się wszystkich wymienionych dalej bogów. Okazywanie im należytego respektu jest powszechnie uważane za oznakę dobrego wychowania i mądrości. Lekceważenie bogów lub ich publiczne znieważanie to dowód ograniczenia umysłowego i ignorancji w sprawach moralności. Co więcej, może to sprowadzić nieszczęście. Nawet kapłani, którzy służą jednemu bogu, okazują odpowiedni szacunek wszystkim pozostałym, nie chcąc wzbudzić ich gniewu.

Mieszkańcy Starego Świata zwykle proszą o łaskę tego boga, który opiekuje się odpowiednią dziedziną życia. Wypływający w morze żeglarze modlą się o łaskę Mannana. Chłopi przez cały rok dziękują Sigmarowi za opiekę, a Taalowi i Rhyi składają ofiary w podzięce za dary lasu i udane zbiory. Bogaci kupcy często przekazują znaczne sumy na rzecz Shallyi, dla zabezpieczenia swojego zdrowia i pomyślności w interesach. Żołnierze, którzy służą w Armii Imperialnej modlą się do Sigmara, by chronił ich w boju i zapewnił zwycięstwo.

Bogowie wzywani są nie tylko w pilnej potrzebie lub w chwilach wielkiego zagrożenia. Ich wpływ na ludzkie życie jest zauważalny w całym Starym Świecie i wykracza poza obecność kapłanów i świątyń. Imiona nadawane dzieciom często stanowią formę podziękowania za łaskę i przychylność bóstwa. Boskie Imiona są wymieniane w przysłowiach, a nawet w mowie potocznej, dla opisania sytuacji związanych z ich sferą wpływów. Na przykład sztorm jest zwykle określany mianem *gniewu Mannana*.

Boskie symbole można dostrzec w wielu miejscach. Kapłani noszą je na szatach, a szlachta umieszcza znaki religijne w herbach rodowych. Można je również zobaczyć na przeróżnych amuletach mających chronić ludzi przed Chaosem, chorobami i śmiercią. Wielu ludzi prosi bogów o łaskę i przychylność w trakcie tradycyjnych obrzędów, jakie towarzyszom kolejnym etapom ich życia. Doroczne święta przypominają ludziom o potrzebie modlitwy i oddawania czci bogom, przy okazji oferując możliwość złożenia podzięki za wszystkie szczęśliwe chwile. Dla wielu mieszkańców Starego Świata święte religijne to jedyne radosne dni w roku.

BOGOWIE A BOHATEROWIE GRACZY:

Bohaterowie Graczy, jako mieszkańcy Starego Świata, również powinni okazywać szacunek bogom. Zapewnienie sobie przychylności bóstwa wymaga modlitw i ofiar dziękczynnych. Kapłani i szczególnie pobożni wyznawcy mogą obrać jednego z bogów na swego duchowego patrona. W takim wypadku powinni postępować według jego przykazań. Należy jednak zauważyć, że nawet najbardziej fanatyczni wyznawcy nie mogą lekceważyć pewnych powinności wobec pozostałych bogów. Kapłan Taala wciąż musi szanować Verenę i jej świątynie.

Religia może w różny sposób wpływać na zachowanie Bohaterów Graczy. Styl ubierania się, tradycje i obrzędy, a także polityka poszczególnych kultów, mogą dostarczać cennych wskazówek i ubarwiać przygody. MG powinien nagradzać graczy za dobre odgrywanie religijności bohaterów, a w czasie kampanii oceniać hojność składanych przez BG darów i ofiar. Poniżej wymienione zostały dary najczęściej składane na ołtarzach głównych bóstw. Im większa łaską o jaką prosi, bohater (lub im gorsza przewina, za którą pragnie przebaczenia), tym hojniejsza powinna być ofiara.

Bóstwo	**Ulubione dary**	**Ulubione ofiary**
Mannan	ryby, klejnoty, sieci i haczyki	łodzie, żeglarze
Morr	świece, kadzidło	krew, łzy
Myrmidia	broń, muzyka	Przysięga oddania życia w walce
Ranald	złoto, kości do gry, karty	palce rąk i nóg
Rhya	warzywa, owoce, mleko	wylanie kilku kropel krwi na ziemię
Shallya	jedzenie lub leki dla biednych	dary na rzecz przytułków
Sigmar	złoto, wino, piwo	ofiara w złocie, śmierć w bitwie
Taal	upolowane zwierzę, gałązka ostrokrzewu	pierwsze zwierzę zabite na łowach
Ulryk	broń, chorągwie, piwo	wilk złapany gołymi rękami
Verena	świece, spisane modlitwy	egzekucja zbrodniarza

OBRZĘDY LUDOWE:

Każdy mieszkaniec Starego świata w ciągu swojego życia styka się z różnymi obrzędami i uroczystościami. Niektóre z nich odbywają się rokrocznie, inne upamiętniają ważne wydarzenia w życiu wiernego.

Narodziny: obyczaj nakazuje złożyć ofiarę Shallyi i pomodlić się do niej w podzięce za bezpieczne przyjście dziecka na świat. Wśród biedniejszych mieszkańców Starego Świata panuje też inny zwyczaj, który ma zapewnić dziecku pomyślność i dostatnie życie. Ojciec dziecka zakopuje pod progiem domu monetę, zwykle szylinga, choć zdarzają się monety o większej wartości, czasem nawet złote korony. Takie monety są bardzo cenne dla nekromantów, szczególnie jeśli dziecko umrze, zanim odkopie swoją monetę. Według przesądów ludowych, wyrzucenie lub wydanie *urodzinowej monety* sprowadza wielkie nieszczęście.

Urodziny: większość mieszkańców Starego Świata obchodzi swoje urodziny podczas pierwszego dnia wiosny, niezależnie od tego, którego dnia roku naprawdę się urodzili. Ludzie wraz rodziną i przyjaciółmi składają Shallyi niewielką ofiarę w podziękowaniu za zdrowie i opiekę. Zwykle jest to skromny dar, choćby złożony w świątyni bukiet świeżych kwiatów, ale zdarzają się też znacznie hojniejsze ofiary, na przykład darowizna na rozbudowę świątyni.

Wróżba losu: jest to tradycyjny zwyczaj, który świętuje się w dziesiąte urodziny każdego dziecka. Obyczaj nakazuje wtedy złożenie ofiary Morrowi. Do poświęconego kociołka wypełnionego żarem wrzuca się mięso i wlewa krew, a czasem dolewa się trochę mleka. Dokoła palą się specjalnie przygotowane świece. Ich gęsty, czarny dym ma ukryć dziecko przed wzrokiem Morra, a mięso i krew mają zastąpić żywe ciało w królestwie Pana Śmierci. Zgodnie z wierzeniami ludowymi, pozostaną tam do czasu, aż właściwy człowiek pojawi się u bram krain Morra. Większość mieszkańców Starego Świata w dniu wróżby losu zasięga porady u wieszczów, którzy przepowiadają im przyszłość.

Małżeństwo: małżeństwo to nieformalny związek zawierany przez dwoje ludzi w obecności wybranego kapłana. Niektórzy małżonkowie starają się wybrać na świadka bóstwo, który będzie w jakiś sposób odpowiadał ich temperamentowi. Dla wyjątkowo ognistej panny młodej wzywa się kapłana Mannana, by bóg *ostudził jej krew* i zapewnił spokojne pożycie. Najczęściej jednak wystarcza prosta ceremonia związania rąk, odprawiona przez kapłana Sigmara. Oboje narzeczeni składają przysięgę małżeńską, wykonują tradycyjny skok nad dzbanem i składają datek na rzecz Świątyni. Rozwód to proste odwrócenie tej ceremonii, ale, rzecz jasna, wymaga sowitszej ofiary, aby przebłagać rozgniewanego boga.

Błogosławieństwo zdrowia: osoby, które przeżyją poważne choroby, szczególnie uroczyście świętują rocznicę uzdrowienia. Odbywa się wtedy wielka uczta, na którą zapraszani są przyjaciele, rodzina oraz medyk, kapłan lub zielarz, który przyczynił się do wyleczenia chorego. Głównym daniem jest specjalnie przygotowana potrawa, związana z przebytą chorobą lub zaleczoną raną. Na przykład ukoronowaniem uczty na cześć wyzdrowienia osoby rannej w brzuch może być wielki gar flaków wołowych albo olbrzymi pasztet. Zgodnie z tradycją, honorowym gościem przyjęcia jest uzdrowiciel. Z tego powodu, szukając pomocy, mieszkańcy Starego Świata zwykle wybierają najgrubszych przedstawicieli tego zawodu. Widoczna tusza oznacza, że uzdrowiciel bywa na wielu ucztach, co jest świadectwem jego kunsztu medycznego. Zdarzają się znachorzy i oszuści, którzy przyprawiają sobie sztuczne brzuchy, by sprawić wrażenie zdolnych medyków, ale wcześniej czy później prawda wychodzi na jaw.

Utrata: jest to tradycyjna pijatyka, popularna wśród żołnierzy, najemników i mieszkańców północnych obszarów Starego Świata. Dwa dni przed Hexensnacht (Nocą Wiedźm) wszyscy ci, którzy stracili kończyny, palce, uszy lub też inne części ciała, zbierają się, by wypić za te cząstki ich ciał, które spoczywają już w królestwie Morra. W czasie pijatyki hołd oddaje się Sigmarowi, Ulrykowi, Morrowi, Myrmidii i Ranaldowi. Wznosi się toasty, śpiewa sprośne piosenki i składa przeróżne dary na rzecz świątyń. Pierwszy toast na cześć bogów wznosi osoba, która straciła najwięcej części swojego ciała. Uważa się, że ktoś taki najłatwiej zaskarbi sobie i innym przychylność bogów. Ostatecznie, jest już w dużej mierze *po tamtej stronie*.

Śmierć: ze śmiercią i umieraniem związane są różne przesądy i zwyczaje. Istnieją liczne ludowe obrzędy, począwszy od wkładania w usta szylinga dla Przewoźnika, a skończywszy na rumie którym częstuje się wdowę. Niektóre obyczaje mogą znacznie różnić się w poszczególnych regionach Starego Świata. Większość wyznawców chce zostać pochowana w Ogrodach Morra. Kapłani Pana Śmierci opiekują się grobami i cmentarzami, strzegąc ich przed zakusami nekromantów, hien cmentarnych i porywaczami zwłok. Złożenie ciała w przygotowanym grobie kosztuje dwa szylingi. Pochówek w krypcie i odprawienie odpowiednich nabożeństw zwykle wiążę się z większym wydatkiem. Najbogatsi mieszkańcy życzą sobie, by sam arcykapłan prowadził ich dusze do Królestwa Morra. Są to jednak rzadkie i wyjątkowo kosztowne przypadki.

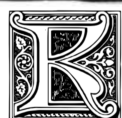
ZABOBONY:

Chociaż pochodzenie przesądów nie jest do końca związane z religijnością, zabobony zajmują ważne miejsce w umysłach pospólstwa i z pewnością mają wpływ na duchowe życie Imperium. Chociaż obywatele większych i bardziej *cywilizowanych* reiklandzkich miast drwią sobie z dziwnych zakazów i obyczajów, większość mieszkańców prowincji wie w głębi serca, że stare zwyczaje i przesądy nie zostały wyssane z palca. Poniżej podanych zostało kilka powszechnych przekonań, z którymi można spotkać się na terenie Imperium.

- trzynogie psy przynoszą szczęście.
- rosa zebrana w Ogrodach Morra usuwa piegi, narośle i kurzajki, odsyłając je, aby nękały dusze w Królestwie Morra. Nie stosuj zbyt często tego remedium, bo zmarli mogą nawiedzać cię, aby się mścić.
- krasnoludy potrafią z daleka wywęszyć złoto, nawet jeśli jest zakopane pod ziemią.
- nekromantów trzeba do drzewa przybijać i palić, inaczej ich duch będzie wędrował i opętywał ludzi. Po spaleniu ciała, drzewo musi zostać wyrwane z korzeniami i pocięte na kawałki, a potem raz jeszcze spalone.
- jeśli umrzesz pijany, nie zaznasz spoczynku w grobie, zanim nie pochowają cię w beczce piwa.
- zwierzoludzie uciekną, jeśli krzykniesz na nich głośno i zaczniesz przed nimi wywijać zapaloną pochodnią.
- nie wolno rąbać drewna podczas pełni Morrslieba. Drewno na opał zrąbane w tym czasie szybko się zużyje.
- elfy umierają, gdy je ogolisz ze wszystkich włosów.
- zaszywanie lub łatanie ubrania, gdy się ma na sobie, przynosi pecha.
- kto pracuje w lesie, ten nie doczeka bogactwa ani starości.
- jeśli będziesz głośno opłakiwać zmarłych, nie będą mogli spocząć i pewnie powrócą, aby się na to uskarżać.
- metal, szczególnie zaś ołów, chroni przed złym urokiem i wszelką magią.

KALENDARZ:

Rok w Kalendarzu imperialnym		
Miesiąc	**Znaczenie**	**Odpowiednik**
Hexensnacht	Noc Wiedźm	Nowy Rok
I. Nachexen, 32 dni	Powiedźmie	Luty
II. Jahrdrung, 33 dni	Zmiana Roku	Marzec
Mitterfrühl	Wiosenne zrównanie dnia z nocą	
III. Pflugzeit, 33 dni	Czas Orki	Kwiecień
IIII. Sigmarzeit, 33 dni	Czas Sigmara	Maj
V. Sommerzeit, 33 dni	Czas Lata	Czerwiec
Sonnstill	Letnie przesilenie	
VI. Vorgeheim, 33 dni	Przed Tajemnicą	Lipiec
Geheimnisnacht	Noc Tajemnicy	
VII. Nachgeheim, 32 dni	Po Tajemnicy	Sierpień
VIII. Erntezeit, 33 dni	Czas Zbiorów	Wrzesień
Mitterherbst	Jesienne zrównanie dnia z nocą	
VIIII. Braunzeit, 33 dni	Czas Warzenia	Październik
X. Kaldezeit, 33 dni	Czas Mrozów	Listopad
XI. Ulriczeit, 33 dni	Czas Ulryka	Grudzień
Mondstille	Zimowe przesilenie	
XII. Vorhexen, 33 dni	Przedwiedźmie	Styczeń



alendarz Imperium to jest powszechnie stosowany (choć nie jedyny) sposób odmierzania upływającego czasu. Oprócz innych celów, służy do wyznaczania dat najważniejszych świąt religijnych, choć zdarza się, że niektóre odosobnione wioski i osady, na skutek zaniedbań w prowadzeniu rachuby czasu, gubią cale dnie, tygodnie a nawet lata.

W kalendarzu Imperialnym rok liczący czterysta dni jest podzielony na dwanaście miesięcy po trzydzieści dwa lub trzydzieści trzy dni i sześć osobnych świąt umieszczonych pomiędzy miesiącami. Cztery to święta związane z porami roku - letnim i zimowym przesileniem i wiosenną i jesienną równonocną. Pozostałe dwa przypadają na dni, w których oba księżyce są w pełni. Ludzie obawiają się tych dwóch dni i w czasie Hexensnacht (Nocy Wiedźm) i Geheimnisnacht (Nocy Tajemnicy) nawet najwięksi niedowiarkowie starają się unikać nieziemskiego światła księżyców. Wieczorami wszyscy mieszkańcy chowają się do domów lub karczm, a drzwi zamykane są na wszystkie spusty; nawet żebrak znajdzie wtedy schronienie w gospodzie; mówi się, iż w nocy wszelakie złe moce i demony wychodzą z ukrycia i tańczą na szczytach gór, a każdego nieszczęśnika, który nie zdążył się schować porywają i składają w ofierze mrocznym bogom.

Należy pamiętać, że Hexenstag poprzedza Hexensnacht, podobnie jak Geheimistag jest wigilią Geheimnisnacht.

MIESIĄCE:

Każdy z dwunastu miesięcy posiada swe własne miano, najczęściej związane z uprawą ziemi lub ważnymi świętami. Są to: *Nachexen* - Powiedźcie, *Jahrdrung* - Zmiana Roku, *Pflugzeit* - Czas Orki, *Sigmarzeit* - Czas Sigmara, *Sommerzeit* - Czas Lata, *Vorgeheim* - Przed Tajemnicą, *Nachgeheim* - Po Tajemnicy, *Erntezeit* - Czas Zbiorów, *Braunzeit* - Czas Warzenia, *Kaldezeit* - Czas Mrozów, *Ulriczeit* - Czas Ulryka, *Vorhexen* - Przedwiedźmie.

Niektórzy ludzie, przede wszystkim jadeitowi czarodzieje, odmierzają czas zgodnie z fazami księżyców. Biały księżyc, Mannslieb (czyli *ukochany Mannana*), utrzymuje równy, dwudziestopięciodniowy cykl od pełni do pełni, podczas gdy Morrslieb (*ukochany Morra*), bladozielony księżyc Chaosu, zdaje się poruszać po niebie bez żadnego dostrzegalnego wzorca, czasami pozostaje w pewnej fazie przez kilka tygodni, czasami zupełnie ją pomija.

DNI TYGODNIA:

Tydzień trwa osiem dni, których nazwy prawdopodobnie pochodzą jeszcze z czasów sprzed powstania Imperium. Są to kolejno: *Wallentag* - Dzień Pracy, *Aubentag* - Dzień Poboru, *Marktag* - Dzień Targowy, *Backertag* - Dzień Wypieków, *Bezahltag* - Dzień Podatków, *Konigstag* - Dzień Królewski, *Angestag* - Początek Tygodnia oraz *Festag* - Dzień Świąteczny. Spośród ośmiu dni tygodnia na odpoczynek przeznaczony jest *Festag*. Zamknięte są wtedy sklepy i kramy, a karczmy przyjmują tylko gości na nocleg i raczej nie uświadczysz dań na życzenie. To dzień postu i nie spożywa się wtedy żadnego mięsiwa. Ludzie idą na nabożeństwa i modlą się. To czas zadumy i refleksji - tak przynajmniej uczą kaplani. Tego dnia nie powinno się pracować, ani handlować. Różnie z tym bywa, co zależy od surowości i bogobojności miejscowego władcy i wpływów kleru.

PODZIAŁ DOBY:

Mieszkańcy Starego Świata dzielą dobę na sposób usystematyzowany przez Kult Vereny. I tak pierwszą *godzinę* doby nazywają *jutrznią* lub *vigiliae*, przypada ona pomiędzy 2.30 a 3 w nocy. Druga *godzina* zwie się *laudą* lub *matutiną*, zaczyna się około 5 lub 6 rano i kończy się kiedy zaczyna dnieć. Trzecia *godzina - pryma* przypada około 7.30. Czwarta *godzina* to *tercja* i przypada około 9. Południe do *seksta*, między 14 a 15 przypada *nona*. *Nieszpory* zaczynają się około 16.30 i trwają do zmroku. *Kompleta* zamykająca dzień przypada około 18 lub po zachodzie słońca.

Mniejszą jednostką czasu jest *klepsydra* oznaczająca kwadrans w naszym świecie oraz *pacierz* oznaczający minutę.

KSIĘŻYCE:

Dokoła Znanego Świata krążą dwa księżyce Mannslieb i Morrslieb. Miesiąc księżycowy Mannslieba trwa 25 dni, mniejszy z księżycy Morrslieb, nie ma ustalonego cyklu czasami pozostaje w pewnej fazie przez kilka tygodni, czasami zupełnie ją pomija (pełnia Morrslieba ma miejsce co 3K10 tygodni).

Istnieją różne legendy dotyczące powstania chaotycznego księżyca. Niektórzy głoszą, że istniała kiedyś brama, przez którą demony wkraczały do Znanego Świata. Morr pokonał i uwięził je, a z pozostałości rozbitej bramy stworzył księżyc, aby ludzie nie zapomnieli o czynie Pana Snu & Śmierci. Inne historie mówią, o czasach gdy eksplodowały międzygwiezdne wrota Dawnych Slannów, wówczas to, Chaos przeniknął do Znanego Świata a wielka bryła Spaczenia wystrzeliła w niebiosa, gdzie nieprzerwanie krąży po dziś dzień.

¤ - pełnia Morrslieba; ○ - pełnia Mannslieba; ● - nów Mannslieba.

Morrslieb może być w pełni także w inne noce, jednak ze względu na jego chaotyczną orbitę, nie sposób przewidzieć tego na więcej niż kilka dni naprzód. Jednak w Hexensnacht i Geheimnisnacht jest zawsze w pełni.

NACHEXEN			JAHRDRUNG			PFLUGZEIT			SIGMARZEIT			SOMMERZEIT			VORGEHEIM		
Festag	Hexens-nacht ¤○ Nowy Rok					Aubentag	Mitterfruhl								Konigstag	Sonnstill	
Wallentag	1		Wallentag	1		Marktag	1		Beckertag	1	○	Bezahltag	1		Angestag	1	
Aubentag	2		Aubentag	2		Beckertag	2		Bezahltag	2		Konigstag	2		Festag	2	
Marktag	3		Marktag	3		Bezahltag	3		Konigstag	3		Angestag	3		Wallentag	3	
Beckertag	4		Beckertag	4		Konigstag	4		Angestag	4		Festag	4		Aubentag	4	
Bezahltag	5		Bezahltag	5		Angestag	5		Festag	5		Wallentag	5		Marktag	5	
Konigstag	6		Konigstag	6	●	Festag	6		Wallentag	6		Aubentag	6	●	Beckertag	6	
Angestag	7		Angestag	7		Wallentag	7		Aubentag	7		Marktag	7		Bezahltag	7	
Festag	8		Festag	8		Aubentag	8		Marktag	8		Beckertag	8		Konigstag	8	
Wallentag	9		Wallentag	9		Marktag	9	○	Beckertag	9		Bezahltag	9		Angestag	9	○
Aubentag	10		Aubentag	10		Beckertag	10		Bezahltag	10		Konigstag	10		Festag	10	
Marktag	11		Marktag	11		Bezahltag	11		Konigstag	11		Angestag	11		Wallentag	11	
Beckertag	12		Beckertag	12		Konigstag	12		Angestag	12		Festag	12		Aubentag	12	
Bezahltag	13	●	Bezahltag	13		Angestag	13		Festag	13		Wallentag	13		Marktag	13	
Konigstag	14		Konigstag	14		Festag	14		Wallentag	14	●	Aubentag	14		Beckertag	14	
Angestag	15		Angestag	15		Wallentag	15		Aubentag	15		Marktag	15		Bezahltag	15	
Festag	16		Festag	16		Aubentag	16		Marktag	16		Beckertag	16		Konigstag	16	
Wallentag	17		Wallentag	17		Marktag	17		Beckertag	17		Bezahltag	17		Angestag	17	
Aubentag	18		Aubentag	18	○	Beckertag	18		Bezahltag	18		Konigstag	18	○	Festag	18	
Marktag	19		Marktag	19		Bezahltag	19		Konigstag	19		Angestag	19		Wallentag	19	
Beckertag	20		Beckertag	20		Konigstag	20		Angestag	20		Festag	20		Aubentag	20	
Bezahltag	21		Bezahltag	21		Angestag	21		Festag	21		Wallentag	21		Marktag	21	
Konigstag	22		Konigstag	22		Festag	22	●	Wallentag	22		Aubentag	22		Beckertag	22	●
Angestag	23		Angestag	23		Wallentag	23		Aubentag	23		Marktag	23		Bezahltag	23	
Festag	24		Festag	24		Aubentag	24		Marktag	24		Beckertag	24		Konigstag	24	
Wallentag	25	○	Wallentag	25		Marktag	25		Beckertag	25		Bezahltag	25		Angestag	25	
Aubentag	26		Aubentag	26		Beckertag	26		Bezahltag	26	○	Konigstag	26		Festag	26	
Marktag	27		Marktag	27		Bezahltag	27		Konigstag	27		Angestag	27		Wallentag	27	
Beckertag	28		Beckertag	28		Konigstag	28		Angestag	28		Festag	28		Aubentag	28	
Bezahltag	29		Bezahltag	29		Angestag	29		Festag	29		Wallentag	29		Marktag	29	
Konigstag	30		Konigstag	30		Festag	30		Wallentag	30		Aubentag	30		Beckertag	30	
Angestag	31		Angestag	31	●	Wallentag	31		Aubentag	31		Marktag	31	●	Bezahltag	31	
Festag	32		Festag	32		Aubentag	32		Marktag	32		Beckertag	32		Konigstag	32	
			Wallentag	33		Marktag	33		Beckertag	33		Bezahltag	33		Angestag	33	

NACHGEHEIM			ERNTEZEIT			BRAUNZEIT			KALDEZEIT			ULRICZEIT			VORHEXEN		
Festag	Geheimnis-nacht ¤○					Aubentag	Mittherbst								Konigstag	Mondstille	
Wallentag	1		Wallentag	1		Marktag	1		Beckertag	1	●	Bezahltag	1		Angestag	1	
Aubentag	2		Aubentag	2		Beckertag	2		Bezahltag	2		Konigstag	2		Festag	2	
Marktag	3		Marktag	3		Bezahltag	3		Konigstag	3		Angestag	3		Wallentag	3	
Beckertag	4		Beckertag	4		Konigstag	4		Angestag	4		Festag	4		Aubentag	4	
Bezahltag	5		Bezahltag	5		Angestag	5		Festag	5		Wallentag	5		Marktag	5	
Konigstag	6		Konigstag	6	○	Festag	6		Wallentag	6		Aubentag	6	○	Beckertag	6	
Angestag	7		Angestag	7		Wallentag	7		Aubentag	7		Marktag	7		Bezahltag	7	
Festag	8		Festag	8		Aubentag	8		Marktag	8		Beckertag	8		Konigstag	8	
Wallentag	9		Wallentag	9		Marktag	9	●	Beckertag	9		Bezahltag	9		Angestag	9	●
Aubentag	10		Aubentag	10		Beckertag	10		Bezahltag	10		Konigstag	10		Festag	10	
Marktag	11		Marktag	11		Bezahltag	11		Konigstag	11		Angestag	11		Wallentag	11	
Beckertag	12	○	Beckertag	12		Konigstag	12		Angestag	12		Festag	12		Aubentag	12	
Bezahltag	13		Bezahltag	13		Angestag	13		Festag	13		Wallentag	13		Marktag	13	
Konigstag	14		Konigstag	14		Festag	14		Wallentag	14	○	Aubentag	14		Beckertag	14	
Angestag	15		Angestag	15		Wallentag	15		Aubentag	15		Marktag	15		Bezahltag	15	
Festag	16		Festag	16		Aubentag	16		Marktag	16		Beckertag	16		Konigstag	16	
Wallentag	17		Wallentag	17		Marktag	17		Beckertag	17		Bezahltag	17		Angestag	17	
Aubentag	18		Aubentag	18	●	Beckertag	18		Bezahltag	18		Konigstag	18	●	Festag	18	
Marktag	19		Marktag	19		Bezahltag	19		Konigstag	19		Angestag	19		Wallentag	19	
Beckertag	20		Beckertag	20		Konigstag	20		Angestag	20		Festag	20		Aubentag	20	
Bezahltag	21		Bezahltag	21		Angestag	21		Festag	21		Wallentag	21		Marktag	21	
Konigstag	22		Konigstag	22		Festag	22	○	Wallentag	22		Aubentag	22		Beckertag	22	○
Angestag	23		Angestag	23		Wallentag	23		Aubentag	23		Marktag	23		Bezahltag	23	
Festag	24		Festag	24		Aubentag	24		Marktag	24		Beckertag	24		Konigstag	24	
Wallentag	25	●	Wallentag	25		Marktag	25		Beckertag	25		Bezahltag	25		Angestag	25	
Aubentag	26		Aubentag	26		Beckertag	26		Bezahltag	26	●	Konigstag	26		Festag	26	
Marktag	27		Marktag	27		Bezahltag	27		Konigstag	27		Angestag	27		Wallentag	27	
Beckertag	28		Beckertag	28		Konigstag	28		Angestag	28		Festag	28		Aubentag	28	
Bezahltag	29		Bezahltag	29		Angestag	29		Festag	29		Wallentag	29		Marktag	29	
Konigstag	30		Konigstag	30		Festag	30		Wallentag	30		Aubentag	30		Beckertag	30	
Angestag	31		Angestag	31	○	Wallentag	31		Aubentag	31		Marktag	31	○	Bezahltag	31	
Festag	32		Festag	32		Aubentag	32		Marktag	32		Beckertag	32		Konigstag	32	
			Wallentag	33		Marktag	33		Beckertag	33		Bezahltag	33		Angestag	33	

ŚWIĘTA & ŚWIĘTA RELIGIJNE:

NOC WIEDŹM (HEXENSNACHT):

Znana wśród starszych mieszkańców Starego Świata pod nazwą Hexensnacht, Noc Wiedźm zwiastuje nadejście kolejnego roku. Jest to złowróżbna noc dla wszystkich, którzy po zapadnięciu zmierzchu znajdują się poza domostwem. Całe rodziny gromadzą się we wspólnych izbach, gdzie przy blasku wielu świec opowiada się historie o duchach i zjawach. Zgodnie z wierzeniami ludowymi, tej nocy umarli wstają z grobów, przyciągani upiornym światłem obu księżyców. W czasie Nocy Wiedźm kapłani Morra odprawiają uroczyste nabożeństwa. Tej nocy bramy do świata umarłych i śpiących są szeroko

otwarte. Jest to czas, który sprzyja przepowiedniom oraz wywoływaniu duchów zmarłych.

NOWOROCZNE BŁOGOSŁAWIEŃSTWO:

Jest to obrzęd poświęcony Verenie. Ludzie proszą boginię o pomyślność na cały rok. Kapłani modlą się do swojej patronki, aby obdarzyła ich mądrością i natchnęła poczuciem sprawiedliwości.

ROZKWITANIE (MITTERFRUHL):

Poświęcony Taalowi, Ulrykowi oraz Mannanowi dzień zwiastuje zmianę pór roku i obwieszcza koniec zimy - czasu Ulryka. Taal zstępuje na ziemię jako Pan Lasów, ożywiając rośliny i wydobywając je spod śniegu. Pora Ulryka powoli dobiega końca, znikają śniegi i rozmarzają rzeki. Nadchodzą cieplejsze dni. Rybacy przygotowują swoje łodzie, modląc się do Mannana o udane połowy.

PIERWSZY KUFEL:

Jest to pierwsze krasnoludzkie święto w roku, zwiastujące początek nowego sezonu piwnego. Wytacza się beczki i próbuje pierwszego piwa uwarzonego tego roku. W tym dniu złocisty napój leje się strumieniami we wszystkich krasnoludzkich twierdzach i koloniach.

PIERWSZY DZIEŃ LATA:

Według legendy, tego dnia Sigmar wstąpił do nieba i stał się bogiem. Jest to uroczyste święto, spędzane na hucznych zabawach i wystawnych ucztach.

Radosne za dnia święto nocą nabiera powagi i dostojeństwa. Noc, zwana *Świętem Czuwania* jest obrządkiem praktykowanym od dwustu lat. Święto zostało ustanowione przez Magnusa Pobożnego, który chciał w ten sposób uczcić pamięć zmarłych obrońców Imperium, którzy bronili królestwa podczas wielkiej Inwazji Chaosu. W czasie święta, wierni wypatrują także boskich znaków, które mają ostrzec obywateli Imperium przed nadciągającym zagrożeniem. Podczas całonocnych uroczystości mieszkańcy zbierają się przed świątyniami Sigmara, gdzie flagelanci umartwiają swe ciała zaś prezbiterzy wygłaszają wzniosłe przemówienia i kazania.

DZIEŃ SŁOŃCA (SONNSTILL):

W dzień letniego przesilenia mieszkańcy Starego Świata oddają cześć bóstwom natury, Taalowi i Rhyi, spędzając czas na tanecznych zabawach. Zgodnie z ludowymi wierzeniami, jest to najlepszy czas na poczęcie dzieci. Nieprzypadkowo pokrywa się ze starożytnym, druidycznym świętem płodności. Jest to święty czas dla elfów, którzy w tym dniu dziękują swoim bóstwom za dary natury.

SAGA:

W czasie drugiego krasnoludzkiego święta w roku opowiada się wspaniałe historie o pogromcach trolli, epickich bitwach i mądrości Przodków, oczywiście przy kuflu piwa.

NOC TAJEMNICY (GEHEIMNISNACHT):

Zwana przez starszych mieszkańców Geheimnisnacht, Noc Tajemnicy jest drugim co do ważności świętem Morra. Oba księżyce są w pełni, a bariera między krainami żywych i zmarłych staje się cienka. To dobry czas na wszelkiego rodzaju wróżby i przepowiednie, zwłaszcza że jest to noc znacznie bezpieczniejszy od Nocy Wiedźm.

TYDZIEŃ CIASTA:

To prawdziwy festiwal obżarstwa i nieróbstwa. W tym czasie niziołków ogarnia szał pieczenia i pożerania ogromnych ilości naleśników, ciast i wszelkiego rodzaju słodyczy. Mieszkańcy Imperium powoli zaczynają przyswajać sobie tę uroczystość, uznając ją za nową okazję do zabawy.

PRZEKWITANIE (MITTHERBST):

W dniu równonocy jesienne Taal i Rhya oddają Ulrykowi władzę nad światem przyrody. Zaczyna się zima. W tym dniu pali się wielkie ogniska, do których chłopi wrzucają część plonów w podzięce za łaskę Rhyi, Matki Ziemi.

DRUGI SZPUNT:

Jest to trzecie święto krasnoludów w roku. Zgodnie z tradycją, należy sprawdzić, czy piwo już dojrzało. A najlepiej to robić przy opowieściach o bohaterskich walkach z goblinami i orkami.

UŚPIENIE (MONDSTILLE):

Zimowe przesilenie to dzień wyznaczający pełnię władzy Ulryka i nadejście największych mrozów, na czas których przyroda zapada w długi sen. W tym dniu chłopi rozpalają ogniska dla Taala i Rhyi, by mogli wrócić na ziemię i ożywić siły natury.

OSTATNIA BECZKA:

Wbrew pozorom, ostatnie krasnoludzkie święto w roku jest wyjątkowo radosne i z dawna wyczekiwane. Zgodnie z tradycją, wszystkie beczułki z kończącego się sezonu piwnego muszą zostać opróżnione. Krasnoludy tłumaczą to następująco: *piwo nie może skwaśnieć i się zmarnować*. Rozlanie choćby kropli piwa przynosi pecha przez cały nadchodzący rok.

ŚWIĘTA RELIGIJNE:

MIESIĄC	DZIEŃ	ŚWIĘTO	WYSŁAWIANI BOGOWIE
-	**Hexensnacht (Noc Wiedźm)**	Nowy Rok	Morr
Nachexen (Powiedźmie)	1	Noworoczne Błogosławieństwo	Verena
-	**Rozkwitanie**	Wiosenne zrównanie dnia z nocą	Taal, Ulryk, Mannan
Pflugzeit (Czas Orki)	33	*Pierwszy Kufel*	Krasnoludzcy Przodkowie
Sigmarzeit (Czas Sigmara)	18	Pierwszy Dzień Lata	Sigmar
-	**Dzień Słońca**	Letnie Przesilenie	Taal & Rhya, bogowie elfów
Vorgeheim (Przed Tajemnicą)	33	*Saga*	Krasnoludzcy Przodkowie
-	**Geheimnisnacht (Noc Tajemnicy)**	Pełnia Księżyców	Morr
Erntezeit (Czas Zbiorów)	1-8	*Tydzień Ciasta*	Bogowie niziołków
-	**Mittherbst (Przekwitanie)**	Jesienne zrównanie dnia z nocą	Taal & Rhya, Ulryk
Braunzeit (Czas Warzenia)	33	*Drugi Szpunt*	Krasnoludzcy Przodkowie
-	**Mondstille (Uśpienie)**	Zimowe Przesilenie	Taal & Rhya, Ulryk
Vorhexen (Przedwiedźmie)	33	*Ostatnia Beczka*	Krasnoludzcy Przodkowie

GNIEW BOŻY:



ogowie, którzy obdarowują błogosławieństwami za zasługi, mogą również wywierać zemstę na tych, którzy nie okazali im należytego szacunku albo usiłowali skrzywdzić ich wyznawców. Kapłan, nie przestrzegający przykazań boga albo w inny sposób hańbiący swoją wiarę, zostanie ukarany, podobnie jak ktoś, kto okrada świątynię lub krzywdzi kapłana.

Boskie kary są kilkustopniowe i zależą od wielkości przewinienia oraz pozycji karanej osoby. Na początek, jeśli bohaterowie są kapłanami rozgniewanego boga, nagle przestają zyskiwać *Punkty Łaski* albo tracą zdolność do wypraszania określonych cudów. Jeśli takie osoby pomodlą się o wskazówkę, bóg może zesłać sen, w którym wyjaśni im ich błąd.

Następnie, bohaterowie mogą nagle odkryć, że mają większego pecha niż zwykle. Zazwyczaj jest to odwrócenie *błogosławieństwa* - bohaterowie otrzymują modyfikator -10% w jednym z testów, czy też codziennie, do czasu uzyskania boskiego przebaczenia, tracą jedną umiejętność. MG powinien określać konsekwencje boskiego gniewu w ten sam sposób, jak ma to miejsce w przypadku błogosławieństwa.

Jeżeli bohaterowie dalej obrażają boga, kary mogą wzrastać, a jeżeli i to nie poskutkuje (czyli zachowanie bohaterów wyraźnie wskazuje na to, że są gotowi przeciwstawić się bogu), bóstwo może zdecydować się na bardziej stanowcze środki. Ich wybór zależy od MG - przykładem może być napiętnowanie bohatera jako wyrzutka (przez wywołanie odrażającej mutacji fizycznej, na widok której zwykli ludzie będą unikać bohatera, jakby miał wytatuowane na czole słowo *HERETYK*), oślepienie, spowodowanie szaleństwa itp. Sam bóg lub usługujący mu demon powinien objawiać się tylko jako ostateczne rozwiązanie, wyłącznie w wyjątkowych przypadkach.

Bogowie, urażeni przez tych, którzy nie są ich wyznawcami zwykle przekonują patrona obrazoburcy, by zadziałał w ich imieniu. Na przykład jeśli wyznawca Taala obrazi Verenę, może ona poprosić Taala o zemstę. MG musi wówczas, przed przystąpieniem do działania, rozważyć rozmiary przestępstwa, *naturę* i postawę patronackiego boga oraz stosunki pomiędzy oboma bóstwami. Oczywiście, jeśli bogowie są wrogami, obrażająca postać będzie prawdopodobnie chroniona przed gniewem zlekceważonego bóstwa. Właśnie dlatego, jeśli pewne kulty są zakazane na pewnym obszarze Starego Świata, a ich wyznawcy prześladowani, to panujący tam bogowie skutecznie zapobiegają wszelkim działaniom bóstw wygnanych.

TYPOWE AKTY SKRUCHY:

> *Modlitwa oczyszcza duszę, lecz ból oczyszcza ciało.*
> - Diehl, flagelant Sigmara

Przebłagać bogów i odkupić swoje winy można na wiele sposobów. Zwykle jest to pokuta, wyznaczana przez kapłanów. Poniżej znajdują się najczęściej wymierzane kary, ale oczywiście MG może wymyślić inne, bardziej pasujące do zaistniałej sytuacji.

BICZOWANIE: publiczne batożenie i samobiczowanie to kary często wyznaczane przez kapłanów wielu bogów. Niektórzy z nich zalecają używanie w tym celu specjalnych narzędzi, inni zadowalają się odpowiednią liczbą pręg na plecach pokutnika.

DANINA KRWI: niektóre przewiny można okupić złotem, płacąc wyznaczoną przez kapłana kwotę na rzecz Świątyni. W biednych osadach, gdzie ludzi nie stać na kupowanie przebaczenia za pieniądze, zamiast tego pobiera się daninę wypłacaną w krwi winowajcy. Pokutnik musi dokonać rytualnego nacięcia i napełnić własną krwią naczynie, które potem składa się przed ołtarzem zagniewanego boga. W zależności od wagi przewinienia, używa się kielichów o różnej pojemności.

DYBY: zakucie w dyby to kara często wyznaczana za pomniejsze przewinienia. Osobnicy zakuci w dyby są często obrzucani zepsutymi owocami i jeszcze gorszymi substancjami.

KOWADŁO: jest to uświęcona tradycją kara dla świętokradców, stosowaną prawie wyłącznie przez kapłanów Sigmara. Polega na zmiażdżeniu *młotem sprawiedliwości dłoni grzechem skalanej*. Poważniejsze przewiny oznaczają spotkanie z wyjątkowo silnym kapłanem, który dokona kary za pomocą narzędzia o pokaźnych rozmiarach.

ODPUST: płacenie za odpust jest chyba najbardziej powszechną formą okazywania skruchy. Zazwyczaj datek na rzecz Świątyni składa się w Bezahltag (Dzień Podatków), w miejscu publicznym - może to być rynek albo wejście do świątyni. Gapie zwykle drwią z takiego nieszczęśnika, obrzucając go obelgami, błotem i odpadkami. Wysokość datku zależy od zamożności osoby i wagi przewinienia.

PIJAWKI: większość kultów potępia oszustwo i łgarstwo. Kupcy, którzy zaniżają wagę sprzedawanych towarów, kłamcy, plotkarze i donosiciele często bywają przyprowadzani przed oblicze kapłanów, którzy wyznaczają im *boską karę*. Pokuta najczęściej polega na głośnym odmawianiu modlitw. Na języku grzesznika kładzie się pijawki, które mają wyssać jadowite kłamstwa.

POST: by ułagodzić gniew boga, winowajca musi odbyć post. Najczęściej zostaje zmuszony do ograniczenia ilości i jakości swoich codziennych posiłków, ale w przypadku ciężkich przewin, kapłan może nakazać, by grzesznik przez cały miesiąc pił tylko wodę. Zwykle kończy się to zachorowaniem na krwawą biegunkę, która jest powszechnie uznawana za oznakę gniewu bogów.

WOREK POKUTNY: w przypadku drobnych przewinień, głowę grzesznika owija się workiem i przegania go dokoła osady. Przypomina to nieco zwyczaj zakładania masek śmierci na twarze heretyków przed ich spaleniem lub ścięciem.

ZAKAZANE KULTY:

Bogowie Chaosu nie są jedynymi bogami, których kult jest zakazany przez prawo. Niektórzy bogowie nie są uważani za godnych czci. Z tego czy innego powodu, wiara w nich została zakazana, a wyznawcy określani mianem bluźnierców lub heretyków. W różnych częściach Starego Świata prześladuje się wiele kultów. Zwykle są po temu słuszne powody, jak aspołeczne praktyki wyznawców (np. składanie ofiar z ludzi, akty przemocy wobec niewiernych, przeciwstawianie się władzom itp.). Niektóre kulty tępi się niemal wszędzie, podczas gdy inne są zakazane tylko w pewnych miejscach. Wszystkie szczegóły na ten temat podano, opisując poszczególnych bogów. Osoby, które w jawny sposób oddają cześć zakazanym bogom mogą spodziewać się prześladowań ze strony władz, aktów publicznej wrogości, a nawet linczów. W większości krain jednak, reakcje wobec nich nie są tak ostre, tak ekstremalne, jak wobec wyznawców bogów Chaosu. W przypadku niektórych karą za wyznawanie zakazanej wiary jest kilka batów przy pierwszym ujawnieniu procederu. Zatwardziali heretycy mogą oczekiwać znacznie surowszej kary, włącznie ze śmiercią przez powieszenie, ścięcie, utopienie lub spalenie.

HOŁDOWANIE BOGOM CHAOSU:

Stary Świat umiera. Lepiej żebyś się o tym dowiedział teraz. Powiadasz, że żyjesz, że oddychasz, kochasz, nienawidzisz i lękasz się… Tak to doznania śmiertelnika… A ty, w rzeczy samej, żyjesz… W cierpiącym świecie, któremu na dalekiej Północy zadano śmiertelną ranę. Gnije ona niepowstrzymanie, roznosząc truciznę niczym gangrena. A my? My jesteśmy robakami, które toczą konające ciało.

- Herman, kultysta Nurgla

Kult bogów Chaosu budzi grozę w większości uczciwych i cywilizowanych ludzi. Dlatego też, ich świątynie nigdy nie są budowane otwarcie, są tajne, często też ceremonie ku czci tych bogów odbywają się w przypadkowych miejscach, jak leśne polany czy ruiny.

Władze, jeśli tylko leży to w ich mocy, tropią i niszczą tajne miejsca kultu i świątynie bogów Chaosu, zaś wyznawcy są prześladowani i skazywani na wygnanie lub znacznie częściej - śmierć. Wielu z nich znika w lasach, gdzie wciąż przyłączają się do wciąż rosnącej liczby wędrownych czcicieli Chaosu.

Skoro wyznawcom tych bogów grożą tak przerażające kary, dlaczego ich liczba nie maleje? Czemu ludzie wciąż szukają oparcia w zakłamanych naukach heretyckich kultów? W przypadku niektórych wiara w zakazane bóstwa zrodziła się ze strachu. Posłuszeństwo i wierna służba mają uchronić wyznawcę lub jego najbliższych przed gniewem innego bóstwa, kultu lub jednego z wymiarów świeckiej bądź religijnej sprawiedliwości. Są też tacy, którzy pragną zemsty lub zżera ich ambicja i żądza władzy. Wierzą, że za swoje zasługi i oddawanie czci zakazanym bogom zostaną wynagrodzeni, gdy nastanie nowy, heretycki ład świata. Szczególnie wielu takich nieszczęśników zasila szeregi kultów Mrocznych Potęg. Ludzi od dawna kusiła potęga darów oferowanych przez Władców Chaosu: szał Boga Krwi, kpina z rozpaczy Pana Much, perwersyjna przyjemność Księcia Żądz, albo magiczna potęga Wielkiego Konspiratora. Wszyscy bez wyjątku heretycy, zwani *wewnętrznymi wrogami*, są zdrajcami ludzkości. Walkę z nimi prowadzą łowcy czarownic, a w Imperium - Zakon Oczyszczającego Płomienia, Inkwizycja Sigmara.

WYZNAWANIE INNYCH ZAKAZANYCH BOGÓW:

Wielu z głównych bogów jest czczonych w różnych miejscach, pod różnymi nazwami i w różny sposób. Niektóre takie podkulty wyznają boga pod innym imieniem, inne z kolei czczą tylko pojedynczy aspekt konkretnego bóstwa. Istnieje wiele takich podkultów i nie wszystkie z nich pozostają w przyjacielskich stosunkach z głównym nurtem religii, z której wyrosły. W niektórych przypadkach kapłan podkultur może być zupełnie nieświadom, iż jego bóg i bóg innego kultu jest jednym i tym samym; kiedy indziej kapłani obu kultów mogą wzajemnie uważać się za heretyków. Poniżej podano przykłady kilku podkultów głównych bogów.

Mannan, Władca Mórz, jest czczony przez elfy pod imieniem Mathlanna, boga burz, a pod imieniem Stormfelsa, boga raf i prądów morskich przez niektórych piratów żyjących na północnych wybrzeżach Imperium. W Imperium wyznawanie Stormfelsa jest zakazane. Mannan jest również czczony pod wieloma nazwami i tytułami przez ludzi żyjących z pracy na rzekach.

Morr, Pan Śmierci & Snów, jest czczony przez czarodziejów Tradycji Śmierci i niektórych magów Tradycji Cienia. Przez elfy jest znany pod imieniem Sarriela, boga snów, a krasnoludy wyznają go jako Gazela, boga podziemi. Niektórzy wróżbici i wieszczowie czczą go pod imieniem Forsagha, boga przepowiedni.

Taal, Pan Przyrody & Dzikich miejsc, znany jest elfom jako Torothal, Bogini Deszczu & Rzek, a niektórym rybakom jako Karog, Bóg Rzek. W niektórych częściach Middenlandu i Talabecklandu jest wyznawany pod imieniem Karnosa, Łowcy Pana Zwierząt, czczą go tam myśliwi i traperzy.

Rhya, Bogini-Matka, w dzikich ostępach północnego Imperium jest wyznawana także jako Haleth, Bogini Łowów, lub Dyrath, Bogini Płodności na wiejskich rolniczych obszarach Reiklandu.

Są to jedynie przykłady; większość z bogów Starego Świata w poszczególnych częściach Imperium jest wyznawana pod różnymi postaciami.

BOGOWIE STAREGO ŚWIATA:

W niniejszym podrozdziale MG znajdzie opisy poszczególnych bóstw, powszechnie czczonych na terenie całego Starego Świata. Pobożni wyznawcy oraz kapłani powinni nosić na ubraniu symbol swojego bóstwa i postępować według jego przykazań. Złamanie świętych nakazów może sprowadzić boski gniew na wiarołomcę.

Wyznawcy każdego bóstwa wypełniają przykazania, nakładane przez kapłanów, którzy tworzą mniej lub bardziej zorganizowaną strukturę kultu. Czasem jest to nieformalne bractwo, innym razem może to być zakon o ściśle określonej hierarchii. Informacje dotyczące bóstw i organizacji świątynnych są przeznaczone tylko dla MG. Jeśli których z BG wstąpi w szeregi duchowieństwa lub do zakonu, MG może pozwolić graczom na przeczytanie opisu odpowiedniego kultu. Każde bóstwo opisano w następujący sposób:

IMIĘ: podano tu imię boga i sferę jego wpływów. Bóg może mieć więcej niż jedno imię i w różnych miejscach mogą być używane różne z nich - w takim przypadku podano najpopularniejsze, a pozostałe wymieniono w **OPISIE**.

OPIS: zawiera podstawowe informacje o bóstwie i jego zainteresowaniach.

NATURA: tu opisano naturę boga. Uwaga: kapłani muszą mieć tę samą *naturę*, co bóg, któremu służą.

SYMBOL: tu objaśniono wszystkie znaki lub symbole związane z danym kultem.

ZASIĘG KULTU: tu objaśniono, gdzie i przez kogo dany bóg jest czczony.

ŚWIĄTYNIE: zawiera opisy świątyń i kapliczek.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: opisuje hierarchię kultu oraz zależności pomiędzy poszczególnymi świątyniami.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: zawiera krótki opis najważniejszych hierarchów kultu.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: opisuje grupy społeczne, które są przyjaźnie lub wrogo nastawione do danego boga.

DNI ŚWIĄT: zawiera opisy uroczystości i dni świątecznych oraz zwięzłe informacje o ich znaczeniu.

WYMAGANIA KULTU: zawiera informacje o wymaganiach, które postać musi spełnić, aby zostać kapłanem tego boga.

PRZYKAZANIA: jest to lista przykazań, których muszą przestrzegać nowicjusze i kapłani wyznający danego boga. Osoba, która złamie te przykazania niemal na pewno obrazi boga i narazi się na jego gniew (patrz **GNIEW BOŻY** powyżej).

PRÓBY: zawiera informacje na temat prób, na jakie może być wystawiona osoba, pragnąca zostać kapłanem danego boga.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: lista cech, umiejętności, testów i zdolności, na które może oddziaływać otrzymane od boga *błogosławieństwo*.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: zawiera ewentualne dodatkowe umiejętności, które posiadają *nowicjusze* kultu.

RODZINY BOGÓW:

Istnieją dwie duże rodziny bogów czczonych przez ludzi Starego Świata: rodzina południowa, z Morrem, bogiem śmierci na czele i rodzina północna, gdzie przewodzi Taal, Pan Przyrody & Dzikich Miejsc.

Istnieją także bogowie innych ras niż ludzka, a także nieustannie zmagające się ze sobą siły Prawa i Chaosu.

…świat jest wyspą, wyspą otoczoną Chaosem. Niekiedy wody przypływu wzbierają wyżej i światu grozi, że zostanie całkowicie zatopiony. Tak właśnie dziej się obecnie.

Ludzkość ukształtowała się wiele tysiącleci temu, gdy świat również był zalany Chaosem, gdy jego surowa materia najpierw zestaliła się pod postacią Kamienia Przemian. Jego działanie w mniejszym stopniu dotknęło Khazadów niż naszą rasę. Krasnoludy miały wówczas czasy szczytowego rozwoju, stanowiły wtedy przewodnią rasę. Gdy jednak ludzkość wystąpiła jako pretendent do dominacji nad światem, nie był on już taki jak dawniej. Zmieszanie spaczenia z substancjami naszego świata doprowadziło do powstania Pustkowi Chaosu i gwałtowanego zwiększenia liczby mutantów i zwierzoludzi, którzy żyli już tam wcześniej, ale teraz zaczęły pojawiać się wszędzie. Zwierzoludzie są rezultatem pojawienia się na tym świecie Chaosu, podobnie jak Skaveni i wszelkiego rodzaju inne, ohydne znieprawione istoty.

Ludzi również można uznać za twór Chaosu.

Niegdyś, w granicach tego co nazywamy Starym Światem, władały krasnoludy. Wszystko zdawało się wskazywać na to, że krasnoludy utracą swe ziemie na rzecz zielonoskórych ras. Pojawiło się niebezpieczeństwo, że zwierzoludzie i mutanci staną się panami ziem na zachód od Gór Krańca Świata. Wtedy jednak osiem walczących ze sobą ludzkich plemion, które zamieszkiwały te tereny, zostało zjednoczonych przez Sigmara. Ten zawarł sojusz z krasnoludami, które dały mu *Ghal Maraz*, święty młot. Sprzymierzeńcy zniszczyli armie goblinów w bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia. Działo się to dwa i pół tysiąca lat temu a Sigmar Młotodzierżca - Młot na gobliny - założył Imperium.

Sigmar jest obecnie czczony jako bóg. Ma swoją Katedrę w Altdorfie, świątynie w całym Imperium i niezliczone rzesze wyznawców. Wszyscy mieszkańcy Imperium są jego dziećmi i to zarówno w metaforycznym, jak i dosłownym sensie tego słowa. Żył tak dawno, że fakt iż każdy człowiek wywodzi się z jego linii, wydaje się czymś nieuniknionym. W każdym jest jakaś cząstka Sigmara.

Pół wieku po koronowaniu się na Imperatora, Sigmar powrócił w Góry Krańca Świata, aby odnieść *Ghal Maraz* krasnoludom. Od tej pory nie widziało go już żadne ludzkie oko i uważa się, że jego doczesne ciało zginęło. Ciało stanowiło część materialnego świata, ale dusza częściowo jest Chaosem. W chwilach największego napięcia śmiertelnik może sięgnąć po wewnętrzne zasoby duszy i tym samym czerpać swoją moc bezpośrednio z Chaosu. Po śmierci ludzki duch powraca do Chaosu, aby przyłączyć się do innych dusz albo oczekiwać na reinkarnację. Niewiele dusz się odradza, ale te, które to spotka, stają się coraz potężniejsze po każdych powtórnych narodzinach.

Chaos jest niekiedy nazywany Morzem Dusz. Mogą one zespolić się w większą całość, tworząc skupisko energii powstałej z połączenia podobnych duchów. Te ośrodki energii są więc stworzone przez samą esencję życia i znane jako Potęgi Chaosu. Albo bogowie Chaosu…

I dlatego można twierdzić, że ludzie uczynili bogów na swój kształt i podobieństwo, podczas gdy sami bogowie wywierali wpływ na ludzkość. Albo może jest tylko jeden bóg, a wszyscy inni są jedynie jego rozmaitymi postaciami? Czy jest tylko jedna dusza, którą dzielą wszyscy ludzi? Czy ta jedna dusza stanowi część jednego boga, czy też jeden bóg jest częścią jednej duszy?

Dobro i Zło, Prawo i Chaos. Czy jedno może istnieć bez drugiego? A może są jedynie odmiennymi przejawami tego samego wierzenia?

- czarodziej Litzeinreich z Middenheim

RODZINA POŁUDNIOWA:



Bóstwa należące do Rodziny Południowej wywodzą się z położonych na południu Starego Świata krain. Bóstwa szczególną czcią darzone są w Tilei, Estalii, Księstwach Granicznych oraz w nieco mniejszym stopniu w Bretonni. W Imperium, bóstwa należące do rodziny południowej czczone są głównie na południu i zachodzie, choć Kult Shallyi i Morra jest powszechnie znany na terenie całego Lenna Sigmara. Natomiast w mroźnym Kislevie i pokrytej wiecznym śniegiem Norsce, bóstwa należące do Rodziny Południowej są niemal nieznane, zaś kapłani przepędzani lub mordowani w bezlitosny i wyjątkowo okrutny sposób.

Rodzinę Południową tworzą Morr - Bóg Umarłych & Snów, jego małżonka Verena - Bogini Nauki & Sprawiedliwości oraz ich córki Myrmidia - Bogini Wojny i Shallya - Bogini Leczenia & Miłosierdzia. W skład Południowej Rodziny wchodzi również Khaine - Pan Morderstwa & Nieumarłych - przyrodni brat Morra oraz Ranald - Bóg Oszustów & Złodziei który uwiódł Shallyę i podstępem wyłudził od niej nieśmiertelność.

KHAINE, PAN MORDERSTWA & NIEUMARŁYCH

OPIS: Khaine jest straszliwym panem morderstwa - patronem skrytobójców i morderców. Teologowie twierdzą, że Khaine jest on zazdrosny o swojego starszego brata Morra i jego władzę nad światem zmarłych. Dlatego kradnie dusze tych, którzy zostali zamordowani albo złożeni jako ofiara w jego imieniu, budując w ten sposób swoje Mroczne Królestwo. Jest przedstawiany jako kucająca, groteskowa postać z wielkim i złośliwym, uzbrojonym w kły pyskiem, oraz czterema ramionami, w których ściska sztylety. Kult Khaine jest zakazany w całym Starym Świecie, a jego imię używane przeważnie w przekleństwach. Jednak Sekty Khaina działają w głębokich podziemiach wielu miast Starego Świata, gdzie w ukrytych świątyniach, podczas krwawych rytuałów, składa się ofiary z ludzi.

NATURA: ZŁA. Khaine jest złym, okrutnym i podstępnym bóstwem, czerpiącym perwersyjną przyjemność z wszelkiego gwałtu i przemocy. Wszyscy jego wyznawcy posiadają ZŁĄ *naturę*. Oprócz skrytobójców, czczą go także rabusie i oprychowie oraz wszyscy ci, którzy rozkoszują się śmiercią i mordowaniem.

SYMBOL: symbolem Pana Mordu jest skorpion przygotowany do zadania ciosu i ludzka kość rzeźbiona w wyobrażenie Khaina. W sekretnych rytuałach i ceremoniach, nowicjusze i kapłani noszą czarne, przestronne szaty przyozdobione czerwonymi i żółtymi haftami oraz kunsztownie wykonane maski przedstawiające rogatą głowę z paszczą pełną koszmarnych zębów, wyobrażającą twarz samego Khaina. Dodatkowo starsi kapłani noszą przy sobie długie laski, wykonane z rzeźbionych ludzkich kości.

ZASIĘG KULTU: Kult jest zabroniony i krwawo prześladowany w całym Starym Świecie i Arabii. Khaine jest jednak nadal wyznawany otwarcie w odosobnionych regionach Złych Ziem. Na pozostałych terenach Starego Świata wyznawcy są niezwykle trudni do odnalezienia. Nie zmienia to faktu, że takowi istnieją.

ŚWIĄTYNIE: nie istnieją oficjalne świątynie Khaina. Jednakże wyznawcy Pana Morderstwa budują w sekrecie świątynie i przenośne relikwiarze ukryte w suterenach, jaskiniach i innych trudno dostępnych miejscach. Nie ma określonego powszechnie wyglądu ołtarza, poza zbiornikiem na krew stojącym przed statuą Khaina. Obrzędy składają głównie ze składania ofiar, których dusze poświęca się Panu Morderstwa, czasem rytuały te mogą być poświęcone prośbom do Khaina o wskazanie drogi, która po śmierci pozwoli lepiej i goręcej wypełniać jego wolę.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: zakazany, działający w ukryciu Kult Pana Morderstwa nie posiada sformalizowanej struktury. Poszczególne Sekty działają niezależnie od siebie, skupiając się wokół działającej w najbliższym mieście Gildii Skrytobójców. Większość kapłanów Khaine było wcześniej, lub dalej działa aktywnie jako skrytobójcy, a Arcykapłan niemal zawsze jest Mistrzem Gildii Skrytobójców.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: wielu uczonych próbowało zdobyć informacje na temat hierarchów Kultu Pana Morderstwa. A ci nieliczni, którym się to udało, nie żyli wystarczająco długo, by przekazać zdobyte informacje. Kapłanami Khaine zostają okrutni, przebiegli, pozbawieni jakiegokolwiek współczucia i miłosierdzia ludzie, gotowi uczynić wszystko dla własnego zysku.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: uznawany za zdradziecki i nieprzewidywalny Kult Khaina nie ma przyjaciół. Jest tępiony równie zawzięcie jak Kulty Chaosu.

Szczególną nienawiścią wyznawców Khaine darzą w Starym Świecie wierni Morra, a w Arabii czciciele Ohrmuzda.

Dni świąt: kultyści Khaine nie obchodzą żadnych oficjalnych świąt. Pan Morderstwa zawsze jest zadowolony z dusz, które są mu poświęcane.

Wymagania kultu: Kult jest otwarty dla wszystkich wiernych posiadających ZŁĄ *naturę*.

Przykazania: kultyści Khaine muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Ponieważ jestem Panem zachłannym będziesz składał krwawe ofiary ku chwale mego Imienia, a dusze ich powędrują do Królestwa Mroku, zwiększając mą moc.*
- *Ponieważ jestem Panem surowym będziesz bezgraniczne wypełniać mą wolę tak za życia, jak i po śmierci.*
- *Ponieważ jestem Panem łaknącym krwi nigdy nie zostawisz wroga przy życiu, chyba że później zostanie on złożony w ofierze ku chwale mego Imienia.*
- *Ponieważ jestem Panem wybrednym ofiary dla mnie będziesz wybierał z Królestwa Żywych.*

Próby: wyznaczane przez Khaina próby zawsze mają związek z morderstwem.

Błogosławieństwa: Khaine lubi wystawiać swoich wyznawców na działanie *strachu* i *grozy*, by sprawdzić ich odwagę. Błogosławieństwa Khaina mogą obejmować czasowe podwyższenie **Siły Woli** a także permanentne podwyższenie ilości *Punktów Obłędu*, by kultyści lepiej mogli służyć swemu bogu.

Umiejętności powiązane z bóstwem: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *warzenie trucizn*.

Khaine to bóg mordu i zabójców. Przedstawiany jako demon z kłami, trzymający sztylety w każdej ze swych licznych rąk, Khaine jest porywczym bogiem zemsty, wyznawanym przez tych, którzy chcą odbierać życie innym. Kapłani Khaine to skrytobójcy i truciciele, a niejedna zaginiona osoba zakończyła żywot jako ofiara na ołtarzu Khaina. Kult jest zakazany w Imperium.
Nierozwikłanym problemem jest relacja między Khainem i Morrem, bowiem obaj przypisują sobie władzę nad śmiercią i umarłymi. Większość uczonych twierdzi, że Pan Mordu stanowi aspekt znacznie potężniejszego boga Chaosu - Khorna. Według tej teorii, Kult Khaina to tylko ułuda, wyznanie Khorna zamaskowane przed głupimi śmiertelnikami, aby nieświadomie oddawali cześć bogu Chaosu. Łowcy czarownic i wielu kapłanów Sigmara podziela ten pogląd, nie widząc wielkiej różnicy między krwiożerczością kultystą Khorna a obsesją zabijania, jaka cechuje wyznawców Khaina.
Są też tacy, którzy utrzymują, że Khaine jest młodszym bratem Morra, zżeranym przez zazdrość o władzę swojego brata i pragnącym zagarnąć ją dla siebie. Wyznawcy Khaina dokonują rytualnych mordów, przyspieszając śmierć swoich ofiar, tak aby Khaine mógł wykraść odchodzącą duszę i wzmocnić własną potęgę. Kult Morra postrzega to jako najohydniejszą herezję

MORR, BÓG UMARŁYCH & SNÓW

I powstaną hordy nieumarłych. Przewodzić im będzie Upadły Rycerz. I poprowadzi ich na miasta Imperium. Lecz my staniemy murem przed nim i armią jego. I powołamy własną armię. Ze Świętej Ziemi Pana Umarłych zmarli powstaną. Mocą Morra natchnieni będą, i Królestw Żywych i Umarłych obrońcami się staną. I mimo, że Nieumarli, to prawi będą, jako że za Jego Zgodą i z Jego Mocy powstali…
- Księga Dni Ostatnich XVII, 1

Opis: Morr jest Panem Śmierci i Władcą Podziemnego Świata. Patronuje wizjonerom, iluzjonistom i wszystkim, którzy opłakują tych, co odeszli z tego świata. To zamyślony bóg, który strzeże dusz umarłych przed Chaosem i nekromantami, podobnie jak jego kapłani strzegą ciał pochowanych w Ogrodach Morra. Ponadto chroni sny śpiących przed demonami, które chcą je splugawić. Morr i jego wyznawcy to zaprzysiężeni wrogowie nieumarłych i strażników grobów. Nie jest to popularny Kult, ale ma wyjątkowe znaczenie w życiu religijnym Starego Świata, bowiem wszyscy kiedyś staną u wrót Morra. Zwykle jest przedstawiany jako wysoki, zamyślony mężczyzna o szlachetnych rysach twarzy i nienagannych manierach. Opiekuje się duszami zmarłych prowadząc je do swego królestwa. Morr jest zaciekłym wrogiem ożywieńców, ponieważ ich tworzenie oznacza naruszenie jego boskiego prawa do zmarłych. Morr jest także Panem Snów, władającym w Krainie Snów, która graniczy z Królestwem Śmierci, zsyłającym straszliwe sny oraz wizje, potrafi również tworzyć potężne iluzje.

Mędrcy głoszą pogląd, że Morr jest mężem Vereny, która doradza mu w wielu kwestiach.

Natura: NEUTRALNA. Z pozoru może się wydawać, że Morr, uosobienie śmierci, jest całkowicie obojętny na los śmiertelników. I tak wszyscy trafią w końcu do jego królestwa. Jednak oddani mu kapłani wierzą, że w rzeczywistości jest bóstwem łaskawym, który chroni śniących i umarłych, przeciwstawia się nekromancji i zsyła na ludzi moc objawień oraz przepowiadania przyszłości.

Symbol: najczęściej spotykane symbole Morra to czarna róża, kruk i kamienny portal. Jego kapłani noszą proste, czarne szaty z kapturami bez żadnych symboli ani ozdób.

Zasięg kultu: chociaż Morr jest znany w całym Starym Świecie, nie jest bóstwem powszechnie czczonym. Modlą się do niego głównie osoby pogrążone w żałobie po bliskich, składając mu ofiary w intencji ich bezpiecznego przejścia do Krainy Umarłych. O jego radę proszą w modlitwie wróżbici i jasnowidze, o jego łaskę - ludzie dręczeni nocnymi koszmarami. Także wielu ametystowych czarodziejów uznaje Morra za swojego patrona.

W Norsce, Morr znany jest jako Helenar, pan Töttenheim, królestwa, do którego udają się na spoczynek dusze, które nie zaznały śmierci wojownika.

Istnieje kilka pomniejszych Kultów Morra, także wśród innych ras Starego Świata. Elfy z lasów Loren i Laurelorn znają go jako Sarriela, Pana Snów, podczas gdy krasnoludy zwą go Gazul i uważają za pomniejszego boga umarłych i strażnika przodków pogrążonych w wiecznym śnie.

Ludzcy wróżbici i wizjonerzy czczą Morra w aspekcie Forsagha, boga objawień i interpretacji snów. W czasie Nocy Wiedźm (Hexensnacht) jego kapłani są często poszukiwani przez osoby, które pragną dowiedzieć się, co szykuje dla nich los. Zaś ci, których dręczą niespokojne sny, szukają pomocy Forsagha w zrozumieniu ich znaczenia.

Świątynie: każda ze świątyń Morra jest poświęcona tylko jednej sferze jego władzy - śmierci lub snom. Jednak ich cechą wspólną jest szerokie wejście z kamiennym nadprożem. Pozostaje zawsze otwarte, tak jak wiecznie otwarte są wrota do Królestwa Zmarłych i Krainy Snów. Poszczególne świątynie są całkowicie niezależne. Kapłani rzadko utrzymują kontakty z innymi świątyniami. Co dziesięć lat zwoływany jest synod duchowieństwa Morra, który zawsze odbywa się w Luccini w Tilei. Obrady służą wyjaśnieniu różnic i problemów teologicznych, tam też zapadają ostateczne decyzje w sprawie obrzędów i posług kapłańskich.

Świątynie boga śmierci są jednocześnie miejscem przygotowania zwłok i odprawiania obrzędów pogrzebowych. Świątynie stoją na terenie Ogrodów Morra lub w ich pobliżu. Są to zwykle solidne gmachy, puste i pozbawione wszelkich ozdób. Od kamiennej posadzki bije chłód śmierci. Ciała zmarłych są składane u bram Ogrodów i przekazywane kapłanom, którzy zajmują się całością obrzędu pogrzebowego.

Świątynie boga snów są mniej okazałe od jego Ogrodów. Zwykle są to budowle zwieńczone kopułą z otworem, przez które wpada światło księżyców. Wnętrza tych świątyń wypełnia dym kadzideł i wonnych lamp olejnych. Ludzie przychodzą tu, by poznać znaczenie swoich snów lub prosić kapłanów o przepowiednie.

Kapliczki Morra kształtem przypominają portal składający się z dwóch prostych filarów i nadproża. Zdarza się, że jedna z kolumn jest wykonana z bazaltu, a druga z marmuru, co symbolizuje oba aspekty Morra, czyli śmierć i sen. Rzadko można zobaczyć ołtarzyki i kapliczki Morra w prywatnych domostwach, gdyż panuje powszechne przekonanie, że jego symbole sprowadzają śmierć i nieszczęście. Czasem jednak u wezgłowia łóżka ustawia się niewielką misę z wyrytym symbolem kruka, w której przez całą noc żarzą się węgle. Podobno zapewnia to spokojny sen bez koszmarów i złowróżbnych wizji.

Organizacje świątynne: wyznawcy Morra należą do jednego z dwóch zakonów, które zajmują się wypełnianiem posług związanych z dwoma aspektami bóstwa. Kapłani Zakonu Całunu opiekują się Ogrodami Morra, odprawiają obrzędy pogrzebowe i chronią pobliskie cmentarze przed porywaczami zwłok i nekromantami. Są postrzegani jako ludzie milczący i tajemniczy, choć krążą też historie o ich cichych aktach dobroci: anonimowej pomocy udzielanej wdowom i jej dzieciom, ukojeniu pogrążonego w żalu kochanka lub modlitwach za zmarłych zapomnianych przez własne rodziny.

Mniej liczni są kapłani należący do Zakonu Wieszczów, poszukiwani ze względu na doświadczenie w odczytywaniu znaków i przepowiedni, które objawiają tajemnice przyszłości i przeznaczenia. Rzadko oddalają się od świątyń snu, większość czasu spędzając na kontemplacji lub medytacjach. Wyruszają w drogę tylko wtedy, gdy otrzymają znak od Morra, najczęściej w postaci wizji lub proroczego snu. Są zwykle nieco rozkojarzeni i zamyśleni, ale nabierają niespodziewanego wigoru, gdy opisują jakąś wizję lub interpretują jej znaczenie. Utrzymują częste kontakty z czarodziejami Kolegium Niebios, wymieniając się tajnikami sztuki wróżenia.

W strukturach Kultu Morra istnieje także zakon rycerski, zwany Zakonem Pieczęci. Zakon pod względem administracyjnym jest niezależny, i nie stanowi jedności ze Świątynią Morra, podlegając jedynie Wielkiemu Mistrzowi. Jednak powszechnie znanym jest fakt, że Świątynia Morra aktywnie wpływa na dogmaty religijne zakonu, a Arcykapłan Morra ma decydujący głos przy wyborze Wielkiego Mistrza zakonu, podobnie Wielki Mistrz zakonu ma wpływ na wybór Arcykapłana. Ponadto Wielki Mistrz Zakonu Pieczęci może zabierać głos podczas synodu w Luccini - Świątynia i Zakon są pod pewnymi względami nierozłączne.

Najważniejsi kapłani: w Talabheim mieszka najsławniejszy Wieszcz Morra - Paul van Soleck. Chociaż ma zaledwie piętnaście lat, nikt nie dorównuje mu w sztuce przepowiadania przyszłości. Tylko nieliczni potrafią zachować spokój w jego obecności. Zwracającym się do niego osobom przygląda się szeroko otwartymi, szafirowymi oczami, a jego młoda i piękna twarz przybiera chłodny i absolutnie obojętny wyraz, zastygając niczym oblicze kamiennego posągu. Paul jest znany w mieście nie tylko ze swych przepowiedni, ale także z dziwacznych zachowań. Czasami sypia na cmentarzu, pośród nagrobków.

Twierdzi, ze duchy zmarłych wyjawiają mu tajemnice przyszłości. Zważywszy na dokładność jego wizji, niewielu ludzi śmie wątpić w te słowa. Księżna Talabheim, Elise Krieglitz-Untermensch często zaprasza Paula na prywatne audiencje, by wysłuchać jego rady lub prosić o objaśnienie znaczenia jakiegoś snu.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Morra utrzymują dobre stosunki z innymi ważnymi religiami Starego Świata, ale nie mają szczególnych przyjaciół. Głównymi wrogami są nekromanci, którzy z pomocą swoich czarów plądrują mroczne królestwo i uprawiają zakazany Kult brata Morra, Khaina - Pana Morderstwa.

DNI ŚWIĄT: szczególnie ważne dla Kultu Morra są dwie święte noce, gdy oba księżyce jaśnieją w pełni. Pierwsza z nich to Hexensnacht (Noc Wiedźm), ostatnia noc w roku. Drugą jest Geheimnisnacht (Noc Tajemnicy), wypadająca w połowie roku. Oba święta to dobra pora na przepowiadanie przyszłości i wywoływanie duchów zmarłych.

WYMAGANIA KULTU: Świątynia Morra nie stawia szczególnych wymagań.

PRZYKAZANIA: podstawowym zadaniem kapłanów Morra jest odprawianie nabożeństw pogrzebowych, opieka nad duszą zmarłego oraz przygotowanie jej do podróży w zaświaty. Oprócz tego nowicjusze i kapłani Morra muszą przestrzegać następujących przykazań:

- *Będziesz przeciwstawiał się nekromantom i wyznawcom Khaina przy każdym spotkaniu, w każdym czasie i miejscu, gdyż niepokoją oni zmarłych podległych memu władaniu.*
- *Nie odmówisz prośbie odprawienia pogrzebu, gdyż każda dusza do mnie należy i mnie poświęcona być winna.*
- *Nie wejdziesz ani nie zakłócisz spoczynku zmarłych w miejscu, które zostało poświęcone mym Imieniem i oddane pod moją opiekę.*
- *Nigdy nie przywołasz do istnienia ożywieńców, jeśli ja, Pan Śmierci ci na to nie zezwolę.*

PRÓBY: próby wymagane przez Morra wiążą się głównie z karaniem tych, którzy wdarli się w jego dziedzinę. Celem próby będzie często pokrzyżowanie planów nekromanty albo zniszczenie siedziby ożywieńców. MG, dając zadanie tego rodzaju powinien uwzględnić siły przeciwnika.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Morra to *rozpoznawanie ożywieńców*, *widzenie w ciemności* i *wykrywanie magii*. Preferowane testy to: *groza*, *strach* i wszystkie testy *trucizny*, *chorób* itp., przeprowadzane w celu odparcia specjalnych ataków ożywieńców. Prócz tych błogosławieństw, Morr może czasami zesłać na postać sen, dający jej rady i informacje, albo może zezwolić martwemu przyjacielowi lub krewnemu postaci na ukazanie się w jej śnie.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *zastraszanie*.

MYRMIDIA, BOGINI WOJNY

> ***Myrmidia uczy, aby odnaleźć słaby punkt przeciwnika, a potem uderzyć weń z wielką siłą. Ta zasada sprawdza się na wojnie, w polityce, a nawet w miłości.***
> - Catherina Confalone, kapłanka Myrmidii

OPIS: General Doskonały i Królowa Pola Bitewnego to przydomki Myrmidii, bogoni strategii i sztuki wojennej oraz patronki oficerów i wszystkich wojowników, którzy uważają, że dobry plan to połowa zwycięstwa w bitwie. W ciągu ostatnich stuleci Kult poszerzył swoją strefę wpływów z macierzystej Estalii i Tilei na północ, na ziemie Imperium i Bretonni.

Posągi bogini zdobią prawie każdy dom w miastach Tilei i Estalii. Mieszkańcy południowych krain Starego Świata modlą się do niej, szukając ochrony przed wszelkim nieszczęściem. Wiara mieszkańców Imperium w Sigmara jest porównywalna z bezgraniczną miłością, jaką ludzie Estalii i Tilei żywią wobec swej pani, mistrzyni i bogini w jednej osobie - Myrmidii.

Jej pozycja w panteonie bóstw jest przedmiotem ożywionej dyskusji w gronie znakomitych teologów i mędrców. Uczeni z Imperium głoszą pogląd, że Myrmidia była śmiertelniczką z Tilei lub Estalii. Będąc dzielną wojowniczką, chroniła swój lud przed najazdami barbarzyńców z północy (czyli terenów obecnie wchodzących w skład Imperium i Bretonni) oraz przed najeźdźcami z Arabii i hordami goblinów ze wschodu. Wdzięczni mieszkańcy obrali ją za swą królową. W czasie koronacji Myrmidia została ugodzona zatrutą strzałą, wystrzeloną przez skrytobójcę. Na łożu śmierci królowa nakazała przygotować ogromny galeon, którym odpłynęła na zachód. Gdy umarła, bogowie przyjęli ją do swego grona. Na terenie Imperium Myrmidia jest uważana za pomniejsze bóstwo. Mimo szacunku należnego wszystkim bogom, mieszkańcy nie obdarzają jej specjalną czcią, uznając za bóstwo regionalne, podobnie jak bogów Bretonni lub Kisleva.

W Imperium Myrmidia jest przedstawiana jako śmiertelna wojowniczka, która walczyła w obronie swego ludu. W Estalii oraz Tilei wygląda to zupełnie inaczej. Ludzie z południa Starego Świata wierzą, że Myrmidia jest córką Vereny i Morra, ale wychowaną w rodzinie śmiertelników. Dzięki temu mogła poznać mądrość zwykłych ludzi. Mieszkańcy obu krain toczą nieustanne spory, która z nich stanowi ojczyznę dzielnej wojowniczki. Zgadzają się jednak, że Myrmidia zjednoczyła ludność dwóch narodów w obliczu wspólnego zagrożenia. Do dnia dzisiejszego jest wysławiana i czczona nie tylko jako patronka Estalii i Tilei, ale także jako córka potężnych i mądrych bóstw.

Mieszkańcy południa Starego Świata wierzą, że Myrmidia odgrywa znaczącą rolę jako bogini postępu cywilizacyjnego i rozwoju ludzkości. Jest patronką żołnierzy i strategów, a także zajadłą przeciwniczką niezdyscyplinowanej taktyki Ulryka oraz bezpośredniej strategii sigmarytów, podczas gdy Pan Wilków rozkoszuje się brutalną siłą i bitewnym szalem, Myrmidia ponad wszystko ceni kunszt fechtunku i wojenną strategię (*Uderzenie większym młotem nie jest odpowiedzią na wszystkie problemy militarne* to złośliwy aforyzm myrmidian). Nie trzeba dodawać, że tego rodzaju poglądy nie przysparzają Kultowi sympatii ze strony prezbiterów Sigmara i kapłanów Ulryka.

Myrmidia jest najczęściej ukazywana jako młoda kobieta, wysoka i silna, odziana w pancerz noszony przez wojowników z południa Starego Świata. Dzierży włócznię lub miecz oraz tarczę. Czasami przybiera postać orła.

NATURA: NEUTRALNA. Myrmidia jest patronką mieszkańców krain położonych na południu Starego Świata, szczególnie Estalii i Tilei, która słucha ich próśb i chroni przed najazdami wrogów. W przeciwieństwie do Ulryka, którego raduje wszelki rozlew krwi, Myrmidia często wspiera walczących w słusznej sprawie. Natomiast wśród wyznawców innych bogów jest postrzegana raczej jako mściwa Bogini Wojny.

SYMBOL: symbolem Myrmidii jest włócznia osłonięta tarczą. Jej wyznawcy wieszają na szyi wisiorek z tym właśnie znakiem, wierząc że zapewni im szczęście w bitwie. Kapłani noszą białe szaty z czerwonymi obszyciami. Symbol bogini wyszywają na lewej piersi lub umieszczają na zapinkach do płaszcza. Głowy okrywają niebieskimi kapturami.

ZASIĘG KULTU: Myrmidia jest czczona z niemal fanatyczną gorliwością przez mieszkańców południowych krain Starego Świata, szczególnie Tilei i Estalii. W innych regionach Starego Świata o jej łaskę proszą wojownicy, których nie pociąga szaleństwo wiernych Ulryka. Wielu wyznawców Myrmidii spotkać można w jednostkach artylerii i piechoty ognistej, czyli w oddziałach używających broni palnej, zakazanej przez Kult Ulryka.

W Tilei i Estalii istnieje wiele pomniejszych Kultów Myrmidii, praktycznie nieznanych w Imperium. Najsłynniejszym spośród nich jest grupa wyznawców Furii - bogini karzącej nikczemne uczynki. Furia przedstawiana jest w sztuce jako jedna z tarczowniczek Myrmidii, z twarzą wykrzywioną wściekłością i włócznią uniesioną do ciosu. Jest patronką mścicieli i porywczych wojowników, którzy jednak nie wpadają w niekontrolowany szał. Mała sekta wyznawców Furii działa w Reiklandzie, a popularność Kultu stale rośnie, wykorzystując porażki wyznawców Ulryka i podejrzenia, że Kult Białego Wilka traci wpływy w Imperium.

ŚWIĄTYNIE: główne świątynie Kultu Myrmidii znajdują się w estalijskim mieście Magritta i tileańskim mieście Remas. Mieszkańcy obu krain spierają się, która ze świątyń jest ważniejsza. Ma to związek z teologicznym sporem o pochodzenie bogini.

Za duchowe centrum Kultu uważa się jednak świątynię w Magritcie, która poniosła największy ciężar walk w czasie Krucjat Arabskich. Formalnie podlegają jej wszystkie inne świątynie bogini, choć od czasów wojen z Arabią ośrodek w Magritcie nigdy nie wykorzystał swojego zwierzchnictwa.

Świątynie Myrmidii można znaleźć we wszystkich zamkach w Estalii i Tilei, a w wielkich miastach wzniesiono po kilka przybytków Pani Wojny. Kult bogini jest rozpowszechniony także na południowych obszarach Bretonni i Imperium. Kompanie najemników z Estalii i kondotierzy z Tilei często stawiają polowe ołtarzyki i kapliczki w swoich koszarach. Świątynie Myrmidii budowane są zgodnie ze stylem architektonicznym typowym dla południa Starego Świata. Główna nawa na podstawie kwadratu albo prostokąta przykryta jest ogromną kopułą i zwieńczona strzelistymi iglicami wież. Zewnętrzne ściany pokrywają ogromne płaskorzeźby przedstawiające różnego rodzaju broń, tarcze i elementy zbroi. z daleka wyglądają, jakby zostały zawieszone na fasadzie budowli. Kapliczki przypominają kształtem świątynię, tyle że są mniejsze i nie tak ozdobne czasem można spotkać wolnostojące kamienne rzeźby w kształcie stojaków z bronią i pancerzami. W miastach położonych na południu Starego Świata powszechnym widokiem są posągi bogini, strzegące murów, placów i znaczniejszych budynków.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: obydwa najważniejsze zakony Myrmidii mają swą główną siedzibę w świątyni w Magritcie. Kapłani i nowicjusze należą do Zakonu Orła, świętego zwierzęcia bogini, która przybiera jego postać i unosi się nad polem bitwy, przypatrując się swoim wrogom. Wielu kapłanów Orła służy w oddziałach armii Estalii i Tilei, a także w licznych kompaniach najemników, które walczą we wszystkich krainach Starego Świata. Kapłani często idą do boju ramię w ramię z prostymi żołnierzami, a możliwość doradzania dowódcom w kwestiach wojskowych i duchowych traktują jako wielki zaszczyt, a zarazem swój święty obowiązek.

W Imperium główna świątynia Myrmidii znajduje się w Nuln, a kapłani posiadają rozległe wpływy wśród szlachty i żołnierzy z południowych prowincji.

Drugą organizację stanowią rycerze Zakonu Świętej Włóczni, stacjonujący w komandoriach rozrzuconych po całym Starym Świecie. Często działają pod innymi nazwami - takimi jak Rycerze Gwiaździstej Tarczy lub Rycerze Bezlitosnej Wojowniczki. Pomniejsze zakony rycerskie, służące Myrmidii, uznają zwierzchność głównej organizacji zakonnej. Mogą zostać wezwane do wspólnej walki, tak jak zdarzyło się to w czasie wojen z Arabią. Podczas licznych bitew rycerze Zakonu Świętej Włóczni, wspierani przez braci z pozostałych zakonów, zawsze atakowali w pierwszym szeregu. Zawsze

też jako pierwsi szli do szturmu, wykazując się niezrównanym męstwem i sprawnością w walce.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: Arcykapłan Kultu zwany jest La Aquila Ultima (lub L'ultima Aquila w Tilei). W obecnych czasach to stanowisko piastuje czarnowłosa Isabella Giovanni. Pochodzi z Tilei, ale zaprzysięgła wierność świątyni w Estalii, co wywołało oburzenie wśród jej rodaków. Isabella próbuje doprowadzić do zakończenia sporu dotyczącego miejsca narodzin bogini.

Obecny Wielki Mistrz Zakonu Świętej Włóczni, Juan Franco z Estalii, nosi tytuł Chwalebnego Przywódcy. Trzyma zakon pewną ręką, planując najazd na ziemie Arabii.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Myrmidii jest przyjazny wobec tych, którzy wierzą w jej rodziców: Verenę - boginię mądrości i Morra - boga śmierci. Sympatia ta rozciąga się też na wyznawców jej siostry Shallyi, Bogini Leczenia. Wyznawcy Myrmidii oraz Ulryka nie lubią się, jako że ci pierwsi uważają Ulryka za bóstwo barbarzyńskie, a wyznawcy Ulryka twierdzą, że oddawanie czci Myrmidii nie przystoi prawdziwym wojownikom. Jednak ta antypatia rzadko przeradza się w otwartą wrogość - wyznawcy tych bóstw wolą rywalizować na bitewnych polach, niż walczyć ze sobą. Natomiast wyznawcy Myrmidii otwarcie nie tolerują czcicieli Ranalda, który oszukał Shallyę, siostrę bogini i wyłudził od niej nieśmiertelność.

DNI ŚWIĄT: Kult Myrmidii nie ma ustalonych dni świątecznych. Wyznawcy oddają cześć swej bogini przed i po bitwie, a także na początku i po zakończeniu kampanii wojennej.

WYMAGANIA KULTU: kapłani Myrmidii muszą mieć za sobą przynajmniej jedną skompletowaną profesję WOJOWNIKA i zgodnie z nią służą podczas nowicjatu.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Myrmidii powinni przestrzegać poniższych przykazań. Ich złamanie może oznaczać niełaskę bogini w trakcie bitwy. Zarówno zakony rycerskie, jak i organizacje świątynne, stosują własny system kar i pokut za winy:

- *Zawsze postępuj godnie i broń swego honoru.*
- *Nie miej zmiłowania dla wrogów ludzkości.*
- *Nigdy nie zabijesz wroga, który się poddaje, gdyż nie przystoi to honorowemu wojownikowi.*
- *Nigdy nie będziesz kwestionował poleceń zwierzchnika wojskowego, chyba że ich wykonanie spowodowałoby złamanie innego przykazania.*

PRÓBY: próby zawsze są związane ze sztuką wojenną - trzeba pokonać wrogiego mistrza w samotnej walce, albo wyszkolić grupę wieśniaków i dowodzić nimi podczas obrony wioski.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności preferowane przez Myrmidię dotyczą walki, a premiowane są testy *strachu* i *grozy*. Błogosławieństwo Myrmidii może także przybrać postać zwiększenia **WW**.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *celny cios*.

RANALD, BÓG ZŁODZIEI & OSZUSTÓW

OPIS: Ranald to bóstwo rzadko czczone w świątyniach. Jego wyznawcy modlą się w prywatnych kapliczkach lub szeptem przywołują imię Pana Złodziei. Jest patronem złodziei, kupców, szulerów i wszystkich tych, którzy ponad wszystko kochają blask złota. Mimo niewielkiej liczby świątyń i kapłanów, Ranald to bóstwo najczęściej wzywane przez mieszkańców Starego Świata. Modlą się do niego biedacy i bogaci, złodzieje i okradani, władcy i chłopi, szczęściarze i pechowcy, zdrowi i chorzy - słowem, każdy, kto chce uchronić się przed nieszczęściem lub liczy na uśmiech losu.

Ortodoksyjni kapłani innych bogów określają Ranalda mianem podstępnego i oszukańczego patrona łotrów, rzezimieszków oraz ludzi ze społecznych nizin. Władze Imperium nie traktują poważnie Kultu Ranalda, odmawiając jego kapłanom praw i przywilejów, którymi cieszą się kapłani innych bogów. Jednak dla zwykłych ludzi Ranald jest prawdziwie opiekuńczym bóstwem, które wysłuchuje modlitw i obdarza łaską gorliwych wyznawców.

Ranald zwykle jest przedstawiany jako przystojny mężczyzna z tajemniczym uśmieszkiem na ustach. Może też przybierać postać wrony, sroki albo czarnego kota. To czarujący, kłamliwy łotrzyk, którego bawią nagłe zmiany losu, błyskawiczne zdobywanie fortuny i równie gwałtowna jej strata. Nie jest złym bogiem, a raczej złośliwym i kapryśnym kanciarzem, obdarzonym przewrotnym poczuciem humoru i niezwykłym sprytem. Zamożni kupcy przekazują na rzecz Kultu pokaźne datki, próbując w ten sposób przekupić Pana Złodziei i zyskać jego przychylność. Ranald bardzo brzydzi się przemocą i zwykle odwraca się od ludzi, którzy odczuwają przyjemność z zadawania cierpienia innym. Bóstwo za idealne uważa takie przestępstwo, po którym nie pozostają ślady i które zostaje odkryte dopiero po tygodniach albo miesiącach.

Ranald ma cztery postacie: Ranalda Nocnego Czyhacza, patronującego złodziejom i innym łotrom, Ranalda Zwodniczego - opiekuna oszustów, szarlatanów i niektórych magów należących do Kolegium Cienia, Ranalda Gracza - patrona gier i szczęścia, wreszcie Ranalda Obrońcę, chroniącego swoich wyznawców przed kłopotami ze strony urzędników, a także przed opresjami i tyranią.

NATURA: NEUTRALNA. Oddani wyznawcy Ranalda wierzą, że jeśli będą modlić się do niego wystarczająco żarliwie, bóstwo wysłucha ich próśb. Co prawda, niektórzy kapłani innych Świątyń twierdzą, że wyznawcy Ranalda to zwykli żebracy i złodzieje, którzy pomimo modłów i ofiar wciąż żyją w nędzy. Głoszenie takich poglądów nie jest zbyt bezpieczne, zwłaszcza w otoczeniu zdesperowanych nędzarzy lub oprychów.

SYMBOL: Ranalda jest reprezentowany przez znak skrzyżowanych palców, wskazującego i środkowego. Wykonanie tego znaku jest swego rodzaju odpowiednikiem cichej modlitwy i wezwania boga. Ponoć taki gest przynosi szczęście. W rzadko spotykanych świątyniach i kapliczkach Ranald przedstawiany jest jako wrona lub czarny kot.

Z oczywistych względów, kapłani Ranalda nie noszą wyróżniających się szat i świętych symboli bóstwa. Niektórzy wyznawcy noszą znak podwójnego *X*, ukryty wśród wzorów ubrania lub zaszyty od wewnątrz podszewki. Taki znak również ma zapewnić szczęście i przychylność Ranalda.

W całym Starym Świecie metalowy wisiorek z ozdobnym znakiem *X* jest uznawany za talizman przynoszący szczęście. Wielu ludzi nosi takie ozdoby na szyi. Jest to jedyna oznaka niezwykłej popularności Ranalda wśród jego wyznawców. Ten symbol jest tak powszechny, że jego noszenie nie wzbudza żadnych podejrzeń, za wyjątkiem miejsc, gdzie Kult Ranalda jest zakazany, a jego wyznawcy ścigani przez łowców czarownic. Zwykle talizman pozostaje ukryty pod ubraniem, gdyż jawne obnoszenie się z nim zmniejsza skuteczność działania amuletu.

ZASIĘG KULTU: Ranald jest wyznawany w całym Starym Świecie, szczególnie w większych osadach i miastach. Modlą się do niego przede wszystkim złodzieje, kupcy i szulerzy, rzezimieszki i ludzie najbiedniejsi.

Ranald to bóg-kpiarz i patron złodziei, którzy kradną nie tylko dla zysku, ale także ze względu na dreszczyk emocji, towarzyszący zuchwałemu czynowi. To roześmiany pan uciskanych, zguba zadufanych w sobie, pan szczęścia i nocny łotrzyk, który docenia brawurę i ośmieszenie oficjalnych władz. Kult jest popularny w całym Starym Świecie, a jego wyznawcy wywodzą się z niemal wszystkich warstw społecznych. Biedni i bogaci, pechowcy i szczęściarze, ostrożni i ryzykanci - Kult Ranalda przyciąga wszystkich.

ŚWIĄTYNIE: Kult Ranalda, jak przystało na bóstwo nie lubiącego rozgłosu i zawsze skrytego w cieniu, nie posiada żadnej organizacji ani hierarchii kapłanów. Największa świątynia znajduje się w Marienburgu, gdzie bóstwo darzone jest szczególnym uwielbieniem. Z zewnątrz przypomina typowy dla innych kultów dom modlitw, udekorowany złotymi posągami i zwieńczony ogromną, złotą kopułą.

W wielu miastach, zwłaszcza w biednych dzielnicach, stoją kapliczki Ranalda, którymi opiekują się nieformalne stowarzyszenia lub okoliczna ludność. Zwykle są ukryte w ciemnych zaułkach lub w trudno dostępnych miejscach. W razie wykrycia ich przez władze, mieszkańcy udają święte oburzenie, w geście gniewu i poszanowania niszcząc kapliczkę i paląc symbole Ranalda. Tej samej nocy odbudowują ją w innym miejscu. Większe kaplice Ranalda stawiane są w dobrze strzeżonych szulerniach i kasynach oraz w siedzibach niektórych gildii kupieckich.

Kapliczki ku czci Ranalda rzadko bywają solidne i okazałe. Muszą być łatwe do rozebrania i ukrycia. Zwykle mają kształt prostej ławy, pokrytej ozdobnymi znakami podwójnego *X*. Czasami ustawia się na niej rzeźbę kota lub wrony.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: Kult Ranalda nie posiada żadnych zakonów ani organizacji. Nowicjusze muszą na własną rękę znaleźć kapłana, który będzie chciał podzielić się z nimi swoją wiedzą.

Kapłani Ranalda z natury są podróżnikami i poszukiwaczami przygód. Kochają życie na szlaku, a ich największym pragnieniem jest zaznanie wrażeń, jakie nigdy nie staną się udziałem kapłanów innych bogów. Można ich spotkać w szulerniach, gildiach złodziei, obskurnych mordowniach i podobnych miejscach najgorszego sortu. Za swój obowiązek uznają opiekę nad biedakami, łotrami i żebrakami. Niektórzy kapłani zyskują znaczącą pozycję w strukturach gildii przestępczych i gangów miejskich.

Jak przystało na zagadkowego boga, pochodzenie Kultu również okryte jest tajemnicą. Nie wiadomo, gdzie po raz pierwszy pojawili się wyznawcy Ranalda, choć niektórzy kapłani innych kultów twierdzą, że z pewnością Kult Ranalda został zapoczątkowany przez Estalijczyków lub Tileańczyków, *znanych* ze swej przebiegłości i sprytu, a także z tego, że nie można im ufać. Nawet legendy o pochodzeniu samego Ranalda są dość niejasne. Popularna opowieść przekazuje historię o tym, jak Ranald wykupił się od śmierci rozśmieszając Morra. Inna sugeruje, że Ranald oszukał i uwiódł Shallyę, która zapewniła mu nieśmiertelność, aby nie musiał zostawać jej mężem. Wyznawcy Ranalda twierdzą, że był to układ korzystny dla obu stron, podczas gdy shallyanie powiadają, że ze strony bogini był to akt miłosierdzia - dla siebie samej.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: w ostatnich latach rozgłos zyskał jeden z bardziej znanych kapłanów Ranalda, pochodzący z Marienburga Hans von Kleptor. Zaczął zwoływać swoich braci, by przybywali do portowej świątyni na wielki wiec duchowieństwa Pana Złodziei. Hans podobno próbuje nadać Kultowi znaczącą rolę w Starym Świecie oraz ograniczyć prześladowania, z jakimi spotykają się jego kapłani w Imperium i innych krainach. Hans to człowiek obdarzony wyjątkową charyzmą, a do tego zabójczo przystojny. Jest

opanowany i rozsądny, choć niektórzy twierdzą, że pod maską uprzejmości kryje się podstępny i bezwzględny umysł, godny samego Ranalda. Poplecznicy Hansa głoszą natomiast, że jest on synem bóstwa, zrodzonym ze śmiertelniczki.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Ranalda mają wrogów dwojakiego rodzaju - władze, często zakazujące czczenia tego boga, bezlitosnych oprychów oraz morderców, ściągających na czcicieli odium niechęci. Przyjaciółmi są wszyscy łotrzy unikający brutalności, jak na przykład cyrkowcy.

DNI ŚWIĄT: w odróżnieniu od świąt pozostałych kultów, zwykle spędzanych na hucznych zabawach, podczas których ludzie tańczą na ulicach w radosnych korowodach, święte dni Ranalda to czas wyciszenia i skupienia. Daty świąt różnią się znacznie w zależności od regionu. Zwykle wywodzą się z lokalnych tradycji wręczenia prezentów. W większości kultur istnieje dzień, gdy znajomi i rodzina obdarowują się podarunkami. Ten dzień najczęściej uznawany jest za święto Ranalda.

WYMAGANIA KULTU: bohaterowie muszą skompletować jedną profesję ŁOTRA zanim zostaną nowicjuszami, a później i tak pozostaną od niej uzależnieni finansowo. Gdy kapłan zdobędzie już wszelkie umiejętności oraz skompletuje schemat rozwinięć tej profesji, może przejść na dowolną inną. Może zajmować się czymkolwiek, jednak musi pamiętać, że jego nowe zajęcie jest tylko przykrywką dla właściwej działalności.

PRZYKAZANIA: oddani wyznawcy Ranalda starają się przestrzegać poniższych przykazań:
- *Nie będziesz donosił władzom ani z nim współpracował, gdyż w mych oczach to najohydniejszy grzech.*
- *Nie będziesz zabijał i przelewał niepotrzebnej krwi, gdyż sprzeciwiam się morderstwom.*
- *Nie będziesz nosił metalowych zbroi i pancerzy, a w walce użyjesz sztyletu, gdyż nie jesteś wojownikiem a twoją obroną jest ucieczka.*
- *Dziesiątą część swych dochodów będziesz przeznaczał na rzecz Kultu.*

PRÓBY: natura prób nakładanych na wyznawców Ranalda będzie zależeć od tego, który aspekt boga jest czczony.

Próby ustanawiane przez Ranalda Nocnego Czyhacza dotyczą przeważnie kradzieży: postać zostaje wysłana, aby ukradła coś znanego czy dobrze strzeżonego. Często ma to potem zwrócić i nie zostać zauważonym. Inna typowa próba, to włamanie się do głównej kwatery straży miejskiej i pozostawienie tam jakiegoś znaku.

Próby ustanawiane przez Ranalda Obrońcę dotyczą pokrzyżowania planów biurokracji: na przykład danie nauczki wrzaskliwemu i nieprzekupnemu kapitanowi straży miejskiej lub też porwanie urzędnika i umieszczenie go w celi miejskiego więzienia.

Próby ustanawiane przez Ranalda Zwodniczego zmuszają do oszukania kogoś (przeważnie kupca albo urzędnika). Niekoniecznie trzeba czerpać z tego jakiś zysk - samo oszustwo jest tu najważniejszą rzeczą. Jeżeli można wystrychnąć na dudka jakiegoś urzędnika rządowego czy miejskiego, to dobrze. Najważniejsze, aby oszustwo nie zostało wykryte do czasu, aż wyznawca zdecyduje się sam je ujawnić.

Próby ustanawiane przez Ranalda Gracza zawsze dotyczą gry lub podjęcia jakiegoś ryzyka - np. wzięcia udziału w grze, ustawianej przez kasyno i wygranie jej.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *zwinne palce*.

SHALLYA, BOGINI LECZENIA & MIŁOSIERDZIA

Idźcie między lud nie bacząc na chwałę, majętność i mamonę. Wspomagajcie potrzebujących, leczcie cierpiących i litujcie się nad błądzącymi, a moja moc będzie przemawiała przez was.

- Księga Objawienia XIII, 4

Shallya jest boginią leczenia i miłosierdzia, patronuje chorym, cierpiącym i pozbawionym nadziei, szczególną opieką obdarza kobiety brzemienne. Nie ogląda się na podziały społeczne, kierując swą łaskę ku najbardziej potrzebującym. Jakkolwiek jej kult nie należy do najpopularniejszych to w czasie głodu, zarazy czy wojny jego popularność rośnie lawinowo. Stając w obliczu rychłej śmierci, choroby czy też znalazłszy się w sytuacji bez wyjścia staroświatowcy najczęściej zwracają się właśnie do Shallyi. W gorliwych modlitwach za wyratowanie często obiecują jej hojne ofiary, poprawę postępowania. Jednakże nawet gdy cud rzeczywiście nastąpi, po ustaniu zagrożenia Pani Miłosierdzia znów odchodzi na dalszy plan. Ukuło się nawet ironiczne powiedzenie: *Strwożony człek w ramiona Shallyi się garnie. Wyratowan skromny kopczyk usypie i bieży dalej.*

Do stałych wyznawców Pani Miłosierdzia zalicza się przede wszystkim miejska biedota. Plebs wielkich miast Starego Świata częstokroć pozostaje bez żadnych praw czy chociaż środków do życia jedyną opiekę znajdując w świątynie Shallyi. Drugą dużą grupą stanowią ludzie wspierający w różny sposób sprawy bogini. Zalicza się tu głównie bogatych mieszczan i szlachtę (a raczej mieszczki i szlachcianki), wspierający świątynie głównie dlatego, bo wypada, no i jakoś trzeba udowodnić sobie przy tych szwindlach, oszustwach i wyzysku, że jest się w ogólnym rozrachunku człowiekiem dobrym. No i trzeba sobie zawczasu zaskarbić łaskę bogini *na wszelki wypadek*. Niemałe znaczenie ma tu konkurencja pomiędzy poszczególnymi rodami, w końcu ilość i bogactwo darów świadczą o zamożności i prestiżu rodziny. Nie jest więc to zbyt silna i altruistyczna wiara.

Zdecydowanie mniej liczna jest grupa zapaleńców poświęcających się w całości sprawie pomagania innym i budowania lepszego świata. Nawet w tej brutalnej i bezwzględnej rzeczywistości zdarzają się osoby wierzące, że czynieniem dobra i niesieniem bezinteresownej pomocy innym można zmienić świat na lepsze. Pamiętajmy, że z punktu widzenia jego mieszkańców Stary Świat nie jest bynajmniej przegrany i skazany na zagładę. Gdyby nie było nadziei nie rodziłyby się dzieci a ludzie nie snuli by dalekosiężnych planów. Jest to jednak trudna rzeczywistość, często zmuszająca ludzi do posuwania się do wszelkich niegodziwości sprzyjających planom Chaosu. Kapłani i medycy, idealiści przekonani o ciągłej potrzebie niesienia pomocy innym tworzący rdzeń Świątyni Shallyi, wierzą że jest to sposób na zatrzymanie tej zacieśniającej się spirali. Dodajmy jednak, że hierarchia Kultu Pani Miłosierdzia zawiera też całkiem liczne jednostki, które traktują go jako jednostki do realizacji innych celów.

Głównym zadaniem kapłanów Shallyi jest sprawowanie ciągłej opieki nad potrzebującymi, bez względu na ich urodzenie, wiarę czy status majątkowy. Nietrudno jest się domyślić, że w Starym Świecie potrzebujących wsparcia zawsze będzie więcej niż niosących pomocną dłoń. Nie dziwi więc, że utrzymujący się głównie z datków i ofiar Świątynia Pani Miłosierdzia nigdy nie dysponowała większymi sumami pieniędzy. Kapłani nigdy nie mieli dość czasu i środków by stworzyć rozbudowaną hierarchię, która przy ciągłym niedoborze wszystkiego byłaby wielkim obciążeniem. Dlatego Świątynia Shallyi nie jest ani organizacją jednorodną ani formalnie zorganizowaną. Poszczególne świątynie w zasadzie samodzielnie zdobywają środki na swoje utrzymanie i praktycznie nie zdarza się, by któryś z ośrodków Kultu mógł jeszcze wspomagać inne. Zwierzchnictwo głównych świątyń nad resztą jest więc raczej symboliczne, zwłaszcza że same mają duże większe potrzeby.

Duża niezależność poszczególnych świątyń powoduje też pewną swobodę w interpretacji świętych ksiąg. W różnych częściach Starego Świata obrzędy i praktyki, a nawet niektóre nakazy i zakazy Kultu wyglądają inaczej. Poważnie komplikuje to wspólne działanie Kultu i skutecznie pozbawia go politycznej siły. Czasem jednak może zdarzyć się, że rozproszona i zajęta własnymi sprawami hierarchia Kultu zjednoczy się przy jakiejś idei. Wobec tak silnego nacisku władcy Starego Świata zwykle nie mogą pozostać obojętni.

Tak było na przykład z reformą więziennictwa w Imperium za panowania Magnusa Pobożnego, która dokonała się za sprawą kapłanów Shallyi. Dokonana wtedy zamiana kar cielesnych na więzienie i obozy pracy miała dać przestępcy szansę na normalne życie po odpracowaniu własnych win. Jednakże jak się to często w Starym Świecie zdarza skutki były nieco inne od zamierzeń. Projekt od razu spodobał się sporej części możnowładców poszukujących taniej siły roboczej do pracy w kopalniach i kamieniołomach. Szybko powstały obozy pracy niewolniczej a kapłani Shallyi zaczęli powoli przekonywać się o fiasku swego projektu i rozpoczęli starania o poprawę warunków bytu więźniów. Bezskutecznie, bo komu się to opłaca?

Zdecydowana większość świątyń Shallyi jest zlokalizowana w miastach i miasteczkach. Na terenach wiejskich rozproszone są niewielkie kapliczki a opiekę nad wyznawcami sprawuje położona w najbliższym miasteczku świątynia, z której co jakiś czas wyruszają kapłani wędrujący pomiędzy wioskami. Znaczna część świątyń zbudowano w pobliżu leczniczych źródeł i innych miejsc znanych z cudownych właściwości jak na przykład źródła w okolicach Couronne w Bretonni (zarazem centrum Kultu Shallyi w Starym Świecie) czy w Bergsburgu w Hochlandzie we wschodnim Imperium. Takie miejsca często stają się celami licznych pielgrzymek. Pozostałe miejsca Kultu to zamknięte dla ewentualnych zwiedzających klasztory, choć stosowanie tej nazwy jest drobnym nadużyciem. Siedziby takie jak Wielki Hospicjum Friedriheim są nie tyle miejscem modlitw i kontemplacji co wyspecjalizowanymi szpitalami otaczającymi opieką ciężko chorych i obłąkanych. Złośliwi powiadają, że istnieją tylko po to, by trzymać chorych z dala od normalnych ludzi.

Skromne fundusze świątyń pochodzą głównie z datków składanych przez bogatych wiernych. Często zdarza się też, że rada miasta, a czasem też lokalna gildia medyków regularnie wspomaga finansowo Kult Shallyi. Klasztory utrzymują się także z nielicznych nadań ziemskich. Niemałe znaczenie mają dobrowolne datki składane w podzięce za usługi kapłanów. Skromne fundusze rzadko wystarczają na pełną działalność Kultu i naczelnicy poszczególnych świątyń praktycznie ciągle poszukują nowych ofiarodawców, co często wymaga od nich aktywnego włączenia się w życie wyższych sfer. Wiadomo przecież nie od dziś, że rywalizacja pomiędzy poszczególnymi rodami jest ostra i przy pewnej dozie praktyki można ją wykorzystać dla dobra bogini. Pośród szlachty Bretonni i zachodniego Imperium już dawno przyjął się zwyczaj urządzania dorocznych balów na których zbierane są datki na lokalne świątynie bogini. Należy pamiętać przy tym, że kapłani zawsze znajdą sposób wydania dowolnej sumy na działalność miłą Białej Pani.

Trudna sytuacja świątyń powoduje, że jakkolwiek kapłani Shallyi zobowiązani są nieść pomoc potrzebującym nie oglądając się na pieniądze to ich usługi często potrafią kosztować słone pieniądze. Wyznawana jest tu zasada, że jeśli pacjenta stać na datek winien ofiarować kapłanowi kilka szylingów lub koron przeznaczonych na leczenie mniej zasobnych od siebie. Kapłani nie są też skorzy do wydawania *Punktów Łaski* na modlitwy lecznicze. Użycie choćby cząstki mocy wymaga od nich wielu godzin modlitw i medytacji by mogli się stać godnymi do przekazania łaski bogini. Do tego, zwykle modlitwy pozwalają osiągnąć w zasadzie to samo co tradycyjnymi metodami trwałoby kilka tygodni a czasem miesięcy. Nie bez powodu więc

kapłani w zamian za użycie błogosławieństwa oczekują szczodrych datków. Ich wysokość jest różna, często zależy od zamożności świątyni, lecz zwykle zamyka się w granicach 10 *zk* za *Punkt Łaski*. Jednakże w sytuacji gdy tylko natychmiastowe użycie błogosławieństwa jest w stanie uratować chorego każdy kapłan zrobi to bez wahania. Podobnie gdy wszystkie inne metody zawodzą w zasadzie nikt nie ogląda się na pieniądze. Jednakże jak zwykle - zdarzają się patologiczne przypadki i nic nie stoi na przeszkodzie by drużyna właśnie na nie trafiła.

Spośród sług Shallyi zdecydowaną większość stanowią kobiety, jednakże kapłaństwo nie jest zamknięte dla mężczyzn, stanowiących istotną część Świątyni. Co ciekawe przy kapłaństwie obu płci stosunek do celibatu w całym kościele nie jest jednolity. W zasadzie ani kapłani ani kapłanki nie składają ślubów czystości. Zwyczajowo uważa się jednak, że dobrowolna rezygnacja z własnej rodziny pozwala skupić się na służbie Świątyni, czyli większej i niewspółmiernie ważniejszej rodzinie. Często w jednej świątyni jednak z kapłanek jest zamężna, inna ślubowała czystość a jeszcze inna powstrzymuje się od małżeństwa nie myśląc jednak o celibacie. Dość popularne są małżeństwa pomiędzy kapłanami, będącymi pewnym kompromisem pomiędzy lojalnością bogini i własnej rodzinie. By zakończyć temat, trzeba też dodać, że Kult Shallyi toleruje nieślubne dzieci kapłanów (jak zresztą każde inne), lecz niepełnych rodzin nie pochwala.

Nie znaczy to, że nie znajdują się wewnątrz Kultu zakony o zdecydowanie surowszej regule. Na przykład zakon Sióstr św. Grety zajmujący się opieką nad sierotami składa się wyłącznie z kobiet pielęgnujących cnotę. Reguła ustanowiona przez żyjącą w opętanym wojną domową Imperium końca drugiego tysiąclecia założycielkę zgromadzenia, wymaga od wstępujących kapłanek wyrzeczenia się macierzyństwa by mogły przyjąć osierocone dzieci jak własne.

CZYSTOŚĆ. RÓWNOŚĆ. MIŁOSIERDZIE:

Nadrzędną wartością wyznawców Shallyi jest miłosierdzie. Ta umiejętność wybaczania i wspierania innych bez względu na ich grzechy i występki jest w Starym Świecie czymś wyjątkowym. To tu swoją genezę ma słynne przykazanie zakazujące odbierania życia, które przez swą stanowczość wprowadza wiele kłopotów. W świecie, którego głównym wyznacznikiem jest konflikt z nieprzejednanymi, nigdy nie cofającymi się siłami Chaosu litość i miłosierdzie nawet wobec największego wroga jest rzeczą niespotykaną, by nie rzec głupią. Co gorsza, powoduje to, że Shallya jako jedyna z bogów panteonu Starego Świata wyłamuje się z bezpośredniej, zbrojnej walki przeciw siłom Chaosu. Jakby stojąc z boku, z tyłu pozostawała obojętna wobec najważniejszego starcia rzeczywistości.

Jednak czy aby na pewno? Czy za tą pozorną obojętnością nie kryje się inna, bardziej subtelna droga? Tam gdzie Ulryk i Sigmar żądają od człowieka siły do przeciwstawienia się przeciwnością losu, Shallya ma świadomość ludzkiej słabości. Może wierzy, że każdy człowiek jest w głębi duszy dobry, jednak większości trzeba dać szansę i dobry przykład. Być może społeczność oparta na prawdziwych i szczerych więziach międzyludzkich stała by się odporna na zakusy mrocznych potęg. Czy gdyby ludzie nie sami byli bezdennym źródłem negatywnych emocji - niechęci, zawiści, nienawiści czy pragnienia zemsty, nie podsycali by mocy bogów Chaosu pozwalając ich emisariuszom znaleźć uszy łowiące ich podszepty? Otwartym pozostaje pytanie czy ziszczenie tego marzenia w spaczonym i brutalnym świecie jest możliwe? Czy taki idealny świat mógłby oprzeć się nie tylko nieustępliwym potęgom Chaosu, lecz skoremu do waśni i zdrad człowiekowi? Wielce wątpliwe.

Tak więc czy aby Shallya nie jest idealistką próbującą wprowadzić w życie niewykonalny plan? Czy jej wiara w człowieka nie jest zbyt wielka? Czyżby to marzenie przesłoniło jej trzeźwe myślenie? Według legend to Shallya ofiarowała nieśmiertelność Ranaldowi, przyszłemu patronowi złodziei, który wespół ze swymi wyznawcami cały czas mąci spokój Starego Świata. Czy aby Shallya nie była tyle osobą idealistyczną co łatwowierną, nie tylko wynosząc oszusta do statusu boga, lecz naiwnie wierząc, że w Starym Świecie czyniąc dobro można więcej zdziałać niż upartą walką? A może jest osobą kierującą się bardziej intuicją, tym czasem naiwnym pragnieniem czynienia dobra niż chłodną kalkulacją. Tego samego oczekuje od swoich wyznawców - by na świat patrzyli sercem, litując się nad biednymi i błądzącymi. Główną wadą tego podejścia jest fakt, że rzeczywistość Starego Świata jest zwykle złośliwa, przewrotna i wyrachowana.

Ten główny nakaz w praktyce nabiera bardzo różny obraz tak jak różni ludzie rozumieją dobro. Niektóre interpretacje są bardziej popularne od innych, inne są wręcz zwalczane. Jedną z takich kontrowersyjnych idei jest łamiący stanowy podział społeczeństwa postulat równości wszystkich ludzi względem bogów. Skoro wszyscy ludzie bez względu na pochodzenie tak samo chorują, tak samo umierają to najwidoczniej bóstwa nie podzielili ich na gorszych i lepszych a wszystkie podziały stanowe są wymysłem ludzi. Ta dość niebezpieczna z punktu widzenia arystokracji oraz Świątyni Sigmara doktryna już kilkadziesiąt lat temu znalazła wiernych zwolenników pośród coraz bardziej bogacącego się i rządnego przywilejów szlachty mieszczaństwa. Ma także radykalnych wyznawców pośród wywodzących się z miejskiej biedoty podżegaczy. Oficjalnie świątynie Shallyi, finansowane głównie przez szlachtę, dystansują się od tych *wywrotowych idei*, choć spora część kapłanów w głębi serca jest przekonana o ich słuszności. Bardzo praktycznie podchodzący do swej misji kapłani zdają sobie jednak sprawę, że realizacja tych pomysłów mogła by przynieść wręcz odwrotny skutek - nieprzewidywalną i krwawą rewoltę.

Praktycznie nigdy nie wspomina się o jeszcze dalej posuniętym rozumieniu słowa równość. Zdarzają się bowiem pośród sług Shallyi ludzie twierdzący, że osoby dotknięte mutacjami mają prawo do życia w społeczeństwie ludzi na równych prawach. Z jednej strony mają wiele racji, że częstokroć zmiany dotykają ludzi, którzy niczym sobie na nie nie zasłużyli, pogarda okazywana im przez ludzi wpycha ich w ramiona sił Chaosu, zmusza do życia z rabunku i mordu. Z drugiej strony czy nie jest faktem, że mutacje dotykają także i duszę, niszcząc w niej resztki dobra, które z niej kiedyś tkwiły? Spoglądając na żyjących w Starym Świecie ludzi wydaje się, że ta choroba duszy trawi wielu, którzy szumnie nazywają się normalnymi.

Nie wykluczone, że właśnie ten nurt Świątyni Shallyi będzie odpowiedzialny po części za niesławny, wedle niektórych sfałszowany edykt Karla-Franza o tolerancji mutantów. Ponoć rzeczywiście istnieją w niektórych rejonach Starego Świata enklawy, w których normalni ludzie, żyją w zgodzie z mutantami. Co ciekawe, nurt ten spowoduje także, że pewien niewielki odłam Świątyni Solkana uzna Shallyę za inkarnacje boga Chaosu, a konkretnie Tzeentcha chcącą osłabić ludzkość przed ostateczną inwazją. Co bardziej przerażające, okazuje się, że oba Kulty mają ze sobą nadspodziewanie dużo wspólnego. Ślepa i czasem naiwna wiara w lepsze jutro, która jest nieobca większości wyznawców Shallyi to praktycznie to samo co wiara w odmianę losu charakterystyczną dla kultystów Tego-Który-Zmienia-Drogi. Ponoć rzeczywiście istnieje Kult czczący Shallyę jako manifestację Tzeentcha, choć informacji tych nikt nie jest w stanie potwierdzić. Nie trzeba dodawać, że oficjalnie hierarchia Świątynia Shallyi wszystkiemu zaprzecza. Jest to miejsce w którym okazuje się, że wartości zdawałoby się dobre i nieskazitelne, jak miłosierdzie, tolerancja czy obowiązek opieki nad biednymi i odrzuconymi w tym spaczonym świecie mogą zaprowadzić człowieka na rozdroża poważnego dylematu moralnego.

Drugim podstawowym filarem całej reologii Shallyi jest kult czystości i podobnie jak w przypadku miłosierdzia niejednokrotnie prowadzi w niebezpieczne okolice. Właściwie we wszystkich staroświatowych religiach panuje przekonanie, iż moc i łaska bogów może przemawiać jedynie przez człowieka o czystej duszy. Jak łatwo się domyślić poszczególni bogowie różnie definiują pojęcie *czysty*. Coś co dla gorliwego wyznawcy Shallyi jest ciężkim grzechem dla wyznawcy Ulryka może być na przykład szczytną zasługą. Pośród wyznawców Shallyi często uważa się też, że wszystkie dobre uczynki biorą się z łaski bogini. Dlatego często ludzie *bezinteresownie* wspomagają innych by pokazać, że przez ich czyny przemawia Biała Dziewica, a więc ich dusze są czyste.

Sama idea czystości nie kończy się na duszy. Niektórzy posuwają się do twierdzenia, że czystość fizyczna jest dla bogini więcej warta niż zwykłe *czyste sumienie*. Z jednej strony jest to jeden z argumentów za celibatem, z drugiej idea ta niebezpiecznie ociera się o pojęcie *czystości rasy*. Od razu widać, że nieliczne fakcje wyznające tego typu idee są poważnie skłócone z równie nielicznymi zwolennikami szerokiej tolerancji, a dwa główne filary Kultu Shallyi w pewnym momencie stają się sprzeczne. Co ciekawe, czystość rasy bynajmniej nie oznaczy tylko zwalczania mutantów. Tak się bowiem składa, że prawo bogini rozróżnia *istoty inteligentne* od ludzi w głównym, zakazującym zabijanie przykazaniu. O ile w przypadku nieludzi bogini dopuszcza czasem szeroko rozumianą samoobronę, to w przypadku człowieka zakaz jest bezwzględny. Niektórzy na tej podstawie dochodzą do wniosku, że Shallya po prostu nie lubi nieludzi, co bardzo ją zbliża do gniewnego Solkana, uważającego nieludzkie rasy za umierające i zdegenerowane, zbyt słabe by mogły w przyszłości przeciwstawić się siłom Chaosu. Być może coś w tym jest, bowiem Shallya w przeciwieństwie do innych bogów nie ma odpowiedników w panteonach innych ras. Może więc uważa, że tylko ludzie nadają się do realizacji planu budowy idealnego świata.

W każdym razie poza nielicznymi patologicznymi przypadkami ten drobny zgrzyt w literze prawa pozostaje martwym przepisem. Po prostu traktuje się przyjazne rasy jak niziołki i krasnoludy, czasem gnomy a nawet elfy jak ludzi. Istnieją jednak odłamy, które nie tylko traktują nieludzi gorzej, lecz wprowadzają podział wewnątrz samej ludzkości. Pomimo, że hierarchia Kultu wyraźnie sprzeciwia się tego typu pomysłom to niejednokrotnie rasistowskie odłamy pokazały swą siłę. Na przykład w XIIII wieku działające we wschodnim Imperium świątynie Shallyi zainicjowały akcję pogromu półorków. Jeszcze przez kilkaset lat oskarżenie o domieszkę orczej krwi było uzasadnieniem najazdów i represji.

Rasistowskie odłamy Świątyni Shallyi, choć nigdy nie stanowiły licznej grupy wyznawców istnieją po dziś dzień, żerując na ludzkiej niechęci i ksenofobii. Często znajdują bliskich sojuszników wśród wyznawców Solkana. Czasem zdarza się też, że działający poza prawem wyznawcy Solkana znajdują schronienie w świątyniach Shallyi wśród sympatyzujących kapłanów. Nurty te najsilniejsze są w Marienburga, gdzie zwalczają uprzywilejowaną elfią enklawę i w większych miastach Imperium gdzie działają przeciw bogatym krasnoludzkim rzemieślnikom i kupcom. Oficjalnie Kult zaprzecza jakoby takie doktryny kiedykolwiek istniały i zwalcza ich wyznawców ze wszystkich sił.

Styczność Shallyi z bogami Prawa nie kończy się na stosunku do nieludzi. Tak się bowiem składa, że w idei budowania społeczeństwa idealnego pośród bogów Starego Świata nie jest odosobniona. Na przykład Alluminas, Władca Światła, pragnie zbudowania doskonałego, odpornego na zmiany i korupcję społeczeństwa, w którym jednak ludzie bynajmniej nie będą równi, lecz każdy będzie znał swe miejsce. Z drugiej strony konsekwencja w działaniu, bezkompromisowość w realizacji własnych planów oraz kult czystości zbliżają ją zaś do gniewnego Solkana. Jednak Shallya w żadnym wypadku nie jest tak radykalna, uzbrojona w obce bogom Prawa miłosierdzie.

Biała Dziewica jest więc pewnym pomostem pomiędzy bogami Prawa, którzy ze swymi doktrynami stają się dla przeciętnego mieszkańca Starego Świata mało atrakcyjni a bardzo popularnymi bogami ludzkiego panteonu. Może też siła Shallyi wynika po części z poparcia jakim się cieszy pośród bogów Prawa, dla których jest ona jedyną szansą na poszerzenie grona własnych wyznawców.

CIENIE WEWNĄTRZ BIELI:

Intensywne światło zamazuje kontury obrazu. Niejednokrotnie okazuje się, że wewnątrz bieli znajduje się wiele niepokojących cieni. Shallya jakby stała jedną nogą po stronie Prawa a drugą - Chaosu. Obie zwalczające się siły, których konflikt definiuje Znany Świat są w gruncie rzeczy złe. Chaos oznacza ciągłą zmianę, destrukcję wszystkich zasad i wartości łącznie z prawami natury. Prawo to wiecznie trwająca tyrania jedności, w której zamiera wszelki ruch i wszelkie życie. Shallya próbuje pogodzić te dwa przeciwstawne pierwiastki, wybrać z nich elementy najbardziej ludzkie. Ten wybór czyni ją postacią tragiczną, gdyż w szarym świecie rzeczywistości taki kompromis nie istnieje. Ludzie, o których dobro troszczy się bogini są jedynie drobnym pyłem wobec fundamentalnego starcia wielkich potęg.

Zasady, którymi kieruje się Kult Shallyi wydają się być optymalnym rozwiązaniem na zbudowanie lepszego świata na ziemi. Jest jednak wątpliwe by ten świat można było stworzyć nawet w naszej rzeczywistości, a tym bardziej w spaczonym i skazanym na degenerację uniwersum Warhammera. Szczytne idee prowadzą do niebezpieczne manowce, częstokroć dając efekty przeciwne do zamierzonych, a pragnienie bycia dobrym prędzej czy później źle się kończy. Pozostaje jedynie spokój sumienia, lecz czy tylko oto należy walczyć?

OPIS: życie mieszkańców Starego Świata jest naznaczone cierpieniem. Głód, choroby, rany i ciągłe nieszczęścia mogą każdego doprowadzić do rozpaczy i pozbawić nadziei. Tacy ludzie zwracają się do Shallyi, Białej Gołębicy Miłosierdzia, której łzy niosą obietnicę zmiłowania i pocieszenia. Uwięzionym, obłożnie chorym, skazanym na śmierć, umierającym w łóżku lub ginącym na placu boju Shallya oraz jej kapłanki i kapłani (do zakonu należy także pewna liczba mężczyzn) przynoszą ukojenie i wybawienie od bólu oraz obietnicę spokojnego snu w Królestwie Morra.

Siostra Miłosierdzia i Matka Wszystkich Matek to tylko niektóre miana nadawane Shallyi. Bogini jest z pewnością najbardziej dobroczynną boginią z panteonu Starego Świata. Jej świątynie to miejsca zapewniające ukojenie i pociechę chorym, umierającym oraz bezdomnym. Kapłanki Shallyi należą do najlepszych akuszerek w całym Starym Świecie. Bardzo wielu mieszkańców kontynentu narodziło się właśnie w przybytkach Bogini Miłosierdzia. Większość po latach pojawia się tam ponownie, licząc na uzdrowienie lub szukając spokojnego miejsca, gdzie mogą cicho i godnie odejść z tego świata. Przed śmiercią modlą się do Shallyi, by wstawiła się za nimi u swojego ojca.

Shallya jest córką Vereny i Morra. Przedstawiana bywa najczęściej jako młoda i piękna kobieta. Z jej oczu nieustannie płyną łzy. Może też przybierać postać białej gołębicy. Shallya to bogini wyjątkowo ważna dla mieszkańców Starego Świata. Ludzie regularnie odwiedzają jej świątynię, dziękując za opiekę lub modląc się, by uchroniła ich od śmierci i choroby. Młode małżeństwa składają jej dary w intencji szczęśliwego porodu spodziewanego dziecka. Mieszkańcy Starego Świata modlą się do niej, gdy legną złożeni chorobą lub gdy potrzebują wsparcia. Ludzie wierzą, że Shallya, jako jedyna ze wszystkich bogów, naprawdę troszczy się o każdego ze swoich wyznawców.

NATURA: DOBRA. Miłość Shallyi do ludzi jest ponoć tak wielka, że bogini słyszy modlitwy wszystkich cierpiących i chorych. Zdarza się jednak, że pomimo gorących modłów chory umiera. Legenda głosi, że Shallya niegdyś uzdrawiała wszystkich ludzi. W końcu Morr, Pan Śmierci, nakazał jej, by swoją mocą obdarzała tylko jedną osobę naraz. W przeciwnym wypadku, jego królestwo przestałoby się powiększać, a naturalny porządek świata zostałby zachwiany.

SYMBOL: symbolem Shallyi jest gołębica lub serce broczące krwią. Jej kapłani to najczęściej kobiety. Noszą białe szaty, często zaopatrzone w kaptury, z wyszytymi złotą nicią symbolem serca na lewej piersi.

ZASIĘG KULTU: Shallya jest czczona w całym Starym Świecie. W szczególności uważa się ją za patronkę ciężarnych kobiet, które chroni przed poronieniem i łagodzi ich ból podczas porodu. Jako Bogini Uzdrawiania, cieszy się wdzięcznością i oddaniem zarówno tych, którzy przeżyli poważną chorobę, jak i tych, których uchroniła przed zachorowaniem i kalectwem. Nic zatem dziwnego, że w tak mrocznych czasach, naznaczonych piętnem wojny i zarazy, nawet najwięksi bezbożnicy szukają u niej pocieszenia.

Kult jest popularny w całym Starym Świecie, a jego świątynie funkcjonują także jako przytułki i szpitale dla tych, którzy są zbyt ubodzy, by pozwolić sobie na wizytę u medyka. W każdym mieście Imperium znajduje się przynajmniej jedna otynkowana na biało świątynia Shallyi. Nawet w małych miastach i wioskach, położonych na Zachodzie i Południu Imperium, w świątyniach i kaplicach innych bogów swoje miejsce ma niewielka kapliczka poświęcona Białej Pani.

ŚWIĄTYNIE: najbardziej znana świątynia Shallyi znajduje się w Couronne, stolicy Bretonni. Zbudowano ją w pobliżu jednego ze źródeł uzdrawiających, z których słynie miasto. Jest celem wielu pielgrzymek, podejmowanych zwłaszcza przez ludzi ciężko chorych.

W każdym mieście i osadzie Starego Świata można znaleźć świątynie i kapliczki poświęcone bogini. Formalnie podlegają władzy najbliższej większej świątyni, które z kolei uznają zwierzchnictwo głównej świątyni w stolicy kraju lub prowincji. Arcykapłani poszczególnych stolic, wraz z główną Arcykapłanką z Couronne, tworzą radę, która decyduje o sprawach Kultu Shallyi. Rada zbiera się w Couronne raz na sześć lat.

Największa świątynia na terenie Imperium znajduje się w Altdorfie. Jest to wspaniały budynek z białego marmuru, przyozdobiony drogocennymi gobelinami wyszywanymi złotymi nićmi. Wejście do tego przybytku, miejsca narodzin niezliczonej rzeszy dzieci, jest oddalone zaledwie o dwadzieścia kroków od Ogrodu Morra, gdzie chowani są zmarli. Każdy, kto w Altdorfie narzeka na ciężki los, zwykle spotyka się z fatalistyczną odpowiedzią: *Życie to tylko dwadzieścia kroków*.

Na południowym wschodzie Imperium, nieopodal Przełęczy Czarnego Ognia, znajduje się Heiligerberg - święta góra Shallyi. Dwa tysiące lat temu na szczycie tej góry bogini objawiła się młodej kapłance o imieniu Pergunda. Według legendy, Pergunda dokonywała prawdziwych cudów uzdrawiania. Z czasem na szczycie góry zbudowano opactwo Shallyi. Mieszkający w nim kapłani wyczekują ponownego objawienia się bogini. Opactwo było domem niedawno zmarłej Matki Elsbeth, wspaniałej uzdrowicielki i duchowej spadkobierczyni Pergundy. Na wieść o jej chorobie, setki ludzi wyruszyły w drogę, ryzykując życiem na niebezpiecznych szlaku przez Przełęcz. Pragnęli pożegnać kapłankę i prosić ją o uzdrowienie. Z tych, którzy przeżyli, jedynie nieliczni zdołali zaznać łaski, zanim Morr zabrał kapłankę do swego królestwa.

Wszystkie świątynie Shallyi wyglądają podobnie. Po jednej stronie dużego dziedzińca znajduje się świątynia w kształcie długiego gmachu, po drugiej dwie lub trzy kaplice, a na końcu szpital.

W większych świątyniach pojawiają się dodatkowo nawy boczne, a czasem także nawa poprzeczna znajdująca się tuż przy ołtarzu stanowiąca za razem dwa dodatkowe wyjścia. Mury świątynie nie należą do przesadnie grubych, jak w gotowych wytrzymać oblężenie kaplicach Ulryka i Sigmara. Okna mają możliwie dużą powierzchnię by zapewnić dobre oświetlenie wnętrza i uniknąć przytłaczającego nastroju, co podkreślają dodatkowo starannie bielone mury. Rozwiązania architektoniczne nie zawsze jednak na to pozwalają. Wystrój wnętrza świątyni jest zazwyczaj skromny, malowidła ścienne i freski pojawiają się naprawdę rzadko i tylko w najważniejszych świątyniach, a ozdoby ołtarza zwykle ograniczają się do posągu płaczącej bogini i malowidła lub rzeźby przedstawiającej gołębicę w locie nad ołtarzem. Jednym z głównych problemów świątyń jest szpecąca białe mury sadza pochodząca ze świec i lamp oświetlających wnętrza, co jest jednym z powodów ograniczania się kapłanów do nabożeństw w dzień. Dochodzą do tego jeszcze argumenty wprost teologiczne: słońce i światło są symbolami czystości i nadziei.

W największych ośrodkach Świątyni znajdują się akademie zajmujące się kształceniem przyszłych kapłanów. Nauki obejmują głownie teologię, opiekę nad chorymi, leczenie chorób i ran. Najzdolniejsi uczniowie mogą poznać także *zielarstwo*, *chirurgię* a niekiedy też tajniki niekonwencjonalnych metod leczenia jak na przykład *hipnozę*. Nowicjusze większą część czasu spędzają na zajęciach praktycznych opiekując się chorymi z miejscowego szpitala.

Kapliczki to niewielkie prostokątne budynki z kamienia i drewna. Nad wejściem umieszczona jest płaskorzeźba przedstawiająca serce Shallyi.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: choć przed wiekami Świątynia posiadała własny zakon rycerski, zwany Zakonem Jednorożca, to obecnie Kult nie utrzymuje własnych zakonów, w potrzebie korzystając z opieki zbrojnych zakonników innych wyznań. Kapłani Zakonu Krwawiącego Serca stanowią jedyną zorganizowaną grupę wewnątrz Kultu. Najczęściej są to sieroty pozostawiane w świątyniach Shallyi, dzieci, których matki zmarły przy porodzie, lub młodzi ludzie, którzy szukają ukojenia w służbie chorym i potrzebującym.

Panuje powszechne przekonanie, że dobrym kapłanem Shallyi może zostać tylko osoba, która wychowała się wśród wyznawców bogini. Tylko ktoś taki znajdzie w sobie dość poświęcenia, by sprostać wymogom Kultu, bez względu na zło i mrok, szerzące się na świecie.

W Imperium i poza nim można znaleźć kilka pomniejszych sekt Bogini Miłosierdzia. W Jałowej Krainie i w zachodnim Imperium wyznawcy Shallyi Oczyszczającej nauczają, że nawet mutantów można przywrócić do życia w społeczeństwie, a być może nawet uzdrowić. Wzdłuż Reiku krążą plotki i tajemnej wiosce nawróconych mutantów, położonej gdzieś w pobliżu Marienburga. Łowcy czarownic bardzo chcieliby odkryć, czy kryje się za nimi prawda.

W biednych dzielnicach Talabheim nędzarze wierzą w Salyak Szczodrobliwą. Prowadzone przez tę sektę jadłodajnie wydają zupę tym, których nie stać na najmarniejszy posiłek. Członkowie sekty nikomu nie odmawiają pomocy, w razie konieczności sami rezygnując z jedzenia. Wyższe klasy Talabheim, które zwykle nawet nie zaprzątają sobie głowy żebrakami, spoglądają z pogardą na kult Salyak. Szlachetnie urodzonym najbardziej zdumiewa to, jak można marnować tyle pieniędzy i czasu na zapijaczonych wieśniaków i brudnych nędzarzy, którzy nigdy nie odwdzięczają się za wyświadczoną im przysługę.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: obecna Arcykapłanka Shallyi w Imperium, Anja Gustavson, piastuje to stanowisko od blisko pięćdziesięciu lat. Panuje ogólne przekonanie, że wkrótce ktoś inny zajmie miejsce sędziwej uzdrowicielki. Arcykapłanka Imperium nie tylko zasiada w centralnej radzie Kultu w Couronne, ale jest również odpowiedzialna za zdrowie Imperatora. Jednak ze względu na podeszły wiek Anja Gustavson już od kilku lat nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków. Dlatego o zdrowie Imperatora dba grupa świeckich medyków. Po śmieci Anji ta sytuacja z pewnością się zmieni. Krążą pogłoski, że nadworni medycy, którzy opiekują się Imperatorem, dokładają

wszelkich starań, by jak najdłużej utrzymać przy życiu sędziwą kapłankę, nie chcą bowiem stracić swojej niezwykle intratnej posady.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Shallyi nie ma konfliktów z większością innych religii Starego Świata, chociaż nie jest specjalnie blisko związany z hołdującym wojnie Ulrykiem. Czasami pojawiają się także tarcia między wyznawcami Shallyi i Ranalda - który jak głoszą mity - został bogiem, otrzymując dar nieśmiertelności od Shallyi dzięki oszustwu. Kult Shallyi ma pokojowy charakter, nie występuje czynnie przeciw wrogim religiom, chociaż może neutralizować działania czcicieli Nurgla (patrz **BOGOWIE CHAOSU**).

DNI ŚWIĄT: w Kalendarzu Imperium nie ma szczególnych świętych dni poświęconych bogini. Zwyczaj nakazuje, by każdy mieszkaniec Starego Świata składał ofiarę Pani Miłosierdzia pierwszego dnia wiosny, kiedy mieszkańcy Starego Świata obchodzą urodziny.

WYMAGANIA KULTU: kapłanem nie może zostać osoba, która zabiła człowieka, nawet przypadkowo.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Shallyi starają się kierować w swym życiu poniższymi przykazaniami, jednak tylko nowicjusze i kapłani przestrzegają ich bezwzględnie.
- *Nigdy nie zabijesz człowieka, nawet w obronie własnej*, (przykazanie to nie dotyczy wyznawców Nurgla).
- *Nigdy nie zabijesz istoty inteligentnej, chyba że w obronie własnego życia.*
- *Nigdy nie odmówisz leczenia temu, kto tego potrzebuje i kto przyszedł cię o to prosić*
- *Nigdy nie zatrzymasz duszy, gdy nadejdzie czas jej odejścia w zaświaty.*
- *Nigdy nie będziesz nosił żadnego rodzaju zbroi czy pancerza, używał tarczy oraz jakiejkolwiek innej broni niż kostur.*

PRÓBY: próby wymagane od wyznawców Shallyi zawsze wiążą się z opieką nad chorym. Typowa próba to opieka nad chorym w mieście lub wiosce, gdzie wybuchła epidemia czarnej plagi.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Shallya faworyzuje umiejętności związane z leczeniem i opieką oraz testy *trucizny* i *choroby*.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *leczenie chorób*.

VERENA, BOGINI NAUKI & SPRAWIEDLIWOŚCI

OPIS: Verena jest boginią mądrości, rozwagi i sprawiedliwości, oraz patronką uczonych i myślicieli. Jako Bogini Sprawiedliwości, główny nacisk kładzie na bezstronność i obiektywność sądów, a nie na bezwzględne przestrzeganie litery prawa. Sprzeciwia się nie tylko popełnieniu zbrodni, ale także tyranii, gnębieniu poddanych i wykorzystywaniu władzy do niecnych celów.

Verena jest przedstawiana jako wysoka i piękna kobieta, pełna godności i powagi. W legendach przybiera czasami postać sowy lub sędziwego mędrca. Verena jest żoną Morra, boga śmierci. Oboje słyną z niezmiernej mądrości. Morr to źródło wiedzy płynące ze snów i przepowiedni, odwołującej się do wydarzeń skrytych w cieniu przyszłości. Verena jest natomiast władczynią przeszłości i teraźniejszości. Wysoko ceni umiłowanie wiedzy i zdolność zapamiętywania najdrobniejszych szczegółów.

NATURA: NEUTRALNA. Verena przeciwstawia się wszelkim przejawom tyranii i zniewolenia. Jej celem i marzeniem jest, by ludzie kształcili się i poszerzali swoją wiedzę. Jako uosobienie obiektywnego sądu, pozostaje neutralna w swoich dążeniach. W swej nieskończonej mądrości wie, że ludzkość musi samodzielnie dotrzeć do prawdy na drodze rozwoju zarówno duchowego jak i intelektualnego.

SYMBOL: symbolem Vereny jest sowa, tradycyjnie utożsamiana z mądrością. Jej kapłani i wyznawcy często noszą na szyi medalion z wizerunkiem sowy lub tylko jej głowy. Szaty kapłanów Vereny są zawsze białe, co ma symbolizować bezstronność oraz czystość myśli i uczynków.

Symbolem Vereny jako Bogini Sprawiedliwości jest waga, czasem połączona z wizerunkiem sowy. Innym znakiem jest miecz, skierowany ostrzem w dół - symbol nieuchronnej kary za popełnione zbrodnie, ale także walki w słusznej sprawia lub dla pomszczenia wyrządzonych krzywd.

ZASIĘG KULTU: Verena jest czczona w całym Starym Świecie, szczególnie w miastach uniwersyteckich, takich jak Altdorf i Nuln, gdzie znajdują się duże, poświęcone jej świątynie. Inne, mniejsze przybytki zostały wzniesione w stolicach wszystkich prowincji Imperium, a także w większych miastach i portach niemal całego Starego Świata. Poświęcone bogini kapliczki można znaleźć w każdej akademii i uniwersytecie oraz w ratuszach i budynkach sądów grodzkich. Także wielu uczonych i sędziów stawia w swoim domu prywatną kapliczkę lub ołtarzyk ku czci Vereny. Gorliwymi wyznawcami Pani Sprawiedliwości są również czarodzieje należący do Kolegium Niebios i Złota.

ŚWIĄTYNIE: mimo, iż Kult Vereny nie utrzymuje ścisłej, scentralizowanej hierarchii, poszczególne świątynie utrzymują ze sobą stały kontakt, wymieniając się wiadomościami i wynikami badań naukowych. Ze względu na swoją uczciwość i neutralność, kapłani Vereny są szanowani jako sędziowie i mędrcy, którzy potrafią rozsądzić każdy spór. Cieszą się również zaufaniem arystokracji, często angażując się w misje poselskie lub działając jako rozjemcy w sporach między władcami zwaśnionych krain. Kapłani Vereny odegrali kluczową rolę w zażegnaniu wielu potencjalnych wojen, choć ich zasługi znane są tylko nielicznym.

Świątynie Vereny zwykle otoczone są kolumnadami, a nad wejściem umieszcza się płaskorzeźbę przedstawiającą sowę, symbol bogini. Wnętrza są przestronne, oświetlone przez wąskie okna, osadzone wysoko w ścianach. Najważniejszym obiektem wewnątrz budowli jest wielki, kamienny posąg Vereny, zwykle zasiadającej na tronie, z otwartą księgą w dłoni i sową na ramieniu. Na oparciach leżą pióro i kałamarz. Z głównej sali prowadza przejścia do kwater kapłanów i bibliotek, z których słyną świątynie Vereny. Każdy z przybytków posiada przynajmniej jedną komnatę, w której odbywają się spotkania zwaśnionych stron, przeprowadzane pod czujnym okiem bogini. Zwykle uczestniczą w nich kapłani, pełniąc rolę bezstronnych świadków. Wszystko, co zostanie zasłyszane i zapisane podczas takiego procesu, jest później utrzymywane w najgłębszej tajemnicy.

Kapliczki Vereny najczęściej wyglądają jak mniejsze wersje świątyń. Niewielki posąg bogini osłonięty jest daszkiem wspartym na kilku kolumnach. Czasami łączy się je ściankami, pokrytymi od wewnętrznej strony płaskorzeźbami, które przedstawiają półki pełne książek.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: w Kulcie Vereny istnieją dwa stopnie wtajemniczenia - kapłani i arcykapłani. Zwierzchnikiem każdej świątyni jest arcykapłan, który czuwa nad właściwym porządkiem odprawianych nabożeństw oraz utrzymaniem w dobrym stanie bibliotecznego księgozbioru. Arcykapłan jest wybierany przez wszystkich kapłanów rezydujących w danej świątyni. Zwykle jest to osoba obdarzona największą wiedzą i mądrością.

Kapłani i kapłanki Vereny, a także osoby przez nich wyszkolone, często zajmują stanowiska doradców na dworze Imperatora i Elektorów. Wyznawcy Vereny stanowią znaczącą część urzędników sądowych, pod względem liczebności w trybunałach ustępując tylko Sigmarytą. Wykorzystują swoją pozycję i wpływy, działając wszędzie tam, gdzie łamane jest prawo, oraz w każdym przypadku krzywdy lub jawnej niesprawiedliwości.

Niektórzy kapłani dołączają do Zakonu Tajemnic, poświęcając się poszukiwaniu i zgłębianiu tajników zapomnianej wiedzy. Zakon regularnie współdziała z Kolegium Światła, a także korzysta z usług najemników i poszukiwaczy przygód, organizując wyprawy w niebezpieczne obszary Starego Świata. Ich celem jest poszukiwanie zaginionych tomów. Czasami taka wiedza może okazać się niebezpieczna dla zwykłych ludzi. Niektóre tajemnice, zwłaszcza dotyczące potęg Chaosu, udostępniane są jedynie odpowiednio wykształconym i światłym kapłanom.

Pomniejsze Kulty Vereny zajmują się wydzielonymi dziedzinami i profesjami należącymi do obszaru nauki i sprawiedliwości. Sekta Klio wyznaje Verenę w jej aspekcie Strażniczki Przeszłości; ten Kult jest szczególnie popularny wśród historyków i badaczy. Bóg Renbaeth to aspekt męski - Sędzia Doskonały - który zawsze dąży do prawdy, bez względu na dowody, wagę oskarżenia i linię obrony. Liczebność wyznawców tej sekty jest jednak niewielka. Z kolei Scripsisti jest patronką kaligrafów. Początkowo kultyści tej bogini skupiali się na pięknie i dokładności pisma, ale ostatnio zaczęli działać przeciwko upowszechnianiu pras drukarskich.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: jednym z najmądrzejszych kapłanów Vereny jest założyciel Zakonu Tajemnic, arcykapłan Manfred Archibald, mieszkający na stałe w Altdorfie. To wysoki mężczyzna o kruczoczarnych włosach i starannie przystrzyżonej bródce. Nosi binokle w cienkiej, drucianej oprawie. Manfred poświęcił kilka lat, próbując zacieśnić więzy z Kolegium Światła z Altdorfu. Ostatecznie Hierofanci udostępnili swoje księgozbiory i wyniki badań. Od tego czasu arcykapłan Archibald jest częstym gościem w Kolegium Magii. Podobna sam zgłębia sekrety sztuki tajemnej.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Vereny jest przyjazny wobec większości innych ważnych religii Starego Świata, ale przeciwny ekstremizmom i fanatyzmowi każdego rodzaju. Kult Ranalda Obrońcy jest przeważnie tolerowany, chociaż inne aspekty Ranalda nie są aprobowane.

DNI ŚWIĄT: głównym świętem Vereny jest pierwszy dzień roku. Jej wyznawcy modlą się, by nadchodzący rok okazał się wolny od zła. Zwyczaj nakazuje złożenie drobnej ofiary na rzecz bogini, by natchnęła swoich wyznawców mądrością i poczuciem sprawiedliwości. Mniej ważne uroczystości odprawia się na początku każdego miesiąca i tygodnia.

WYMAGANIA KULTU: Kult Vereny nie stawia specjalnych wymogów. Rozum i mądrość są dostępne dla wszystkich, którzy ich szukają.

PRZYKAZANIA: nowicjusze i kapłani Vereny zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Ponieważ miłuję szczerość będziesz zawsze i w każdych okolicznościach mówił prawdę, nie zawahasz się ze strachu czy przychylności, nawet gdy oznacza to twą śmierć.*
- *Ponieważ miłuję mądrość będziesz dzielił się swą wiedzą ze swymi braćmi i siostrami w kapłaństwie, spisując ją i gromadząc w świątyni.*
- *Ponieważ miłuję zaufanie nigdy nie ujawnisz wiadomości powierzonych ci w sekrecie lub w czasie spowiedzi, nawet gdy oznacza to twą śmierć.*
- *Ponieważ miłuję sprawiedliwość nigdy nie odrzucisz prośby o rozstrzygnięcie sporu lub pośrednictwo w rozmowach pokojowych.*
- *Ponieważ miłuję pokój nie będziesz uciekał się do walki, póki nie wykorzystasz wszystkich pokojowych środków, zaś gdy do niej dojdzie obdarzę cię siłą byś walczył o prawdę i sprawiedliwość.*
- *Ponieważ miłuję naukę, będziesz chronił i ubogacał przybytki wiedzy i nauki.*

PRÓBY: próby wymagane przez Verenę mają zwykle na celu odkrycie lub ochronę wiedzy, albo zapobieżenie konfliktowi. Na przykład, bohater może być wysłany na poszukiwanie dawno zagubionej księgi wiedzy lub otrzymać zadanie rozwiązania za pomocą mediacji sporu między dwoma, szykującymi się do wojny państwami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Verenę to wszystkie te, które wiążą się z wiedzą i porozumieniem. Faworyzowanymi testami są: *ocena, magia, zauważanie* i *zrozumienie języka*. Innymi błogosławieństwami mogą być okresowe wzrosty **INTELIGENCJI** lub **SIŁY WOLI**.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *prawo*.

RODZINA PÓŁNOCNA:



Bogowie Rodziny Północnej są powszechnie szanowani i czczeni w północnych oraz wschodnich regionach Starego Świata. Największą liczbę wyznawców posiadają w północno-wschodnim Imperium, północnej Bretonni oraz Kislevie i Norsce. Bogowie Rodziny Północnej są niemal nieznani na południu Starego Świata, a sami kapłani przejawiają niewielkie zainteresowanie tymi królestwami. Najpotężniejszym z bóstw Rodziny Północnej jest Taal, zwany także Panem Natury, jego żoną jest Rhya - utożsamiana przez wiernych z Matką Ziemią, ich syn, Mannan jest Panem Morza. Zimą, Wilkami & Wojną włada Ulryk, brat Taala. Ponadto, większość teologów Imperium do Rodziny Północnej zalicza także czczonego głównie w Kislevie Ursuna, zwanego także Ojcem Praniedźwiedziem.

MANNAN, BÓG MÓRZ

OPIS: Mannan jest synem Taala - Pana Dzikich miejsc oraz Rhyi - Pani Przyrody. Jako władca mórz i oceanów kontroluje przypływy i odpływy, prądy morskie, będąc samemu tak nieprzewidywalnym i zmiennym, jak samo morze. Jest to główne bóstwo dawnej prowincji Westerland, zwanej obecnie Jałową Krainą. Włada północnymi wybrzeżami Imperium i jego rzekami, tak daleko, jak można odczuć morskie pływy. Mannan zwykle przedstawiany jest jako olbrzymi mężczyzna o potężnej budowie ciała, noszący spiczastą koronę z czarnego żelaza, ubrany, podobnie jak jego ojciec, w strój ze skór zwierząt. Mannan może także przybierać formę wodnego wiru, trąby wodnej lub olbrzymiego potwora morskiego.

NATURA: NEUTRALNA. Tak jak jego ojciec Taal, Mannan nie dba zbytnio o potrzeby śmiertelników. O ile jednak Taal pozostaje zupełnie obojętny na sprawy ludzi, o tyle Mannan wydaje się zadowolony z władzy nad ludzkim życiem, przynajmniej na morzu. Mędrcy oddani Verenie uznają to za przejaw złej woli, ale wyznawcy Mannana odrzucają taki pogląd, uważając go za oznakę krótkowzroczności obcych kapłanów. Wierzą, że kapryśna natura ich boga, a także obojętność na prośby wiernych, wpisane są w boski plan, którego śmiertelny umysł nie potrafi zrozumieć.

SYMBOL: Mannan jest najczęściej przedstawiany za pomocą stylizowanego rysunku fali, symbolu, który dzieli z pomniejszymi bóstwami wodnymi. Równie popularne są: korona zwieńczona pięcioma zębami, trójząb i stylizowana sylwetka albatrosa. Kapłani Mannana noszą zwykle ciemne, zielononiebieskie albo niebieskoszare habity, czasami przyozdobione wzorem niebieskich fal na białym tle.

ZASIĘG KULTU: Mannan jest czczony na obszarach nadbrzeżnych, głównie na północnych wybrzeżach Starego Świata. Modlą się doń przede wszystkim osoby zależne od morza - żeglarze, rybacy itd. Zwyczajem jest, że ci, którzy podróżują morzem, składają mu małe ofiary w nadziei spokojnej drogi. Czczą go także piraci z Sartossy i innych miejsc, gdzie jest postrzegany jako srogi i wojowniczy bóg, często atakujący tych, którzy wkraczają do jego wodnego królestwa. Grasujący wzdłuż północnego wybrzeża Imperium piraci czczą Mannana pod imieniem Stormfelsa - boga raf i morskich prądów. Jego Kult jest oficjalnie zakazany w Imperium, głównie ze względu na składane mu krwawe ofiary z ludzi. Wzdłuż dużych rzek (takich jak dolny Reik, poczynając od Nuln), czczony jest jako Toranam, Pan Potężnych Rzek. Norsmeni wyznają go jako Malora. Krąży pogłoska, że ma także wyznawców wśród Elfów Morskich, którzy nazywają go Mathlannem - bogiem burz. Zbieżność tych imion jest z pewnością zastanawiająca.

W Imperium istnieje kilka pomniejszych Kultów Mannana, które sławią go pod innymi imionami. Niektóre czczą tylko jeden aspekt, tak jak Kult Manalta, władcy darów morza, popularny wśród rybaków wzdłuż wybrzeży i na rzece Reik, aż do Carroburg. Istnieje także Kult Manasa, boga pływów, wyznawanego przez nawigatorów.

Najdziwniejszy jednak jest Kult Manhavoka, spotykany jedynie w kilku wioskach środkowego Stirlandu, daleko od wszelkich zbiorników słonej wody. Jego rytuały, modlitwy i symbole mocno przypominają archaiczne praktyki Kultu Mannana. Opowieści wyznawców mówią o tym, jak stulecia temu uciekli w głąb lądu przed jakimś wielkim zagrożeniem, choć nie precyzują, czym ono było. Twierdzą jednak, że są prawdziwymi dziedzicami spuścizny Mannana i oczekują na dzień, *gdy morze oczyści wszystkie lądy*.

ŚWIĄTYNIE: prawie wszystkie świątynie Mannana znajdują się w miastach przybrzeżnych, chociaż kilka jest nawet w portach śródlądowych, do których mogą wpływać statki morskie - takich jak Mousillon czy Altdorf. Główna świątynia Mannana znajduje się w dzielnicy doków Marienburga. Jest to wielki i okazały budynek, w którym przechowuje się ogromne bogactwa, ofiarowywane bóstwu przez pokolenia kupców i marynarzy. Podobnie, jak to się dzieje w Kulcie Taala, poszczególne świątynie Mannana są na wpół autonomiczne, chociaż wszystkie płacą daninę na rzecz świątyni w Marienburgu.

Świątynie Mannana mają różne kształty i rozmiary, jednak ich wnętrza są zwykle przestronne i w czasie nabożeństw czy innych uroczystości gromadzi się w nich wielu wiernych. Stałym elementem wystroju jest duży posąg Mannana, ale poza tym bardzo się między sobą różnią, zależąc od stylu architektonicznego, dominującego w miejscu, w którym zostały zbudowane. Kapliczki Mannana są również zróżnicowane, poczynając od małych, ale bogato zdobionych budynków, a kończąc na posągach na rogach ulic i pośród portowych magazynów.

Zarówno w świątyniach jak i w kapliczkach odprawia się zbiorowe modły do Mannana lub odczytuje legendy o jego mitycznych dokonaniach. Kapłani dysponują bogatym zbiorem opowieści o tym jednocześnie okrutnym i wspaniałomyślnym bóstwie.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: Kult Mannana nie posiada ścisłej hierarchii. Jego zwierzchnikiem jest Patriarcha (lub Matrona), przebywający w głównej świątyni w Marienburgu. Zwykli kapłani samodzielnie rządzą świątyniami, zwracając się do zwierzchnika Kultu tylko w wyjątkowo trudnych kwestiach. Głównych obowiązkiem Patriarchy lub Matrony jest rozstrzyganie wewnętrznych sporów między świątyniami oraz nadzór nad Zakonem Albatrosa, który skupia kapłanów-nawigatorów służących na statkach kupieckich i okrętach wojennych. W zamian za ich usługi, Świątynia otrzymuje dziesięcinę, która czasami jest bardzo pokaźna, jako że zakonni nawigatorzy są uznawani za najlepszych w całym Znanym Świecie. Wielu żeglarzy uważa obecność na pokładzie kapłana z Zakonu Albatrosa za dobry omen, wierząc, że jedynie sługa Mannana może uśmierzyć jego gniew.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: obecnie Matroną Kultu jest Camille Dauphina. Mimo dość młodego wieku, jest ambitna i wyjątkowo przebiegła. Posiada wpływy w większości kupieckich rodów Marienburga, ale również wykorzystuje Zakon Albatrosa, by śledzić działalność kupców w całym Znanym Świecie. Jest osobą rozsądną i opanowaną, choć nieco zbyt rozrzutną, gdy zamawia dzieła sztuki dla ozdoby głównej świątyni. Wielu kapłanów, w szczególności z poza Marienburga, uważa że Matrona powoli zamienia Kult w gildię kupiecką. Po cichy przyznają się do dręczących ich wątpliwości, czy za poczynaniami Dauphiny rzeczywiście stoi wola Mannana.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Mannana poważają czcicieli jego ojca Taala, matki Rhyi i stryja - Ulryka. Rzadko zdarzają się konflikty z innymi religiami Starego Świata, wyjątkiem jest opisany poniżej Kult Stormfelsa.

Zakazany w Imperium i Jałowej Krainie Kult Stormfelsa wychwala istotę, która jest uosobieniem gwałtownej natury morza. Włada drapieżnikami, takimi jak rekiny i krakeny, sztormami, które zatapiają statki i pochłaniają życie żeglarzy, oraz piratami i rozbójnikami morskimi. Symbolem Stormfelsa jest wielki rekin z rozwartymi szczękami. Kult nie wyznaje zła, a jedynie uznaje prawdziwą naturę morza: bezlitosnego i brutalnego żywiołu, gdzie przetrwać mogą jedynie silni. Wyznawcy Stormfelsa składają ofiary z ludzi, aby przebłagać gniew swego boga, a za największy dar uważają złożenie ofiary z kapłanów Mannana - swoich śmiertelnych wrogów.

Kult Stormfelsa nie stanowi odłamu Kultu Mannana. W większości cywilizowanych krain wyznawanie Boga-Rekina jest karane śmiercią. Jednakże uczeni Starego Świata debatują na temat podobieństwa doktryn obu kultów, wysuwając tezę (nigdy w obecności kapłana lub wyznawcy Mannana), że Stormfelsa to relikt wiary z barbarzyńskich czasów i stanowi pradawny aspekt Władcy Mórz. Jednak ta teoria nie została udowodniona.

DNI ŚWIĄT: najważniejszym dniem świątecznym religii Mannana jest wiosenne zrównanie dnia z nocą, oznaczające rozpoczęcie sezonu długich podróży. Mniej uroczyste nabożeństwa odprawia się na początku wiosny i w czasie największych pływów. Kapłani Mannana odprawiają obrzędy w czasie pełni Mannslieba, białego księżyca poświęconego ich bogu. Zgodnie z nauką Świątyni, Władca Mórz za pomocą tego księżyca wywołuje przypływy i odpływy.

WYMAGANIA KULTU: wyznawcą Mannana może zostać każdy. Przyłączenie się do tej religii nie wymaga spełnienia żadnych szczególnych wymagań.

PRZYKAZANIA: nowicjusze i kapłani Mannana zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Nigdy nie zabijesz ni albatrosa ni delfina, gdyż są Mymi posłannikami i pomagają potrzebującym na morzu.*
- *Nigdy nie odmówisz pomocy rozbitkom, gdyż mają prawo do życia tak samo jak ty.*
- *Nigdy nie rozpoczniesz podróży ni trzynastego dnia miesiąca ni w czasie pełni dwóch księżyców, gdyż ściągniesz tym na siebie zagładę.*

PRÓBY: ofiary, które należy złożyć, by zyskać łaskę Mannana zwykle związane są z podjęciem długiej, niebezpiecznej wyprawy, takiej jak np. przepłynięcie Morza Szponów zimą.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Mannan faworyzuje umiejętności i testy związane z żeglugą i życiem na morzu.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *pływanie*.

OPIS: od wieków ludzie zmagali się z gwałtownością sił natury, modląc się o dobre plony i udane łowy. Niektórzy poświęcili się zgłębianiu tajemnic otaczającego ich świata przyrody. W ten sposób powstał Kult Taala & Rhyi - Władców Natury. Z początku byli czczeni pod postacią bóstwa Ishernosa, który przybierał kobiecą postać na wiosnę i na jesieni, a męską w lecie i zimie. Z czasem zima stała się domeną Ulryka, a dwa aspekty Ishernosa rozdzieliły się na dwa bóstwa, choć ich Kult pozostał jednolity. Niektórzy teologowie głoszą pogląd, że Ulryk także był częścią Ishernosa, traktowanego jako świętą trójcę świata przyrody. Słuszność tej tezy zdają się potwierdzać potrójne spirale, zwane Triskele, wyryte na głazach tworzących kręgi poświęcone Taalowi & Rhyi.

Taal uosabia siłę wichru i potęgę burzy, gwałtowność wodospadu i górskich potoków. Jego oddech zsyła lawiny, a dudniący krok wywołuje osunięcia się ziemi. Jest władcą zwierząt, lasów i gór. Jego królestwem są dzikie ostępy Starego Świata. Rhya, boska małżonka, przynosi pokój i ukojenie. Objawia się pod postacią zbawczego deszczu i ożywczego wiatru. Jest opiekunką zwierząt i władczynią roślin. Jej królestwem są ziemie uprawne, choć bywa czczona także jako Bogini Miłości & Płodności. Chłopi modlą się do niej o wiosenne deszcze i udane zbiory, natomiast zakochani błagają, by zwróciła ku nim serca ich wybraków.

W legendach Taal jest przedstawiany jako muskularny mężczyzna z długimi, rozwianymi włosami. Na głowie niczym koronę, nosi czaszkę wielkiego jelenia. Ubrany jest w zwierzęce skóry, a z brody sypią mu się złote liście. W niektórych podaniach objawia się pod postacią jednego ze swoich zwierząt totemicznych - jelenia lub niedźwiedzia. Rhya to piękna i dojrzała kobieta o włosach ze splątanych kwiatów i gałązek. Nosi suknię utkaną z wiecznie zielonych liści i wonnych ziół. Jej głównym totemem jest łania. Bogini czasem objawia się w tej postaci.

NATURA: NEUTRALNA. Taal, tak jak siły natury, których jest uosobieniem, pozostaje obojętny na sprawy ludzi. Jest srogi i potężny, niczym górski masyw lub rozszalała nawałnica. Rhya, w odróżnieniu od swego małżonka, to bogini łaskawa, zapewniająca ludziom urodzaj i bogaty łów.

SYMBOL: symbolem Taala & Rhyi jest Triskele - Spirala Życia, reprezentująca cykl życia od narodzin, przez dorosłość, aż do śmierci i ponownego odrodzenia. Podobnego symbolu używają także jadeitowi czarodzieje. Sam Taal symbolizowany jest przez jelenie rogi lub kamienny topór, którym uderza w szczyty gór, sprowadzając grzmoty, błyskawice i lawiny. Symbolami Rhyi są snopek zboża oraz łuk i strzały. Ten drugi znak reprezentuje boginię-łowczynię, ale może też oznaczać strzałę miłości. Kapłani Taala & Rhyi noszą przeważnie szaty szare, ciemnobrązowe lub brązowozielone - czyli w kolorach przyrody - ozdobione symbolami Taala.

ZASIĘG KULTU: większość wyznawców Rhyi to chłopi, którzy modlą się do niej, zanosząc prośby o dobrą pogodę i udane zbiory. Wędrowcy proszą o spokojną podróż, a zakochani - o odwzajemnienie afektu. Taal jest czczony głównie przez mieszkańców rozległych puszcz i gór na północy oraz na wschodzie Starego Świata. Większość jego wyznawców stanowią rangerzy i bursztynowi czarodzieje. Wielu jadeitowych czarodziejów wciąż oddaje cześć boskiej parze pod postacią Ishernosa. W miastach Starego Świata Taal nie cieszy się szczególną popularnością. Jedynym wyjątkiem jest imperialne miasto Talabheim. Taal, zwany Ojcem Rzek, jest naczelnym bóstwem całej prowincji Talabeckland.

W Norsce Taal czczony jest pod imieniem Taldura.

ŚWIĄTYNIE: Kult nie posiada głównego ośrodka wiary, choć w każdym regionie geograficznym (Wielki Las, Góry Środkowe itd.) znajduje się świątynia lub monastyr, gdzie przebywają hierarchowie Kultu.

Świątynie Taala wznoszone są zazwyczaj w dzikich ostępach lub na obrzeżach cywilizacji. Mają owalny kształt i są budowane z kamieni, łączonych bez użycia zaprawy. Zwykle przykrywają je stożkowe dachy, a niektóre świątynie na północy Starego Świata wciąż jeszcze kryte są strzechą lub darnią. Pośrodku świątyni umieszcza się okrągłe palenisko, otoczone dwoma lub trzema warstwami kamieni, podobnie jak mury świątyni, układanych bez zaprawy i często zwieńczonych zwierzęcymi czaszkami.

Kapliczki Taala mogą mieć różne kształty i formy. Czasami są to budowle podobne do świątyń, choć znacznie mniejsze, ale mogą to być także święte głazy lub drzewa. Wiele zagajników poświęconych Taalowi oznacza się czaszką jelenia lub niedźwiedzia, zawieszoną na najstarszym drzewie. Kaplice w górach mają najczęściej formę kopca kamieni, zwieńczonego czaszką świętego zwierzęcia Taala. Zgodnie ze zwyczajem, każdy wędrowiec, który przechodzi obok takiego kopca, na znak szacunku dokłada do niego jeden kamień.

Rhya nie posiada żadnych świątyń. Wszystkie poświęcone jej obrzędy odprawia się pod gołym niebem, na polu lub łące. Niemal w każdej wsi i osadzie można znaleźć jej kapliczkę, zwykle w postaci kopca ziemi przystrojonego kwiatami lub świętego źródła z symbolem bogini wyrytym na pobliskim kamieniu. Może to być także altana opleciona pnączami i kwiatami.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: kapłani Kultu służą obu bóstwom, czcząc zarówno Taala, jak i Rhyę, w każdym regionie duchowieństwo zorganizowane jest w trzy kręgi: kapłanów, arcykapłanów i dwóch hierarchów. Hierarchowie dzielą się władzą w ciągu roku. Hierarcha Taala rządzi zimą i latem, natomiast Hierarcha Rhyi - wiosną i jesienią. Hierarchowie mianują arcykapłanów, którzy opiekują się wyznawcami w danym regionie. Zwykli kapłani doglądają świątyń i kapliczek, a także odprawiają obrzędy podczas dni świątecznych Kultu. Hierarchowie przestrzegają kapłanów, by nie angażowali się w politykę Imperium i pozostałych krain. Ich najważniejszym zadaniem powinna być wierna służba odwiecznym siłom przyrody, potężniejszych od wszystkich władców i rządzonych przez nich mocarstw.

Niewielka grupa kapłanów, zwykle wybieranych przez hierarchów, żyje w dzikich ostępach, podążając ścieżką Taala. Są strażnikami świętych drzew, bacznie obserwując i jednocześnie chroniąc wszystkich wędrowców. Kapłani często przyjaźnią się z bursztynowymi czarodziejami, z którymi wspólnie przemierzają dzikie obszary. Są błogosławieństwem zagubionych podróżnych i przekleństwem dla sług Chaosu, grasujących w lasach i górach Starego Świata.

Wiarę w Taala wyznaje także spora liczba rybaków zamieszkujących tereny w pobliżu Talabheim, gdzie znany jest pod imieniem Karog. W niektórych regionach Middenlandu i Talabecklandu jest czasami wyznawany jako Karnos, Władca Zwierząt, a szczególną czcią darzą go gajowi i myśliwi.
Niewielu kapłanów decyduje się podążać ścieżką Rhyi. To trudny wybór, który wymaga porzucenia dotychczasowego trybu życia. Tacy kapłani stają się zwykłymi chłopami, wioskowymi uzdrowicielami lub znachorami. Ich zadanie polega na uważnej obserwacji i ochronie powierzonych ich opiece ziem. Są cichymi strażnikami, czuwającymi w ukryciu, by nikt nie zakłócał równowagi sił przyrody.

Na północy Starego Świata Rhya jest czasami nazywana Haleth, Panią Łowów. Na uprawnych polach Reiklandu znana jest też jako Dyrath - Matka Żyznej Ziemi. Niektórzy uczeni podejrzewają, że bóstwa z panteonu elfów, Karnos i Isha, to wcielenia Taala & Rhyi.

Taal & Rhya nie mają rycerzy świątynnych, którzy wychodziliby na pole bitwy w zwartych szeregach, idąc do walki pod imponującymi sztandarami. Wyznawcy bogów natury to mieszkańcy wsi i bezdroży, lepiej znający się na polowaniu na borsuki i lisy w głębokich lasach, niż na kodeksach rycerskich. To jednak nie znaczy, że Kultowi brakuje obrońców. Należy do niego prastary zakon, który podobno wywodzi się z czasów sprzed założenia Imperium - myśliwi i traperzy znani jako *Długonodzy*.

Długonodzy to niezwykle wprawni myśliwi. Z tego powodu większą czcią otaczają Taala, choć niektórzy mieszkańcy Północy wyznają wiarę w Łowczynię Haleth, aspekt Rhyi. Związani przysięgą, aby nigdy nie pozostawać w jednym miejscu dłużej niż tydzień, wędrują po dzikich terenach Imperium konno lub pieszo, doglądając prastarych kaplic i kurhanów. Dbają, żeby święte miejsca pozostawały nietknięte, sprzeciwiają się bezmyślnej eksploatacji ziemi i rzek oraz wykorzeniają zagrożenie ze strony Chaosu i zielonoskórych. Zwykle wędrują samotnie, choć czasami spotyka się ich w grupach po dwóch lub trzech. Rzadko odwiedzają miasta lub osady. Uzbrojeni w łuk i miecz są groźnymi strażnikami głębokich lasów i niebosiężnych gór.

Długonodzy rekrutują nowych członków spośród myśliwych, gajowych i traperów. To im starsi strażnicy przekazują swoją mądrość. Szkolenie jest długie i żmudne, a uczeń może nie zobaczyć żadnej osady przez długie miesiące, a nawet lata. Zakon nie ma oficjalnej siedziby głównej, lecz jego członkowie zbierają się co siedem lat w lesie w pobliżu Talabheim - świętego miasta Taala - aby odnowić przysięgi i oddać cześć bogom.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: obecnie, w Imperium hierarchami Kultu są Katrinelya (Hierarcha Rhyi) oraz Niav (Hierarcha Taala). Zamieszkują w południowej części Reikwaldu. Oboje znani są ze swej mądrości i nadludzkiej mocy. Katrinelya jest smukłą kobietą o dobrotliwych rysach twarzy. Zwykle to ona przemawia w imieniu Świątyni, wypowiadając się w sposób stanowczy i bezpośredni. Dostojny Hierarcha Niav jest bardziej powściągliwy. To postawny brodaty mężczyzna. Mimo całkowitej ślepoty, sprawnie porusza się po lesie. Jest utalentowanym wieszczem i świetnie wyczuwa nawet najdrobniejsze zmiany pogody. Oboje są wyjątkowo starzy, choć jednocześnie wyglądają całkiem młodo. Krążą pogłoski, że w rzeczywistości są elfami. Plotka ta jest podsycana przez fakt, że należą do nielicznej grupy ludzi, którzy mają prawo wkraczać do Athel Loren, świętego lasu elfów.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Taala odnoszą się przyjaźnie o czcicieli jego brata Ulryka i syna Mannana, a do większości innych kultów Starego Świata neutralnie. Darzą szacunkiem druidów i innych wyznawców Dawnej Wiary. Taal jest bogiem ludzi i istnieje pewna niechęć pomiędzy jego wyznawcami a elfami, ale prawdziwa nienawiść skierowana jest ku bogom Chaosu, za których sprawą zostały zniszczone rozległe obszary dziewiczych krain.

DNI ŚWIĄT: główne święta Kultu przypadają w czas wiosennej i jesiennej równonocy oraz letniego przesilenia. Kapłani świętują też zimowe przesilenie, w ten sam sposób oddając cześć Ulrykowi. Uroczystości o mniejszym znaczeniu odprawiane są w czasie pełni i nowiu obu księżyców.

WYMAGANIA KULTU: wyznawcy, którzy chcą zostać nowicjuszami Taala muszą mieć skompletowaną przynajmniej jedną profesję RANGERA.

PRZYKAZANIA: wszyscy nowicjusze oraz kapłani Taala & Rhyi muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Nie będziesz krzywdził zwierząt jako że podlegają mej władzy, chyba że, w obronie własnej, składając należną mi ofiarę lub zdobywając pożywienie.*
- *Raz w miesiącu, w czasie nowiu, złożysz należną mi ofiarę ze schwytanego przez siebie zwierzęcia.*
- *Każdego roku spędzisz siedem dni i siedem nocy - poczynając od zimowego przesilenia - samotnie w dzikich ostępach, gdzie żyjąc w harmonii z naturą będziesz zgłębiał me nauki i żył z tego co ja ci podaruję.*

- *Nie będziesz nosił metalowych zbroi ni pancerzy, nie użyjesz broni palnej ni wybuchowej, gdyż technologia napawa mnie obrzydzeniem.*
- *Polegaj na swej sile i wrodzonych umiejętnościach. Unikaj broni palnej i innych nienaturalnych tworów.*

PRÓBY: próby stawiane przez Taala związane są z życiem w naturalnym środowisku, w zgodzie z żywiołami, wymagając od wyznawców przetrwania w dziczy. Może to być rozkaz spędzenia siedmiu dni i nocy na terenie lasu lub gór, lub upolowanie dużego zwierza, takiego jak niedźwiedź, przy użyciu wyłącznie naturalnych narzędzi i broni. Inne próby dotyczą oczyszczenia danego obszaru z plądrujących go goblinów albo innych potworów przy użyciu umiejętności *cichego chodu*, *stolarstwa*, *zakładania pułapek* itp. Ponieważ Taal jest spokrewniony z Rhyą, można wykorzystać niektóre próby, opisane w rozdziale Dawna Wiara.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Taal faworyzuje następujące umiejętności: *czuły słuch*, *posłuch u zwierząt*, *sztuka przetrwania*, *tropienie*, *ukrywanie się*, *różdżkarstwo*, *bystry wzrok*, *zielarstwo*, *łowiectwo*, *rybołówstwo*, *zakładanie pułapek*, *wyczucie kierunku* oraz *wiedza o rzekach*. Preferowanymi testami są: *ukrywanie się*, *słuchanie*, *zauważanie* i *skradanie się*. Bardzo często błogosławieństwo przyjmuje postać nowej umiejętności, albo podwyższenia działania umiejętności już wcześniej nabytej.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *sztuka przetrwania*.

ULRYK, BÓG BITWY, WILKÓW & ZIMY

Zima. Potężna północna zima. Mroźne wichry targają gałęzie drzew. Lód skuwa rzeki. Półtora metrowej grubości warstwa sypkiego, zmrożonego śniegu zalega na twardej skorupie zamarzniętej ziemi. W taki czas jak ten, zamiera wszelkie życie. Żaden też wędrowiec nie opuści w taką porę wsi czy miasteczka. Nikt nie zaryzykuje spotkania ze śnieżycą, z lodowatą i bezduszną śmiercią. Nikt nie wyjdzie naprzeciw wygłodzonym, nie znającym strachu ni litości wilkom. Na małe wioski spadnie strach, czy aby wataha nie wejdzie pomiędzy domostwa by szukać łatwych ofiar. Czy w nocy odrzwia nie zachwieją się pod ciosami potężnych łap? Na ludzi spadnie blady strach, lecz ktoś się cieszy i raduje. To Ulryk, Pan Zimy & Władca Wilków przybył, by objąć ziemię w posiadanie.

ŚWIAT WEDLE ULRYKA:

Ulryk to Pan Zimy, okrutnego i bezlitosnego żywiołu natury. To także Pan Wilków - dzikich, dumnych drapieżników nie czujących respektu przed niczym, drapieżników, które siłę stada zmieniły w śmiertelną broń. To wreszcie Pan Bitwy, krwawego zmagania, którego wyniku nikt nie może być pewien. Świat władany przez Ulryka wiele wymaga od ludzi. Nie ma w nim litości dla słabego, ani miejsca na popełnianie błędów. Ten świat wymaga od człowieka ciągłej walki i dążenie ku doskonałości.

Ulrykanizm narzuca człowiekowi wiele wymagań - każe mu samodzielnie ścierać się z przeciwnościami losu, kultywuje siłę jednostki, samodzielność, nakazuje dążyć do doskonałości w każdej dziedzinie życia. Społeczność wyznawców Ulryka to grupa indywidualistów, każdy dba o to, by w swojej dziedzinie być najlepszym. Ważne jest nie tylko to kto lepiej strzela z łuku, czy walczy na miecze, także która gospodyni lepiej prowadzi dom, który rzemieślnik jest lepszy w swym fachu, który minstrel lepiej śpiewa i ma mocniejsze gardło. Nie tylko sroga natura zsyłająca wiele przeciwności losu zmusza człowieka do wysiłku i walki, także ludzie. Do wysiłku, by stać się lepszym.

Świat Ulryka przypomina pole bitwy, jest pełne zarówno gwałtownych i krwawych, jak cichych i niewidocznych zmagań. Do bitwy jednak nawet najpotężniejszy wojownik nie staje sam, gdyż okazałby się bezsilny wobec gromady wrogów. By móc coś osiągnąć trzeba współdziałać i umieć wybierać swych towarzyszy. Zdawałoby się wewnętrznie skłócona i rozbita społeczność wsi czy miasteczka przemówi jak jeden mąż w sytuacji zagrożenia.

Powiada się, że sam Ulryk zsyła na ludzi zagrożenia i niebezpieczeństwa, by przekonać się o ich rzeczywistej sile i sprawności. Najważniejszymi narzędziami tych prób są zima i wygłodniałe stada wilków. Nie znaczy to, że Ulryk nie używa bardziej subtelnych środków, wręcz przeciwnie, wyznawcy wierzą, że każda przeciwność losu została zesłana im, by mogli się z nią zmierzyć. Żywioł zimy i wilki jako najbardziej spektakularne i najsilniej działające zagrożenia urosły do rangi symboli i atrybutów Ulryka.

Zima, szczególnie w swym srogim, północnym wydaniu, jest najważniejszym egzaminem postawionym człowiekowi w ciągu roku. Ten, który dobrze się doń przygotował, zebrał obfite zbiory, zgromadził zapasy, naprawił dach chałupy może przetrwać spokojnie i bezpiecznie. Temu, którego przygotowania okazały się niewystarczające nie warto współczuć…

Wilki zawsze towarzyszą zimie. To jedynie zwierzęta zdolne spojrzeć człowiekowi dumnie prosto w oczy. W letnią porę, gdy jest pod dostatkiem zwierzyny chodzą swoimi drogami zabijając chore i słabe zwierzęta. Zimą, szczególnie srogą, gdy nie mają co jeść, nie są tak wybredne w wyborze ofiary. Nie obawiają się atakować ludzi, samotnych wędrowców, grupy zbrojnych czy uśpionych i izolowanych wsi. Wiedzione głodem i instynktem przeżycia zdolne są wyważać drzwi chałup, pozostawiając puste domostwa.

Dla wyznawców Ulryka wilk nie jest tylko wzorcem, przykładem działania, ale przede wszystkim narzędziem boskiego gniewu, aniołem zemsty. Powiada się, że gdy jakiś śmiertelnik przez swe grzechy urazi Pana Wilków ten w swym gniewie zsyła na świat zimę, lodowatą śmierć a za nią swych posłańców. Gdy Ulryk jest w wyjątkowo paskudnym humorze, wilki nie pozostawiają we wsi nikogo żywego. Taka osad-widmo pozostaje widocznym i przerażającym przykładem dla żyjących w okolicy ludzi. Czasem zadowoli się śmiercią trzech - czterech wybranych rodzin, sycąc się strachem pozostałych mieszkańców sioła, wyliczających grzechy i winy swych sąsiadów, którzy desperacko próbują udowodnić sobie, że wilki wybiorą sobie kogo innego. Ulryk nie ma litości dla słabych i nie okazuje łaski zatwardziałym grzesznikom. Zamiast przebaczać, skazuje na potworną i przykładną śmierć, która potrafi nastąpić po latach, gdy człowiek nie jest w stanie stawić jej czoła. W czasie desperackiego biegu przez ogarnięty mrozem las, wsłuchując się w wycie zbliżającej się śmierci, słysząc jak pod uderzeniami potężnych łap ustępują drzwi do chałupy, życie przepływa człowiekowi przed oczami, by po kilku chwilach na pytanie *dlaczego*? znaleźć tysiące odpowiedzi.

Powiada się, zwłaszcza na południu, że wilki i zima to ślepy żywioł pozbawiający życia przypadkowe ofiary. Wyznawcy Ulryka zawsze jednak znajdują powód, dla którego okrutna śmierć spotkała tych, a nie innych ludzi. Czasem przyczyną boskiego gniewu jest bluźnierstwo czy ciężkie przestępstwo, czasem jedynie niezbyt wielka gorliwość w wierze. Zawsze znajdują przyczynę, dla której zostali oszczędzeni tym razem. Nieraz zdarzało się, iż ten, który wyszedł cało z podobnej opresji i w swej pysze uważał, że łaską Ulryka się cieszy, następnej zimy już nie przeżył.

Cywilizacja i rozwój dają ludziom coraz większą władzę nad siłami natury. Człowiek przestał być słabym, bezsilnym stworzeniem, przez co Ulrykanizm, w swej tradycyjnej postaci, stał się religią należącą do przeszłości. Jednak pomimo, iż cywilizacja i rozwój zmieniła światopogląd człowieka, do dziś wiele zasad tradycyjnego Ulrykańskiego systemu wartości pozostało aktualnych. Nadal wiele zakątków Starego Świata zachowało swój dawny charakter. Tam Ulrykanizm pozostał w swej dawnej, tradycyjnej formie. Tam, gdzie świat posunął się naprzód Ulrykanizm ewoluował, przystosowując się do nowych czasów pokazując, że niektóre zasady pozostają stałe.

TRADYCJA:

W zamierzchłych czasach, gdy z zaczynu wszechświata powstały wszelkie rzeczy: niebo, kręgi piekieł, gwiazdy i księżyce, narodziła się także Ziemia, Matka Ziemia, sprawczyni wszelkiego życia. Najpierw porodziła dwóch bogów, braci, a byli oni uosobieniem dwóch największych pragnień Matki: by jej liczne dziatki żyły w pokoju i harmonii, i aby jej synowie byli narodem silnym, zdolnym do decydowania o sobie i swoich losach.
Pierwszy narodził się Taal, pan dziczy i wszystkich stworzeń i to on stał się małżonkiem Rhyi, takie bowiem imię obrała Matka. Taal dał światu zwierzęta i rośliny, zbudował piękne góry, wytyczył linie rzek i strumieni, uczynił ze świata ogród pełen życia, piękna i harmonii.
Gdy dzieło zostało ukończone, Rhya zachwyciła się pięknem świata i zapragnęła dać życie istotom rozumnym, które wielbiły by chwałę swych stwórców. Wtedy też posłuchała młodszego z braci, Ulryka, tego, który chciał, by synowie jego byli ludem rozumnym i wolnym, zdolnym do tworzenia rzeczy wielkich i pięknych. Takoż stało się i po powierzchni Ziemi zaczęli stąpać pierwsi ludzie.
Szczęśliwy Ulryk w ten czas począł uczyć ludzi i przygotowywać ich do wielkich dzieł. Pragnął, by dzieci ziemi były ludem silnym i mężnym, czystym i sprawiedliwym. On to, na przekór swemu bratu, zesłał na ziemię zimę, aby jego lud umiał walczyć z przeciwnościami losu. On dał ludziom za przykład wilka, stworzenie silne i dumne, które z śmiertelną broń zamieniło siłę stada. Wprowadził między nich niezgodę, by nauczyli się walczyć i wybrali spośród siebie najsilniejszych i najrozumniejszych. Pokazał ludziom, że droga do wielkości to ciągła walka z własnymi słabościami i tylko człowiek silny i czysty może tą walkę wygrać.

Uczciwość, honor, lojalność oraz wiara w siłę jednostki - te słowa opisują podstawy Ulrykańskiego systemu wartości. To wiara samodzielnych, silnych ludzi, biorących swój los w swoje ręce. Ukształtowała ją dzika natura terenów dawnego Imperium, która skazywała człowieka jedynie na własne siły. Często sam stawał przeciw ogromowi nieprzyjaznej natury, jak samotny myśliwy na długiej wyprawie z dala od bezpiecznego domu. Człowiek musi być silny, by przeżyć, nie może się łatwo poddawać, wyznawcy Ulryka wiedzą to aż za dobrze.

W owym czasie, osiedla były rozproszone i podzielone pomiędzy konkurujące ze sobą plemiona. Częstokroć ich mieszkańcy musieli radzić sobie sami czy to z klęską nieurodzaju, czy to z wrogimi plemionami i sługami Chaosu. Sami odpowiadali i decydowali za siebie, podzieleni lecz wolni. Dziś w północnej części Imperium, na terenach gdzie Świątynia Ulryka nadal pozostaje silna, a warunki życia wiele się nie zmieniły ta wszczepiona samodzielność i niezależność nieraz daje się we znaki zarówno lokalnej szlachcie, jak i imperialnej administracji.

Częstokroć prości chłopi mają swoje zdanie i nierzadko je okazują. Na ten brak pokory nakłada się głęboko zakorzeniony patriotyzm, co sprawia, że chłopi dla obrony swych domów są w stanie przelać wiele krwi. Ich bunty są

nielatwe w tłumieniu. Społeczności północy nie są tak ściśle zhierarchizowane i podział stanowy nie jest tak sztywny, choć i tu każdy wie gdzie jego miejsce.

Charakterystyczne dla Ulrykan umiłowanie współzawodnictwa objawiało się w owym czasie sporą agresywnością. Plemiona napadały na obozowiska goblinoidów, konwoje krasnoludów i na siebie nawzajem z równą zaciętością. Po tych krwawych czasach pozostała niemała skłonność do kłótni i bijatyk. Nic dziwnego, że mieszkańcy północnych prowincji mają opinię gorących głów, ludzi gwałtownych, zawziętych i otwarcie manifestujących swe emocje.

Z drugiej strony poczucie wszechobecnego zagrożenia i potrzeba jedności oraz wzajemnego zaufania powoduje, iż wyznawcy Ulryka kładą duży nacisk na lojalność względem swych ziomków i towarzyszy. Tu swoją genezę ma przysłowiowa dyscyplina w oddziałach złożonych z Ulrykan oraz wychowanie, w którym duży nacisk kładzie się na uczciwość, prawdomówność i honor.

Tolerancja wśród Ulrykan jest dość złożoną sprawą. Z jednej strony w świetle powiedzenia *Niech twoje czyny mówią za ciebie* nie mają uprzedzeń w stosunku do sprawdzonych towarzyszy, nawet jeśli są innego wyznania, czy należą do innej rasy. Z drugiej strony, jest to religia nieufna wobec obcych i ksenofobiczna, a jej niektóre odłamy są fanatyczne i gorliwe w tępieniu nieludzi i podludzi. Ciężko jest więc o akceptację pośród Ulrykan, gdy jednak uda się przełamać ich nieufność, okazują się cennymi i lojalnymi druhami.
Nie dziwi więc, że wyznawcy Ulryka nie mają zwyczaju oceniania ludzi po pozorach. Dlatego tak ważny jest dla nich honor i konsekwencja w działaniu. Nie mają też wielkiego zaufania do słowa pisanego, umów i traktatów. Bardzo podejrzliwie patrzą na tych, którzy chcą uzyskać coś układami i gładką mową. Nie lubią i nie uznają szarości, względności - coś jest albo czarne, albo białe. Nie lubią matactw i myślą w prosty sposób, bardzo spontanicznie podchodząc do życia. Może dlatego, ze układy i negocjacje są dowodem własnej słabości, do czego żaden gorliwy wyznawca Ulryka nie chciałby się przyznać. A może dlatego, że w izolowanych, samodzielnych osiedlach w chwilach zagrożenia cała społeczność musi działać wspólnie i nie ma tam miejsca na podstępne gierki.

Co istotne, zaufanie jakie pokładają w swych kompanach często działa przeciw nim. Wielu legendarnych bohaterów północy zginęło zdradzonych przez swych najbliższych towarzyszy. W obliczu powyższego nie dziwi spora niechęć jaką Ulrykanie darzą wyznawców Ranalda. Nie raz w przeszłości dochodziło do zatargów pomiędzy tymi religiami i przez większość część historii Imperium czczenie Ranalda w Middenheim, stolicy Ulryka, było zakazane.

NOWOCZESNOŚĆ:

Z biegiem lat tradycyjne zasady Ulrykańskiego systemu wartości ulegały pewnej ewolucji i dostosowaniu do nowych czasów. W coraz bezpieczniejszym Imperium zmalało znaczenie dosłownie rozumianej sprawności czy siły. W coraz bardziej wyspecjalizowanym społeczeństwie znajdowało się mniej wojowników. Zasady Kultu Ulryka pierwotnie dotyczące wojny i walki zaczęto interpretować w sposób bardziej ogólny. Przykazanie o lojalności względem zwierzchników, które kiedyś zapewniało dyscyplinę w plemiennych oddziałach, rozszerzyło się do zasady zarówno lojalności stanowej, jak i względem społeczności. Nakaz czystej walki, wiążący się z kategorycznym zakazem oszukiwania, który początkowo dotyczył pojedynków, rozszerzył się do kategorycznego potępienia kłamstwa i nieuczciwości we wszystkich dziedzinach życia. Honorowa zasada zabraniająca odrzucenia wyzwania na pojedynek z biegiem lat stała się ogólną zasadą zachęcającą do współzawodnictwa we wszystkich dziedzinach życia. Z religii stricte wojskowej opierającej się na kodeksie honoru wyłonił się przez lata system wartości, mogących posłużyć za filozofię życiową dowolnemu człowiekowi.

W ciągu wieków wykształcił się więc liberalny odłam Kultu Ulryka, rozpowszechniony głównie pośród mieszczan północnych prowincji. Tak zwany Oświecony Ulrykanizm nadaje nowe znaczenie starej i skostniałej religii. Pośród jego zwolenników przeważą przeróżnej maści kupcy i rzemieślnicy. Wiara daje im siły do doskonalenia swego warsztatu, ambitnego dążenia do sławy i bogactwa. Wielu młodych czeladników szepcząc modlitwy do Ulryka, w czasie długich godzin ciężkiej pracy prosi o siły i wytrwałość. Podobnie drobni handlarze doglądając straganów na Middenheimskim Starym Targu zachwalając swój towar marzą o wielkiej przyszłości, która gdzieś tam czeka na tych, którzy są wystarczająco wytrwali by do niej dotrwać. Zreformowany Ulrykanizm to nieposkromiona ambicja i marzenia, które mogą się spełnić. Zdarza się to jednak rzadko.

Wielu współczesnych myślicieli wysuwa tezę, że z czasem archaiczny i coraz bardziej konserwatywny Ulrykanizm będzie coraz bardziej tracił na znaczeniu, by wreszcie zostać wchłonięty, razem z pozostałymi religiami, przez Świątynię Sigmara. Istnieją jednak przesłanki, iż wyznanie w swym rodzącym się liberalnym aspekcie przetrwa próbę czasu. Do tej pory Kult Sigmara, kładąc wielki nacisk na jedność Imperium, podporządkowujący interesy wszystkich obywateli dobru ojczyzny, zdobył miano dominującej religii, tak sytuacja ta może się w niedalekiej przyszłości odwrócić. W obliczu następujących zmian w gospodarce Imperium, gdy system feudalny powoli, lecz nieubłaganie oddaje pola rodzącemu się kapitalizmowi, ograniczający samodzielność Sigmarytyzm powoli będzie tracił na znaczeniu. Rosnące w siłę mieszczaństwo, bogaci kupcy i rzemieślnicy mają coraz większe polityczne ambicje. Ściśle powiązana z imperialnym dworem religia skazująca ich na lojalność Imperium, staje się dla nich barierą i przeszkodą. Oświecony Ulrykanizm, stawiający na indywidualność, zapewniający im większą swobodę rozwoju, może być odpowiedzią na potrzebę czasu. Młodzi kupcy i prawnicy z Middenheim przez swą ambicję, nieustępliwość i pewien brak respektu przed autorytetami, wiele zdziałają w powoli rodzącym się świecie nowych możliwości. W świecie, w którym zamożność i pozycja człowieka zależą bardziej od jego uzdolnień i pracy, a mniej od pozycji i zasług rodziny. Widać już pewne jaskółki nowego, lecz miną wieki zanim nastanie nowa era.

Aktualnie Oświecony Ulrykanizm nie ma jeszcze wykrystalizowanej postaci. Tworzy go kilkanaście różnorakich frakcji i odłamów, częstokroć różniących się przekonaniami. Umiarkowane ugrupowania postulujące otwarcie się religii na potrzeby całego społeczeństwa, reprezentują w tej chwili najliczniejszy i najsilniejszy prąd wewnątrz Kultu Ulryka. Z drugiej strony radykałowie postulujący upadek systemu feudalnego mają w sobie coś z idealistycznych rewolucjonistów. Nie są traktowani jak poważni partnerzy w dyskusjach teologicznych i dość intensywnie zwalczani zarówno przez tradycjonalistów, jak i umiarkowanych reformatorów.

KULT:

W stawiającym na samodzielność wyznawców ulrykanizmie kapłani mają przede wszystkim funkcje doradcze. Wyznawca Ulryka niemal nie potrzebują ich obecności do spełnienia obowiązujących go praktyk religijnych. Sam odpowiada przed bogiem za siebie, kapłan jest tylko przewodnikiem i pozwala lepiej służyć chwale Pana. Dla duchownych większość wartość ma mądrość, niż bogactwo i splendor. Niewiele jest też w roku świąt, w które zbiera się cała społeczność pod przewodnictwem lokalnego kapłana. Dlatego też Świątynia Ulryka nigdy nie zbudowała wielkiej i potężnej finansowo organizacji podobnej Świątyni Sigmara. Zamiast potężnej sieci lektoratów i olbrzymiej ilości świątyń, Kult Ulryka opiera się na opactwach - ufortyfikowanych klasztorach, w których kapłani kształcą się i kontemplując zgłębiają tajniki wiary. Monastyry są rdzeniem Kultu, do którego udają się z pielgrzymkami wierni z prośbami o wsparcie i radę. To stąd wyruszają wędrowni kapłani przemierzający okoliczne ziemie, odwiedzając wioski i miasteczka. Odprawiają nabożeństwa w lokalnych kapliczkach, będących charakterystycznym elementem krajobrazu północnych prowincji. Najważniejsza świątynia Ulryka mieści się w Middenheim, świętym mieście tej religii. Każdy wyznawca powinien przynajmniej raz w życiu udać się z pielgrzymką do sławnego miasta - fortecy górującej nad lasem Drakwald.

Niemalże wszyscy kapłani Ulryka rekrutują się z byłych wojskowych, albo w czasie swego nowicjatu odbywają służbę wojskową. Jeśli policzyć wszystkich kapłanów, wojowników gorliwie oddanych Ulrykowi i pasowanych na rycerzy zakonnych, Kult ten dysponuje poważną siłą zbrojną. Większa część starszych wiekiem kapłanów posiada spore doświadczenie w dowodzeniu wojskiem i częstokroć wykorzystują w praktyce swą wiedzę. Każda ze świątyń nie dość, że z racji swej konstrukcji posiada niemałe walory obronne to jeszcze dysponuje liczną i dobrze wyszkoloną załogą. Dlatego też klasztory - twierdze często służą lokalnej ludności jako schronienie przed najazdami i są ważnym ogniwem w systemach obwarowań.

Świątynie i klasztory Ulryka utrzymywane są zwykle przez możnowładców północnych prowincji zarówno przez bezpośrednie dotacje jak i nadania ziemskie. Zarówno drobnej szlachcie jak i samym Książętom Elektorom zależy na dobrych stosunkach z tą potężną religią. Oddziały rycerzy zakonnych i kapłani towarzyszą praktycznie każdej większej wyprawie wojennej. Zdarza się też, iż żołnierze lojalni wobec Świątyni Ulryka walczą w czasie szlacheckich prywatnych wojen, a kapłani są gorliwi we wspieraniu swych darczyńców. Arcykapłan formalnie zakazuje takich praktyk, lecz niespokojnym duchom, jakimi w sporej części są kapłani Ulryka, częstokroć ciężko wysiedzieć w klasztorze…

Część młodego kleru, głównie skupiona w Middenheim, Carroburgu i innych większych miastach północy, postulując reformę sprzeciwia się tak dalece idącej militaryzacji Świątyni. Uważają, że kapłani winni być przede wszystkim przewodnikami duchowymi i doradcami, a nie przywódcami i kapelanami w oddziałach zbrojnych. Argumenty te odniosły częściowy skutek i w miejskich świątyniach nowicjusze naucza się przede wszystkim algebry, ograniczając do niezbędnego minimum szkolenie wojskowe. Przez to absolwenci middenheimskiego Collegium Teologica to młodzieńcy dobrze zbudowani i wszechstronnie wykształceni - *W zdrowym ciele zdrowy duch* jak mawia Ar-Ulryk siadając do papierów po porannym treningu.

POLITYKA:

Dwie organizacje religijne mają niemały wpływ na politykę Imperium. Oczywiście chodzi tu o Świątynię Ulryka i Sigmara, posiadające swych przedstawicieli w Radzie Elektorskiej. To wokół najwyższych kapłanów obu religii - Wielkiego Teogonisty i Ar-Ulryka skupione są dwa najpotężniejsze ugrupowania w Radzie. By opisać wpływ jednej ze Świątyń na politykę Imperium nie sposób nie wspomnieć o drugiej.

Kult Sigmara to religia władzy, ściśle związana z dworem Imperatora i mająca decydujący wpływ na politykę państwa. Świątynia Ulryka raczej podporządkowuje się władzy świeckiej i pełni funkcje doradcze. Historia pokazała jednak, że kapłani Ulryka też nie stronią od ingerowania w sprawy państwa. To właśnie arcykapłan Ulryka miał decydujący wpływ na decyzję Ottili Talabheimskiej o ogłoszeniu się Imperatorową i początek wojny domowej w Imperium w 1360AS.

Misją kapłanów Sigmara jest działanie na rzecz jedności i potęgi Imperium, przez co religia ta sama z siebie ma niemałe ambicje polityczne. Świątynia Sigmara dąży do supremacji nad innymi wyznaniami i ustanowieniem jednej religii państwowej, która stanie się skutecznym narzędziem sprawowanie władzy. Ulrykanie zazdrośnie strzegą swej niezależności, często stając w obronie innych religii. Właśnie ta sprzeczność

interesów pomiędzy dwoma największymi religiami jest główną linią podziałów i konfliktów w Imperium.

Elektorzy północnych prowincji, w ścisłym sojuszu Świątyni Sigmara i władzy Imperatora, widzą próbę ograniczenia własnej niezależności i prześladowania swojej religii. W wielu przypadkach mają niestety rację. Imperator i Wielki Teogonista Sigmara natomiast, w czynnym oporze części swych Elektorów dostrzegają działanie na szkodę jedności państwa. Niestety, także i oni często mają rację. Posunięcia obu obozów wyznaczają wyraźną linie podziału Imperium, a ich radykalne skrzydła mniej lub bardziej otwarcie dążą do konfrontacji. Jednak pamięć o okropieństwach dawnej wojny domowej zdaje się hamować gorące głowy po obu stronach barykady.

Hierarchowie obu Świątyń powstrzymują swych podwładnych przed posunięciami mogącymi zachwiać kruchą równowagą sił. Z jednej strony Sigmaryci mają zdecydowaną przewagę w Radzie Elektorskiej i to właśnie Wielki Teogonista ma najwięcej do powiedzenia przy wyborze Imperatora. Z drugiej strony, zawsze bojowo nastawieni i nieustępliwi Ulrykanie mogą liczyć na poparcie innych religii, co jak na razie skutecznie hamuje plany ustalenia Kultu Sigmara religią państwową. Mają jednak za małą siłę, by przeforsować rozdział organizacji kościelnych od władzy świeckiej i podporządkowanie Kultu Sigmara, sprowadzonego do roli bóstwa opiekuńczego Imperium, osobie Jego Wysokości Imperatora.

Nie bez znaczenia jest też bardziej finansowy i przyziemny aspekt konfliktu. Bardzo rozbudowana organizacja Świątyni Sigmara jest niesłychanie kosztowna w utrzymaniu. Głównym źródłem środków są majątki kościelne i podatki ściągane bezpośrednio z ludności. Zdecydowanie mniej rozbudowana i kosztowna Świątynia Ulryka finansowana jest z kiesy lokalnych feudałów. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy północy bronią się jak tylko mogą przed próbami nałożenia sigmaryckich podatków kościelnych. Jak do tej pory opór okazał się skuteczny, lecz gdyby Sigmar został ogłoszony nadrzędnym bogiem Imperium, a jego Kult religią państwową… Lepiej nie mówić…

Na szczęście obie strony konfliktu świadome groźby wojny domowej powstrzymują się przed jakimikolwiek otwartymi działaniami. Nie znaczy jednak, że rezygnują z realizacji swych planów. Pod przykrywką stabilności i równowagi prowadzone są powolne, ciche i ostrożne intrygi mogące w każdej chwili zmienić oblicze Imperium.

WOJOWNICY ULRYKA:

Wojownicy pochodzący z północy Imperium to ludzie nieustępliwi i zawzięci. Właśnie pośród nich spotyka się najwięcej wyznawców tradycyjnego, pierwotnego Ulrykanizmu. Religia ma tu niemały wpływ na organizację i taktykę walki.

Oddziały z północy bardziej przypominają zbiorowisko indywidualności niż działającą machinę wojenną. Dyscyplina powstaje nie dzięki ścisłemu drylowi, lecz przez ścisłą motywację żołnierzy. Patriotyzm i wiara w to, za co walczą jest przyczyną wysokiego morale prostych chłopskich oddziałów. Za dowódcę, który da im cel i powód do walki pójdą ślepo w ogień. Ekstremalnym przypadkiem są Templariusze Białego Wilka tworzący raczej luźne kupy, a nie oddziały.

Styl walki Ulrykan kładzie główny nacisk na akcje ofensywne. Walka to krwawe i brutalne zmaganie, które jakoś trzeba przeżyć, najlepiej jak najszybciej zabijając przeciwnika. Rzadko bawią się w długo przygotowywane finezyjne kontrataki. Uznaną formą walki jest berserkerski szał bojowy. Pewność siebie, siła i gwałtowność ataków zwykle wystarcza do szybkiego zwycięstwa. Nie mają w zwyczaju okazywać strachu czy słabości i są bardzo drażliwi na punkcie honoru.

Jednak nadmierna agresywność i kompletny brak zahamowań często prowadzi do przeceniania swych możliwości i jest przyczyną dotkliwych porażek. Skupiając się na atakach zaniedbują obronę, przez co najgroźniejszych dla nich przeciwnikiem są ludzie walczący spokojnie i uważnie składający bloki. Walki, które zwykle wygrywają Ulrykanie zwykle są krótkie, zazwyczaj im dłużej trwa zwarcie tym bardziej rosną szanse przeciwnika.

Sposób walki preferowany przez wojowników spod znaku Wilka najlepiej sprawdza się w gwałtownych atakach. Niewiele oddziałów jest w stanie przetrwać niesioną zapałem i żądzą mordu szarżę. W czasie bitew i potyczek Ulrykanie są zwykle stroną atakującą, a dowódców szkoli się głównie w umiejętnym wykorzystywaniu swych sił do przeprowadzenia decydującej szarży. Oddziały z północy, choć są zdolne do przełamania każdego szyku zwykle ponoszą bardzo wysokie straty, szczególnie, gdy prowadzą atak pod ostrzałem i w niekorzystnym terenie.

Największe klęski wojska Ulrykan ponosiły przez zbytnią pewność siebie i nieodpowiedzialne szafowanie własnymi siłami. Niejednokrotnie Templariusze Białego Wilka tracili większość ludzi do strzał i bełtów zanim dotarli do linii przeciwnika, lub wykrwawiali się w bezskutecznej próbie przebicia zwartego szyku piechoty. Bolączką wojsk wiernych Ulrykowi zawsze było odpowiednie przygotowanie do ataku i jego sprawna koordynacja. Wszystko to powoduje, że armie z północnych prowincji są bardzo wymagające względem dowódców. Jednak wódz, który jest nie tylko wybitnym strategiem, lecz także swą charyzmą jest w stanie wzbudzić posłuch i zaangażowanie żołnierzy może uzyskać przy ich pomocy naprawdę wiele.

OPIS: wyznawcy Ulryka to ludzie dumni i srodzy, kultywujący tradycje i ducha swych przodków - ludu, który stworzył Imperium. Kult Ulryka w obecnej formie liczy sobie trzy tysiące lat, a jego przywódca wywodzi się w prostej linii od pierwszych władców ludzkich plemion. Ulryk kierował krokami przywódców plemienia Teutogenów, gdy przekraczali pokryte śniegiem góry Starego Świata i wkraczali na tereny dzisiejszego Imperium. On także wysłał watahy wilków, które ochraniały ludzi w czasie wędrówki. Ludzie ci nie wznosili monumentalnych budowli i nie potrafili kuć stali - byli prawdziwymi barbarzyńcami. Kapłani Ulryka podsycali siłę tego pierwotnego ducha, nawet w czasach, gdy do użycia weszła broń palna i inne wynalazki myśli inżynierskiej.

Ulryk to bóstwo bitwy i zniszczenia, patron wilków i władca zimy. Większość uczonych uważa go za brata Taala. Przedstawiany jest najczęściej jako silny mężczyzna, przypominający barbarzyńskich wojowników, których męstwo doprowadziło do powstania Imperium. Ma długie, rozwiane włosy, a jego gęsta, czarna broda pokryta jest szronem. Okrywa się płaszczem ze srebrnoszarych wilczych skór, a w dłoniach dzierży wielki młot. Do boju zawsze kroczy z odkrytą głową. Czasami przybiera postać ogromnego, srebrnoszarego wilka. Ulryk gardzi słabością, tchórzostwem i podstępem. Ceni zdecydowanie i bezpośrednie metody rozwiązywania wszelkich problemów.

Ulryk był głównym bóstwem Teutogenów - jednego z pierwszych ludzkich narodów. Jego gorliwym wyznawcą był Sigmar, który na cześć swego bóstwa, walczył młotem i ruszał do boju bez hełmu. Po wielu wojnach udało mu się zjednoczyć ludzkie plemiona i stworzyć wielkie królestwo - Imperium. Od tego czasu oficjalną religią stał się Kult Sigmara, wypierając wiarę w Ulryka.

NATURA: NEUTRALNA. Ulryk to bóstwo surowe i mściwe, choć jednocześnie nieco obojętnie traktujący ludzkie dążenia i aspiracje. Oczekuje, że jego wyznawcy w każdej okoliczności sami dowiodą swojej sprawności i wartości.

SYMBOL: symbolem Ulryka jest wilk. Wielu jego wyznawców nosi na szyi wisiorek w kształcie wilczej głowy. Znakiem tym często ozdabiają broń i zbroje. Wierni Ulrykowi noszą również płaszcze z wilczych skór. Kapłani zakładają czarne szaty z emblematem białej głowy wilka na piersi i dodatkowymi ozdobami z wilczej skóry.

Mężczyźni często noszą długie włosy i brody, próbując w ten sposób upodobnić się do swego bóstwa.

ZASIĘG KULTU: Kult Ulryka jest dominującą wiarą na północy Starego Świata, zwłaszcza w imperialnej prowincji Middenland i niezależnym mieście-państwie Middenheim. Pan Wilków czczony jest także w innych częściach Starego Świata. Wysławiają go żołnierze, rycerze zakonni, najemnicy oraz dzikie plemiona barbarzyńców. Przed bitwą każdy z nich składa ofiarę Panu Wilków lub przynajmniej odmawia krótką modlitwę.

W Middenheim Kult Ulryka posiada wielką władzę, zarówno duchową, jak i polityczną. W mieści znajduje się kilka ogromnych świątyń oraz siedziby potężnych zakonów rycerskich. Głównym bóstwem Imperium jest Sigmar, ale zarówno w Middenheim jak i w Middenlandzie Młotodzierżca ustępuje Panu Zimy. Ulryk to popularne w tym regionie imię męskie, nadawane chłopcom na cześć bóstwa, a na ulicach miast można spotkać niemal wyłącznie brodatych i długowłosych mężczyzn.

Choć zorganizowany Kult Ulryka istnieje tylko w Middenheim, codzienne modły zanosi do niego wielu wojowników w całym Starym Świecie. Ulryk to potężny i mściwy bóg, więc nikt rozsądny nie chce sprowadzić na siebie furii Pana Bitewnego Szału.

ŚWIĄTYNIE: główny kompleks świątynny Ulryka znajduje się w Middenheim i jest to istna forteca. Najważniejsza świątynia ma rozmiary zamku i może pomieścić ponad pięć tysięcy wiernych. Wysoki strop świątyni jest prawdziwym arcydziełem architektury - w najwyższym punkcie osiąga czterdzieści metrów wysokości i nadaje Katedrze Ulryka niezwykłą akustykę: mimo ogromnego rozmiaru świątyni, głos mówcy stojącego przed Wielkim Ołtarzem dociera z łatwością do każdego zakątka - nie trzeba nawet specjalnie podnosić głosu. W końcu głównej nawy stoi sześciometrowy posąg przedstawiający Ulryka. Obok niego otwierają się wejścia do bocznych kaplic, używanych przez Rycerzy Pantery oraz Zakon Białego Wilka. W czasie pokoju przechowuje się w nich sztandary regimentów wojskowych, a ich ściany zdobią reliefy oraz płyty z płaskorzeźbami, upamiętniającymi ważne wydarzenia, w których brały udział poszczególne jednostki.

Kwatery kapłanów, archiwa oraz skryptorium mieszczą się na wyższych piętrach gmachu. Cały teren otacza obronny mur, do którego przylegają refektarze, kwatery dla pielgrzymów i kapłanów z dalekich stron, a także pomieszczenia gospodarcze i sale ćwiczebne. Najbardziej istotne z nich to: *Sala Gwiazd* - miejsce rozpraw sądów religijnych, gdzie kapłani Ulryka osądzają oskarżonych o bluźnierstwa, herezje i inne wykroczenia przecie wierze, oraz Dom Wiedzy - wielka biblioteka, której dogląda gadatliwy Brat Bengt.

Mniejsze świątynie znaleźć można w miastach na północy i wschodzie Imperium. Kapliczki i ołtarzyki budowane są w wojskowych koszarach i fortecach niemal w całym Starym Świecie.

Świątynie poświęcone Ulrykowi wznoszone są zwykle na planie kwadratu z centralną kopułą i blankami dokoła dachu. Są to solidne budynki z kamienia, pozbawione wszelkich ozdób zewnętrznych.

Jedynym wyjątkiem jest płaskorzeźba w kształcie wilczego łba, umieszczona nad wejściem do świątyni. Wnętrze oświetlone jest przez promienie słońca wpadające przez liczne szczeliny w kopule oraz przez płomienie wielkiego, okrągłego paleniska na środku sali. Pod tylną ścianą umieszcza się posąg Ulryka, zwykle w pozycji siedzącej, czasami z dwoma wielkimi wilkami po bokach. Kwatery kapłanów i inne pomieszczenia są usytuowane na tyłach głównej świątyni. Prowadzi do nich korytarz z wejściem ukrytym za posągiem bóstwa.

Kapliczki poświęcone Ulrykowi przypominają kształtem pomniejszone świątynie, z małym posążkiem bóstwa ustawianym za latarnią lub niewielkim

paleniskiem. Dbają o nie wyznaczeni nowicjusze, a czasami także okoliczna ludność.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: Kult Ulryka utrzymuje dwa główne zakony: kapłański i rycerski. Kapłani należą do Zakonu Wilczego Zewu i zajmują się głoszeniem nauk Ulryka. Wszyscy kapłani Pana Wilków są dobrze wyszkolonymi wojownikami, gotowymi do obrony wiernych przed zwierzoludźmi lub bandami mutantów czy banitów.

Oprócz wykazywania sprawności w walce, kapłani powinni stanowić ucieleśnienie cnót cenionych przez Władcę Zimy. Składają przysięgę, że zawsze będą kierować się wyznaniem wiary, które brzmi: *Słowa Ulryka są niczym zew zimowego wilka. Zapewniają siłę i wytrwałość jego wyznawcom, a we wrogach wzbudzają strach.* Kapłani czczą wilki, święte zwierzęta, od których pochodzi nazwa ich zakonu.

Ulryk wymaga, by jego wyznawcy samodzielnie podejmowali decyzje i pokonywali własne słabości. Z tego powodu nastawienie kapłanów do wiernych jest dość osobliwe. Rzadko mówią innym ludziom, jak mają żyć i postępować, a także pozwalają im uczyć się na własnych błędach. Natomiast w czasie bitwy ustanawiają sztywną hierarchię wojskową, której bezwarunkowo muszą podporządkować się wszyscy wyznawcy Ulryka.

Drugi zakon jest o wiele sławniejszy. To Templariusze Ulryka - najstarszy zakon rycerski Starego Świata. Jego członkowie kultywują tradycje, których korzenie sięgają czasów poprzedzających narodzenie Sigmara. Zakon uzyskał w Starym Świecie status prawdziwej legendy. Tylko najmężniejsi wojownicy mogą dostąpić zaszczytu wstąpienie w szeregi bractwa. Templariusze Białego Wilka za honor poczytują sobie śmierć w walce. Są nieustraszeni i prawdziwie niezłomni w swojej wierze. Czerpiąc przykład ze swojego patrona, idą w bój z odkrytymi głowami, uzbrojeni w wielki młoty. Okrywają się skórami własnoręcznie schwytanych wilków. Zawsze stają do walki w obronie czci swojego bóstwa i bezpieczeństwa jego świętego miasta.

Pomiot Ulryka to tajemne stowarzyszenie z Middenheim, przez Świątynię uznane za heretyckie. Jego członkowie uważają się za potomków bóstwa, który podobno spłodził tysiące śmiertelnych dzieci. To heretycka sekta, która odmawia wszelkim innym kultom prawa do odprawiania obrzędów i prowadzenia działalności na ziemiach Północy - świętym terytorium Ulryka. Jeśli chodzi o Kult Sigmara, radykalny odłam Pomiotu Ulryka zaprzecza nawet boskości Młotodzierżcy, twierdząc, że mit o jego wyniesieniu do stanu boskiego to kłamstwo albo ułuda maskująca ingerencję sił demonicznych. Od czasów religijnego dekretu Magnusa Pobożnego sekta działa potajemnie i poza prawem Imperium, a wszyscy pochwyceni członkowie, jako winni herezji, trafiają na stos lub szubienicę.

Z tego względu członkowie Pomiot Ulryka wolą działać ostrożnie i w tajemnicy. Przyłączyć się do nich mogą tylko ludzie z szanowanych rodów o bogatych tradycjach wiary. Jednak nawet wtedy kandydat jest poddawany uważnej obserwacji, aby przekonać się o jego fanatycznym oddaniu Ulrykowi. Szkolenie i praktyki religijne odbywają się w zawczasu przygotowanych kryjówkach: w piwnicach dworów szlacheckich, porzuconych magazynach oraz opuszczonych gospodarstwach. Dalsze ćwiczenia wymagają podróży do Lasu Cieni i Drakwaldu, gdzie kandydaci muszą wykazać się odwagą, bez użycia broni zabijając dzikie bestie. Kandydaci, którzy nie przejdą testu, lecz z jakichś powodów nie zginą w jego trakcie, zwykle są zabijani przez tego, kto ich zwerbował. Tylko w ten sposób może zostać zmazana plama na jego honorze.

Od czasu zakazania Kultu, Pomiot Ulryka doskonali sztukę maskowania swoich przekonań i ukrywania się wśród ludności. Obecnie niektórzy zajmują wysokie pozycje w samym Kulcie Ulryka. W ten sposób próbują osłabić ortodoksyjną hierarchię i wpływy grafa, wyczekując okazji, która pozwoli im przejąć władzę i stworzyć na Północy nowe państwo wyznaniowe. Sekta działa przede wszystkim w okolicy Middenheim, ale ma także wpływowych stronników w Carroburgu i na terenie Nordlandu. Za konszachty z Pomiotem Ulryka, a tym bardziej za wstąpienie w ich szeregi, w Middenheim i w Middenlandzie grozi kara śmierci.

Do prawnie uznanych sekt należy Ursash - norska sekta wychwalająca Ulryka jako łowcę niedźwiedzi, które często pustoszą tamtejsze wioski. Istnieje także Kult Ulryka Krwaworękiego, który wyznaje Ulryka jako uosobienie szału bitewnego. Jest popularny wśród żołnierzy i rycerzy zakonnych, którzy zatracają się w szale na polu bitwy, często stanowiąc takie samo zagrożenie dla sojuszników, jak wrogów. Natomiast sekta Śnieżnego Króla w większym stopniu koncentruje swe działanie na przetrwaniu surowych północnych zim. Należą do niej asceci, którzy mieszkają tam, gdzie zima jest najostrzejsza, hartując ciało i duszę w walce z morderczym klimatem. Spotykani od Nordlandu do Kisleva i Norski, wyznawcy Ulryka Śnieżnego Króla uważają, że ich obowiązkiem jest poddawanie próbom innych ludzi, aby oswoić ich z zimą i w ten sposób wzmocnić ducha oraz ciało. Czasami nawet niszczą zapasy żywności, aby w ten sposób ocenić zdolność *uczniów* do znajdywania pożywienia. Z tego powodu sekta nie jest zbyt popularna wśród mieszkańców Północy, gdzie i tak życie jest ciężkie, nawet bez *pomocy* wyznawców Śnieżnego Króla.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: najważniejszymi hierarchami Kultu są Arcykapłan Ulryka oraz Wielki Mistrz Templariuszy Białego Wilka nazywany Pierworodnym. Arcykapłan, noszący tytuł Ar-Ulryka, przewodzi całej Świątyni. Posiada znaczne wpływy polityczne, między innym jest jednym z Elektorów, którzy wybierają nowego Imperatora.

Obecny Ar-Ulryk, Emil Valgeir, nie darzy szczególną sympatią Świątyni Sigmara, a w szczególności nie znosi Arcylektora Talabheim. Można nawet powiedzieć, że obaj święci mężowie szczerze się nienawidzą. Konflikt rozgorzał podczas jednej z audiencji u Imperatora. Arcylektor opuszczał właśnie salę audiencyjną a Ar-Ulryk dopiero miał do niej wkroczyć. Arcylektor nie zgodził się, by jego orszak usunął się na bok i wbrew zwyczajowi nie przepuścił świty Ar-Ulryka. Obie grupy dostojników stały naprzeciw siebie, czekając pod palącymi promieniami słońca. Po kilku godzinach sam Imperator Karl-Franz wyszedł, by rozsądzić spór. Rozkazał, by oba orszaki wyminęły się jak równe sobie nawzajem. W Mieście Białego Wilka ten incydent został uznany za śmiertelną obrazę Świątyni Ulryka. Jedynym dostojnikiem, który powagą stanowiska mógłby się równać z Ar-Ulrykiem, może być tylko Wielki Teogonista Sigmara, a nie jego sługa Arcylektor. Obopólna niechęć nie służy nawiązaniu dobrych relacji między dwoma, najsilniejszymi Kultami Imperium.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Ulryka starają się być twardzi i niezależni, dlatego nie nawiązują bliższych kontaktów z innymi kultami. Wielu z nich żyje samotnie, przyjaźniąc się tylko z niektórymi druidami, szczególnie z tymi, których duchem opiekuńczym jest wilk. Ponieważ Ulryk kładzie nacisk na siłę, uczciwość, bezpośredniość i żołnierskie męstwo, często dochodzi do tarć pomiędzy jego wyznawcami, a czcicielami Ranalda, którzy są uważani za tchórzliwych i podstępnych. Bardzo rzadko przeradza się to w otwartą wrogość, chociaż wiadomo o roli, jaką świątynie Ulryka odegrały w prześladowaniu Kultu Ranalda na obszarach, na których został o oficjalnie zakazany.

DNI ŚWIĄT: Kult Ulryka uznaje trzy główne dni świąteczne: jesienną i wiosenną równonoc oraz zimowe przesilenie. Symbolizują one początek i koniec zimy oraz szczyt jej potęgi. Wiosenne zrównanie dnia z nocą było niegdyś głównym świętem, które wyznaczało moment wznowienia kampanii wojennych, ale zostało potem uznane za równie ważne, co dwa pozostałe. Zwyczajowo władca lub generał ogłasza świętym dzień rozpoczęcia kampanii lub manewrów, albo gdy zostaje oddany do użytku nowy fort lub zamek. W dni świąteczne organizowane są parady i pokazy wojskowe, a zabawy wokół ogromnych ognisk trwają do późnej nocy.

WYMAGANIA KULTU: wyznawcy Ulryka muszą podążać karierą wojskową, a przynajmniej ich profesje powinny być związane z walką. Kapłanami Ulryka mogą zostać jedynie mężczyźni pochodzący z rasy ludzkiej, ponadto bohaterowie muszą mieć skompletowaną przynajmniej jedną profesję WOJOWNIKA, zanim zostaną nowicjuszami. Nowicjusze i kapłani Ulryka muszą utrzymywać się ze służby wojskowej aż do czasu przydzielenia ich do konkretnej świątyni.

PRZYKAZANIA: oddani wyznawcy Ulryka muszą przestrzegać poniższych przykazań. Kapłani, nowicjusze i templariusze, którzy złamią którekolwiek z nich, mogą narazić się na gniew Pana Wilków. Ostatnie przykazanie dotyczy wyłącznie kapłanów i nowicjuszy, a jego powstanie ma podłoże polityczne, a nie religijne.

- *Nigdy nie zakwestionujesz i nie zlekceważysz rozkazu swojego zwierzchnika, z wyjątkiem przypadku, gdy jego wykonanie prowadziłoby do złamania innego przykazania.*
- *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.*
- *Nigdy nie uciekniesz się do kłamstwa lub innego rodzaju oszustwa. Nie dotyczy to ataków z zasadzek, ani używania kamuflażu.*
- *Skórę wilka możesz nosić tylko wtedy, gdy zabiłeś to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczonego ci przez naturę.*
- *Nie będziesz używał broni palnej, wybuchowej, zapalającej ni kusz, gdyż nie przystoją one prawdziwemu wojownikowi.*
- *Ogień w moich świątyniach i kapliczkach nigdy nie może zgasnąć. Jeśli do tego dojdzie, następna zima będzie trwała cały rok.*
- *Będziesz przestrzegał celibatu i żył w czystości, gdyż z czystości ciała przychodzi czystość myśli.*

PRÓBY: próby wymagane przez Ulryka prawie zawsze związane są z walką - postać musi zabić potwora, który terroryzuje jakieś terytorium, albo oczyścić okolicę z banitów. MG może pozwolić bohaterowi na podjęcie szczególnie niebezpiecznej albo trudnej próby z grupą chętnych towarzyszy.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Ulryka to: *rozbrojenie*, *szaleńczy atak*, *uniki*, *leczenie ran*, *szybki refleks*, *silny cios*, *bardzo odporny*, *bardzo krzepki*, *ogłuszenie*, *celny cios* i *zapasy*. Faworyzowanymi testami są: testy *strachu*, *furii* (do którego modyfikator jest ujemny), *lojalności*, *reagowania*, *siły* i *grozy*. Inne błogosławieństwa mogą dotyczyć okresowego wzrostu cechy **WALKA WRĘCZ**.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *silny cios*.

URSUN, OJCIEC PRANIEDŹWIEDŹ:

OPIS: Ursun jest jednym z najważniejszych bóstw, czczonych przez żyjących na terenie Kisleva ludzi. Ursun, zwany także Ojcem Niedźwiedzi utożsamiany jest z pradawną, niepohamowaną mocą, zamieszkującą pradawne puszcze i bory Kisleva.

Ojciec Praniedźwiedź przedstawiany jest jako olbrzymi, brunatny niedźwiedź w koronie z kłami oraz pazurami ze złota. Według wierzeń, Ursun potrafi przyjmować także postać ludzkiego wojownika, mrukliwego, potężnie zbudowanego mężczyzny z gęstą brunatną brodą oraz bujną grzywą włosów na głowie.

Natura: neutralna. Ursun to bóstwo porywcze i mrukliwe, okrutne i bezlitosne dla wrogów Kisleva oraz bardzo łaskawe dla swoich wynawców.

Symbol: symbolem bóstwa jest stylizowany wizerunek niedźwiedzia lub łba zwierzęcia. Kaplani i niektórzy wierni Ursuna noszą złote medaliony wyobrażające pazury lub zęby niedźwiedzia.

Zasięg kultu: Kult Ursuna popularny jest wśród wszystkich Kislevitów.

Świątynie: Kislevici oddają cześć Ursunowi na dzikich leśnych polanach oraz przed starożytnymi, pamiętającymi czasy Pradawnych świętymi głazami. Zdarza się, że jaskinia zamieszkana w przeszłości przez wyjątkowo niebezpiecznego niedźwiedzia staje się kaplicą poświęconą Ursunowi, pełną kaganków i lamp oraz składanych w ofierze przez prostych ludzi ryb i jagód. Chłopi wierzą, że przybicie do drzwi domostwa ryby lub kawałka mięsa zapewnia przychylność i opiekę bóstwa.

Organizacje świątynne: XXX.

Przyjaciele & wrogowie: Choć pomiędzy wyznawcami Ursuna i wyznawcami bóstw rodziny północnej występują pewne różnice doktrynalne, kulty pozostają w przyjaznych stosunkach. Pomiędzy wyznawcami Ulryka i Ursuna często dochodzi do rywalizacji, choć spory te rzadko przeradzają się w prawdziwe konflikty. Ponadto kaplani Ursuna nie potrafią zrozumieć, jak można czcić wszystkie zwierzęta, jak czynią to wyznawcy Taala, skoro wiadomo powszechnie, że to niedźwiedź jest królem zwierząt, kaplani Taala uważają zaś za niesprawiedliwe wywyższanie jednego zwierzęcia ponad inne leśne stworzenia.

Dni świąt: wyznawcy Ursuna oddają bóstwu cześć w czasie wiosennego i jesiennego zrównania dnia z nocą.

Wiosną rozpalane są wielkie ogniska i wyprawiane bogato zastawione jadłem i zakrapiane alkoholem uczty. W czasie zabawy biesiadnicy hałasują w każdy możliwy sposób, starając się przebudzić Ursuna z zimowego snu. Jesienią, ludzie składają w ofierze Ursunowi pierwociny, by bóstwo mogło dobrze przygotować się do zimowego snu.

Przykazania: wyznawcy i kaplani Ursuna muszą przestrzegać poniższych przykazań. Wierni, którzy złamią którekolwiek z nich, mogą narazić się na gniew Ojca Praniedźwiedzia.

- *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.*
- *Skórę niedźwiedzia możesz nosić tylko wtedy, gdy zabiłeś to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczonego ci przez naturę.*
- *Nie będziesz polował na niedźwiedzie w zimie, pozwolisz im spać.*
- *Nie będziesz plugawił swego domu odchodami, ani żadnymi innymi nieczystościami.*

Próby: próby wymagane przez Ursuna często związane są z walką - bohater musi zabić potwora, który terroryzuje jakieś terytorium, albo oczyścić okolicę z istot Chaosu lub innych wrogów Kisleva. MG może pozwolić bohaterowi na podjęcie szczególnie niebezpiecznej albo trudnej próby z grupą chętnych towarzyszy.

Błogosławieństwa: umiejętności faworyzowane przez Ursuna to: *ogłuszenie*, *rozbrojenie*, *uniki*, *silny cios*, *szybki refleks*, *silny cios* i *zapasy*. Faworyzowanymi testami są: testy *strachu* i *grozy*. Inne błogosławieństwa mogą dotyczyć okresowego wzrostu cechy **Walka Wręcz**.

Umiejętności powiązane z bóstwem: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *sztuka przetrwania*.

Kult Sigmara Młotodzierżcy, patrona & zbawiciela Imperium

Mieszkańcy Imperium zbyt długo żyli w złowrogim cieniu śmierci. Na Północy raz po raz gromadzą się żądne krwi hordy, które lada chwilę mogą ruszyć niszczycielską falą. Kto nas przed nimi ochroni? Czy mamy liczyć na mieszkańców Kisleva? Za każdym razem, kiedy siły Chaosu dokonywały inwazji i były odpierane, ubywało nam sił i z coraz większym trudem odpieraliśmy kolejne ataki. Jeżeli chcemy obronić ziemie Sigmara, możemy liczyć tylko na siebie. Wystarczy, że zawahamy się choć raz i zawiedziemy, a nasz los zostanie przypieczętowany. Nie bójcie się jednak, córy i synowie Sigmara, bowiem znaki są doskonale widoczne. Wystarczy się szeroko rozejrzeć i spojrzeć szeroko otwartymi oczyma, a zobaczymy ostrzeżenie, które zostało nam przekazane, i zdołamy przygotować się do obrony przed kolejną napaścią.

- Luthor Huss. Prorok Sigmara

Opis: w tak wielkiej krainie jak Imperium, poszczególne prowincje w odmienny sposób oddają cześć różnym bóstwom. Na pewnych obszarach któryś z nich może cieszyć się szczególną czcią, podczas gdy w innych będzie wspomina tylko przy okazji najważniejszych świąt. Pod tym względem jeden bóg stanowi wyjątek. Jest siłą jednoczącą Imperium i jego obrońcą. To Sigmar, zwany Młotodzierżcą, otaczany szczególną czcią i uwielbieniem we wszystkich zakątkach Imperium. Jest strażnikiem swego ludu, jego tarczą i młotem. Jego imię podtrzymuje w ludziach nadzieję i każe wierzyć, że nieprzerwane najazdy sił Chaosu nigdy nie zdołają pokonać Imperium.

Sigmar jest bogiem-śmiertelnikiem, który dzięki swoim czynom wywalczył sobie miejsce w boskim panteonie. Jako wielki Imperator i wojownik, jest czczony nie tylko ze względu na swą sprawność bojową, ale przede wszystkim dlatego, że zdołał zjednoczyć plemiona ludzi i stworzyć wielkie mocarstwo. Jest symbolem dążenia do celu i potęgą, która jednoczy wpływowe grupy o często przeciwstawnych dążeniach. Posągi i malowidła przedstawiają go najczęściej jako olbrzymiego, brodatego mężczyznę o długich, jasnych włosach. Zawsze dzierży w dłoniach ciężki, dwuręczny młot, dzieło krasnoludzkich kowali. Często zasiada na prostym, masywnym tronie, otoczony przez stosy goblińskich czerepów.

Natura: neutralna. Sigmar to wojowniczy i mściwy bóg. Rozpala ogień w sercach swych wyznawców i napełnia ich siłą, dzięki której mogą skutecznie opierać się podstępom Chaosu. Jego świętą bronią jest magiczny *Ghal Maraz* - młot wykuty w kuźni największego z krasnoludzkich kowali.

Symbol: Kult Sigmara kojarzony jest zwykle z trzema symbolami. Pierwszy z nich to stylizowany wizerunek krasnoludzkiego wielkiego młota, który symbolizuje magiczny oręż Sigmara - legendarny *Ghal Maraz*. Drugim jest ośmiokąt utworzony przez dwa nakładające się na siebie kwadraty, których wierzchołki są połączone. Znak jest symbolem zjednoczenia ośmiu plemion ludzkich, spośród których wywodzili się pierwsi ludzcy mieszkańcy tej części Starego Świata. Trzecim i najbardziej popularnym symbolem jest kometa o dwóch ogonach, której pojawienie się na niebie zwiastowało narodziny Sigmara. Rzadziej spotykanymi symbolami, wykorzystywanymi głównie w architekturze, są gryfon i korona wykonana ze złota. Stanowią odzwierciedlenie dwoistej natury władzy Sigmara nad Imperium - jako człowieka i boga.

Jadeitowy gryfon jest znakiem używanym przez Wielkiego Teogonistę, przywódcę Kultu i Arcykaplana Świątyni Sigmara. Pieczęć z gryfonem na liście lub dokumencie oznacza, że przedstawiająca go osoba jest posłańcem samego Sigmara. W Imperium przed takim człowiekiem otwierają się wszystkie drzwi.

Wyznawcy Sigmara rozpoczynając modły do swego bóstwa zwracają się twarzą w kierunku Karaz-a-Karak, przyklękają na jedno kolano i kreślą na piersi znak młota. Dłonie w czasie modlitwy składane są na podobieństwo komety Sigmara. Lewa dłoń zaciśnięta w pięść spoczywa na nodze i nakryta jest prawą dłonią, której palce rozcapierzone są na podobieństwo podwójnego ogona komety.

Zasięg kultu: Sigmar jest czczony w całym Imperium, choć w innych częściach Starego Świata uważany jest za bóstwo o niewielkim znaczeniu. W miastach Imperium jego świątynie są największymi i najbardziej okazałymi budowlami. Tylko w Middenheim - głównym ośrodku Kultu Ulryka - świątynie Sigmara ustępują pod względem liczebności i splendoru przybytkom Pana Wilków. Drugim wyjątkiem jest Talabheim, gdzie głównym bóstwem jest Taal (patron i duch opiekuńczy ważnej dla miasta rzeki Talabeck). Trudno jednak na terenie Imperium znaleźć wioskę lub osadę, w której nie ma świątyni lub choćby kapliczki poświęconej Sigmarowi. Podczas ważnych świąt, na ulice miast wychodzą tłumy gorliwych wyznawców i zwykłych ludzi, którzy chcą oddać hołd obrońcy Imperium. Nawet w zwykły dzień, w najbardziej obskurnej gospodzie, często można usłyszeć toast *Za Sigmara!* Począwszy od najbiedniejszych chłopów, a skończywszy na najpotężniejszym rodzie elektorskim, wszyscy ludzie w Imperium oddają cześć Sigmarowi. Jego imię i przykazania są uważane za świętość.

Sigmar to najbardziej popularny bóg w Imperium. To śmiertelnik, który założył wielkie państwo, a wywalczywszy sobie miejsce w niebiosach, otacza swą krainę boską opieką. Wiara w niego podtrzymuje tradycje władzy Elektorów i Imperatora, a legendy stanowią naukę o tym, jak powinno wyglądać Imperium.

Poza granicami Imperium Kult Sigmara ogranicza się do garstki wygnańców i uchodźców.

Świątynie: świątynie Sigmara różnią się znacznie pomiędzy sobą zarówno zdobieniami, jak i budową, w dużym stopniu zależną od upodobań fundatora, który wspomagał ich budowlę. Pomimo tego, wszystkie są do siebie podobne, gdyż naśladują niebotyczną katedrę w Altdorfie. Jest ona zbudowana na planie ośmiokąta, utworzonego przez centralną komnatę, zwieńczonego złoconą kopułą podpartą kolumnami. Wewnątrz jest ona bogato udekorowana jasnymi freskami, dużym posągiem i złotym ołtarzem. Wszystkie świątynie Sigmara mają dwa wspólne elementy: nie mają siedzeń dla wiernych, po których spodziewa się, że będą stać i/lub klęczeć na twardej, zimnej, kamiennej podłodze i wszystkie zwrócone są ku Karaz-a-Karak, krasnoludzkiej twierdzy, do której, jak się wierzy, udał się Sigmar w czasie swej ostatniej podróży w ciele śmiertelnika.

Organizacje świątynne: Kult Sigmara jest doskonale zorganizowany i rozwijany pod duchowym przywództwem Wielkiego Teogonisty rezydującego w Altdorfie, który piastuje stanowisko Arcykaplana największej świątyni Sigmara w Imperium i jednocześnie zwierzchnika całego Kultu Młotodzierżcy. Jego zastępcami są dwaj Arcylektorzy, z siedzibami w Nuln i Talabheim. Bezpośrednio pod nimi jest osiemnastu Lektorów - po jednym dla każdej prowincji, włączając Krainę Zgromadzenia, niżej znajdują się proboszczowie, zarządzający parafiami wchodzącymi w skład prowincji. Wszystkich Lektorów wyznacza Wielki Teogonista, a ci po jego śmierci spotykają się pod Katedrą w Altdorfie na tajnym konklawe, podczas którego wybierają jego lub jej następcę. Przypomina to nieco strukturę polityczną Imperium, która podobnie jak sam Kult, opiera się na prawach ustanowionych

przez Sigmara. Lektorzy wybierają Wielkiego Teogonistę, kierując się tą samą metodą, co Elektorzy podczas wyboru nowego Imperatora.

Zgodnie z tradycją, w uznaniu świętego przymierza z krasnoludami, Wielki Teogonista, Arcylektorzy i Lektorzy przybierają krasnoludzkie Imiona, z których korzystają podczas ceremonii.

Pomimo chlubnych tradycji Kultu, niektórzy z dostojników ulegają pokusie władzy i pomnażają swój majątek osobisty, zamiast przysparzać chwały Sigmarowi. Drwią z tego uliczni kaznodzieje we wszystkich miastach Imperium, od Middenheim po Nuln. Głoszą, że hierarchowie bardziej interesują się bogactwem i władzą niż świętym obowiązkiem Kultu, czy li zapewnieniem siły i jedności Imperium. Z rzadka podejmują stanowcze działania przeciw siłom Chaosu i czarnoksiężnikom, przedkładając na to dostanie życie w bogato urządzonych świątyniach. Wystawne jedzenie, miękkie poduszki i towarzystwo młodych, pięknych służących nie sprzyja hartowaniu siły ducha i krzewieniu wiary Sigmara.

Każdy z Prezbiterów Sigmara wstępuje do jednego z czterech zakonów, co jest równoznaczne z określenie jego obowiązków wobec Kultu oraz przysługujących mu przywilejów. Bohaterowie Graczy, będący Prezbiterami, należą zwykle do Zakonu Srebrnego Młota, którego członkowie - zwani kapłanami-wojownikami - wędrują po całym Imperium głosząc chwałę Sigmara i walcząc z Chaosem. Choć nie są związani z żadnym ośrodkiem Kultu, muszą przekazywać część swoich dochodów na rzecz Świątyni. Od czasu do czasu mogą być wzywani, by służyć jako strażnicy świątynni lub eskorta hierarchy Kultu. Pod nieobecność Prezbiterów z Zakonu Pochodni mogą też udzielać rozgrzeszenia i odprawiać nabożeństwa.

Do Zakonu Pochodni należą zarządcy świątyń Kultu oraz kapłani, którzy kierują odpowiednimi przebiegiem uroczystości i świąt religijnych. Zwykle to oni wysłuchują spowiedzi, opiekują się terenem świątyni, a także odprawiają nabożeństwa. Rzadko oddalają się od świątyni lub kapliczki, którą się opiekują. Ten zakon skupia większość kapłanów Sigmara. Pozostałe zakony podlegają jego zwierzchnictwu.

Następną organizacją świątynną Kultu Sigmara jest Zakon Kowadła. To stowarzyszenie mnichów, którzy żyją w odosobnieniu od reszty społeczeństwa, oddając się modlitwom i medytacji. Głównym zadaniem Zakonu Kowadła jest studiowanie i interpretacja nauk Sigmara, które stanowią podstawę imperialnego prawa. Członków tego zakonu można spotkać na uczelniach, na których wykładane jest prawo, a wyżsi dostojnicy są doradcami prawnymi Imperatora i Wielkiego Teogonisty. Zakon Kowadła skupia nie tylko Prezbiterów, ale także prawników i zakonników. W zasadniczej kwestii różni się od Kultu Vereny. Zakonnicy Sigmara skupiają się na dbałości o prawidłową interpretację i precyzję obowiązujących praw, kapłanom Vereny pozostawiając troskę o zaprowadzanie sprawiedliwości i sprawowanie sądów.

Ostatnią bardzo ważną organizacją świątynną jest Święte Oficjum Sigmara lub Zakon Oczyszczającego Płomienia. Członkowie Inkwizycji rekrutują się zazwyczaj z szeregów Prezbiterów i rycerzy zakonnych, choć zdarzają się wśród nich również zwykli wyznawcy. Są to najczęściej przedstawiciele świeckich zawodów, na przykład oprawcy, łowcy nagród czy łowcy czarownic. Inkwizytorzy tropią i unieszkodliwiają osoby parające się zakazaną magią, lub guslami, ścigają także heretyków i mutantów. W rzadkich przypadkach, gdy w łonie Kultu Sigmara pojawia się wyznawca Chaosu (na przykład kapłan-wojownik, który potajemnie oddaje cześć Panu Krwi), ich eliminacji podejmuje się właśnie przedstawiciel Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

Świątynia Sigmara pozostaje w zażyłych stosunkach z wieloma zakonami rycerskimi, które uważają Sigmara za swego patrona. Najbardziej znanym z nich są Templariusze Płonącego Serca, którzy dowiedli swego męstwa i sprawności w boju, walcząc w wielu bitwach w szeregach Armii Imperialnej. Mimo, że zakony rycerskie nie podlegają władzy Świątyni Sigmara, wyznają jednak podobne wartości i pozostają pod dużym wpływem Kultu.

Sekty to rzadkość w Świątyni Sigmara, bowiem doktryna Kultu nade wszystko podkreśla jedność. Najbardziej znanym odłamem jest Kult Sigmara Złotego, które wierzy, że czasy Sigmara reprezentowały Złoty Wiek czystości rasy ludzkiej, do którego Imperium kiedyś powróci. W świetle tej doktryny, wszelki rozwój dokonany od tamtego czasu jest właściwie symbolem rozpadu. Chociaż patronują mu bogaci osobnicy, którzy lubią przebierać się w kostiumy i udawać, że są nieokrzesanymi prymitywami, ten Kult nie posiada zbyt wielu wpływów.

Wewnątrz struktur głównego Kultu działa potajemna sekta, potencjalnie bardzo niebezpieczna dla utrzymania pokoju w Imperium. Wyznający aspekt Sigmara Jednoczącego, należący do niej prezbiterzy twierdzą, że wyniesienie Pierwszego Imperatora do boskości świadczy o uznaniu przewodnictwa Sigmara nad pozostałymi bogami. Wyznawcy tej wiary pracują dyskretnie nad doprowadzeniem do sytuacji, gdy w Imperium pozostanie tylko jeden bóg - Sigmar Boski Imperator. Obecną sytuację w Imperium postrzegają jako dowód, że brak ufności w Młotodzierżcę i wyznawanie innych bogów doprowadziło do podzielenia i osłabienia Imperium. Chociaż jest to Kult popularny pośród radykałów sigmaryckich, nie zdradza otwarcie swojego istnienia, obawiając się, że skłonni do ustępstw hierarchowie świątynni, w imię zachowania pokoju pomiędzy religiami zdecydują się uznać Kult za heretycki.

NAJWAŻNIEJSI KAPŁANI: obecnie Wielkim Teogonistą Kultu Sigmara jest Helmut Hauptmanson znany także jako Yorri XIIII.

Kaplani innych Świątyń zarzucają Wielkiemu Teogoniście nepotyzm, korupcję, nadmierne upolitycznienie religii oraz czerpanie osobistych korzyści ze wzrostu potęgi Kultu.

Jednak niewielu wie, że Yorri XIIII spożywa jeden wątły posiłek dziennie, śpi na gołej ziemi (gdy skończył sześćdziesiąt lat, z trudem nakłoniono go do spania na słomianej macie), wiele dni i nocy spędza modląc się na klęczkach w świątyni, a pod dostatnie szaty liturgiczne zakłada włosiennicę. Jego nietolerancja i wrogość wobec innowierców wynika nie ze złego czy złośliwego charakteru, lecz z własnej głębokiej wiary - Yorri XIIII nie znosi ludzi, którzy nie potrafią lub nie chcą dostrzec oczywistego majestatu i potęgi Sigmara i ukorzyć się przed nią. Żebrak modlący się pokornie w świątynie więcej uznania znajduje w jego oczach, niż magnat, jedną ręką rzucający ogromne datki dla Kultu, lecz nigdy nie myślący o modłach. Natomiast prawdą bezsprzeczną jest, iż Yorri XIIII jest administratorem bardzo słabym, iż dopuścił do ogromnego rozpasania administracji kościelnej - jest to skutkiem jego zaślepienia religijnego. Wielkiemu Teogoniście w głowie się nie mieści, że Prezbiter lub zakonnik Sigmara może mieć w swym życiu inne cele, niż wierna służba. Oskarżenia o nawet oczywiste wypadki korupcji odrzuca z niezmiennym żarem i oburzeniem, tak, że może się zdawać iż sam ma nieczyste sumienie, choć nie jest to prawdą.

Innym godnym wzmianki Sigmarytą jest Luthor Huss, przez lud zwany Prorokiem Sigmara. Jako sierota został wychowany przez Prezbiterów. Huss jest potężnym wojownikiem, przeciwstawiającym się potęgom Chaosu. W końcu został wyniesiony do godności Lektora. Rozczarowany zgnuśnieniem hierarchów Kultu, porzucił wszelkie tytuły i wyruszył na szlak. Przemierzając Imperium i zwalczając Chaos pod każdą postacią Luthor Huss wypełnia swe życiowe posłannictwo - poszukuje Wybrańca, mężczyzny będącego wcielenia Sigmara, który ma pojawić się w Starym Świecie, gdy Imperium stanie na krawędzi zagłady. W ten sposób Huss próbuje przywrócić Świątyni dawną chwałę i odrodzić odwieczne tradycje. Mimo iż otwarcie potępia rozwiązłość Arcylektorów, hierarchowie Kultu, włącznie z Wielkim Teogonistą, zachowują na jego temat powściągliwe milczenie. Dla wielu ludzi jest to znak, że Arcykapłan podziela poglądy Proroka Sigmara.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult utrzymuje przyjazne stosunki z krasnoludzkim Kultem Przodków, a w stosunku do innych wyznań jest neutralny (oczywiście poza Kultami Chaosu i tymi, które są w Imperium zakazane, wobec których jest otwarcie wrogi).

Rywalizacja pomiędzy Kultem Sigmara i Ulryka jest opisana w historii Imperium. W tej chwili rywalizacja jest utrzymywana na bardzo sformalizowanym poziomie, a stara dysputa o prawie Sigmara do boskości została porzucona. Mimo to wciąż istnieje grupa fanatycznych wyznawców Ulryka, która usiłuje nagłośnić sprawę Herezji Sigmariańskiej. Mówiąc w skrócie, twierdzą oni, że Sigmar nie jest bogiem, lecz apoteozą zbioru idei jedności, siły i nadrzędności Imperium. Według nich, kapłani Sigmara są nie są lepsi od demonologów. Dzięki sytuacji politycznej i wpływom Wielkiego Teogonisty, fanatycy ci są zmuszeni do ukrywania swych tożsamości i spotykania się w sekrecie. Niezależnie jednak od tego, krążą plotki, że niektórzy z dostojników Kultu Ulryka należą do tej grupy.

DNI ŚWIĄT: głównym świętem Kultu jest 18 Sigmarzeit - Pierwszy Dzień Lata, upamiętniający zarówno dzień, w którym koronowano Sigmara, jak i datę jego abdykacji, gdy, jak napisano w *Geistbuch*, najświętszej księdze Kultu, *opuścił świat śmiertelnych, by zasiąść pośród bogów w Niebiosach*. Święto jest obchodzone w całym Imperium, wydawane są wtedy radosne uczty, a wokół murów Altdorfu maszeruje uroczysta procesja, którą osobiście prowadzi Wielki Teogonista.

WYMAGANIA KULTU: jedynym warunkiem przyjęcia kogoś na kapłana Sigmara jest posiadanie natury DOBREJ lub NEUTRALNEJ, krwi wolnej od skazy goblińskiej i brak mutacji będących oznaką Chaosu.

PRZYKAZANIA: oddani wyznawcy Sigmara muszą stosować się do poniższych przykazań. Pogwałcenie któregoś z nich jest równoznaczne z lekceważeniem woli bóstwa i może oznaczać straszliwą karę dla wiarołomcy. Wyjątek stanowi ostatnie przykazanie, które odnosi się do Kleryków, Prezbiterów i Lektorów,

- *Będziesz wykonywał bez pytania rozkazy swoich przełożonych w strukturze Kultu, gdyż pokora i posłuszeństwo są podstawą jedności.*
- *Będziesz działał na rzecz jedności Imperium - nawet za cenę wolności osobistej, gdyż umiłowałem tę ziemię najgoręcej ze wszystkich.*
- *Będziesz prawdziwie i całkowicie lojalnym wobec Imperatora, gdyż jest on moim następą i panuje z mej woli.*
- *Będziesz niszczył i zabijał goblinoidy i sługi Chaosu, w każdym miejscu i czasie, gdyż plugawią me lenno.*
- *Nigdy nie odmówisz pomocy khazadowi (chyba że ma on naturę* ZŁĄ *bądź* CHAOTYCZNĄ*), gdyż przodkowie jego przelewali krew za twoją ojczyznę.*
- *Będziesz przestrzegał celibatu, i żył w czystości, by twe ciało nie skaziło umysłu.*

PRÓBY: praktycznie zawsze, zamiast bezpośredniej wskazówki od boga, próby są wyznaczane przez hierarchię Kultu i powiązane są z obroną Imperium - bądź to duchową, bądź to fizyczną. Typowe próby to odnalezienie i zniszczenie leżącej w Lesie Cieni jaskini goblinów lub zwierzoludzi; pomoc dla obleganej twierdzy krasnoludzkiej lub nawet wstąpienie na pewien czas do zakonu klasztornego.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: do umiejętności faworyzowanych przez Sigmara należą: *urok osobisty*, *bystry wzrok*, *hipnoza*, *szybki refleks*, *bardzo odporny*, *bardzo krzepki*, *zapasy*. Ulubionymi testami są: testy *strachu*, *grozy*, *przesłuchania*, *reakcji* i *krzepy*.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *dowodzenie*.

Gdy Magnus Pobożny zasiadł na tronie w XXIII stuleciu, jednym z kluczowych problemów, z jakimi musiał się zmierzyć, było utrzymanie pokoju między różnymi kultami. Ostatnie tysiąclecie upłynęło pod znakiem wojen domowych, często o wyraźnie wyznaniowym charakterze. Szczególnie intensywna rywalizacja i wrogość między Kultami Sigmara i Ulryka doprowadziła do liczby konfliktów oraz wzajemnych prześladowań wyznawców.

Zgodnie z sugestią arcykapłanki Vereny, Magnus wydał dekret, na mocy którego arcykapłani wszystkich uznawanych Kultów mieli raz na pięć lat spotykać się w Nuln, aby rozstrzygać sporne kwestie. W razie potrzeby spotkania mogłyby odbywać się częściej. Imperator i arcykapłanka stwierdzili, że w przypadku zaistnienia konfliktu, takie spotkanie umożliwi przeprowadzenie negocjacji i wyjaśnienie sporów, a ponieważ będzie odbywało się pod auspicjami samego Imperatora, trudno będzie jakiejkolwiek stronie wyjść w gniewie i wezwać swoich ludzi pod broń.

Te spotkania, nazywane *Wielkim Konklawe,* jak dotąd dobrze spełniały swoją rolę. Arcykapłani zmienili jednak ich miejsce i obecnie zbierają się w Altdorfie.

DAWNA WIARA:

OPIS: Dawna Wiara jest religią wyznawaną przez druidów i kapłanów druidzkich. Jej początki giną w pomroce dziejów - jest znacznie starsza, niż kulty aktualnie panujące w Starym Świecie. Dawna Wiara jest związana z przyrodą i jej siłami. Łączy się z wieloma starożytnymi miejscami, jak kurhany i kamienne kręgi, których znaczenie już dawno zostało przez innych zapomniane.

W Dawnej Wierze nie istnieje główne bóstwo czy panteon bogów. Chociaż jej wyznawcy ofiarują czasami swoje modły bogini, którą nazywają Matką, symbolizującej ziemię oraz płodność przyrody, to jednak zajmują się przeważnie siłami przyrody o mniejszej skali, rozważając przepływające przez świat energie. Matka zdaje się nie być boginią w konwencjonalnym tego słowa znaczeniu, a raczej abstrakcyjnym symbolem świata przyrody i energii używanej przez druidów.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: Dawna Wiara raczej nie wykorzystuje symboli w taki sposób, jak inne kulty Starego Świata, chociaż wyrzeźbione koła, spirale i dyski są czasem kojarzone z kurhanami i kamiennymi kręgami.

ZASIĘG KULTU: Dawna Wiara nadal egzystuje w wielu częściach Starego Świata, głównie na północy i wschodzie. Jak można się spodziewać, jest ona silniejsza na terenach wiejskich, gdzie pozostało więcej dziewiczych przestrzeni. Dawną Wiarę wyznaje wielu rangerów, tak samo jak druidów i kapłanów druidzkich.

ŚWIĄTYNIE: Dawna Wiara związana jest ze światem przyrody, nie ma oficjalnych kapliczek, ani świątyń. Zamiast tego istnieją *święte gaje* - małe polany wśród głębokich lasów, które służą jako miejsce spotkań i modłów. Dla przypadkowego obserwatora nie ma niczego specjalnego, co wyróżnia *święty gaj* spośród innych, ale druidzi czy kapłani druidzcy natychmiast je rozpoznają. Elfy i RANGERZY mogą rozpoznać *święty gaj* po wykonaniu udanego testu **INT**.

Zdarza się, że wyznawcy Dawnej Wiary otrzymują *błogosławieństwo* w *świętych gajach*, w ten sam sposób jak wyznawcy innych bogów w świątyniach i kapliczkach. *Święte gaje* za pomocą magii mogą bronić się przed tymi, którzy chcą je sprofanować. Każda istota, która znajdzie się pod wpływem ich mocy musi wykonać test **SW**, albo natychmiast z *gaju* ucieknie. Jeśli w *gaju* jest obecny druid, sam *gaj* nie przystąpi do swej obrony, gdyż jest to obowiązkiem druida. Jeśli ten ostatni nie dopełni tego obowiązku, utraci 1 *Punkt Przeznaczenia* i nie będzie zdolny do uczynienia żadnego cudu, aż odbędzie pokutę, a *gaj* zostanie ponownie poświęcony.

Świętymi miejscami Kultu Ziemi są także kamienne kręgi. To relikty epoki, w której powstawała Dawna Wiara; są cennymi źródłami magicznej energii dla tych, którzy wiedzą jak czerpać z ich potęgi. Zadaniem każdego kapłana druidzkiego jest ochrona kamiennych kręgów oraz naprawianie kręgów zniszczonych lub uszkodzonych, jeśli okaże się to konieczne. Druid, który pozostaje bierny, gdy kamienny krąg jest niszczony, zostaje ukarany w sposób opisany powyżej dla *świętego gaju*.

Kamienne kręgi są źródłem niewiarygodnie wielkiej mocy. Każdy kapłan druidzki lub mag, który znajduje się wewnątrz kręgu, musi wykonać test *splatania magii*. Za każdy *poziom skuteczności* testu, kapłan druidzki lub mag otrzymują modyfikator +K6 do każdej *Kostki Magii* użytej do określenia uzyskanego *Poziomu Mocy*.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: większość innych kultów toleruje Dawną Wiarę, gdyż w skrytości boją się nieco mocy druidów oraz sił przyrody, z których jest ona czerpana. Najlepsze stosunki utrzymywane są niewątpliwie z Kultem Taala, który jest mężem Rhyi, będącej wcieleniem Matki.

DNI ŚWIĄT: głównymi świętami Dawnej Wiary są: letnie i zimowe przesilenie oraz wiosenne zrównanie dnia z nocą, oznaczające zmiany pór roku. Pomniejsze święta są związane z pełnią księżyca i pojawieniem się pierwszej kwadry.

WYMAGANIA KULTU: jedynym wymaganiem jest, by druidzi byli ludźmi.

DUCHY OPIEKUŃCZE: osoby, którym udało się osiągnąć profesję kapłana druidzkiego otrzymują wizję, w której przychodzi do nich zwierzę-duch. Gracze powinni wykonać rzut wg tabeli **DUCHY OPIEKUŃCZE**, by określić gatunek zwierzęcia. Zwierzę to staje się totemem - duchem opiekuńczym druida i wszędzie z nim podąża. Posiadanie ducha opiekuńczego przynosi pewne korzyści, ale bohater musi przestrzegać dodatkowych *przykazań*, poza ogólnymi *przykazaniami* druida.

Tylko druid widzi swojego ducha opiekuńczego, chociaż osoba posiadająca umiejętność *wykrywanie istot magicznych* będzie zdolna go dostrzec jako nieokreślony kontur. Duch opiekuńczy pojawia się jako białe lub jasnoszare zwierzę określonego gatunku z oczami płonącymi bursztynowym kolorem. Jako duch, nie zajmuje przestrzeni w świecie materialnym i nie ma na niego wpływu. Z tego samego powodu może przenikać przez ściany oraz inne fizyczne przeszkody i tylko magia może go skrzywdzić. Oprócz tego posiada cechy odpowiednie dla danego gatunku (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**), z wyjątkiem **INT**, która wynosi 89. Druid, którego duch opiekuńczy został zabity traci -10% **ODP**, K6 punktów **ŻW** oraz 1 *Punkt Przeznaczenia* na stałe i musi natychmiast przyjąć losowo wybraną *profesję podstawową* RANGERA. Postać już nigdy nie może zostać druidem.

Duchy opiekuńcze powinny być traktowane jako bohaterowie niezależni i kierowani przez MG. Gracze będą bez wątpienia myśleć o wielu użytecznych zadaniach, które niewidzialny i praktycznie nie dający się zranić duch opiekuńczy może wykonać, szczególnie jako zwiadowca. Należy pamiętać jednak, że duch opiekuńczy nie może oddalić się bardziej niż na odległość równą *zasięgowi oddziaływania* druida. MG powinien również starać się grać duchem opiekuńczym jako osobowością i nigdy nie przesądzać wszystkiego z góry. Na przykład, duch opiekuńczy - królik może być zbyt bojaźliwy, aby iść samotnie z przodu, wydra może nie być zdolna do przeprowadzenia precyzyjnego zwiadu, podczas gdy kot na pewno odrzuci sugestię dotyczącą sposobu postępowania.

K100	DUCH	UMIEJĘTNOŚCI
01-05	Bizon	bardzo krzepki, bardzo odporny.
06-10	Dzik	bardzo odporny, szaleńczy atak.
11-20	Gronostaj	hipnoza, łowiectwo.
21-25	Koń	bardzo szybki, jeździectwo.
26-30	Kot	cichy chód, szybki refleks.
31-35	Królik	ucieczka, uniki.
36-40	Kruk	bystry wzrok, wróżenie.
41-45	Lis	błyskotliwość, wykrywanie pułapek.
46-50	Łoś	bardzo szybki, czuły słuch.
51-55	Niedźwiedź	bardzo krzepki, silny cios.
56-60	Nietoperz	czuły słuch, widzenie w ciemności.
61-65	Sokół	bystry wzrok, tresura - sokół.
66-70	Sowa	cichy chód, widzenie w ciemności.
71-75	Szczur	odporność na choroby, szaleńczy atak.
76-80	Wiewiórka	akrobatyka, wspinaczka.
81-85	Wilk	łowiectwo, tropienie.
86-90	Wydra	uniki, pływanie.
91-95	Żaba	akrobatyka, pływanie.
96-00	Żmija	hipnoza, odporność na trucizny.

Dodatkowo poza tymi umiejętnościami, druid ma zapewnioną przyjacielską albo przynajmniej neutralną reakcję wszystkich spotkanych zwierząt, które są tego samego gatunku, co jego duch opiekuńczy.

PRZYKAZANIA: wszyscy druidzi przestrzegają następujących przykazań:

- *Nie będziesz krzywdzić zwierzęcia, chyba że w obronie własnej lub dla zdobycia pożywienia.*
- *Nigdy nic nie zmienisz w kamiennych kręgach, kamiennych słupach albo kurhanach i będziesz starał się zapobiegać takim działaniom ze strony innych.*

Wszyscy druidzi muszą *obcować z naturą* przynajmniej cztery razy w roku, w czasie wiosennej i zimowej równonocy oraz letniego i zimowego przesilenia, spędzając 24 godziny samotnie w naturalnym otoczeniu, odpowiadającym specjalnemu **CZASOWI/MIEJSCU** ich ducha opiekuńczego, jak to zostało podane w tabeli poniżej. Kapłan druidzki musi *obcować z naturą* w ten sam sposób przez 24 godziny w czasie każdej pełni Mannslieba.

Oprócz tego druid musi przestrzegać dodatkowych przykazać, wynikających z posiadania ducha opiekuńczego:

- *Nigdy nie zabijesz ani nie zranisz oraz nie pozwolisz na zabicie lub zranienia zwierzęcia tego samego gatunku, co twój duch opiekuńczy, nawet w obronie własnej.*

Poza tym istnieją pewne, zależne od posiadanego ducha opiekuńczego ograniczenia, dotyczące tego, co druid może, a czego nie może jeść. Jeżeli duch opiekuńczy jest roślinożerny (bizon, koń, królik, łoś, wiewiórka), druid musi ściśle przestrzegać diety wegetariańskiej, jeśli duchem opiekuńczym jest drapieżnik (gronostaj, kot, nietoperz, orzeł, sowa, żaba, żmija), druid może jeść tylko mięso i to mięso zwierząt, które osobiście zabił. Jeżeli duchem opiekuńczym jest zwierzę żywiące się rybami (wydra), druid może jeść tylko ryby, ale nie musi łowić ich osobiście. Jeżeli duch opiekuńczy jest padlinożercą albo istotą wszystkożerną (dzik, kruk, lis, niedźwiedź, szczur, wilk) druid nie ma specjalnych ograniczeń dietetycznych.

Na koniec, istnieją jeszcze bardziej specyficzne ograniczenia, które zależą od gatunku ducha opiekuńczego, opisane są w tabeli poniżej:

Zwierzę	**Zbroja**	**Tarcza**	**Broń**	**Czas/miejsce**
Bizon	każda	tak	dystansowa	las
Dzik	każda	tak	żadna	las
Gronostaj	skórzana	tak	duża	las, podziemia
Koń	skórzana	tak	kluta, dystansowa	otwarta przestrzeń
Kot	żadna	nie	obuchowa, duża	las, góry
Królik	żadna	nie	duża, palna	noc, podziemia
Kruk	żadna	nie	obuchowa	las, pole bitwy
Lis	żadna	nie	obuchowa, duża	wszędzie
Łoś	skórzana	tak	kluta, dystansowa	las, otwarta przestrzeń
Niedźwiedź	każda	tak	dystansowa	las, jaskinia
Nietoperz	skórzana	nie	duża, palna	noc
Sokół	żadna	nie	obuchowa	góry
Sowa	żadna	nie	obuchowa	noc
Szczur	skórzana	tak	duża	noc, podziemia, miasto
Wiewiórka	żadna	nie	duża	las
Wilk	skórzana	tak	obuchowa, dystansowa	nie w mieście
Wydra	żadna	nie	duża, palna	woda
Żaba	żadna	nie	duża, palna	woda
Żmija	skórzana	nie	duża	nie w mieście

Kolumna **Zbroja** pokazuje, jaki typ pancerza bohater może nosić.

Kolumna **Tarcza** pokazuje, czy bohater może używać tarczy.

Kolumna **Broń** pokazuje rodzaje oręża, których bohater *nie może* używać.

Kolumna **Czas/miejsce** pokazuje pory i miejsca, które są dla druida szczególne, tutaj kaplani *obcują z naturą*, w czasie każdej pełni księżyca oraz równonocy i przesileń (zobacz **Przykazania**).

Próby: może się okazać, że druid musi się podjąć jakiegoś zadania, zanim stanie się kaplanem druidzkim, lub odpokutować jakiś grzech. Jeśli tak, to w pierwszym przypadku od razu powinien zostać określony rodzaj ducha opiekuńczego, choć gracz nie powinien być tego świadomy. MG powinien wybrać lub rzucić w tajemnicy wg tabeli **Duchy opiekuńcze**, notując wynik dla przyszłych potrzeb i wyznaczając bohaterowie odpowiednie zadanie. Postać nie zdobędzie ducha opiekuńczego ani żadnych związanych z nim korzyści do chwili wypełnienia zadania.

Próby druidzkie mogą dotyczyć znalezienia i naprawienia (albo uporządkowania przed ponownym poświeceniem) jakiegoś zapomnianego, zrujnowanego świętego gaju lub kamiennego kręgu. Druid z duchem opiekuńczym - nietoperz, może otrzymać zadanie zabezpieczenia przed spadającymi skalami pieczary, która jest gniazdem nietoperzy lub przegonienia z niej potwora. Natomiast druid, którego duchem opiekuńczym jest żaba albo wydra, może odnaleźć i odblokować wyschnięty strumień w dzikiej i niedostępnej okolicy, albo usunąć bloto lub skały tamujące rzeczny nurt.

Błogosławieństwa: Druid może otrzymać zdolność zmiany kształtu w formę, właściwą dla gatunku swego ducha opiekuńczego, przemawianie do tych zwierząt na życzenie i konieczności sprawdzenia czy osiągnięto wymagany *Poziom Mocy*. Może też otrzymać pewne zdolności normalnie dostępne dla tych zwierząt, takie jak latanie, widzenie w ciemności itp.

Zasady specjalne: kurhany to grobowce starożytnych przodków druidów i druidom nie wolno się do nich włamywać lub pozwalać komukolwiek, by to zrobił. Żadne cuda czynione przez druida nie funkcjonują wewnątrz kurhanów, a druid, który zakłócił spokój kurhanu natychmiast traci zdolności i umiejętności druida, 1 *Punkt Przeznaczenia* i K6 punktów **Żywotności** oraz musi przyjąć losowo wybraną profesję RANGERA, by nigdy więcej nie zostać druidem.

Czasami dusza osoby pochowanej w kurhanie nie odeszła na wieczny odpoczynek i objawia się pod postacią zjawy (zobacz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Ożywieńcy eteryczni**). W takim przypadku druid albo kaplan druidzki potrafi położyć sprawiającego klopot ducha na odpoczynek już ostateczny. Zarówno druid, jak i zjawa wykonują test **SW** raz w ciągu rundy. Za każdym razem, gdy test jest udany, przeciwnik traci K10 punktów **SW**. Jeżeli **SW** zjawy zostanie zredukowane do zera, udaje się ona na wieczny odpoczynek i znika. Druidzi, których **SW** zostanie zredukowana do zera, stają się bezrozumnymi sługami zjawy do czasu, aż zostanie ona zniszczona. Utracone punkty **SW** są regenerowane w tempie +10% na godzinę niezmąconego snu.

Likantropia to zmiana zwykłych ludzi w *zwierzołaki* (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz**), często spotykana, gdy człowiek zostaje opętany przez zwierzęcego ducha, którego nie może kontrolować. Kaplan druidzki, którego duch opiekuńczy jest tego samego gatunku, co zwierzęcy duch zwierzolaka, może zdjąć z opętanego tę klątwę. Kaplan druidzki musi wykonać udany test **Int** i **SW** w celu skontaktowania się ze zwierzęcym duchem, a następnie wyperswadować mu dalsze męczenie ofiary, używając **Cha** i innych przydatnych umiejętności (na przykład *posłuch u zwierząt*), tak jakby mówił do zwykłego bohatera niezależnego lub zwierzęcia.

Zwierzęce duchy zwierzołaków mają takie same cechy, jak dany gatunek zwierzęcia (tj. takie same, jakie ma zwierzołak podczas przebywania w zwierzęcej formie). Jeśli druid osiągnął sukces, to zwierzęcy duch zostaje powstrzymany. Nie zostaje on wygnany z ciala swego nosiciela, a jedynie sprowadzony w stan uśpienia. Istnieje 10% szansa, że nosiciel zwierzęcego ducha otrzyma którąś z umiejętności wymienionych w tabeli **Duchy opiekuńcze** dla konkretnego ducha zwierzęcego. Jeśli osoba, która była kiedyś zwierzołakiem, zostanie później kaplanem druidzkim, drzemiący w niej zwierzęcy duch zostaje obudzony i staje się jej duchem opiekuńczym.

Wierzenia w Bretonni:

Jak już wspomniano, kult Pani z Jeziora skupia przede wszystkim szlachtę. Chłopi natomiast oddają cześć niektórym bóstwom znanym w całym Starym Świecie. Ulryk to słabo rozpoznawany bóg, z niewielką liczbą wiernych i świątyń. Myrmidia zyskuje na popularności, zwłaszcza wśród zbrojnych chłopów i łuczników, jednak jej ścisłe związki z Południem i nieufanie postrzeganymi najemnikami ograniczają liczebność wyznawców bogini-wojowniczki. Tradycyjnym bóstwem żeglarzy pozostaje Mannan, równie popularny na bretonnskim wybrzeżu, jak na każdym innym w Starym Świecie. Verena to patronka nielicznych uczonych i prawników, zaś jej głównymi wyznawcami jest starszyzna wiosek.

Pojawiające się co jakiś czas problemy z nieumarłymi zapewniły dość znaczne poważanie wyznawcom Morra. Ogrody Pana Śmierci sa otaczane murami i zabezpieczane zarówno przed napaścią z zewnątrz, jak i atakiem od środka. Nawet szlachta zawierza doczesne szczątki swoich krewnych opiece kaplanów Morra.

Równie popularnym bóstwem jest Ranald, szczególnie wśród mieszkańców większych miast. W Bretonni bóstwo jest raczej patronem kupców niż złodziei, ale mówiąc szczerze, wielu Bretonnczyków nie widzi między nimi specjalnej różnicy.

Podobnie jak w Imperium, także w Bretonni chłopi, myśliwi i traperzy oddają cześć Taalowi i Rhyi. W wielu wioskach stoją ich kapliczki, a typowe dla tego wyznania ziemne świątynie i kamienne kręgi znaczą równiny i wzgórza Bretonni. Wielu banitów wyznaje wiarę w Taala, postrzegając siebie bardziej jako myśliwych (a po prawdzie klusowników) niż złoczyńców.

Najważniejszych bóstwem chłopów jest bez wątpienia Shallya. Życie prostego ludu jest nadzwyczaj ciężkie, a wszelka pomoc i łaska boska sa przyjmowane z wdzięcznością. W każdej, najmniejszej nawet wiosce, na centralnym placu, rynku lub pobliskim pagórku stoi kapliczka albo świątynia Pani Milosierdzia, a jej kaplani cieszą się równie wielkim szacunkiem co Panny Graala. Ostatnio coraz większą popularnością Kult Shallyi zyskuje wśród szlachty, która nierzadko stawia jej niewielki oltarzyk w pobliżu kaplicy Graala.

Główna siedziba Kultu Shallyi w całym Starym Świecie mieści się w Coruronne. To popularny cel pielgrzymek biednych i chorych, jednak ze względu na Kult Pani z Jeziora rada kapłanek Shallyi nie ma większych wpływów politycznych. Taka sytuacja odpowiada arcykaplankom, które mogą poświęcić wszystkie sily leczeniu i opiece nad potrzebującymi.

Popularnym wierzeniem wśród chłopów jest przekonanie, iż Pani z Jeziora to jedynie wyslannicza Shallyi, która ma zachęcać szlachtę do roztoczenia opieki nad ludem wsi i miast. Na dowód podają łaskawe traktowanie ze strony rycerzy Graala, którzy rzeczywiście często występują w obronie chłopów.

W opinii wyznawców Pani z Jeziora jest to ohydna herezja, tępiona bezlitośnie nie tylko przez szlachtę, ale także przez rycerzy i Panny Graala. Jednak mimo drobiazgowego dochodzenia nie udalo się wykryć żadnego zorganizowego kultu heretyckiego, który mógłby odpowiadać za częste pojawianie się tego rodzaju bluźnierczych opinii. Najwyraźniej jest to przejaw łatwowierności chłopów i mylenia przez nich dwóch odmiennych religii.

Święta & Święta religijne:

Najważniejsze święta w Bretonni przypadają na rocznice wielkich bitew i wydarzeń z czasów założenia królestwa. Obchodzone są także święta bogów powszechnie czczonych w Starym Świecie, lecz uroczystości ku chwale Pani z Jeziora są bez porównania ważniejsze i bardziej popularne.

Noc Wiedźm (Hexensnacht):

W rozświetloną blaskiem obu księżycy noc, zwaną w Imperium Nocą Wiedźm, Bretonnczycy oddają hold magicznej mocy Pani z Jeziora. To celebrowanie zwycięstwa czystej magii Panien Graala nad złymi mocami czarowników i wspominanie opowieści o bitwie pod Gisoreux, podczas której moc Graala pokonala mroczne sztuki orkowych szamanów. Jest to jedyny dzień w kalendarzu, gdy mężczyźni ustępują kobietom, okazując w ten sposób szacunek Pannom Graala. O zmierzchu rozpala się wielkie ogniska, zaś o północy kobiety wrzucają w ogień wiklinowe kukły czarowników. Zdarzały się nawet przypadki wykorzystywania w tym celu prawdziwych magów i schwytanych nekromantów, lecz biorąc pod uwagę niewielką liczbę mężczyzn parających się magią na terenie Bretonni, trudno pozyskać taką ofiarę dla bogini.

Święto Lilii:

Kwiat lilii symbolizuje czystość i nowe życie. Z tego powodu jest to tradycyjny dzień zawierania małżeństw. Panny mlode wpinają we włosy i szaty biale kwiaty lilii, podkreślając swoją czystość i cnotliwość. Uroczystościom i tańcom

przewodzi Liliowa Panna, najpiękniejsza z dziewcząt w wiosce lub dzielnicy miasta.

ŚWIĘTO POKOJU:

Rocznicę ostatecznego zwycięstwa Gillesa nad hordami wrogów uświetniają inscenizacje najsłynniejszych bitew, uroczystości odnowienia hołdu lennego i ślubów wierności, a także wielki uczty i bale. Tego dnia powinny zakończyć się wszelkie kłótnie i zatargi w obrębie społeczności, choć nie dotyczy to waśni z inną wioską lub sporu między magnatami. W niektórych wioskach mieszkańcy zmuszają skłóconych sąsiadów do pogodzenia się lub rozwiązania konfliktu, nawet jeśli wymagałoby to walki na śmierć i życie.

NOC TAJEMNICY (GEHEIMNISNACHT):

Święto upamiętnia ową czarowną noc, gdy Pani z Jeziora po raz pierwszy ukazała się Gillesowi i jego towarzyszom. Jest to najważniejsze święto kultu. Podobnie jak w czasie Nocy Wiedźm, oba księżyce są w pełni, a mistyczna granica między Szarym Światem a domeną Pani z Jeziora jest niezwykle cienka. Tłumy gromadzą się w kaplicach Graala, aby wysłuchać kazać i oddać hołd opiekunce Bretonni.

ŚWIĘTO KIELICHA:

Niegdyś było to święto ku czci Graala, jednak z czasem zamieniło się w wielką libację i próbowanie różnych gatunków wina. Tego dnia w wielu wioskach i miastach wystawia się beczki oraz kadzie, w z których pije się młode, nierozwodnione wino. Nic dziwnego zatem, że pod wieczór zabawa albo przybiera na sile, albo wręcz przeciwnie, przechodzi w spokojne, senne dopijanie resztek trunków.

KRÓLEWSKI SEN:

Środek zimy to czas wspominania Gilles, pogrążonego we śnie niczym drzewa na mrozie, czekającego na możliwość powrotu do ukochanego ludu i wspomożenia go w potrzebie. Popularną rozrywką jest wystawianie sztuk opisujących jego odejście i triumfalny powrót.

PORWANE ZA MŁODU:

Wszystkie dzieci zdradzające oznaki talentu magicznego są zabierane przez *leśny lud*, czyli poddanych Czarodziejki z Loren. Chłopcy giną bez śladu, lecz dziewczynki wracają czasami jako Panny Graala. Dzieci są porywane, zanim zaczną mówić. Znikają w tajemniczy sposób, porywane z łóżka, które dzielą z matką. Po innych zostaje tylko kocyk i pusta kołyska, gdy matka na chwilę się odwróci. Mimo iż są to przypadki znane z opowieści, nic nie jest w stanie przygotować rodziców na nagłe zniknięcie dziecka. Nic też nie wynagrodzi im tej straty.

Porywanie dzieci to temat wielu legend i źródło licznych przesądów. Dzieci nie otrzymują imion, dopóki nie nauczą się mówić. W niektórych rejonach rodzice czekają, aż dziecko nie tylko będzie ich rozpoznawać, ale także zacznie mówić pełnymi zdaniami. Co prawda zdarza się, że dzieci są porywane nawet nieco później, ale zwykle rodzice nie chcą czekać dłużej z nadaniem imienia, mając nadzieję, że ominęło ich nieszczęście.

UKRYWANIE DZIECI:

Zdarza się, że przerażeni rodzice próbują ukryć dziecko i uchronić je przed porwaniem. To jednak bardzo ryzykowna decyzja, gdyż jeśli oszustwo wyjdzie na jaw, dziecko jest wydawane Pannom Graala. Jeśli rzeczywiście ma talent magiczny, zostanie zabrany do Lasu Loren. W przeciwnym wypadku zostanie zabite na oczach zrozpaczonych rodziców. W niektórych regionach sami rodzice muszą dopełnić tego obowiązku, pod karą śmierci w przypadku odmowy. W ramach kary za zbrodnię oszustwa wobec Pani z Jeziora często i tak są potem zabijani, lecz nawet najbardziej okrutni panowie szybko pojmują, iż stosowanie takich praktyk szybko prowadzi do rychłego zmniejszania populacji.

Mimo to rodzice podejmują ryzyko, aby tylko ochronić dziecko (szczególnie chłopca) przed strasznym losem. Czasami udaje się podstęp polegający na rozgłoszeniu w wiosce, że dziecko zostało porwane lub urodziło się martwe, a następnie po ukryciu potomka gdzieś u odległych krewnych lub nawet podrzuceniu go banitom z lasu. Takie dzieci od urodzenia są banitami, gdyż według prawa nie należą do żadnej społeczności.

Bogatsi chłopi, szczególnie kupcy posiadający znajomości w krajach ościennych, organizują zamianę własnego dziecka na potomka biedniejszej rodziny. Zastępczy rodzice otrzymują zapłatę za wychowanie dziecka, które wraca do prawdziwej rodziny po osiągnięciu bezpiecznego wieku. Następnie dokonuje się zamiany powrotnej albo też prawdziwy potomek zostaje przyjęty jako daleki krewny, cieszący się względami niezrozumiałymi dla sąsiadów i wspólników kupca. Podstawione dziecko zwykle nie ma takiego szczęścia, nie znając przyczyny chłodnego i oschłego traktowania ze strony *rodziców*.

Kilka wieków temu narodził się zwyczaj tworzenia lalek przypominających dzieci, które miały zwodzić *leśny lud* i w ten sposób chronić naznaczone dzieci przed strasznym losem. Obecnie to dość popularna tradycja, a niemal każdy osesek, niezależnie od swego talentu magicznego lub jego braku, otrzymuje *czarodziejską lalkę*. Ich wykonanie i dobór materiałów zależy od zamożności rodziny. Wśród biedoty są to zwykle szmaciane kukiełki, natomiast potomkowie rodzin arystokratycznych otrzymują lalki z drewna, malowe i zdobione, niemal do złudzenia przypominające prawdziwe dziecko. Rodzice porwanego dziecka często swoją miłość i żal przelewają na pozostawioną lalkę, sadzając ją przy stole z okazji świąt i uroczystości, a niekiedy nawet dając jej drobne podarki urodzinowe. Szczęśliwcy, którzy uniknęli spotkania z Czarodziejką, zachowują do późnego wieku swoje lalki, traktując je jako talizmany szczęścia.

Opowieści o porywaniu dzieci stają się przyczyną ponurej praktyki dzieciobójstwa. Biedne, chłopskie rodziny, których nie stać na wychowanie licznej dziatwy, porzucają nowonarodzone dzieci w lesie, wmawiają sąsiadom, iż porwała je Czarodziejka. Mało która matka lub ojciec potrafi zabić własne dziecko, więc niektóre z nich przeżywają, znalezione przez myśliwych lub wychowane przez banitów. Inne umierają z głodu, albo zostają rozszarpane przez zwierzęta lub potwory. Tego rodzaju przypadki porzucenia dziecka niemal zawsze uchodzą rodzicom bezkarnie, gdyż mało kto wątpi w prawdziwość wyjaśnienia o tajemniczym zniknięciu potomka.

TAJEMNICA CZARODZIEJKI:

Tajemniczy *leśny lud* to w rzeczywistości Leśne Elfy z Athel Loren. Bretonnczycy znają tę rasę głównie z opowieści. Co prawda, Morskie Elfy często zawijają do portu w L'Anguille, gdzie posiadają nawet własną dzielnicę, ale zdarzają się także Leśne Elfy z Imperium, jednak nikt nie łączy ich ze sługami Czarodziejki. W utrzymaniu sekretu pomaga ostrożne zachowanie elfów, a przede wszystkim niemal całkowity brak kontaktów z mieszkańcami Bretonni.

Pochodzący z innych krajów bohaterowie dość łatwo mogą zauważyć podobieństwo *leśnego ludu* do elfów. Nawet Bretonnczycy, którzy mieli doczynienia z tą rasą, mogliby zdać sobie z tego sprawę. Jednak większość bretonnskich elfów mieszka w L'Anguille, położonym daleko od Lasu Loren, a zwykli Bretonnczycy z podejrzliwością traktują osoby, które utrzymują kontakty z elfami i pozostałymi nieludźmi. Tak więc wszelkie uwagi o *leśnym ludzie* są zwykle komentowane jako *podejrzane elfie gadanie* albo *chłopskie bajania*.

Czarodziejka z Loren również jest elfką, co tłumaczy jej nadnaturalną moc, nieśmiertelność i niezwykłą urodę. Jeśli któryś z BG dostąpi zaszczytu ujrzenia najważniejszej ze Służebnic Pani z Jeziora, będzie mógł odgadnąć jej przynależność do rasy elfów. Naturalnie dla wszystkich elfów jest to zauważalne na pierwszy rzut oka, choć z oczywistych względów nie zdradzają tej tajemnicy nikomu. Bardziej inteligentni bohaterowie domyślą się, iż Panny Graala to w rzeczywistości czarodziejki, a sam kult nie posiada kapłanów. Może to wzbudzić wątpliwości co do prawdziwej natury Pani z Jeziora, a także ponownie skłonić do rozpatrzenia tajemnicy porywanych dzieci, a w szczególności dalszego losu chłopców.

Oczywiście, inteligentni bohaterowie równie szybko zrozumieją, że pewne pytania lepiej pozostawić bez odpowiedzi. Dla własnego dobra lepiej nie narażać się zarówno Leśnym Elfom, jak i fanatycznym wyznawcom Pani z Jeziora…

PANI Z JEZIORA, BOGINI BRETONNI

OPIS: W odróżnieniu od niemal wszystkich bóstw Starego Świata, Pani z Jeziora jest boginią, którą naprawdę mogą spotkać jej wyznawcy. Rycerze Graala dostępują tego zaszczytu w kulminacyjnym momencie swojej wyprawy w poszukiwaniu świętego kielicha. Panny Graala podobno są wybierane osobiście przez Panią z Jeziora i namaszczane na jej służebnice, jednak niewiele można się od nich dowiedzieć o szczegółach tej ceremonii. Dlatego też powszechny wizerunek Pani z Jeziora pozostaje niezmienny od początku istnienia Bretonni.

Pani z Jeziora przedstawiana jest jako smukła, niespotykanej urody młoda niewiasta, odziana w białą suknię i diadem, który podtrzymuje biały welon, w dłoniach zaś trzyma Graala, święty kielich. Według niektórych teologów, bogini stanowi uosobienie całej krainy, personifikację Królestwa Bretonni. Inni zaś przedstawiają boginię jako siostrę Shallyi, a córkę Morra i Vereny. Jakkolwiek nie milkną spory na ten temat, wszyscy uczeni zgodnie twierdzą, że Pani z Jeziora jest patronką rycerstwa, ubogich i uciśnionych. Według wierzeń bogini obdarza siłą wojowników, pociesza chorych i napełnia mądrością przywódców.

Główną różnicą między kultem Pani z Jeziora a pozostałymi religiami Starego Świata jest fakt, iż bogini nie wyświęca kapłanów ani akolitów. Ich obowiązki pełnią rycerze Graala - kwiat bretonnskiego rycerstwa - oraz Panny Graala, które od dziecka służą Pani z Jeziora i dysponują magicznymi mocami rzekomo przekazanymi im przez Czarodziejkę z Lasu Loren.

NATURA: DOBRA. Głównym powołaniem Pani z Jeziora jest ochrona bretonnskiej ziemi, zapewniania przez służących jej rycerzy. Ich odwaga i sprawność bitewna powstrzymują napór wrogów, zaś szlachetność i rycerskość zapewniają pokój oraz sprawiedliwość. Wydaje się natomiast, że Pani z Jeziora w ogóle nie interesuje się losem chłopów.

SYMBOL: Kult Pani z Jeziora wykorzystuje dwa główne symbole. Pierwszym jest wizerunek Graala - magicznego kielicha, którego szukają Rycerze Próby, a Panny Graala i Wieszczki czerpią z niego swą moc. Przedstawiany jest jako złoty puchar o szerokiej podstawie, wąskiej nóżce i czarze zwężającej się ku górze.

W sztuce i opowieściach kielich bywa ozdabiany innym znakiem Pani z Jeziora - trójlistną lilią - jednak ci, którzy widzieli Graala, mówią, że jego doskonale boski kształt nie potrzebuje żadnych zdobień. Stylizowana lilia jest znanym godłem heraldycznym, symbolizującym czystość, aczkolwiek tylko w Bretonni posiada także drugie, opisane wyżej znaczenie.

Pani z Jeziora bywa również przedstawiana we własnej postaci, głównie na sztandarach - jako upamiętnienie chorągwi Gillesa Zjednoczyciela - ale także na witrażach w kaplicach Graala i większych zamkach. Gdy promienie słoneczne przenikają przez szyby witraży, poświata wokół wizerunku bogini przywodzi na myśl znany z opowieści magiczny poblask, jaki rzeczywiście ją otaczał, gdy ukazywała się Towarzyszą Graala.

ZASIĘG KULTU: Pani z Jeziora to typowe bóstwo regionalne - darzona jest powszechną czcią w Bretonni, lecz pozostaje praktycznie nieznana w innych krajach. Symbolizuje czystość, szlachetność i męstwo w obliczu zagrożenia. To piękna i czysta dama, doskonałe natchnienie i obiekt uwielbienia każdego rycerza. Dla wielu Bretonnczyków Pani z Jeziora jest uosobieniem Bretonni, jej mistycznym ucieleśnieniem. Oddanymi wyznawcami Pani z Jeziora są zarówno rycerze oraz ich damy serca, jak też bretonnscy podróżnicy w krajach ościennych. Znaczny odsetek ludności pochodzenia bretonnskiego w Księstwach Granicznych powoduje, że w wielu tamtejszych zamkach można znaleźć kaplice Graala, choć tylko w Bretonni można spotkać Panny Graala.

Wyznawcy Pani z Jeziora podtrzymują tradycje pielgrzymek, czyli wypraw do miejsc o szczególnym znaczeniu dla kultu. Stanowią one okazję do uczczenia ważnego wydarzenia, na przykład świętowania wielkiego zwycięstwa lub złożenia hołdu lennego. Do tradycji należy zawieranie małżeństw przed obliczem Panny Graala, jak również pomodlenie się w odległej kaplicy za duszę zmarłego krewnego. Osoby złożone chorobą lub ranne w bitwie często składają obietnicę udania się na pielgrzymkę, jeśli tylko Pani z Jeziora okaże im łaskę i przywróci do zdrowia.

Mimo iż kult bogini pozostaje niemal wyłącznie domeną szlachty, także pospólstwo korzysta z możliwości udawania pobożności i wyruszenia na pielgrzymkę. Wymaga to jednak zgody pana, która nie jest udzielana zbyt często, a jedynym wyjątkiem jest powszechne uznawanie ślubnej pielgrzymki, traktowanej jako ubieganie się, o szczególne błogosławieństwo Pani z Jeziora. Dla wielu chłopów jest to jedna z niewielu okazji na choćby tymczasowe wyrwanie się spod ucisku pana.

Zwykle celem podróży jest jedna z kaplic Graala, najlepiej znacznie oddalona od miejsca zamieszkania. Częstym obiektem pielgrzymek jest Pierwsza Kaplica, natomiast obywatele Bordeleaux wybierają świątynie w innych zamkach. Popularnością cieszą się kaplice, w których strażnikami są rycerze Graala, w nadziei na uzyskanie od nich błogosławieństwa. Przybytki pozostające pod pieczą Panien Graala bywają natomiast celem wypraw rycerzy i arystokratów. W pobliżu najczęściej odwiedzanych miejsc wyrastają całe wioski nastawione na obsługę tłumnie przybywających pielgrzymów. Mają oni do dyspozycji karczmy, zajazdy, stajnie, a nawet teatry i areny cyrkowe. Najsłynniejsza tego rodzaju osada jest położona w górach niedaleko Parravonu pod kaplicą Rozszczepionej Kopii, do której przybywają pielgrzymi z całej Bretonni.

ŚWIĄTYNIE: świątynie Pani z Jeziora zwane kaplicami Graala wznoszone są wyłącznie tam, gdzie bogini ukazała się jednemu ze swych wyznawców. Najczęściej jest to miejsce zwieńczenia wyprawy, gdzie rycerz Próby dostąpił zaszczytu napicia się ze świętego kielicha.

Kaplice są budowane niemal wyłącznie przez szlachtę, dlatego niezbyt różnią się wyglądem. To kamienne, wysokie budowle, o łukowatych sklepieniach wspartych na rzeźbionych kolumnach. Wnętrze to pojedyncza komnata z wąskimi oknami w ścianach bocznych i wielkim, witrażowym oknem naprzeciw wejścia. Wszystkie kaplice Graala (prócz pierwszej w Bordeleaux) skierowane są w stronę Lasu Loren - siedziby Czarodziejki i domu Panien Graala. Większość kaplic jest więc zwrócona na południowy wschód, co sprawia, że niemal przez cały dzień najważniejsza część świątyni jest jasno oświetlona promieniami słońca.

Główny witraż przedstawia zwykle Panią z Jeziora w klasycznym aspekcie, choć czasem umieszcza się na nim także wizerunki Panien Graala lub chwalebnych rycerskich dokonań. W mniejszych lub mniej ważnych kaplicach umieszcza się na oknie witrażowym znak kielicha lub lilii. Okna dekoruje się w kolejności od głównego, poprzez boczne, aż do umieszczonego nad drzwiami świetlika z czystego szkła, zwykle wyciętego w kształcie lilii.

Strażnikiem i opiekunem każdej kaplicy powinien być rycerz Graala, którego życie i postępowanie stanowi ucieleśnienie ideału wiernej służby. Ponieważ jednak wiele kaplic powstało w miejscu spotkania z Panią z Jeziora, w Bretonni jest znacznie więcej świątyń niż rycerzy Graala. Co więcej, do obowiązków rycerzy należy opieka nad podległą im ziemią oraz walka ze złem i nieprawością. Do tego nadal pozostają związani zależnościami feudalnymi ze swoimi seniorami. W efekcie tylko nieliczni rycerze, zwani pustelnikami, decydują się poświęcić życie opiece nad kaplicą Graala.

Co tydzień, w Dzień Pani (tak nazywany jest w Bretonni Dzień Świąteczny), opiekujący się kaplicą rycerz powinien wygłosić kazanie dla mieszkańców okolicznych terenów. Do obowiązków rycerza nie należy jednak doskonalenie się w sztuce oratorskiej (choć dla niektórych nie jest to żadną przeszkodą), stąd często zdarzają się długie, lecz nieprzemyślane lub nudne kazania. Kaplica jest zawsze dostępna dla wiernych, którzy chcieliby się pomodlić, lecz rycerze sprzeciwiają się jakiemukolwiek innemu wykorzystaniu świętego przybytku.

Niektórych kaplic doglądają pielgrzymi Graala lub bitewni. Często są to miejsca złożenia doczesnych szczątków rycerza-fundatora kaplicy. Nie różnią się one niczym od świątyń doglądanych przez rycerzy, jedynie kazania są ciekawsze, gdyż pielgrzymi szkolą się w trudnej sztuce krasomówstwa.

Istnieje w Bretonni kilka kaplic, którymi opiekują się przedstawiciele arystokracji, nie będący rycerzami Graala. Zwykle są to świątynie założone przez przodków obecnych możnowładców, a opieka nad nimi wchodzi w zakres obowiązków związanych z posiadaniem ziemi. Najświętszymi spośród kaplic, lecz jednocześnie najrzadziej spotykanymi, opiekują się Panny Graala i Wieszczki. Są to popularne miejsca pielgrzymek i wypraw rycerskich.

Istnieje także wiele kaplic pozostawionych bez opieki i zdanych na kaprys żywiołów. Bywają wykorzystywane jako szopy i stodoły przez chłopów lub jako miejsce zebrań starszyzny. Wynika to z faktu, iż wzniesione z kamienia kaplice są zwykle najbardziej wytrzymałymi budowlami w wiosce. Tego rodzaju praktyki spotykają się z jawną wrogością rycerzy Graala, dla których jest to pogwałcenie najświętszego miejsca kultu. Dopuszczalnym wyjątkiem jest ukrycie się w kaplicy przed atakiem zbójów lub potworów. W opinii rycerzy to akt pobożności i oddanie się pod opiekę Pani z Jeziora. W odróżnieniu od podobnych im ruin w Imperium, kaplice Graala potrafią przetrwać długi czas. Wynika to z obowiązującego w Bretonni prawa, zgodnie z którym jedynie szlachta może używać kamienia jako budulca. Nie ma więc niebezpieczeństwa, iż głazy ze ściany świątyni zostaną rozkradzione przez chłopów, a żaden szlachcic nie odważyłby się popełnić takiego świętokradztwa.

Najsłynniejszą kaplicą Graala jest tak zwana Pierwsza Kaplica na zamku Bordeleaux. Została wzniesiona przez księcia Markusa, jednego z Towarzyszy Graala. Mieści się w wielkiej komnacie, gdzie zgromadzonym rycerzom Gillesa ukazała się Pani z Jeziora. Kształt pomieszczenia stał się wyznacznikiem wyglądu wszystkich następnych świątyń, aczkolwiek akurat ta kaplica jest zwrócona na zachód (Marcus zdecydował się zachować pierwotne położenie komnaty, unikając przebudowania całego zamku). Kaplicy doglądają Wieszczki, trzy Panny Graala oraz dwóch rycerzy. Na utrzymanie świątyni chętnie łoży wielu arystokratów, choć tradycyjnie największe kwoty przeznacza książę Bordeleaux.

ORGANIZACJE ŚWIĄTYNNE: choć kult nigdy nie posiadał kapłanów, ani sformalizowanych rytuałów to od wieków w służbie Pani z Jeziora pozostają Czarodziejka wraz z Pannami Graala oraz bretonnscy Rycerze, strzegący bezpieczeństwa i jedności Królestwa. Rycerze Graala uważani są za strażników świątyni Pani z Jeziora. Zwykle trzymają się na uboczu społeczeństwa. Wielu wiedzie niemal pustelnicze życie w kaplicach Graala. Czasami zdarza się, że do bretonnskiej armii dołącza jeden lub więcej Rycerzy Graala, stając do walki przeciw wrogom królestwa. Bretończycy powszechnie uważają, że ich poczynaniami kieruje Pani z Jeziora. Po bitwie odjeżdżają, równie skrycie i w tajemnicy jak się pojawili.

Znane również pod nazwą Służebnic Pani, tajemnicze Panny Graala stanowią zagadkę dla wielu kronikarzy i uczonych. Wszystkie są rodowitymi Bretonnkami, lecz za młodu zostały zabrane przez Czarodziejkę i wychowane w Lesie Loren (choć niektórzy twierdzą, że w innym świecie, którym włada Panni z Jeziora). Dysponują nadludzką mocą i potrafią ujarzmić siły natury, lecz przede wszystkim przekazują władcom i rycerzom wolę Pani z Jeziora.

Panien Graala nie obowiązuje żadne prawo ani liczne w Bretonni zwyczaje i zależności społeczne. Cieszą się niezwykłym szacunkiem, a nikt nie ośmiela się sprzeciwiać ich słowom. Wszystkie wyglądają bardzo podobnie - nieziemsko piękne kobiety, które przez wiele lat zachowują dziewczęcą urodę i wdzięk. Pojawiają się nagle na zamku szlachcica lub w pobliskiej kaplicy Graala i równie tajemniczo znikają. Według legend odchodzą do swego domu - magicznego Lasu Loren - gdzie podobno umierają u stóp Pani z Jeziora. Większość Panien Graala nosi rozpuszczone włosy, co normalnie stałoby się powodem do oskarżenia młodej kobiety o obrazę moralności. Krążą nawet opowieści o rycerzach, którzy spędzili upojną noc w ramionach Panien Graala, jednak nigdy żadna z nich nie urodziła dziecka. Niewielu rycerzy i kronikarzy potrafi zrozumieć zachowanie Panien Graala, chociaż wszyscy doceniają wsparcie magiczne, jakie zapewniają książętom na wojnie i w czasie pokoju.

Jeszcze większym szacunkiem cieszą się Wieszczki, obdarzone darem przepowiadania przyszłości. Niektóre pełnią funkcję stałych doradczyń książąt i znamienitych rycerzy, inne podróżują po całym kraju, wspierając radą i mądrością zarówno szlachtę, jak i chłopów, zależnie od własnego uznania.

Najważniejszą spośród Służebnic Pani jest oczywiście Czarodziejka (zwana niekiedy Leśną Panią lub Królową Fay, co w bretonnskim narzeczu oznacza *leśny lud*). Większość czasu spędza w Athel Loren, lecz towarzyszy królowi na każdej większej uroczystości. Jej władza przewyższa nawet królewską, gdyż Czarodziejka jest ucieleśnieniem Pani z Jeziora, a to z jej błogosławieństwem i z jej łaski król włada Bretonnią. Tajemnicza i groźna moc zaklęć Czarodziejki przewyższa nawet niezwykłe umiejętności Wieszczek Graala. Według legend i opowieści jest istotą nieśmiertelną, gdyż od zarania dziejów służyła Pani z Jeziora i przekazywała jej wolę. Niektórzy uważają ją za wcielenie bogini, lecz Czarodziejka zawsze temu zaprzeczała.

Aczkolwiek Kult Pani z Jeziora pozostaje przede wszystkim wyznaniem szlachty, chłopi również uznają ją za boginię. Co prawda większa cześć oddają innym bogom, jednak niektórzy wykazują się prawdziwym oddaniem w służbie Pani z Jeziora, pod względem żarliwości nie ustępując nawet rycerzom Graala. Nie mogą wszakże dostąpić zaszczytu zostania strażnikami Kielicha, dlatego jedynym rozwiązaniem jest dołączenie do orszaku rycerza. Tacy towarzysze i poplecznicy zwani są pielgrzymami Graala. Niewielu chłopów próbuje natomiast dołączyć do Panien Graala, gdyż wzbudzają one wśród pospólstwa raczej strach niż uwielbienie, a zresztą i tak pewnie przegnałyby osoby, które próbowałyby za nimi podążać.

Tak długo, jak pozostaje w orszaku rycerza i dzieli z nim trudy życia na szlaku, pielgrzym Graala jest uznawany za odbywającego świętą wyprawę na chwałę Pani z Jeziora, czego nie może zakazać jego pan. Wbrew pozorom nie jest to zbyt częsty powód dołączenia do orszaku, gdyż rycerze Graala wiodą niebezpieczny żywot, szukając potworów i zagrożeń dla kraju. Z tego powodu długość życia pielgrzymów jest zwykle mocno ograniczona.

Większość rycerzy Graala otacza opieką podążających za nimi pielgrzymów, jednak nie odzywają się do nich, nawet po to, aby wydawać rozkazy. Jako rycerze znajdują się znacznie wyżej w hierarchii społecznej i powinni przestrzegać zwyczajowych norm. Pielgrzymom nie robi to wielkiej różnicy, ponieważ dla większości jedynym celem i radością jest możliwość przebywania w otoczeniu wybrańca Pani z Jeziora. Podczas wyprawy zajmują się sprawami przyziemnymi: gotują posiłki, czyszczą oręż i pancerz rycerza, a nawet pełnią straż podczas jego snu.

Pielgrzymi to w większości zwykli chłopi, nie nawykli do szczęku oręża i zgiełku bitwy. Zwykle uciekają lub ukrywają się za każdym razem, gdy ich patron rusza do walki. Jednak niektórzy z czasem nabierają odwagi i niesieni świętym wzburzeniem próbują pomóc swemu rycerzowi w walce. Tego rodzaju oddziały fanatyków, zwanych pielgrzymami bitewnymi, wzbudzają przerażenie nawet wśród wyszkolonych wojowników, szczególnie gdy towarzyszy im odziany w ciężką zbroję rycerz Graala!

W zamian nie oczekują niczego poza możliwością wspólnej podróży, natomiast skrzętnie zbierają wszystkie przedmioty wyrzucone przez rycerza, uznając je za relikwie. Każda rzecz ma wielkie znaczenie dla oddanego sługi Pani z Jeziora. Typowy pielgrzym może nosić naszyjnik z guzików lub starą koszulę przewiązaną kawałkami uzdy lub rzemieniami. Szczęśliwcy stają się posiadaczami spodni, a nawet pogiętych i połamanych kawałków zbroi. Po śmierci rycerza pielgrzymi natychmiast ograbiają jego ciało z ubrania i wszelkich *relikwii*. Ciężko ranni rycerze czasami padają ofiarą, tego rodzaju ataku religijnego uniesienia, zwykle kończącego się zaduszeniem nieszczęsnego wojownika. Jego ciało również staje się relikwią, swego rodzaju sztandarem niesionym przez fanatyków na lektyce. Odziane w zbroję i osadzone na końskim szkielecie (prawdziwym lub wyrzeźbionym z drewna) wzbudza zapał bojowy i przysparza sił idącym do walki pielgrzymom. Największe i najsłynniejsze oddziały fanatyków istnieją od wielu lat, liczebnością przewyższając nawet grupy, które towarzyszą żywym rycerzom. Dość często bywają zapraszane przez władców i rycerzy do wzięcia udziału w bitwie lub szczególnie niebezpiecznej wyprawie. Pielgrzymi bitewni nie odmawiają takiej prośbie, zwłaszcza przekazanej w imieniu rycerza Graala.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy bogini odnoszą się przyjaźnie do większości bóstw rodziny południowej, zaś neutralne stosunki utrzymywane są z pozostałymi kultami. Wyjątek stanowią szerzące zepsucie i dekadencję kulty mrocznych bogów, które zwalczane są z nieprzejednaną zaciekłości.

DNI ŚWIĄT: kult nie posiada ustalonych dni świat. Choć niemal wszyscy wyznawcy oddają bogini cześć pierwszego dnia wiosny.

PRZYKAZANIA: doktryny kultu Pani z Jeziora pokrywają się w dużej mierze z zasadami kodeksu honorowego. Opisano je dokładniej w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w podrozdziale **RYCERZE BRETONNI.**, natomiast poniżej przedstawiono zasady postępowania obowiązujące kobiety:
- *Zachowasz czystość, skromność i niewinność duszy twej i ciała.*
- *Będziesz okazywała posłuszeństwo i szacunek ojcu, a w małżeństwie mężowi swemu.*
- *Będziesz wspierać słabych i bezradnych, lecz jedynie tych, którzy prawdziwie są bez winy.*
- *Swój uśmiech i łaskę spojrzenia zachowasz dla najodważniejszych i najbardziej szlachetnych spośród rycerzy, którzy o szarfę twą i względy zabiegają.*

PRÓBY: próby wyznaczane przez boginie zwykle dotyczą pomocy potrzebującym lub działań, których wynikiem jest zwiększenie chwały Królestwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Pani z Jeziora nagradza swym błogosławieństwem tylko tych, którzy gorliwie jej służą i czynami dowodzą wierności jej ideałom. Wielu rycerzy modli się do niej o ochronę i pomoc w boju, lecz moc Pani wykracza poza zasięg zwykłej opieki.

Choć modli się do niej wielu ludzi, Pani z Jeziora udziela swego błogosławieństwa jedynie najbardziej żarliwym wyznawcom, którzy wierną służbą i niezłomną postawą zasłużyli na nagrodę w postaci *cnoty rycerskości* (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **RYCERZE BRETONNI**). Przed walką rycerz odmawia litanię (trwającą K6x10 minut) do Pani z Jeziora, prosząc o jej łaskę. Następnie wydaje 1 *Punkt Szczęścia* i wybiera błogosławieństwo, którego potrzebuje. Czasami zdarza się, że Pani z Jeziora obdarza go innym darem, który w jej mniemaniu bardziej wspomoże rycerza w potrzebie.

W danym momencie rycerz może znajdować się pod wpływem tylko jednego błogosławieństwa Pani z Jeziora. Jego efekt trwa do końca walki lub odwrotu z pola bitwy. Nawet jeśli zawstydzony swym niegodnym zachowaniem rycerz wróci na pole walki, błogosławieństwo przestaje działać. Pani z Jeziora nie obdarza łaską osób tchórzliwych.

ŁYK Z GRAALA: rycerz otrzymuje modyfikator +K4x10% do wszystkich testów **ODPORNOŚCI** przeciwko truciznom.

PŁASZCZ PANI: rycerz otrzymuje dodatkowe +K4 *Punkty Zbroi* na każdej lokacji trafienia.

POŚWIATA GRAALA: rycerz wydaje się emanować delikatną poświatą, która zapewnia modyfikator +K4x10% do testów *magii* przeciwko odpieraniu wrogich zaklęć.

SIŁA WIARY: broń rycerza zyskuje dodatkową *cechę oręża* (według wyboru gracza).

WALECZNE SERCE: rycerz otrzymuje modyfikator +K4x10% do wszelkich testów *strachu*, także wywołanych zaklęciami.

Ze względu na otaczający je nimb tajemnicy, Panny Graala nie powinny być odgrywane przez graczy. Te osoby postępujące niekiedy w niezrozumiały sposób, darzone niezwykłym szacunkiem, a nawet iście religijną czcią. Wykorzystanie ich w ten sposób odarłoby z nich część tajemnicy i spłyciłoby ich postrzeganie zarówno przez Bretonnczyków, jak też samych graczy.

Panny Graala doskonale natomiast sprawdzają się jako Bohaterki Niezależne. Jako osoby spoza sztywnej struktury społecznej, mogą kontaktować się z każdym mieszkańcem Bretonni bez narażania się na powszechne zdziwienie lub oburzenie. Rycerz spoufalający się z włóczęgami lub awanturnikami (na przykład Bohaterami Graczy) wzbudzałby podejrzenia, natomiast nikt nie śmiałby kwestionować poczynań Służebnicy Pani.

Mogą też pełnić rolę boskiej opatrzności, pojawiając się w najmniej spodziewanym momencie i ratując BG z największych opresji. Nie powinno to jednak zdarzać się zbyt często, gdyż BG mogliby później uwzględniać to w swoich planach. Lepiej też unikać takiej interwencji w kulminacyjnym momencie przygody, aby nie pozbawiać graczy przyjemności z samodzielnego rozwiązania trudnej sytuacji. Można natomiast wprowadzić postać Panny Graala, aby wesprzeć duchowo BG ogarniętych wątpliwościami lub przekazać im błogosławieństwo Pani z Jeziora.

Z tym wiąże się kolejna możliwość wykorzystania Panien Graala - jako źródła elementów wspomagających fabułę. Mogą na przykład przekazać BG wiadomość od Pani z Jeziora, albo jedna z Wieszczek może mieć wizję, w której ujrzała straszne wydarzenia i twarze BG (nie może wszakże stwierdzić, czy jest między nimi jakiś związek).

Panny Graala są uosobieniem ideałów, jakie reprezentuje Pani z Jeziora. Nigdy nie ulegają skazie Chaosu, mutacjom ani nie zaprzedają się złu. Bywa jednak, że słudzy Mrocznych Bogów podszywają się pod Panny Graala, próbując wykorzystywać ich reputację i wpływy do realizacji swych mrocznych planów. Takie postacie to doskonały i przewrotny pomysł na głównego przeciwnika BG.

Odgrywając Panny Graala MG powinien mieć na uwadze, iż Służebnice Pani nie są zwykłymi ludźmi, przynajmniej w aspekcie psychologicznym. Nigdy nie przepraszają i nie wyjaśniają znaczenia swych słów. Żadna sytuacja nie jest w stanie ich zaskoczyć i często wiedzą o rzeczach, których nie byłyby w stanie poznać normalnymi metodami. To istoty tajemnicze i pełne groźnej mocy. Bohaterowie Graczy powinni odnosić się do nich z szacunkiem podszytym odrobiną lęku przed nieznanym i niepojętym.

W mechanice gry należy przyjąć, iż Panny Graala to czarodziejki, które potrafią rzucać zaklęcia więcej niż jednej Tradycji. Na początku mogą rzucać zaklęcia z Tradycji Życia lub Bestii (do wyboru), jednak z czasem mogą nauczyć się także tej drugiej. Wieszczki dodatkowo potrafią rzucać zaklęcia z Tradycji Niebios.

WIERZENIA W KISLEVIE:

KULT DUCHÓW W KISLEVIE:

Wzywanie i postępowanie ze starożytnymi duchami domowego ogniska, stodół, pól, lasów i wód jest podobne do praktyk demonologicznych. *De facto*, demony i duchy są tworami Chaosu, chociaż te ostatnie nie są w żaden sposób sprzymierzone z Chaosem.

Pomimo tego samego pochodzenia, duchy bardzo różnią się osobowością od demonów. Podczas gdy demony są wrogie i złe, duchy są dość często nastawione neutralnie lub pozytywnie do istot inteligentnych.

Podobnie jak w przypadku demonologii, także praktyka przywoływania duchów wywiera niszczycielski wpływ na szamanów, którzy często popadają w obłęd lub giną.

STAROŻYTNE DUCHY W KISLEVIE:

Oddawanie czci duchom i praktykowanie ich przywoływania było od wieków silnie piętnowane przez hierarchów Kultu Taala & Rhyi, a także dostojników Kultu Ulryka. A tam, gdzie oddaje się cześć potężniejszym bogom, duchy opuszczają święte ziemie ustępując nowym wyznaniom.

Pierwotne duchy można spotkać na terenach wiejskich i w dziczy, gdzie nadal, potajemnie oddaje się im cześć. Wykształceni i cywilizowani kapłani uważają te praktyki za rodzaj prymitywnych przesądów, jednak chłopi i mieszkańcy dzikich terenów traktują pradawne obrządki z dużym szacunkiem.

Szamani są raczej rzadko spotykani w cywilizowanych rejonach Kisleva, a swoje obrzędy i rytuały odprawiają w tajemnicy. Rozpowszechnienie się Kultu Taala & Rhyi drastycznie zmniejszyło wpływ starej tradycji na ludność. Wielu żyjących szamanów to starcy, niezdolni przekazać tradycji nowemu pokoleniu. W miarę jak umierają, tradycja odchodzi wraz z nimi.

Z drugiej strony, Kult Duchów jest wciąż popularny wśród nomadów - na przykład u Dolgan. Szamani nadal cieszą się szacunkiem stepowych

klanów, czego nie są w stanie zmienić misjonarze popularnych kultów, mimo zakładania misji i budowania świątyń

PRZYWOŁANIE DUCHÓW:

Każdy człowiek może nauczyć się rytuałów potrzebnych do przywołania starożytnych duchów. Nie potrzeba do tego żadnej magii ani specjalnych komponentów, należy za to okazać cześć i szacunek. Jeżeli się tego nie zrobi, duchy po prostu się nie pojawią.

DOMOWNIK, DUCH DOMOWEGO OGNISKA:

OPIS: Domownik, zwany także Praojcem Iskrą, jest duchem związanym z domem i rodziną. Zamieszkuje piece tych domostw, w których nadal darzony jest szacunkiem, akceptując nawet obecność kapliczek Taala & Rhyi. Podstawowym zadaniem Domowników jest ochrona mieszkańców domów przed plagami, nieszczęściem i złymi duchami. Domownik może nawiedzać wieśniaków w snach, ostrzegając ich przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Niestety, jego umiejętność zaglądania w przyszłość ogranicza się tylko do nieszczęśliwych wydarzeń i zawsze przyjmuje postać zagadki lub niejasnych wizji sennych. Domowniki opłakują również umierających - jest to oznaka miłości i szacunku, mająca pomóc umierającemu przejść na tamten świat.

OBRZĘDY: należy utrzymywać piec ciepły i czysty. Tradycyjne pozdrowienie brzmi:
- *Witaj, Praojcze, w naszym domu.*
Od gospodarzy oczekuje się pytania:
- *Czy nasi goście są mile widziani?*
(W niektórych przypadkach jest to okazja dla Domownika, żeby ostrzegł chłopów o złych intencjach gości).
Odpowiednim darem jest miska duszonego ziarna, pozostawiona na noc przy piecu, jednak najważniejszym podarunkiem jest miłość i respekt Domowników, okazywany przez przestrzeganie obrzędów i uprzejme zwracanie się do opiekuńczego ducha.

WYGLĄD: istota humanoidalna przypominająca starca; kilka centymetrów wzrostu; odziany w biały płaszcz z maskującymi wzorami w kolorze płomieni. Najczęściej można go zobaczyć w ogniu, jeśli będzie się wystarczającą długo i uważnie przypatrywać.

OSOBOWOŚĆ: serdeczny i przyjazny, pierwszy duch życzliwie nastawiony do ludzi. Żywi się ludzkimi emocjami związanymi z miłością, poczuciem bezpieczeństwa i szacunkiem dla starszych. Domowniki martwi się słabnącą wiarą w duchy i zastępowaniem pieców kultowymi kapliczkami.

LESZY, DUCH LASU:

OPIS: Leszy jest egocentrycznym władcą całego lasu i zamieszkujących go istot - jest najsilniejszym starożytnym duchem. Czasami sąsiadujące ze sobą Lesze walczą między sobą o terytorium, w pojedynkach pełnych gwałtownych burz i trąb powietrznych.
Leszemu na ogół towarzyszy jego sługa Ojciec Niedźwiedź - olbrzymi niedźwiedź brunatny.

OBRZĘDY: zawsze należy prosić o pozwolenie wprowadzania zwierząt domowych do królestwa Leszego (np. wykorzystując polany leśne jako pastwiska lub wyruszając na łowy z psami). Mądry człowiek głośno i wylewnie schlebia Leszemu chwaląc jego mądrość i potęgę. Na przykład:
- *O Panie, przepuść swego sługę, podążającego w sprawie niewielkiej wagi. Twoją potęgę przewyższa tylko twoja hojność i łaskawa gościnność.*

OSOBOWOŚĆ: próżny, lubi kiedy mu się schlebia, perwersyjny. Uwielbia prowadzić ludzi na bagna, gdzie głodują, toną w lotnych piaskach lub błąkają się, dopóki nie opadną z sił. Obce mu jest współczucie. Jest kapryśny, bawi się ludźmi i swymi leśnymi poddanymi niczym małe dziecko mrówkami i robaczkami. Nienawidzi bogów (*Zarozumiali parweniusze!*), wystarczy tylko o nich napomknąć, aby dostał napadu wściekłości lub zaczął się dąsać. Rozmach towarzyszący obrzędom ku czci innych bogów napawa go wstrętem i wzbudza gniew.

Jego jedyną przewidywalną słabością są gry i współzawodnictwo. Nigdy nie odrzuca zakładu chociaż często nadużywa swoich mocy, kiedy zaczyna go przegrywać, chyba że zwycięzca potrafi idealnie zrównoważyć pochlebstwa i nagany, upominając się o swoje.

Lubi także się napić. Upicie go nie jest łatwą sprawą - potrzeba około 40 litrów mocnego wina, żeby był lekko podpity - za to pod wpływem alkoholu staje się nad wyraz hojny.

WYGLĄD: przypomina niedźwiedzia o zielonym owłosieniu, z kozimi kopytami i rogami, jednym oku bez brwi i powiek, z wielkimi pazurami, odzianego w płaszcz z owczej skóry i przepasanego wielkim paskiem z łyka. Może być takiego wzrostu jak sobie zażyczy, jednak jego ulubioną postacią jest olbrzym o wielkości 6 do 12 metrów.

MACIEW, DUCH BYDŁA:

OPIS: Maciew, zwany także Opiekunem Spichlerzy, zamieszkuje stodoły i pastwiska, opiekując się zwierzętami domowymi. Nie darzy nikogo miłością i też jej nie oczekuje, traktowany jest jednak z odpowiednim szacunkiem; rozdrażnienie go prowadzi do serii drobnych wypadków i psikusów, a także do kłopotów z bydłem. Maciew darzony jest raczej szacunkiem niż szczerą miłością.

OBRZĘDY: należy utrzymywać stodołę w czystości i karmić zwierzęta, Maciew chętnie przyjmuje podarunki z tytoniu i owsianki. Jednak największą radość czerpie, z tańca przy świetle księżyca - tak bardzo to lubi, że jest nawet w stanie zapomnieć o swojej ukochanej rozrywce (psikusy robione ludziom). Najlepiej zwrócić się do niego słowami:
- *Oszczędź mi swoich żartów, Dziadku, a zaśpiewany i zatańczymy przy świetle księżyca.*

WYGLĄD: Maciew przybiera postać starego, szczupłego humanoida, a jego wzrost rzadko przekracza 30 centymetrów; potrafi także przyjmować postać snopka słomy.

OSOBOWOŚĆ: psotny, woli towarzystwo zwierząt od ludzi, bowiem zwierzęta łatwiej przestraszyć jakimś figlem; niezbyt przyjemny i złośliwy.

POLEWIK, DUCH ZIEMI & KOSY:

OPIS: Polewiki, zwane także Opiekunami Zbóż, są żądnymi krwi duchami żywiącymi się zabijanymi roślinami (zbiorami) - mogą odwdzięczyć się, jeśli złoży im się krawat ofiarę. Zainteresowane są tylko *zbiorami* - ofiarą krwi, użyźniającą glebę. Zawsze gotowe są odwdzięczyć się za ten dar.

OBRZĘDY: Polewiki potrzebują krwawej ofiary do poświęcenia ostrza kosy i pobłogosławienia zbiorów. Znane są także z tego, że święcą naprędce wykonaną broń w czasie powstań chłopskich przeciwko nadzorcom i panom, służąc chłopom jako duchy mordu, wojny i zdrady. Przyzywając Polewiki, należy wymówić ich imię, kiedy czarny księżyc znajduje się w pierwszej kwadrze. Należy zwrócić twarz w kierunku księżyca i zaintonować:
- *Mistrzu, stań przede mną jak liść przed trawą, ani czarny ani zielony, ale taki jak ja. Przyniosłem ci czerwone zbiory.*
Glebę należy skropić ludzką krwią w ilości odpowiedniej do żądanej przysługi.

OSOBOWOŚĆ: okrutni niczym Khorne, ale na mniejszą skalę. Są bardziej pasożytami niż przyjaciółmi ludzi; skorzy do ukarania przywołującego, jeśli nie zostaną odpowiednio wynagrodzeni. Zawsze coś do siebie szepczą. Zainteresowani są tylko krwią.

WODNIAK, DUCH WODY:

OPIS: Zwany również Panem Topielców jest naprawdę złą istotą, uwielbiającą zwabiać ofiary za pomocą uroku i hipnotycznego szeptu, a następnie wrzucać je do wody i tam przytapiać, napawając się agonią nieszczęśników. Czasami siada przy brzegu, przyjmując postać starca dzierżącego wielką laskę, ozdobioną jaskrawymi wstążkami. Kiedy jakiś ciekawski podejdzie bliżej, zabija go uderzeniem kostura, a ciało wrzuca do wody.

OBRZĘDY: nie należy interweniować, kiedy kogoś topi, w przeciwnym wypadku wybierze sobie jakąś nową ofiarę - może to być interweniujący, albo jego ukochana osoba, po to tylko by posmakować jego przerażenia. Lubi ofiary z czarnych świń, oliwy i miodu - wszystko to musi zostać wrzucone do stawu lub rzeki.
Nie należy nosić symboli innych bogów podczas pływania.
Mając do czynienia z Wodniakiem, należy trzymać garść suchej ziemi. Jeśli rzuci mu się ją w twarz, można zyskać wystarczająco dużo czasu, żeby uciec od wody poza zasięg jego wzroku, gdzie będzie się bezpiecznym, do czasu ponownego zbliżenia się do stawu lub rzeki.

OSOBOWOŚĆ: Wodniak jest wyjątkowo złą istotą - typowym szaleńcem, czerpiącym przyjemność z zadawania tortur i cierpienia. Uwielbia zabijać i szerzyć grozę.

Szanuje tylko istoty nikczemniejsze od siebie. Radośnie przyłącza się tam, gdzie zanosi się na rzeź. Nie przejmuje się *oficjalnymi* bogami, ale unika konfrontacji z nimi oraz ich sługami, chociaż w złości potrafi zaatakować ich wyznawców.

WYGLĄD: tłusty starzec o bladej, pomarszczonej przez wodę skórze i napuchłej twarzy, wyglądem przypominający topielca. Jeśli zechce, może przybrać bardziej atrakcyjną postać, ale jego krótkie paznokcie zawsze będą ociekały wodą, zdradzając prawdziwą tożsamość. Może także przyjmować postać dowolnej ryby lub innej istoty słodkowodnej.

BOGOWIE ALBIONU & ERINU:



Naczelnym bóstwem Erinu, podobnie jak Albionu, jest Danu, Bogini Matka, której kapłanami są hibernijscy druidzi. Do bogów zalicza się też kilku z Tuatha de Danann, dzieci bogini Danu. Mieszkają oni w magicznej krainie zwanej Mag Mell, będącej także miejscem, do którego kierują się zmarli. Stamtąd Dannanowie mogą w dowolnym czasie powracać na ziemię (w śmiertelnej powłoce). Bramami między oboma światami są kopce zwane *sidhe* - stąd część Dannanów, która nie została ubóstwiona, określana jest mianem *Aes Sidhe*, czyli *ludu kurhanów*. Jako że Dannanowie są jedynie potomkami najwyższej bogini, nie mają osobnych kapłanów i miejsc kultów - większa część obrzędów ku czci Danu odprawiana jest także dla ich chwały.

KRAINA ZMARŁYCH:

Dusze zmarłych Erińczyków ulatują ku czarodziejskiej wyspie na zachodnim oceanie, zwanej Mag Mell - Ziemią Młodości i Rozkoszy lub Tir na nOg - Ziemią Młodych. Wyspa owa wynurza się z wody wsparta na czterech kolumnach ze złota. Wewnątrz niej, na srebrnej równinie, trwają nieustannie zabawy: wyścigi rydwanów, łodzi, uczty i śpiewy. Rydwany są ze złota, srebra i brązu, konie złociste lub błękitne. Zewsząd rozbrzmiewa piękna muzyka,

wszystko lśni cudownymi kolorami. Na obmywanych przez morze brzegach błyszczą przepiękne klejnoty. Nie ma tam śmierci, smutku, gniewu i rozpaczy. Za dnia po wyspie przechadza się promienisty Lugh, oświetlając swym blaskiem całą krainę. Wieczorami wzlatuje on nad białe równiny i zabarwia fale morskie kolorem purpury.

Dusze zmarłych odwozi do Mag Mell Mannan Mac Llyra. Do krainy zmarłych można też wkroczyć przez *sidhe*, jeśli podczas święta Samhain (które obchodzi się dwa razy do roku, gdy oba księżyce są w pełni. W Imperium nazywane Hexensnacht i Geheimnisnacht), w porze, która nie jest ani nocą ani dniem (o świcie lub zmierzchu), po okrążeniu kurhanu zgodnie z biegiem słońca otwiera się w nim szczelina, przez którą, będąc żywym, można wkroczyć do świata cieni. Niemal nikomu nie udało się jednak powrócić z takiej podróży, albowiem *Aes Sidhe* zazdrośnie strzegą tajemnic swej władzy.

ŚWIĘTA:

Początek każdego z okresów Kalendarza Erinu jest czczony uroczystym, religijnym świętem, obchodzonym w wigilię dnia otwierającego dany sezon. Centralnym miejscem uroczystości jest grób króla lub któregoś z bohaterów; czasem urządza się je wśród kamiennych kręgów druidów.

Najważniejsze święto to Samhain, obchodzone w przeddzień początku zimy. W tym dniu druidzi gaszą na swych ołtarzach święty ogień i zapalają nowy, symbolizujący rozpoczęcie nowego roku. W miejscu, zwanym Mag Klecht oddaje się tego dnia Dagdzie Crom Cruaich wszystko, co pierworodne. Zabijane są zwierzęta i ofiarowane płody rolne, jednak w dawniejszych czasach składano też ofiary z ludzi. Wierzy się, iż na tę noc na świat wracają zmarli, a wszelki ziemski autorytet ulega zawieszaniu. W celu odpędzenia upiorów odprawiane są rytualne tańce i śpiewy. Drugą połowę roku otwiera święto Imbolc, podczas którego dokonuje się symbolicznego oczyszczenia przez ogień i wodę. Lato rozpoczyna się w przeddzień 1 Sigmarzeita KI wielkim świętem Beltaine. W dniu tym gasi się stare i rozpala nowe ogniska, niecone przez druidów polanami z dziewięciu rodzajów drewna. Ogień symbolizować ma letnie słońce. Noc Beltaine to w niektórych regionach także czas składania krwawych ofiar z jeńców wojennych i przestępców oraz radosnych orgii.

STARZY & NOWI BOGOWIE:

Wraz z misją Padraiga na wyspę wprowadzony został (choć nie bez oporów) kult bogów z kontynentu. Szczęśliwie jednak nie doszło do większych waśni, a co więcej misjonarzowi Erinu udało się pogodzić elementy starej i nowej wiary, a nawet przenieść do Starego Świata Kult Mannana jednego z hibernijskich bogów oraz zaszczepić tam eriński stan kapłański (druidów). W myśl wprowadzonej przez Padraiga doktryny, starzy bogowie uznani zostali za personifikacje różnych sił oraz aspektów Dawnej Wiary (z wyjątkiem Mannana), nowi zaś egzystują obok nich, uznawani przez wszystkich Erińczyków. Na wyspie wytworzyła się w związku z tym wyjątkowa sytuacja, niespotykana chyba nigdzie indziej - duża część Hibernijczyków oddaje cześć zarówno Tuatha de Danann, jak i nowym bogom.

KLASZTORY:

Pierwsze klasztory Erinu założył jeszcze Padraig - w nadanym im wówczas kształcie przetrwały one do dnia dzisiejszego. Typowy monastyr to grupa chat, skupiona wokół świątyni. Opatów wybiera się spośród członków rodziny założyciela klasztoru, zaś arcykapłanem, sprawującym pieczę nad wszystkimi klasztorami Erinu jest opat klasztoru w grodzie Mergah - na północy wyspy. Erińscy mnisi są bardzo ekspansywni - za swój główny obowiązek uważają nieustanne podróżowanie i głoszenie prawd wyznawanych bogów. Poza tym zajmują się kopiowaniem ksiąg oraz spisywaniem starych opowieści i legend.

DANU, BOGINI MATKA & JEJ DZIECI:

OPIS: w panteonie Albionu i Erinu istnieje wiele bóstw i duchów, którym mieszkańcy wysp oddają cześć. Ponad wszystkimi bóstwami stoi Danu, Matka Ziemia, znana także jako Potrójna Bogini, której cześć oddają wszystkie klany Albionu i Erinu.

Wiosną, bogini pojawia się jako piękna, młoda dziewica - Blodeuwedd. Latem i jesienią przyjmuje postać Morrigu, dojrzałej, kobiety wojowniczki. Zaś zimą, Danu wciela się w złą wiedźmę, staruchę Ceriwen.

Danu jest matką wszystkich żyjących istot a pozostałe bóstwa są jej dziećmi. Podobnie wszystkie śmiertelne kobiety zostały uczynione na jej podobieństwo.

NATURA: NEUTRALNA. Danu to bogini zmienna i kapryśna, podobnie jak cała natura - jest jednocześnie delikatna i brutalna. Danu jest matką, dającą życie ale też przynosi śmierć.

ZASIĘG KULTU: Danu czczona jest na całym Erinie i Albionie za wyjątkiem królestwa Tyrnand (państwo Norranów).

ŚWIĄTYNIE: wyznawcy Danu oddają cześć bogini zarówno w świętych gajach, jak i pośród wielkich kamiennych kręgów, które są powszechne na całym Erinie i Albionie. Pośród prastarych drzew i dolmenów Moc Dawnych Dni jest bardzo silna, a druidzi mają w tych miejscach o 50% więcej *Punktów Łaski*.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Danu utrzymuje przyjazny relacje z wyznawcami pozostałych bóstw Erinu i Albionu. Jedynie Morrigu, wojownicze wcielenia Danu jest otwarcie wrogie wobec kultów norrańskich i Crom-Cruacha, bóstwa Mrocznych Plemion.

DNI ŚWIĄT: ważnymi świętami Kultu Danu są dni letniego i zimowego przesilenia. Ważnym świętem jest również Saimhann, kiedy ujawnia się mroczna strona natury i martwi obchodzą swoje święto. W nocy ludy Albionu zamykają drzwi swoich domostw i pod żadnym pozorem nie wychodzą na zewnątrz.

WYMAGANIA KULTU: Kult Danu jest otwarty dla wszystkich ludzi.

PRZYKAZANIA: druidzi zamieszkujący Erin i Albion składają przed Arcydruidem przysięgę, która zobowiązuje ich do szanowania wszelkiego życia. Wyjątek stanowi jedynie samoobrona, potrzeba zdobycia pożywienia bądź wymóg złożenia ofiary. Ponadto, Arcydruid nakłada na każdego druida *geas*, czyli określone wymogi postępowania. *Geas* mogą być bardzo dziwne, jak na przykład zakaz publicznego pokazywania twarzy czy zakaz spania w czasie gdy słońce znajduje się na niebie, jednak nigdy nie są na tyle kłopotliwe by w znacznym stopniu uniemożliwić druidowi normalne funkcjonowanie.

PRÓBY: w zależności od pory roku, bogini wyznacza swym wyznawcom różne próby. W lecie są to zazwyczaj różnego rodzaju sprawdziany sprawności fizycznej; z kolei zimą może to być nakaz poprowadzenia ceremonii pogrzebowej. Wiosną miłe Danu może być uwiedzenie młodej osoby płci przeciwnej lub złagodzenie poważnego konfliktu między dwoma zwaśnionymi plemionami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: łaska Danu najczęściej przybiera formę zwiększenia której z *cech głównych* bohatera, bądź czasowego otrzymania której z umiejętności z tabeli *umiejętności początkowych* RANGERA.

BADB CATHA:

Bóstwo zwane także Krukiem Pól Bitewnych, właściwie nie należy do Tuatha de Danann. Pochodzenie boginie nie jest znane, uczeni dla porządku włączyli Badb Catha w poczet dzieci Danu, wychodząc z założenia, iż bogini jest matką wszystkich stworzeń. Badb Catha przedstawiana jest jako krążący nad polami bitew kruk, szukający sposobności pożywienia się ciałami poległych wojowników.

DAGDA:

Dagda, którego imię oznacza *Dobry*, jest szpetnym, zupełnie niepodobnym do Lugha bóstwem. Atrybutem Dagdy jest ogromna, żelazna maczuga, której jeden koniec zabija, a drugi przywraca życie. Bóstwo jest władcą życia i śmierci, strażnikiem równowagi, dbającym o stałe odradzanie się wszechświata. Kolejnym atrybutem Dagdy jest stale pełny jedzenia kocioł, od którego nikt nie odchodzi głodny.

Żoną Dagdy jest bogini Boann, patronka największej rzeki Erinu. Ich dzieci to Negus, Bóg Urodzaju i wszystkiego, co rośnie, oraz Brig - Bogini Wiedzy, Poezji & Wróżb.

LUGH:

Lugh, którego imię oznacza *Jaśniejący* jest bardzo wszechstronnym bóstwem, patronuje kupcom i podróżnikom, jest wynalazcą i artystą, a także władcą słońca i błyskawic. Mieszkańcy wysp, boską cześć oddają także synom Lugha: Luchtainowi, patronującemu drwalom i Creidnowi, mistrzowi kowalstwa.

OGMA:

Ogma przedstawiany jest jako odziany w lwią skórę starzec, trzymający w jednej ręce łuk i strzały w drugiej zaś maczugę. Ogma jest potężnym wojownikiem i utalentowanym poetą. Według druidów, to właśnie Ogma stworzył ogamy - pismo służące zamieszkującym wyspy uczonym.

MANNAN:

Mannan jest synem i następcą Llyra, boga morza. Mannan to jedyny z Tuatha de Danann, znany w całym Starym Świecie. Wedle wierzeń Erińczyków to on odwozi dusze zmarłych do Tir na nOg - krainy wiecznej młodości.

KULTY ARABII:



Choć od czasu Wojen Religijnych, zwycięski Kult Ohrmuzda jest jedyną oficjalnie uznawaną religią, a oddawanie czci Starym Bogom jest karane śmiercią, to w wielu arabskich miastach wciąż wznoszą się świątynie i kapliczki, relikty dawnych czasów, gdy pobożni ludzie modlili się do bogów swych przodków. Pomimo dominacji Kultu Ohrmuzda, w Arabii wciąż istnieją zakonspirowane Kulty, w których wierni oddają cześć Starym Bogom.

MOSHAR, BÓG ŚMIERCI

Moshar był najpotężniejszym spośród Starych Bogów Arabii. Według teologów Starego Świata był wcieleniem Morra, Pana Snów & Zmarłych. Jednak w odróżnieniu od Starego Świata, pośród piasków Arabii Moshar posiadał znacznie większą sferę wpływów. Wyznawany był jako bóstwo śmierci, Władca Podziemnego Królestwa, do którego trafiały wszystkie dusze. Był także bogiem wojny, czczonym przez żołnierzy i najemników. A pod imieniem Pana Ostrza w Ciemności cześć oddawali mu ci skrytobójcy i złodzieje, którzy nie czcili Khaina.

GHEDAN, WŁADCA PUSTYNI

Ghedan był tym, który władał życiem na surowej arabskiej pustyni. Jego władzy podlegały suche, gorące piaski Wielkiej Pustyni. Z jego woli oazy pojawiały się lub wysychały niosąc śmierć podróżnym. Jego gniew był przyczyną powstawania gwałtownych burz piaskowych, które pojawiały się na pustyni. Ghedan był najstarszym z arabskich bóstw. A niektóre plemiona nomadów oddawały mu cześć znacznie większą niż Mosharowi.

ANAN, WŁADCA MORZA

Anan był stosunkowo młodym bóstwem. Według teologów stanowił wcielenie staroświatowego Mannana. Kult Anana powstał, gdy pierwsi Arabowie osiedlili się na wybrzeżu i wypłynęli w morze. Anan był czczony przez wszystkich, żeglarzy, rybaków i piratów.

DHURAM, BÓG SPRAWIEDLIWOŚCI

Dhuram był trzecim z najstarszych arabskich bogów, obok Moshara i Ghedan, praktycznie bez zmian zasymilowanym przez Świątynię Ohrmuzda. Arabska sprawiedliwość okrutna i bezlitosna. Złodzieja karze się odcięciem ręki, a mordercę nabija na pal. Dhuram był także czczony jako Patron Handlu & Nauki. Jednak w odróżnieniu od wyznawanej w Starym Świecie Vereny, Kult Dhurama bardziej koncentrował się na pogłębianiu odkrytych już prawd, niż na poszukiwaniu nowych odkryć.

AZYAT, WĘŻOWY BÓG

Kult Azyata zyskał znaczące wpływy u Sułtana i Kalifów przed Religijnymi Wojnami. Skuteczne manewrowanie i knucie pozwoliło przedstawicielom Kultu na zajęcie wysokich stanowisk. Ich skrytobójcy i szpiedzy podkopali władzę innych, starszych kultów i w niedługim czasie mieli ogromny wpływ na Lazurowy Tron. Za ich radą Sułtan Quabir wypowiedział świętą wojną Staremu Światu. Pomimo kilku początkowych zwycięstw, wojna się przeciągała, a arabski marsz naprzód zatrzymał się. W tym momencie Kult Azyata popełnił kluczowy błąd. Wierząc, że ich władza jest bezpieczna przenieśli swoją główną świątynię w nieznane miejsce gdzieś do Granicznych Księstw. W ten sposób hierarchowie Kultu pragnęli ustanowić przyczółek na podbitych ziemiach, by móc efektywniej kierować armią. Ale podczas ich nieobecności Kult Ohrmuzda przejął władzę. Duża część wojsk została wycofana, a sam Kult odcięty od Arabii. Kultyści zostali rozproszeni, a wyznawanie Azyata zostało zabronione. Ale w Arabii wciąż pozostają wyznawcy Starego Bóstwa, pracując w sekrecie, aby przywrócić Azyatowi jego dawne znaczenie i władzę. Pozostaje też świątynia wzniesiona gdzieś w Granicznych Księstwach w której znajdują się skarby Kultu Azyata, kiedyś najpotężniejszej siły w Arabii.

OHRMUZD, BÓG ARABII:

Jest jeden bóg, a imię jego brzmi Ohrmuzd.
- Księga I,1

OPIS: wiara w Ohrmuzda jest państwową religią Arabii i otwarte wyznawanie jakiegokolwiek innego bóstwa w tym kraju jest zakazane. Ohrmuzd patronuje wszystkim dziedzinom życia Arabów i jest przez nich czczony jako jedyny prawdziwy bóg.

Wierni Ohrmuzda nie tworzą żadnych wizerunków tego bóstwa, gdyż jest to uważane za ciężki grzech.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: symbolem Ohrmuzda jest półksiężyc, a kolorem zieleń. Nie bardzo znane jest ich znaczenie. Arabowie twierdzą, że ów półksiężyc, to większy z dwóch księżyców Znanego Świata, znany Staroświatowcom pod nazwą Mannslieba.

ZASIĘG KULTU: Ohrmuzd czczony jest w całej Arabii i północnej części Południowych Krain. Centrum Kultu znajduje się w świętym mieście Onn.

ŚWIĄTYNIE: świątynie Ohrmuzda przyjmują najróżniejsze formy, zwykle jest to duży, kopulasty budynek, z licznymi otoczonymi murami dziedzińcami i przynajmniej jedną wieżą, zwaną *minareth* z której *mahhuzini*, członkowie specjalnej kasty kapłanów, zwołują wiernych na modlitwę. W świątyniach nie ma ławek, a ich mury oblegają żebracy, liczący na jałmużnę.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Ohrmuzda nie ma przyjaciół, a bóstwom innych krain jest otwarcie niechętny. Kulty Chaosu w Arabii są mało znane, więc wyznawcy Ohrmuzda zwykle nic o nich nie wiedzą. Wierni Ohrmuzda przejawiają skłonność do fundamentalizmu i fanatyzmu. Pamiętać trzeba, iż jednym z wielu zagrożeń w Arabii są skaveni i nekromanci, których tępi się równie zawzięcie, jak i bezskutecznie. Dlatego wyznawcy Khaina i Rogatego Szczura są znienawidzeni i krwawo prześladowani przez kapłanów Ohrmuzda.

DNI ŚWIĄT: głównym świętem Kultu Ohrmuzda jest arabski Nowy Rok, rocznica ucieczki proroka Bel-Shaiat z Onn do Okkih, nazwanej przez wyznawców *hadżidż*. Świętem, w które nie należy pracować, a raczej spędzić dzień na modlitwie, jest ósmy dzień każdego tygodnia (kalendarz Arabii nie jest równoległy z kalendarzem Imperium). Dodatkowo na jeden z miesięcy w roku (kapłani skomplikowanymi, astronomicznymi metodami określają który) jest miesiącem świętym, *rasaan*, w którym należy stosować specjalne zasady.

WYMAGANIA KULTU: nowicjuszem może zostać tylko wolny mężczyzna wywodzący się z rasy ludzkiej. Wyznawcą Ohrmuzda może być każdy człowiek, niezależnie od płci, pochodzenia i pozycji społecznej.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Ohrmuzda powinni przestrzegać następujących zasad.

- *Będziesz stronił od alkoholu i wieprzowiny, nie będziesz ich spożywał w żadnej postaci, gdyż są nieczyste.*
- *Będziesz modlił się pięć razy dziennie, w miejscu czystym, twarzą zwrócony w kierunku świętego miasta Onn.*
- *Będziesz wspierał potrzebujących jałmużną.*
- *Twa lewa ręka jest nieczysta i nie będziesz używał jej do czynności czystych w czasie nabożeństw i jedzenia. Nie wyciągniesz do brata swego lewej ręki ani nie podasz mu nią niczego, a rany otrzymane bronią trzymaną w lewej ręce poczytasz sobie za hańbę.*
- *W miesiącu rasaan nie wolno ci jeść i pić pomiędzy wschodem a zachodem słońca, w tym czasie będziesz także stronił od muzyki i zabawy.*
- *Nie wejdziesz do świątyni w jakimkolwiek obuwiu, gdyż jest ona ziemią świętą.*
- *Kobiety nie są równe mężczyzną i nie mogą uczestniczyć z nimi w modłach, w świątyni mogą modlić się jedynie w wyznaczonym sobie miejscu.*
- *Każdy mężczyzna powinien przynajmniej raz w życiu odbyć pielgrzymkę do Onn, zwaną hadżidż. Osoba, która tego dokonała, ma prawo nosić zieloną wstęgę wokół turbanu i używać tytułu hadżi. Hadżi ma +10% do* ***CHA*** *w kontaktach z innymi wyznawcami Ohrmuzda. Kobiety mogą odbyć hadżidż, uzyskując tytuł hadżidżaj, jednak jest to bardzo rzadkie - od kobiet nie oczekuje się hadżidż. Hadżidż nie jest obowiązkowa, jednak nie ma pewniejszego sposobu ściągnięcia na siebie gniewu Ohrmuzda niż bezpodstawne używanie tytułu hadżiego.*
- *Nie odmówisz udziału w dżihad i będziesz walczył z niewiernymi obronie wiary. A jeśli polegniesz twe grzechy zostaną odpuszczone, ty zaś trafisz do raju.*

Z przestrzegania większości przykazań zwolnione są dzieci do ósmego roku życia, obłożnie chorzy i - niekiedy - będący w podróży.

PRÓBY: próby wyznaczane przez Ohrmuzda dotyczą zwykle likwidacji jakiejś grupy jego wrogów - czy to podczas *dżihad*, czy też w czasie pokoju. Celem mogą być innowiercy, czy ktokolwiek inny.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: ulubionym testem Ohrmuzda jest *targowanie się*. Błogosławieństwa przyjmują zwykle formę przyznania jakiejś umiejętności zwiększającej **CHA**, lub zwiększenia samej cechy.

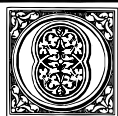
BOGOWIE INNYCH RAS:



Ludzie z podejrzliwością traktują wszystkie bóstwa, których nie uważają za swoje własne, choć nie prześladują innych ras za ich wierzenia. Większość ludzi wie o nich bardzo niewiele, a jeszcze mniej się nimi interesuje, przejmując jedynie te święta i obrzędy, które wiążą się z piciem i ucztowaniem, nie próbując zrozumieć związanych z nimi przeżyć duchowych.

Nieludzkie rasy Starego Świata mają swoje własne mitologie i panteony. Opisanie wszystkich, wiążących się z nimi szczegółów wykracza poza możliwości tego podręcznika, ale poniżej opisano sylwetki głównych bogów elfów, gnomów, khazadów i niziołków.

AWATAROWIE ELFÓW:



Od niepamiętnych czasów elfy czczą własne bóstwa, które określają mianem awatarów. Mogą pochwalić się niezwykle bogatą mitologią, która ma kluczowe znaczenie dla ich społeczności i jest głęboko zakorzeniona w ich języku. Kultura elfów przesycona jest mistycyzmem i magią. Elfy czczą swych awatarów, ale nie potrzebują pośredników, by się z nimi porozumiewać, dlatego wśród nich rzadko spotyka się kapłanów. Każdy z elfów na swój sposób wielbi bogów. Elfy rozumieją naturę magii w znacznie większym stopniu niż inne rasy Starego Świata. Mają świadomość faktu, że magiczna moc pochodzi z Eteru. Dzięki temu ich magowie są silniej związani z wiarą i mistycyzmem, niż ludzcy czarodzieje, którzy postrzegają magię tajemną niemalże jako proces intelektualny i naukowy. To nie przypadek, że główny ośrodek elfiej magii, Wieża Hoetha na odległej wyspie Ulthuan, została poświęcona elfiemu awatarowi mądrości.

Wiele elfich bóstw wykazuje znaczne podobieństwo do bogów z panteonu Starego Świata. Ludzcy teologowie uważają, że są to ci sami bogowie, tylko wyznawani pod innymi imionami. Elfy zaś uważają panteon Starego Świata za blade odbicie prawdziwych bogów.

Poniżej znajduje się opis najważniejszych awatarów elfiego panteonu: Adamnana-na-Brionhy - Pana Tańca; Kaela Mensha Khaine - Pana Wojny, Krwi & Morderstwa oraz Karnosa - Pana Bestii, Zwierząt & Polowania i Liadriela - Boga Pieśni & Wina.

ADAMNAN-NA-BRIONHA, PAN TAŃCA

OPIS: Adamnan-na-Brionha narodził się ze związku Dźwięku i Ruchu we mgle, istniejącej przed nadejściem czasu. Tancerze wojny utrzymują, że jest on Najwcześniejszą Istotą, tym, którego taniec określa Wszechświat. Znany jest również jako Pierwszy i Pan Tańca.

Adamnan-na-Brionha odzwierciedla dwa wydawałoby się przeciwstawne aspekty życia - radość tańca i furię usprawiedliwionego zabijania. Pojawia się jako elf, którego lewa strona ciała jest wysmukła i pełna elegancji, a prawa pokryta muskułami potężnego wojownika. Również na jego twarzy sąsiadują grymasy wszechogarniającego szczęścia i gwałtownego gniewu.

Tancerze wojny wierzą, iż to właśnie dokonywane przez nich połączenie wojny i tańca zapewnia ziemską interpretację kosmicznej manifestacji ich bóstwa.

NATURA: PRAWORZĄDNA. Pan Tańca jest nieprzejednanym wrogiem goblinoidów i wszelkich istot Chaosu. Przez teologów postrzegany jest jako mściwe bóstwo, stojące na straży całej elfiej rasy.

SYMBOL: Adamnan jest symbolizowany przez flet, trzymany w zaciśniętej pięści. Wyznawcy Pana Tańca zwykle przyjmują jedną z ekstrawaganckich fryzur, charakterystycznych dla tancerzy wojny, a dodatkowo noszą symbol swego awatara bądź to w postaci naszyjnika, bądź pary kolczyków. W lewym uchu noszą kolczyk, przypominający miniaturowy flet, zwykle wykonany ze srebra, w prawym zaciśniętą pięść, zwykle ze złota.

ZASIĘG KULTU: Adamnan-na-Brionha jest wyznawany przez Leśne Elfy w całym Starym Świecie, czczą go wszyscy tancerzy wojny.

ŚWIĄTYNIE: formalności występujące w większości religii są obce Leśnym Elfom, nie wznoszą świątyń ani kapliczek. Elfy uważają, że Adamnana-na-Brionhę powinno czcić się w sercu, a nie wiązać go z jakimś miejscem.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Pana Tańca pozostają w dobrych stosunkach zarówno z wyznawcami pozostałych awatarów panteonu Leśnych Elfów, jak i tymi ludźmi, którzy wyznają Dawnej Wiary oraz oddają cześć Taalowi & Rhyi. Pozostałe kulty ludzkich bogów są ignorowane, a Przodkowie khazadów są postrzegani z pewną dozą rozbawienia.
Tradycyjnie wrogie rasy - zwłaszcza goblinoidy - są znienawidzone i uważane za szkodniki, które należy niszczyć przy każdej sposobności.

DNI ŚWIĄT: dla wyznawców Pana Tańca ważne są *działania* i *wydarzenia*, dlatego taniec, usprawiedliwione zabijanie, szkolenie i przyjmowanie do trupy nowych członków, jeśli jest wykonywane w odpowiednim stanie umysłu, uważa się za działanie święte. Dla osób, obcujących z tajemnicami Adamnana-na-Brionhy, każde działanie, choćby trywialne, jest częścią odwiecznego Tańca Życia.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Adamnana-na-Brionhy zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu i honorowemu wezwaniu do walki, ani innego rodzaju pojedynku.*
- *Będziesz utrzymywał swe ciało w czystości i sprawności fizycznej, gdyż jesteś prorokiem obcującym z bogami.*
- *Będziesz wkraczał do walki ze śpiewem na ustach, w tańcu będziesz składał ofiarę z życia mych wrogów.*
- *Będziesz panował nad swym gniewem, by był on czysty i sprawiedliwy. Tępił będziesz niesprawiedliwość i bezmyślnych morderców.*

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: błogosławieństwa zsyłane przez Adamnana mogą przybrać formę automatycznego sukcesu w jednym z następujących testów: *skok*, *upadek*, *zeskok*, *reakcja*, *ryzyko* lub dowolnego testu wymagającego użycia **WW**.

KAELA MENSHA KHAINE, PAN WOJNY, KRWI & MORDERSTWA

Khaine, bóg zabijania, śmierci i rozlewu krwi. Tylko ślepy mógłby nie zauważyć, że to nikt inny, jak Pan Czaszek we własnej osobie, ukryty pod jedną z wielu masek, które przywdziewa, aby zmylić i przechytrzyć tych, którzy w innym wypadku mogliby mu się oprzeć.
- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

OPIS: Khaine znany jest elfom jako Kaela Mensha Khaine, co dosłownie znaczy Krwaworęki Khaine. Mroczne Elfy wyznają tego awatara jako Pana Krwi & Morderstwa, który patronuje ich gwałtownemu i okrutnemu życiu. Wysokie, morskie i Leśne Elfy widzą w nim Pana Wojny, opiekuna czuwającego nad swymi braćmi, dającego im siłę i odwagę potrzebną do walki.

Druchii widzą Krwaworękiego Khaina jako czterorękiego podobnego do skorpiona giganta, otoczonego przez wiernych mu nawet po śmierci wojowników. Dla pozostałych elfów jest on wysokim rozgniewanym elfem, ubranym w pokrytą krwią zbroję z brązu, z czarnymi, zlepionymi potem i krwią włosami, walczącego dwoma, spływającymi krwią mieczami.

Khaine to uosobienie okrucieństwa, gwałtowności, krwi i śmierci. Mroczne Elfy dawno temu porzuciły kult innych elfich awatarów, opierając zasady swej wiary na wysławianiu gwałtownej natury Pana Mordu.

Uczeni, którzy wiedzą cokolwiek o Khornie, dostrzegają zbyt wiele podobieństw między Panem Czaszek a Bogiem Morderstwa, żeby zaprzeczać ich wzajemnemu związkowi. Badacze broniący odrębności Khaine twierdzą, że działania Khorna ograniczają się do pola bitwy i otwartej wojny. Khorne jest Mrocznym Bóstwem, raczej emanacją Chaosu niż jednym z wielu ludzkich bóstw. Ale nie można zaprzeczać, że wpływ Khorna na Mroczne Elfy jest ogromny, widoczny szczególnie w bluźnierczych praktykach najbardziej oddanych sług Khaina - elfich wiedźm.

Dla przeciętnego Mrocznego Elfa ten związek nie jest tak oczywisty. Z całego swego plugawego serca będzie się wypierał, nawet przed samym sobą, że służy Panu Wojny, Krwi & Morderstwa. Będzie głosił, iż Khaine nie różni się od bogów wyznawanych w Starym Świecie, tak pod względem możliwości, jak i mocy. Dla Mrocznych Elfów różnica między Khornem a Khainem jest zauważalna i wyraźna. Khaine odpowiada za kontrolowaną gwałtowność rytuału i religijnego zapału, natomiast Khorne uosabia nieposkromioną dzikość wściekłego psa, szał zabijania podchwyconego przez Norsmenów i barbarzyńców zamieszkujących Pustkowia Chaosu. I tak jak w Imperium podjęto kroki w celu wyeliminowania wyznawców Khorna, podobnie jak Mroczne Elfy zabijają kultystów Chaosu, najczęściej składając ich w ofierze na ołtarzu Khaina.

Głównymi sługami Khaina są elfie wiedźmy, zwane Wybrankami Khaina. Elfie dziewice są zaślubiane bogu podczas ceremonii odbywającej się zawsze o północy. Gdy świątynne ognie strzelą w górę, a krew ofiar spłynie po stopniach ołtarzy, Khaine odpowiada na wezwanie swoich służebnic.

NATURA: specjalna. Dla Mrocznych Elfów zawsze będzie on ZŁY, lecz dla pozostałych elfów będzie on NEUTRALNY - uważają, że Kaela Mensha Khaine reprezentuje tylko agresywną naturę całej elfiej rasy.

SYMBOL: Khaine ma wiele symboli. Najbardziej popularny wśród Mrocznych Elfów jest stylizowany motyw skorpiona, a dla pozostałych elfów jest to ociekający krwią sztylet. Kolory Khaina to czerń i czerwień symbolizujące śmierć i krew.

ZASIĘG KULTU: Krwaworęki Khaine jest wyznawany głównie przez Mroczne Elfy, które upodobały sobie mord i śmierć, to właśnie wśród Druchii Kult Khaina ma najwięcej wiernych. Pozostałe elfy, wyznające go w aspekcie Pana Wojny wzywają go w czasie wojen i na polach bitew, gdy nie starcza im siły i odwagi potrzebnej do zabijania.

ŚWIĄTYNIE: główna świątynia Khaina znajduje się na położonej na północ od Ulthuanu Wyspie Świtu. W znajdujących się pod Sanktuarium Krwi podziemiach przechowywana jest najcenniejsza relikwia Kultu - Ostrze Khaine, przeklęta broń zdolna zabić każdą ranioną nią istotę. Pomniejsze świątynie znajdują się w całym Naggaroth, w Starym Świecie istnieje jedynie kilka, ukrytych głęboko w leśnych ostępach kapliczek.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Khaine, w aspekcie Pana Wojny utrzymują neutralne stosunki z pozostały wyznawcami elfiego panteonu. Natomiast wyznawany przez Mroczne Elfy Kult Kaela Mensha Khaine, jest wrogo nastawiony do wszystkich bóstw elfiego panteonu.

DNI ŚWIĄT: Krwaworęki Khaine nie jest czczony zbyt często. Te elfy, które nie czczą Pana Tańca, oddają Khaine cześć przed bitwami i po ich zakończeniu. Ponadto Mroczne Elfy, w noce gdy oba księżyce znajdują się w pełni, odprawiają krwawe nabożeństwa poświęcone awatarowi.

PRZYKAZANIA: wyznawcy wywodzący się spośród Mrocznych Elfów zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Jestem Panem zachłannym, dlatego będziesz składał krwawe ofiary ku chwale mego Imienia, a dusze ich powędrują do Królestwa Mroku, zwiększając siłę mej domeny.*
- *Jestem Panem surowym, dlatego będziesz bezgranicznie wypełniać mą wolę tak za życia, jak i po śmierci.*
- *Jestem Panem łaknącym krwi, dlatego nigdy nie zostawisz wroga przy życiu, chyba że później zostanie on złożony w ofierze ku chwale mego Imienia.*
- *Jestem Panem wybrednym, dlatego ofiary dla mnie będziesz wybierał z Królestwa Żywych*

Wierni wywodzący się spośród wysokich, morskich i Leśnych Elfów wyznający Khaina w aspekcie Pana Wojny zobowiązani są do przestrzegania następujących nakazów:
- *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu i honorowemu wezwaniu do walki, ani innego rodzaju pojedynku.*
- *Nigdy nie okażesz strachu swemu przeciwnikowi ani nie uciekniesz przed nim z pola walki.*
- *Nigdy nie okażesz litości pokonanemu wrogowi.*
- *Będziesz działał dla dobra swej rasy, chronił siostry i braci przed wszelką agresją i krzywdą, nawet za cenę swego życia.*
- *Będziesz wypełniać sumiennie rozkazy swych przełożonych, chyba że ich wykonanie wymaga złamania któregoś z powyższych przykazań.*

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Khaine błogosławi swych wiernych czasowym zwiększeniem cech **WW**, **US**, **K**, **ZR** i **A**, lub obdarza którąś z podstawowych umiejętności WOJOWNIKA. Faworyzowany testami są testy *strachu* i *grozy*.

KARNOS, PAN BESTII, ZWIERZĄT & POLOWANIA

OPIS: Karnos jest najważniejszym awatarem panteonu Leśnych Elfów, przez teologów uważane za odpowiednik Taala, staroświatowego Pana Przyrody & Dzikich Miejsc. Karnos jest Panem Zwierząt, pośród których żyją elfy Starego Świata, patronem przyjaciół zwierząt, lecz hołd składają mu również niektórzy elfi zwiadowcy i myśliwi.

Karnos jest przedstawiony jako mierząca ponad trzy metry istota o ciele elfa a głowie i ogonie jelenia. Mówi się, że może przyjąć postać każdego leśnego stworzenia.

NATURA: NEUTRALNA. Podobnie natura, Karnos nie preferuje ani dobra ani zła.

SYMBOL: podobnie jak Taala, Karnosa symbolizuje głowa jelenia z rozwidlonymi rogami. Elfi prorocy Karnosa ubierają się jak inne elfy.

ZASIĘG KULTU: Karnos wyznawany jest przez większość elfów Starego Świata.

ŚWIĄTYNIE: cały las jest świątynią Karnosa. Jest on obecny wszędzie tam gdzie są jego zwierzęta. Istnieją jednakże miejsca szczególnie ważne dla jego wyznawców: niektóre naturalne polanki, skały, drzewa itp. Leśne Elfy automatycznie rozpoznają takie miejsca, podczas gdy przedstawiciele innych ras nie są w stanie odróżnić ich od innych elementów krajobrazu. Elfy prawie zawsze starają się trzymać inne rasy z dala od ich świętych miejsc.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Karnosa są dobrze ustosunkowani do innych Leśnych Elfów i członków innych ras, które wyznają Taala & Rhyę oraz Dawną wiarę. Utrzymują jednakże, że Taal to połączenie kilku elfich awatarów z Karnosem włącznie, a nie, iż Karnos to aspekt Taala. Wyznawcy Karnosa podobnie jak wyznawcy innych bóstw panteonu Starego Świata traktują Kulty Chaosu i bóstwa goblinoidów z niesłabnącą niechęcią.

DNI ŚWIĄT: Karnos ma dwa duże święta jedno w środku wiosny, kiedy jest dużo jedzenia i rodzą się młode, a drugie pośrodku jesieni, gdy wszystkie gatunki muszą się przygotowywać do przetrwania zimy. Dokładne daty tych świąt nie są ustalane według kalendarza Imperium, lecz obliczane dzięki różnym naturalnym znakom za pomocą starych, tradycyjnych metod - zmieniają się więc z roku na rok.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Karnosa muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Nigdy nie dopuścisz, by zwierzę zostało zabite bez powodu, ani sam nie podniesiesz na nie ręki, chyba że dla obrony własnej i innych lub dla zdobycia pożywienia (ponieważ po elfich polowaniach zawsze następują wielkie uczty, w związku z tym łowy są dopuszczalne).*
- *Będziesz robił wszystko, co jest w twej mocy, aby wygnać z lasu goblinoidów, zwierzoludzi oraz mutantów Chaosu.*

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Karnos najczęściej zsyła umiejętności związane ze zwierzętami, czyli: *opieka nad zwierzętami, tresura, posłuch u zwierząt, jeździectwo, woltyżerka* oraz czasem inne - zależnie od sytuacji. Testy, w których pomaga to **SW** i **CHA** w sytuacjach, w których zaangażowane są zwierzęta. W rzadkich sytuacjach bóg może obdarzyć jednorazowym użyciem umiejętności *przyzwanie zwierząt*. Klątwy dają zwykle odwrotny efekt jak błogosławieństwo.

LIADRIEL, BÓG PIEŚNI & WINA

OPIS: Liadriel jest jednym z ważniejszych awatarów Leśnych Elfów czczony jako, patron muzyki, poezji i wina. Bóstwo przedstawiane jest jako dwupłciowy elf o niezrównanej urodzie, a na jego/jej wargach nieustannie gości lekki uśmiech. Liadriel zawsze nosi lutnię i bukłak z winem.

NATURA: DOBRA.

SYMBOL: Liadriel jest symbolizowany/a przez lutnię i bukłak wina, a często również puchar oraz kiść winogron.

ZASIĘG KULTU: Liadriel jest czczony/a przez wszystkie Leśne Elfy w Starym Świecie, a czasami także przez ludzkich minstreli. Jest często utożsamiany/a przez ludzi z pomniejszymi ludzkimi bóstwami wina i sztuki.

ŚWIĄTYNIE: Liadriel/owi nie stawia się świątyń ani kapliczek, ponieważ tego typu rzeczy są obce elfom.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Liadriel/a szanują innych awatarów elfów, są wrogo usposobieni tylko wobec naturalnych wrogów elfickiej rasy.

DNI ŚWIĄT: główne uroczystości świąteczne Liadriel/a przypadają w Hexensnacht i Geheimnisnacht. Poza tym, jest czczony/a zawsze, gdy elfy śpiewają albo piją, co zdarza się bardzo często. Duże biesiady na cześć Liadriel/a odbywają się nocami, podczas każdego nowiu księżyca, choć nie jest jasne czy są to uroczystości religijne w ludzkim rozumieniu, czy po prostu duże biesiady, na których Liadriel jest czczony/a.

PRZYKAZANIA: nie ma przykazań związanych z Kultem Liadriel/a, gdyż wszelkie ograniczenia zachowania są obce elfiej psychice. Jednak MG powinien pamiętać, że wszelkie działania, które są wrogie elfiej rasie, jak np. niszczenie lasów czy też wskazanie położenia osady elfów członkom innych ras będzie obrazą dla Liadriel/a.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Liadriel/a to: *urok osobisty, mocna głowa, taniec, hipnoza, muzykalność, uwodzenie* i *śpiew*. Nie preferuje on/ona żadnych testów, chociaż może dokonać *błogosławieństwa* w formie modyfikatora do **CHARYZMY**.

PRZODKOWIE GNOMÓW:



Poniżej znajduje się opis najważniejszych Przodków czczonych przez gnomy Wśród gnomiego panteonu znajdują się Gandargil - gnomi Patron Młodości & Wędrowców; Randandill - Bóg Starości, Oszustwa & Iluzji oraz Ringil - Bóg Błaznów & Kowali.

GANDARGIL, BÓG MŁODOŚCI & WĘDROWCÓW

OPIS: Gandargil, najmłodszy z dwójki braci Ringila patronuje młodości, wędrówce i przedsiębiorczości. Gnomy przedstawiają go jako młodego, psotnego osobnika, o ogorzałej, ozdobionej długimi i krzywymi wąsami twarzy. Gandargil odziany jest w zniszczone i zakurzone ubranie, na plecach nosi wypchany dobytkiem plecak, w jednej z rąk trzyma wędkę a w drugiej kostur.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: głównym symbolem Kultu jest runa symbolizująca *młodość* oraz poobijany cynowy kufel, używany przez gnomy do wznoszenia toastów.

ZASIĘG KULTU: Gandargil wyznawany jest przeważnie przez gnomich wędrowców: złodziei, wędrownych kramarzy, cyrkowców i awanturników.

ŚWIĄTYNIE: istnieje tylko kilka świątyń poświęconych wyłącznie Gandargilowi, zazwyczaj gnomy oddają mu część w bocznej kaplicy świątyni Ringila. Każda świątynia najstarszego z gnomich Przodków ma dwie małe kaplice, gdzie znajdują się ołtarze poświęcone młodszym braciom. Ołtarz Gandargila często spoczywa głęboko pod stosem darów zebranych przed gnomy w czasie wędrówki i ofiarowanych mu w podzięce za ochronę. Kapliczki są dużo skromniejsze, często wznosi się przy drogach prowadzących do gnomich osiedli, tak by wyruszający w podróż mogli poprosić a powracający z podróży dziękować za opiekę.

Świątynie i kaplice stają się również celem pielgrzymek tych gnomich rodzin, które chcą ofiarować dary, w zamian za opiekę nad wędrującymi krewnymi.

Kapliczki Gandargila występują także poza ziemiami gnomów, jednak nie są one zauważane przez przedstawicieli innych ras. Szczególne drzewo, studnia czy przydrożny głaz, rozpoznawane są przez gnomy po tajemnych symbolach, kreślonych przez kapłanów Gandargila. Niewiele jest takich kapliczek, i często stanowią one miejsce improwizowanych i spontanicznych zebrań wędrujących, młodych gnomów. Zgromadzone wokół kapliczek gnomy śpiewają pieśni i opowiadają nieprawdopodobne, często zmyślone historie.

Wędrowni kramarze i cyrkowcy podróżujący kolorowymi wozami, budują małe ołtarzyki wewnątrz wozów, aby zapewnić sobie szczęście.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: wyznawcy Gandargila znacznie częściej wchodzą w kontakt z innymi kultami, niż pozostali czciciele gnomich Przodków. Ogólnie biorąc, wyznawcy Gandargila traktują niemalże wszystkie bóstwa z czcią i szacunkiem, jako że nigdy nie wiedzą, czy w trakcie swych podróży nie zawędrują na obszary dotyczące któregoś z nich. Szczególnie poszukują przychylności Ranalda, w jego kontekście Gracza, lecz utrzymują to w sekrecie.

DNI ŚWIĄT: w większości są to te same dni, co u Ringila.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Gandargila powinni przestrzegać następujących zasad:
- *Nigdy nie odmówisz pomocy będącemu w potrzebie gnomowi.*
- *Nigdy nie będziesz tolerował wyzysku i krzywdy swych pobratymców.*
- *Zawsze przypominaj głupcom, że są głupcami, ale czyń to w sposób chytry.*

PRÓBY: nakładane przez Gandargila próby będą dotyczyły zniszczenie wroga gnomów, udania się w pielgrzymkę do odległego miejsca, odwiedzenia odległej społeczności gnomów, lub spędzenie określonej ilości czasu mając do czynienia z innymi rasami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Gandargila to *szulerstwo, targowanie się, wyczucie kierunku, krasomówstwo, gawędziarstwo*, a faworyzowane testy dotyczą **ODPORNOŚCI** i **CHARYZMY**.

RANDANDILL, BÓG STAROŚCI, OSZUSTWA & ILUZJI

OPIS: Randandill jest cynicznym, zgorzkniałym i najbardziej tajemniczym spośród gnomich Przodków. Pan Starości, Oszustwa i Iluzji, młodszy brat Ringila przedstawiany jest w opowieściach i na obrazach jako towarzyszący Ringilowi kruk, często wywodzący w pole przeciwników swego starszego brata. Gnomi

teologowie nauczają, iż ze wszystkich bogów, jedynie Randandill odnalazł *Prawdę* - tajemnicę leżącą poza granicami rzeczywistości i percepcji. Mądrość ta jednak zmieniła istotę Przodka, który stojąc okrakiem nad fałszem i prawdą, światłem i cieniem, czernią i bielą, zazdrośnie strzeże zdobytej ogromnym kosztem wiedzy.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: symbolem Randandilla jest równoramienny krzyż i kruk.

ZASIĘG KULTU: Randandill będący przeciwieństwem swych braci, wyznawany jest głównie przez starych, zgorzkniałych i złamanych życiem gnomów, których ostatnim pragnieniem jest zrozumienie sensu życia i cierpienia oraz pogodzenie się z nadciągającą śmiercią.

ŚWIĄTYNIE: jedyna poświęcona wyłącznie Randandillowi świątynia znajduje się Blackbearing. W innych osadach wyznawcy Randandilla oddają mu cześć w jednej z bocznych kaplic świątynie Ringila, gdzie znajduje się pomalowany mrocznymi barwami ołtarz Pana Starości.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Randandilla postrzegany jest przez wyznania innych ras, jako pomniejszy Kult patronujący starości i śmierci, same gnomy nie dementują tych plotek, zachowują tajemnice wiary dla własnej wiadomości. Kult Randandilla jest przyjaźnie nastawiony do Kultu Przodków gnomów i krasnoludów, obojętnie wobec większości wyznań innych ras i wrogo wobec Kultu Khaina i mrocznych bóstw Chaosu.

W kręgu kilku ludzkich teologów, znających tajemnice Kultu, istnieją spekulacje, tyczące się tego, iż Randandill może być gnomią reprezentacją Ranalda. Poparciem dla tego argumentu są podobne symbole: wrona i kruk, X Ranalda i + Randandilla, oraz podobieństwo ich imion. Co do Morra, argument ten jest o wiele słabszy. Odnosi się jedynie do takiego samego symbolu - kruka - oraz dziwnego podobieństwa w literaturze Kultów.

DNI ŚWIĄT: wyznawcy Randandilla świętują jedynie raz w roku, obchodząc rocznicę dnia kiedy to Randandill ocalił Blackbearing przed atakiem zielonoskórych.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Randandilla zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Nigdy nie będziesz działał otwarcie przeciw wrogowi, strach i niepewność będą twymi sprzymierzeńcami.*
- *Nigdy nie wyjawisz tajemnic Kultu członkom innych ras, a jego sekretów nikomu.*
- *Nigdy nie zabijesz kruka, gdyż jest mym ona posłańcem i podlega memu władaniu.*
- *Będziesz zawsze dążył do wiedzy i samopoznania, uważając by nikt nie dowiedział się o twych działaniach.*
- *Będziesz zawsze działa dla dobra i ochrony gnomiej społeczności, gdyż z niej się wywodzisz i dla niej żyjesz.*

PRÓBY: próby nakładane przez Randandilla na wyznawców to zdobycie starożytnej księgi, obrona gnomiej społeczności, kłamstwo zapewniające gnomom bezpieczeństwo, np. takie oszukanie szlachcica, by pozostawił gnomią społeczność w spokoju.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Randandilla to *gadanina*, *wykrywanie pułapek*, *zwinne palce*, *posłuch u zwierząt* - kruk, *ukrywanie się*, *hipnoza*, *urok osobisty*, *brzuchomówstwo*. Faworyzowane testy to: *spostrzegawczość* i *oszustwo*.

RINGIL, BÓG KOWALI & BŁAZNÓW

OPIS: Ringil, patronujący kowalom i błaznom jest najstarszym z trójki czczonych przez gnomy Przodków. Gnomy zwą go także Protektorem, gdyż to właśnie jego opiece poświęca się osady i miasta gnomów, wierząc, że mądrość i zaradność Ringila ochroni społeczność przed niebezpieczeństwem.

Ringil przedstawiany jest zazwyczaj jako podstarzały, złośliwie uśmiechniętego gnom, który w prawej ręce trzyma młot, a w lewej zwierzęcy pęcherz umocowany na kiju, albo wędkę.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: Kult Ringil jest zwykle symbolizowany przez stylizowaną głowę błazna, osadzoną na berle.

ZASIĘG KULTU: Ringil czczony jest przez wszystkie gnomy, żyjące w Starym Świecie. Poza tym, cześć oddają mu niektóre krasnoludy, wyznając go pod imieniem Rukha, Pana Kowali.

ŚWIĄTYNIE: We wszystkich osadach i miastach gnomów jest świątynia poświęcona Ringilowi: przeważnie jest to duża jaskinia, najlepiej pochodzenia naturalnego, oświetlana jedynie przy pomocy ognia palenisk. Świątyń używa się także do zgromadzeń całego klanu.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Ringil utrzymuje przyjacielskie kontakty z Przodkami krasnoludzkiego panteonu, a także serdeczne, choć niezbyt częste stosunki z Esmeraldą, boginią niziołków. Ma mało wspólnych spraw z bogami elfów i ludzi, w stosunku do nieprzyjaciół gnomów i krasnoludów jest otwarcie wrogi.

DNI ŚWIĄT: święta o mniejszym znaczeniu wypadają pierwszego dnia każdego miesiąca, a poważniejsze, znane jako *Dni błaznów* mają miejsce co trzy miesiące.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Ringila muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Nie będziesz tolerował jakichkolwiek obraźliwych zachować w stosunku do gnomów.*
- *Nie będziesz przekazywał obcym informacji na temat siostry lub brata gnoma.*
- *Będziesz przeznaczał 10% wszystkich dochodów na potrzeby Kultu.*
- *Będziesz pamiętał, że wytwory gnomich kowali są uświęcone i nie wolno ich bezcześcić.*

PRÓBY: próby ustanawiane przez Ringila obejmują zwykle wykonanie śmiałego lub/i niebezpiecznego żartu albo jakiegoś specjalnego przedmiotu, którego koszt będzie proporcjonalna do wagi przestępstwa, za które próba została nałożona.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: faworyzowane przez Ringila umiejętności to: *kamieniarstwo*, *inżynieria*, *szyderstwo*, *kowalstwo*, a testy to: *oszustwo*, *budowa*, *ocena* i *kradzież kieszonkowa*.

KRASNOLUDZCY PRZODKOWIE:



Szacunek jakim khazadzi darzą swych ojców przenosi się także na ich protoplastów - krasnoludzkich Przodków. Krasnoludy przypisują swoim odległym przodkom wszelkie rodzaje heroicznych czynów. Jakkolwiek ciężko uwierzyć we wszystkie opowieści, to są duże szanse, że część z nich jest, przynajmniej częściowo, oparta na prawdziwych wydarzeniach. Najważniejszymi Przodkami w panteonie krasnoludzkim są Grungni, Grimnir i Valaya. Zgodnie z tradycją, Przodkowie zostali wyrzeźbieni przez czas ze skał pierwszych gór. Krasnoludy wierzą, że ich rasa pochodzi bezpośrednio od tych starożytnych istot, które nie tylko utrzymują pieczę nad swymi potomkami, wskazując im drogę postępowania, ale też oceniają i osądzają ich czyny.

GRIMNIR NIEUSTRASZONY, PRZODEK, PATRON WOJOWNIKÓW & POGROMCÓW

Odważni nie żyją wiecznie,
ale ostrożni nie żyją wcale.
- Księga Odwagi Grimnira

OPIS: Grimnir jest potężnym, nieustraszonym krasnoludzkim wojownikiem, który za swego śmiertelnego życia ochraniał migrujący w Góry Krańca Świata młody lud khazadów. Dzięki odwadze i nieugiętości, charakteryzującej wszystkie krasnoludy, stawał do zwycięskich bojów z licznymi bandami zielonoskórych, trollami, gigantami a nawet zamieszkującymi góry smokami i potężnymi demonami.

Grimnir czczony przez wszystkich krasnoludzkich wojowników, przestawiany jest jako potężny wojownik, z długimi jasnymi włosami i splecioną brodą. Nie nosi żadnej zbroi, a w dłoniach dzierży runiczny wielki topór, zwany Toporem Grimniego, który od czasu ustanowienia stolicy Imperium Krasnoludzkiego w Karaz-a-Karak, przekazywany jest kolejnym Najwyższym Królom.

Krasnoludzcy rzeźbiarze przedstawiają Grimnira również jako skąpanego we krwi wojownika, stojącego samotnie pośród tysięcy martwych ciał.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: symbolem Kultu Grimnira jest stylizowany hełm z rogami i skrzyżowane topory.

ZASIĘG KULTU: Grimnir jest czczony przez wszystkich krasnoludzkich wojowników w całym Znanym Świecie.

ŚWIĄTYNIE: centrum Kultu Grimnira znajduje się w fortecy Karak Kadrin, znanej także jako Twierdza Pogromców. W ogromnej, podziemnej sali krasnoludy wybudowały monumentalną świątynia z bogato zdobionym ołtarzem i posągiem Przodka, wykuwanym w ciągu tysiąca lat przez pięć pokoleń krasnoludzkich kamieniarzy. Pomniejsze świątynie i kaplice poświęcone Grimnirowi znajdują się we wszystkich twierdzach i fortach wzniesionych przez khazadzkich budowniczych.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Grimnira jest - co oczywiste - przyjacielsko nastawiony do pozostałych krasnoludzkich Przodków, za wyjątkiem przeklętego Hashuta - patrona wyklętych krasnoludów Chaosu, szanuje także Kult Sigmara, wciąż mając w pamięci sojusz zawarty dwadzieścia pięć wieków temu. w stosunku do pozostałych kultów ludzkich jest obojętny. Podobnie jak inni Przodkowie, Grimnir i jego Kult jest wrogo nastawiony do wszystkich zielonoskórych i wyznawców mrocznych bogów.

DNI ŚWIĄT: krasnoludy oddają cześć Grimnirowi w ostatni dzień każdego trzeciego miesiąca, krasnoludy organizują wówczas suto zakrapiane uczty, w czasie których krasnoludy śpiewają długie sagi o bohaterach i wspominają zwycięskie bitwy. Szczególnym dniem jest 18 Sigmarzeit Kalendarza Imperium, kiedy to khazadzi wspominają rocznicę ostatniej, zwycięskiej bitwy *Wojen Goblińskich*, stoczonej przez sojusz plemion ludzi i krasnoludów ze znienawidzonymi zielonoskórymi.

PRZYKAZANIA: khazadzi zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
Synu mój, zważ na me słowa, gdyż ja chroniłem przed niebezpieczeństwa świata zewnętrznego twoich ojców i wiem co dla ciebie dobre:

- Będziesz nienawidził zielonoskórych, z całego serca i z całej duszy swojej. Nigdy nie ustąpisz im pola ani nie poddasz się w niewolę. W każdym miejscu i czasie, gdy wasze drogi i ostrza skrzyżują się, przyniesiesz im śmierć, każąc za krzywdy twych matek.
- Nie będziesz posługiwał się bronią prochową, w walce polegać będziesz na sile swego ducha i mięśni tak, jak twoi ojcowie przed tobą.
- Nigdy nie odmówisz honorowemu wezwaniu do pojedynku tak, byś nie był hańbą dla swych dzieci.
Synu mój, będziesz wypełniał wszystkie przykazania i słowa moje tak, by matki i ojcowie twoi z dumą wypowiadali twe imię; gdyż ja Grimnir chronię twe życie, jak chroniłem twych przodków.

PRÓBY: próby wyznaczane przez Grimnira sprawdzają siłę, odwagę i zdolności bojowe.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: błogosławieństwa zsyłane na wiernych przez Grimnira to najczęściej czasowe ofiarowanie której z umiejętności wojownika i/lub dodatni modyfikator do **KRZEPY** lub **ODPORNOŚCI**.

GRUNGNI, PRZODEK, PATRON RZEMIOSŁ, GÓRNICTWA & PODZIEMI

OPIS: Grungni jest głównym Przodkiem krasnoludzkiego panteonu, Patronem Rzemiosł, Górnictwa i Podziemi. Za swego śmiertelnego życia, które wiódł tysiące lat temu, Grungni wyprowadził prymitywne plemiona krasnoludów z pełnego niebezpieczeństw świata zewnętrznego i nauczając khazadów trudnej sztuki górnictwa, rzemiosła i inżynierii otworzył przed nimi bezpieczne, rozciągające się w głębinach ziemi, królestwo.

Grungni przedstawiany jest jako krasnoludzki mężczyzna, odziany w kolczugę, z rozwidloną stalowoszarą brodą, sięgającą mu prawie do stóp. Krasnoludzcy teologowie twierdzą, że Grungni może w mistyczny sposób wcielać się w dowolny, wykonany z kamienia lub metalu, przedmiot.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: głównym symbolem Grungniego jest kilof, reprezentujący runiczne narzędzie, którym Przodek otworzył podziemny świat dla rasy krasnoludzkiej. Czasami używa się także stylizowanego rysunku głowy w hełmie, z długą, rozdwojoną brodą.

ZASIĘG KULTU: Grungni jest czczony przez krasnoludy w całym Starym Świecie.

ŚWIĄTYNIE: każda krasnoludzka twierdza w Starym Świecie ma świątynię Grungniego. W większości przypadków jest to duża kapliczka albo posąg, stojący w głównym pomieszczeniu posiadłości, gdzie cała społeczność zbiera się na modły.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Grungniego żyje w przyjaznych stosunkach z resztą Przodków krasnoludzkiego panteonu, wyjątk stanowi jedynie Kult Hashuta - patrona wyklętych krasnoludów Chaosu. Ma mało do czynienia z innymi rasami, ale jest wrogo nastawiony do naturalnych wrogów khazadów.

DNI ŚWIĄT: pomniejsze święta odbywają się co dziesięć dni, podczas gdy główne uroczystości obchodzone są co sto dni.

PRZYKAZANIA: wszystkie krasnoludy, aby nie popaść w niełaskę Grungniego, muszą przestrzegać następujących przykazań:
Synu mój, zważ na me słowa, gdyż ja otwarłem głębiny ziemi przed twoimi ojcami i wiem co dla ciebie dobre:
- Będziesz strzegł i czuwał nad wszystkimi powierzonymi ci konstrukcjami i budowlami.
- Będziesz cierpliwie, starannie i z precyzją konstruował, budował i wznosił swe dzieła.
- Nigdy nie poddasz się w niewolę zielonoskórym, których nienawidził i zwalczał będziesz z całego serca i duszy swojej, tak by przeklinali dzień gdy przeciąłeś ścieżkę ich życia.
Synu mój, będziesz wypełniał wszystkie przykazania i słowa moje tak, by twe życie nie urągało i nie zagrażało siostrom i braciom twoim; gdyż ja Grungni wykułem twe życie z węgla i żelaza tak, jak wykułem i ofiarowałem życie twym przodkom.

Wyznawcy Grungniego wierzą także, że ich obowiązkiem jest odzyskanie kontroli nad wszystkimi zajętymi przez zielonoskórych posiadłościami krasnoludzkimi, gdziekolwiek to tylko możliwe.

Na pewnych obszarach w północno-wschodnich częściach Imperium Kult Grungniego nakłania do zabijania tych krasnoludów, którzy opowiedzieli się po stronie Chaosu. W takich przypadkach krasnoludy składają przysięgę nigdy nie zostawiać chaotycznego krasnoluda przy życiu, nawet gdyby to znaczyło, że będą musieli poświęcić swe własne życie.

PRÓBY: próby, nakładane przez Grungniego będą często dotyczyły oczyszczenia utraconych siedzib krasnoludzkich z goblinoidów lub rozszerzenia istniejących siedzib celem odkrycia nowych złóż rud czy podziemnych zbiorników wodnych, albo wydrążenia w skale nowej kapliczki.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętnościami faworyzowanymi przez Grungniego są: *górnictwo*, *inżynieria*, *różdżkarstwo* i *kamieniarstwo*, a testami: *budowanie*, *zauważenia* i *przeszukiwanie*.

VALAYA PAMIĘTAJĄCA, PATRONKA IMPERIUM KRASNOLUDZKIEGO & KOWALI RUN

OPIS: Zasiadająca pośród krasnoludzkich Przodków, Valaya patronuje całemu Imperium Krasnoludzkiemu i Kowalom Run, krasnoludzcy historycy utrzymują, że to właśnie z woli Valayi założone zostało Karaz-a-Karak. Tak jak za swego śmiertelnego życia, tak i teraz władając mocą run, Valaya chroni khazadów przed posługującymi się magią siłami zła.

Valaya przedstawiana jest jako piękna krasnoludzka kobieta, z długimi jasnymi włosami, splecionymi w dwa, sięgające stóp warkocze. Odziana jest w długą białą szatę, której krawędzie, podobnie jak trzymany w ręce długi kostur, ozdobiona jest potężnymi runami.

NATURA: DOBRA.

SYMBOL: Kult Valayi jako symbolu używa stylizowanej głowy krasnoludki, której włosy splecione są w dwa warkocze oraz runy symbolizującej imię bogini.

ZASIĘG KULTU: Valaya jest czczona przez krasnoludy w całym Starym Świecie.

ŚWIĄTYNIE: posągi lub świątynie poświęcone Valayi znajdują się we wszystkich krasnoludzkich fortach i twierdzach. Główna świątynia Kultu Valayi znajduje się w Karaz-a-Karak, gdzie spoczywają relikwie bogini, a nad samą fortecą czuwa ogromny wykuty w skale posąg Valayi.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Valayi jest przyjaźnie nastawiony do całego panteonu krasnoludzkich Przodków, za wyjątkiem Kultu Hashuta, zwanego także Ojcem Ciemności - patrona krasnoludów Chaosu. Natomiast jest on wrogi wobec wszystkich kultów służących złu i Chaosowi. Do przyjaciół Valayi należą również wyznawcy Shallyi, ludzkiej Pani Leczenia & Miłosierdzia.

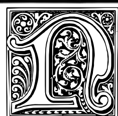
DNI ŚWIĄT: nabożeństwa ku czci Valayi odprawiane są na początku tygodnia, o wschodzie słońca przewodzący zebranym, przed posągiem lub w świątyni, wiernym krasnolud prosi Valayę by chroniła swe dzieci przed złą magią i demonami.

PRZYKAZANIA: wszyscy khazadzi muszą przestrzegać następujących zasad:
Dzieci moje, zważcie na me słowa, gdyż ja matka wasza strzegę was przed magią i demonami, i wiem co dla was dobre:
- Nigdy nie porzucicie w potrzebie siostry lub brata waszego, nawet gdyby wasze życie zależało od tego.
- Nigdy nie wyjawicie znanych wam sekretów ni tajemnic niegodnym tego uszom ni oczom.
- Nigdy nie poddacie się w niewolę zielonoskórym, będziecie nienawidzić ich i zwalczać z całych serc i dusz waszych, tak by przeklinali dzień gdy stanęliście na ich drodze.
Dzieci moje, będziecie wypełniać wszystkie przykazania i słowa moje tak, by wasze życie nie urągało i nie zagrażało siostrom i braciom waszym; gdyż ja Valaya ofiarowałam wam miłość i ochronę, tak jak chroniłam i miłowałam przodków waszych.

PRÓBY: próby wyznaczane przez Valayę to przede wszystkim zadania polegające na ochronie grupy osadników, dręczonych przez magię i demony lub umocnienie uszkodzonych murów obronnych podczas ataku wrogów.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: błogosławieństwa Valayi to dodatnie modyfikatory do **SIŁY WOLI** i **INTELIGENCJI**.

BOGOWIE NIZIOŁKÓW:



iziołki to rasa, która wydaje się nie zwracać szczególnej uwagi na sferę duchową. Obchodzą niewiele świąt i bardzo rzadko się modlą. Utrzymują, że czczą Esmeraldę, boginię podobną do Rhyi, opiekunkę ogniska domowego oraz Merrilla - Patrona Mężczyzn, Wojowników & Obrońcę Niziołków, ale wydaje się, że jest to jedynie wygodny pretekst do celebrowania Tygodnia Ciasta. Niektóre niziołki oddają cześć Ranaldowi, ale nie jest to chyba bóstwo szczególnie popularne wśród małego ludu. Uczeni z Imperium wielokrotnie próbowali dowiedzieć się czegoś więcej o bóstwach niziołków, ale zwykle spotykali się z drwinami i sprzecznymi informacjami.

ESMERALDA, PATRONKA OGNISKA DOMOWEGO NIZIOŁKÓW

OPIS: Esmeralda jest najważniejszym i najlepiej znanym innym rasom bóstwem panteonu niziołków. Bogini, zwana także Panią Ogniska Domowego, patronuje wszystkim aspektom codziennego życia niziołków, poczynając od przebudzenia, a kończąc na śnie. Same niziołki utrzymują, że to właśnie za sprawą bogini potrafią przyrządzać tak wspaniałe potrawy, gdyż to właśnie ona nauczyła ich sztuki gotowania.

Niziołki przedstawiają Esmeraldę jako pulchną i stateczną uśmiechającą się kobietę, której ubranie i fartuch ubrudzone są mąką.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: symbolem Esmeraldy jest trójkąt ponad poziomą linią, reprezentujący dom, a także płomień na palenisku. Jej kapłani noszą ceremonialny fartuch z wyszytym takim symbolem.

ZASIĘG KULTU: Esmeralda jest czczona przez niziołki w całym Starym Świecie, a szczególnie szanowana przez tych niziołków, którzy pozostawili Zgromadzenie i pracują jako kucharze dla ludzkich pracodawców.

ŚWIĄTYNIE: powszechnie ustawia się w widocznym miejscu kuchni mały posążek bogini, tak aby mogła ona doglądać pracy i aby mieć pewność, że podczas krzątaniny w kuchni nie stłuką się naczynia.

W każdym domu niziołków znajduje się wizerunek Esmeraldy zazwyczaj w miejscu, gdzie płonie palenisko czy też kominek. Świątynia wygląda dosyć specyficznie. Przestrzeń świątyni podzielona jest na trzy strefy: wejściową - gdzie zdejmuje się wierzchnie ubrania oraz oczekuje na pozwolenie wejścia do świątyni; nawę główną oraz ołtarz. Nawa główna niczym nie przypomina wnętrza katedr wzniesionych ku chwale Sigmara, czy innych ludzkich bogów. Jest to bardzo przytulna sala z dwoma ogniskami. Jedno z nich jest zawsze zapalone i poświęcone jest bezpośredniej opiece bogini. Zawsze czuwa przy nim jeden z nowicjuszy czy też kapłanów. W chwilach zagrożenia miejsca tego strzeże niziołek wojownik.

Wnętrze nawy wyłożone jest dębową boazerią. W największej świątyni Esmeraldy znajdującej się w Krainie Zgromadzenia znajduje się boazeria ufundowana przez samego Imperatora z wdzięczności dla sprytu i męstwa wykazanego przez niziołki podczas drugiej inwazji Chaosu.
Nad stołem ofiarnym wznosi się wspaniale udekorowany posąg bogini. Posąg jest pomalowany a szaty bogini są wykonane ze srebra i obleczone zielonym suknem.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Esmeraldy utrzymuje dobre stosunki z pozostałymi kultami panteonu niziołków, a także z innymi oficjalnymi wyznaniami Starego Świata. Jej jedynymi wrogami są naturalni przeciwnicy rasy niziołków.

DNI ŚWIĄT: głównym świętem Esmeraldy jest Tydzień Ciasta, ośmiodniowe święto, które następuje natychmiast po zbiorach owoców i polega na produkcji (i konsumpcji) naleśników, budyniu, ciasteczek i dżemu. Bardzo trudno jest namówić niziołki do robienie czegokolwiek innego w tym czasie.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Esmeraldy muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Dziecko moje, nigdy nie odmówisz jedzenia głodnemu, który cię o nie prosi.*
- *Dziecko moje, nigdy nie użyjesz sprzętów i naczyń kuchennych do celów im nie przeznaczonych.*
- *Dziecko moje, nigdy nie rozcieńczysz wina ni piwa wodą.*
- *Dziecko moje, nigdy nie zjesz mniej niż trzech posiłków dziennych.*
- *Dziecko moje, nigdy nie zrobisz nic wymagającego wysiłku w czasie klepsydry po jedzeniu.*
- *Dziecko moje, nigdy nie zostawisz gotującej się potrawy bez opieki.*
- *Dziecko moje, nigdy nie skłamiesz, nie oszukasz ani nie zwiedziesz swej siostry ni brata niziołka.*
- *Dziecko moje, nigdy nie odmówisz leczenia ni pomocy temu, kto tego potrzebuje i kto przyszedł cię o nią prosić.*

PRÓBY: próby wymagane przez Esmeraldę przeważnie dotyczą wielkiego wyczynu kucharskiego, na przykład przygotowania wspaniałej uczty z prostych, pospolitych składników, albo zdobycia rzadkich i egzotycznych przypraw, takich jak liście rośliny, występującej tylko na wysokich stokach odległych gór.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Esmeraldę to: *piwowarstwo*, *gotowanie* oraz *zielarstwo*. Nie faworyzuje ona żadnego testu.

MERRILL, PATRON MĘŻCZYZN, WOJOWNIKÓW & OBROŃCA NIZIOŁKÓW

OPIS: Merrill, ukochany i oddany mąż Esmeraldy oraz troskliwy ojciec Gangeego i Findola, patronuje mężczyznom, szczególnie wojownikom, i czczony jest jako ojciec i obrońca całej społeczności niziołków.

Kult Merrilla, pozostający w cieniu Esmeraldy, przedstawia boga jako umięśnionego, korpulentnego niziołka z gęstymi bokobrodami i bujną czupryną złotych włosów. Spokojna i przyjazna, na co dzień twarz Merrilla w czasie walki staje się surowa i pełna gniewu, a jasne i pogodne oczy ciemnieją, rzucając złowrogie spojrzenia w kierunku przeciwników. Merrill nosi skórzany pancerz i małą okrągłą tarczę, jako oręża używa krótkiego miecza oraz procy.

NATURA: NEUTRALNA.

SYMBOL: okręg pod trójkątem, reprezentujący tarczę za domem.

ZASIĘG KULTU: wszelkie wiejskie społeczności niziołków.

ŚWIĄTYNIE: nie ma prawdziwych świątyń, lecz wiele wiosek niziołków posiada kapliczki mu poświęcone.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Merrilla jest przyjazny kultom pozostałych bóstw niziołków, natomiast niechęcią i wrogością darzy kulty mrocznych bogów i bogów zielonoskórych.

DNI ŚWIĄT: podobnie jak wyznawcy Esmeraldy, Kult Merrilla obchodzi święta podczas Tygodnia Ciasta.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Merrilla muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Synu mój, nigdy nie doprowadzić do konfliktu, jeśli istnieje inna droga rozwiązania sporu.*
- *Synu mój, będziesz chronił życie, domy i dobytki niziołków nawet za cenę swego życia.*

PRÓBY: wyznaczane przez Merrilla próby zwykle dotyczą obrony domów niziołków przed bandytami lub wyszkoleniem lokalnej milicji.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Merrill faworyzuje testy **WW** i **US**.

Kolacja u jednego z kislevskich bojarów była niezapomnianym widowiskiem i niezapomnianym przeżyciem. Goście siedzieli przy ogromnym biesiadnym stole nakrytym śnieżnobiałym obrusem, spływającym niemal do samej ziemi. Na stole piętrzyły się sterty wszelkiego rodzaju przysmaków, a w butlach, karafkach, pucharach i dzbanach przygotowano dziesiątki napojów, głównie takich ze sporą zawartością alkoholu. To, rzecz jasna nie zrobiło wrażenia na imperialnych posłach, którzy w czasie wizyt w Kitaju czy Nipponie widzieli uczty o wiele bardziej wystawne, gdzie w dodatku kislevski brak estetyki i wyczucia smaku zastąpiony był przez dalekowschodnią kulturę jedzenia i kulturę przygotowania stołu. Tu wszystko zdawało się spiętrzać w jednym wielkim bałaganie, a w Kitaju i Nipponie każda potrawa i każde naczynie zdawały się mieć sobie tylko przeznaczone miejsce, w którym to miejscu będąc, stawały się elementem wielkiej, skończonej kompozycji. Tak więc nie o urządzenie stołu i mnogość potraw oraz napitków tu chodziło, lecz o to, co otaczało biesiadujących.
Stół rozłożono na wolnym powietrzu (wysoko nad gośćmi zawieszony był baldachim na wypadek deszczu), a cały plac oświetlony był pochodniami płonącymi zielonym, czerwonym, żółtym i niebieskim ogniem. I znowu nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że pochodnie zrobiono z żywych płonących ludzi. Ofiary miały tak kunsztownie zaszyte usta, aby głośnymi krzykami nie irytować gości, lecz by jednak słychać było pełne rozpaczliwego bólu jęki, które miały umilać kolację niczym delikatna muzyka. Przy każdej pochodni stał odpowiedzialny za nią Kislevita, który pilnował, żeby ogień płonął wystarczająco jasno, ale jednocześnie, by ofiara nie umarła zbyt szybko.
- A pale już moi strugają i zasadzają - obwieścił bojar. - Na deser przejdziemy się przyjrzeć i sami zobaczycie, jakich mam fachowców. Potrafią tak zręcznie nawlec ofiarę, że nie uszkodzą żadnych wewnętrznych narządów. Trzy dni tak można żyć! - roześmiał się serdecznie i przepił do imperialnego posła. - Wy w Imperium nie macie takiej kultury, co?
- Nie, nie mamy - przyznał poseł, starając się nie patrzeć na ludzi płonących w nieludzkiej męce. Trudno było nie patrzeć, gdyż pochodnie otaczały stół z każdej strony.
- Ach, i mój nowy dzban wam pokażę - klasnął w dłonie bojar. - Wyobraź sobie, bat'ka - spojrzał na starszego z posłów - że jedna z moich nałożnic, suka przeklęta, skumała się z jednym z moich oficerów. Ha! - Rąbnął pięścią w stół, aż zatrzęsły się naczynia. Najwyraźniej samo wspomnienie budziło w nim wściekłość. - Jak można tak zdradzić człowieka, który samo dobro im wyświadczał? - bojar przechylił kufel gorzałki i wypił do dna.
Stojący za jego plecami służący natychmiast nalał do pełna, a przy tym na śnieżnobiały obrus skapnęła pojedyncza, maleńka kropla. Twarz służące stała się w jednym momencie niemal tak samo biała jak obrus. Bojar spojrzał na niego posępnie, po chwili tylko machnął dłonią.
- Każdemu może się zdarzyć - mruknął - ale poćwicz trochę nalewanie, chłopcze, bo wstyd przed gośćmi.
- No i co tam dla nich wykombinowałeś, Miszka? - zagadnął serdecznie starszy z posłów. - Bo fantazję to ty masz, wiemy nie od dzisiaj. - Z uśmiechem na ustach przepił do bojara.
- Ano kazałem krasnoludom wydmuchać w hucie wielki szklany dzban, a tej suce i temu kundlowi moi chłopcy obcięli ręce i nogi, ale a takim talentem, by nie zabić, i do dzbana zapakowali. Chcieli żyć razem, to żyją.
- Roześmiał się gromko. - W sypialni ich sobie ustawiłem - dodał - i karmię, żeby mi długo pożyli i długo radość sprawiali. A od czasu do czasu płaczom i błaganiom się przysłuchuję. A nie błagają bynajmniej o życie, lecz żebym im umrzeć wreszcie pozwolił. Oj, poczekają maleństwa…
- Oto człowiek pełen fantazji! W twoje ręce, Miszka. - Starszy z posłów najwyraźniej świetnie się bawił.
Młodszy spojrzał na białą czarkę, którą miał przed sobą. Czarka była porcelanowo biała i wypełniona jakąś szarą masą. Posła coś tknęło i zajrzał pod stół, odsuwając ciężką połę nakrochmalonego obrusa. Teraz już wiedział, że naczynie nie jest porcelanową czarką. Pod stołem widział dyby, w których zamknięto żywe maleńkie dzieci. Tylko ich główki ze spiłowaną pokrywą czaszki wystawały ponad blat. Dzieci żyły (móżdżek należy przecież jeść świeży i ciepły), a w oczach miały sam ból. Maleńkie palce zaciskały się na kajdanach. Zaszyto im usta, by nie mogły krzyczeć.
Młodszy z posłów wychylił się spod stołu tylko po to, by zobaczyć jak bojar zakrapia swoją porcję móżdżku cytryną i ze smakiem pałaszuje, wybierając go z czarki złotą łyżeczką.
- Przejdę się - rzekł młodszy poseł, zwracając się do swego starszego towarzysza. Ten obojętnie skinął głową.
- Ech, delikatnyj - zakpił bojar, a potem pokręcił głową z rozczarowaniem.
- Kogoś ty nam tu, bat'ka, sprowadził?

BOGOWIE CHAOSU:

Wszystkie stworzenia składają się na wysoce zorganizowaną materię, rządzoną przez prawa natury. Celem wszystkich żyjących istot jest walka z Chaosem, walka i tak w ostateczności skazana na przegraną.
- Albrecht z Nuln

Bóg Krwi jest często postrzegany jako najbardziej przerażające zagrożenie, szczególnie przez tych, którzy zmierzyli się z Chaosem w Norsce lub na Pustkowiach. Pożeracz Dusz zapewnia przecież swoim wyznawcom siłę i męstwo w bitwie. Jednak ci, których wybrał Wielki Plugawiciel, są być może jeszcze groźniejsi dla pospólstwa w Imperium, bowiem zarazy pochodzącej z Chaosu nie można zwalczyć samą siłą ramion. Kusiciel także często bywa niedoceniany, co jest śmiertelnym błędem. Ci, którzy dzierżąc władzę, ignorują jej uwodzicielskie pokusy, są tylko o krok od tego, by się w nich pogrążyć. W ten sposób znaczna część potęgi Imperium zostanie oddana w ręce Mrocznych Bogów. Żaden jednak z tych trzech nie jest dla nas największym zagrożeniem. Jest nim bowiem Ten, Który Zmienia Drogi. Nie ma czystej niszczycielskiej siły skrwawionego psa, ani plugawych chorób gnijącego boga, ani też nie kusi lubieżnymi obietnicami władcy nierządnic. Ma jednak cierpliwość, która zaprzecza jego chaotycznej naturze. Możecie walczyć w każdy sposób z machinacjami pozostałych, ale zawsze strzeżcie się ręki Tzeentcha, bowiem ten od niepamiętnych czasów czeka, byśmy popełnili choć jeden błąd. A gdy tylko tak się stanie będziemy zgubieni na wieki.
- Vorster Pike, łowca czarownic



Przekleństwem Znanego Świata są bogowie Chaosu, obdarzone niewyobrażalną potęgą byty, władające leżącymi poza granicami czasu i przestrzeni Królestwami Chaosu. Mroczne bóstwa przy pomocy Bram Chaosu uzyskały możliwość wysyłania demonów do materialnego świata, gdzie toczą swoją walkę o dominację.

Choć w Imperium wyznawanie bogów Chaosu jest oficjalnie zakazane, w sekrecie wciąż ma to miejsce. Ludzkość rozwinęła się pod wpływem Chaosu, dlatego jego cechy są nierozerwalnie związane z ludzką naturą.

Kulty Chaosu są wyjątkowo tajnymi stowarzyszeniami i nie dają się łatwo infiltrować. Wyganianie mutantów do głębokich lasów, gdzie czają się bandy zwierzoludzi i czasami można spotkać Wojownika Chaosu, służy tylko zwiększaniu szeregów wyznawców Chaosu. Nawet w bardziej cywilizowanych obszarach działają tajne stowarzyszenia kierowane przez czarnoksiężników lub akolitów. Wcześniej czy później wszyscy ci, którzy przedkładają władzę i moc rządzenia nad wolność i braterstwo (a ich liczba jest zadziwiająco duża) zostają złapani w sieć. W rzeczy samej moc bogów Chaosu wolno i nieubłaganie rozprzestrzenia się po Imperium, niczym macki jakiegoś obrzydliwego, trującego pasożyta, a rozprzestrzenianie się tej choroby jest trudne do powstrzymania.

Dla większości mieszkańców Starego Świata najazd sług Chaosu jest realnym, choć dość odległym zagrożeniem. Jedynie nieliczni mieli odwagę, wyprawić się do Praag, aby na własne oczy przekonać się o potwornej mocy, która stapia ciała i kamienie, pozostawiając dziedzictwo grozy i przerażenia. Tylko kilku ludziom dane było spotkać Wojowników Chaosu lub obserwować objawienie się demonów i licznych hord, które podążały za wybrańcami Ciemności.

Każdą z Inwazji Chaosu opisano w kronikach, jednak dla zwykłych mieszkańców Imperium były one niewyobrażalnym koszmarem, który na szczęście już się skończył. Ludzie starają się żyć normalnie, odsuwając od siebie mroczne widmo, które zawisło nad wszystkim, co kochają i co jest im drogie, gdyż i tak nie mogą temu zaradzić, a życie w ciągłym strachu nieuchronnie prowadzi do obłędu. Dlatego pracują w kuźniach, sprzedają towary na straganach lub zanoszą modły w świątyniach Sigmara, z oślim uporem ignorując wszelkie zagrożenie związane z czymś tak straszliwym jak Chaos. Z pewnością dla mieszkańca Kisleva czy wybrzeża Morza Szponów plemiona barbarzyńców z Norski są znacznie bardziej realnym zagrożeniem, ale dla przeciętnego mieszkańca Starego Świata wyznawcy Chaosu to istoty z legend i opowieści.

Można powiedzieć, że mieszkańcy Starego Świata niefrasobliwie traktują zagrożenie ze strony Mrocznych Bóstw. Zwykle przekonują się o jego istnieniu, gdy ktoś bliski, czy nawet członek rodziny okazuje się wyznawcą któregoś z bogów Chaosu lub trafia na stos z powodu mutacji. Wpływ Chaosu można jednak dostrzec wszędzie - nieustannie kuszący, zmieniający, wypaczający i niszczący ludzkie żywoty. Za jego sprawą wielu ludzi zbyt późno odkrywa kłopotliwy i mroczny rodzinny sekret, który powinien pozostać w ukryciu. Zdarzają się też tacy, których krewni lub przyjaciele porzucili dotychczasowe życie i wyruszyli szukać szczęścia na wiecznie zmieniających się polach bitew Królestw Chaosu. Zbyt wielu ludzi zna lub znało kogoś, czyje życie zostało wywrócone do góry nogami przez wpływ Chaosu. Boją się podzielić ten los i odsuwają do siebie wszelką świadomość związaną z działalnością Mrocznych Bóstw w nadziei, że całkowita ignorancja ich ocali.

Największe przerażenie budzą jednak nie ofiary Chaosu, lecz ludzie, którzy z własnej woli oddają się w jego władanie. Większość mieszkańców Starego Świata postrzega ich jako zdrajców osłabiających moralną siłę narodu, słabeuszy i tchórzy sprowadzonych na złą drogę. Jednak zew Chaosu jest silniejszy niż ktokolwiek może przypuszczać. Nawet najprostsze emocje są w stanie pchnąć człowieka w ramiona Potęg Chaosu, a co dopiero chęć zemsty lub pożądanie.

KULTY CHAOSU:

Świat jest niczym pajęczyna, która oplątuje was tym mocniej, im gwałtowniej się w niej szamoczecie. Próbując odzyskać władzę nad waszym bezwartościowym życiem, pogrążacie się jeszcze bardziej. Pośrodku tej wielkiej sieci tkwi wielki pająk waszej chciwości. Kiedy tylko pociągnie za którąś z nici, zaczynacie tańczyć niczym marionetki, ślepo wierząc, że jesteście panami własnego przeznaczenia.
- list z Mordheim



Chaos jest niczym podstępna zaraza, podsyca niezaspokojone ambicje, nienawiść i inne gwałtowne uczucia. Schronienie znajduje za fasadą niewinności i piękna, obiecuje odkupienie, wolność, potęgę i zaspokojenie każdej, najdziwniejszej nawet zachcianki. Tak naprawdę Chaos jedynie zwodzi i oszukuje, nie dając niczego poza zbrukaniem duszy i przemianą ciała. Jego wpływ jest tak wielki, że nie chroni przed nim status społeczny ani bogactwo. Potrafi zawładnąć duszą nawet najbardziej prawego i posiąść serce najuczciwszego.

Poniżej przedstawiamy nieco uwag na temat rozmiarów kultu każdego z chaotycznych bóstw i ich wyznawców. Wiara w bogów Chaosu może przybrać wiele form, a grupy kultystów mogą być wrogie wobec siebie, nawet jeśli czczą tego samego boga.

Znaczną część sług Chaosu spiskującą przeciwko Imperium stanowią mutanci, których ciała zostały dotknięte mocą Mrocznych Bogów. Choć z pozoru wydają się takimi samymi ludźmi, jakimi byli niegdyś, powoli ich charakter, wola i prawa natury zostają wypaczone, a oni sami stają się zaprzeczeniem wszystkiego co niegdyś szanowali, cenili i kochali. Jeżeli pozwoli im się żyć - z litości lub ze źle pojętego współczucia - to koniec końców nieszczęśnik przemieni się w potworną bestię, żądną jedynie krwi i zniszczenia.

Pozostali konspiratorzy to kultyści. Różnica pomiędzy nimi a mutantami polega na tym, że o ile ci drudzy są ofiarami Chaosu, pierwsi świadomie otwierają nań serca. Mutant uznaje swoją odmienność za klątwę, a kultysta cieszy się nią, traktują jako nagrodę. W ramiona kultu może wpaść każdy, niezależnie od wykonywanego zawodu czy pochodzenia społecznego.

W szeregi tajemnych zborów wstępują zarówno mężczyźni, jak i kobiety, młodzi i starzy. Każda z organizacji ma swoje cele i w tajemnicy drąży fundamenty Imperium, niczym robactwo toczące nadgniłe mięso. Od wspaniałych pałaców Nuln po rybackie wioski Nordlandu, kultyści wszędzie knują zgubę tego, co prawe.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, przeciętnego wyznawcy Chaosu nie sposób odróżnić od zwykłego mieszkańca Starego Świata. Taki człowiek może mieć własny dom, rodzinę i ziemię, a w dni świąteczne modlić się w Świątyni Sigmara. Jest również prawdopodobne, że kultysta będzie jednym z najaktywniejszych przedstawicieli lokalnej społeczności, człowiekiem lubianym i szanowanym przez wszystkich. Tacy ludzie wiodą podwójne życie, co doskonale wyjaśnia, dlaczego łowcy czarownic mają tyle problemów z wytropieniem przeróżnych wrogich Imperium sekt.

Wydaje się także, że Bogowie Chaosu czerpią niezwykłą przyjemność z deprawowania zwykłych ludzi, większą nawet niż z rzezi, które z ich rozkazu urządzają demony podczas najazdów na ziemie Starego Świata. Można dywagować, dlaczego tak się dzieje, ale niezależnie od powodu, wielu śmiertelników ulega pokusie, skazując swe dusze na wieczne potępienie w Domenie Chaosu. Kultyści godzą się na taki los, w skrytości ducha licząc, że swoimi czynami zyskają uznanie w oczach boskich władców i zostaną wynagrodzeni potężnymi Stygmatami.

Rozważania o tym, jacy ludzie przystępują do kultów i dlaczego to robią, wiele mówią o ich naturze. Cóż może bowiem skłonić uczciwego obywatela do przyłączenia się do takiej konspiracji i wystąpienia przeciwko wszystkiemu, co reprezentuje Imperium?

Kulty zwykle zawiązują się wokół charyzmatycznego przywódcy, który jest w stanie przekonać innych ludzi, aby porzucili dawną wiarę i odwrócili się od swoich dawnych pryncypiów. On jest źródłem zepsucia, wilkiem w owczej skórze i doskonale zdaje sobie sprawę z tego, co czyni. Przywódca kultu nie ma zwykle złudzeń co do natury Chaosu oraz zagrożenia, jakie jego istnienie

stanowi dla Starego Świata. Taki człowiek świadomie szerzy zepsucie, jest z tego dumny i robi to z radością w sercu i gotów jest poświęcić wszystko i wszystkich, nawet siebie.

ORGANIZACJA KULTU:

Zbór może być dowolne wielkości: od grupki kilku obłąkańców po podziemną organizację zrzeszającą setki ludzi. Wiele kultów działa pod przykrywką dobroczynnych stowarzyszeń, bractw wojowników, sierocińców czy nawet oficjalnych świątyń. Im większa i bardziej rozbudowana organizacja oficjalna, tym łatwiej kultystom do niej przeniknąć i ukryć się pomiędzy jej członkami.

Jeśli ktoś będzie szukał kultu, w końcu go znajdzie, bowiem istnieją setki, jeśli nie tysiące małych grup i zborów, rozsianych po całym Starym Świecie. Dla Mrocznych Bóstw najcenniejsze są jednak te, którym przewodzi *Wtajemniczony* - osoba o dużej mocy, która utrzymuje łączność z demonem lub którymś z Mrocznych Bogów. Bezpośrednim znakiem łaski ze strony patronów jest Stygmat Chaosu, który *Wtajemniczony* nosi na swoim ciele. Władzę nad wiernymi utrzymuje poprzez *Akolitów*, którzy wraz z nim tworzą wewnętrzny krąg kultu.

Naszym wrogiem jest niewiara. Ludzkość opiera się zakusom złowróżbnych sił, które niosą ze sobą rozkład i zniszczenie wszystkiego, czego tylko dotkną. Kiedy człowiek stanie w obliczu niezbitych dowodów istnienie Chaosu, z pewnością będzie próbował w racjonalny sposób wytłumaczyć jego istnienie, usprawiedliwić lub wyjaśnić. To właśnie ten zagorzały sceptycyzm jest przyczyną, dla której trwają i rozwijają się zakazane kulty.

Zanim głębiej wnikniemy w zawiłości tego tematu, muszę nadmienić, że większość mutantów nie ze swej winy została dotknięta przekleństwem przemiany. Rzecz jasna nie zawsze tak jest i istnieją wyjątki od tej zasady. Nie za przykład posłuży rzeźnik z Marienburga, którego wytropiłem i posłałem na stos dziesięć lat temu. Był to bezlitosny i przebiegły morderca, którego odkryłem tylko dzięki łuskom, które niespodziewanie wyrosły na jego twarzy. Smutny koniec na ognistym stosie spotykał jednak dzieci, uczciwych chłopów, wierne żony, żołnierzy i wielu innych tylko dlatego, że w swoich ciałach nosili nasienie Chaosu. Każdy z tych przypadków był dla mnie bolesną tragedią, ale zawsze byłem pewien, i jestem po dziś dzień, że postępowałem słusznie, jeśli pozwoliłbym im dalej żyć, mutacja pochłonęłaby ich dusze. Nie wiem, ile istnień zostało straconych za sprawą Chaosu, ale każda śmierć heretyka utwierdza mnie w przekonaniu, że musimy walczyć z Mrocznymi Bogami, gdziekolwiek objawi się ich moc.

Są tacy, którzy twierdzą, iż w tropieniu kultystów jestem nazbyt gorliwy i postępuję bezlitośnie. Być może to prawda. Może jestem okrutnikiem i posłałem na stos wielu niewinnych ludzi, którzy żadnym swoim uczynkiem nie zasłużyli na taki los. Kiedy znajduję zbór kultystów, który jawi mi się niczym gniazdo wściekłych żmij, nie jestem w stanie znieść myśli, że ktokolwiek z własnej woli ściągnął na własną głowę tak wielkie nieszczęście. Są głupcami i zasługują na surową karę.

Kultyści to szaleńcy, którzy odrzucają wszystko co ludzkie, i z własnej woli oddają się we władanie Mrocznych Potęg. Jednak nie wystarczy prosta definicja, aby opisać to zjawisko. Porównuję kultystów do węży, gnieżdżą się bowiem w niedostępnych kryjówkach i czekają, niewidzialni i niewykrywalni, do ostatniej chwili. Kiedy już zaatakują, ich ukąszenia są równie trujące, co jad gada.

Głową węża jest Wtajemniczony kultu. To człowiek, który zerwał wszelkie więzi z innymi ludźmi i przeszłym życiem, stając się niewolnikiem Mroku i katem, który ma doprowadzić swych popleczników do zguby. Swoją rolę realizuje poprzez pomocników, którzy działają w imieniu kultu i poszukują nowych członków. Jako jedni z nielicznych zdają sobie sprawę, co kryje się za fasadą organizacji, jaki jest cel jej istnienia i plany. Za pośrednictwem akolitów kultu, unikając bezpośredniego zaangażowania i ryzyka wykrycia działa Wtajemniczony zboru.

Pozostali kultyści to niczego nie świadomi głupcy, którzy mogą, ale wcale nie muszą podejrzewać, jaki jest prawdziwy cel istnienia zboru. Niektórzy naiwnie wierzą, że kult jest wyłącznie dobroczynną organizacją, która działa dla dobra lokalnej społeczności. Inni mogą nawet nie zdawać sobie sprawy, że zostali zwerbowani do sekty. Oszukani i omotani kłamstwami, pomagają jednemu z członków kultu, dokonując coraz bardziej odrażających czynów, aż ich moralność ulegnie wypaczeniu i będą gotowi poznać prawdę o organizacji, na rzecz której nieświadomie działają. W chwili, gdy człowiek wykona pierwszy krok i wstąpi na ścieżkę Mrocznych Potęg, nie ma dla niego odwrotu i skazuje swoją duszę na wieczne potępienie. Nie dla niego odkupienie grzechów i miejsce przy niebiańskim stole Sigmara – jedyne, na co może liczyć, to zatracenie i zagłada.

Ilu mutantów posłałem na stos za sprawą machinacji kultów? Czy ta mała rudowłosa dziewczynka, której odebrałem życie ledwie kilka tygodni temu, była ofiarą ludzkiego, czy także boskiego zła? Czy powinienem zapłakać nad setkami ludzi, których krew plami moje ręce? Nie uczynię tego, choć ich żywota obciążają moje sumienie. Biada każdemu, mężczyźnie czy kobiecie, który będą nosić piętno Chaosu i staną na mojej drodze. Nigdy się nie zawaham ani nie przestanę ich tropić. Ogniem i żelazem będę wypełniał swą powinność i nigdy jej nie zaniecham.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

KULTYŚCI:

Nie ma jednej łatwo rozpoznawalnej cechy, która pozwoliłaby odróżnić kultystę Mrocznych Bogów od zwykłego, bogobojnego wyznawcy Sigmara. Kultyści wstępują na ścieżkę wiodącą ku potępieniu z różnych powodów i pochodzą z najrozmaitszych grup społecznych. Do upadku może ich popchnąć wiele rzeczy: ignorancja, złość, ciekawość lub frustracja. Dzięki kultowi ludzie mogą znaleźć nadzieję na rozładowanie kłębiących się w ich duszach emocji, zaspokojenie pragnienia zemsty lub spełnienia żądz.

Większość kultystów, przynajmniej z początku, nie zdaje sobie sprawy, do jakiej organizacji przystępuje. Niektórzy uważają, że należą do bractwa wojowników, inni sądzą, że przyłączyli się do stowarzyszenia wolnomyślicieli. Mało kto podejrzewa, iż tak naprawdę chodzi o oddawanie czci Mrocznym Bogom. Większość kultystów wiedzie normalne i spokojne życie, a niektórzy, zwłaszcza ci wyżej postawieni w kręgach organizacji, uważani są przez lokalną społeczność za dobroczyńców, obrońców i przykładnych obywateli. Nieważne jednak, jak bardzo zdają się oddani dobru publicznemu, tak naprawdę lojalni są jedynie wobec kultu, a im bardziej pogrążają się w ciemnościach, tym łatwiej przyjmują do serca przerażające tajemnice.

Pozostaje tylko jedno pytanie: *Dlaczego?* Z jakiego powodu ludzie tak uczciwi i oddani swej ojczyźnie, jak mieszkańcy Imperium, mieliby skazywać swoje nieśmiertelne dusze na wieczyste potępienie. Przecież groźba oczyszczającego ognia stosu i zbawczych tortur zadawanych rękami łowców czarownic powinna ich skutecznie odstraszyć od takich pomysłów, nieprawdaż?

Istnieje wiele powodów, dla których zwykły człowiek mógłby szukać pomocy u Władców Chaosu. Lenistwo, ciekawość, niezaspokojona ambicja, chuć, a nawet desperacja, wszystkie one mogą sprowadzić człowieka ze ścieżki prowadzącej ku zbawieniu i pchnąć ku zgubie. Wiele jest takich pobudek i chociaż każda z nich może jednych pociągać, a innych odpychać, to wszak każdy człowiek jest inny i czasem wystarczy tylko jedno słowo, aby popełnił fatalny błąd.

AMBICJA:

Władza jest wszędzie, a mimo to większość mieszkańców Starego Świata nie może zapanować nawet nad własnym losem. Szlachta odgradza się od gminu murami pałaców, kapłani pławią się w świątynnych bogactwach, obżerając frykasami kupionymi za datki wiernych. Strażnicy dróg, łowcy czarownic i rycerze zakonni, pod pozorem ochrony Imperium przez zagrożeniem najazdu, uzurpują sobie władzę sędziów, trybunałów i katów w jednej osobie, nie zwracając uwagi na czyny i reputację osoby oskarżonej. Zaiste, Imperium jest krainą rządzoną przez podziały, przywileje i niezaspokojone ambicje.

Życie zwykłego człowieka jest szare i smutne. W miastach ludzie gnieżdżą się w ruderach, czasem całe rodziny okupują jedno- lub dwupokojowe klitki. Na ulicach rządzi przemoc, a gwałty, morderstwa i rozboje są na porządku dziennym. Na wsi także nie jest lepiej, bowiem na większości terenów ziemia jest nieurodzajna, domy to zwykle chałupy z osmalonymi od dymu dachami, a po zmroku chłopi z niepokojem spoglądają w stronę lasu, obawiając się napadu bandytów, zwierzoludzi lub jeszcze gorszych istot. Co więcej, w dziczy są takie miejsca, dokąd nie powinien się zapuszczać nikt o zdrowych zmysłach.

Dla wielu ludzi nadzieja na wydźwignięcie się z biedy jest pokusą nie do odparcia. Przyciąga ona ludzi pewniej niż wissenlandzkiego pasterza beczenie jagniątka. Wraz z władzą przychodzi kres głodu, chorób, pogardy ze strony innych ludzi i przedmiotowego traktowania przez szlachtę.

Biedni i osamotnieni nie są jedynymi, którzy ponad wszystko pożądają władzy i potęgi. Także szlachta (a może przede wszystkim ona) jest czuła na

ten zew. Choć arystokratów nie dręczy głód ani pragnienie, to i oni czegoś pożądają: więcej złota, wpływów, kobiet, wspanialszych posiadłości, przychylności elektorów. Nawet kapłani nie są niewrażliwi na pokusy. Większość tych, którzy decydują o politycznej przyszłości Świątyń, nie jest lepsza od prostych, podrzynaczy gardeł. Magistrowie także ulegają zgubnym skutkom ambicji, pragnąc powiększyć swą wiedzę, magiczną potęgę lub wpływy, na przykład w celu zajęcia pozycji Patriarchy Kolegium.

Dla wielu ambitnych ludzi kult jest jedyną drogą do zaspokojenia dążeń. Swoich wiernych członków nagradza potęgą, możliwością spełnienia pragnień, pieniędzmi i wszystkim, czego kultysta zapragnie. Zbór jest w stanie wiele zrobić, aby utrzymać przy sobie zamożnych czy wpływowych członków. Istnieje mnóstwo tajemnych stowarzyszeń, gromadzących wojowników, myślicieli, teologów, badaczy czy filozofów. Zaproszenie do takiej grupy to zaszczyt i oznaka uznania. Mało kto jest w stanie odmówić, a większość członków pozostaje w szeregach organizacji nawet wtedy, gdy wychodzi na jaw jej prawdziwe oblicze.

Wstąpienie do kultu jest niczym niesamowita przygoda. Człowiek kosztuje zakazanego owocu, robiąc wszystko to, co jest przeciwne wartościom akceptowanym przez społeczeństwo Imperium. Zbór otacza atmosfera tajemnicy i niepewności, pobudzająca wyobraźnię i dostarczająca podniet, których nie jest w stanie zapewnić spokojne i uczciwe życie. Nowicjusz może zaznać wielu nieznanych mu przeżyć, bezkarnie zabijać lub posiąść kobietę, która w innych warunkach byłaby dla niego niedostępna. Kiedy człowiek wstąpi do kultu jego życie nigdy nie będzie już takie jak kiedyś.

ZAMĘT:

Niektórzy uczeni przypuszczają, że jednym z powodów mnożenia się heretyckich kultów jest religijny zamęt oraz konflikty między Świątyniami. Choć religia Sigmara jest mocno zakorzeniona w Imperium, to inne wyznania wciąż znajdują przychylność w sercach wielu mieszkańców Lenna Sigmara. Niekiedy ludziom mylą się bogowie, a granice między ich dziedzinami niebezpiecznie się zacierają. Niejeden nieszczęśnik oddawał cześć bogu, który okazał się bóstwem Chaosu. Między innymi z tego powodu w Imperium Świątynia Sigmara prowadzi działania mające na celu wykorzenienie innych religii i ustanowienie Kultu Sigmara jako jedynego prawego wyznania.

Niektóre zbory żerują na nieświadomości ludzi. Utrzymują, że stanowią część oficjalnie uznanego ruchu religijnego, który głosi prawdziwą wiarę. Z początku wykorzystują reputację *matczynej* organizacji, aby dotrzeć na dwór lokalnego władcy i zyskać jego przychylność. Często kulty takie wkradają się w łaski lokalnej społeczności działalnością dobroczynną - wpływy kultystów pozwalają nakarmić głodnych lub obdarować biednych taką ilością dóbr, aby mogli stanąć na nogi. Dla wiernych sług zboru nie ma rzeczy niemożliwych.

ANARCHIA:

> ***Posłuchajcie mnie uważnie. Nie ma czegoś takiego jak intrygi wyznawców Chaosu. Szlachta mydli nam oczy, bo tak naprawdę to arystokratów powinniśmy bacznie obserwować. Widzicie, rozpuszczają plotki o spiskach, chwalą się swoją odwagą i bohaterskimi czynami, każą nam wystrzegać się kultystów, ale tak naprawdę chcą nas stłamsić i zmusić, abyśmy siedzieli cicho niczym mysz pod miotłą. Lecz niedługo podniesiemy sztandar wolności. Zjednoczymy się i zrzucimy jarzmo niewoli. Każdemu według zasług, a nie wedle urodzenia! Kiedy już pozbędziemy się szlachty, zaniesiemy ogień rewolucji do Bretonni i uwolnimy tamte nieszczęsne chłopstwo spod tyranii okrutnych rycerzy.***
>
> \- Karl Heinz, podżegacz z Nuln

Wiele kultów zdaje się powstawać tylko po to, aby obalić ustalony porządek świata i zbudować go na nowo wedle jakiegoś wzoru, który powstał w głowach ich przywódców. Czasami, kiedy dojdzie do szczególnie wielkiej i jawnej niesprawiedliwości, niezadowoleni łączą się w spisek. Ich wspólna nienawiść sprawia, że poddają się wpływom Chaosu, które wydają wkrótce owoce przemocy.

DEKADENCJA:

Podczas gdy niektórzy ludzie zwracają się ku Chaosowi, aby uzyskać coś konkretnego, inni czynią to z nudów. Ich życie jest smutne, puste i pozbawione radości. Być może wino straciło dawny smak, a wystawnym balom brakuje splendoru. Kulty oferują tak upragniony dreszcz podniecenia i nadają życiu nową barwę. Niepokój, oczekiwanie i żądza powrócą, kiedy nowicjusz będzie niecierpliwie czekał na kolejne spotkanie i pozna głębsze tajemnice, awansując na kolejne stopnie wtajemniczenia. Dla przeciętnego mieszkańca Imperium życie to bezustanna, ciężka i znojna praca, przerywana cichymi nocami wypełnionymi snem i czasem okazjonalną schadzką lub pijaństwem, lecz dla próżnujących synów i córek szlachty jest ono dłużącą się w nieskończoność, nudną wegetacją. Mając nadzieję, że zakazane koszmary odpędzą koszmary związane z odpowiedzialnością czy niechcianymi obowiązkami, które spoczywają na arystokratach, młodzi ochoczo dołączają się do tajemnych stowarzyszeń, nie zastanawiając się, czym naprawdę one się zajmują, ani jaki jest prawdziwy sens nowej wiary. Kultyści z wolna sączą jad, który zatruwa umysły nowych członków, podważając dogmaty istniejących religii i wypaczając fakty tak, aby utworzyły zupełnie nową prawdę. Kiedy już zatrują korzenie wiary i zburzą fundamenty moralne, będą gotowi wprowadzić nowicjuszy w arkana nowego wyznania, lepiej służącego celom kultu.

ROZPACZ:

Rozpacz jest jednym z uczuć, które najsilniej oddziałuje na człowieka. W Starym Świecie trudno znaleźć prawdziwą miłość, nadzieję, a tym bardziej sprawiedliwość i sens życia. Głód jest nieodłącznym towarzyszem człowieka, zarazy dziesiątkują wsie i miasta, a łowcy czarownic potrafią puścić z dymem całą osadę tylko dlatego, że jedno z dzieci wyglądało nieco inaczej i zostało uznane za mutanta. Rzadko kto potrafi oprzeć się naporowi spadających nań nieszczęść i nie popaść w rozpacz. Kult oferuje ochronę przed falą niepowodzeń i daje złudną nadzieję, że wszystko obróci się na lepsze. Jego członkowie zapewniają pomoc, pocieszenie, a także szansę na przetrwanie niekorzystnej passy. Los nieszczęśnika rzeczywiście odmienia się na lepsze, a ziarna zepsucia padają wtedy na jeszcze podatniejszy grunt.

STRACH:

Ludzie, którzy w pewnym momencie swojego życia ujrzeli Chaos w jego realnej i przerażającej postaci, obawiają się, że słudzy Chaosu powrócą, aby ich zabić i porwać. Dlatego z własnej woli oddają się w jego służbę licząc, że dzięki temu unikną straszliwego losu, który zawisł nad głowami wszystkich ludzi.

Widzisz, dawno temu, zanim narodził się człowiek, na długo przed epoką elfów i zanim ktokolwiek usłyszał o niziołkach, żyli Pradawni. Niewiele wiemy o tej starożytnej rasie poza tym, że byli niezrównanymi mistrzami w każdej dziedzinie, dorównującymi talentem samym bogom. Z taką potęgą nieuchronnie wiąże się również wielka odpowiedzialność, lecz Pradawni, podobnie jak każda inna śmiertelna rasa świadoma swej mocy, okazali się głupcami i nadużyli danej im władzy. Zapragnęli bowiem przekształcić świat według własnego uznania. Wypiętrzali góry, osuszali morza i tworzyli rozumne rasy - tchnęli życie w elfy i niziołki. Lecz mimo niewyobrażalnej mocy Pradawni nie ustrzegli się błędów.
Nasz świat spustoszyła straszliwa katastrofa. Pradawni żyli wtedy w cieniu Niebiańskiej Bramy, wejścia do boskiej krainy. Być może bogom znudziła się duma i arogancja pierwszej rasy, a być może wina leżała po stronie magii, która wyrwała się spod kontroli. Niektórzy twierdzą nawet, że do katastrofy doprowadziły Mroczne Bóstwa. W każdym razie olbrzymia brama na północnym biegunie naszego świata została zniszczona w potężnej eksplozji, która rozerwała osnowę rzeczywistości. Przez powstały tunel do naszego świata po dziś dzień wpływa czysta esencja Chaosu, niszcząc lub przemieniając wszystko, z czym wejdzie w kontakt.
Ludzkość na pozór skorzystała z tego kataklizmu. Na ruinach starszej cywilizacji założyła własną, wznosząc osady i miasta. Wśród pierwszych plemion często trafiali się ludzie niezadowoleni ze swojego losu, ciekawi dalekich krain, albo złoczyńcy wypędzeni z większych społeczności. Niektórzy z nich, uciekając przed pościgiem lub podróżując bez celu, trafiali na pustkowia otaczające wyrwę w osnowie rzeczywistości. Nieokiełznany Chaos przemienił ich wszystkich, a większość nieszczęśników unicestwiły podmuchy Wiatrów Magii. Najpierw na daleką północ trafiali jedynie zwykli banici i uciekinierzy oraz nieliczni ciekawscy odkrywcy. Potem, gdy tylko stało się jasne, że na pustkowiach drzemie niewyobrażalna potęga, będąca reliktem starożytnej cywilizacji, natychmiast znaleźli się chętni do odkrycia zapomnianych sekretów Pradawnych. Wierzyli, że nawet najmniejsze skrawki zakazanych i heretyckich tekstów uczynią z nich potężnych i nieśmiertelnych władców. Wraz z każdym sekretem wydartym przeszłości i każdym plugawym występkiem Brama Chaosu otwierała się szerzej, aż w końcu przedostały się przez nią hordy demonów. Ich pochód na południe powstrzymało, na jakiś czas, poświęcenie tysięcy mężczyzn i kobiet. Inwazja Chaosu została odparta, jednak ludzkość nie mogła spać spokojnie, toczona od środka przez skazę Chaosu. Od tego czasu skryte w zakamarkach społeczeństwa mroczne sekty odprawiają krwawe rytuały, prosząc Mroczne Bóstwa o błogosławieństwo i potęgę. Błagania kultystów często bywają wysłuchiwane oraz spełniane, więc wydaje się, że jest jedynie kwestią czasu, nim Brama Chaosu otworzy się na tyle, by pochłonąć wszystkie krainy oraz zamieszkujące je ludy. Gdy to nastąpi, świat przestanie istnieć.
Cóż możemy uczynić?
To bardzo dobre pytanie, mój synu. Lękasz się? Słusznie. Jest jednak sposób na uniknięcie śmierci. Zostań ze mną i ucz się, poznawaj tajemnice Niszczycielskich Potęg. Może kiedyś zostaniesz uznany za godnego i Władcy Chaosu wyniosą cię do rangi swego wybrańca. Jeśli okażesz się wystarczająco potężny i okrutny, bardziej bezwzględny i szalony od najgorszej z istot Chaosu, kto wie… Może dane ci będzie przeżyć, a nawet władać nową rzeczywistością, która niechybnie nastanie po końcu świata.

- Egrimm van Horstmanna, zwany także *Zdrajcą Światła*

CZTERY POTĘGI CHAOSU:

Khorne, Krwawy Bóg, zasiada na tronie z czaszek i kości. Nurgle, Władca Much, rozdaje 'błogosławieństwo' choroby, zarazy i rozkładu. Slaanesh, perwersyjny Pan Rozkoszy, uwodzi wyuzdanymi rytuałami i wiodącym na pokuszenie powabem ciała. Tzeentch, Pan Przemian, dotyka swą mocą zarówno uległych, jak i buntowników. Żadna z Niszczycielskich Potęg nie oferuje nic poza kłamstwem i ułudą. Jednak ignorując je, narażamy się na ryzyko mutacji, zepsucia i wreszcie śmierci.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic



Na temat Mrocznych Bogów, krąży niezliczona ilość opowieści, tyle samo też jest przydomków i nazw, pod jakimi są znane te istoty. Zwykli ludzie nawet nie wypowiadają ich imion, obawiając się tego, że zwrócą na siebie uwagę którejś z potęg Chaosu. Nawet najbardziej bluźnierczy i fanatyczni kultyści drżą ze strachu, wymawiając Imiona swoich boskich władców.

Nad śmiertelnymi wyznawcami Chaosu czuwając cztery, wielkie potęgi: Khorne - Pan Krwi, Nurgle - Pan Rozkładu i Choroby, Slaanesh - Pan Nieprawych Przyjemności oraz Tzeentch - Wielki Mutator. Mroczne bóstwa, wykorzystując uszkodzone Gwiezdne Bramy, wzniesione przez Dawnych Slannów na biegunach planety, wpływają na losy Znanego Świata. Wykorzystując poszukujących chwały i dążących do zaspokojenia ambicji śmiałków, realizują własne, niepojęte i niezrozumiałe dla śmiertelników zamiary.

Khorne, Bóg Krwi jest symbolem śmierci i zniszczenia, wzbudzającym strach i przerażenie we wszystkich mieszkańcach Starego Świata. Przypisywana mu żądza niczym nieusprawiedliwionej destrukcji i mordu stoi w sprzeczności z prawem i moralnością większości cywilizowanych krain. Jednakże w pewnych miejscach, szczególnie tam, gdzie nie sięga karząca ręka Świętego Oficjum Sigmara, Khorne jest czczony ze względu na swoją siłę.

Najazdy można odeprzeć, wroga można zabić, lecz choroby są zmorą straszną i prawie nie do uniknięcia w Starym Świecie. Obywatele Imperium wierzą, że Nurgle uosabia najbardziej bolesną i upokarzającą stronę ludzkiej egzystencji. Wywołane przez niego choroby i epidemie dziesiątkują całe krainy równie skutecznie, jak czynią to mordercze legiony Khorna. Jego wyznawcy rekrutują się spośród zdesperowanych, trędowatych i schorowanych.

Kult Slaanesha cieszy się w Starym Świecie większym zainteresowaniem niż kulty pozostałych bogów Chaosu. Mimo że perwersyjne rytuały odstręczają większość uczciwych obywateli, to niektórych kuszą obietnicą wolności i zmysłowych rozkoszy. Bóstwo jest szczególnie popularne wśród szlachty, ale plebejusze również czczą je potajemnie, usiłując w ten sposób zapomnieć o życiu wypełnionym harówką, nędzą i ciężką służbą.

Tzeentch stanowi zagadkę dla większości mieszkańców Starego Świata. Wiadomo tylko tyle, że jest patronem wszelkich zmian i symbolizuje proces tworzenia oraz przekształcania. Czczony jest głównie przez czarnoksiężników, wiedźmy i nielicznych okultystów. Wyznawcy traktują ten kult poniekąd tylko jako środek do osiągnięcia celu, ścieżkę wiodącą do zdobycia niesamowitej mocy, którą można posiąść, jeśli jest się gotowym zapłacić wygórowaną cenę.

CHAOS ZJEDNOCZONY:

Z samej natury Chaosu wynika, że jest zmienny i niezdolny do współpracy. Potęgi Chaosu i kultyści z niechęcią i podejrzliwością patrzą na siebie nawzajem i niewiele trzeba, by chwycili za broń. Hordy Wojowników Chaosu nie powstają dlatego, że poszczególni kultyści darzą się sympatią, ale dlatego, że wszystkich wiedzie ta sama żądza mordowania, palenia i grabienia w imię Mrocznych Bóstw. Kultysta nigdy nie wie, jaki los go spotka. Równie dobrze może zostać złożony w ofierze własnemu bogu, jak i zginąć na polu walki z ręki swego wroga lub towarzysza.

Niektórzy szaleni teologowie twierdzą, że tak naprawdę Mroczne Bóstwa Chaosu to tylko aspekty jednej wyższej siły, zwanej Wielką Bestią lub Duchem Chaosu. Czasami uśmierza ona szalone wewnętrzne walki, aby pod jednym sztandarem zgromadzić wrogie dotychczas armie. W takich chwilach cały Stary Świat drży ze strachu i odrazy. Mutanci, zwierzoludzi i dzicy wojownicy jednoczą się pod wodzą wyjątkowo silnego i charyzmatycznego Wybrańca Chaosu. Owładnięci marzeniami o łupach, rzezi i wojennej chwale, na krótki czas zapominają o dzielących ich różnicach i walczą ramię w ramię. Nieliczni roztropni władcy krain Starego Świata zdają sobie sprawę, że jest tylko kwestią czasu, zanim kolejny przywódca znów zjednoczy Hordy Chaosu i poprowadzi je do inwazji.

KHORNE, PAN KRWI

Niechaj nie przeżyje ani jeden przeciwnik.
Zabić wszystkich.
W darze dla Pana Krwi.
Niech będzie ból.
Niech będzie strach i wściekłość.
Niech będzie rozpacz!
- Valnir Żelaznoręki, Wojownik Khorna

KRWI, dla PANA KRWI!
CZASZKI, pod TRON CZASZEK!
- zawołanie Wojowników Khorna

Widziałem oblicze Khorna objawiające się nad pobojowiskiem. W porównaniu z jego wojownikami nawet berserkerzy z Norski wydają się słabowitymi dziećmi. Sługi Pana Czaszek boją się tylko jego gniewu, gdy nie uda im się przelać wystarczająco dużo krwi. Jeżeli kiedykolwiek cię schwytają, uwierz mi, że lepiej rzucić się na własny miecz, niż przekonać się, jaki szykują ci los.
- Marcello Finetti, tileański najemnik

OPIS: Khorne, nazywany także Panem Krwi, Wielkim Rzeźnikiem, Władcą Wojny i Panem Czaszek, a przez północne plemiona barbarzyńców zwany Arkhara lub Kharnatha. Khorne przedstawiany jest jako wielki wojownik, odziany w magiczną zbroję wykutą z czarnego, żyjącego metalu, pokrytą zawiłymi runami oraz wizerunkiem postaci krzyczących z bólu i męki. Wielki Rzeźnik uzbrojony jest w potężny, dwuręczny topór zaś potężny hełm z rogami tylko częściowo zakrywa nieludzkie oblicze bóstwa, wykrzywione w grymasie nienawiści. Pan Krwi zasiada na tronie z mosiądzu, stojącym na usypanym z czaszek i kości kopcu. Tron Czaszek, strzeżony przez demony i Wojowników Khorna, wzniesiony jest na podległych Khornowi ziemiach Północnych Pustkowi Chaosu, w pobliżu zniszczonych Bram Chaosu.

Khorne reprezentuje brutalną siłę, agresję, okrucieństwo i odwagę, a hołdujący mu wojownicy, pragnąc udowodnić swą wartość, wykazują się we wszystkich tych dziedzinach. Horda Khorna, najpotężniejsza i najliczniejsza spośród wojsk służących potęgom Chaosu, składa się z najsilniejszych, najodważniejszych i najbrutalniejszych wojowników i w bezpośredni sposób zagraża nie tylko Imperium, ale także całemu Staremu Światu. Rządza krwi Khorna jest nienasycona, więc zawsze będzie zmuszał swoich wyznawców do chwytania za broń i mordowania w jego imieniu. Złość i okrucieństwo Pana Krwi to nieokiełznana siła, która uderza zarówno w jego wrogów, jak i sprzymierzeńców. Pan Czaszek z prawdziwą przyjemnością ogląda sceny rzezi i barbarzyństwa. Zachęca do rozlewu krwi, dmąc w róg, którego echo niesie się po całych Pustkowiach Chaosu. Gdy trwa wojna, słychać ryk Khorna, doprowadzający do szaleństwa każdego, kto go usłyszy. Spośród wszystkich bóstw Chaosu to właśnie Khorne najbardziej pragnie wojny i zniszczenia. Nieustannie podburza swoich wyznawców, aby ruszali na wyprawy przeciw miastom i osadom Starego Świata.

Choć wywodząca się z Chaosu magia przez większość mrocznych bóstw traktowana jest jako kolejne, wykorzystywane w procesie przekształcania świata narzędzie, Khorne nie posługuje się nią, uważając, że prawdziwym wojownikom, a tylko tacy są godni służyć jego Imieniu, nie przystoi używanie magicznych formuł. Droga Pana Czaszek to ścieżka wojenna, nie ma na niej miejsca na magię i jej subtelności. Nie oznacza to jednak, że Khorne całkowicie wyrzekł się magii, faworyzowani przez Pana Krwi wojownicy często posługują się orężem i pancerzem magicznym, runicznym lub bronią w której zaklęto demona. Posiadanie takiego oręża jest uważane za widoczną oznakę łaski Mrocznego Bóstwa.

Celem Khorna jest ujrzenie Starego Świata zniszczonego i ogarniętego pożogą, mórz zamienionych w oceany krwi i stosów czaszek, wzniesionych ku czci Wielkiego Rzeźnika. Khorne bóstwo agresywne i silne, ceniące sobie działanie i męstwo. Nakazuje więc, żeby jego wyznawcy toczyli jak najwięcej wojen, a w przerwach przygotowywali się do następnych bitew. Wśród wyznawców Khorna nie spotyka się zbyt wielu strategów, gdyż dalekosiężne planowanie kłóci się z żądzą krwi i niszczenia. Jedynie w rzadkich przypadkach bóstwo zsyła kultystom wizje dotyczące sposobów konstruowania potężnej broni.

Czciciele Khorna podążają krwawą ścieżką zniszczenia, pozostawiając za sobą zgliszcza, ruiny i trupy pomordowanych, a ofiary, którym nie dopisało szczęście i nie zginęły na polu bitwy, zostają pojmani i prowadzeni na Północne Pustkowia, gdzie osądzeni przez Khorna znikają w podziemiach rozciągających się pod Tronem Czaszek. Gardzący magicznymi zaklęciami Khorne, za szczególnie przydatnych jeńców uważa magów, którzy zakuci w łańcuchy, pozbawieni nadziei na wyzwolenie, przekuwają wraz ze stalą swoją rozpacz, ból i strach w magiczny, przeznaczony dla wybrańców Khorna, oręż. Dla tych nieszczęśników nawet śmierć nie jest wyzwoleniem, gdyż Mroczne Kuźnie wciąż domagają się krwi, w której hartuje się broń, a także dusz, którymi podsyca się ogień.

NATURA: CHAOTYCZNA. Dla większości czcicieli Khorna służba bogu jest sprawą dosyć prostą - wystarczy wybrać drogę absolutnej przemocy i poświęcić się rzezi oraz walce. Khorne nie jest zainteresowany intrygami, sekretami i podstępami, dlatego jego słudzy najczęściej opuszczają cywilizowane miejsca, w pełni poświęcając się krwawym rytuałom i nieustannym bitwom na Pustkowiach Chaosu. Nie zawierają trwałych sojuszy, gdyż równie chętnie zabijają przeciwników, jak i siebie nawzajem. Ci, którzy nie są w stanie oprzeć się żądzy krwi, zamieniają się w ogarnięte obłędem bestie i szalonych morderców. Obłąkani prorocy przemierzają ulice miast i wiosek Starego Świata, bełkocząc bez sensu lub w samobójczym szale głoszą chwałę Boga Krwi. Zaś Magistrzy i uczeni, którzy badają słowa oraz uczynki Khorna w nadziei, że dzięki temu uda im się pokonać jego sługi, często bywają nawiedzani przez myśli pełne przemocy i krwi.

SYMBOL: Khorne jest symbolizowany przez znak X, przekreślony w połowie wysokości i u podstawy oraz przez motywy czaszek. Czaszki to dominujący motyw zdobniczy na zbrojach i orężu wyznawców Khorna, a większość z nich obcina głowy pokonanym wrogom. Po wysuszeniu noszą je dumnie na zbroi lub przy siodle wierzchowca. Zaś skrwawione kości zabitych przeciwników rzuca się na stosy przy ołtarzach lub nosi ze sobą jako oznakę łaski bóstwa. Ulubionym kolorami są czerwień, żółć i czerń.

Khorne nie obdarza szczególną łaską żadnych zwierząt, ale kultyści niekiedy wyczuwają jego obecność w straszliwych psach myśliwskich i bojowych oraz w młodych, niewykastrowanych bykach. Te ostatnie czasem kroczą przed wyruszającą na pole bitwy hordą, lecz przeważnie składa się je w ofierze Bogu Krwi.

ZASIĘG KULTU: w Znanym Świecie Khorne wyznawany jest przede wszystkim przez zamieszkujące obrzeża Północnych Pustkowi watahy zwierzoludzi, bandy Wojowników Chaosu, plemiona barbarzyńców i żyjące w Naggaroth Mroczne Elfy, które często nieświadomie wyznają go w aspekcie Khaina - Pana Mordu. W miastach i wsiach Starego Świata, Khorne nie posiada zbyt wielu kultystów, którzy rekrutują się głównie spośród byłych żołnierzy, najemników i banitów. Najwięcej wyznawców Khorna znajduje się na Północnych Pustkowiach Chaosu gdzie, zjednoczeni w potężne armie przemierzają podległe mrocznym bogom surowe krainy, ścierają się z wyznawcami innych potęg lub między sobą, gdy zabraknie innych przeciwników. Uważani za najlepszych wojowników, fanatyczni i okrutni ponad ludzkie pojęcie wojownicy Khorna cenią tylko trzy rzeczy - siłę, honor i zdolności bojowe.

Toczone nieustającym pragnieniem krwi, hordy wyznawców Khorna często walczą między sobą, lub, co zdarza się znacznie rzadziej, zawierają kruche sojusze, by w czasie najbliższej pełni Morrslieba przeprowadzić krwawy rajd, rzeź wszystkich napotkanych istot.

Do oddawania czci Khornowi pcha ludzi wojna. Każda bitwa zdaje się być poświęconym mu misterium, odzwierciedlającym naturę Pana Czaszek. Odór śmierci, smród krwi i jęki konających stanowią doświadczenie, którego nie można łatwo zapomnieć. Śmiertelnicy, którzy przeżyli choć jedno starcie, wychodzą z niego jako zupełnie odmienieni ludzie, poznawszy, jak smakuje zwycięstwo i czym jest przemoc oraz brutalna walka. Któż inny, jeśli nie weterani niezliczonych bitew, wiedzą lepiej, jak przerażająca bywa wojna. Piętno, jakie te przeżycia wywierają na psychikę, jest często tak silne, że ludzie niechętnie sięgają ponownie po broń, starając się za wszelką cenę uniknąć walki.

Są jednak tacy, którzy zaczynają zachowywać się zupełnie inaczej. Zamiast wystrzegać się przemocy, zaczynają jej łaknąć, rozkoszując się władzą, jaką daje dzierżony w dłoni oręż. Największą radością ich życia jest przerażenie w oczach wroga i ból, którego doświadcza, kiedy jego ciało jest żywcem ćwiartowane. Tacy ludzie przekonują się, że nie są w stanie wrócić do normalnego życia.

Żyją tylko dla emocji, jakie wyzwala w nich bitwa. Myśl o zabijaniu towarzyszy im bez przerwy i nie potrafią się od nie opędzić czy zapomnieć. Nieliczni nieszczęśnicy, którzy nie popełnią samobójstwa, muszą wytężać całą siłę woli, aby odeprzeć żądzę mordy. Koniec końców większość trafia do kultów Boga Krwi, który czeka na nich z otwartymi ramionami.

Wyznawcy Khorna rekrutują się spośród Wojowników Chaosu, fanatyków, morderców i berserkerów. Wielu z nich urzeka perspektywa niepohamowanego rozlewu krwi. Liczne norsmeńskie plemiona odpowiedziały na zew Pana Czaszek i o tej pory nieprzerwanie są postrachem mórz Starego Świata. Wojownicy służący Wielkiemu Rzeźnikowi twierdzą, że w ogniu walki słyszą pieśń Khorna, która wprowadza ich w morderczy szał zabijania i niszczenia.

ŚWIĄTYNIE: istnieje niewiele kapliczek i jeszcze mniej świątyń poświeconych Khornowi, większość z nich znajduje się w Norsce i na Północnych Pustkowiach Chaosu, a te wzniesione w Starym Świecie, najczęściej stoją w głębi mrocznych lasów lub w położonych głęboko pod ziemią górskich jaskiniach.

KULTY: choć kulty Boga Krwi są dość liczne, to na szczęście dla mieszkańców Imperium ich działalność szybko wychodzi na jaw i są łatwe do wytropienia. Skłonność do przemocy, jaką przejawiają ich członkowie, sprawia że łowcy czarownic mają ułatwione zadanie. Poniżej przedstawione są kulty, którym udało się stworzyć zorganizowaną strukturę i zakorzenić w Imperium.

Kult Karmazynowej Czaszki to tajemnicza organizacja, której udało się przeniknąć w szeregi wielu bractw wojowników i sprawić, aby ich członkowie nieświadomie przynosili chwałę Khornowi. Podobnie jak inne organizacje służące Krwawemu Bogu, kultyści Karmazynowej Czaszki składają ofiary z ludzi i sieją zamęt, jednak w przeciwieństwie do swoich współbraci robią to w przemyślany sposób. Członkowie organizacja zdają sobie sprawę, że krwawe wyprawy i bezmyślne rzezie, choć miłe ich patronowi, nie pozwolą długo przetrwać organizacji, ściągając na głowy wiernych gniew łowców czarownic. Zamiast oddawać się bitewnemu szałowi, kultyści Karmazynowej Czaszki wielbią swego boga poprzez wypaczanie wiary mieszkańców Imperium i

przeciąganie na stronę Khorna odważnych i szlachetnych wojowników. Członkowie zboru zaliczają się do najbardziej niebezpiecznych ludzi, jacy mieszkają w Imperium, a jednak zdołali przeniknąć do praktycznie każdej liczącej się organizacji wojskowej. Pozbawieni skrupułów, działają bez litości i wierzą, że od powstania Mosiężnego Imperium, zbudowanego na krwi i stosach czaszek, dzieli ich zaledwie kilka kroków.

Jak na organizację o tak szerokim zasięgu i ogromnych wpływach, kult Karmazynowej Czaszki jest stosunkowo młody. Powstał z niedobitków mniej więcej tuzina innych zborów, które nie zdołały stworzyć silnego kultu Boga Krwi. Kult powstał na początku XXIV wieku, tuż przed Wielką Inwazją Chaosu, na terenach podzielonego i rozdzieranego wewnętrznymi konfliktami Imperium. Ówczesna sytuacja polityczna była wyjątkowo niestabilna. Za sprawą machinacji Purpurowej Dłoni - Kultu Tzeentcha, na arenie politycznej pojawiali się coraz to nowi pretendenci do tronu Imperium, powodując kolejne napięcia i konflikty. Jakby tego było mało, na Północy od dłuższego czasu zbierała się ogromna Horda Chaosu, która w końcu podjęła powolny marsz, mający przynieść kres istnienia Imperium.

Wówczas niedobitki kilku kultów, prawie doszczętnie wyniszczonych wewnętrznymi waśniami i walką z rycerzami zakonnymi zebrały się w Middenheim, aby debatować na nowym sposobem doprowadzenia do upadku znienawidzonych mieszkańców Imperium. Postanowiono wtedy, że zamiast formować kolejną bandę ogarniętych szałem berserkerów, należy osiągnąć cel poprzez manipulację, intrygę i podstęp. Należy przeniknąć do wnętrza organizacji militarnych i sprawić, aby ich członkowie przynosili chwałę Krwawemu Bogu. Postanowiono również, że w celu zniszczenia Prezbiterów Sigmara, których uznawano za ludzi słabej woli, należy przejąć kontrolę nad ich religijnymi przeciwnikami, na przykład wyznawcami Ulryka, i popchnąć wiernych obu religii do otwartej wojny między sobą.

Przed inwazją sił Chaosu Świątynie Sigmara i Ulryka znalazły się praktycznie na krawędzi wojny religijnej. Sytuacja pogarszała się z każdym dniem, a kultyści widzieli w tym okazję do realizacji swoich celów. Ich ofiarą padli Rycerze Białego Wilka, dzięki którym mogli pokusić się o zdobycie wpływu na politykę całego kultu. Jednak przywódca kultystów nie docenił siły ducha Magnusa Pobożnego, który przybył do Middenheim i wstąpił w Święty Płomień, będący ognistym znakiem błogosławieństwa Pana Wilków. Wyszedłszy zwycięsko z tej próby, Magnus pokazał, że wiara w boskiego Sigmara jest prawa. Jego czyn sprawił, że przedstawicieli kultów Ulryka i Sigmara, wobec zagrożenia ze strony Chaosu, zawarli rozejm i walcząc ramię w ramię, zdołali odeprzeć Inwazję Chaosu.

Przez kolejne dwa wieki kult Karmazynowej Czaszki umacniał i rozszerzał swoje wpływy wśród Rycerzy Białego Wilka oraz wśród innych organizacjach militarnych. Kultyści na nowo podsycali nienawiść do sigmarytów tlącą się w sercach ulrykan, wykorzystując ją do swoich celów. W końcu nawet przywódcy Rycerzy Białego Wilka ulegli ich wpływom i stali się wyznawcami Chaosu.

Mimo że większość wpływów kultu ogranicza się do Rycerzy Białego Wilka, organizacja posiada znaczny zasięg. Jej zbory, liczące zazwyczaj po ośmiu kultystów, działają w większości miast i miasteczek Imperium. Każdej z nich przewodzi akolita, pod którego rozkazami pozostają pozostali kultyści, a czego zwykle tylko dwóch lub trzech zdaje sobie sprawę z prawdziwych celów i natury organizacji. Akolici raz w roku udają się na pielgrzymkę do Middenheim, gdzie biorą udział w *Konwokacji Krwi*, którą odprawia przywódca kultu Boris Eicherman. Według plotek w żyłach Eichermana płynie krew Teutogenów, a on sam był niegdyś kapłanem Ulryka, który sfingował własną śmierć po tym, jak gołymi rękami zamordował blisko czterdzieści kobiet.

Podczas *Konwokacji Krwi* za symbol Khorna służy okrwawiona czaszka żyjącego człowieka. Wtajemniczony odziera ją z ciała, a nieszczęsnej ofierze podaje się narkotyki, utrzymujące ją przy życiu. Zwykle zgon następuje wraz z końcem ceremonii, zwykle w potwornych męczarniach.

Łowcy czarownic położyli kres istnieniu wielu zborów Khorna i nieraz niweczyli plany Karmazynowej Czaszki. Kult stawia sobie za cel zniszczenie Kościoła Sigmara i pogrążenia Imperium w szaleństwie wojny domowej.

Kultyści Khorna ostrożnie rekrutują nowych członków. Większość wyznawców Pana Krwi jest zbyt nieobliczalna by działać wewnątrz jakiejkolwiek zorganizowanej organizacji. Choć wściekłość, nienawiść i żądza krwi są pożądane przez Khorna, to jednak trudno je pogodzić z metodami działania Karmazynowej Czaszki, wymagającymi cierpliwości, zaplanowanych intryg oraz przemyślanego postępowania. Większość członków kultu wywodzi się spośród religijnych przeciwników Sigmarytów, a do jej wewnętrznego kręgu należy niejeden kapłan Ulryka.

Kultyści regularnie odprawiają ceremonie ku czci Boga Krwi. Każdy zabity kapłan Sigmara lub szlachcic jest mile widzianą ofiarą. W czasie większych zgromadzeń zawsze składają krwawą ofiarę, biorą udział w wielogodzinnych potyczkach, zabijają jeńców, a czasem, uniesieni szałem, nawet siebie nawzajem. Kiedy już wygaśnie orgia przemocy, wybierają jednego z ocalałych więźniów, który ma umrzeć na ołtarzu, po czy *Wtajemniczony* obdziera jego twarz ze skóry i ciała, cały czas recytując inkantacje w języku demonów nad targanymi agonią zwłokami. Kiedy nieszczęsna ofiara w końcu skona, kultyści rozdzierają jej ciało na strzępy, nurzając się we krwi nieszczęśnika.

W każdej wojnie, inwazji Chaosu, bitwie lub potyczce są tacy, którym przychodzi płacić za ten konflikt wyższą cenę niż innym - to matki, żony i dzieci poległych. Pozbawione męskiej opieki, skazane na ubóstwo i samotność, muszą w milczeniu znosić upokorzenia, biedę i bezduszność innych. Wiele kobiet oddaje dzieci do przytułków, starając się otoczyć resztę taką opieką, jaką są im w stanie zapewnić. Inne, aby zarobić choć trochę grosza, oddają swoje ciała chutliwym lubieżnikom. Niektóre jednak nie godzą się na taki los, nie chcą umierać z głodu i patrzeć, jak jej dzieci marnieją i gasną. W Middenlandzie i Middenheim wciąż można usłyszeć opowieści o krwiożerczych Mosiężnych Siostrach, które dwieście lat temu napadały na wędrowców przemierzających trakty prowincji.

Tuż po odparciu Wielkiej Inwazji Chaosu, w jednej z middenlandzkich osad, które znalazły się poza liniami wroga, mieszkańcy postanowi przeciwstawić się nieuchronnemu, jak się mogło zdawać, zniszczeniu rodzinnej wioski. Pewna wdowa zebrała ocalałe kobiety i przekonała je, że nie muszą porzucać swoich domów. Ucieczka oznaczałaby poddanie się Chaosowi. Namówiła swoje towarzyszki, aby zebrały broń poległych i nauczyły się nią władać, inaczej zwierzoludzi będą ucztować na ciałach ich dzieci, a one same skończą jako ladacznice, oddające się opasłym kupcom i zdeprawowanym szlachcicom.

Solveig, która zawsze miała posłuch w rodzinnej wsi, była wdową po miejscowym strażniku dróg. Kilka lat wcześniej przekonała go, by nauczył ją władać bronią na wypadek, gdyby wybuchła wojna z którąś z sąsiednich prowincji, a ona musiałaby sama bronić domu. Mężczyzna spełnił jej prośbę. Koniec końców kobieta straciła dom, męża i wszystkich synów. Ich śmierć przepełniła jej serce nienawiścią, ale zamiast wyładowywać ją na wyznawcach Chaosu, skierowała ją przeciw władcom i zdeprawowanej szlachcie, która zamiast bronić swojego ludu, wolała się bawić, a w godzinie próby poświęciła pospólstwo.

Siła woli i upór Solveig sprawiły, że wkrótce dołączyły do niej inne, podobnie myślące kobiety. Wdowa nauczyła je posługiwania się orężem i pokazała, jak zabijać z pasją, nienawiścią i żądzą krwi. Wściekłość kobiet, które straciły wszystko, okazała się tak wielka, , że wyrżnęły cały oddział żołnierzy, który patrolował okolicę. Wiedzione szałem i pokusami Khorna zjadły ich ciała i wypiły krew konających. Niektóre z kobiet, zawstydzone tym, czego się dopuściły, uciekły, ale reszta kobiet poczuła dziwny przypływ sił. Uznały Solveig za swą przywódczynię i zaczęły najeżdżać wsie na północy prowincji, mordując każdego, kto stanął im na drodze: kobiety, mężczyzn i dzieci.

Przyjaciele & wrogowie: Kult jest wrogo nastawiony do innych religii, szczególną nienawiścią wyznawcy Pana Krwi darzą czcicieli Slaanesha, których uważają za słabych i zniewieściałych oraz wyznawców Sigmara, uważanych za słabych duchem.

Dni świąt: wyznawcy oddają Khornowi część głównie na polu bitwy, krzycząc przed rozpoczęciem walki i w czasie jej trwania - *Krwi dla Pana Krwi! Czaszki pod Tron Czaszek!* Poza wielkimi bitwami Kult nie ma sprecyzowanych dni świąt, choć w czasie pełni obu księżycy, kultyści dokonują szczególnie krwawych najazdów na wsie i farmy położone w głębi lasów.

Przykazania: wyznawcy Khorna zobowiązani są do walki z każdym napotkanym przeciwnikiem i pod żadnym pozorem nie mogą opuścić pola bitwy, gdy pozostają na nim jacyś żywi wrogowie.

Próby: próby wyznaczane przez Khorna mają zawsze związek z mordem i gwałtem.

Błogosławieństwa: faworyzowane są umiejętności i cechy związane z walką, szczególnie faworyzowany jest test **SW** przeciw magii. Błogosławieństwo może również przyjąć formę mutacji, zwiększającej cechy fizyczne.

NURGLE, PAN ROZKŁADU

Za każdym razem, gdy wyciągamy ciało z domu skażonego zarazą, wyczuwam jego obecność. Zawsze, gdy znajduję jakiegoś biedaka leżącego twarzą do ziemi i pokrytego jątrzącymi się ranami, gdy muszę zdecydować, czy zabrać go do medyka, czy od razu na cmentarz, wiem, że on tam jest. Za każdym razem, gdy słyszę plotki, że grozi nam kolejna plaga, słyszę jego ochrypły rechot.

- Hans Zeitler, strażnik miejski

Byliśmy zrozpaczeni, kiedy mała Eva zachorowała na ospę i wkrótce zmarła. Ale niedługo wszyscy mieszkańcy zaczęli zapadać na rozmaite choroby, nawet uzdrowicielka zaraziła się ospą, od której zczerniała jej skóra. Później dowiedzieliśmy się, że wędrowni pielgrzymi, którzy jakiś czas temu odwiedzili naszą wioskę, nie byli zwykłymi trędowatymi, którzy poszukują błogosławieństwa Sigmara. Byli sługami Nurgla, roznoszącymi choroby i śmierć!

- zawołanie Wojowników Khorna

OPIS: Nurgle to ohydne bóstwo choroby, rozkładu i końca wszelkiego trwania. Pan Zarazy jest dawcą cierpień, plag i zepsucia. Rozkoszuje się obdarzaniem śmiertelników czułym dotykiem zarazy i tworzeniem nowych epidemii jako *darów* dla ludzi. Pomimo chorowitego wyglądu Nurgle jest zadziwiająco silny i niezwykle żywotny. Jego wyznawcy zdają się rosnąć w siłę, mimo że ich ciała pokryte są ranami, wyniszczone plagą, wypełnione flegmą i czarną krwią. Nurgle jest znany ze swojego spaczonego poczucia humoru, a czcicielom okazuje niezdrową miłość i troskę.

Nurgle zaznacza swą obecność w świecie przez rozprzestrzenianie chorób i plugastwa. Niczego nie pragnie bardziej, niż ujrzeć Stary Świat zmieniony w cuchnącą otchłań śmierci, zniszczenia i zarazy. Nie robi jednak tego z zamiłowania do brzydoty, a wręcz przeciwnie. Nurgle widzi piękno w tym, co dla normalnych istot jest odrażające. Rozkoszuje się lśnieniem nabrzmiałych krost i raduje go woskowa bladość zmarłego na zarazę. Nurgle uważa za swój obowiązek odkrywanie piękna drzemiącego we wszystkich rzeczach, wydobywania na świat tajemniczych cudów zepsucia. Dla Władcy Much piękno jest czymś, co rozkwita pod jego błogosławionym dotykiem, dąży więc do *upiększenia* całego świata.

Nurgle to potęga, która uosabia nieunikniony rozkład wszystkich żywych istot. Roznoszący choroby Ojciec Ospy ogarnia wszystko w swym przegniłym uścisku. Jego niosące trąd pocałunki wywołują podskórne pęcherze, które zmieniają się w nabrzmiałe od ropy wypryski - znak rozpoznawczy jego ukochanych dzieci. Chorobliwy rechot Nurgla brzmi donośnie nad nawiedzanymi przez kruki pobojowiskami. Jego ochrypły szept jest ostatnim odgłosem, jaki słyszą umierający na zarazę.

Nurgle, znany także jako Nurglitch, Onogal i Neiglen, przedstawiany jest jako rozkładająca się góra mięsa, zdeformowana licznymi mutacjami, z niewielką, otoczoną koroną rogów głową, i krótkimi, tłustymi kończynami. Jego nalana twarz zwykle wykrzywiona jest w ironicznym uśmiechu, a spomiędzy warg wysuwa się niesamowicie długi język. Nurgle uwielbia swój wygląd i pomniejsze demony tworzy na swoje podobieństwo. Ze swego tronu hołubi wyznawców, przemawiając do nich czułym głosem, ale jednocześnie miażdży niezliczoną ilość sług olbrzymim cielskiem. Królestwo Pana Zarazy jest krainą nieopisanej ohydy, wygląda jak wszystkie kloaki i kostnice świata zebrane w jedną, kipiącą masę. Śmiertelnicy, którzy widzieli ten przerażający pałac, nigdy nie oczyszczą już zbrukanego ciała i splugawionej duszy, by spojrzeć na świat inaczej jak na kloaczny dół, którym w istocie jest. Nurgle jest Panem Rozkładu, władcą choroby, zarazy, rozkładu i zniszczenia. Celem istnienia Nurgla jest rozprzestrzenianie po świecie wszystkich możliwych chorób i uczynienie z wszystkich żyjących istot swych niewolników.

NATURA: CHAOTYCZNA. Nurgle określany jest przez wyznawców jako *kochający* i wykazuje wielkie zainteresowanie ich losami i działaniami. Szczególnie faworyzowani przez niego kultyści zostają obdarzeni najgorszymi możliwymi chorobami i często w wyniku straszliwych mutacji zamieniają się w ohydne monstra. Nurgle rozprzestrzenia choroby za pomocą podstępu, nakłaniając kultystów aby mieszali się z tłumem, kiedy tylko jest to możliwe. Nie ma nic przeciwko wojnie, gdyż ta przynosi głód, zwątpienie, brud i rozpacz, przez co stanowi doskonałą pożywkę dla nowych plag. Mówi się, że Nurgle szepcze do uszu rannych na polu bitwy, oferując im wieczne, aczkolwiek wypełnione zgnilizną życie, jeśli tylko odpowiedzą na jego wezwanie.

Największym powodem do dumy jest dla Nurgla pobłogosławienie uzdrowicieli lub medyków i ukazanie im prawdziwego uroku zarazy. Władca Much uwielbia piękno choroby; nigdy nie chce niszczyć, jedynie poprawiać i nauczać, jak odkryć ukryte cuda i choroby. Oczywiście ukochane przez niego istoty zaczynają niszczeć i gnić pod jego czułym dotykiem, ale Nurglowi to nie przeszkadza, gdyż proces rozkładu wydobywa z ciała naturalne piękno.

SYMBOL: głównym symbolem Nurgla są połączone w kształt trójkąta trzy kule, niektórym uczonym przypominające krosty, pęcherze i inne symptomy choroby. Wybrańcy Nurgla często odkrywają, że znak ten wykwita na ich zaognionej skórze. Pozostałe symbole to muchy, macki, otwarte szczęki i kielichy z odrażającą zawartością. Kolorami Nurgla są zielenie, żółcie i brązy w zgniłych, chorobliwych odcieniach - noszone zwykle w postaci prostych, geometrycznych wzorów. Wyznawcy tego boga uważają, że noszenie jego znaków - w postaci symbolu muchy - jest niekonieczne, lecz większość z nich chodzi zakapturzona - aby albo ukryć deformację spowodowaną przez zgniliznę Nurgla, albo aby wzniecić strach i wątpliwości.

Zwierzęta poświęcone Nurglowi to muchy, robaki i padlinożerne kruki, ale tak naprawdę darzy on swą miłością wszelkie stworzenia, które pożywiają się zgniłym mięsem albo roznoszą zarazy. Zwierzęta, które dogorywają z powodu choroby, często składa się w ofierze i podrzuca do studni lub magazynów żywności, z których korzystają zdrowe społeczności.

ZASIĘG KULTU: Nurgle nie ma wielu wyznawców, kultyści Pana Rozkładu to głównie ludzie obłąkami, opętani, chorzy na Zgniliznę Nurgla, niektórzy nekromanci oraz krasnoludy Chaosu i skaveni. W Imperium rzadko spotykani są wyznawcy Pana Chorób, ale nieliczni trwają w głębinach kanałów większych miast, gdzie dokonują swych obrzydliwych ceremonii. Grupy takie rzadko liczą więcej niż pięćdziesięciu członków i zwykle są odizolowane od zborów działających w innych miastach. Od czasu do czasu władze organizują ekspedycje, których celem jest zabicie zdeprawowanych wyznawców Nurgla, lecz ze względu na niemożność podpalenia własnych osiedli, zawsze znajdzie się kilku, którzy uciekną, by później odnowić szeregi Pana Rozkładu.

Trudno sobie wyobrazić, by ktokolwiek przy zdrowych zmysłach mógł oddawać cześć Nurglowi, który uosabia rozkład, śmierć, rozpacz i cierpienie w najgorszej i najbardziej przerażającej formie. Kiedy zaraza dziesiątkuje ludność Starego Świata, Nurgle zanosi się rechotem. Dlaczego więc ktoś, kto nie jest szaleńcem, miałby wznosić modły do Nurgla? Zwykle dlatego, że w jego sercu zagościły rozpacz i strach.

Czciciele Nurgla to głównie osoby chore i obłąkane. Zazwyczaj pochodzą z najniższych klas społecznych, które i tak żyją w brudzie i rozpaczy. Do Nurgla zwracają się uciskani, zapomniani oraz ci, którzy nie mają innego celu, a przy życiu trzyma ich tylko nadzieja na otrzymanie licznych błogosławieństw obiecywanych przez Władcę Much. Nurgle przynosi wielką ulgę swoim wyznawcom, czyniąc ich częścią wielkiej, niezdrowej, rodziny trędowatych i ofiar zarazy. Dla Mistrza Plag zdrowe istoty są niczym czyste płótno, które czeka na jego chorobliwy pędzel.

Kulty Nurgla za cel obierają małe osady, położone z dala od traktów Imperium. Niektórzy ludzie oddają cześć Panu Zepsucia, chcąc go przebłagać lub w nadziei, że jego choroby spadną na innych ludzi, nie okazujących mu szacunku. Taka praktyka zdaje się działać, przynajmniej na jakiś czas. Z czasem jednak i na wyznawców zaczynają spadać nieszczęścia i plagi. W końcu jakaś niszczycielska zaraza zbiera obfite żniwo nawet wśród tych, którzy wnosili modły do Ojczulka Nurgla.

ŚWIĄTYNIE: kilka świątyń i liczne kapliczki Nurgla znajduje się na Północnych Pustkowiach Chaosu, gdzie są to najczęściej zdewastowane, pełne rozkładającej się materii budowle. W Starym Świecie Kult Nurgla nie posiada świątyń, chociaż w najgłębszych kanałach mogą znajdować się kapliczki poświęcone temu bóstwu.

KULTY: wbrew pozorom Nurgle ma wielu wyznawców, a im trudniej żyje się w Starym Świecie, im więcej choruje ludzi i pada zwierząt, tym liczniejsi stają się jego kultyści. Każda tragedia przysparza mu nowych wyznawców, zwiększa moc i oddanie wśród zrozpaczonych lub konających.

Dzieci Zagłady to tajemny zbór ludzi przekonanych, że Sigmar zginął z ręki innych bogów. Jego boskie ciało gnije, a wyciekające zeń jady zatruwają cały świat. Kultyści uważają, że Nurgle jest jedynym zbawieniem ludzkości, bowiem tylko jego łaska może ochronić przed plagą Sigmara. Przyjmując jego wiarę, można uniknąć straszliwego końca, jaki przyniesie ze sobą pośmiertna zaraza, której źródłem jest Młotodzierżca. A ci, którzy przetrwają zapoczątkują, nową epokę, pełną szczęścia i radości.

Kult Dzieci Zarazy powstał w Marienburgu w AS1111, kiedy ludność Imperium dziesiątkowała Czarna Plaga, a stosy trupów piętrzyły się na ulicach miast i osad. Ludność Marienburga ruszyła ku świątyniom, by błagać bogów o pomoc. Bogowie milczeli, śmierć czyhała na każdym kroku i nikt, biedny czy bogaty, nie miał pewności czy następnego dnia nie wyzionie ducha. Kiedy wydawało się, że sytuacja już nie może być gorsza, zaatakowały skaveny.

Wśród uciekających przed szczuroludźmi była grupa prezbiterów Sigmara. Kapłani zabarykadowali się w świątyni, licząc na to, że grube mury ochronią ich przed szalejącym na ulicach tłumem. Gdy szczuroludzie polowali na ulicach miast, grupa przerażonych mieszkańców Marienburga zaczęła dobijać się do bram świątyni. Wystraszeni kapłani zebrali niewielkie zapasy żywności i zeszli do katakumb, chcą wśród grobowców przeczekać zagładę miasta. Ledwie zniknęli pod główną nawą, tłum rozbił bramę i wtargnął do świątyni. Jak jeden mąż padli na kolana i zaczęli wzywać Sigmara, aby ocalił ich, ale widząc tchórzostwo swych sług Młotodzierżca pozostał głuchy na ich modlitwy. Wtedy jeden z najbardziej zdesperowanych kapłanów wezwał na pomoc Nurgla. Ledwie wypowiedział imię Pana Rozkładu, do uszu zrozpaczonych kapłanów dobiegły krzyki mordowanych. Skaveny wbiegły w tłum biedaków, powalając i chwytając każdego, kto stanął im na drodze.

Przekonani, że zostali opuszczeni i zdradzeni przez Sigmara, kapłani zwrócili się ku Nurglowi, z szacunkiem spoglądając na tego z nich, który jako pierwszy wezwał imienia Mrocznego Bóstwa. Dla wszystkich stało się jasne, że Sigmar nie odpowiedział na modły, więc zapewne jest martwy, a oni całe dotychczasowe życie poświęcili kłamstwu. Jeden po drugim kapłani przyjęli wiarę Nurgla.

Dzieci Zagłady wykonują polecenia ostatniego ze zdradzieckich kapłanów, który nadal cieszy się niezmierzonymi łaskami Pana Rozkładu. Mimo iż płynęło półtora tysiąca lat, ów przeklęty prezbiter, który jako pierwszy wezwał Władcę Much i przeciągnął braci na nową wiarę, wciąż żyje, choć urodził się jako człowiek, już od wieków nim nie jest, bowiem został

nagrodzony formą Wielkiego Nieczystego i przyjął imię Be'la'krothrogor (co w *mrocznej mowie* znaczy *Plugawy Książę*). Z tajemnych komnat pod kanałami Marienburga jego zaufani akolici ruszają w świat, by wcielać w życie plany koszmarnego władcy.

Plugawemu Księciu usługuje dwudziestu jeden akolitów, którzy działają we wszystkich dużych miastach Imperium. Każda komórka organizacji składa się z siedmiu do czternastu kultystów, z których mniej więcej połowa jest świadoma prawdziwej natury i celów organizacji. Większość komórek działa na wysypiskach śmieci i w kanałach, choć niektóre penetrują także dzielnice biedoty.

Choć może to zabrzmieć dziwnie, członkowie kultu nade wszystko obawiają się zarazy. Z całą mocą wierzą, że Sigmar, jeśli kiedykolwiek naprawdę został bogiem, dawno już nie żyje. Akceptując tę ponurą prawdę, członkowie zboru działają na rzecz tego, czego naprawdę się obawiają - przemijania i rozkładu wszelkiego życia. Aby zatrzymać lub spowolnić ów nieubłagany proces we własnych ciałach, oddają cześć Nurglowi, szerząc kolejne zarazy i wciągając chorych do organizacji.

Dzieci Zagłady aktywnie poszukują nowych członków, choć nie czynią tego otwarcie. Rozsiewają zarazy i czekają, aż ta zacznie zbierać plony. Kiedy plaga zaczyna dziesiątkować ludność, kultyści wykorzystują swoje wpływy, nakazując odcięcie osady od świata i wprowadzenie kwarantanny. Kiedy przychodzi najczarniejsza godzina rozpaczy i strachu, kultyści przekonują uwięzionych ludzi, że bogowie porzucili swoich wyznawców, ale istnieje sposób, by znaleźć wybawienie od śmierci. Nieszczęśnicy, którzy uwierzą w bluźniercze kazania, zostają wciągnięci do kultu i wyprowadzeni w dzicz, a reszta chorych staje się żerem dla zwierzoludzi.

Dzieci Zagłady spotykają się w nieregularnych odstępach czasu, aby w świetle przeklętego księżyca Chaosu, Morrslieba, odprawiać rytuały ku czci swego plugawego pana. Obrzędy zwykle odbywają się w miejscach odosobnionych, gdzie kultyści mogą do woli plugawić ziemię magią czarnoksięską i swoimi odchodami. Na specjalne okazje rozpalają ogromne ogniska, a po wygłoszeniu bluźnierczych modłów do Nurgla piją obrzydliwy wywar z krwi, alkoholu i płynnego, rozkładającego się ciała. Oszołomieni jego działaniem tańczą w ciemności, przystając tylko po to, aby skosztować zepsutych owoców lub gnijących mięsiw. Obrzęd kończy się o świcie, kiedy uczestnicy ceremonii wspólnie wymiotują do ogniska, zwracając całą zgniliznę, jaką spożyli, i czyniąc z niej ofiarę dla Nurgla.

Żyjąc z dnia na dzień w prymitywnych i okropnych warunkach, wielu ludzi traci nadzieję na odmianę, uznając, że szlachetnie urodzeni arystokraci, wspól z bogami porzucili ich na pastwę losu. Szukając wybawienia od rozpaczy zwracają się ku kultom Chaosu. Jednym z takich kultów są Wyznawcy Cuchnącej Paszczęki. Zborowi przewodzi młoda kobieta imieniem Dagmar, markietanka z taborów kompanii najemników, wysłanej do walki z hordami Chaosu atakującymi północne granice Kisleva. Dagmar doskonale wiedziała, czego potrzebuje żołnierz na służbie, dlatego liczyła, iż z tej wyprawy wróci bogata, a być może także zamężna. Tak się nie stało. Najemnicy zginęli, rozszarpani przez pomiot Chaosu, a kobieta została pojmana przez Wojownika Chaosu, który oddawał cześć Nurglowi. Przez wiele dni potwór torturował ją, odsłaniając potworne tajemnice, z których lepiej nie zdawać sobie sprawy. A kiedy kaźń dobiegła końca, wypuścił Dagmar na wolność, rozkazując, aby szerzyła nauki, których jej udzielił.

Kobieta wróciła do Imperium, z przerażeniem odkrywając koszmarne choroby, które trawiły jest do niedawna piękne i młode ciało. W końcu zwróciła się do Pana Rozkładu, aby ten wybawił ją od cierpienia. Nurgle wysłuchał jej modlitw i nagrodził wyznawcami dotkniętymi chorobą w tym samym stopniu, co ona. Jej poplecznicy uznali ją za świętą męczennicę i prorokinię, nadając przydomek Cuchnącej Paszczęki. Na skutek upływu czasu i kolejnych chorób oraz mutacji Dagmar nie była już w stanie ruszyć się z miejsca, a jej widok przyprawiał o mdłości nawet innych akolitów. Wierni zbudowali dla niej lektykę, w której przenoszą ją z jednej osady do drugiej. Zza kotar Dagmar prawi nauki, przekazując wiedzę, którą natchnął ją Wojownik Chaosu.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: kult jest wrogo nastawiony do pozostałych potęg Chaosu. Ponieważ moc Nurgla pochodzi z uczucia rozpaczy i poczucia beznadziejności, leżącej u podnóża każdej śmiertelnej egzystencji, szczególną nienawiścią darzeni się kultyści Tzeentcha, którego siła czerpana jest z nadziei na odmianę losu. Kult utrzymuje przyjazne kontakty ze skavenami, ponieważ Nurgla i Rogatego Szczura łączą podobne cele.

DNI ŚWIĄT: kult nie posiada określonych dni świąt, choć w niektórych miastach świętowane są rocznice wybuchy wielkich epidemii. Ceremonie odprawiane są również w czasie, gdy oba księżyce są w pełni.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Nurgla zobowiązani są do nieprzestrzegania higieny, zatruwania wody i żywności oraz roznoszenia wszelkich możliwych chorób.

PRÓBY: Nurgle nie wystawia swych wyznawców na próby.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: najczęściej przybierają postać mutacji, oraz dodatnich modyfikatorów do testów związanych z roznoszeniem chorób.

SLAANESH, PAN NIEPRAWYCH PRZYJEMNOŚCI

Królestwo Slaanesha było ciche i spokojne, przepełnione słodką korupcją. Spokój nie był jak w grobie ani przed śmiercią, nie był również jak spokój po burzy. Był to spokój zła oczekującego, aby się spełniło: cisza przed burzą. Nagle tą ciszę przepełniły wrzaski bólu i przyjemności. Demony Slaanesha mutowały przyjmując nieskończoną ilość twarzy i kształtów, zabawiając się zarazem w zakazane przyjemności, okrzyki bólu zmieniały się w ciche westchnienia przyjemności.
Kiedy przeszedłem przez granicę Królestw Slaanesha moje oczy były zszokowane delikatnymi kolorami, a uszy niekończącym się spokojem. Zacząłem wierzyć, że wszystko można zrobić, jeśli będzie się to robiło ze spokojem. Otaczał mnie miły dźwięk, a powietrze było przesączone najlepszymi perfumami. Dźwięki pochodziły od kamieni i skał brzmiąc jak setki małych, głodnych pszczół. Kiedy otworzyłem oczy, ujrzałem poruszającą się ziemię, różnego rodzaju istoty poruszały się to znikając to pokazując się na nowo. Wszystkie wirowały w niezwykłej przyjemności. Kiedy jeden padł, nie mogąc oddychać, reszta śmiała się z jego losu. Ciało powoli tonęło w ziemi, a z mazi wychodziła nowa bestia. Kiedy byłem świadkiem uniesień tych istot one widziały mnie, kiedy zatrzymały na mnie swe oczy, odwróciłem się i uciekłem przez wzgórza Królestw Slaanesha.

- Marius Hollseher, *Lieber Malefic*

OPIS: natchnienie i pożądanie - tym jest spełniający marzenia Slaanesh. To uosobienie pragnień i rozkoszy - zarówno odczuwanych po rozwiązaniu intelektualnej zagadki, jak i towarzyszących zaspokajaniu najniższych instynktów. Symbolizuje także frustrację i mękę tworzenie, walkę o osiągnięcie tego, czego się pragnie. Jest rozkoszą. Jest cierpieniem. Jest sumą wszelkich ludzkich doświadczeń.

Próbując umiejscowić Slaanesha w panteonie bogów Chaosu, większość teologów skupia się na jego roli uwodziciela i dostarczyciela zmysłowych rozkoszy. Ale to nie oddaje w pełni jego istoty. Gdyby był tylko boskim rajfurem, nie czerpałby takiej przyjemności z obserwowania zgubnych dla mieszkańców Starego Świata efektów swoich poczynań. Pan Rozkoszy pobudza do odkrywania nowych wrażeń - można powiedzieć, że jest ucieleśnionym doznaniem. Głównym zainteresowaniem Slaanesha jest stymulowanie wyobraźni - nieprzypadkowo jest także mrocznym patronem artystów i poetów. Dostarcza estetycznej przyjemności i zsyła na twórców natchnienie, aby potem rozkoszować się dziełami stworzonymi z boskiej inspiracji. Wkrada się do umysłów artystów, kusząc obietnicą sławy i zsyłając inspirację, która każe malarzowi sięgnąć po pędzel, a poecie po pióro.

Oczywiście tak rozbudowana wrażliwość nie pozostaje bez wpływu na stan fizyczny śmiertelnika. Zaspokajanie intelektualnych pragnień rozbudza coraz głębsze i mroczniejsze żądze. Slaanesh inspiruje nowe pragnienia poprzez podsycanie doznań i jednocześnie ich otępianie. Pobudzone zmysły wymagają coraz to nowych i dziwniejszych wrażeń, aby można było odczuć ten sam dreszcz podniecenia, co za pierwszym razem. Kiedy przyjemność artystycznego spełnienia zaczyna blednąć, twórca zwraca się ku fizyczności, aby odczuć równie ekscytujące doznania, co wcześniej. W tym aspekcie ścieżka Pana Rozkoszy jest niezwykle śliska i niebezpieczna. Zaspokojenie kolejnej zachcianki wzbudza jeszcze większe pożądanie wciąż nowych, coraz intensywniejszych doświadczeń.

Kultyści, którzy od dawna służą Wężowi, porzucają jakiejkolwiek ograniczenia dyktowane przez normy moralne i społeczne. Z czasem to, co kiedyś było przyjemne, zaczyna ich nudzić, a wyznawcy poszukują dziwniejszych i bardziej kuszących pragnień do spełnienia. Wkrótce nawet najbardziej wyrafinowane rozkoszne ciała tracą swój powab i czciciele Slaanesha zwracają się ku słodkiej agonii, która pozostaje ostatnim z możliwych doświadczeń. Dekadencja przemienia się w perwersję, perwersja w sadyzm, aż w końcu pozostaje tylko jedno, wszechogarniające pragnienie, aby poczuć coś… cokolwiek.

Slaanesh to dwupłciowy bóg cielesnej rozkoszy. Dla jego wyznawców żadna przyjemność nie jest zbyt perwersyjna. Złotowłosy bóg przygląda się wijącym ciałom kopulujących ludzi i ekstatycznym rytuałom swych niewolników, podjudzających ich do jeszcze bardziej rozpustnych i zdeprawowanych czynów. Pod rozpalonym spojrzeniem Księcia Pożądania, jego słudzy snują intrygi, by sprowadzić czyste, niewinne dusze na drogę grzechu i upodlenia. Wyzbycie się wszelkich moralnych zahamowań i pokusa nieustannej rozkoszy to sidła zastawiane przez tego boga. Mutacje i zepsucie są batem, za pomocą którego karze niepokornych.

Slaanesh, Mroczny Książę Chaosu, jest najmłodszą z czterech potęg Chaosu, ale jednocześnie najszybciej rosnącym w siłę, mającym pod swym patronatem rozkosze w najróżniejszej postaci, łącząc najczęściej seksualną lubieżność z pogardą śmierci i fanatyczną wręcz żądzą orgiastycznego spełnienia, nawet za cenę życia. Sztuka, muzyka, przyjemności zmysłowe, luksus, bogactwo oraz pełne okrucieństwa rozkosze - to obszar działalności Księcia Chaosu. Znany jest pod wieloma imionami, między innymi Shornaala i Lanshora, Pan Przyjemności jest patronem wszystkiego, co piękne i wyuzdane. Jest uosobieniem żądz, pragnień i na ich podstawie buduje swoją siłę i wpływy. Domena Slaanesha dryfująca pośród otchłani Chaosu jest rozległa i wypełniona zbytkownie urządzonymi komnatami, w których kultyści i demony uczestniczą w orgiach przy stołach zastawionych odrażającym, ale wybornie smakującym jedzeniem. Wysłannicy Slaanesha zawsze emanują erotycznym urokiem i są osobliwie powabni, nawet gdy ich ciała szpecą obrzydliwe mutacje.

W odróżnieniu od pozostałych mrocznych bóstw, Slaanesh jako jedyna potęga Chaosu przedstawiany jest jako człowiek, przybierając postać

zmysłowej kobiety, przystojnego młodzieńca lub ślicznego obojnaczego humanoida, o pociągającym, uwodzicielskim spojrzeniu. Podobno jedno spojrzenie w oczy Slaanesha wystarczy, aby pozostać pod jego wpływem. W przeciwieństwie do innych bóstw Chaosu, jest obdarzony nadnaturalną urodą, zarazem zjawiskową i uderzającą, jak też niepokojącą. Spomiędzy falujących włosów o barwie czystego złota wynurzają się dwie pary czarnych rogów. Slaanesh odziany jest w błyszczącą, ozdobioną aksamitnymi frędzlami i klejnotami niespotykanej urody, koszulkę kolczą, odsłaniającą prawą pierś. W prawej dłoni dzierży magiczne jadeitowe berło, które stanowi największy skarb Wielkiego Kusiciela.

NATURA: CHAOTYCZNA. Spośród wszystkich bogów Chaosu Slaanesh cieszy się największą akceptacją w Starym Świecie. Aby przyciągnąć jego uwagę, wystarczy oddawać się zmysłowym przyjemnościom, nawet bez wzywania imienia Węża. Wyznawcą Slaanesha może zostać każdy, ale większość pochodzi z wyższych klas społecznych, przyzwyczajonych do życia w zbytku. Również malarze, poeci i muzycy są bliski Panu Rozkoszy, znajdując inspirację w jego filozofii życia bez zahamowań. W przeciwieństwie do kultystów pozostałych Potęg Chaosu, poszczególne zbory Slaanesha współdziałają ze sobą, tworząc rozległą sieć osób skupionych na poszukiwaniu nowych doznań. Kultysta zawsze zostanie przyjęty w świątyni, niezależnie od swojej rasy czy narodowości.

Najwięcej wyznawców Slaanesha gromadzą wielkie miasta Starego Świata. Szczególnie podatna na jego pokusy jest szlachta Tilei, Estalii i Bretonni, posiadająca znaczne wpływy w swoich krainach. Większość wyznawców za dnia udaje gorliwych wyznawców Sigmara, Ulryka, Pani z Jeziora lub Myrmidii, a nocami odprawia bluźniercze rytuału przy przenośnych ołtarzach Slaanesha. Wielu szanowanych arystokratów, zamożnych kupców, a nawet hierarchów wielkich kultów oddaje cześć Panu Rozkoszy.

SYMBOL: Slaanesha to połączenie ideogramów mężczyzny i kobiety, symbolizujące dwupłciową naturę Kusiciela. Choć znak ten stale towarzyszy odprawianym ku czci bóstwa ceremoniom, niewielu wyznawców Slaanesha otwarcie nosi jego symbol. Zamiast tego kultyści ubierają się w szaty w pastelowych barwach (dominują róże, zielenie i purpura), dodatkowo przyozdabiają ciała egzotyczną, drogą biżuterią. Slaanesha symbolizują również hermafrodyczne torsy, zwierzęce pyski, szczypce kraba oraz zwinięty wąż. Liczba poświęcona Slaaneshowi to sześć i często pojawia się w rytuałach odprawianych ku jego czci (choć zdarzają się także wielokrotności tej liczby).

Kompletny strój ceremonialny wyznawcy Slaanesha odsłania prawą pierś i jest w kolorach tęczy. Czciciele bardzo często mają twarze upudrowane na biało, tylko oczy i usta umalowane na jaskrawo. Z oczywistych powodów symbol Slaanesha rzadko noszony jest otwarcie, ale co bardziej śmiali wyznawcy noszą broszkę lub jakąś inną ozdobę, zawierającą treści i wyobrażenia erotyczne.

Poświęcone Kusicielowi zwierzęta to ptaki, kraby, węże i salamandry. Kultyści szczególnie cenią zwierzęta, które są piękne i wydają się niemal doskonale, ale przy tym mają jakąś poważną skazę lub widoczną mutację.

ZASIĘG KULTU: wyznawcy obojnaczego, pożądliwego boga Slaanesha są znani ze swych skłonności do wszelakiego rodzaju zboczeń i zaspokajania swych hedonistycznych żądz. Z tego powodu zajmują się nie tyle zwiększaniem swej potęgi, ile syceniem swego nałogu narkotycznych orgii. Mimo to, kult ten jest dość rozpowszechniony - wśród przedstawicieli klas wyższych, szczególnie Bretonni. Choć wyznawanie boga Chaosu jest zakazane pod karą śmierci, niebezpiecznie duża ilość szlachty pozostaje pod wpływem tego boga.

Jest wiele powodów popularności kultu Slaanesha. Porządek społeczny Imperium opiera się na licznych zakazach i nakazach, uświęconych tradycją lub obyczajem. Świątynie wydają edykty, czasem zmuszając ludzi do życia w sposób sprzeczny z ich pragnieniami i chęciami, wkraczając nawet w najbardziej intymne sfery życia. Zaś Slaanesh oferuje spełnienie wszystkich marzeń, dlatego bywają tacy, którzy w czasie *ucisku* zwracaną się właśnie do niego. Książę Rozpusty zwykle wysłuchuje błagalnych próśb, bowiem dobrze zna naturę śmiertelników. Im więcej im zaoferuje, tym więcej będą pragnęli. Rzemieślnik, który poprosi o pomoc, stworzy dzieło swego życia, jednak bez pomocy Kusiciela nigdy nie stworzy już kompozycji, która będzie dorównywać jego poprzednim dziełom. Dlatego będzie oddawał się mocy Księcia Chaosu w coraz większym stopniu, aż w końcu nie zdoła już funkcjonować bez jego pieszczoty.

ŚWIĄTYNIE: nie istnieją świątynie poświęcone Slaaneshowi. Kultyści spotykają się w domach lub na odosobnionych polanach.

KULTY: Slaanesh ma pośród ludzi tak wielu wyznawców, że pod względem liczebności wiernych może stawać w szranki z każdą z uznanych w Imperium religii. Coraz więcej głupców daje posłuch jego poplecznikom, idąc na lep pustych pieszczot i dołącza do bandy perwersyjnych zboczeńców, którzy nie zważając na nic, zaspokajają swoją chuć.

Sybaryci to niezwykle tajemnicza organizacja, której celem jest poszukiwanie rozkoszy i bólu, przekraczających granice ludzkiej wyobraźni i wytrzymałości. Aby zrozumieć czym jest nieskrępowana przyjemność, człowiek musi poznać ból w czystej postaci. Sybaryci przyjmują w swoje szeregi zarówno kobiety jak i mężczyzn, ludzi wiedzionych ciekawością i tych zepsutych do szpiku kości. Nie interesują się polityką, choć wśród kultystów jest wielu możnych i ważnych urzędników Imperium. Także względy religijne nie są brane pod uwagę podczas rekrutacji nowych członków, nic zatem dziwnego, że pomiędzy kultystami można znaleźć kapłanów wielu wyznań, którzy dzięki zborowi mogą dać upust swym skrywanym żądzom. Aby stać się prawdziwym koneserem doznań, kultysta musi poznać radość, ekstazę i agonię, najpierw zapragnąć szczęścia, a potem pogrążyć się w cierpieniu.

Sybaryci wywodzą się z Nuln, które charakteryzuje się olbrzymią liczbą działających w obrębie jego murów tajemnych stowarzyszeń. W kanałach kryje się *Nocny Rynek*, wymieniane w wielu opowieściach miasto mutantów. Na powierzchni nikt nie podejrzewa jednak, że w Nuln działa jeden z największych kultów Slaanesha całym Imperium. Nawet działające w Middenheim Jadeitowe Berło nie dorównuje mu zasięgiem, choć jest przecież niezwykle prężną organizacją.

Sukces Sybarytów wynika po części z tego, że organizacja zawsze pozostawała w pobliżu serca imperialnej polityki. Gdy Imperator Fulko przeniósł stolicę państwa z Altdorfu do Nuln, manifestując tym samym swoje poparcie dla rodzącego się Kościoła Sigmara, wraz z nim do miasta przybyli zdeprawowani czciciele rozkoszy, szukając nowych sposobów zaspokojenia swych żądz. Choć nie ma dowodów na to, że Imperator Fulko był kultystą Slaanesha, faktem jest, iż za jego panowania powstało wiele znakomitych dzieł sztuki i pięknych budynków, wzniesionych kosztem najbiedniejszych i ciężko pracujących mieszczan. Pomimo tych kontrastów, Nuln zyskało sławę miasta, gdzie można zaspokoić każde pragnienie i zachciankę, przez co do miasta zaczęli ściągać dekadenci z niemal całego Starego Świata. Wydaje się, że to w tym czasie położono podwaliny pod organizację Sybarytów.

Przez następne pięć wieków istnienie Sybarytów było w Nuln tajemnicą poliszynela, jednak każda próba wykorzenienia kultu napotykała przeszkody ze strony wielmożów, kapłanów, a nawet samego Imperatora. W AS1100, po tajemniczym pożarze w świątyni Sigmara, pewien czujny łowca czarownic odkrył, a potem ogłosił wszem i wobec, że Arcylektor w tajemnicy przystąpił do kultu Slaanesha i brał udział w jego wyuzdanych ceremoniach. Skandal, jaki wybuchł w wyniku tych rewelacji sprawił, że Imperator Borys Nieudolny przeniósł ponownie stolicę do Altdorfu, sam jednak zamieszkał w pałacu opodal Carroburga. Na szczęście dla Sybarytów, mieszkańcy Nuln mieli na głowie poważniejsze problemy niż kilku skompromitowanych dostojników, których wyuzdane zabawy zostały nagle wydobyte na światło dzienne.

Sybaryci tworzą tak dużą i rozległą organizację, że ich poczynaniami kieruje kilku Wtajemniczonych. Tak naprawdę nikt nie wie ilu ich jest, jednak powszechnie przypuszcza się, że każdą z dzielnic miasta rządzi przynajmniej jeden. Na rozkazy Wtajemniczonych oczekują akolici, gotowi wciągnąć do kultu nowych członków lub przygotować miejsce dla kolejnej orgii.

Najbardziej wpływową członkinią kultu jest kobieta zwana Jedwabiem. Nikt nie wie, jak ona wygląda, jednak jej imię wspomina się z trwogą, bowiem ma w zwyczaju w wyrafinowany sposób zabijać Wtajemniczonych, kosztując przy tym rozkoszy podobnych do tych, w jakich nurzają się członkowie podległemu każdemu z nich stowarzyszeniu. Wedle krążących między kultystami opowieści Jedwab zabija, gdyż sama nie jest już w stanie odczuwać zwykłej rozkoszy i bólu, więc desperacko szuka nowych sposobów pobudzenia swych przytępionych zmysłów. Niemniej jednak jej śmiercionośne upodobania pomagają kontrolować liczebność kultu, a tym samym zachowywać jego istnienie w tajemnicy.

W czasie rytuałów Sybaryci wykorzystują stylizowany symbol Slaanesha, natomiast w obrzędach często używają żywych węży i innych gadów. Ozdabiają szaty łańcuchami, kolcami i ćwiekami, a same ubrania często wykonane są ze skóry. Nierzadko kultyści noszą na twarzach maski.

W przeciwieństwie do innych kultów Chaosu, Sybaryci nie przejawiają zainteresowania podważaniem stabilności politycznej Imperium. Co więcej, organizacja nie wykazuje chęci zbrojnego występowania przeciwko ustalonemu porządkowi społecznemu, pozostawiając takie działania wyznawcom Khorna. Według nich sens życia wyznawcy Slaanesha to poszukiwania rozkoszy i rozmaitych doznań, ale nic poza tym.

Aby utrzymać swoją liczebność na stałym poziomie, Sybaryci intensywnie poszukują nowych członków kultu. Zwykle ich ofiarami są młodzi ludzie obojga płci, wywodzący się z bogatych domów, jednak pozycja społeczna ani majętność nie stanowią żadnej przeszkody w przystąpieniu do organizacji. Akolici uwodzą potencjalnych kandydatów, a potem zachęcają ich, aby sami szukali nowych doznań. Uważnie obserwowani nowicjusze przekraczają w końcu granice tego, co powszechnie dopuszczalne, a nawet jeśli przestraszą się swoich uczynków, opiekuńczy mentor uspokoi ich i zachęci do dalszych eksperymentów. Kiedy kandydat zazna dostatecznie dużo plugawych rozkoszy, akolita prowadzi go na specjalnie zwołane zebranie, gdzie jeśli zechce, może wstąpić w szeregi Sybarytów. Kult finansuje oraz prowadzi liczne sierocińce oraz przytułki, dzięki którym jego członkowie mogą zaspokajać swoje najbardziej wyuzdane i perwersyjne zachcianki, nie obawiając się żadnej kary.

Sybaryci odprawiają znacznie więcej ceremonii, niż można opisać na kartach tej księgi. Najważniejszy obrzęd ma miejsce w pierwszą pełnię Morrslieba po przesileniu zimowym. Kultyści rozpoczynają obrzędy od złożenia wszetecznych ofiar, a potem pogrążają się w rozpuście, a ich ekscesy podsycają przywołane demony oraz bardziej zdeprawowani i doświadczeni członkowie zboru. Już udział w samej orgii bólu i rozkoszy może doprowadzić człowieka na granice moralności. Obrzęd kończy się poświęceniem młodej kobiety i mężczyzny na ołtarzu Slaanesha. Ich krew piją wszyscy uczestnicy.

O Slaaneshu często myśli się jako o patronie dewiacji i fizycznego zaspokojenia. Prawda jest taka, iż Slaanesh patronuje wszelkim żądzom i próbom ich zaspokojenia, nie tylko tym, które płyną z zachcianek cielesnych. Wielu ludzi zwraca się do Księcia Rozkoszy, aby zaspokoił ich ciekawość albo

zesłał inspirację potrzebną do stworzenia idealnego dzieła lub osiągnięcia wyższej pozycji społecznej. Kusiciel często daje im to czego pragną, jednak szybko przekonują się, że apetyt rośnie w miarę jedzenia, a bez boskiej inspiracji kolejne dzieło nie dorównuje poprzednim, zaś możliwości awansu są znikome. Taka już jest ludzka natura, że domaga się wciąż więcej i więcej.

Jednym z kultów, którego członkowie nie szukają fizycznego zaspokojenia chuci, jest Posępne Stowarzyszenie, założone w Luccini przez filozofów i myślicieli, którzy pragnęli odkryć prawidła rządzące naturą istnienia. Nieważne, w jak uczone dysputy się zagłębiali, na jakie dowody się powoływali i jakimi systemami religijnymi się podpierali, zawsze pozostawały rzeczy niewyjaśnione, umykające ich zrozumieniu. Skutek owych poszukiwań był taki, że członkowie Stowarzyszenia zaczęli badać zakazane księgi, które powiodły ich w stronę Mrocznych Bogów. W swych badaniach dowodzili, że bogowie Chaosu muszą być personifikacją podstawowych ludzkich dążeń i emocji. Rozumowali, że skoro nienawiść i rozpacz nie są uczuciami, które mogłyby nadać sens życiu, zatem musi to być rozkosz w dowolnej formie.

W trakcie swych badań kilku uczonych wezwało Księcia Rozkoszy, aby wspomógł ich w wysiłkach i pozwolił odkryć tajemnice życia. Z czasem dołączyli kolejni uczeni, jednak każda teoria sprawiała, że stawali wobec nowych pytań, których natura przyprawiała o utratę zmysłów. Ostatecznie z tego gąszczu niekończących się wątpliwości wyszli cało jedynie ci, których Slaanesh uchronił przed obłędem.

Przez wieki, które upłynęły od powstania Posępnego Stowarzyszenia, Wtajemniczeni kultu zmienili się w prawdziwe istoty Chaosu, chodzące posągi, który istnieją tylko po to, aby gromadzić wiedzę i uczyć się, nie zważając na cenę oraz ludzi znajdujących się w ich otoczeniu. Choć zbór był stosunkowo niewielki i dobrze zakonspirowany, jednak w końcu jego członkowie zostali wypędzeni z Luccini i podobno znaleźli schronienie gdzieś w Imperium. Choć grupa trzyma się z dala od ludzi i unika rozgłosu, to w niektórych prowincjach uwagę łowców czarownic zwróciły dziwne, rzadkie i częstokroć zakazane księgi, pojawiające się nagle na rynku antykwarycznym.

Od czasu pierwszych wojen z Chaosem Slaanesh odnosił największe sukcesy w przeciąganiu elfów na mroczną stronę, oferując wielką moc tym, którzy odważyli się po nią sięgnąć. Pomimo wysiłków Mrocznych Elfów, aby wyplenić Kult Rozkoszy, wpływ Slaanesha przetrwał w ich społeczeństwie po dziś dzień. Prześladowania kultystów z rozkazu elfich wiedźm nie zdołały osłabić wyznania także z tego powodu, że wsparła je Morathi, matka Wiedźmiego Króla. Próbując zapewnić swojemu synowi miejsce na tronie, zawarła pakt z Wielkim Kusicielem w celu wzmocnienia swej magicznej mocy.

Ogromny wysiłek wkładany w ciągłą wojnę przeciw Ulthuanowi popychał Morathi do coraz bardziej niegodziwych czynów. Zaczęła głosić, iż w Lustrii spoczywają starożytne artefakty, które mogą ostatecznie zniszczyć Wysokie Elfy. Zebrały grupę czarownic i wyruszyły na Pustkowia Chaosu. Na skrzydłach mrocznych pegazów przemknęły ponad pustkowiami, aby odnowić pakt ze Slaaneshem i podporządkować sobie dzikie plemiona Hungów.

Kiedy orszak czarownic przybył na miejsce, Hungowie już na nie czekali. Byli gotowi do ataku, ale nie unieśli broni, nie chcąc skrzywdzić pięknych kobiet, od których emanowała surowa moc potężnej magii. Wodzowie zostali powstrzymani przez plemiennych szamanów, którzy widzieli, że Morathi cieszy się łaską Księcia Rozkoszy, którego znali pod imieniem Shornaala. Podczas niezwykłego, wyuzdanego rytuału Morathi wezwała sześćdziesiąt razy po sześć Bólożądnych Pieszczot i nakazała im zniszczyć odwiecznych wrogów Hungów - pobliskie plemię Kurgan. Demonetki niczym burza spadły na obozowiska barbarzyńców, w krótkim czasie dokonując straszliwej rzezi. Kurganie, którym udało się przeżyć, uciekli na zachód. Po tym wydarzeniu Hungowie złożyli czarownicom przysięgę wierności, kładąc tym samym kres najazdom na ziemie Mrocznych Elfów.

Morathi powróciła do Naggaroth na czele nowej armii z zamiarem poprowadzenia jej w głąb cuchnącej dżungli porastającej Lustrię w poszukiwaniu skarbów Pradawnych. Wyłuszczyła swój plan Wiedźmiemu Królowi tłumacząc, że zdobędzie tam magiczną broń i artefakty, które będzie można wykorzystać przeciwko Wysokim Elfom.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Slaanesh jest nastawiony neutralnie do większości innych bogów Chaosu, z wyjątkiem Khorna, który jest całkowitym zaprzeczeniem teologii Slaanesha.

DNI ŚWIĄT: wyznawcy boga nieprawości spotykają się nieregularnie, czasami grupy z różnych terenów spotykają się na odosobnionej polanie leśnej, by cieszyć się całonocną orgią deprawacji. Zebrania takie mają miejsce zwłaszcza w czasie pełni obu księżyców.

PRZYKAZANIA: Kult Slaanesha nie ma żadnych ustalonych zasad. Kultyści powinni oddawać się przyjemnością wszystkimi możliwymi sposobami, kiedykolwiek jest to możliwe.

PRÓBY: Slaanesh nie wystawia swoich wyznawców na próby.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: podobnie jak Tzeentch, Slaanesh faworyzuje umiejętności związane z oddziaływaniem na innych, błogosławieństwo może również mieć formę mutacji lub dodatniego modyfikatora do testów opartych na cechach społecznych.

TZEENTCH, TEN-KTÓRY-ZMIENIA-DROGI

Obserwuję ciebie uważnie. Widzę nienawiść w twoich oczach, skrycie ukrywaną za dworskimi manierami. Słucham. Znam straszną ciemność skrywającą się za twoimi kłamliwymi opowieściami. Czekam na ciebie przy krawędzi ścieżki życia. Kosztuję ból w twoim umyśle. Tęsknię by zakończyć tę szaradę. Moszczę swoje legowisko w najciemniejszych zakamarkach twojej duszy. Skryty w cieniu oczekuję nadejścia mojego czasu. Cierpliwie czekam aż przejrzysz i pojmiesz, że tylko dzięki mojej woli jesteś w stanie oddychać. Ja jestem Tzeentch, a ty jesteś moją marionetką, która tańczy jak jej zagram.

- Tzeentch, Ten, Który Zmienia Drogi

OPIS: Wielki Mutator jest najbardziej tajemniczym z bóstw Chaosu. Jego sympatie są bezpośrednio powiązane z Mocami Chaosu - odzwierciedlają je zaburzenia praw przyrody powstałe na skutek mutacji i magii. Barbarzyńcy z północy czczą go jako Tchara, w Kitaju i Nipponie znany jest jako Tsien-Tsin, Pan Piętnastu Diabłów lub Władca Pięciu Żywiołów. Wielki Mutator, Władca Losu, Pan Przemian. Wiele jest imion tego boga, gdyż ma on wiele twarzy, lecz każde z nich odzwierciedla jego naturę. Naturę związaną z manipulowaniem losem, przeznaczeniem i historią. Tzeentch jest uosobieniem ludzkich pragnień odmiany losu, nadziei i potrzeb przedstawicieli inteligentnych ras. Tzeentch jest Władcą Marionetek pociągającym za sznurki przeznaczenia i kontrolującym los zarówno swych sług jak i wrogów, największą uwagę poświęcając istotom mającym możliwość wpływania na otaczający je świat - czarownikom, generałom, władcom państw oraz królestw i stworzeniom o nadnaturalnych zdolnościach. To najbardziej hojny spośród bogów Chaosu, udzielający łaski każdemu, kto o nią prosi, ale cena zawsze okazuje się niezwykle wysoka. Tzeentch to mistrz kłamstwa i podstępu, patron intryg na wspaniałych dworach i współautor zdradliwych umów oraz łamanych sojuszy.

Spośród wszystkich potęg Chaosu to on jest najściślej powiązany z magią i czarami, gdyż właśnie dzięki tej potężnej pierwotnej mocy może uskuteczniać swe plany. Tzeentch jest bowiem bytem, który nie przygląda się biernie rozgrywającym się przed jego wszystkowidzącym okiem wydarzeniom.

Tzeentch przebywa w miejscu poza czasem i przestrzenią, gdzie materia świata jest miękka i plastyczna niczym wosk. Wielki Mutator aktywnie wpływa na przebieg wydarzeń, starając się wprowadzić w życie swój wielki plan, który jest jego wielką tajemnicą.

Zamysły tego bóstwa obejmują wszystko i wszystkich. Każdy ma miejsce w jego planie, którego stopień skomplikowania wykracza poza zrozumienie śmiertelników. Jego wykonanie może zająć tysiąclecia, może nawet dziesiątki tysięcy lat, gdyż podlega on ciągłym zmianom, jednak czas dla Wielkiego Konspiratora nie ma znaczenia. Przed nim jest cała wieczność…

Liczni czarodzieje i filozofowie próbowali zrozumieć naturę zamysłów Wielkiego Mutatora, ale nie udało się to żadnemu. Spekulowali, czy plan Tego Który Zmienia Drogi nie polega czasem na pokonaniu pozostałych potęg Chaosu, czy jego celem nie jest zniszczenie świata. Wysuwali wiele rozmaitych teorii, ale prawda znana jest tylko Tzeentchowi.

Wiadomo jednak, jak bóg realizuje swe zamysły. Stara się wpływać na bieg historii, czasem w sposób tak subtelny, że aż niezauważalny. Obdarza istoty śmiertelne wielką mocą, ci w podzięce stają się zaś jego ziemskimi sojusznikami i najwierniejszymi sługami. Aktywnie realizują powierzone im, często wzajemnie sprzeczne zadania, wiedzą bowiem, że każdy spisek, każdy wykonany rozkaz przybliża chwilę, gdy ich pan odniesie zwycięstwo. Prawdziwe plany Tzeentcha przekraczają zdolność ludzkiego pojmowania. Pragnie dominacji nad światem, lecz dąży do tego w sposób bardzo subtelny, wykorzystując innych niczym pionki w grze. Uwielbia obserwować, jak śmiertelnicy uginają się pod ciężarem zbyt wielkiej mocy, którą ich obdarzył. Dlatego też szczególnie chętnie kusi Magistrów, kapłanów i czarowników. Osobom pozbawionym magicznych zdolności oferuje zaś dostęp do wiedzy tajemnej i poznanie sposobów na pokonanie rywali.

Królestwo Tzeentcha wygląda jak wielka równina, po której kłębią się chmury wielokolorowej mgły. Widać w niej wyobrażenia czasów przeszłych i przyszłych, miejsc i ludzi. Tam, gzie opary są najbardziej gęste, przebywa Tzeentch. Bóg manifestuje się jako odrażająca istota, kształtem przypominająca nieco człowieka o chudych, pałąkowatych kończynach. Jego skóra jest pokryta rozmaitymi wyrostkami, przebiegają po niej fale pastelowych barw. Na skórze widać kształtujące się w dziwny sposób twarze, które znikają po krótkiej chwili, tylko po to, by za moment pojawić się w innym miejscu. Potworna głowa jest osadzona bezpośrednio w klatce piersiowej, a zza niej, wprost z barków wyrastają olbrzymie, bezładnie skręcone rogi. Gdy bóg przemawia, mniejsze, pojawiające się na jego skórze twarze powtarzają jego słowa, choć ich sens jest zawsze nieco inny, niż oryginalnej wypowiedzi.

NATURA: CHAOTYCZNA. Tzeentch jest powszechnie uważany za przerażającego Pana Magii. To patron adeptów sztuk tajemnych, a także osób ambitnych i pragnących władzy. Nie zważa na to, kto prosi o jego łaskę, jeśli tylko proszący jest gotów na zawarcie diabolicznego paktu, na mocy którego w zamian za magiczną moc odda Panu Przemian swą wolę i duszę.

SYMBOL: znakiem Tzeentcha jest serpentyna symbolizująca zmiany. Kultyści używają jako symbolu także wszystkowidzącego oka, znaku Architekta

Przeznaczenia. Magowie wyczuwają w nim magiczną moc i obawiają się jego mrocznej siły.

Kolorami Tzeentcha są róże i purpury, które w delikatny sposób wykorzystywane są w codziennych ubraniach. Podczas formalnych rytuałów ubrania są jednak bardziej ozdobne i jaskrawe zarówno w kroju, jak i w kolorze. W przeciwieństwie do innych stworzeń Chaosu, kultyści Tzeentcha są zawsze zdumiewająco czyści i nawet zdają się emanować dziwnym blaskiem, jakby jakieś nieziemskie światło odbijało się od szat i wypolerowanych zbroi.

Tzeentchowi poświęcone są ptaki, zwłaszcza sępy i kondory. Ptasie mutacje są uznawane za oznakę szczególnej łaski Władcy Marionetek, który potrafi zmienić ludzkie oblicze w orli dziób lub sprawia, że kultystom wyrastają wielokolorowe skrzydła albo szpony.

ZASIĘG KULTU: Kult Tzeentcha jest w Imperium najbardziej rozpowszechniony. Popularny jest zwłaszcza wśród mutantów, ale jego wyznawcy są spotykani równie często w miastach, jak i lasach. Wszystkie ich grupy poświęcają się zadaniu obalenia władzy i rozbicia Imperium, dysponują rozległymi sieciami szpiegów i informatorów - niektórzy z nich zajmują naprawdę ważne stanowiska. Działalność tego Kultu skryta jest pod płaszczykiem wrogości wobec Kultu Nurgla: któż podejrzewałby tych, którzy są tak zaciekli w tropieniu wyznawców boga zarazy, iż sami są wyznawcami Chaosu? Wielkość poszczególnych grup kultystów różni się w zależności od miejsca ich działania, największe są zlokalizowane w wielkich miastach lub w głębi lasów. W razie konieczności spotykają się gdziekolwiek i kiedykolwiek, gdyż są znacznie lepiej zorganizowani i ostrożni od wyznawców Slaanesha. Słabością wyznawców Tzeentcha jest nadmierna ambicja i brak pokory. Kulty, rezydujące w różnych miastach często walczą pomiędzy sobą, uzurpując sobie prawo do wyłączności wypełniania zadań powierzonych im przez Pana Przemian.

ŚWIĄTYNIE: kult nie posiada oficjalnych świątyń i kapliczek na terenie Imperium. Rytuału i nabożeństwa odbywają się w domach czcicieli, lub na polanach ukrytych w głębi lasów.

KULTY: wyznawcy Tzeentcha mają ogromny wpływ na polityczne i religijne instytucje Imperium. A pod względem liczebności tylko kult Slaanesha może przewyższać zbory oddające cześć Slaaneshowi. I gdyby kulty Pana Przemian były lepiej zorganizowane, rzeczywiście mogłyby doprowadzić do upadku Imperium.

Wśród działających i istniejących kultów bogów Chaosu nie ma drugiego tak potężnego jak Purpurowa Dłoń. Ten doskonale zorganizowany zbór utrzymuje agentów w każdej części Imperium, a jej członkowie należą do wewnętrznych kręgów niemal wszystkich Świątyń, zakonów rycerskich, gildii oraz wszelkich innych organizacji mających choć minimalny wpływ na politykę Imperium.

Purpurowa dłoń działa w oparciu o rozrzucone po całym Starym Świecie zakonspirowane komórki. Jak do tej pory kult nie zdołał zakorzenić się jedynie w Bretonni. Purpurowa Dłoń jest wielką organizacją, lecz poszczególne jej komórki nie współpracują ze sobą. Każda działa samodzielnie, prawie nie utrzymując kontaktu z innymi zborami. Rozkazy Wtajemniczonego przekazywane są akolitom za pośrednictwem tajnych kurierów, jednak często zdarza się, iż posłańcy giną bez wieści, nie dostarczywszy wiadomości. W efekcie poszczególne zbory czasem nieświadomie występują przeciwko sobie nawzajem.

Grupa kultystów Purpurowej Dłoni składa się zwykle z dziewięciu członków. W jednym mieście mogą działać nawet dwie lub trzy komórki, nie zdające sobie sprawy z istnienia i planów pozostałych. Kultyści odpowiadają przed akolitą, który przekazuje im rozkazy Wtajemniczonego. Aby przepływ informacji był względnie płynny, a każdym mieście musi być przynajmniej jeden akolita, który kontroluje i koordynuje poczynania wszystkich podległych mu komórek. Podczas kontaktu ze zborami ukrywa swą tożsamość na wypadek, gdyby kultyści wpadli w ręce łowców czarownic. Jeśli którykolwiek kultysta ze zdekonspirowanej komórki przeżyje, wyrok śmierci na nim wykonują kultyści z innej grupy kierowanej przez akolitę.

Znakiem Purpurowej Dłoni jest krwawy odcisk dłoni. Znak tworzy się poprzez pomalowanie lub pokrycie krwią wewnętrznej strony dłoni i przyłożenie jej do płaskiej powierzchni, na której odbija się ślad. W trakcie obrzędów kultyści ubierają się w purpurowe szaty, będące oznaką ich zamożności i wpływów. Przewodniczący ceremonii nosi na szyi zawieszony na łańcuchu, stylizowany i bogato zdobiony symbol Tzeentcha.

Głównym celem Purpurowej Dłoni jest przejęcie władzy w Imperium. Dopiero wówczas kultyści będą mogli doprowadzić do upadku całej krainy, prowincja po prowincji.

Kultyści Purpurowej Dłoni do perfekcji opanowali sztukę manipulowania. Przekupstwo, szantaż i morderstwa służą im do osiągnięcia wysokiego statusu społecznego, materialnego, a nawet religijnego. Istnieje przekonanie, na dodatek poparte niezbitymi dowodami, iż członkowie kultu zasiadają wśród hierarchów Świątyń Ulryka i Sigmara, szczując przeciwko sobie wiernych obu religii. Kiedy kultyści Purpurowej Dłoni zdołają przeniknąć do jakiejś organizacji, koncentrują w swoich rękach tyle władzy, ile tylko się da, usuwając jednocześnie ludzi niewygodnych i podejrzliwych.

Purpurowa Dłoń jest bardzo ostrożna. Sprawdza potencjalnych kandydatów pod każdym możliwym względem, zanim zostaną zaproszeni do wewnętrznego kręgu. Dodatkowo na wezwanie kultu czeka mrowie stowarzyszonych z nim ludzi, których lojalność organizacja zapewnia sobie dzięki szantażowi i zastraszaniu.

Czerwona Korona to przykład bardzo aktywnego i agresywnie działającego kultu, którego terenem operacyjnym jest całe Imperium. Podczas gdy inne zbory usiłują infiltrować istniejące już organizacje i rozkładać je od wewnątrz, Czerwona Korona zbiera pod swoim sztandarem zwierzoludzi, mutantów i innych odmieńców, którzy zamieszkują dzikie ostępy Lenna Sigmara. Kultyści wierzą, że jedynym sposobem zniszczenia Imperium jest brutalna siła. Częste ataki zamieszkujących w lasach potwornych stworów złamią morale mieszkańców Imperium, zmuszając ich ostatecznie do przystąpienia do kultu. Jedyną alternatywą jest śmierć.

Najczęstszą taktyką kultu są ataki na podróżnych wędrujących leśnymi traktami, przy czym im większa grupa tym lepiej. Dzięki informacjom od zamieszkujących miasta szpiegów kultyści wiedzą kto, kiedy i którędy będzie podróżował. W najmniej spodziewanym momencie z lasu wypadają na nieszczęśników hordy mutantów, rozrywając zaskoczonych wędrowców na strzępy. Taka partyzancka taktyka ma szanse powodzenia jedynie w przypadku posiadania rozległej siatki informatorów. Z tego właśnie powodu Czerwona Korona utrzymuje rzeszę agentów, rozsianych po wsiach i miastach Imperium, dzięki którym informacje o potencjalnych celach przepływają bez przeszkód pomiędzy komórkami. Podobnie jak w przypadku innych kultów Tzeentcha, zwykle są to ludzie wysoko postawieni, których poświęcenie dla sprawy zniszczenia Imperium nie ma granic. Jednym z najważniejszych i najbardziej czasochłonnych zajęć kultu jest rekrutacja nowych członków. Wysłannicy zboru podróżują po wsiach i miasteczkach Imperium, wyszukując mutantów i czyniąc z nich żołnierzy Czerwonej Korony.

Na czele organizacji od wieków sto *Władca Przemiany*. Czerwonej Koronie przewodziło w jej historii wielu Wtajemniczonych, którzy zawsze przybierali ten tradycyjny przydomek. Główną siłą mutantów są nieprzeliczone rzesze mutantów, ale na usługach pozostają także magowie, Wojownicy Chaosu, a także wodzowie bestigorów, którzy odpowiadają za rekrutację wśród zwierzoludzi. Uważa się, że przywódca kultu rezyduje w Altdorfie, jednak nikt nie był w stanie do tej pory potwierdzić tej informacji. Jednakże fakt, że główne siły ukrywają się w Reikwaldzie oraz Wielkim Lesie i Drakwaldzie zdaje się to sugerować.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: kult jest wrogo nastawiony do innych religii Starego Świata. Poza znamiennym wyjątkiem Nurgla, którego czcicieli ściga z fanatyzmem dorównującym łowcom czarownic, pozostali bogowie Chaosu stanowią w oczach Tzeentcha siły dążące do zmian i dlatego pozwala im istnieć bez przeszkód. Wyjątkiem jest Władca Much, który dla Wielkiego Mutatora stanowi uosobienie znienawidzonej i nienaturalnej stagnacji.

DNI ŚWIĄT: obrzędy odprawiane są w czasie pełni obu księżycy, czyli zawsze w czasie Hexensnacht i Geheimnisnacht.

PRZYKAZANIA: Ten-Który-Zmienia-Drogi wymaga od swych wyznawców bezwzględnego posłuszeństwa oraz tego, że będą szerzyć korupcję i anarchię wszędzie tam gdzie jest to możliwe. Poza tym, kapłani Pana Przemian nie są zobowiązani do przestrzegania ustalonych zasad.

PRÓBY: próby wyznaczane przez Tzeentcha mają zazwyczaj związek ze zmianą obowiązującego status quo, obaleniem miejscowego władyki, wznieceniem powstania itp.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Tzeentch faworyzuje umiejętności związane z wpływaniem na umysły, takie jak: *hipnoza*, *krasomówstwo*, *gawędziarstwo*, *urok osobisty*, *uwodzenie* oraz te związane z magią. Błogosławieństwo może przyjąć również formę mutacji, lub dodatniego modyfikatora w testach cech społecznych.

POMNIEJSZE BÓSTWA CHAOSU:



Poniżej znajduje się opis pozostałych, pomniejszych potęg Chaosu, wśród których znajdują się: Hashut - bóstwo krasnoludów Chaosu; Malal - bóstwo toczące nieustanną wojnę z pozostałymi potęgami; Obscura - Pan Mroku & Władca Cieni zarazem przyrodni brat Alluminasa, jednego z Bogów Prawa oraz Rogaty Szczur - najważniejsze bóstwo skavenów.

HASHUT, OJCIEC CIEMNOŚCI

Gdzie był Grimnir, gdy umierali nasi wojownicy? Gdzie była Valaya, gdy chorowały nasze dzieci? Gdy wzywaliśmy pomocy w głębinach, w których się skryliśmy, to nie Grungni odpowiedział na nasze wołania, lecz potężny Hashut, który ocalił nas w chwili potrzeby. Kim są zatem prawdziwi zdrajcy? Nasz naród, który porzucił nas na pastwę szaleństwa i śmierci, czy my, którzy pragnęliśmy tylko przetrwać nawałę sił Chaosu? Pewnego dnia nadejdzie czas rozliczenia i wówczas to Synowie Ojca Ciemności odniosą ostateczne zwycięstwo, a nie pozbawiony silnej woli pomiot żałosnych Bogów-Przodków.

- Mordian Rdzawa Pięść, wojownik krasnoludów Chaosu

OPIS: Hashut jest odbiciem mrocznej strony krasnoludzkiej duszy, bóstwo uosabia bezduszny postęp, konsumpcję i chciwość. Hashut zwany jest także Ojcem Ciemności, bo choć postęp i kreatywność powinny przynieść oświecenie, ideologia Hashuta wypacza te wartości, gloryfikując pozbawioną skrupułów eksplorację dóbr naturalnych, a także materializm, zazdrość oraz niepohamowaną żądzę dominacji. Hashut pożąda potęgi, a wszystko co stoi na drodze do władzy musi zostać zniszczone.

Hashut jest patronem posępnych krasnoludów Chaosu, które przed wiekami dotarły do krainy zwanej Zorn Uzkul - Wielka Kraina Czaszek. Gdzie stanęły w obliczu nadciągającej z północy Hordy Chaosu. Khazadowie, odcięci od położonych na południu bastionów, pragnąc przetrwać nadejście Królestwa Chaosu, wezwały imię wyklętego bóstwa. Hashut odpowiedział na wezwanie i obdarzył częścią swej mocy wodzów i mędrców krasnoludzkich klanów. Wybrani krasnoludowie stali się czarnoksiężnikami i kapłanami Hashuta, oraz przywódcami przeklętych klanów, które przetrwały inwazję Chaosu.

Hashut jest zazdrosnym i mściwym bóstwem, które ponad wszystko ceni sobie ofiary z dusz i dzieł śmiertelników, które od wieków są składane i spalane w ogromnych kotłach i wiecznie gorących piecach stojących przed ponurym posągiem Hashuta, wzniesionym w centrum Świątyni Ojca Ciemności.

NATURA: CHAOTYCZNA.

SYMBOL: spośród licznych symboli Hashuta ludzkim teologom dane było poznać jedynie dwa. Pierwszym symbolem jest zionąca ogniem bycza czaszka. Drugim, rzadziej spotykanym symbolem jest otoczona płomieniami i dymem stylizowana krasnoludzka głowa, zza której wyłaniają się groty ośmioramiennej Gwiazdy Chaosu.

ZASIĘG KULTU: Hashut wyznawany jest wyłącznie przez krasnoludy Chaosu i służących im hobgoblinów.

ŚWIĄTYNIE: centrum Kultu Hashuta znajduje się w Zharr-Naggrund, pokrytej pyłem i sadzą stolicy królestwa krasnoludów Chaosu. Świątynia Ognia & Dymu wznosi się na szczycie ogromnej piramidy schodkowej, zaś jej wrót strzegą bezlitosne, spragnione krwi byko-centaury. Sama piramida to mroczna, gigantyczna budowla, wzniesiona z ogromnych obsydianowych bloków, stale otoczona smolistymi, żrącymi wyziewami buchającymi z kominów niezliczonych kuźni, hut i pieców ofiarnych. U podnóża piramidy piętrzą się stosy kości tysięcy niewolników - budowniczych piramidy, a także olbrzymie hałdy skał wydobytych z kopalni żłobiących okoliczny teren oraz żużlu wyrzuconego z niezliczonych hut i kuźni. Ściany świątyni bezustannie drżą, wstrząsane uderzeniami setek potężnych młotów, napędzanych parą i demonicznym ogniem.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Hashut posiada wielu wrogów i żadnych przyjaciół. Wyklęty przez Krasnoludzkich Przodków pożąda mocy innych bóstw, zazdroszcząc im wpływów i potęgi. Hashut jest spragniony krwi i dusz swych wrogów, zaś niewyobrażalną przyjemność sprawia mu pożeranie Wojowników Chaosu i demonów pozostałych Potęg Chaosu.

DNI ŚWIĄT: rytuały i nabożeństwa ku czci Hashuta odprawiane są zawsze po zmroku lub o północy, nigdy zaś w czasie dnia. Teologowie Starego Świata nie znają podstaw tych ograniczeń, gdyż Piramida Hashuta zawsze otoczona jest smolistymi wyziewami oraz chmurami pyłu i sadzy, które całkowicie przesłaniają niebo.

Główne święto ku czci Ojca Ciemności, zwane Ucztą Tysiąca Dusz odprawiane jest w czasie Geheimnisnacht. W czasie gdy krasnoludy Chaosu śpiewają ponure pieśni ofiarne, czarnoksiężnicy wrzucają do pieców tysiące niewolników, których dusze giną w gardzieli Hashuta. Z popiołów zaś odczytują wróżby dotyczące przyszłych zdarzeń, a także poczynań wrogów i nielicznych sojuszników.

PRZYKAZANIA: wszyscy wyznawcy Ojca Ciemności muszą przestrzegać następujących reguł:

Będziesz posłusznie wykonywał me słowo, gdyż ja jestem twym Ojcem i Protektorem.

- *Nie podważysz rozkazu lub dekretu pochodzącego od czarnoksiężników, którzy są mym głosem i którym przewodzę.*
- *Nie zapomnisz, iż dusze niewolników są mi należne, w mej gardzieli powinny skonać.*
- *Nie poniechasz eksploracji złóż, nie porzucisz swej pracy.*
- *Nie wybaczysz khazadom, którzy porzucili Twych ojców, będziesz przeklinał ich Przodków.*
- *Nie zdradzisz swej rasy, nie będziesz działał na jej szkodę, nawet za cenę swego życia.*

Tak czyniąc dostąpisz zbawienia, o które błagali twoi ojcowie.

PRÓBY: nakładane przez Hashuta próby dotyczą pozyskiwania złóż, chwytania niewolników oraz zabijania wrogów Kultu.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: faworyzowanymi przez Hashuta umiejętnościami są: *kowalstwo*, *metalurgia* i *splatanie magii*, a testami: *budowa*, *splatanie magii* i *przeszukiwanie*.

MALAL, RENEGACKI BÓG CHAOSU

OPIS: Malal, renegacka pomniejsza potęga Chaosu hołdująca ideom zamętu i anarchii, nie jest zaliczany do boskiej rodziny. Teologowie nie są zgodni, co do pochodzenia bóstwa, wywodząc je raczej spośród potężnych, nie służących bogom demonów, które wyłoniły się z nieokiełznanej kipieli Chaosu razem z innymi Potęgami.

Malal jest bóstwem-renegatem uzurpującym sobie prawo do wyłączności i walczącym z innymi kultami i wyznaniami, stosując przy tym wszelkie możliwe metody i środki, realizując podstawową prawdę Kultu: *cel uświęca wszelkie środki*. Malal popiera wszelkie przejawy anarchii i buntu przeciw ogólnie przyjętym wartościom; patronuje buntownikom, bojownikom niezależność i wolnomyślicielom. Bóstwo jest najczystszym przejawem pierwotnej materii Chaosu.

Choć Malal manifestuje się często jako wysoki, jasnowłosy człowiek o czerwonych oczach i koronie rogów na głowie, odziany w wiśniowo-czerwoną szatę i trzymający w dłoniach przekutą na broń kosę, jadący na czerwono-kasztanowym koniu o płonących ślepiach, to renegackie bóstwo nie posiada ogólnie przyjętego wyglądu, swym wyznawcom przedstawiając się w takiej postaci, w jakiej chcą go widzieć.

NATURA: CHAOTYCZNA.

SYMBOL: Kult Malala nie posiada konkretnego znaku, używając symboli zawierających motywy rozchodzących się strzał i pomalowanych na jaskrawe kolory eksplozji. Kapłani Malala ubierają się dowolnie, według swego gustu i chęci.

ZASIĘG KULTU: z uwagi na naturę bóstwa, liczba wyznawców Malala jest niewielka i nie da się określić zasięgu ich występowania. Jako, że Malal nazywany jest czasami Tym-Który-Szepcze-W-Ciemności, niektórzy teologowie Starego Świata przypisują mu wszczynanie zamieszek i buntów, a wszelkiej maści podżegacze i buntownicy traktowani są jak wyznawcy Mrocznego Bóstwa.

ŚWIĄTYNIE: nie istnieją kaplice i świątynie Malala - każdy kultysta oddaje cześć bogu w dowolnie wybranym przez siebie miejscu. Malal ceni sobie czczenie go w samotności.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Malala jest wrogo nastawiony do wszystkich innych kultów: zarówno Potęg CHAOSU i PRAWA, jak bóstw DOBRYCH, NEUTRALNYCH i ZŁYCH, zwalczając kapłanów, nowicjuszy i wyznawców wszelkich innych bóstw wszędzie tam, gdzie dane jest ich spotkać.

DNI ŚWIĄT: Kult Malala nie wyznaczył żadnych oficjalnych świąt, zobowiązując jednak wiernych, by oddawali cześć Malalowi w dowolnym czasie i sposobie, jednak nie rzadziej niż raz w miesiącu.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Malala, poza obowiązkiem walki z wiernymi i duchownymi wszystkich innych kultów oraz wszelkimi przejawami władzy i zwierzchności nie są zobowiązani do przestrzegania określonych reguł i przykazań.

PRÓBY: nakładane przez Malala próby dotyczą zwalczania innych kultów, władzy i zwierzchności.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Malal jest skąpym bóstwem, obdarzającym swych wiernych nielicznymi, choć zazwyczaj potężnymi błogosławieństwami.

OBSCURAS, PAN MROKU, WŁADCA CIENI

OPIS: Obscuras, przyrodni brat Alluminasa, nazywany jest również Panem Mroku i Władcą Cieni. Niektórzy teologowie Starego Świata, na podstawie dostępnych ksiąg i zwojów przypuszczają, że przed wkroczeniem do Znanego Świata Alluminas i Obscuras stanowili jeden byt, który podczas przechodzenia przez uszkodzone Bramy Chaosu został rozdarty na dwie, wzajemnie sprzeczne i zwalczające się potęgi; inni uważają, że Władca Cieni przez pewien czas dzielił domenę Światła i Oświecenia ze swym bratem Alluminasem, lecz pozazdrościł pierwszeństwa swemu bratu i zagarnął sąsiednie Królestwo Mroku dla siebie.

Władca Cieni patronuje wszelkim żyjącym w mroku istotom, a także demonologom i tym nekromantom, którzy nie wyznają ni Nurgla, ni Khaina. Pan Mroku objawia się jako wysoki, ciemnowłosy, ubrany na czarno mężczyzna, niektóre zapisy przedstawiają go jako promieniujący ciemnością cień o bliżej nieokreślonym kształcie.

SYMBOL: Kult Obscurasa jako swego symbolu używana stylizowanej sylwetki nietoperza oraz Morrslieba, przesłaniającego w czasie zaćmienia większy i jaśniejszy z księżyców. Wyznawcy i kapłani Obscurasa w czasie rytuałów zakładają pozbawione wszelkich ozdób, czarne szaty.

NATURA: CHAOTYCZNA.

ZASIĘG KULTU: wyznawcy Obscurasa żyją niemal we wszystkich większych miastach Starego Świata.

ŚWIĄTYNIE: Kult Obscurasa, krwawo i bezlitośnie prześladowany przez wyznawców innych religii nie posiada świątyń, odprawiając bluźniercze i krwawe rytuały w zaimprowizowanych, skrytych przed światem kaplicach.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Obscurasa utrzymuje otwarcie wrogie stosunki z wyznawcami potęg Prawa, przyjazne z wyznawcami Rogatego Szczura i obojętne, z kultami pozostałych bóstw.

DNI ŚWIĄT: kultyści Obscurasa obchodzą święta i uroczystości w czasie pełni Morrslieba, zaćmień słońca lub większego z księżycy Mannslieba. Kultyści świętują także zimowe przesilenia, kiedy dzień w Starym Świecie jest najkrótszy.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Obscurasa zobowiązani są do walki z wyznawcami potęg Prawa, sympatyzowania ze skavenami, wspierania ich planów, a także do gaszenia wszelkiego ognia i światła.

PRÓBY: nakładane przez Pana Mroku próby polegają na ochronie żyjących w mroku istot, niszczeniu lokalnych Kultów Alluminasa i Ulryka.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: *widzenie w ciemności* i *astronomia* są ulubionymi umiejętnościami Obscurasa, a faworyzowane testy opierają się na kryciu się i ciemności.

ROGATY SZCZUR, BÓG SZCZUROLUDZI

By domyślić się i zobaczyć te rzeczy, które się dzieją poza naszą ziemską sferą, które są odbiciami w konsekwencjach i implikacjach tutaj w ziemskiej sferze nie wymaga wielkiego stopnia myślenia. Ale czy nasz świat nie pochodzi z Chaosu? Nie można ustalić granic Chaosu poprzez nasze prawa, sposoby, lub poprzez porządek lub spostrzegawczość naszych umysłów? Czy istoty nadnaturalne i naturalne nie są przeplatającymi się kochankami? Więc co jeśli nie przypuszczenia prowadzą mnie do spekulacji, że nie tylko rzeczywistość poza naszą wpływa na nas ale i my na nią wpływamy w dużym stopniu i rzeczy te są o wiele straszniejsze niż u nas...
...jest możliwe, że Skaveny to nic więcej jak manifestacja, mrocznej i makabrycznej, odbitej rzeczywistości ludzkich miast, naszej cywilizacji, a nawet lęków? Czy Skaveny, ich religia, i ich podły oślizgły świat nie czerpie potęgi z cienia i z bliźniaczych ludzkich głębi i jałowej natury?
- fragment *Malefactorum*, profesora Theodosiusa.

OPIS: Rogaty Szczur jest okrutnym i podstępnym bóstwem szczuroludzi. Skaveni wierzą, że to właśnie Rogaty Szczur stworzył ich rasę, dlatego powinny mu być bezgranicznie posłuszne. Rogaty Szczur, posługując się intrygami, korupcją i zarazami, pragnie obalić panujący porządek. Dlatego często nazywany jest Wyszarpującym Korzenie Rzeczywistości lub Szarpiącym Strukturę Wszechświata, czasami jest przedstawiany jako ogromny, czarny szczur z czerwonymi ślepiami, lub jako gigantyczny czarny skaven.
Źródłem Kultu Rogatego Szczura jest wiara, iż bóstwo oczyści świat ze wszystkich mieszkańców powierzchni. W okropnym kataklizmie chorób, zarazy i śmierci, szczuroludzie wyjdą z ukrytych twierdz i zniszczą cywilizacje powyżej dziedzicząc splugawioną Chaosem ziemię.

NATURA: CHAOTYCZNA.

SYMBOL: symbolem Rogatego Szczura jest trójkąt zwrócony jednym wierzchołkiem do dołu. Linie tworzące boki trójkąta są przedłużone tak, że wystają nieco poza figurę. Znak ten często jest malowany na tarczach i zbroi, a nierzadko wypalany na futrze przez skaveńskich wojowników. Numerem przypisywanym bogu jest trzynastka.

ZASIĘG KULTU: Rogaty Szczur jest czczony przez wszystkie skaveny, aczkolwiek Kult nie jest ograniczony tylko do nich, wielu ludzi oferuje temu bogu swoje modlitwy i ofiary. Takich ludzkich wyznawców można spotkać w miastach Imperium, gdzie służą jako szpiedzy i dostawcy ofiar. Wielu z nich ma nadzieję uniknąć losu, jaki ma spaść na żyjące na powierzchni rasy. Organizacja lokalnych Kultów Rogatego Szczura różni się znacznie. Niektórym grupom przewodzą Szarzy Prorocy, którzy odprawiają dziwaczne rytuały w katakumbach głęboko pod miastami, a innym ludzie kontaktujący się co jakiś czas ze skavenami, aby dowiedzieć się jak najlepiej mogą przysłużyć się Rogatemu Szczurowi. Kultyści na wysokich stanowiskach robią co w ich mocy, aby powstrzymać lub spowolnić modernizację terenów miejskich, a także wszelkie prace w kanałach.

ŚWIĄTYNIE: główna świątynia Kultu Rogatego Szczura znajduje się w skaveńskim mieście Skavenblight. Ta starożytna świątynia wybudowana została u stóp wieży sięgającej chmur, którą z kolei wznieśli ludzie i krasnoludy. Obecnie nie istnieje żadna inna świątynia tego boga, ale jest kilka ołtarzy, wzniesionych w skaveńskich twierdzach i kryjówkach, poświęconych Rogatemu Szczurowi, a nawet kaplice ukryte w kanałach pod miastami Imperium.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Rogaty Szczur gardzi pozostałymi Kultami i rasami Znanego Świata, pragnąc by skaveny, jego ukochany pomiot, objęły panowanie nad pozostałymi, żyjący pod i na powierzchni ziemi istotami. Szarpiący Strukturę Wszechświata pozwala swym szczurzym wyznawcom na tymczasowe pakty zawierane, w celu wzbudzania nieufności, szerzenia dezinformacji i korupcji, ze zdrajcami pochodzącymi z innych, pogardzanych ras. Kult Rogatego Szczura jest wrogi także wobec innych, wyłączywszy dążący do podobnego celu Kultu Nurgla, potęg Chaosu.

DNI ŚWIĄT: wiele okrutnych, bluźnierczych i krwawych rytuałów odbywa się podczas pełni lub nowiu Morrslieba. Świętym dniem Kultu jest dzień Inkarnacji Rogatego Szczura podczas *Vermintide*.

PRZYKAZANIA: Wszyscy wyznawcy Wyszarpującego Korzenie Rzeczywistości muszą przestrzegać następujących reguł:
Pomiocie mój, będziesz posłusznie wykonywał me słowo, gdyż ja jestem twym Ojcem i Panem.
- *Nigdy nie podważysz rozkazu lub dekretu pochodzącego od Rady Trzynastu, która jest mym głosem i której przewodzę.*
- *Nigdy nie dokonasz uczciwego interesu z ludźmi, będziesz ich wykorzystywał i oszukiwał.*
- *Nigdy nie wyjawisz informacji o prawdziwych celach mego Kultu nieodpowiednim uszom i oczom*
- *Nigdy nie zdradzisz swej rasy i nie będziesz działał na jej szkodę, nawet za cenę swego życia.*

Tak czyniąc dostąpisz zbawienia.

PRÓBY: nakładane przez Rogatego Szczura próby zazwyczaj obejmują odnalezienie specyficznego kawałka Spaczenia, morderstwa, zdrady albo infiltracji cywilizowanej społeczności. W rzadkich przypadkach próby dotyczą wybudowania tunelu do określonego miejsca lub przygotowanie planów kanałów dla skaveńskich skrytobójców.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: najbardziej znanym błogosławieństwem jest możliwość transformacji Spaczenia w moc magiczną. Innymi mogą być dodatni modyfikator do testów *przekupstwa* i *oszustwa*, czy umiejętności: *wyczucie kierunku*, *odporność na choroby*, *cichy chód*.

BOGOWIE PRAWA:



Bogowie Prawa zostali powołani do istnienia w tym samym czasie, co bogowie Chaosu. Kierują się swoimi własnymi idealami trwałości i stabilności. Jeżeli udałoby się im wygnać bogów Chaosu i ustanowić swoje rządy nad znanym światem, wszystkie zmiany i rozwój ustałyby i nic by się nigdy nie zmieniało. Kult bogów Prawa wyznają nieliczni mieszkańcy Starego Świata. Chociaż oddawanie im czci nie jest zabronione, nie jest jednak także popularne. Większość mieszkańców Starego Świata preferuje raczej swoich własnych, w większości neutralnych bogów.

W panteonie bogów Prawa znajdują się Alluminas - Pan Światła & Władca Oświecenia; Arianka - Pani Prawa & Dyscypliny oraz Solkan - Pan Prawej Zemsty.

Dlaczego doprowadziłem do zagłady moich ludzi, na tych spalonych słońcem pustyniach Khemri? Dlaczego oddałem się w ręce potężnych nieśmiertelnych istot, które powstały z tych piasków? Jak ja mogłem, będąc szanowanym naukowcem i znanym obywatelem Imperium, odwrócić się plecami do dziedzictwa, któremu tak wiele zawdzięczam?
Odpowiedź na to pytanie jest prosta. Zrobiłem to wszystko w imię czystości.
Zanim moje emocje i wspomnienia, jakieś pięć dekad temu zostały złożone w bardziej doskonałej formie, spędziłem większość mojego ludzkiego żywota na badaniu różnych cywilizacji, we wszystkich ich przejawach. Wniosek z mojej pracy można by przedstawić następująco: wszelkie życie istnieje w dysharmonii. Wojny i konflikty dotykają wszystkich warstw społecznych, a każdy gatunek spędza swoje życie na walce z innymi jego przedstawicielami o ograniczoną liczbę zasobów. Od płaczu noworodka szukającego sutka matki po obrzydliwy smród ludzi starych, umierających we własnym brudzie - życie to seria sprzeczności, nieporządku i chaosu.
Ale istnieje alternatywa. Jest taki stan, w którym zostają rozwiązane wszelkie konflikty, panuje spokój i cisza. Nie ma żądz, wojen ani kłótni. Jeśli chcecie, możecie nazwać ten stan śmiercią, ale to niewłaściwe określenie. Śmierć to koniec życia, a to są środki prowadzące do innego końca. To czystość, chwila w której wszystko jest stałe i niezmienne.
- fragment *Pamiętnika*, profesora Thomasa Macabee.

ALLUMINAS, PAN ŚWIATŁA & WŁADCA OŚWIECENIA

OPIS: Alluminas, brat Arianki i Solkana, znany na dalekim wschodzie jako Annu-Minato, jest patronem czystego i nie dotkniętego zmianami światła, a jego ideą oświecenie. W Starym Świecie Kult Alluminasa nie jest zbyt dobrze znany, gdyż centrum jego wiary znajduje na dalekim wschodzie. W Kitaju i Nipponie znajdują się klasztory Mnichów Światła, zwanych także Białymi Mnichami. Mnisi Alluminasa poszukują wiedzy i przez całe życie zgłębiają tajemnice zawarte w świętej księdze Kultu - *Alluminamus*, by lepiej i efektywniej służyć bogu.

NATURA: PRAWORZĄDNA.

SYMBOL: Kult Alluminasa jako symbolu boga używa czteroszprychowego koła symbolizującego cztery drogi życia oraz latarni symbolizującej światło. Biali Mnisi noszą białe szaty z czteroszprychowym, oprawionym w złoto, kołem na lewej piersi. Wierni w Starym Świecie noszą na swoim ubraniu motyw latarni lub amulet w formie czteroszprychowego koła

ZASIĘG KULTU: Alluminas ma niewielu wyznawców, głównie na dalekim wschodzie.

ŚWIĄTYNIE: Alluminas nie ma świątyń i kaplic w Starym Świecie, wierni posiadają w swoich domach małe kapliczki. W Kitaju i Nipponie, świątynie i kaplice są budowane jako części klasztorów. Świątynie są proste i skromne, na środku głównej komnaty stoi drewniany stół okryty białym materiałem, często uznawanym za symbol Alluminasa. W świątyni znajduje się również świecznik, który musi ciągle pozostawać zapalony, oznacza on światło dawane wszystkim ludziom przez Pana tej mocy.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Alluminas ma niewiele wspólnego z innymi wyznaniami Znanego Świata, nienawidzi Kultu bogów Chaosu, (szczególnie Obscurasa, który odwrócił się od Prawa i założył swoje własne Królestwo Mroku), wyznawcy Alluminasa utrzymują przyjacielskie kontakty z pozostałymi bogami Prawa.

DNI ŚWIĄT: głównym świętem Kultu jest dzień przesilenia wiosennego, mniejszym natomiast dzień przesilenia jesiennego i pełnie Mannslieba, podczas których wszyscy wierni stoją na straży przez całą noc, aby nie nadeszła kolejna fala Chaosu.

PRZYKAZANIA: nowicjusze i kaplani zobowiązani są do przestrzegania następujących przykazań:
- *Będziesz przeciwstawiał się Chaosowi i walczył z siłami mrocznych bogów w każdym miejscu i czasie.*
- *Będziesz czwartą część dnia poświęcał na medytację i zgłębianie nauk zapisanych w świętej księdze Alluminamus.*
- *Będziesz dbał o czystość umysły i ciała, wyrzekniesz się swej cielesności i zmysłowości, by skaza zmian nie wkradła się do twej duszy.*

PRÓBY: próbami są przeważnie długotrwałe medytacje. Próbą może również być poszukiwanie i niszczenie sług Chaosu. Bywają też próby, które mają na celu przeciwdziałanie w momentach, kiedy diametralnie i na stałe ma zostać coś zmienione, co niszczyłoby naturalny porządek rzeczy.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: Alluminas jest bogiem bardzo wymagającym, bardzo selektywnie wybiera z pośród swych wiernych tych, którzy dostaną błogosławieństwo. Są to przynajmniej wieloletni kaplani, którzy wiernie głosili prawdy swej wiary. Ci, którzy zostaną pobłogosławieni odnajdą swe miejsce w Wielkiej Hali Przodków.

UMIEJĘTNOŚCI POWIĄZANE Z BÓSTWEM: nowicjusze oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność *prawo*.

ARIANKA, PANI PRAWA & DYSCYPLINY

OPIS: Arianka, siostra Solkana i Alluminasa, a zarazem żona Pana Prawej Zemsty, jest patronką Prawa i Porządku. Bogini, zaprzysięgła wrogimi mrocznych bóstw Chaosu, wykuła przed wiekami *Laihtendrunga*, magiczny miecz wykonany z płonącego błękitnym światłem kryształu *Laihtero*, którego magia neguje mutujące działania Kamienia Przemian. Niedługo później, Tzeentch, Ten-Który-Zmienia-Drogi, uznał Ariankę za zagrożenie dla własnych planów, skradł kryształ *Laihtero* i wykonał z niego trumnę. Zwabiona podstępem Arianka została uwięziona w statycznym, emitowanym przez kryształ, polu, a Wielki Mutator zamknął wieko trumny za pomocą dziewięciu kluczy, które później rozrzucił po całym Znanym Świecie.

Trumna, z uwięzioną wewnątrz boginią, została ukryta najprawdopodobniej gdzieś w okolicy Kislevickiego miasta Praag.

NATURA: PRAWORZĄDNA.

SYMBOL: symbolem Arianki jest jej kryształowy miecz, *Laihtendrung*, za pomocą, którego wymierza ona kary. Wyznawcy wierzą, że w dniu jej uwolnienia, pochwyci swój miecz i dołączy do Solkana, by zemścić się na bogu Chaosu, który ją uwięził.

ZASIĘG KULTU: Arianka posiada niewielu czcicieli, którzy poświęcają swe życie poszukiwaniu kluczy i trumny bogini.

ŚWIĄTYNIE: wszystkie wybudowane przed wiekami świątynie Arianki obróciły się w ruinę. Wyznawcy Arianki oddają cześć bogini modląc się przed niewielkimi, przenośnymi ołtarzami, rozkładanymi w miejscu aktualnego pobytu.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Arianki utrzymuje przyjacielskie stosunki z pozostałymi Kultami Prawa, gardzi większością religii Starego Świata, gdyż nie odnoszą one sukcesów w walce z Chaosem. Kult Ranalda traktowany jest wrogo, gdyż wyznawcy Pana Oszustów stale podważają autorytet Bogini Prawa, lecz prawdziwą nienawiścią wyznawcy Arianki darzą istoty, wyznawców i samych bogów Chaosu.

DNI ŚWIĄT: wyznawcy Arianki świętują w pierwszy i ostatni dzień każdego miesiąca oraz w czasie każdego Hexenstag, kiedy to, według wyznawców, Arianka została uwięziona.

PRZYKAZANIA: wyznawcy Arianki muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Będziesz dążył do zachowania istniejącego status quo i sprzeciwiał się wszelkim zmianom.*
- *Będziesz dążył do konstruowania jasnych, przejrzystych i konsekwentnych praw, tak by nie urągały one Porządkowi i Prawu.*
- *Będziesz walczył z wyznawcami i istotami Chaosu oraz niweczył wszelkie plany i zamierzenia mrocznych bóstw, w każdym miejscu i czasie.*
- *Nigdy nie pozwolisz, by przestępstwo pozostało bez kary.*
- *Nigdy nie zaniedbasz wykonania rozkazu przełożonego, chyba że oznaczałoby to złamanie któregoś z przykazań.*

PRÓBY: próby Arianki nie są dokładnie ustanowione. Już samo poszukiwanie kryształowych kluczy i trumny jest zbyt ważne.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: będąc uwięzioną, Arianka nie może nikogo błogosławić ani rzucać klątw.

SOLKAN, PAN PRAWEJ ZEMSTY

OPIS: Solkan, brat Alluminasa i Arianki, zarazem mąż Bogini Prawa, przestawiany jest jako wysoki, potężny mężczyzna z wykrzywioną wściekłością twarzą, trzymający w dłoniach płomienny miecz zemsty - *Flammendrung*, odziany w czarną zbroję płytową i kapelusz z szerokim rondem. Solkan jest okrutnym bogiem zemsty karzącym tych, którzy sprzeciwiają się bogom Prawa.

Teologowie uważają Solkana za głównego boga Prawa. Według ksiąg, niektórych religii, Solkan zjednoczył przed wiekami, w koalicji przeciw mocom Chaosu, większość pozostałych bóstw i agitował za wielką wojną z Chaosem, nawet, gdyby oznaczałoby to zniszczenie życia w Znanym Świecie. Wojna skończyła się patem, a bogowie Prawa opuścili sojusz rozpoczynając samotną krucjatę przeciw mrocznym bogom. Wówczas to knowania i machinacje Tzeentcha doprowadziły do uwięzienia Arianki, rozgniewany Solkan przejął część atrybutów bogini i ze zdwojoną siłą rozpoczął wymierzone w siły Chaosu działania wojenne.

NATURA: PRAWORZĄDNA.

SYMBOL: symbolem Solkana jest płomień. Kapłani noszą czarne szaty ozdobione wyszytymi płomieniami oraz amulety z czarnego żelaza z ognistym opalem w środku (symbolizuje on oczyszczający płomień). Łowcy czarownic używają czarnych zbroi płytowych i kapeluszy z szerokim rondem, używając tych atrybutów jako symbolu Solkana.

ZASIĘG KULTU: wiara w Solkana jest rozprzestrzeniona po całym Starym Świecie. Nie ma on tak wielu wyznawców, jak młodsi bogowie, natomiast jest najpopularniejszym z bogów Prawa. W przeszłości Solkan był bóstwem opiekuńczym nieistniejącego już dzisiaj miasta - państwa starożytnej Hellady - Sparty. Niejednokrotnie (co zależało od rządzącego aktualnie Imperatora) był także pierwszym bóstwem Imperium Remańskiego.

ŚWIĄTYNIE: do czasów współczesnych nie zachowała się żadna z wielkich, starożytnych świątyń Solkana. Największe świątynie mieściły się w Sparcie, starożytnym mieście, którego ruiny znajdują się w Księstwach Granicznych i w Tileańskim mieście Remas. Według zapisów, otoczone kolumnami świątynie, były skromnie urządzone, wyposażone jedynie w ołtarz, na którym spoczywały święte księgi Kultu - Księga Praw, która zaginęła wieki temu, i Młot Zemsty, z której wyznawcy współcześnie czerpią nauki. Część ruin świątyni w Tileańskim mieście Remas został odbudowala i obecnie w tym mieście znajduje się centrum Kultu.

Kult Solkana, darzony jest w Starym Świecie mieszaniną strachu, nieufności i szacunku, niewielu łoży fundusze na budowanie nowych i utrzymanie starych świątyń. W większych miastach kaplice Solkana budowane są jako boczne ołtarze wewnątrz świątyń innych, popularniejszych kultów, w Altdorfie kaplica Solkana znajduje się wewnątrz Katedry Sigmara.

PRZYJACIELE & WROGOWIE: Kult Solkana darzy minimum szacunku Kulty Sigmara i Ulryka, gardzi Przodkami khazadów i Awatarami elfów, ponieważ zawiedli w wojnie z Chaosem, wobec Kultów Chaosu i Ranalda pozostaje otwarcie wrogi.

DNI ŚWIĄT: nie ma specjalnych dni świąt dla wyznawców Solkana.

PRZYKAZANIA: nowicjusze i kapłani Solkana muszą przestrzegać następujących przykazań:
- *Będziesz walczył, zabijał i niszczył wszystkie istoty i wyznawców Chaosu, w każdym miejscu i czasie, w którym dane im będzie stanąć na twej drodze.*
- *Będziesz sprzeciwiał się słabym i głupim prawom, łamiącym naturalny porządek.*
- *Będziesz trzymał się litery prawa, duch prawa został wymyślony przez słabych i kłamliwych.*
- *Nie pozwolisz, by zło nie zostało pomszczone.*

PRÓBY: typowe próby wymagają zabicia wyznawców Chaosu, bądź zniszczenia świątyń Chaosu. Czasami może to być także rozpracowanie tajnego kultu wśród wyższych warstw społecznych.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA: umiejętności faworyzowane przez Solkana to te związane z walką, lub te pozwalające wykrywać, tropić i łapać wyznawców Chaosu (*śledzenie*, *tropienie* itp.). Testy faworyzowane przez tego boga to testy *strachu*, *grozy*, *trucizny*, *choroby* i testy przeciw specjalnym formom ataku sług ciemności. Inne błogosławieństwa mogą być czasowym zwiększeniem takich cech jak **WW** lub **SW**.

Nie pamiętam już, kiedy opuściłem Altdorf. Było to tak dawno temu. Kiedy wyjeżdżałem byłem młody, pełen wiary i nadziei. Teraz, po tych wszystkich latach, gdy siedzę samotnie w tej opuszczonej przez wszystkich gospodzie, wspominam minione chwile. Wiem, że nie zostało mi wiele życia. Jednak nie rozpaczam. Przygotowywałem się na to przez ostatnie sześćdziesiąt lat. Napiszę jeszcze te kilka słów - i będę mógł spokojnie odejść.

Ci, którzy za kilkaset lat przeczytają me słowa, zapewne nie zrozumieją przesłania. Głupcy! Nawet teraz myślą, iż pełniąc naszą służbę, posługujemy się czarami niby jacyś magowie! Sądzą, że do wezwania boskiej pomocy potrzebne są nam specjalne formuły, gesty, komponenty. Czyż myślą, że Morr nie pomógłby nam w walce z okrutnym nekromantą, jeśli nie mielibyśmy w sakwie kilku ziół?! Jeśli nie wypowiedzielibyśmy magicznej formuły?!

W ciągu życia wielokrotnie wzywałem potęgę Morra. Przyłączywszy się do grup awanturników przemierzających Stary Świat w poszukiwaniu sławy i bogactwa, ruszyłem poprzez bezdroża i dzikie krainy. Niosłem łaskę Pana, dając spokój i odpoczynek, skracając cierpienia i ból. Na mój widok - ubranego na czarno mężczyzny, trzymającego w ręku potężną laskę koloru wiśni, zakończoną głową kruka - ludzie spuszczali wzrok. Srebrny wisior, symbol bramy do zaświatów, onieśmielał ich i przerażał. Ludzkość nigdy nie pogodziła się ze śmiercią, nie potrafiła uznać jej za dar. Ludzie widzieli w niej koniec, a nie przystanek. Gdy wraz z kompanami pojawialiśmy my się w wioskach, małych miastach, mieszkańcy zaczynali szeptać, unikać mojej osoby i spojrzenia. Bali się ze mną rozmawiać, jak gdybym to ja przynosił śmierć. Jednak zdarzali się i tacy, którzy się nie bali. Opowiadałem i o królestwie Morra, o sprawiedliwości, która każdego z nas dosięgnie, o zapłacie za złe i dobre i czyny.

Władca Śmierci obdarzał nas wieloma błogosławieństwami. Każdy z kapłanów władał mocami, szczególnymi darami, którymi wynagrodził go właśnie Pan. Potrafiliśmy odczytywać sny - najbardziej bezpośrednie z możliwych - słowa Morra, słuchaliśmy opisów i interpretowaliśmy ów przekaz. Wyjaśnialiśmy obrazy przekazywane przez Pana Snu. Ostrzegaliśmy przed zbliżającymi się klęskami oraz opowiadaliśmy o nadchodzących radościach. Zsyłałem sen. Nie, nie wieczny - zwykły sen, dający odprężenie i zdrowie. Sprawiałem, że człowiek uspokajał się i pogodniał. Spokojnie zasypiał. Ciepłe wizje, które odwiedzały go tej nocy, sprawiały, że odzyskiwał wiarę w siebie i w świat. Nie potrzebowałem do tego czarów. Wystarczyło kilka proszących słów do mego Pana.

Jednak ludzie bali się mnie. Rzadko zgadzali się, bym zsyłał sny, pozwolił komuś odpocząć. Bali się, iż będzie to sen wieczny, że ich bliski już nigdy się nie obudzi. Głupcy? Nie, raczej nazwijmy ich nieoświeconymi.

My, kapłani Morra, jesteśmy kojarzeni niemal wyłącznie ze śmiercią i walką, z nekromancją. A życie? Czy ktokolwiek pamięta o tym, że dawaliśmy życie? Niewielu. Chyba tylko ci, którym je daliśmy. Podczas tych wszystkich lat mojej wędrówki, odwiedziłem wiele miejsc. Byłem świadkiem bitew, starć, zabójstw. Ludzie umierali przy mnie od strasznych chorób i magicznych ataków. Za każdym razem czułem zbliżającą się śmierć, niemal widziałem ją, jak podchodziła do ofiary, by zakończyć jej cierpienia. Sam Śmierć polubił mnie przez te wszystkie lata, powiązała nas nić specyficznej przyjaźni, chociaż nigdy nie zamieniliśmy ani jednego słowa - i nigdy Go tak naprawdę nie widziałem.

Tak, nieśliśmy życie. Sam kilkakrotnie sprawiłem, że człowiek powracał ze świata zmarłych. Nie były to nekromantyczne czary, a cud. Nie wbrew woli Pana Śmierci, a dzięki jego łasce. Prosta modlitwa do Morra, w której prosiłem o przywrócenie życia zmarłej osobie. Te kilka osób powróciło z zaświatów, by jeszcze przez kilka lat żyć na tym świecie, póki nie upłynie przeznaczony im czas. Gdy ponownie odwiedzał ich Śmierć, byli już przygotowani na spotkanie z nim.

Spotykałem też nekromantów. Uważa się ich za okrutnych magów, o potężnej mocy. W rzeczywistości to tylko biedni szaleńcy. Żyjący w ciągłym strachu, przerażeni wizją śmierci, całe swe życie poświęcają na jej oddalenie. Oni nie byli tak naprawdę źli. Musiałem jednak ich niszczyć, bowiem strach przeradzał się w szaleństwo, a ono czyniło ich niebezpiecznymi. Wmawiali sobie, że chcą władać światem, pokonać wszystkich wrogów… To brednie. Nie mieli wrogów większych niż własny lęk i strach przed śmiercią, przed spotkaniem z Morrem. Próbując zabić przerażenie targające ich umysł i duszę, zajmowali się tworzeniem armii, wojennymi wyprawami, potyczkami, szukali wrogów, na których mogliby przelać nienawiść. Nienawiść do samych siebie, do własnej ułomności. Wiedziałem o tym za każdym razem, gdy stawałem naprzeciwko nekromanty.

Jednak służba Panu Śmierci to nie tylko chodzenie po świecie i czynienie cudów. To przede wszystkim ciężka praca. Morr wciąż spogląda na nas i ocenia. Każdy nasz czyn, dobry czy zły, wszystkie zostały zapamiętane. Całe moje życie podporządkowałem służbie Panu. On w swej łasce podziękował mi za to. Wszystkie z porannych modlitw, wieczornych kazań, zauważył i zapamiętał. Codzienne składanie ofiar i podziękowań, nawracanie zagubionych, budowa i remontowanie kapliczek oraz świątyń. Opieka nad cmentarzami oraz chowanie zmarłych, których opuścili najbliżsi. Moje życie było ciągłą wymianą: pracą i zapłatą. Praca była ciężka, jednak zapłata warta największego wysiłku, radość obcowania z Panem podczas modlitw i dar czynienia cudów sprawiały, że każdego dnia budziłem się o świcie z nową energią do pracy.

Och, kończy się już mój inkaust… To znak, że nadchodzi ta chwila - Śmierć stoi przy mnie i przez ramię czyta te słowa. Ostatni raz zanurzam pióro w kałamarzu. Mam nadzieję, że kilku z Was zrozumiało moje słowa, pojęło ich znaczenie. Czy teraz potraficie odróżnić moc rzucania zaklęć od daru czynienia cudów? To tylko sprawa wiary i modlitwy. Uwierzcie mi.

KAPŁAŃSTWO:



óstwa kierują się własnymi, niepojętymi dla śmiertelników zamysłami i planami. Istotne miejsce w realizacji bożych zamierzeń zajmują kapłani, osoby wyjątkowe, obdarzone wizją bądź pragnieniem zmiany świata. Duchowni nie są istotami doskonałymi, przeciwnie, często są to bohaterowie zagubieni i pozornie słabi, którzy dopiero w szeregach Kultu odnajdują siłę i sens istnienia.

Kapłani zobowiązani są do ścisłego przestrzegania przykazań Świątyni, odmawiania modlitw według ustalonego rytu, sprawowania nabożeństw, składania ofiar i szerzenia wiary. Wielu z nich wsłuchując się w wolę bóstwa postanawia opuścić świątynie i wyrusza w świat, by tam czynić cuda ku większej chwale Kultu.

Bohater, który chce zostać kapłanem musi *skompletować* odpowiednią profesję podstawową (nowicjusza dla kapłanów lub druida dla kapłanów druidzkich), zdobywając wszystkie umiejętności i nabywając wszystkie rozwinięcia ze *schematu rozwinięć*. Musi również zgromadzić 100 *PD*, potrzebnych do zmiany profesji. Zmiana profesji nie jest jednak automatyczna, MG musi ocenić, czy dotychczasowe życie bohatera spodobało się bogu i na tej podstawie pozwolić lub nie, na przyjęcie święceń kapłańskich. Druidzi nie muszą zostawać kapłanami druidzkimi. Są jedynie wyznawcami religii i nie wszyscy z nich chcą, czy też zdołają stać się duchownymi.

MAGIA (WIARA) & CZYNIENIE CUDÓW:

MAGIA (wiara) odzwierciedla gorliwość kapłana i zdolność korzystania z boskiej pomocy. Jeśli kapłan zasłuży się swemu patronowi, zdobywając nowych wyznawców, budując kaplicę lub czyniąc coś szczególnie miłego bóstwu może liczyć na jego łaskę. Choć odmawianie porannej modlitwy nie może równać się z wybudowaniem świątyni, to każdy czyn kapłana zostaje zapamiętany. Prawdziwie gorliwi kapłani mogą czynić cuda, lecząc przez dotyk, czy panując nad pogodą.

PRZEKLEŃSTWA:

Kapłani oprócz mocy czynienia cudów i udzielania błogosławieństw posiadają także moc przeklinania, zsyłania na grzesznych współwyznawców gniewu bożego. Choć wielu o tym zapomina, kapłani nie zawsze są miłymi ludźmi, wspomagającymi bliźnich. Potrafią także sprawić, by życie wrogów stało się koszmarem. Przekleństwo przybiera formę przeciwną niż błogosławieństwo. Tak, więc sługa boży może obniżyć wartość cech, sprawić, by ofiara przekleństwa utraciła określoną umiejętność lub wymyślić coś zupełnie wyjątkowego. Podobnie jak w przypadku błogosławieństw kapłan musi odmówić modlitwę i wykonać test określający czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

W przypadku rzucania klątw na bohaterów wyznających inne religie, MG musi uwzględnić *naturę* bogów i stosunki, w jakich pozostają. Może to oznaczać przydzielenie ujemnego modyfikatora podczas testu określającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy* lub nawet niemożność rzucenia przekleństwa.

EGZORCYZMY:

Słuchaj mnie i bądź posłuszny - najbardziej nienawistny z duchów. Wypędzam cię - siłą moich ramion, potęgą woli z żelaza, ogniem słowa. Porzuć ciało tego, kto jest mym sługą! Nie waż się pojawiać znowu - ani w nocnych koszmarach, ani w myślach za dnia! Precz z tej ziemi, marny ścierwojadzie, plugawy demonie! Nagi staję, aby cię wypędzić, targam twe włosy, wyrywam sierść. Tak oto wypędzam cię z tego świata. Strącam z firmamentu twe gwiazdy i konstelacje. Dłońmi kruszę twoje dzieła. Zawsze będę stawał przeciwko twojemu ludowi. I wieczysty będzie mój gniew oraz nienawiść wobec twych panów. Słońce nie zajdzie nad Imperium moim dopóki lud mój umiłowany będzie widział we mnie swego pana.
(Tymi słowami Sigmar przegnał złego ducha, skruszył okowy jego omamów i czarnoksięstwa, zdeptał klątwy i zaklęcia, wyganiając poza ziemie Świętego Imperium).

- Geistbuch, Rozdział II.

Kapłani PRAWORZĄDNYCH, DOBRYCH i NEUTRALNYCH bogów, ale nie kapłani druidzcy, mają moc odprawienia egzorcyzmów. Jeżeli kapłan odnajdzie opętaną osobę lub miejsce, w którym bytuje wroga danemu bóstwu istota, w przypadku opętanych osób jest to każda istota, może odprawić egzorcyzmy.

Egzorcyzmy wypędzające demona bądź inną istotę z ciała opętanej osoby są bardzo niebezpieczne zarówno dla opętanego, jak i samego kapłana. Przed rozpoczęciem egzorcyzmów kapłan musi uzyskać odpuszczenie popełnionych grzechów, a także spędzić kilka dni poszcząc i modląc się. W tym czasie, egzorcysta powinien jak najdokładniej zaznajomić się z historię opętanego oraz poznać imię i rodzaj istoty odpowiedzialnej za opętanie. MG może przeprowadzić sekretny test **INT** kapłana, aby sprawdzić jak dokładne zebrał on informacje i na podstawie tego wyniku przydzielić modyfikatory do testów **SW** kapłana podczas egzorcyzmów.

W dniu egzorcyzmów, duchowny powinien wraz z wybranymi przez siebie pomocnikami udać się do domu opętanego, lub jeśli to możliwe przenieść go do świątyni lub kaplicy. Kapłan zapala świecie i umieszcza w widocznym miejscu poświecony symbol boga, a całe pomieszczenie i opętanego kropi święconą wodą. Następnie zaczyna odmawianie modlitw i formuł egzorcyzmów. W tym czasie dochodzi do walki pomiędzy siłami boga, którym pośredniczy kapłan a istotą lub demonem. Zarówno kapłan jak i istota przebywająca w ciele opętanego wykonują sporny test **SW** raz w ciągu rundy. Za każdym razem, gdy test kończy się sukcesem jednej ze stron, druga traci K10 punktów **SW**. Jeżeli **SW** istoty zostanie zredukowane do zera, zostaje ona wypędzona z ciała i wraca do swojej sfery egzystencji. Duchowni, których **SW** zostanie zredukowana do zera, mogą zostać fizycznie zaatakowani lub opętani przez istotę czy demona, który w takim wypadku przejmuje kontrolę nad ich ciałami.

Jeżeli w egzorcyzmach uczestniczy więcej niż jeden kapłan, testy **SW** wykonuje tylko ten, który posiada największą wartość tej cechy. Pozostali kapłani mogą wspierać go swoją obecnością, egzorcysta otrzymuje dodatni modyfikator +5% do testów **SW** za każdego asystującego kapłana. Podobnie, jeżeli w opętanym przebywa więcej niż jeden demon, wspierają się one nawzajem, utrudniając przeprowadzenie rytuału. W tabeli **EGZORCYZMY** wyszczególnione są modyfikatory testu **SW**, przyznawane kapłanowi podczas egzorcyzmów:

OKOLICZNOŚĆ	**MODYFIKATOR**
Kapłan zna imię demona lub istoty	+30%
Egzorcyzmy odprawiane są w świątyni	+30%
Egzorcyzmy odprawiane są w kaplicy	+20%
Za każdego towarzyszącego kapłana	+5%
Kapłan nie otrzymał rozgrzeszenia	-30%
Wypędzana istota jest Wielkim demonem	-30%
Wypędzana istota jest Mniejszym demonem	-10%
Za każdego dodatkowego demona	-5%
Wypędzana istota jest Demonicznym sługą	+10%

POŚWIĘCENIE ZIEMI:

Kapłani PRAWORZĄDNYCH, DOBRYCH i NEUTRALNYCH bóstw, ale nie kapłani druidzcy posiadają moc poświęcenia ziemi. Kapłani ZŁYCH oraz CHAOTYCZNYCH bóstw posiadają moc uczynienia ziemi plugawą. Jeżeli duchowny odnajdzie miejsce, w którym znajdują się ślady bytności wrogich danemu bóstwu istot mogą daną ziemię poświęcić lub uczynić ją nieświętą. W tym wypadku kapłan kreśli symbole bóstwa, oczyszcza/plugawi miejsce święconą/nieświętą wodą i odmawia specjalną modlitwę (opis modlitwy znajduje się w podrozdziale **POWSZECHNE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA** poniżej).

Istnieją także sytuacje, gdy kapłan zechce *czyste* miejsce poświęcić danemu bóstwu, by na przykład przygotowując miejsce do budowy kaplicy lub świątyni. W tym wypadku procedura wygląda podobnie. Bohater święconą/nieświętą wodą kreśli okrąg, a następnie odmawia modlitwę, częstokroć popierając ją odpowiednią ofiarą.

POŚWIĘCENIE WODY:

Kapłani PRAWORZĄDNYCH, DOBRYCH i NEUTRALNYCH bóstw, ale nie kapłani druidzcy, posiadają moc poświęcenia wody (opis modlitwy znajduje się w podrozdziale **POWSZECHNE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA** poniżej), która może ranić ożywieńce. W czasach Wojen z Wampirami wiele ożywieńców zostało zniszczonych przez odważnych kapłanów i żołnierzy, którzy razili swych przeciwników fiolkami wypełniony poświęconą wodą.

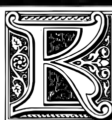
PRZYWOŁYWANIE BOSKICH SŁUG:

Jedną z form pomocy, jakiej mogą potrzebować kapłani jest przybycie demonów. Demony zostają przysłane przez bogów, zwłaszcza ZŁYCH i CHAOTYCZNYCH, by wspomóc kapłanów w wypadku jakiś szczególnych niebezpieczeństw. Przywołanie demona wiąże się z odprawieniem specjalnego nabożeństwa.

Kapłani wzywają potęgę bogów poprzez modlitwy i suplikacje. Łaska boża charakteryzuje się celem i wolą bóstwa, które spełnia prośby kapłanów. Otrzymanie łaski bożej nie wymaga inteligencji, pobierania nauk, ani zrozumienia istoty magii. Po przygotowaniu supliki, czy to w postaci modlitwy czy rytualnej ofiary, bóstwo może wysłuchać próśb i odpowiedzieć w wybrany przez siebie sposób. Jeśli modlitwa zostanie wysłuchana, bóstwo sięgnie do naszego świata przez osobę swojego kapłana lub kapłanki i sprawi takie cuda, jakie uzna za słuszne oraz właściwe.

- wykład wyjaśniający istotę cudów boskich, przygotowany przez profesora teologii w seminarium Sigmara w Nuln.

ZGŁĘBIANIE TAJNIKÓW WIARY:



apłani wierzą, że czynione przez nich cuda to dary od bogów, zesłane w zamian za pełne wyrzeczeń i poświęcenia życie oraz gorliwe modlitwy.

Aby czynić cuda, kapłan musi spełnić następujące warunki:
- Musi posiadać **MAGIĘ** na poziomie co najmniej 1.
- Musi posiadać umiejętność *czynienie cudów*.
- Musi posiadać umiejętność *język tajemny (magiczny)*.
- Musi posiadać umiejętność *splatanie magii*.

Najprostszym sposobem spełnienia tych warunków jest wybranie profesji kapłana.

CZYNIENIE CUDÓW:

Słuchaj chłopcze, bo gadasz głupoty i herezje. Prezbiterzy Sigmara - nich im się szczęści, teraz i zawsze - otrzymali moce od boga, w nagrodę za swoją wiarę i dobre uczynki. To nie są czarownice, które dla kaprysu zamieniają ludzi w żaby albo inne paskudztwa. Zapamiętaj to sobie! Natomiast magia tych Magistrów ze stolicy to coś jeszcze zupełnie innego, bo to wiedza pochodząca z uczonych ksiąg. Bodajby ci język odpadł za porównywanie bożych cudów i nieczystych sztuczek magicznych.

- Albert von Autler, pouczający swojego syna.



orliwi, przepełnieni wiarą kapłani potrafią czynić cuda, które często poprzedzone są odprawianymi przez duchownych nabożeństwami. Kaplan, który chce uczynić cud, musi zwrócić się bezpośrednio do swojego bóstwa i wybłagać jego pomoc. Duchowny musi najpierw zadeklarować chęć uczynienia cudu (wykonać *akcję rzucenie czaru*), a następnie gracz wykonuje rzut tyloma kośćmi dziesięciościennymi (K10) zwanymi *Kośćmi Magii* (**KM**), ile wynosi wartość cechy **MAGIA** kapłana. Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na *Kościach Magii*. Suma ta nazywana jest *Poziomem Mocy*. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy* podanego w opisie cudu, zaklęcie zostało rzucone pomyślnie. Gracz może rzucić mniejszą liczbą **KM** (czasami jest to decyzja uzasadniona, szczególnie w przypadku stosowania prostych modlitw). *Odmówienie modlitwy* zwykle zajmuje od jednej rundy do K6x10 minut (choć w przypadku niektórych cudów może trwać dłużej). Oznacza to, że bohater odmawia modlitwę przez większą część, podanego w opisie cudu, czasu. Oczywiście, w dowolnym momencie może przerwać odmawianie modlitwy, ale w ten sposób czas poświęcony na przygotowanie zostaje zmarnowany. Zależnie od prośby, modlitwa może trwać od kilku sekund, aż po kilkadziesiąt minut. Przyjmuje się, że *krótkie modlitwy* trwają jedną akcję, *modlitwy* K6 rund, a *litanie* i *nabożeństwa* K6x10 minut.

Oprócz cudów opisanych poniżej, będących charakterystycznymi darami boga, bóstwo może spełnić szczególne prośby swych kapłanów. Zależnie od rodzaju modlitwy MG powinien określić wymagany *Poziom Mocy* posługując się podany niżej informacjami:

- *Drobna przysługa:* wymagany *Poziom Mocy* 1-10.
- *Zwykła prośba:* wymagany *Poziom Mocy* 11-20.
- *Znaczna prośba:* wymagany *Poziom Mocy* 21-30.
- *Niezwykła prośba:* wymagany *Poziom Mocy* 31-40 lub nawet ofiara z życia kapłana.

OFIARY:

Istnieje sposób zwiększenia szansy na uczynienie cudu, wymaga to złożenia miłej bóstwu ofiary. Należy tego dokonać w trakcie odmawiania modlitwy, a czynność ta wydłuża o połowę czas odprawiania nabożeństwa. Zależnie od wartości ofiary (ocena MG) kapłan może zwiększyć osiągnięty wymagany *Poziom Mocy* o wartość od +1 do +3. Ofiara zostaje zużyta w trakcie odprawiania nabożeństwa lub odmawiania modlitwy, bez względu na to, czy kapłanowi udało się uczynić cud. Kapłan musi zdecydować się na złożenie ofiary przed rozpoczęciem nabożeństwa. Moc ofiary zależy od ich dostępności i ceny. Łatwo dostępne ofiary zapewniają modyfikator +1, trudniejsze do zdobycia +2, natomiast najtrudniej znaleźć dary, które zapewniają +3 do osiągniętego *Poziomu Mocy*.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Bóstwa są wyjątkowo nieprzewidywalne i kapryśne. Bez względu na wymagany *Poziom Mocy* modlitwy, jeśli na wszystkich kościach użytych do ustalenia *Poziomu Mocy* wypadną jedynki, czynienie cudu automatycznie kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test **SIŁY WOLI** kapłana. Nieudany test oznacza, że traci on kontrolę nad przepływającą przez jego ciało mocą i otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*.

SIŁA CZARU & LOKACJA TRAFIENIA. ZASIEG ODDZIAŁYWANIA. BŁOGOSŁAWIEŃSTWA OBSZAROWE & DOTYKOWE:

Zasady dotyczące *siły czaru* & *lokacji trafienia*, *zasięgu oddziaływania*, *błogosławieństw obszarowych* & *dotykowych* są identyczne z tymi, które obowiązują w przypadku rzucanych przez magów zaklęć (zobacz odpowiednie podrozdziały w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**).

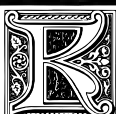
TEST MAGII:



ohater, znajdujący się pod bezpośrednim działaniem cudów, będący gorliwym wyznawcą innego bóstwa, np. nowicjuszem, kapłanem, templariuszem lub kultystą, itp. (ostateczna decyzja należy do MG), musi wykonać test **SW**. Jeżeli test będzie udany, bohater odparł działanie cudu. Należy zwrócić uwagę, że niektóre cuda nie działają bezpośrednio i nie można uniknąć ich efektów przez wykonanie testu *magii* - na przykład bohater nie może uniknąć spłonięcia w płomieniu wiary.

Jeśli kapłan, przed odmówieniem modlitwy poświęci dodatkową *akcję* i wykona udany test *splatania magii*, ofiara błogosławieństwa otrzymuje ujemny modyfikator do testu *magii* równy -10%x**MAG** kapłana

ROZPRASZANIE CZARÓW:



apłani nie potrafią rzucać zaklęć, mogą jednak, dzięki łasce bogów rozpraszać splatane przez magów czary. Kapłan będący celem wrogiego czaru, lub znajdujący się w pobliżu rzucającego zaklęcie czarodzieja, może poprosić bóstwo by rozproszyło rzucany przez wrogiego maga czar. W czasie, gdy wrogi czarodziej, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, splata zaklęcie, kapłan może modlić się o rozproszenie czaru. Gracz odgrywający kapłana musi wykonać udany test *splatania magii*, a następnie wykonać rzut tyloma *Kośćmi Magii*, ile wynosi wartość cechy **MAGIA** bohatera. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* jest równy lub wyższy od *Poziomu Mocy*, który osiągnął wrogi czarodziej, to czar został rozproszony. Jeśli uzyskany *Poziom Mocy* był mniejszy, rzucane przez wroga zaklęcie działa tak, jak podano to w jego opisie.

Kapłan powinien rozpocząć modlitwę o *rozproszenie czaru* w tej samej rundzie, w której przeciwnik rozpoczął splatanie zaklęcia. Jednak w przypadku czarów, których rzucanie trwa dłużej niż jedną *akcję*, dopuszczona jest niewielka zwłoka. Kapłan nadal może modlić się o *rozproszenie czaru*, jednak do testu *splatania magii* otrzymuje kumulatywny, ujemny modyfikator -10% za każdą *akcję* zwłoki.

Od powyższych reguł istnieją dwa wyjątki: po pierwsze, kapłan nie może modlić się o *rozproszenie czarów*, które zostały już rzucone; po drugie kapłan nie może modlić się o rozproszenie modlitw kapłanów innych bóstw, choć może to czynić w przypadku kapłana wyznającego tego samego boga.

NATYCHMIASTOWA PORAŻKA:

Zasady dotyczące *natychmiastowej porażki* (zobacz **CZYNIENIE CUDÓW**), obowiązują także podczas *rozpraszania czarów*.

GNIEW BOŻY:



hoć modlitwy kapłanów mogą być równie potężne jak czary magii tajemnej, to kapłani nie muszą obawiać się gniewu Pana Przemian. Chroni ich boska moc duchowego patrona. Niezmienne od wieków formuły modlitwy i żarliwa moc wiary skutecznie osłaniają kapłanów przed zgubnym wpływem Eteru. Mimo boskiej opieki, kapłani nie są zupełnie bezpieczni od zagrożeń, jakie niesie ze sobą czynienie cudów. Ponieważ kapłani czerpią moc bezpośrednio od potężnych bóstw, ryzykują narażenie się na ich gniew.

Jeśli podczas ustalania *Poziomu Mocy* na dwóch lub więcej kostkach wypadnie ta sama liczba oczek, należy natychmiast wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **GNIEW BOŻY**. Nawet bogowie nie lubią zbyt natrętnych wyznawców. Jeżeli uzyskany *Poziom Mocy* był równy lub wyższy od wymaganego *Poziomu Mocy*, błogosławieństwo działa normalnie, chyba że jest to sprzeczne z efektem Gniewu Bożego.

Gniew Boży

K100	Wynik
01-15	**Boska wizja:** bóstwo wybiera właśnie ten moment, by ukazać kapłanowi symboliczną, aczkolwiek niezbyt zrozumiałą wizję. Kapłan zostaje *otumaniony* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Efekty działania trucizn**).
16-30	**Udowodnij swoje oddanie:** aby zakończyć błaganie o błogosławieństwo, kapłan musi odmówić dodatkowe modlitwy. Czas odmawiania zostaje podwojony, nawet jeśli uzyskany *Poziom Mocy* był niższy od wymaganego.
31-45	**Nadużywasz mojej cierpliwości:** jeśli kapłan osiągnął odpowiednie *Poziom Mocy*, błogosławieństwo działa normalnie, ale kapłan aż do odbycia *aktu skruchy* nie może czynić cudów.
46-60	**Twa sprawa jest niegodna mej uwagi:** czynienie cudu nie powiodło się, nawet jeśli kapłan osiągnął wymagany *Poziom Mocy*.
61-75	**Pokuta:** zbyt natarczywe modlitwy kapłana nie zostają wysłuchane, a dodatkowo rozgniewane bóstwo zmniejsza o -10% wszystkie *cechy główne* kapłana. Klątwa utrzymuje się do czasu odbycia *aktu skruchy*.
76-90	**Co jesteś w stanie poświęcić za tę łaskę:** kapłan natychmiast traci KO punktów **Żywotności** (na każdej lokacji), bez względu na **Wt** i ewentualne *PZ*.
91-99	**Zgrzeszyłeś przeciwko mnie:** czyny kapłana wzbudziły gniew boga. Kapłan musi natychmiast paść na kolana i błagać o przebaczenie. Przez czas równy *czasowi odmawiania* czynionego cudu kapłan traktowany jest jak *cel nieruchomy*.
00	**Słyszę cię, śmiertelniku:** modły zostały wysłuchane, lecz odpowiedź nie nadeszła od bóstwa, do którego były skierowane. Należy natychmiast wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w tabeli **Poważna manifestacha Chaosu** (patrz **Rozdział IIII: Magia** podrozdział **Przekleństwo Tzeentcha**).

PROFESJE KAPŁANÓW:



Poniżej znajdują się opisy profesji kapłańskich poszczególnych Kultów wyznawanych w Starym Świecie oraz poza jego granicami.

Kapłani troszczą się o potrzeby wiernych w Starym Świecie. Dzięki mocy zsyłanej im przez bogów mogą wypełnić swoje powołanie. Kapłani często zostają przydzieleni do służby w określonym regionie lub świątyni. Jest też wielu wędrownych kaznodziejów, którzy udają się tam, gdzie mogą zdziałać najwięcej dobra. Reakcja ludności na widok kapłana zależy od *natury* wyznawanego przez nie bóstwa i jego dziedziny. Kapłan Shallyi prawdopodobnie wszędzie zostanie powitany z podobnym szacunkiem, natomiast kapłan Ulryka będzie wyczekiwanym gościem przed bitwą.

Profesje kapłanów umieszczone są w takiej samej kolejności jak opisy bóstw zamieszczonych powyżej.

KAPŁANI BÓSTW RODZINY POŁUDNIOWEJ
Kapłani Khaina
Kapłani Morra
Kapłani Myrmidii
Kapłani Ranalda
Kapłani Shallyi
Diakon Vereny

KAPŁANI BÓSTW RODZINY PÓŁNOCNEJ
Kapłani Mannana
Kapłani Taala
Kapłani Ulryka
Kapłani Ursuna

KULT SIGMARA - PROTEKTORA IMPERIUM
Prezbiter Sigmara

DAWNA WIARA
Kapłani Dawnej Wiary

KULTYŚCI CHAOSU
Kultyści Khorna
Kultyści Nurgla
Kultyści Slaanesha
Kultyści Tzeentcha

KAPŁANI BÓSTW RODZINY POŁUDNIOWEJ:



Poniżej znajdują się opisy profesji kapłanów, wybrańców bożych oraz arcykapłanów, oddających cześć bóstwom należącym do Rodziny Południowej: Khainowi - Panu Morderstwa & Nieumarłych; Morrowi - władcy Królestw Umarłych & Snów; Myrmidii - Bogini Wojny; Shallyi - Bogini Miłosierdzia & Leczenia; Ranaldowi - Patronowi Oszustów & Złodziei oraz Verenie - Bogini Nauki & Sprawiedliwości.

Bóstwa tworzące Rodzinę Południową wywodzą się z położonych na południu Starego Świata krain. Bóstwa te, szczególną czcią darzone są w Tilei, Estalii, Księstwach Granicznych oraz, w nieco mniejszym stopniu, w Bretonni. Na ziemiach Imperium, świątynie bóstw południowych znane są przede wszystkim w południowych prowincjach Lenna Sigmara. W Kislevie i Norsce, kulty bogów Rodziny Południowej są niemal nieznane, zaś kapłani tych bogów często padają ofiarą prześladowań.

KAPŁANI KHAINA, PANA MORDERSTWA & NIEUMARŁYCH:

Krwawy Kult Pana Morderstwa & Nieumarłych jest zdelegalizowany i bezlitośnie prześladowany niemal we wszystkich krainach Starego Świata oraz Arabii, otwarcie działając jedynie w odosobnionych regionach Złych Ziem, jednak pomimo prześladowań czciciele Khaina żyją niemal w każdym większym mieście Znanego Świata, skupiając się pod opieką zdeprawowanych i szalonych kapłanów.

Kapłanami Khaina zostają wyróżniający się okrucieństwem, bezwzględnością i lojalnością czciciele, którzy jeszcze pełniej i efektywniej chcą służyć swemu mrocznemu bóstwu. Ukryci w mroku opiekują się nieświętymi relikwiarzami Khaina, odprawiają krwawe rytuały, głoszą doktryny Kultu, kierują gildiami skrytobójców i planują kolejne morderstwa, wybierając ofiary spośród prawych i wpływowych obywateli miast.

Na co dzień kapłani Khaina noszą czarne, proste szaty, do złudzenia przypominające odzienie kapłanów Morra. Starsi kapłani noszą przy sobie laski wykonane z rzeźbionych ludzkich kości, zdobionych w motywy czaszek, skorpionów i sztyletów. W czasie bluźnierczych rytuałów zakładają czarne lub czerwone przestronne szaty przyozdobione odpowiednio czerwonymi lub czarnymi i żółtymi zdobieniami, na twarze skryte w obszernych kapturach nakładają kunsztownie wykonane maski przedstawiające wykrzywioną w parodii uśmiechu twarz Khaina.

Przykazania Kultu Khaina

Wszyscy wyznawcy Khaina zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań:

I. *Ponieważ jestem Panem zachłannym będziesz składał krwawe ofiary ku chwale mego Imienia, a dusze ich powędrują do Królestwa Mroku, zwiększając mą moc.*

II. *Ponieważ jestem Panem surowym będziesz bezgraniczne wypełniać mą wolę tak za życia, jak i po śmierci.*

III. *Ponieważ jestem Panem łaknącym krwi nigdy nie zostawisz wroga przy życiu, chyba że później zostanie on złożony w ofierze ku chwale mego Imienia.*

IIII. *Ponieważ jestem Panem wybrednym ofiary dla mnie będziesz wybierał z Królestwa Żywych.*

- KAPŁAN KHAINA -

Tylko nielicznym nowicjuszom udaje się przeżyć niebezpieczny, wypełniony próbami i egzaminami, okres nowicjatu w Kulcie Khaina. Akolici, którzy zostają uznani, przez bóstwo oraz starszych kapłanów, za godnych służby w szeregach Kultu otrzymują święcenia kapłańskie. W czasie wyjątkowo plugawego nabożeństwa akolita odmawia długą litanię, w której wyrzeka się niemal wszystkich bogów i bóstw, przeklina służących im kapłanów oraz wiernych, zaś sam poświęca swe ciało i duszę Khainowi, Panu Morderstwa & Nieumarłych. Nabożeństwo kończy się rytualnym morderstwem, zaś złożona Khainowi ofiara często jest spokrewniona, lub w inny sposób związana, z nowo wyświęconym kapłanem.

Do głównych zadań kapłanów należy opieka nad lokalnymi miejscami kultu i nieświętymi relikwiarzami. Niektórzy, szczególnie oddani i lojalni wobec Kultu kapłani zostają szpiegami lub skrytobójcami, których zadaniem jest przeniknięcie do struktur ważnych dla funkcjonowania miasta gildii oraz zdobycie pilnie strzeżonych tajemnic lub wyeliminowanie niewygodnych dla gildii skrytobójców i Kultu Khaina urzędników.

- Kapłan Khaina -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+5	+5	+10	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	+1	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); celny cios *lub* cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; splatanie magii; teologia; ukrywanie się *lub* silny cios; warzenie trucizn; widzenie w ciemności; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie

Przedmioty: K4 porcje trucizn; 4K4 złote korony; szaty kapłańskie; sztylet; wisior z wizerunkiem skorpiona

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; skrytobójca; szpieg; wybraniec Khaina

- WYBRANIEC KHAINA -

Fanatyczni kapłani Khaina, którym udało się przetrwać prześladowania, uniknąć schwytania przez łowców czarownic oraz zachować zdrowie psychiczne mogą zostać wybrańcami Pana Morderstwa & Nieumarłych. Wybrańcy Khaina, obdarzeni mocą kapłańską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla chwały swojego zachłannego bóstwa. Bezlitośni, okrutni i zdeprawowani wybrańcy Khaina cieszą się wielkim poważaniem wśród kapłanów, oprychów oraz skrytobójców, w związku z czym często przewodzą gildiom skrytobójców lub lokalnym bandom bezlitosnych morderców i bezwzględnych banitów.

- Wybraniec Khaina -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	+10	+15	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	+1	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); celny cios *lub* cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; odporność na trucizny; splatanie magii; teologia; torturowanie; ukrywanie się *lub* silny cios; warzenie trucizn; widzenie w ciemności; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 6K6 złotych koron; K6 porcji trucizn; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); sztylet (*dobrej jakości*); wisior z wizerunkiem skorpiona

Profesje wejściowe: kapłan Khaina

Profesje wyjściowe: arcykapłan Khaina; bakałarz; demagog; skrytobójca; szpieg

- ARCYKAPŁAN KHAINA -

Arcykapłan Khaina, Pana Morderstwa & Nieumarłych stanowi wcielenie plugawych ideałów oraz przykazań bezlitosnego i chciwego bóstwa. Służących Khainowi arcykapłanów jest bardzo niewielu, gdyż mało jest osób, które mają dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej woli, by wytrzymać ciężar odpowiedzialności oraz wystarczająco przebiegłych by uniknąć pojmania przez łowców czarownic i sprostać wymaganiom stawianym przez zachłanne, wiecznie głodne dusz bóstwo. Arcykapłani Khaina, z nielicznymi wyjątkami, niemal zawsze przewodzą lokalnym gildiom skrytobójców lub całym oddziałom bezwzględnych oprychów, morderców i banitów.

- Arcykapłan Khaina -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+15	+15	+20	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+5	-	-	+1	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); celny cios *lub* cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; odporność na trucizny; splatanie magii; teologia; torturowanie; ukrywanie się *lub* silny cios; warzenie trucizn; widzenie w ciemności; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 8K8 złotych koron; K8 porcji trucizn; szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); sztylet (*najlepszej jakości*); wisior z wizerunkiem skorpiona

Profesje wejściowe: wybraniec Khaina

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; skrytobójca; szpieg

KAPŁANI MORRA, BOGA UMARŁYCH & SNÓW:

Odziani w czerń słudzy Morra, Pana Umarłych & Snów żyją przeważnie poza murami miast i osad, strzegąc Ogrodów Morra lub głosząc doktryny swej wiary. Kapłani Morra należą do jednego z dwóch zakonów, które zajmują się wypełnianiem posług związanych z dwoma aspektami bóstwa. Kapłani Zakonu Całunu, którym powierzono opiekę nad nekropoliami, odprawiają obrzędy pogrzebowe i chronią Ogrody Morra przed porywaczami zwłok i nekromantami. Mniej liczni kapłani należą do Zakonu Wieszczów, powierzono im przepowiadanie przyszłości i wyjaśnianie snów. Kapłani Morra, z rzadka jedynie niepokojeni przez okolicznych mieszkańców, proszących o pochówek, uzdrowienie lub egzorcyzmy, spędzają swe życie wśród milczących murów świątyń modląc się za zmarłych.

Choć kapłani Morra postrzegani są jako ludzie milczący i tajemniczy, to wśród pospólstwa powszechne są opowieści o ich cichych aktach dobroci: anonimowej pomocy udzielanej wdowom i jej dzieciom, ukojeniu pogrążonego w żalu krewnego lub modlitwach za zmarłych zapomnianych przez własne rodziny. Znane są też przypadki, gdy kapłani, którym Morr nakazał głoszenie swego słowa, podróżują pomiędzy ludzkimi osadami, nauczając, czyniąc cuda i walcząc z nekromantami i sługami Khaina - znienawidzonego brata Morra.

Kapłani Morra noszą proste, pozbawione wszelkich zdobień czarne szaty, z obszernymi rękawami i kapturami. W pasie przepasują się czarnymi sznurami, a szyje ozdabiają wisiorami z symbolem swego Pana - głową kruka

lub bramą. Podobnie długie, wąskie laski zakończone są symbolami Pana Śmierci.

Przykazania Kultu Morra

Wszyscy nowicjusze i kapłani Morra zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Będziesz przeciwstawiał się nekromantom i wyznawcom Khaina przy każdym spotkaniu, w każdym czasie i miejscu, gdyż niepokoją oni zmarłych podległych memu władaniu.*

II. *Nie odmówisz prośbie odprawienia pogrzebu, gdyż każda dusza do mnie należy i mnie poświęcona być winna.*

III. *Nie wejdziesz ani nie zakłócisz spoczynku zmarłych w miejscu, które zostało poświęcone mym Imieniem i oddane pod moją opiekę.*

IIII. *Nigdy nie przywołasz do istnienia ożywieńców, jeśli ja, Pan Śmierci ci na to nie zezwolę.*

- KAPŁAN MORRA -

Kaplani Morra troszczą się o spokój zmarłych i spokojny sen żywych w całym Starym Świecie. Dzięki mocy zsyłanej im przez Pana Umarłych & Snów mogą skutecznie realizować swoje powołanie. Kapłani Morra, należący do jednego z dwóch zakonów - Zakonu Całunu lub Zakonu Wieszczów - zostają przydzieleni do posługi w którymś z miast lub świątyń rozrzuconych po całym Starym Świecie. Sludzy Morra sprawują pieczę nad powierzonymi ich opiece nekropoliami lub tłumaczą sny tych, których Morr zechcial obdarzyć swą łaską. Wśród kaplanów Morra znajduje się także niewielu kaznodziejów, którzy podróżują pomiędzy świątyniami głosząc doktryny Kultu Morra.

- Kapłan Morra -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	+5	+5	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców *lub* wróżenie; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; widzenie w ciemności; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie

Przedmioty: K4 złote korony; broń prosta; modlitewnik; przybory do pisania; szaty kaplańskie; wisior z symbolem Morra

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; templariusz zakonu pieczęci; wybraniec Morra

- WYBRANIEC MORRA -

Kaplani Pana Umarłych & Snów, którzy wykazują żarliwą wiarę oraz wyjątkowe przywiązanie do religijnych dogmatów Kultu, mogą stać się wybrańcami Morra. Wybrańcy Pana Umarłych & Snów posiadają wszystkie cnoty, które ceni sobie Morr i często działają jako apostołowie władcy Krainy Zmarłych wśród śmiertelników. Wybrańcy Morra cieszą się wielkim poważaniem zarówno wśród pospólstwa jak i wyższych warstw społecznych, a wszyscy mieszkańcy Starego Świata z uwagą, wynikającą głównie ze strachu, słuchają ich słów. Posłuch, jaki posiadają wśród ludności krain Starego Świata, pozwala kapłanom Morra skuteczniej krzewić wiarę oraz stać na straży wiecznego spoczynku zmarłych.

- Wybraniec Morra -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	+5	+10	+10	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców *lub* wróżenie; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; widzenie w ciemności; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 2K6 złotych koron; broń prosta (*dobrej jakości*); modlitewnik; przybory do pisania; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Morra

Profesje wejściowe: kaplan Morra

Profesje wyjściowe: arcykaplan Mora; bakalarz; demagog; templariusz zakonu pieczęci

- ARCYKAPŁAN MORRA -

Arcykapłani Morra stanowią wcielenie przykazań i cnót Pana Umarłych & Snów. Jest ich bardzo niewielu, gdyż niewielu spośród duchownych ma dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar ogromnej odpowiedzialności, związanej z piastowaniem tak ważnego w strukturze Kultu stanowiska.

Arcykapłani Pana Umarłych & Snów niemal bezustannie przebywają w ośrodkach Kultu Morra, gdzie sprawują nabożeństwa na które przybywają pielgrzymi z okolicznych wsi, miast, a nawet królestw, by choć przelotnie zobaczyć lub dotknąć tak świątobliwego męża.

Arcykapłani Morra często odrzucają świat doczesny, kontemplując tajniki wiary w odosobnieniu murów prastarych Ogrodów Pana Umarłych & Snów, a ci z nich, którzy tego nie czynią, niemal zawsze dysponują ogromną władzą i wpływem na politykę ościennych miast, a nawet prowincji.

- Arcykapłan Morra -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	+15	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców *lub* wróżenie; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; widzenie w ciemności; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 4K8 złotych koron; broń prosta (*najlepszej jakości*); modlitewnik; przybory do pisania; relikwia; szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Morra

Profesje wejściowe: wybraniec Morra

Profesje wyjściowe: bakalarz; demagog; templariusz zakonu pieczęci

KAPŁANI MYRMIDII, BOGINI WOJNY:

Pani dopomóż mi w mej słabości.
Spraw bym przy Twej pomocy, imienia Twego nie splamił.
Niechaj Twa moc spłynie zsyłając spokój mym myślom i lęki odpędzi!
- modlitwa kapłanów Myrmidii

Kapłani i nowicjusze Myrmidii, Bogini Wojny należący do Zakonu Orła są jednocześnie świetnie wyszkolonymi wojownikami, równie chętnie spędzającymi czas wśród ciszy bibliotek, studiując dzieła traktujące o taktyce oraz strategii jak pośród bitewnego zgiełku, gdzie prowadzeni mądrością bogini konfrontują teorię z brutalną i gwałtowną rzeczywistością. Królowie i książęta Estalii oraz Tilei bardzo często mianują kapłanów Pani Wojny swymi doradcami, a nierzadko zdarza się, że roztropniejsi z władców powierzają kapłanom dowództwo nad swoimi wojskami. Kapłani Myrmidii, służący równie często w oddziałach regularnej armii jak i w licznych kompaniach najemników, niemal zawsze ruszają do boju w pierwszym szeregu czym zyskują sobie szacunek zarówno prostych żołnierzy jak i dowódców.

Najwyższym Arcykapłanem Kultu, noszącym tytuł La Aquila Ultima (w Estalii) lub L'ultima Aquila (w Tilei) jest w obecnych czasach Isabella Giovanni.

Sludzy Bogini Wojny na co dzień noszą obszyte czerwoną nicią białe szaty oraz obszerne błękitne kaptury. Przed bitwą kapłani zakładają pod szaty pancerze kolcze, a na całość kirysy, głowy chronią pełnymi helmami. Symbol bogini - włócznię stojącą za tarczą noszą wyszytą na lewej piersi szat lub używają jako klamry błękitnego płaszcza.

PRZYKAZANIA KULTU MYRMIDII

Wszyscy nowicjusze i kapłani Myrmidii zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Zawsze postępuj godnie i broń swego honoru.*
II. *Nie miej zmiłowania dla wrogów ludzkości.*
III. *Nigdy nie zabijesz wroga, który się poddaje, gdyż nie przystoi to honorowemu wojownikowi.*
IIII. *Nigdy nie będziesz kwestionował poleceń zwierzchnika wojskowego, chyba że ich wykonanie spowodowałoby złamanie innego przykazania.*

- KAPŁAN MYRMIDII-

Kapłani Pani Wojny, dbają o duchowe potrzeby czczących Myrmidię żołnierzy i najemników, walczących w wielu rejonach Starego Świata. Dzięki mocy zsyłanej przez Panią Strategii i Taktyki oraz godzinach spędzonych na ćwiczeniach fechtunku i studiowaniu ksiąg mogą z powodzeniem wypełniać swoje powołanie. Kapłani Myrmidii często przydzielani są do służby w konkretnym oddziale lub fortecy. Jest także wielu wędrownych kapłanów, przemierzających kontynent wraz z kompaniami najemników.

Kapłani Myrmidii w czasie bitew, prócz głoszenia kazań podnoszących morale żołnierzy, walczą w pierwszych szeregach, siejąc spustoszenie wśród wrogich wojowników i zdobywając szacunek prostych żołnierzy. Obecność świetnie wyszkolonych kapłanów w pierwszych szeregach armii ma jeszcze jeden, bardzo ważny powód - prości żołnierze pragnąc ocalić lub przynajmniej osłonić walczącego z przodu kapłana dokonują bohaterskich, często wręcz heroicznych czynów, na które prawdopodobnie nie zdobyliby się w normalnych okolicznościach.

- KAPŁAN MYRMIDII-

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+20	+20	+15	+15	+10	+10	+25	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); celny cios; czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta *lub* ogłuszenie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; riposta *lub* rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolna); splatanie magii; teologia; uniki; zastraszanie

Przedmioty: broń egzotyczna; modlitewnik; przybory do pisania; skórznia; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); tarcza żołnierska drewniana; wisior z symbolem Myrmidii; włócznia

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; oficer; wybraniec Myrmidii

- WYBRANIEC MYRMIDII-

Kapłani Myrmidii, którzy udowodnili swą wiarę, odwagę i przywiązanie do dogmatów Kultu Pani Wojny oraz przeżyli liczne bitwy, stają się wybrańcami bogini. Wybrańcy Myrmidii, zobowiązani są do największych wyrzeczeń dla chwały bogini oraz stawania w każdym miejscu i o każdym czasie w obronie dogmatów Kultu i czci Myrmidii. Wybrańcy Pani Strategii i Taktyki posiadają wszystkie cnoty, które ceni sobie Bogini Wojny i często działają jako jej rzecznicy pośród śmiertelników. Kapłani Myrmidii cieszą się tak dużym poważaniem, że wielu możnowładców powierza im dowództwo nad regimentami, a nawet całymi armiami.

- WYBRANIEC MYRMIDII -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+25	+25	+20	+20	+15	+15	+30	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+5	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); celny cios; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta *lub* ogłuszenie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; riposta *lub* rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); splatanie magii; teologia; uniki; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: broń egzotyczna (*dobrej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*dobrej jakości*); przybory do pisania; skórznia (*dobrej jakości*); szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Myrmidii; włócznia (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłan Myrmidii

Profesje wyjściowe: arcykapłan Myrmidii; bakałarz; demagog; oficer

- ARCYKAPŁAN MYRMIDII-

Kroczący w pierwszym szeregu, siejący grozę i rozpacz w sercach wrogów, arcykapłan Myrmidii stanowi żywe wcielenie Pani Wojny. Niestety, duchownych osiągających pozycję arcykapłana Myrmidii jest bardzo niewielu, gdyż mało jest osób, które wykazują dostatecznie dużo hartu ducha oraz niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar ogromnej odpowiedzialności związanej z piastowaniem tej funkcji.

Arcykapłani, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale na polach bitew gdzie, ku większej chwale bogini, dowodzą potężnymi armiami ścierającymi z powierzchni ziemi wrogów. W krótkich chwilach pokoju, arcykapłani osiadają w pobliskich twierdzach i fortecach, które szybko zmieniają się w miejsca kultu oraz cel pielgrzymek niezliczonych rzesz najemników i żołnierzy, którzy chcą choć przelotnie zobaczyć arcykapłana, żywe wcielenie Myrmidii.

- Arcykapłan Myrmidii -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+30	+25	+25	+20	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); celny cios; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; finta *lub* ogłuszenie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; riposta *lub* rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne trzy); splatanie magii; teologia; uniki; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: broń egzotyczna (*najlepszej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przybory do pisania; relikwia; skórznia (*najlepszej jakości*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Myrmidii; włócznia (*najlepszej jakości*); zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Myrmidii

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; oficer

Kapłani Ranalda, Boga Złodziei & Oszustów:

Kult Ranalda praktykowany jest przeważnie w miastach Starego Świata, a jego czciciele i kapłani wywodzą się przeważnie z niższych warstw społecznych. Kapłani Ranalda rozciągają duchową opiekę nad wszystkimi potrzebującymi, wykorzystując swe umiejętności i wiedzę przeciw chciwym urzędnikom i nadętym kupcom.

Kapłani Ranalda są przeważnie podróżnikami i poszukiwaczami przygód. Większą część życia spędzają na szlaku, przemieszczając się od miasta do miasta, w poszukiwaniu nowych wrażeń lub uciekając przed pogonią, a często jedno i drugie.

Ponieważ Kult Pana Złodziei & Oszustów nie jest otwarcie tolerowany, kapłani Ranalda nie wyróżniają się strojem, ubierając się w sposób odpowiadający lokalnej modzie, choć niektórzy z nich noszą szaty z wyszytym symbolem swego Pana.

W czasie walki duchowej, kapłani Ranalda mogą używać jedynie sztyletów.

Przykazania Kultu Ranalda

Wszyscy nowicjusze i kapłani Ranalda zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nie będziesz donosił władzom ani z nim współpracował, gdyż w mych oczach to najohydniejszy grzech.*

II. *Nie będziesz zabijał i przelewał niepotrzebnej krwi, gdyż sprzeciwiam się morderstwom.*

III. *Nie będziesz nosił metalowych zbroi i pancerzy, a w walce użyjesz sztyletu, gdyż nie jesteś wojownikiem a twoją obroną jest ucieczka.*

IIII. *Dziesiątą część swych dochodów będziesz przeznaczał na rzecz Kultu.*

- Kapłan Ranalda-

Kapłani Ranalda za swój obowiązek i przywilej uznają troskę o potrzeby ubogich, łotrów i żebraków zamieszkujących większość miast Starego Świata. Duchowni, dzięki mocy i sprytowi zsyłanym przez Ranalda mogą wypełniać swoje powołanie.

Kapłani Pana Złodziei & Oszustów często zmieniają miejsce zamieszkania, podróżując od miasta do miasta, pomagają potrzebującym, ośmieszają władzę i uciekają przed pościgami. Duchownych Ranalda można spotkać w szulerniach, gildiach złodziei, obskurnych melinach i mordowniach.

- Kapłan Ranalda -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	+25	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doliniarstwo *lub* otwieranie zamków; etykieta *lub* hazard; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; sekretne znaki (złodziei); sekretny język (złodziei); splatanie magii; teologia; ucieczka; ukrywanie się; urok osobisty; wspinaczka; zwinne palce

Przedmioty: 6K6 złotych koron; karty i kości do gry; sztylet; wisior z symbolem Ranalda; wytrychy

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; książę złodziei; wybraniec Ranalda

- Wybraniec Ranalda-

Kapłan Ranalda, który w czasie swojej posługi wykazał się żarliwą wiarą, sprytem, pomysłowością i szczególnym przywiązaniem do doktryn Kultu, staje się wybrańcem Pana Złodziei & Oszustów.

Wybrańcy Ranalda posiadają wszystkie cechy, które ceni sobie ich przebiegły patron i działają jako rzecznicy bóstwa wśród zamieszkujących miasta ludzi. Wybrańcy Ranalda cieszą się znacznym poważaniem wśród miejskiej biedoty oraz członków organizacji przestępczych, w których zazwyczaj zajmują wysokie pozycje, nierzadko przywódcze.

- Wybraniec Ranalda -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	+5	+30	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	+1	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doliniarstwo *lub* otwieranie zamków; etykieta *lub* hazard; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; sekretne znaki (złodziei); sekretny język (złodziei); splatanie magii; szulerstwo; teologia; ucieczka; ukrywanie się; urok osobisty; wspinaczka; znajomość języka obcego (dowolny); zwinne palce

Przedmioty: 8K8 złotych koron; karty i kości do gry; sztylet (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Ranalda; wytrychy (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłan Ranalda

Profesje wyjściowe: arcykapłan Ranalda; bakałarz; demagog; książę złodziei

- ARCYKAPŁAN RANALDA -

Arcykapłan Ranalda stanowi żywe wcielenie swojego przebiegłego, boskiego patrona. Arcykapłanów służących Ranaldowi jest niewielu, gdyż bardzo mało jest osób, które mają dostatecznie dużo szczęścia, hartu ducha oraz niezłomnej wiary, by w przestępczym świecie przeżyć wystarczająco długo i wytrzymać ciężar wielkiej odpowiedzialności, jaką niesie ze sobą piastowane stanowisko.

Arcykaplani Ranalda, niemal zawsze są przywódcami lokalnej gildii złodziei, kontrolującymi, lub mającymi znaczny wpływ na politykę miasta. Rzadko opuszczają schronienie jakie zapewnia im gildia i niemal nigdy nie opuszczają granic kontrolowanego miasta.

- ARCYKAPŁAN RANALDA -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+10	+35	+20	+35	+30
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+5	-	-	+1	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); cichy chód; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doliniarstwo *lub* otwieranie zamków; etykieta *lub* hazard; heraldyka *lub* historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; sekretne znaki (złodziei); sekretny język (złodziei); splatanie magii; szulerstwo; teologia; ucieczka; ukrywanie się; zastraszanie; urok osobisty; wspinaczka; znajomość języka obcego (dowolne dwa); zwinne palce

Przedmioty: 10K10 złotych koron; karty i kości do gry; sztylet (*najlepszej jakości*); wytrychy (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Ranalda

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; książę złodziei

KAPŁANI SHALLYI, BOGINI LECZENIA & MIŁOSIERDZIA:

Jak ja ich opuszczę, któż pozostanie?
- Księga Najwyższego Prawa XIX, 1

Odziani w białe habity z obszernymi kapturami, niosący pomoc, opiekę oraz pociechę wszystkim potrzebującym, kapłani Zakonu Krwawiącego Serca Shallyi są rozpoznawani w całym Starym Świecie. Znani ze swej wrażliwości i miłosierdzia słudzy Płaczącej Pani darzeni są powszechnym szacunkiem, a srebrna brosza w kształcie gołębia oraz wyszyte na habicie złote serce zapewnia kapłanom nietykalność, respektowaną nawet przez bezwzględnych banitów i bezlitosnych oprychów.

Kapłanami Shallyi zostają przeważnie sieroty pozostawione w świątyniach bogini, dzieci których matki zmarły przy porodzie, lub młodzi ludzie, którzy w służbie chorym i potrzebującym szukają ukojenia.

Wśród mieszkańców Starego Świata panuje powszechne przekonanie, że dobrym sługą Shallyi może zostać tylko taka osoba, która została wychowana przez kapłanów bogini, gdyż tylko ktoś taki może odnaleźć w sobie dość poświęcenia, by sprostać wymogom Kultu, bez względu ma obojętność, mrok oraz zło panujące na świecie.

PRZYKAZANIA KULTU SHALLYI

Wszyscy nowicjusze i kapłani Shallyi zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nigdy nie zabijesz człowieka, nawet w obronie własnej,* (przykazanie to nie dotyczy wyznawców Nurgla).

II. *Nigdy nie zabijesz istoty inteligentnej, chyba że w obronie własnego życia.*

III. *Nigdy nie odmówisz leczenia temu, kto tego potrzebuje i kto przyszedł cię o to prosić.*

IIII. *Nigdy nie zatrzymasz duszy, gdy nadejdzie czas jej odejścia w zaświaty.*

V. *Nigdy nie będziesz nosił żadnego rodzaju zbroi czy pancerza, używał tarczy oraz jakiejkolwiek innej broni niż kostur.*

- KAPŁAN SHALLYI -

Kapłani Bogini Leczenia & Miłosierdzia troszczą się o duchowe i materialne potrzeby ubogich, chorych i porzuconych w całym Starym Świecie. Dzięki mocy zsyłanej przez boginię, kapłani mogą z oddaniem i poświęceniem wypełniać swoje powolanie. Kapłani Zakonu Krwawiącego Serca są najczęściej przydzielani do służby w świątyni w której odbywali nowicjat, a często także zostali wychowani. Kapłani Shallyi niemal wszędzie witani są z szacunkiem, a biała szata zapewnia im nietykalność nawet wśród najgorszej maści banitów i oprychów.

- KAPŁAN SHALLYI-

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+15	+5	+15	+25	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób; leczenie ran; medytacja; odporność na choroby; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; zielarstwo

Przedmioty: modlitewnik, narzędzia (medyka); przybory do pisania; szaty kapłańskie; wisior z symbolem Shallyi

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; medyk; wybraniec Shallyi

- WYBRANIEC SHALLYI -

Kapłani Shallyi, którzy wykazują żarliwą wiarę, wierność dogmatom Świątyni oraz bezgraniczne oddanie ubogim, chorym oraz porzuconym, stają się wybrańcami bogini. Słudzy Shallyi, obdarzeni znaczną mocą kapłańską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń i poświęceń ku większej chwale Płaczącej Pani oraz dobru wiernych.

Wybrańcy Shallyi uosabiają wszystkie cechy, które ceni sobie bogini i działają jako apostołowie dobrej nowiny wśród ubogich oraz chorych. Kapłani Pani Miłosierdzia cieszą się ogromnym szacunkiem wśród pospólstwa, które znacznie chętniej słucha ich słów niż nakazów szlachty i arystokratów. Posłuch u chłopstwa i mieszczaństwa zapewnia skromnym sługom Shallyi ogromną władzę doczesną, która pomaga kapłanom w wywieraniu wpływów na szlachtę i arystokrację oraz znaczne zwiększenie datków na rzecz ubogich.

- WYBRANIEC SHALLYI -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
-	-	-	+20	+10	+20	+30	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); chirurgia; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób; leczenie ran; medytacja; odporność na choroby; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; zielarstwo; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K3 złote korony; modlitewnik, narzędzia medyka (*dobrej jakości*); przybory do pisania; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wisior z symbolem bogini

Profesje wejściowe: kapłan Shallyi

Profesje wyjściowe: arcykapłan Shallyi; bakałarz; demagog; medyk

- ARCYKAPŁAN SHALLYI-

Arcykapłan Shallyi stanowi wcielenie przykazań i cnót bogini. Kapłanów piastujących tę funkcję jest bardzo niewielu, gdyż mało jest ludzi, którzy mają dostatecznie dużo hartu ducha, niezłomnej wiary i miłosierdzia, by wytrzymać ciężar wielkiej odpowiedzialności związanej z oczekiwaniami tysięcy wiernych. Arcykapłani Płaczącej Bogini, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w głównym ośrodku Kultu Shallyi. Do Couronne, gdzie znajdują się największa Świątynia poświęcona bogini, oraz innych siedzib arcykapłanów, nieustannie podążają tłumy pielgrzymów z całego Starego Świata, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwych kapłanów.

Choć większość arcykapłanów całkowicie poświęca się służbie potrzebującym, to nieliczni wykorzystują swe wpływy by zdobyć środki finansowe i inne dobra potrzebne do prawidłowego funkcjonowania przykościelnych lecznic, rozrzuconych po całym Starym Świecie.

- Arcykapłan Shallyi -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	+25	+15	+25	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); chirurgia; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób; leczenie ran; medytacja; odporność na choroby; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; zielarstwo; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 2K6 złotych koron; modlitewnik, narzędzia (medyka - *najlepszej jakości*); przybory do pisania; relikwia; szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem bogini

Profesje wejściowe: wybraniec Shallyi

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; medyk

KAPŁANI VERENY, BOGINI NAUKI & SPRAWIEDLIWOŚCI:

Kapłani Vereny, zwani także Diakonami, to osoby światłe - biegłe w takich naukach jak prawo, historia oraz teologia - cenione przez ludzi za mądrość i wiedzę zdobytą w czasie długich lat studiów oraz doświadczenie nabyte w czasie lat posługi kapłańskiej, skoncentrowanej na głoszeniu doktryn wiary, przekazywaniu nauki i rozstrzyganiu licznych sporów oraz konfliktów. W strukturze Kultu Vereny istnieją dwa główne stopnie wtajemniczenia - diakon i arcydiakon.

Kapłani Vereny zajmują się też historią Imperium, gromadząc annały i kroniki opisujące historię krainy. Jednakże wiele ksiąg zaginęło w licznych wojnach, jakie w Drugim Tysiącleciu pustoszyły ziemie Imperium. Kult podejmuje starania, aby odzyskać utraconą wiedzę i zachować to, co pozostało z dawnych czasów.

Arcykapłan, wybierany przez kapłanów rezydujących w danej świątyni, sprawuje pieczę nad właściwym porządkiem odprawianych nabożeństw oraz utrzymaniem w dobrym stanie bibliotecznego księgozbioru.

Niektórzy kapłani Vereny dołączają do Zakonu Tajemnic, stowarzyszenia które poświęciło się poszukiwaniu i zgłębianiu tajników zapomnianej wiedzy. Należący do zakonu kapłani regularnie współpracują z Magistrami Kolegium Światła, a także korzystają z usług najemników i poszukiwaczy przygód, organizując wyprawy w poszukiwaniu zaginionych tomów.

Kapłani Vereny noszą wisiory przedstawiające sowę lub wagę - tradycyjne symbole bogini, oraz proste białe szaty, symbolizujące neutralność i bezstronność - podstawowe kanony wiary.

Przykazania Kultu Vereny

Wszyscy nowicjusze i kapłani Vereny zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Ponieważ miłuję szczerość będziesz zawsze i w każdych okolicznościach mówił prawdę, nie zawahasz się ze strachu czy przychylności, nawet gdy oznacza to twą śmierć.*

II. *Ponieważ miłuję mądrość będziesz dzielił się swą wiedzą ze swymi braćmi i siostrami w kapłaństwie, spisując ją i gromadząc w świątyni.*

III. *Ponieważ miłuję zaufanie nigdy nie ujawnisz wiadomości powierzonych ci w sekrecie lub w czasie spowiedzi, nawet gdy oznacza to twą śmierć.*

IIII. *Ponieważ miłuję sprawiedliwość nigdy nie odrzucisz prośby o rozstrzygnięcie sporu lub pośredniczenie w rozmowach pokojowych.*

V. *Ponieważ miłuję pokój nie będziesz uciekał się do walki, póki nie wykorzystasz wszystkich pokojowych środków, zaś gdy do niej dojdzie obdarzę cię siłą byś walczył o prawdę i sprawiedliwość.*

VI. *Ponieważ miłuję naukę, będziesz chronił i ubogacał przybytki wiedzy i nauki.*

- DIAKON VERENY-

Posługujący w świątyniach Vereny diakoni stoją na straży sprawiedliwości i prawa. Dzięki mocy zsyłanej przez Verenę oraz żmudnym studiom prawniczym kapłani Bogini Nauki & Sprawiedliwości mogą wypełniać swoje powołanie.

Niewielka część diakonów Vereny opuszcza świątynie: wędrowni kaznodzieje głoszący doktryny wiary i rozstrzygający spory oraz poszukujący zaginionej wiedzy, należący do Zakonu Tajemnic diakoni, często podróżują po rubieżach Starego Świata.

- Diakon Vereny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
-	-	-	-	+5	+25	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; prawo; rozpoznawanie run *lub* wiedza o demonach; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia

Przedmioty: 6K6 złotych koron; broń prosta; kodeks prawa; modlitewnik, przybory do pisania; szaty kapłańskie; wisior z symbolem Vereny

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; prawnik; wybraniec Vereny

- WYBRANIEC VERENY-

Diakon, który wykazuje żarliwą wiarę, wyjątkowe przywiązanie do dogmatów Kultu oraz głębokie umiłowanie sprawiedliwości i poszanowanie prawa, staje się wybrańcem Vereny. Słudzy Pani Nauki & Sprawiedliwości, obdarzeni mocą kapłańską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla większej chwały swojej bogini. Wybrańcy Vereny posiadają wszystkie cechy i cnoty, które ceni bogini i działają jako jej namiestnicy wśród śmiertelników. Kapłani Vereny, znani ze swej bezstronności i sprawiedliwych wyroków, cieszą się bardzo dużym poważaniem zarówno wśród pospólstwa, mieszczaństwa jak i szlachty. Posłuch, jakim cieszą się diakoni zapewnia Świątyni Vereny władzę doczesną, która pomaga hierarchom Kultu w dalszym krzewieniu wiary.

- Wybraniec Vereny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	+5	+10	+30	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; prawo; rozpoznawanie run *lub* wiedza o demonach; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; wykrywanie istot magicznych *lub* wykrywanie magii; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 8K8 złotych koron; broń prosta (*dobrej jakości*); kodeks prawa; modlitewnik, przybory do pisania; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Vereny

Profesje wejściowe: kapłan Vereny

Profesje wyjściowe: arcykapłan Vereny; bakałarz; demagog; prawnik

- ARCYDIAKON VERENY-

Arcydiakoni stanowią wcielenie przykazań i cnót Vereny. Kapłani piastujący to stanowisko są nieliczni, gdyż niewiele jest osób, które charakteryzują się dostatecznie dużym hartem ducha i silną wiarą zdolną wytrzymać ciężar oczekiwań i odpowiedzialności spoczywający na barkach arcydiakona.

Arcykapłani, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w podlegających im świątyniach. Do takich miejsc podążają pielgrzymi z okolicznych wsi, miasteczek i miast, by rozwiązać dręczące ich spory i choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża. Arcykapłani Vereny są bardzo potężnymi i wpływowymi osobami.

- Arcydiakon Vereny -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+5	+10	+15	+35	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; prawo; rozpoznawanie run *lub* wiedza o demonach; sekretny język (klasyczny); splatanie magii; teologia; wykrywanie istot magicznych *lub* wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 10K10 złotych koron; broń prosta (*najlepszej jakości*); kodeks prawa; modlitewnik, przybory do pisania; relikwia; szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Vereny

Profesje wejściowe: wybraniec Vereny

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; prawnik

KAPŁANI BÓSTW RODZINY PÓŁNOCNEJ:



Poniżej przedstawiono opisy profesji duchownych służących bóstwom należącym do rodziny bogów wyznawanych głównie na północy i wschodzie Starego Świata: Mannanowi, Władcy Mórz; Taalowi, Panu Natury, jego małżonce Rhyi oraz Ulrykowi, Władcy Zimy, Wilków & Wojny i czczonemu w Kislevie Ursunowi, znanemu także jako Praojciec Niedźwiedź.

Bóstwa Rodziny Północnej wywodzą się z północno-wschodnich regionów Starego Świata. Największą czcią i szacunkiem darzone są w północno-wschodnim Imperium, w północnej Bretonni oraz Kislevie i Norsce. Mieszkańcy królestw położonych na południu i zachodzie Starego Świata niewiele wiedzą o wyznawanych na północy bogach, a sami kapłani niewiele czynią by zmienić ten stan rzeczy.

KAPŁANI MANNANA, PANA MÓRZ:

Sludzy Mannana to ludzie związani z morzem i żeglugą. Wiodą swe życie posługując w nadmorskich świątyniach, modląc się za podróżujących żeglarzy, składając ofiary w intencji zaginionych i zmarłych, zgłębiając tajemnice wodnego świata oraz szukając odpowiedniego miejsca dla ludzi w bezkresnym królestwie Mannana.

Ludzie morza darzą kapłanów Mannana powszechnym szacunkiem, a wpływowi kapitanowie często proszą o pobłogosławienie okrętu i załogi, wierząc, że uchroni ich to przed niebezpieczeństwami morskiej podróży.

Kult Mannana nie posiada ściśle określonej hierarchii. Arcykapłan stojący na czele głównej Świątyni Mannana w Marienburgu, nazywany jest Patriarchą (lub Matroną). Niżsi rangą kapłani samodzielnie zarządzają świątyniami i kaplicami, zwracając się do Arcykapłana tylko w wyjątkowych okolicznościach.

Kapłani Boga Mórz noszą ciemne, zielono-błękitne lub niebieskoszare habity, przyozdobione wzorem niebieskich fal na białym tle.

Przykazania Kultu Mannana

Wszyscy wyznawcy, nowicjusze oraz kapłani Mannana zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nigdy nie zabijesz ni albatrosa ni delfina, gdyż są Mymi posłannikami i pomagają potrzebującym na morzu.*

II. *Nigdy nie odmówisz pomocy rozbitkom, gdyż mają prawo do życia tak samo jak ty.*

III. *Nigdy nie rozpoczniesz podróży ni trzynastego dnia miesiąca ni w czasie pełni dwóch księżyców, gdyż ściągniesz tym na siebie zagładę.*

- KAPŁAN MANNANA-

Kapłani Mannana dbają o potrzeby czczących Władcę Mórz żeglarzy i rybaków. Dzięki mocy zsyłanej przez kapryśne bóstwo duchowni mogą wypełniać swoje powołanie.

Posługujący w portowych świątyniach kapłani odprawiają zbiorowe modły do Mannana lub odczytują legendy o mitycznych dokonaniach tego jednocześnie okrutnego i wspaniałomyślnego bóstwa.

W szeregach Kultu, oprócz kapłanów posługujących w świątyniach istnieje także Zakon Albatrosa skupiający kapłanów-nawigatorów, uznawanych za najlepszych w całym Znanym Świecie, służących na statkach kupieckich i okrętach wojennych. Wielu żeglarzy uważa obecność kapłana z Zakonu Albatrosa za dobry znak wierząc, że jedynie sługa Pana Mórz może uśmierzyć jego gniew.

- Kapłan Mannana -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+5	+5	-	+5	+5	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: astronomia; błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; język tajemny (magiczny); kartografia; krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; mocna głowa; pływanie; rybołówstwo; silny cios *lub* specjalna broń (egzotyczna - parująca); specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szkutnictwo; sztuka przetrwania; teologia; wiedza o morzu; wiosłowanie *lub* żeglarstwo; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 4K4 złote korony; modlitewnik, przybory do pisania; szaty kapłańskie; trójząb; wisior z symbolem Mannana

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; kapitan okrętu; nawigator; odkrywca; wybraniec Mannana

- WYBRANIEC MANNANA -

Sługa Mannana, który dowiódł swej wiary i wyjątkowego przywiązania do dogmatów Kultu, staje się wybrańcem Pana Mórz. Kapłani Mannana obdarzeni szczególnymi względami kapryśnego bóstwa są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla większej chwały swojego patrona. Wybrańcy boży posiadają wszystkie cechy i cnoty, które ceni sobie Pan Mórz i działają jako jego przedstawiciele pośród śmiertelników. Kapłani Mannana cieszą się wielkim poważaniem wśród żeglarzy, którzy wierzą, że obecność Wybrańca Mannana gwarantuje pomyślny przebieg każdej wyprawy morskiej. Posłuch wśród żyjących na morzu ludzi zapewnia sługom Mannana znaczną władzę doczesną, która pomaga w dalszym krzewieniu wiary.

- Wybraniec Mannana -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+5	+10	+10	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: astronomia; błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; język tajemny (magiczny); kartografia; krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; mocna głowa; pływanie; rybołówstwo; silny cios *lub* specjalna broń (egzotyczna - parująca); specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szkutnictwo; sztuka przetrwania; teologia; wiedza o morzu; wiosłowanie *lub* żeglarstwo; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 6K6 złotych koron; modlitewnik, przybory do pisania; skórznia (*dobrej jakości*); szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); trójząb (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Mannana

Profesje wejściowe: kapłan Mannana

Profesje wyjściowe: arcykapłan Mannana; bakałarz; demagog; kapitan okrętu; nawigator; odkrywca

- ARCYKAPŁAN MANNANA -

Arcykapłani Mannana stanowią wcielenie kapryśnego, okrutnego i zarazem wspaniałomyślnego bóstwa. Jest ich bardzo niewielu, gdyż mało jest osób, które mają dostatecznie dużo hartu ducha, niezłomnej woli i siły by utrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności i oczekiwań.

Arcykapłani, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w świątyniach Mannana. Do takich miejsc podążają żeglarze z całego Starego Świata, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża i wybłagać sobie łaskę Mannana. Arcykapłani Pana Mórz albo w ogóle odrzucają świat doczesny, kontemplując tajniki wiary w odosobnieniu wzniesionych na wyspach klasztorów, albo stają się wpływowymi przywódcami duchowymi posiadającymi znaczne wpływy na lokalną politykę.

- Arcykapłan Mannana -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+10	+15	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: astronomia; błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; język tajemny (magiczny); kartografia; krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; mocna głowa; pływanie; rybołówstwo; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szkutnictwo; sztuka przetrwania; teologia; wiedza o demonach *lub* wykrywanie istot magicznych; wiedza o morzu; wiosłowanie *lub* żeglarstwo; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne trzy)

Przedmioty: 8K8 złotych koron; modlitewnik, pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przybory do pisania; relikwia; skórznia (*najlepszej jakości*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); trójząb (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Mannana

Profesje wejściowe: wybraniec Mannana

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; kapitan okrętu; nawigator; odkrywca

KAPŁANI TAALA & RHYI, PANA NATURY & MATKI ZIEMI:

Żyjący wewnątrz wzniesionych z surowego kamienia - położonych pośród leśnych knieli i górskich szczytów - świątyń, słudzy Pana Przyrody & Matki Ziemi służą obu bóstwom, czcząc zarówno Taala, jak i Rhyę.

Kult Taala & Rhyi zorganizowany jest w trzy kręgi: kapłanów, arcykapłanów i dwóch hierarchów. Hierarchowie Świątyni dzielą się władzą w ciągu roku. Hierarcha Taala rządzi zimą i latem, natomiast Hierarcha Rhyi - wiosną i jesienią. Hierarchowie Kultu mianują arcykapłanów, którzy z kolei opiekują się wiernymi w danym regionie.

Kapłani połączonego Kultu Taala & Rhyi działają głównie poza miastami, na prowincji i w małych wioskach Imperium, przekazując nauki o niszczycielskim i ożywczym aspekcie natury. Kult mało udziela się w polityce imperialnej, bowiem sprawy władców i Elektorów - wojny, sojusze oraz zaspokajanie ambicji żądnych władzy magnatów - niewiele dla niego znaczą. Zamiast tego kapłani poświęcają uwagę bardzij podstawowym sprawom. Według nich bogowie przyrody objawiają się w każdym zjawisku: narodzinach jagnięcia, zbożu dojrzewającym w letnim słońcu, śmierci starego kozła w szczękach drapieżnika i parze młodych, którzy zapoczątkowują nowy cykl życia.

Posługa zwykłych kapłanów polega na doglądaniu świątyń i kapliczek, odprawianiu obrzędów podczas dni świątecznych Kultu, niesieniu pomocy i rady zagubionym oraz strudzonym podróżą, głoszeniu prawd wiary, przestrzeganiu i trosce o to, by wkraczający w domenę Taala & Rhyi okazywali bóstwom szacunek i respekt na jaki zasługują. Kapłani czynią to nie ze względu na zagrożenie, jakie niosą ze sobą intruzi, ale z uwagi na zemstę jaka może dosięgnąć lekceważących siły przyrody. Hierarchowie Kultu przestrzegają kapłanów, by nie angażowali się w politykę Imperium oraz pozostałych krain, gdyż najważniejszym zadaniem Świątyni powinna być

wierna służba odwiecznym siłom przyrody, potężniejszym od wszystkich władców i rządzonych przez nich mocarstw.

Niewielu kapłanów Kultu decyduje się podążać ścieżką Rhyi, to trudny wybór, który wymaga porzucenia dotychczasowego trybu życia. Kapłani Rhyi stają się zwykłymi chłopami, wioskowymi zielarzami lub znachorami. Zaś ich posługa polega na uważnej obserwacji oraz ochronie powierzonych ich opiece ziem. Są cichymi strażnikami, czuwającymi w ukryciu, by nikt nie zakłócał równowagi sił przyrody.

PRZYKAZANIA KULTU TAALA & RHYI

Wszyscy nowicjusze oraz kapłani Taala & Rhyi zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nie będziesz krzywdził zwierząt jako że podlegają mej władzy, chyba że, w obronie własnej, składając należną mi ofiarę lub zdobywając pożywienie.*

II. *Raz w miesiącu, w czasie nowiu, złożysz należną mi ofiarę ze schwytanego przez siebie zwierzęcia.*

III. *Każdego roku spędzisz siedem dni i siedem nocy - poczynając od zimowego przesilenia - samotnie w dzikich ostępach, gdzie żyjąc w harmonii z naturą będziesz zgłębiał me nauki i żył z tego co ja ci podaruję.*

IIII. *Nie będziesz nosił metalowych zbroi ni pancerzy, nie użyjesz broni palnej ni wybuchowej, gdyż technologia napawa mnie obrzydzeniem.*

V. *Polegaj na swej sile i wrodzonych umiejętnościach. Unikaj broni palnej i innych nienaturalnych tworów.*

- KAPŁAN TAALA & RHYI -

Kapłani Taala, dzięki łasce zsyłanej przez bóstwo, troszczą się o potrzeby wiernych zamieszkujących północno-wschodnie regiony Starego Świata, strzegą kaplic i świątyń, odprawiają obrzędy oraz niosą pomoc i radę zagubionym wędrowcom.

Kapłani Taala & Rhyi są darzeni powszechnym szacunkiem wszędzie tam, gdzie Kult Pana Natury & Matki Ziemi cieszy się dużym poważaniem. Słudzy Taala stoją na straży prastarego, śmiertelnie niebezpiecznego królestwa przyrody, czuwając by wkraczający w jego granice ludzie przestrzegali odwiecznych praw i zwyczajów.

- KAPŁAN TAALA & RHYI-

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	+5	+15	+5	+10	+25	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* rybołówstwo; medytacja; mocna głowa; opieka nad zwierzętami *lub* tropienie; posłuch u zwierząt; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; zielarstwo *lub* rozpoznawanie roślin

Przedmioty: K6 złotych koron; broń bojowa; modlitewnik; przybory do pisania; szaty kapłańskie; wisior z symbolem Taala & Rhyi

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; wybraniec Taala & Rhyi

- WYBRANIEC TAALA & RHYI -

Kapłan Taala & Rhyi, który wykazuje żarliwą wiarę i wyjątkowe oddanie religijnym dogmatom Kultu, staje się wybrańcem bóstwa. Wybrańcy Pana Natury & Matki Ziemi, obdarzeni szczególną łaską patronujących im bóstw, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla większej chwały Taala & Rhyi. Posiadają wszystkie cnoty i zalety, jakie cenią sobie czczone przez nich bóstwa i działają jako ich pośrednicy wśród śmiertelników. Kapłani Taala & Rhyi cieszą się ogromnym, graniczącym z uwielbieniem, szacunkiem wśród chłopstwa i wszystkich ludzi żyjących w sąsiedztwie prastarych lasów.

Niewielka grupa wybrańców Taala & Rhyi, wybierana przeważnie przez Hierarchów, żyje w dzikich ostępach, podążając ścieżką Taala. Wybrani kapłani zostają strażnikami świętych drzew, bacznie obserwując i chroniąc jednocześnie wszystkich ludzkich wędrowców. Wybrańcy Pana Natury & Matki Ziemi są błogosławieństwem zagubionych podróżnych i przekleństwem dla sług Chaosu, grasujących w lasach i górach Starego Świata.

- WYBRANIEC TAALA & RHYI -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+10	+20	+10	+15	+30	+25
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+5	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* rybołówstwo; medytacja; mocna głowa; opieka nad zwierzętami *lub* tropienie; posłuch u zwierząt; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; zielarstwo *lub* rozpoznawanie roślin; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 2K8 złotych koron; broń bojowa (*dobrej jakości*); modlitewnik; przybory do pisania; szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Taala & Rhyi

Profesje wejściowe: kapłan Taala & Rhyi

Profesje wyjściowe: arcykapłan Taala & Rhyi; bakałarz; demagog

- ARCYKAPŁAN TAALA & RHYI -

Arcykapłani stanowią wcielenie przykazań, doktryn i cnót Taala & Rhyi. Jest ich bardzo niewielu, gdyż mało jest osób, które wykazują dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności.

Arcykapłani Kultu, z nielicznym wyjątkami, przebywają stale pośród prastarych murów monastyrów poświęconych Taalowi & Rhyi. Do takich klasztorów podążają wierni z całego Starego Świata, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża. Arcykapłani choć niemal całkowicie odrzucają świat ludzkich miast oraz polityki i w odosobnieniu klasztorów pogrążają się w kontemplacji sekretów natury, to niemal zawsze posiadają ogromną władzę i wpływ na poczynania żyjących w pobliżu lasów ludzi.

- Arcykapłan Taala & Rhyi -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+15	+25	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); czynienie cudów; czytanie/pisanie; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* rybołówstwo; medytacja; mocna głowa; opieka nad zwierzętami *lub* tropienie; posłuch u zwierząt; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; zastraszanie; zielarstwo *lub* rozpoznawanie roślin; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 4K10 złotych koron; broń bojowa (*najlepszej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); przybory do pisania; relikwia; skórznia (*najlepszej jakości*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Taala & Rhyi

Profesje wejściowe: wybraniec Taala & Rhyi

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog

KAPŁANI ULRYKA, BOGA BITWY, WILKÓW & ZIMY:

Słowa Ulryka są niczym zew zimowego wilka. Zapewniają siłę i wytrwałość jego wyznawcom, a we wrogach wzbudzają strach.
- Wyznanie wiary

W stawiającym na samodzielność i siłę jednostki Kulcie Ulryka, kapłani surowego Boga Bitwy, Wilków & Zimy pełnią przede wszystkim funkcje doradcze, przewodząc i pomagając wiernym lepiej służyć chwale Pana. Sludzy Ulryka charakteryzują się pogardą dla bogactwa i splendoru - charakteryzującą według nich kapłanów Sigmara, przedkładając nad nie mądrość i doświadczenie. Większość kapłanów, żyjących poza wielkimi miastami północy, służy w fortyfikowanych opactwach, gdzie zgłębiają tajemnice wiary, wspomagają radą szukających pomocy pielgrzymów oraz skąd wyruszają z duszpasterską posługą do pobliskich wsi i miasteczek. Ponadto duchowni Ulryka, zobowiązani są do przestrzegania celibatu.

Ponieważ Ulryk wymaga, by jego wyznawcy samodzielnie podejmowali decyzje i pokonywali własne słabości, kapłani Pana Zimy rzadko mówią innym ludziom, jak mają żyć i postępować oraz pozwalają im uczyć się na własnych błędach.

Wielu starszych kapłanów Ulryka dysponuje znacznym doświadczeniem w dowodzeniu wojskiem i często wykorzystuje w praktyce swą wiedzą dowodząc wojskami lokalnej szlachty i magnaterii, w zamian Kult może liczyć na liczne i nadania oraz dotacje.

Kapłani Ulryka noszą długie, czarne szaty z obszernymi rękawami i kapturami, ozdobione na piersi białym emblematem przedstawiającym głowę wilka. Na plecy zarzucają skóry własnoręcznie zabitych wilków. Wśród duchownych powszechne są również wisiory i klamry w kształcie głowy wilka. Wśród kapłanów Ulryka panuje zwyczaj noszenia długich włosów i bród, szczególnym szacunkiem darzeni są kapłani posiadający szary kolor włosów, gdyż wierni uważają ten kolor za szczególną oznakę łaski Ulryka.

Przykazania Kultu Ulryka

Wszyscy nowicjusze i kapłani Ulryka zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nigdy nie zakwestionujesz i nie zlekceważysz rozkazu swojego zwierzchnika, z wyjątkiem przypadku, gdy jego wykonanie prowadziłoby do złamania innego przykazania.*

II. *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.*

III. *Nigdy nie uciekniesz się do kłamstwa lub innego rodzaju oszustwa. Nie dotyczy to ataków z zasadzek, ani używania kamuflażu.*

IIII. *Skórę wilka możesz nosić tylko wtedy, gdy zabiłeś to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczonego ci przez naturę.*

V. *Nie będziesz używał broni palnej, wybuchowej, zapalającej ni kusz, gdyż nie przystoją one prawdziwemu wojownikowi.*

V. *Ogień w moich świątyniach i kapliczkach nigdy nie może zgasnąć. Jeśli do tego dojdzie, następna zima będzie trwała cały rok.*

V. *Będziesz przestrzegał celibatu i żył w czystości, gdyż z czystości ciała przychodzi czystość myśli.*

- KAPŁAN ULRYKA -

Wszyscy kapłani Ulryka należą do Zakonu Wilczego Zewu i zajmują się głoszeniem nauk oraz troską o potrzeby wiernych Pana Zimy. Kapłani Pana Wilków są także dobrze wyszkolonymi wojownikami, gotowymi bronić wiernych przed zwierzoludźmi, bandami mutantów oraz banitów. Choć większość kapłanów Ulryka zostaje przydzielona do służby w określonych monastyrach, to żyje też wielu wędrownych kaznodziejów, którzy słowem i młotem głoszą doktryny Kultu.

- Kapłan Ulryka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+5	+15	+15	+5	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); celny cios *lub* finta; czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie *lub* szaleńczy atak; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo; medytacja; mocna głowa; sekretny język (bitewny); silny cios *lub* ogłuszenie; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; uniki *lub* rozbrojenie; zapasy; zastraszanie

Przedmioty: 6K6 złotych koron; modlitewnik; skórznia; skóra wilka (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie; wielki topór *lub* młot ulrykański; wisior z symbolem Ulryka

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; templariusz zakonu białego wilka; wybraniec Ulryka

- WYBRANIEC ULRYKA -

Kaplan Ulryka, który wykazuje żarliwą wiarę hart ducha oraz wyjątkowe przywiązanie do nauk Kultu, staje się wybrańcem Pana Zimy. Wybrańcy Ulryka, obdarzeni szczególną łaską bóstwa, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla chwały Pana Bitwy. Stanowią ucieleśnienie cnót cenionych przez Ulryka i działają jako jego apostołowie wśród śmiertelników. Kapłani Ulryka cieszą się ogromnym posłuchem zarówno wśród pospólstwa i mieszczaństwa, jak wśród żołnierzy i szlachty, która często powierza im dowództwo nad swoimi wojskami.

- Wybraniec Ulryka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+25	+10	+20	+20	+10	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); celny cios *lub* finta; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie *lub* szaleńczy atak; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo; medytacja; mocna głowa; sekretny język (bitewny); silny cios *lub* ogłuszenie; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; wiedza o demonach *lub* wykrywanie istot magicznych; uniki *lub* rozbrojenie; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 2K8 złotych koron; modlitewnik; pancerz kolczy (*dobrej jakości*); skórznia (*dobrej jakości*); skóra wilka (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wielki topór *lub* młot ulrykański (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Ulryka

Profesje wejściowe: kapłan Ulryka

Profesje wyjściowe: arcykapłan Ulryka; bakałarz; demagog; templariusz zakonu białego wilka

- Arcykapłan Ulryka -

Arcykapłan stanowi wcielenie przykazań, cnót i dogmatów Ulryka. Kapłanów piastujących to stanowisko jest niewielu, gdyż mało jest osób, które mają dostatecznie dużo hartu ducha, niezłomnej wiary, szczęścia i woli przetrwania, by wytrzymać ciężar tak ogromnej odpowiedzialności.

Arcykapłani Świątyni Ulryka, z nielicznymi wyjątkami, przebywają staje w monastyrach, nad którymi sprawują pieczę. Do takich klasztorów podążają pielgrzymi ze wszystkich północnych krain Starego Świata, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża.

Choć arcykapłani Ulryka gardzą bogactwem i splendorem, a wielu z nich odrzuca świat doczesny i w odosobnieniu klasztorów studiuje traktaty wojenne, to nigdy nie zapominają o swoich obowiązkach i w chwili zagrożenia stają na czele armii.

- Arcykapłan Ulryka -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+15	+25	+25	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+8	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); celny cios *lub* finta; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie *lub* szaleńczy atak; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo; medytacja; mocna głowa; sekretny język (bitewny); silny cios *lub* ogłuszenie; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; uniki *lub* rozbrojenie; wiedza o demonach *lub* wykrywanie istot magicznych; zapasy; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 4K10 złotych koron; modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); relikwia; skórznia (*najlepszej jakości*); skóra wilka (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wielki topór *lub* młot ulrykański (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Ulryka; zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Ulryka

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; templariusz zakonu białego wilka

Kapłani Ursuna, Ojca Praniedźwiedzia:

Ursun, zwany także przez Kislevitów Ojcem Praniedźwiedziem jest jednym z najważniejszych bóstw, wyznawanych przez żyjących na terenie Kisleva ludzi. Ursun, znany także pod imieniem Pan Niedźwiedzi utożsamiany jest z pradawną, niepohamowaną mocą, zamieszkującą pradawne puszcze i bory Kisleva.

Kult Ursuna nie posiada zorganizowanej struktury oraz hierarchii. Kapłani, żyjący w różnych częściach Królestwa Kisleva zbierają się do dziesięć lat na Powszechnym Zborze, gdzie dyskutowane są dogmaty religii oraz omawiane współczesne problemy trapiące krainę

Wśród twardych, znanych z zaradności Kislevitów, kapłani Ursuna, gwałtownego i mrukliwego boga niedźwiedzi pełnią rolę przywódców, pomagając wiernym lepiej służyć chwale Królestwa. Kapłani Ursuna, podobnie jak słudzy bogów północy stronią od cywilizacji, gardząc ziemskimi dobrami, żyją w głębi prastarych puszcz, strzegąc prastarych miejsc Kultu i chroniąc mieszkańców osad, przed zagrożeniem ze strony sił Chaosu.

Kapłani Ursuna, posiadają znaczne doświadczenie bojowe i często wspierają siły lokalnych bojarów, w zamian mogą liczyć na gościnę i wsparcie materialne.

Słudzy Ursuna noszą długie, wykonane z niedźwiedzich skór szaty, ozdobione emblematami niedźwiedzich pazurów i kłów. Wśród duchownych powszechne są także złote wisiory i klamry przedstawiające głowy niedźwiedzi.

Przykazania Kultu Ursuna

Wszyscy nowicjusze i kapłani Ursuna zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nigdy nie odmówisz bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.*

II. *Skórę niedźwiedzia możesz nosić tylko wtedy, gdy zabiłeś to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczonego ci przez naturę.*

III. *Nie będziesz polował na niedźwiedzie w zimie, pozwolisz im spać.*

IIII. *Nie będziesz plugawił swego domu odchodami, ani żadnymi innymi nieczystościami.*

- Kapłan Ursuna -

Duchowni Ursuna troszczą się o potrzeby wiernych w całym Kislevie, a w sporadycznych przypadkach, także poza jego granicami. Dzięki łasce zsyłanej przez potężnego Ojca Praniedźwiedzia mogą wypełniać swoje powołanie. Kapłani Ursuna zostają przydzieleni do posługi w określonym monastyrze. Jest też niewielu wędrownych kapłanów-kaznodziejów, którzy wędrują po skutych lodem rubieżach Kisleva, umacniając wiarę wśród chłopstwa i walczących na granicy żołnierzy.

Kapłani Ursuna darzeni są powszechnym szacunkiem, zarówno wśród chłopstwa jak i bojarów.

- Kapłan Ursuna -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	-	+15	+15	+5	+10	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); celny cios *lub* zapasy; czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* mocna głowa; medytacja; rozbrojenie *lub* silny cios; szaleńczy atak *lub* sztuka przetrwania; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; tropienie *lub* wiedza o demonach; uniki *lub* wykrywanie istot magicznych; zastraszanie

Przedmioty: 10K10 rubli; kirys; modlitewnik; skórznia; skóra niedźwiedzia (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie; wielki topór; wisior z symbolem Ursuna

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; wybraniec Ursuna

- WYBRANIEC URSUNA -

Kapłan Ursuna, który w trakcie swojej posługi wykazał żarliwą wiarę i dowiódł wyjątkowego przywiązania do religijnych dogmatów swojego Kultu, staje się wybrańcem Ojca Praniedźwiedzia. Słudzy Ursuna, obdarzeni przez bóstwo wyjątkową łaską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla chwały swego boskiego patrona. Wybrańcy Ursuna posiadają wszystkie cnoty, które ceni sobie ich potężne bóstwo i działają jako jego rzecznicy wśród śmiertelnych. Kapłani Ursuna cieszą się wielkim poważaniem zarówno wśród pospólstwa jak i bojarów, którzy często powierzają im dowodzenie nad swoimi oddziałami.

- Wybraniec Ursuna -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+25	-	+20	+20	+10	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); celny cios *lub* zapasy; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* mocna głowa; medytacja; rozbrojenie *lub* silny cios; szaleńczy atak *lub* sztuka przetrwania; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; tropienie *lub* wiedza o demonach; uniki *lub* wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 12K12 rubli; kirys (*dobrej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*dobrej jakości*); skórznia (*dobrej jakości*); skóra niedźwiedzia (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie (*dobrej jakości*); wielki topór (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Ursuna

Profesje wejściowe: kapłan Ursuna

Profesje wyjściowe: arcykapłan Ursuna; bakałarz; demagog

- ARCYKAPŁAN URSUNA -

Arcykapłan Ursuna stanowi wcielenie przykazań i cnót wyznawanego przez siebie bóstwa. Jest ich bardzo niewielu, gdyż niewielu jest kapłanów, którzy mają dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności.

Arcykapłani Boga Niedźwiedzi, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w ufortyfikowanych monastyrach poświęconych Ursunowi. Do takich klasztorów podążają pielgrzymi z całego Kisleva, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża. Darzeni niemal zabobonnym szacunkiem arcykapłani Ursuna dzierżą znaczną władzę, dzięki której posiadają wpływ na lokalną politykę, a w przypadku najpotężniejszych arcykapłanów, nawet na poczynania Cara.

- Arcykapłan Ursuna -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	-	+25	+25	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+8	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); celny cios *lub* zapasy; czynienie cudów; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; łowiectwo *lub* mocna głowa; medytacja; rozbrojenie *lub* silny cios; szaleńczy atak *lub* sztuka przetrwania; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; tropienie *lub* wiedza o demonach; uniki *lub* wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 20K20 rubli; modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); relikwia; skórznia (*najlepszej jakości*); skóra niedźwiedzia (*zabitego przez kapłana*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*); wielki topór (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Ursuna; zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Ursuna

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog

KULT SIGMARA - PROTEKTORA IMPERIUM:



W Imperium, mieszkańcy poszczególnych prowincji w odmienny sposób oddają cześć różnym bóstwom. W zależności od regionu, niektóre bóstwa mogą cieszyć się szczególną czcią, podczas gdy inne będą wspominane tylko przy okazji najważniejszych świąt. Pod tym względem Kult Sigmara stanowi wyjątek. Sigmar Młotodzierżca jest otaczany czcią i uwielbieniem we wszystkich zakątkach Imperium. Imię bóstwa podtrzymuje w ludziach nadzieję i każe wierzyć, że najazdy Hord Chaosu nigdy nie zdołają pokonać Imperium. Trudno w granicach Imperium znaleźć wioskę lub osadę, w której nie ma świątyni lub choćby kapliczki poświęconej Sigmarowi. Przywódcą Kultu Sigmara jest rezydujący w Altdorfie Wielki Teogonista. Niżej w hierarchii Kultu znajdują się dwaj Arcylektorzy. Bezpośrednio pod nimi jest osiemnastu Lektorów, którym podlegają piastujący pieczę nad parafiami proboszczowie i pozostali prezbiterzy.

KAPŁANI SIGMARA, PATRONA & ZBAWICIELA IMPERIUM:

Wrogów naszej wiary jest legion, a stworów Chaosu nieprzeliczona rzesza. Nierozsądnym jest zgłębianie ich natury, bowiem jest ona jeno zwyrodnieniem w naszych oczach, a my musimy otaczać się tym, co dobre i święte. Takoż nie będziemy nadawali tym stworom innych imion niźli pomiot Chaosu i nie będziemy o nich myśleli inaczej niż tak, iż trza całkowicie wyniszczyć to plugastwo oczyszczającym ogniem.
- fragment *Traktatu o zaleceniach dla obrońców wiary*, autorstwa Arcylektora Aglima

Sigmarze, błogosław nasze Młoty,
jak błogosławiony był Twój Ghal Maraz!
Ojcze daj nam siłę i chroń przed grzechem!
Ojcze zmiłuj się nad nami i obdarz nas łaską!
- modlitwa Prezbiterów Sigmara

Prezbiterzy - kapłani Sigmara przynależą do jednego z czterech zakonów, określa to ich zadania wewnątrz organizacji. Prezbiterzy wojownicy-kapłani - bohaterowie, prowadzeni przez graczy należą do Zakonu Srebrnego Młota, którego członkowie przemierzają Imperium, wzmacniając wiarę, tropiąc heretyków i przynosząc chwałę Sigmarowi. Jako kapłani wędrowni są zobowiązani płacić Świątyni czwartą część swych dochodów, dodatkowo można od nich wymagać, by jeden tydzień w roku spędzili jako Strażnicy Świątyni lub ochroniarze dygnitarza Kultu. Wojownicy-kapłani są zobowiązani do odprawienia uroczystego nabożeństwa dziękczynnego raz w tygodniu, a nie codziennie jak prezbiterzy należący do Zakonu Pochodni, zdolni są także do wykonywania innych posług religijnych, lecz spowiedzi wysłuchują jedynie wtedy, gdy brak jest przedstawiciela zakonu eklezjastycznego.

Innymi zakonami są Zakon Pochodni, z którego szeregu wywodzą się zarządcy Świątyni i prezbiterzy, którzy prowadzą ceremonie religijne oraz Zakon Kowadła, będący zakonem klasztornym, którego członkowie żyją w odosobnieniu od reszty społeczeństwa, poświęcając się medytacjom i modlitwom. Zakon Pochodni jest głównym elementem Świątyni Sigmara, podlegają mu pozostałe. Jego członkowie są przydzielani do lokalnych świątyń - klerycy i osoby o małym doświadczeniu są wioskowymi kapłanami. Z kolei główną funkcją Zakonu Kowadła jest studiowanie i interpretacja nauk Sigmara, które są podstawą prawa Imperialnego. Członków tego zakonu można spotkać w szkołach prawa, a wyżsi dostojnicy są doradcami prawnymi Wielkiego Teogonisty i Imperatora. Należy zwrócić uwagę, że ten zakon i Kult Vereny są oddzielnymi formacjami religijnymi. Zakon Kowadła skupia się na literze prawa, Kultowi Vereny pozostawiając troskę o sprawiedliwość.

Istnieje także Zakon Oczyszczającego Płomienia, znany także jako Święte Oficjum Sigmara. Prezbiterzy należący do tego zakonu nazywani są Inkwizytorami i zajmują się tropieniem oraz sądzeniem heretyków, czarnoksiężników oraz wszelkich innych istot i wyznawców zakazanych kultów, szczególnie wyznawców Chaosu.

Kult posiada również własny zakon rycerski - Templariuszy Płonącego Serca - którego członkowie nie muszą być kapłanami. Rycerze Zakonni tworzą fanatyczne, militarne skrzydło Świątyni, w razie wojny walczące u boku imperialnych oddziałów.

W czasach pokoju duchowni Sigmara noszą czarne, pozbawione ozdób sutanny. Prezbiterzy, przewiązują sutanny czarnymi pasami, Lektorzy i Arcylektorzy używają purpurowych pasów natomiast Wielki Teogonista nosi białą sutannę, przewiązaną błękitnym pasem. Pasy duchownych Sigmara, mają kształt długich szarf, zdobionych na obu końcach stylizowanym młotem, nakładającymi się na siebie dwoma kwadratami lub płonącą kometą o dwóch ogonach. Wyjątkiem jest pas Wielkiego Teogonisty, który ozdobiony jest jadeitowym gryfonem. Ponadto, wszyscy duchowni Kultu Sigmara zobowiązani są do golenia włosów i zarostu pokrywającego twarz.

Przed bitwą kapłani Protektora Imperium, zakładają kolczugi z rękawami oraz kirysy, w boju zaś posługują się wielkimi lub bojowymi młotami.

PRZYKAZANIA KULTU SIGMARA

Wszyscy klerycy i prezbiterzy Sigmara zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Będziesz wykonywał bez pytania rozkazy swoich przełożonych w strukturze Kultu, gdyż pokora i posłuszeństwo są podstawą jedności.*

II. *Będziesz działał na rzecz jedności Imperium - nawet za cenę wolności osobistej, gdyż umiłowałem tę ziemię najgoręcej ze wszystkich.*

III. *Będziesz prawdziwie i całkowicie lojalnym wobec Imperatora, gdyż jest on moim następcą i panuje z mej woli.*

IIII. *Będziesz niszczył i zabijał goblinoidy i sługi Chaosu, w każdym miejscu i czasie, gdyż plugawią me lenno.*

V. *Nigdy nie odmówisz pomocy Khazadowi (chyba że ma on naturę* ZŁĄ *bądź* CHAOTYCZNĄ*), gdyż przodkowie jego przelewali krew za twoją ojczyznę.*

VI. *Będziesz przestrzegał celibatu, i żył w czystości, by twe ciało nie skaziło umysłu.*

- PREZBITER SIGMARA -

Kapłani Sigmara należący do Zakonu Pochodni troszczą się o duchowe potrzeby wiernych w całym Imperium, a także poza jego granicami, tam gdzie istnieją duże skupiska pochodzących z Imperium ludzi. Prezbiterzy Zakonu Pochodni przydzielani są do służby w określonej świątyni, na okres ośmiu lat, po tym czasie zostają, zgodnie z decyzją, Lektora przeniesieni do innej świątyni znajdującej się w tej samej prowincji.

Zbrojni kaznodzieje, należący do Zakonu Srebrnego Młota, wędrują po Imperium by słowem, ogniem i siłą swego ramienia umacniając wiarę wśród mieszkańców Imperium oraz niszczyć wszelkie oznaki Chaosu.

Prezbiterzy Sigmara niemal we wszystkich prowincjach darzeni są takim samym poważaniem, choć w prowincjach gdzie przeważa Kult Ulryka, szacunek ten wynika raczej ze strachu przed zemstą Templariuszy Płonącego Serca niż prawdziwej wiary.

- PREZBITER SIGMARA -

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+5	+5	+5	+10	+25	+20

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+4	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); celny cios *lub* sztuka (kaligrafia); czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozbrojenie *lub* targowanie się; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios *lub* wiedza o demonach; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; uniki *lub* prawo; zastraszanie; znajomość języka (khazalid)

Przedmioty: 10K10 złotych koron; kirys; młot bojowy; modlitewnik; pancerz kolczy; pas kapłański; przybory do pisania; skórznia; sutanna; tarcza żołnierska metalowa; wisior z symbolem Sigmara

Profesje wejściowe: nowicjusz

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; flagelant; inkwizytor; templariusz zakonu płonącego serca; wybraniec Sigmara

- WYBRANIEC SIGMARA -

Prezbiterzy, którzy w ciągu swej posługi kapłańskiej wykazali żarliwą wiarę oraz wyjątkowe przywiązanie do religijnych dogmatów Kultu i miłość do Imperatora, stają się wybrańcami - młotem Kościoła Sigmara. Prezbiterzy obdarzeni szczególną łaską bóstwa, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla większej chwały Protektora Imperium, służba kaplanów Sigmara jest jednocześnie obroną Impierum oraz dążeniem do spełniania założeń ich wspólnoty. Wybrańcy posiadają wszystkie cnoty, które ceni sobie bóstwo i działają jako jego apostołowie wśród śmiertelników. Wybrańcy Sigmara cieszą się wśród pospólstwa jeszcze większym szacunkiem niż prezbiterzy, co zapewnia kapłanom znaczną władzę doczesną, która pomaga w dalszym umacnianiu i krzewieniu wiary.

- Wybraniec Sigmara -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+10	+10	+10	+15	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+5	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); celny cios *lub* sztuka (kaligrafia); czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; finta *lub* wykrywanie istot magicznych; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozbrojenie *lub* targowanie się; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios *lub* wiedza o demonach; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; uniki *lub* prawo; zastraszanie; znajomość języka (khazalid); znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: 12K12 złotych koron; kirys (*dobrej jakości*); młot bojowy (*dobrej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*dobrej jakości*); pas kapłański; przybory do pisania; skórznia (*dobrej jakości*); sutanna (*dobrej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*dobrej jakości*); wisior z symbolem Sigmara

Profesje wejściowe: prezbiter Sigmara

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; flagelant; inkwizytor; lektor Sigmara; templariusz zakonu płonącego serca

- LEKTOR SIGMARA -

Wiara to podstawa egzystencji wybrańców Protektora Imperium. Sigmar wymaga męstwa w obronie Impierum i kapłani, którzy prezentują tę cechę z gorliwym oddaniem zostają nagrodzeni największymi błogosławieństwami.

Mianowany przez Wielkiego Teogonistę Lektor powinien stanowić uosobienie cnót, przykazań i dogmatów Kultu Sigmara. Każda z osiemnastu imperialnych prowincji posiada swojego Lektora. Hierarchowie Kultu, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w głównych świątyniach, do których przybywają pielgrzymi ze wszystkich miast, osad i wsi prowincji, by choć przelotnie zobaczyć świątobliwego męża. Lektorzy Kultu Sigmara posiadają ogromną władzę doczesną i wpływ na politykę prowincji. Jednak ambicje niektórych hierarchów Świątyni Sigmara, wbrew naukom Kultu, sięgają znacznie dalej i wielu Lektorów ze znacznie większym zainteresowaniem angażuje się w rozgrywki polityczne niż służbę wiernym.

- Lektor Sigmara -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+25	+25	+15	+15	+15	+20	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); celny cios *lub* sztuka (kaligrafia); czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; finta *lub* wykrywanie istot magicznych; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; medytacja; rozbrojenie *lub* targowanie się; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios *lub* wiedza o demonach; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; teologia; uniki *lub* prawo; zastraszanie; zarządzanie; znajomość języka (khazalid); znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 20K20 złotych koron; kirys (*najlepszej jakości*); młot bojowy (*najlepszej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); pas kapłański; przybory do pisania; skórznia (*najlepszej jakości*); sutanna (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Sigmara; zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Sigmara

Profesje wyjściowe: bakałarz; demagog; flagelant; inkwizytor; templariusz zakonu płonącego serca

DAWNA WIARA:



Dawna Wiara jest religią wyznawaną przez druidów i kapłanów druidzkich. Druidzi to tradycyjna nazwa legendarnych już kobiet i mężczyzn, którzy byli pierwszymi świętymi ludzkości. Jak głoszą najstarsze z ludowych podań, przekazywane z pokolenia na pokolenie w wiejskich zakątkach Imperium. Dawni bogowie Taal i Ulryk otoczyli opieką plemiona ludzi, którzy oddawali cześć duchom przyrody i czcili *Matkę Ziemię*. Dawna Wiara nie była i nie jest jednak religią na miarę Kultu Sigmara, lecz jest prostym szacunkiem okazywanym abstrakcyjnemu wyobrażeniu naturalnych sił tego świata. Łączy się z kurhanami, kamiennymi kręgami oraz innymi starożytnymi miejscami, których znaczenie już dawno zostało przez innych zapomniane.

Nie wiadomo, czy Dawna Wiara narodziła się ze zrozumienia znaczenia sił przyrody w życiu pierwszych ludzi, czy też był zwyczajną, prostą religią czasów sprzed Imperium. Do dnia dzisiejszego przetrwała jedynie wiedza, że pierwsi druidzi stali na straży ludzkich tradycji, opiekowali się plonami i nauczali o siłach przyrody. Przewodzili plemiennym rytuałom odprawianym w świętych gajach lub w kamiennych kręgach.

Obecnie, nawet druidzi, dopuszczają możliwość, że część tych legend nie jest prawdziwa. Z całą pewnością druidzi nie mogli wznieść magicznych obelisków ani ustawić kręgów geomancyjnych, gdyż zadanie to znacznie przekraczało ich możliwości i zrozumienia istoty mistycznych sił przyrody. Wiadomo ponad wszelką wątpliwość, że artefakty te w większości są dziełem *Pradawnych*, a w mniejszym stopniu elfów, które wykorzystują podziemne linie energetyczne do przesyłania substancji Eteru w kierunku ulthuańskiego Wielkiego Wiru.

KAPŁANI DAWNEJ WIARY:

Korzenie Dawnej Wiary sięgają czasów prehistorycznych. Wciąż ma ona silny związek z wieloma starożytnymi miejscami, takimi jak kurhany i kamienne kręgi, których znaczenie zostało dawno przez innych zapomniane. Kapłani druidzcy - pochodzący wyłącznie z rasy ludzkiej - tworzą duchowieństwo Dawnej Wiary. Kapłani druidzcy w wielu aspektach przypominają kapłanów innych wyznań, zwykle jednak wędrują samotnie, a czasami żyją jak pustelnicy w głębiach lasów. Niektórzy kapłani druidzcy opiekują się *świętymi gajami*, które służą Dawnej Wierze jako świątynie i kapliczki, podczas gdy inni podróżują, krzewiąc swe przekonania i w miarę swoich sił chroniąc dziką, nieskażoną przyrodę.

Druidzi są bardzo związani z przyrodą i naczelnym motywem ich działania jest dążenie do ochrony wszystkiego, co naturalne oraz do zachowania równowagi sił w przyrodzie. Bezlitośnie tępią wszystkich wrogów i niszczycieli natury bez względu na ich charakter, znaczenie i motywy, jednak kierują się przy tym zdrowym rozsądkiem, tzn. nie są przeciwni polowaniom na zwierzynę w celu zdobycia niezbędnej żywności. Kapłani druidzcy nie znoszą wszelkich wytworów cywilizacji, a szczególnie dużych miast. Są bardzo czuli na zachwiania równowagi sił w otaczającym ich świecie i za wszelką cenę będą starali się ją przywrócić.

Kapłan druidzki, po skompletowaniu i zmianie profesji, zatrzymuje wszystkie zdolności druidzkie pod warunkiem, że nie zostanie wyznawcą innej religii. Jeżeli druid zmieni religię, straci wszystkie swe zdolności, a oprócz tego nigdy nie będzie mógł zostać nowicjuszem ani kapłanem nowego wyznania.

Przykazania Kultu Dawnej Wiary

Wszyscy druidzi i kapłani druidzcy zobowiązani są do przestrzegania poniższych przykazań.

I. *Nie będziesz krzywdzić zwierzęcia, chyba że w obronie własnej lub dla zdobycia pożywienia.*

II. *Nigdy nic nie zmienisz w kamiennych kręgach, kamiennych słupach albo kurhanach i będziesz starał się zapobiegać takim działaniom ze strony innych.*

III. *Nigdy nie zabijesz ani nie zranisz oraz nie pozwolisz na zabicie lub zranienia zwierzęcia tego samego gatunku, co twój duch opiekuńczy, nawet w obronie własnej.*

- KAPŁAN DRUIDZKI -

Kaplani Dawnej Wiary są silnie związani z naturą i głównym motywem ich działania jest dążenie do ochrony wszystkie, co naturalne oraz zachowanie równowagi sił w przyrodzie. Kaplani druidzcy bez litości walczą ze wszystkimi istotami, które bezmyślnie niszczą naturę, bez względu na ich rasę, charakter oraz motywy którymi się kierują.

Zestrojeni z naturą, kaplani Dawnej Wiary, są bardzo czuli na zachwianie równowagi otaczających ich sił i ze wszystkich sił będą starali się ją przywrócić.

Pomimo tego, że kaplani druidzcy są samotnikami i rzadko kontaktują się ludźmi nie będącymi druidami, to na terenach wiejskich darzeni są ogromnym szacunkiem i posluchem, zaś mieszkańcy miast boją się ich oraz mocy jaką dysponują.

- Kapłan Druidzki -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	-	+20	+10	+15	+25	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: astronomia *lub* meteorologia; błogosławieństwa powszechne (dowolne dwa); czynienie cudów; czytanie/pisanie; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (druidyczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób *lub* rozpoznawanie roślin; łowiectwo *lub* rybołówstwo; leczenie ran; medytacja; posłuch u zwierząt; sekretny język (rangerów); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; zastraszanie

Przedmioty: sierp; szaty kapłańskie

Profesje wejściowe: druid

Profesje wyjściowe: wybraniec Dawnej Wiary; dowolna podstawowa profesja RANGERA

- WYBRANIEC DAWNEJ WIARY -

Kapłan druidzki, który wykazuje żarliwą wiarę i wyjątkowe oddanie Dawnej Wierze, staje się wybrańcem Matki Ziemi. Druidzi obdarzeni szczególną łaską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń i poświęceń dla zachowania równowagi sił przyrody oraz walki z wszelkimi nienaturalnymi zagrożeniami.

Wybrańcy Dawnej Wiary posiadają wszystkie cnoty, które cenią sobie czczone przez nich siły i działają jako ich rzecznicy wśród śmiertelnych istot tego świata. Wybrańcy Matki Ziemi, gardzący wszelkimi wytworami cywilizacji, cieszą się ogromnym szacunkiem wśród prostych mieszkańców wsi i osad, zaś w żyjących pośród miejskich murów ludzi wzbudzają niepokój i strach.

- Wybraniec Dawnej Wiary -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+15	+15	+5	+25	+15	+20	+30	+25
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: astronomia *lub* meteorologia; błogosławieństwa powszechne (dowolne trzy); czynienie cudów; czytanie/pisanie; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (druidyczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób *lub* rozpoznawanie roślin; leczenie ran; łowiectwo *lub* rybołówstwo; medytacja; posłuch u zwierząt; rozpoznanie run *lub* wróżenie; sekretny język (rangerów); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; warzenie trucizn *lub* zielarstwo; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolny)

Przedmioty: K6 porcji trucizn *lub* ziół; sierp (*dobrej jakości*); szaty kapłańskie (*dobrej jakości*)

Profesje wejściowe: kapłan druidzki

Profesje wyjściowe: arcydruid; dowolna podstawowa profesja RANGERA

- ARCYDRUID -

Arcydruid stanowi wcielenie sił przyrody. Jest ich bardzo niewielu, gdyż mało jest ludzi, którzy mają dostatecznie dużo hartu ducha, mądrości i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności.

Arcydruidzi obdarzeni są potężną łaską, która pozwala im mierzyć się z niemal wszelkimi nienaturalnymi zagrożeniami próbującymi zakłócić odwieczną równowagę sił. Wielu arcydruidów przebywa stale w pobliżu starożytnych kamiennych kręgów, obelisków lub świętych gajów, których przyrzekli bronić, nawet za cenę swego życia.

- Arcydruid -							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+10	+30	+20	+25	+35	+30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: astronomia *lub* meteorologia; błogosławieństwa powszechne (dowolne cztery); czynienie cudów; czytanie/pisanie; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (druidyczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie chorób *lub* rozpoznawanie roślin; leczenie ran; łowiectwo *lub* rybołówstwo; medytacja; posłuch u zwierząt; rozpoznanie run *lub* wróżenie; sekretny język (rangerów); splatanie magii; sztuka przetrwania; teologia; warzenie trucizn *lub* zielarstwo; zastraszanie; znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: K10 porcji trucizn *lub* ziół; sierp (*najlepszej jakości*); szaty kapłańskie (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: wybraniec Dawnej Wiary

Profesje wyjściowe: dowolna podstawowa profesja RANGERA

KULTYŚCI CHAOSU:



Skryty w mroku, w cieniu tajemnic i półprawd. Chaos przenika całe Imperium. Jest wszędzie - od dekadenckich kultów Slaanesha w Altdorfie, do tajnej świątyni Khorna pod Imperialnymi Koszarami w Nuln, pośród ocalałych z zarazy, którzy zwracają się z podzięką i błaganiami do Nurgla, a także pomiędzy złaknionymi władzy kupcami składającymi ofiary Tzeentchowi. Niemal każda grupa społeczna dotknięta jest zepsuciem Chaosu. Mają coś do zaoferowania każdemu, kto nie jest w pełni usatysfakcjonowany ze swojego losu - a to dotyczy niemal wszystkich ludzi w Imperium i poza nim.

Kulty niezwykle różnią się pomiędzy sobą pod względem rozmiarów, siły, przeznaczenia i przyjmowanych członków. Bywają niewielkie, zakonspirowane komórki działające w sercu Imperium, a także całe wioski, które w tajemnicy sprzymierzyły się z Chaosem. Uczeni, politycy, kapłani, rzemieślnicy, wieśniacy, żołnierze i przedstawiciele niemal każdej z pozostałych profesji dostawali się pod wpływy Chaosu, a często rekrutowali swoich krewnych i kolegów. Co gorsza, wiele tajemnych sekt ukrywa się pod maską jawnych stowarzyszeń działających dla dobra publicznego. Wielu ludzi nieświadomie przyłączyło się do kultu Chaosu. Niektóre sekty planują przewrót społeczny, przyciągając demagogów i podżegaczy, podczas gdy inne interesuje wyłącznie zdobycie władzy osobistej albo poszukiwanie nieopisanych rozkoszy w służbie Slaaneshowi.

Pod jednym względem wszystkie kulty są podobne do siebie - ich istnienie jest ukryte przed oczami pospólstwa, przez co łowcy czarownic i rycerze zakonni nie od razu odkrywają działalność kultów. Ponieważ w Imperium nie brakuje różnych tajnych stowarzyszeń, które nie mają nic wspólnego z Chaosem, odkrycie prawdziwego kultu Chaosu jest niezwykle trudnym zadaniem dla tych, którzy chcą je zniszczyć. Ze względu na konieczność ukrywania swoich działań i stosunkowo dużą niezależność każdego z kultu, często bywa, że mają one całkiem odmienne cele. Czasami doprowadza to do tego, że kulty zwalczają się nawzajem, niekoniecznie zdając sobie z tego sprawę. Bogowie Chaosu, najwyraźniej nic sobie z tego nie robią, a nawet wspierają takie, podobnie jak zachęcają grabieżców Chaosu, by najeżdżali wioski swoich pobratymców.

Wyznawcą Mrocznych Bogów może być praktycznie każdy. Nie można jednak zapominać, że nie jest to profesja, która zapewnia rozwinięcia i umiejętności, a raczej sposób życia, stan umysłu, wiara i przynależność do pewnej organizacji. Dopiero wtedy gdy na bohatera spadnie pierwsza mutacja, co zwykle się wiąże z popełnieniem czynu który dowodzi jego oddania Chaosowi, może on rozpocząć profesję *akolity kultu*.

AKOLICI KULTU:

Choć kult swoim zasięgiem może obejmować szerokie kręgi, tylko nieliczni znają jego prawdziwe oblicze. Wewnętrzny krąg organizacji manipuluje szeregowymi członkami, prowadząc kultystów ku nieuniknionej zagładzie. W jego skład wchodzą zdeprawowani ludzie, którzy wiedzą, jaki cel przyświeca ich działalności, lecz nie cofają się przed żadnym bezeceństwem, które może posłużyć zrealizowaniu celów zboru. *Akolici* wypełniają rozkazy *Wtajemniczonego kultu*, który jest niekwestionowanym przywódcą. Są jego zaufanymi sługami, a większość z nich nosi piętno Chaosu, odzwierciedlające naturę boga, któremu służą. Jeżeli mroczny patron spojrzy przychylnie na któregoś ze swych niewolników, *Wtajemniczony* natychmiast dostrzega przejaw jego woli i przyjmuje wybrańca do wewnętrznego kręgu.

WTAJEMNICZENI KULTU:

Najgroźniejszym kultom Chaosu zawsze przewodzą *Wtajemniczeni*. To ludzie - jeśli można ich jeszcze określać tym mianem - do cna zepsuci wpływami Chaosu i zazwyczaj obdarzeni przerażającymi Stygmatami. *Wtajemniczony* zazwyczaj nie jest w stanie ukryć piętna Chaosu i nie może już narażać się na kontakt ze zwykłymi ludźmi. Działa z ukrycia, wysługując się swoimi akolitami, którzy przekazują jego wolę reszcie kultystów.

Wielu *Wtajemniczonych* pozostaje w bezpośrednim kontakcie ze swym patronem, choć większość musi w tym względzie polegać na pomocy Chowańców. Te magiczne istoty są podobne do stworzeń, które pomagają magom, jednak zwykle są dość złośliwe i pochodzą wprost od demonów. Niektórzy *Wtajemniczeni* używają też magicznych przedmiotów, w których zamknięto esencję demona, i dzięki nim są w stanie pokonywać bezkresną pustkę, jaka dzieli świat materialny od Domeny Chaosu.

DZIAŁALNOŚĆ KULTU:

Trudno od razu przewidzieć, czym będą zajmować się członkowie nowopowstałych kultów. Niektóre stowarzyszenia zadowalają się po prostu przetrwaniem, inne próbują się rozrastać. Niekiedy opanowują całe osady, a czasem nawet miasta, wprowadzając kultystów na prominentne pozycje lub wciągając rządzących w machinacje *Wtajemniczonego*. Taki zagnieżdżony i osadzony w danym miejscu kult jest niebywale groźny, ponieważ kontroluje poczynania wielu osób, jednocześnie skazując ich dusze na potępienie. W takim przypadku kult może działać niemal otwarcie, niekiedy porywając ludzi na ofiary prosto z ulicy i utrzymując jawne świątynie, czasem wznoszone tuż pod nosem miejscowych władców.

Kulty starają zapewnić sobie wpływ na arystokratów, ale nie ograniczają się tylko do nich. Po Starym Świecie krąży wiele opowieści o sługach bożych, którzy zostali opętani przez siły zła, bez względu na to, czy swoją posługę pełnili w niewielkiej, wiejskiej kaplicy, czy też w Katedrze w Altdorfie. Nawet Magistrowie, mistrzowie szacownych Kolegiów Magii, nie są wolni od pokusy Chaosu. Niejeden mag dał się zwieść fałszywym obietnicom większej mocy i tajemnej wiedzy. Nawet najbardziej poważne i cieszące się zaufaniem instytucje narażone są na niebezpieczeństwo ze strony kultów. Raz po raz pojawiają się niepokojące doniesienia o sierocińcach, które stały się terenem łowieckim kultystów szukających młodych, niewinnych ofiar na ołtarze swoich bogów.

Rozkazy mrocznych patronów - nieważne, czy jest nim demon, któryś z Bogów Chaosu, czy jego Chowaniec - pozostają jasne tylko dla nich samych. Zdarza się często, że organizacje walczą ze sobą, a takie wojny zwykle zbierają krwawe żniwo. Oznaką takich starć są niewyjaśnione, pozornie przypadkowe morderstwa, które w żaden sposób nie układają się w logiczną całość. Niekiedy dzieje się tak, że organizacja niespodziewanie przejmuje kontrolę nad dochodową gałęzią handlu, z czasem tworząc w nowej siedzibie bazę do dalszej ekspansji. Jedno jest pewne - jeśli kult się rozwija, oznacza to, że jego członkowie cieszą się przychylnością Panów Chaosu.

Nigdy nie zostało udowodnione, by kultyści Chaosu byli czymkolwiek więcej niźli gorączkowym wytworem wyobraźni niektórych co bardziej gorliwych łowców czarownic. Dlaczego muszą stale szukać śladów 'wewnętrznego zepsucia' oraz 'zdeprawowanych, orgiastycznych sekt Pana Rozkoszy', gdy prawdziwą groźbę stanowią grabieżcy z Północy? Nigdy tego nie pojmę. Pytam was, co miałoby skłaniać tych bogatych kupców, szlachciców i uczonych do przymierza z Chaosem, skoro już zdobyli tak godne pozycje w Imperium? Byliby przecie jak robotnice pszczół trujące własny ul.

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln, przemawiający przed komisją doradczą elektora Nuln w sprawie zagrożenia ze strony Chaosu

Są znacznie gorsi od grabieżców, czy nawet demonów. Najazdy armii Chaosu z Północy to coś, z czym można walczyć otwarcie, a przynajmniej próbować. Kultyści Chaosu podkopują wszystko, o co walczymy, kpią sobie z naszym śmiałych żołnierzy ginących za Imperium. Łowcy czarownic często przesadzają, gdy zajmują się jakimiś nieokrzesanymi chłopami, z których większość nie rozpoznałaby demona, nawet gdyby ich ugryzł. Łowcy czarownic mają jednak wszelkie prawo twardo traktować dekadenckich tchórzy, co twierdzą, że są lepsi od nas, po czym wystawiają nas na pastwę Chaosu. Stos to zbytnia łaska dla tych ścierwojadów.

- Schulz, kapitan najemników

A dyć toto naturze urąga!

- stary Hob, wieśniak

Albrechcie Skwaliwy, były profesorze Uniwersytetu w Nuln, niniejsze zgromadzenie uznaje cię winnym kontaktów z demonami i zaprzedania swej duszy Chaosowi. Wysoki urząd i godność, jakie zostały ci powierzone, splamiłeś w chwili, gdy przyłączyłeś się do Stowarzyszenia Srebrnego Kręgu, działającego tu w Nuln. Przypieczętowałeś swoje potępienie, tak dalece nurzając się w na skroś mrocznych czarnoksięskich naukach tego kultu, aż zostałeś obrany jego przywódcą. Do twych niewybaczalnych przestępstw dołączyło uporczywe i świadome zwodzenie władz przez składanie fałszywych oświadczeń na temat Chaosu i wielu innych spraw. Gunter, Hans! Zabierzcie go na zewnątrz i spalcie. W tej chwili!

- Vorster Pike, łowca czarownic, przemawiający przed komisją doradczą elektora Nuln w sprawie zagrożenia ze strony Chaosu

Widzicie, szczególną nienawiść rezerwuję dla kultystów Chaosu. Mutanci… Są obrzydliwi, ale w większości przypadków w niczym nie zawinili. Wyznawcy Chaosu to jednak co innego. Musicie zrozumieć, każdy z nas ma możliwość dokonywania wyboru. Możemy być wierni dawnym obyczajom, oddawać cześć Sigmarowi i zrobić wszystko, żeby nie skończyć na stosie. Kultyści, widzicie, wcale się tym nie przejmują. Nienawidzą prawych bogów i wybierają łatwą ścieżkę, która prowadzi do zatracenia. Dlatego ich zabijamy, rozumiecie?

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

Dajcie mi wroga, którego przywitam stalą i drzewcem w mych rękach, a nie sztylet w środku nocy ani zakurzoną księgę.

- graf Borys Todbringer, elektor Middenheim

KULTYŚCI KHORNA, PANA KRWI:

Jesteśmy prawdziwymi wyznawcami Pana Czaszek. W przeciwieństwie do naszych współbraci, którzy zamieszkują w dziczy, nie zabijamy bez namysłu, lecz pozwalamy innym, aby przelewali za nas krew. Każde niewinne życie, które zakończą własnymi rękoma, przynosi chwałę Bogu Krwi i zwiększa nasze doczesne wpływy. Nie zrozumcie mnie źle, jeśli trzeba, zabijamy bez wahania, a nasza nienawiść i wściekłość nie znają granic. Nigdy nie odmówię ofiary dla Khorna, jednak niech to będzie krew jego poddanych i niewolników.

- Dieter Lieden, akolita Kultu Karmazynowej Czaszki i Rycerz Pantery

W samym Imperium kulty oddające cześć Khornowi są stosunkowo rzadkie, bowiem ten bóg wymaga, aby jego wyznawcy często przelewali krew, co nie idzie w parze z potrzebą dyskrecji, bez której działalność organizacji jest właściwie niemożliwa. Khorne ma najwięcej wyznawców pośród wychowanych w kulcie siły zwierzoludzi i Wojowników Chaosu. Te nieliczne zbory, które istnieją na terenach Imperium, powiązane są z liczbą osiem, poświęconą Panu Czaszek. Jego wyznawcy nie odprawiają modłów w świątyniach, a za ceremonię ofiarną uznają każde popełnione morderstwo lub bitwę, w której biorą udział. Ilekroć walczą, zawsze starają się pozbawić życia jak najwięcej istot, w ten sposób oddając cześć swemu panu, który lubuje się w agonii i rozlewie krwi. Niektórzy kultyści spotykają się na polach dawnych bitew lub u stóp ofiarnych głazów, gdzie moc Khorna jest największa.

Pan Czaszek żąda od swoich wyznawców aby jak najczęściej zadawali śmierć. Jego błogosławieństwa spływają na tych, którzy mordują zarówno wrogów, jak i sojuszników, wynosząc ponad wszystko tych, którzy dopuścili się największych rzezi. Boski głód krwi jest tak wielki, że jego wyznawcy muszą przelewać ją codziennie, a jeśli nie zabiją choć jednej istoty każdego dnia, ściągną na siebie jego gniew.

Khorne nienawidzi jednej rzeczy: *magii*. Jego stosunek do magów ma wyraźny wpływ na traktowanie ich przez jego wyznawców. Pan Krwi patronuje bezmyślnej rzezi, a nie planowaniu i taktyce. Jego wyznawcy powinni zabijać z orężem w dłoni, a nie uciekać się do tchórzliwych metod pozbawiania życia, takich jak na przykład magia. W efekcie większość kultów Khorna poluje na magów, choć niektórzy z wyznawców Pana Krwi potrafią docenić ich wartość, wyprawiając się do Mrocznych Krain i sprzedając krasnoludom Chaosu zniewolonych magów w zamian za oręż i zbroje.

Akolici Khorna żyją tylko po to, aby siać śmierć, strach i nienawiść. Są gwałtownymi, złowrogimi i wyjątkowo wypaczonymi ludźmi, którzy wywodzą się spośród najbardziej brutalnych kultystów. Jedyne, co powstrzymuje ich przed bezmyślnymi aktami przemocy, to świadomość celów bractwa i wewnętrzny przymus, aby je zrealizować.

Przywódcy kultu Pana Czaszek są szczególnie krwiożerczy i niebezpieczni, a sens ich życiu nadaje tylko przemoc i rozlew krwi, czynione na większą chwałę ich pana. Wtajemniczony liczy na to, że kiedy nadejdzie jego dzień, Khorne spojrzy na niego łaskawym okiem i wyniesie do godności księcia demonów. Główną cechą Wtajemniczonych jest popędliwość i przerażająca łatwość, z jaką wpadają w szał, w którym zabijają bez opamiętania, dopóki nie odzyskają kontroli i zdołają opanować nagromadzoną wściekłość. Z tego powodu niewielu z nich udaje się ukrywać na terenach Imperium. Większość Wtajemniczonych wyrusza na Północ, by szukać chwały i krwi na Pustkowiach Chaosu.

KULTYŚCI NURGLA, PANA ROZKŁADU:

Nic nie czujesz? Nawet odoru śmierci? Przecież jest wszędzie. Sigmar nie żyje, a jego zwłoki gniją, zatruwając cały świat. Trupi jad przesiąka ziemię, plugawi rzeki, zabija nasze dzieci, pozwala rosnąć w siłę armiom, które gromadzą się na Północy. Jest jednak istota, która chce ocalić nas od cierpienia i nie pragnie niczego innego, jak wybawić ludzkość od zgnilizny, której źródłem jest śmierć Sigmara. Przyjmij do serca Ojczulka Nurgla, wtul się w jego kałdun i zachłyśnij słodkim mlekiem…

- stary Fenk, obłąkany akolita kultu Nurgla

Chłopcy z wioski nigdy mnie nie lubili. Mówili, że jestem pospolita. Wszyscy durzyli się w Heldze. Mówili tylko o jej jasnych lokach i - jak sami to nazywali - iskierkach w oczach. Ale w końcu zemściłam się na tej suce i jej małej bandzie oślinionych wielbicieli. Wyznawca Pana Rozkładu nie dbali o to, jak wyglądam. I tak wszystkich pokrywały wrzody, krosty i ropienie. Aby zdobyć larwy zarazy, musiałam tylko poddać się woli Wielkiego Zepsucia. Ale wcale niczego nie poświęciłam. Inaczej mogłam stawać się tylko coraz starsza i brzydsza, zawsze sama w całej wiosce, a pewnego dnia i tak spaliłby mnie jakiś łowca czarownic, bez względu na to, czy byłabym z Chaosem, czy nie. Warto było to zrobić - wiedziałam, co się stanie, gdy wsuwałam larwy pod jej drzwi. Po niecałym tygodniu skóra na jej pięknej twarzy zaczęła gnić, a dzień lub dwa później to samo spotkało wszystkich ładnych chłopców w wiosce. Najtrudniej było mi ukrywać uśmiech na twarzy, gdy szłam przez wioskę i widziałam wyraz przerażenia u nich wszystkich, którzy stawali się o wiele bardziej szkaradni ode mnie.

- Olga Langenspiesse, córka młynarza z wioski Blutroch, kultystka Nurgla

Na terenie Imperium działają nieliczne kulty Nurgla, który zdaje się bardziej cieszyć z pojedynczych nosicieli chorób niż zorganizowanych grup wyznawców. Te zbory, które istnieją i przetrwały próbę czasu, organizują się w większych miastach, na spotkania wybierając kanały i wysypiska odpadków. Tego rodzaju miejsca kojarzą się kultystom Nurgla z brudem i cierpieniem wywołanym zsyłanymi przez niego chorobami. Cechą wspólną tych organizacji jest to, że opierają się na liczbie siedem, poświęconej Nurglowi.

Akolici Nurgla werbują ludzi chorych, zagubionych i cierpiących tworząc rzesze nowych wyznawców swego patrona i zwiększając tym samym jego moc, siłę i wpływy. Ich postępowanie jest na wskroś podłe, gdyż na swoje ofiary wybierają zazwyczaj ludzie szczególnie doświadczonych przez los.

Wtajemniczony kultu Nurgla jest ohydnym, trawionym przeróżnymi chorobami monstrum, które trudno odróżnić od demonów służących Władcy Much. Zwykle pokryty jest krostami i wrzodami, a bijący od niego smród zwala z nóg. Samo przebywanie w jego towarzystwie grozi zarażeniem się śmiertelnie niebezpieczną chorobą. Ludzie mający nieszczęście mieszkać w okolicy, którą na siedzibę wybierze sobie Wtajemniczony, umierają wkrótce po jego przybyciu, zapadając na koszmarne choroby.

KULTYŚCI SLAANESHA, PANA NIEPRAWYCH PRZYJEMNOŚCI:

Życie jest niczym wielkie koło bólu i przyjemności. Szukając rozkoszy, człowiek dociera do bólu, a wystarczająco długo zaznając cierpienia, można nauczyć się czerpać z niego radość. Mój drogi, pozwól, że powiodę cię ścieżką, dzięki której zaznasz wielkich słodyczy i goryczy darów, jakie oferuje mój pan. Pozwól, że będę cię zwodziła, kusiła, cięła skórę i zaspokajała wszelkie żądze. Pozwól mi cię kochać. Pozwól mi cię zabić…

- Victoria, akolitka kultu Slaanesha

W istocie byłem pewien, że doświadczyłem wszelkich znanych rozkoszy, od burdelów Arabii po buduary Marienburga. Nigdy jednak nie nasyciły mnie do końca. Zawsze szukałem czegoś więcej - większej intensywności przeżyć, większego szaleństwa, większej ekstazy. Gdy odwiedzałem kolejne zamtuzy i jaskinie hazardu, coraz częściej słyszałem szemrane pogłoski o czynach tak lubieżnych, że nawet najbardziej zdeprawowani z libertynów milkli i wycofywali się, gdy chciałem wycisnąć z nich więcej informacji. Oczywiście, tym bardziej wezbrało we mnie pragnienie poznania, odkrycia tak głębokich nieprawości, jakie mogli mi zaoferować tylko akolici Lanshora. Wiedziałem, że gdy ich odnajdę, postawię na szalę swą duszę i ciało, ale wydawało się, że jest to warte każdego ryzyka. Zaiste myśl, że być może znajdę źródło rozkoszy uznawane za odrażające przez głupców, którzy tworzą nasze prawa, tylko zwiększyło moje podniecenie. To było dwadzieścia lat temu i obecnie żałuję tylko, że nie poddałem się Estecie dekadę wcześniej, zamiast marnować czas na bardziej przyziemne żądze.

- Rupert von Epstein, dziedzic dynastii von Epsteinów, kapłan Slaanesha

Wyznawcami Slaanesha zostają zwykle najgorsi dewianci o hedonistycznym podejściu do życia. Wśród nich są zarówno sadyści, jak i masochiści, a także ludzie szukający rozkoszy w bardziej obscenicznych praktykach. Jako że liczbą poświęconą Slaaneshowi jest sześć, jego kultyści bardzo często spotykają się w sześcioosobowych grupach. Nikt nie jest w stanie oprzeć się jego wpływowi, ani szlachcic, ani niepiśmienny chłop. Wpływ Księcia Chaosu odczuwalny jest w miastach Imperium, Bretonni, Tilei i przypominających fortece pałacach Estalii. Podczas perwersyjnych orgii kultyści zaspokajają swoje żądze, często zabijają ofiary, częstokroć zapraszając obcych, aby dołączyli do rozpustnych ceremonii. Dzięki temu w krótkim czasie udaje się pozyskać wielu nowych kultystów. Jeśli jednak gość się wzdraga, zostaje złożony w ofierze bogu, którego istnienia często nawet nie podejrzewał.

Akolici Slaanesha to ludzie opętani myślą o zaspokojeniu każdej ze swych żądz i zachcianek. Choć zepsuci do szpiku kości, są fascynującymi ludźmi, czarującymi i atrakcyjnymi, którzy zwracają na siebie uwagę. Ich wpływ na zwykłych ludzi jest równie silny jak akolitów Nurgla. Akolici innych wyznań nigdy nie osiągają równie zdumiewających sukcesów w werbowaniu nowych członków.

Życie Wtajemniczonego jest przepełnione żądzą nowych, nie poznanych do tej pory przeżyć i bezustannym staraniem o zaspokojenie mrocznych popędów. Dawne doświadczenia przestają mieć jakąkolwiek wartość, a apetyt na nowe doznania rośnie z każdą chwilą. Wtajemniczony wykorzystuje swych popleczników i sługi, poszerzając tym samym szeregi kultu i zapewniając nieprzerwany strumień nowych sposobów odczuwania rozkoszy.

KULTYŚCI TZEENCHA, TEGO-KTÓRY-ZMIENIA-DROGI:

Co mówisz? Nie powtarzaj tego nikomu! Słuchaj, prawda jest taka, że nie ma różnicy pomiędzy tak zwanymi kultystami, a kapłanami, którzy klepią pacierze na ulicach. Bogowie nie istnieją. Tak naprawdę nie ma już nic. Wszystko co nam opowiadano, to kłamstwa. Co, nie wierzysz mi? Zajrzyj do mnie dziś wieczorem, to porozmawiamy. Moja żona przygotowała na obiad dużą tłustą kaczkę. Zjemy i wszystko ci opowiem.

- Maximilian Wasserman, akolita kultu Tzeentcha

Co złego w tym, że chcę być po stronie zwycięzców? Rok po roku zwierzoludzie nabierają zuchwałości, a grabieżcy siły. Z każdym rokiem przybywa mutantów wewnątrz Imperium. Imperator prowadzi przegraną wojnę. Jestem pragmatykiem. Co prawda Imperium uczyniło mnie bogatym, ale Chaos pomoże mi przetrwać, gdy Middenheim stanie w płomieniach, a jego obywatele zostaną rzuceni na żer dla zwierzoludzi lub na ofiary dla Boga Krwi. Przetrwam, a nawet czeka mnie nagroda. Pan Losu jest dobry, dla tych, którzy go wyznają.

- Klaus Goethe z rady Gildii Kupieckiej, kultysta Tzeentcha w Middenheim

Kulty Tzeentcha są najsilniejsze spośród zborów oddających cześć Mrocznym Bóstwom. Wyznawcy Slaanesha choć liczni i wpływowi, zatracają się w orgiach i nie interesuje ich polityka. Kultyści Nurgla zadowalają się roznoszeniem zaraz, a czciciele Khorna lubują się w bezmyślnym przelewaniu krwi. Tylko wyznawcy Pana Przemian mają przed sobą określony cel, który usiłują ze wszystkich sił zrealizować - odmienić ludzkość w sposób, jaki obmyślili pod wpływem swego mrocznego patrona.

Kultyści Tzeentcha chcą pogrążyć ludzką cywilizację w odmętach chaosu i zmieść z powierzchni ziemi wszelkie inne religie oraz magiczne bractwa. Choć przyświecające kultystom Tzeentcha cele są przerażające, wybór oraz arsenał stosowanych środków jest jeszcze gorszy. Wyznawcy Pana Przemian nie mają oporów przed wysługiwaniem się kultami innych bóstw. Jeśli zbór hedonistów oddających cześć Slaaneshowi pomoże im w osiągnięciu danego celu, bez wahania go wykorzystają. Dzięki takiemu pragmatycznemu podejściu kultystom udało się przeniknąć do Kolegiów Magii. Niektórzy udają kapłanów Sigmara, inni sługi Ulryka czy Shallyi. Choć komórki organizacji mogą być rozsiane po całym Imperium lub nawet Starym Świecie, to utrzymują ze sobą intensywne kontakty, dzieląc się informacjami i usługami szpiegów.

Równie niepokojące jest to, kto tak naprawdę oddaje cześć Tzeentchowi. Każdy ze zborów roi się od mutantów, a akolici wręcz chełpią się przemianami, które dotknęły ich ciała, uważając je za oznakę boskiej łaski. Pan Przemian ściąga bowiem do swych chramów najbardziej zdegenerowanych i zniekształconych mutantów. Pławią się w swej odmienności, wychwalając moc Architekta Przeznaczenia.

Kulty Tzeentcha zorganizowane są na bazie liczby dziewięć, szczególnie bliskiej temu bóstwu intryg i tajemnic. Choć wyznawcy innych bogów zdają się liczniejsi, a ich wpływy sięgają głęboko, w rzeczywistości wiele zborów zostało założonych przez kultystów Tzeentcha lub są przez nich kontrolowane.

Nie da się opisać typowego akolity Tzeentcha. Kultystą Pana Przemian może być każdy: prezbiter doglądający kapliczki Sigmara lub Magister doradzający Księciu-Elektorowi. Jedno, co można o nich powiedzieć na pewno, to że zawsze działają ostrożnie, cierpliwie tkając pajęczą sieć intryg i wzajemnie uzupełniających się planów, których ziszczenie ma doprowadzić do upadku znanego świata i powstania Nowego Porządku, gdzie wszystko podlegać będzie nieustannym przemianom.

Wtajemniczeni kultu Tzeentcha należą do najstraszliwszych kultystów na świecie. Za ich sprawą zostają wdrożone skomplikowane i niemożliwe do pojęcia plany. Większość z tych bezecnych ludzi wiedzie podwójne życie: kultysty i człowieka prominentnego, cieszącego się przywilejami urodzenia oraz władzy.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA:



Po wybraniu jednego z bogów na swojego patrona, akolita zaczyna poznawać tajniki kapłańskich błogosławieństw. Jeśli będzie z oddaniem i poświęceniem służył swojemu bogu, będzie mógł czynić cuda. Kapłan musi posiadać zdolność *czynienie cudów*, która umożliwia mu dostęp do potężnych modlitw należących do dziedziny jego boga.

POWSZECHNE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA:



iektóre błogosławieństwa, choć pod różnymi nazwami, są używane przez kapłanów należących do różnych kultów Starego Świata. Przedstawione poniżej błogosławieństwa stanowią uzupełnienie modlitw typowych dla danej domeny bóstwa wyznawanego przez kapłana.

Każda z poniższych modlitw przyswajana jest na w drodze medytowania i powtarzania odpowiednich formuł. Zwykle ich nauka nie wymaga nadzoru starszego kapłana. Mimo swojej niewątpliwej użyteczności i wszechstronności nie są łatwe do opanowania. Każda z poniższych modlitw musi zostać wykupiona jako odrębna zdolność. Dodatkowe informacje na temat zdolności *błogosławieństwa powszechne* znajdziesz w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w paragrafie **UMIEJĘTNOŚCI**.

PRZYZYWANIE DEMONÓW:

Poniżej podano informacje na temat przyzywania krótkotrwałego demonicznego wsparcia. Przyzywanie demonów wiąże się z poważnymi trudnościami i niebezpieczeństwami, nawet dla gorliwych kapłanów.

Modlitwy przyzywające muszą być przygotowane szczególnie uważnie, a powód przyzwania demona istotny.

W odróżnieniu od demonologów, kapłan nie musi znać imienia demona i nie musi rysować oktagramu, bowiem wzywany demon zawsze służył będzie bóstwu, którego bohater jest kapłanem.

Gdy demon się pojawi, kapłan musi wyjaśnić mu powód przyzwania. Jeśli ten okaże się nieistotny (decyzja MG), demon wróci do swojej sfery egzystencji, a kapłan odczuje skutki **GNIEWU BOŻEGO**.

KAPŁANI DRUIDZCY & ŻYWIOŁAKI:

Ponieważ Dawna Wiara nie posiada demonów, kapłani druidzcy, którzy opanowali modlitwy przyzywające nie mogą wzywać tych stworów, mogą natomiast wzywać żywiołaki - istoty będące ucieleśnieniem sił natury.

Więcej na temat żywiołaków znajduje się w **ROZDZIALE III: MAGIA** w paragrafie **MAGIA POWSZECHNA** i w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **ŻYWIOŁAKI**.

LISTA POWSZECHNYCH BŁOGOSŁAWIEŃSTW:

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODWAGI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 3
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: inspirujące słowa kapłana wzbudzają nadzieję w sercu towarzyszy. Dowolna istota w *zasięgu oddziaływania* (jedna na każdy punkt **MAGII**), która znajduje się pod wpływem *strachu* lub *grozy*, natychmiast opanowuje się i może działać normalnie. Moc błogosławieństwa nie działa na kapłana.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO CHYŻOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan modli się o przychylność swego bóstwa. Kapłan, lub dowolna dotknięta przez niego istota (jedna na każdy punkt **MAGII**) otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **ZR** oraz +1 do **SZ**. Istota może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa chyżości* w danej chwili.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO HARTU DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: po zakończeniu odmawiania modlitwy kapłan, lub istota w intencji której odmówiono modlitwę, zostaje pobłogosławiona przez bóstwo. Dowolna dotknięta przez kapłana istota (jedna na każdy punkt **MAGII**) otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **ODP** i **SW**. Istota może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa hartu ducha* w danej chwili.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO UZDRAWIANIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: po zakończeniu odmawiania modlitwy kapłan, lub istota w intencji której odmówiono modlitwę, zostaje pobłogosławiona przez bóstwo. Dotyk kapłana przywraca rannej istocie (na dotykanej lokacji) +1x**MAG** punktów **ŻW**. W test sposób można uzdrowić istotę tylko raz w czasie potyczki (choć kapłan może próbować uleczyć rany na każdej lokacji), podczas której odniosła rany, lub bezpośrednio po jej zakończeniu.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO SIŁY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: po zakończeniu odmawiania modlitwy kapłan, lub istota w intencji której odmówiono modlitwę, zostaje pobłogosławiona przez bóstwo. Dowolna dotknięta przez kapłana istota (jedna na każdy punkt **MAGII**) otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do **WW** i **K**. Istota może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa siły* w danej chwili.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

POŚWIĘCENIE WODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan (DOBREGO, NEUTRALNEGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłan druidzki) zanurza dłonie w czystej wodzie i odmawia modlitwę dzięki której błogosławi **MAG** litrów wody. Święcona woda może ranić wampiry i inne ożywieńce. Dowolny ożywieniec, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*. *Poświęcona woda* zamykana jest zazwyczaj w specjalnych fiolkach lub glinianych słojach, o pojemności dziesiątej części litra.

ORĘŻ ODWAGI/POBŁOGOSŁAWIENIE BRONI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund) *lub* krótka modlitwa (akcja) - jeśli kapłan podróżuje poza ciałem.
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: bóstwo, w odpowiedzi na modły, błogosławi dotykaną przez kapłana broń (jedną na każdy punkt **MAGII**) lub jeśli duchowny podróżuje poza ciałem - tworzy w jego ręku oręż. Błogosławiona broń nie posiada dodatkowych cech, ale w trakcie trwania błogosławieństwa jest traktowana jak broń magiczna. Może ranić demony, istoty eteryczne oraz inne potwory częściowo lub całkowicie odporne na ciosy zadawane zwykłą bronią.

PANCERZ WIARY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund) *lub* krótka modlitwa (akcja) - jeśli kapłan podróżuje poza ciałem.
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: bóstwo otacza kapłana, lub osobę w intencji której odmówiono modlitwę, niewidzialną barierą (pancerzem - jeśli kapłan podróżuje poza ciałem), która chroni duchownego przed zranieniem. *Pancerz Wiary* zapewnia dodatkowe *Punkty Zbroi* na każdej lokacji ciała. Liczba dodatkowych *PZ* równa jest podwojonej wartości **MAGII** kapłana.

PRZYZWANIE DEMONICZNEGO SŁUGI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** kapłana godzin.
OPIS: po odprawieniu nabożeństwa kapłan może wezwać demonicznego sługę swego bóstwa. Demon może przybrać wiele form, lecz najczęściej przyjmuje postać konia wierzchowego. Rumak ma cechy i umiejętności takie, jak *demoniczny sługa* (zobacz **ROZDZIAŁ VII: BESTIARIUSZ**).

Wezwany rumak pojawi się w odległości K6 metrów od kapłana. Demon będzie służył kapłanowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie kapłan zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ZWIĘKSZENIA CECH

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: po zakończeniu odmawiania litanii kapłan, lub osoba w intencji której odprawiono nabożeństwo, zostaje pobłogosławiona przez bóstwo. Do końca trwania efektów litanii wszystkie *cechy główne* dotkniętej przez kapłana istoty (jednej na każdy punkt **MAGII**) zostają zwiększone o

+5%x**MAG** kapłana. Istota może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa zwiększenia cech* w danej chwili.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

POŚWIĘCENIE/SPLUGAWIENIE ZIEMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bóstwo, w odpowiedzi na modły kapłana (ale nie kapłana druidzkiego) uświęca (plugawi - w przypadku ZŁYCH oraz CHAOTYCZNYCH bóstw) dowolny obszar o promieniu **MAG**x**MAG** metrów w *zasięgu oddziaływania* duchownego. Poświęcona/splugawiona ziemia jest od tej pory traktowana jak świątynia danego bóstwa.

PRZYZWANIE MNIEJSZEGO DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** kapłana godzin.
OPIS: po zakończeniu odprawiania nabożeństwa kapłan przyzywa mniejszego demona swojego bóstwa (opis i współczynniki *mniejszego demona* znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do K12 metrów. Demon będzie służył kapłanowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie kapłan zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden (na każdy punkt **MAGII**) mniejszy demon.

PRZYZWANIE WIĘKSZEGO DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 30
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** kapłana godzin.
OPIS: po zakończeniu odprawiania nabożeństwa kapłan przyzywa większego demona swojego bóstwa (opis i współczynniki *większego demona* znajdują się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 2K10 metrów. Demon będzie służył kapłanowi przez **MAG**x**MAG** godzin, po tym czasie wraca do swojej sfery egzystencji. Jeśli w tym czasie kapłan zostanie zabity, demon natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden większy demon.

DZIEDZINA BOGÓW RODZINY POŁUDNIOWEJ:



Poniżej znajdują się modlitwy i błogosławieństwa znane i stosowane przez kapłanów bogów należących do Rodziny Południowej: Khaina, Pana Morderstwa & Nieumarłych; Morra, Boga Umarłych & Snów; Myrmidii, Bogini Wojny; Ranalda, Boga Złodziei & Oszustów; Shallyi, Bogini Leczenia & Miłosierdzia; Vereny, Bogini Nauki & Sprawiedliwości.

DZIEDZINA KHAINA, PANA MORDERSTWA & NIEUMARŁYCH:

Khaine to bóg mordu i zabójców. Wiara w niego jest zakazana w całym Imperium. Przedstawiany jako demon z kłami, trzymający sztylety w każdej ze swych licznych rąk, Khaine jest porywczym bogiem zemsty, wyznawanym przez tych, którzy chcą odbierać życie innym. Jego kapłani są skrytobójcami i trucicielami, a niejedna zaginiona osoba zakończyła żywot jako ofiara na ołtarzu Khaina.

PŁASZCZ CIENI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan przywołuje moc Khaina, która okrywa jego ciało zasłoną utkaną z cieni. W trakcie trwania efektów modlitwy kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *ukrywania się*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

WYCZUCIE ŻYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: napełniony łaską Khaina, kapłan wyczuwa wszystkie żywe istoty znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Po udanym teście **INT** kapłan będzie w stanie określić *rozmiar* wykrytych istot. W czasie rundy można przeprowadzić tyle testów **INT** ile wynosi **MAGIA** kapłana.

ZWODNICZY WYGLĄD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan napełniony łaską Khaina, nieznacznie zmienia wygląd lub wygląd dotykanej istoty. Dzięki *masce* postać wygląda bardziej lub mniej atrakcyjnie (decyzja kapłana), co może powodować określane reakcje innych osób. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa postać otrzymuje modyfikator ±5%x**MAG** kapłana (zależnie od efektu zaklęcia) do **CHARYZMY**.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

NIEPAMIĘĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan spowija mocą Khaina dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Należy wykonać przeciwstawny test **SW** kapłana i ofiary. Jeśli w teście przegra wskazana postać, natychmiast zapomina o kapłanie i wszelkich wydarzeniach z nim związanych, których była świadkiem. Od tego momentu będzie traktować kapłana jak obcą osobę.

INCOGNITO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do utraty świadomości przez kapłana (decyzja MG). Kapłan może również przerwać efekty błogosławieństwa w dowolnym momencie.
OPIS: moc Khaina opływa kapłana, sprawiając, że ten przestaje być zauważany przez inne żywe istoty. Nie ma to nic wspólnego z niewidzialnością (kapłan nadal jest widzialny), po prostu inni przestają zwracać na niego uwagę. Postać musi pokonać w przeciwstawnym teście **SW** objętego tym błogosławieństwem kapłana, jeśli chce do niego podejść lub porozmawiać, chyba że kapłan odezwie się jako pierwszy. W trakcie rozmowy osoba nie musi powtarzać rzutu, ale jeśli choć na chwilę zajmie się czymkolwiek innym, ponownie musi wygrać w przeciwstawnym teście **SW**. Po rozstaniu się, osoba taka ma problemy z przypomnieniem sobie szczegółów rozmowy lub nawet samego spotkania z kapłanem. Musi wykonać udany test **SW**, żeby przypomnieć sobie temat rozmowy lub szczegóły wyglądu kapłana. Nieudany test oznacza, że postać usprawiedliwia chwilowy zanik pamięci roztargnieniem lub rozproszeniem uwagi, nie dostrzegając w tym niczego niepokojącego.

OŻYWIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan musi posiadać tyle zwłok, szkieletów, mumii lub truchel gigantycznych ptaków ile ożywieńców chce przyzwać. Jeśli nie ma do nich dostępu może wykorzystać do przyzwania zaklętą czaszkę (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**). Kapłan, mocą Khaina ożywia zwłoki, tworząc zombie, szkielety, mumie lub gnilce. Liczba wskrzeszonych zależy od rodzaju ożywieńców. Podczas odmawiania modlitwy kapłan musi znajdować się nie dalej niż **MAG**x**MAG** metrów od świeżych zwłok (z których powstają zombie) lub kości (z których powstają szkielety). Kapłan może przyzwać na każdy punkt **MAGII**: K10 szkieletów lub zombie, lub K4 mumie, lub K4 szkieletów-bohaterów, lub K2 szkieletów mniejszych-herosów lub 1 szkieleta-większego herosa, lub jednego gnilca.

MAJESTAT KHAINA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.

OPIS: laska Khaina otacza kaplana aurą szacunku i strachu. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** do testu *zastraszania* lub *dowodzenia*.

PAJĘCZY CHÓD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kaplana.

OPIS: Khaine odpowiada na plugawe modlitwy swego sługi. Kapłan, lub dotykana przez niego istota, zyskuje zdolność chodzenia po ścianach, sufitach, sieciach i linach, niezależnie od rodzaju powierzchni. Prędkość, z jaką porusza się istota równa jest jego **SZ**, ale nie może być mniejsza niż jego **MAGIA**. Aby modlitwa odniosła skutek, dłonie i stopy istoty muszą bezpośrednio przylegać do powierzchni, po której chce się poruszać.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEMIANA W SKORPIONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony otrzyma *trafienie krytyczne*.

OPIS: kapłan Khaina (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) lub dotykana przez niego istota żywa, zamienia się w gigantycznego skorpiona. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez gigantycznego skorpiona (opis znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Zamieniona w skorpiona postać nie może mówić ani czynić cudów.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZATRUCIE BRONI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14

CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** kapłana

OPIS: odmawiający modlitwę kapłan Khaina jako ofiary może użyć własnej krwi, którą pokrywa ostrze broni. Kapłan przyzywa plugawą moc Khaina, którą zatruwa ostrze dowolnej, dotykanej broni. Wszystkie żywe istoty, które zostały trafione i zranione zatrutym orężem muszą wykonać jeden test *trucizny* na każdy punkt **MAGII** kapłana. Każdy nieudany test oznacza, że odczuwają efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Innymi słowy, trucizna pokrywająca oręż zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na żywe istoty z tą samą siłą, co *jad pająka*.

STREFA UKRYCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15

CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII**, lub do momentu w którym kapłan się poruszy.

OPIS: wokół odmawiającego modlitwę kapłana powstaje sfera o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy zdobywają charakterystyczną dla kameleonów zdolność zlewania się w otoczeniem. Tak długo, jak pozostają nieruchome nie można ich zobaczyć.

Kapłan, odmawiający modlitwę nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

ZASŁONA MROKU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** kapłana.

OPIS: kapłan przywołuje moc Khaina, która gęstnieje i tworzy obszar nieprzeniknionej ciemności w dowolnym miejscu w granicach *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa, wszystkie istoty w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca przestają widzieć cokolwiek, nawet jeśli korzystają ze zdolności *infrawizji* czy *widzenia w ciemności*. Na początku swojej tury muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają oszołomione przez magiczną moc i w tej rundzie nie mogą wykonywać żadnych działań.

KRADZIEŻ ZMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.

OPIS: kapłan przywołuje moc Khaina i wysyła ją w kierunku dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara modlitwy musi wykonać test *magii*. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, kapłan może skorzystać ze zmysłów ofiary (maksymalnie z tylu, ile wynosi **MAGIA** kapłana). Kapłan z zapożyczonym zmysłem widzi, słyszy, czuje itp. to, co istota, na którą działa błogosławieństwo z taką dokładnością, z jaką odbiera to zmysł ofiary. Jeśli w trakcie trwania efektów modlitwy, ofiara zostanie zabita, kapłan musi wykonać udany test **SW** lub zostanie *ogłuszony* na tyle minut, z ilu zmysłów ofiary korzystał.

KRWAWA FURIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: -

OPIS: dowolna istota (jedna na każdy punkt **MAGII**) znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* kapłana musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że istota wpada w *furię*. Moc modlitwy nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają *oddziaływaniom psychologicznym*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEBIEGŁOŚĆ ŻMII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: patrz opis

OPIS: odpowiadając na modły kapłana, Khaine wypełnia umysł swego sługi sprytem lisa. Kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do następnego testu *sztuki przetrwania*, *tropienia* lub *ukrywania się*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ROZMAWIANIE Z MARTWYMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16

CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: jedna minuta lub liczba pytań równa wartości **MAGII** kapłana.

OPIS: błogosławieństwo pozwala kapłanowi Khaina zadać jedno pytanie (na każdy punkt cechy **MAGIA**) duszy niedawno zmarłej istoty. Kapłan musi odmówić modlitwę w ciągu 1x**MAG** tygodni od momentu śmierci i znajdować się w pobliżu zwłok, w odległości nieprzekraczającej **MAG**x**MAG** metrów. Wezwana z królestwa śmierci dusza może udzielać wyłącznie następujących odpowiedzi: *tak*, *nie*, *nie wiem*. Moc modlitwy nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak zwierzęta, ożywieńcy, żywiołaki i demony.

CAŁUN NIEWIDZIALNOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 17

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.

OPIS: kapłan, lub dotykana przez niego istota żywa, otacza się mocą Khaina i staje się niewidzialny. W trakcie trwania efektów modlitwy nie może być celem ataków bronią strzelecką ani magicznymi pociskami. Wszystkie postacie znajdujące się w odległości do 4 metrów mogą wykonać *trudny* (-20%) test *spostrzegawczości*. Udany test oznacza, że wykrywają obecność kapłana za pomocą słuchu lub węchu. Jeśli kapłan porusza się, mogą atakować go z ujemnym modyfikatorem -20% do **WW** lub **US**, jeśli zaś stoi nieruchomo, modyfikator zwiększa się do -40%.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZŁUDZENIE ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18

CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: liczba dni równa wartości **MAGII** kapłana, ale może on przerwać zaklęcie w dowolnym momencie.

OPIS: kapłan sprawia, że dowolna żywa istota wygląda na zmarłą. Także w dotyku wydaje się zimna i nie można wyczuć jej tętna. Postać zachowuje możliwość postrzegania otoczenia za pomocą swoich zmysłów, ale nie może przemieszczać się aż do wygaśnięcia efektów modlitwy. W trakcie trwania błogosławieństwa potrzebuje też powietrza do oddychania, pożywienia i wody.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MARTWICA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: moc Khaina przenika ciało kapłana, nadając mu twardość zesztywniałego pośmiertnego trupa. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa wartość każdego *trafienia krytycznego*, jakie otrzyma kapłan, zmniejsza się o wartość jego **MAGII**. Jeśli wynik jest ujemny, oznacza to, że *trafienie krytyczne* nie miało miejsca.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

KRADZIEŻ DUSZY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt **MAGII** kapłana
OPIS: kapłan przyzywa bluźnierczą moc Khaina, którą spowija dowolną żywą istotę znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara modlitwy musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że jej dusza zostaje wyrwana z ciała i jest traktowana jak widmo (tak jakby została wezwana za pomocą czaru nekromancji - *przyzywanie ducha*). Ciało ofiary zamienia się w zombie choć, jeśli kapłan tak sobie zażyczy, może zostać opętane przez innego, podległego mu ducha. Ofiara mocy modlitwy może wykorzystać *Punkt Przeznaczenia* aby uniknąć działania efektów błogosławieństwa. Jeśli nie posiada żadnych *PP*, po zakończeniu działania modlitwy jej ciało umiera, a ona sama zamienia się w widmo (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ISTOTY ETERYCZNE**).

DZIEDZINA MORRA, BOGA UMARŁYCH & SNÓW:

Morr to władca podziemnego świata, opiekun śniących i zmarłych. Kapłani Morra zajmują się odprawianiem rytuałów pogrzebowych. Wraz ze wzrostem wiary coraz mniej uwagi poświęcają sprawom tego świata. Stają się też coraz bledsi. Często próbują pomagać nieszczęśliwym duszom i innym duchom uwięzionym w materialnym świecie.

MUMIFIKACJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAGxMAG** kapłana lat.
OPIS: kapłan, mocą Morra, na pewien czas powstrzymuje proces gnicia zwłok. W tracie trwania efektów modlitwy poddane *mumifikacji* zwłoki nie mogą zostać ożywione za pomocą magii nekromanckiej.

SŁOWA POCIECHY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wypowiada pocieszające słowa, które koją smutek osoby cierpiącej z powodu śmierci kogoś bliskiego. Błogosławieństwo powstrzymuje efekty *strachu*, *grozy* lub obłędu, wywołanego przez to tragiczne zdarzenie.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

WIZJA ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan widzi duchy i zjawy, normalnie niewidoczne dla zwykłych ludzi. Obserwując śmierć żywej istoty, kapłan może dostrzec duszę opuszczającą martwe ciało.

POSŁANIEC ŚMIERCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana
OPIS: majestat Morra spowijają kapłana. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do wszystkich testów *zastraszania* i *dowodzenia*.

ZASKLEPIENIE RANY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan dotykając rany zatrzymuje wypływającą z niej krew, dzięki czemu ranny nie musi wykonywać testów w tabeli **NAGŁEJ ŚMIERCI**. Błogosławieństwo nie przywraca żadnych punktów **ŻW**.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

OSTATNIE CHWILE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan przenika pamięć zmarłej istoty. Dzięki mocy Morra kapłan może przeżyć ostatnie K10 minut (na każdy punkt **MAGII**) zmarłej istoty. Kapłan przeżywający śmierć istoty musi wykonać test **SW**. Nieudany oznacza, że otrzymuje on K6 *Punktów Obłędu*. Błogosławieństwo działa jedynie wtedy, gdy zostało rzucone na ciało istoty, która zmarła nie dawniej niż **MAGxMAG** tygodni temu.

PRZEMIANA W KRUKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan Morra (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w kruka, totemiczne zwierzę swojego bóstwa. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez kruka (opis kruka znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w kruka nie może mówić ani czynić cudów.

SANKTUARIUM MORRA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana, lub do momentu gdy kapłan się poruszy.
OPIS: kapłan obdarzony cząstką mocy Morra tworzy świętą sferę o średnicy **MAGxMAG** metrów wokół siebie. Kapłan może zakazać wstępu wszystkim ożywieńcom (włącznie z istotami eterycznymi) do tej strefy. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Utrzymując *Sanktuarium Morra* kapłan nie może czynić żadnych innych cudów. Obszar *Sanktuarium Morra* nie może się nakładać na obszar żadnej innej strefy. Jeśli inna strefa (stworzona przez innego kapłana lub maga) dotknie lub nałoży się na *Sanktuarium Morra*, *obie* są natychmiast rozpraszane.

ZNAK KRUKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan przywołuje symbol Morra - widmowego kruka - który spowija go cieniem śmierci. W trakcie trwania efektów modlitwy kapłan, a także wszyscy jego towarzysze znajdujący się w odległości **MAGxMAG** metrów, zadają obrażenia zwiększone o +1x**MAG** punktów.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

KLĄTWA ZŁODZIEI GROBOWCÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 rok na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan musi odmówić modlitwę w pobliżu grobu (także krypty lub grobowca) lub zwłok. Jeśli w trakcie trwania efektów błogosławieństwa ktoś zbezcześci zwłoki lub okradnie grób, pada ofiarą klątwy. Otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*, a także na 1x**MAG** tygodni otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do **INT**, **SW** i **CHA**.

POSŁANIEC ZE SNU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan Morra objawia się we śnie wybranej istoty. Wizja trwa tyle minut ile wynosi jego **MAGIA**. W tym czasie kapłan może przekazać dowolną wiadomość. Odbiorca musi być osobą, którą kapłan spotkał osobiście lub, którą widzi, jeśli *podróżuje poza ciałem*, musi rozumieć język, w którym przemawia kapłan i, oczywiście, musi spać w momencie trwania efektów modlitwy.

Strefa ukrycia przed umarłymi

Wymagany poziom mocy: 10

Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** kapłana, lub do momentu w którym kapłan się poruszy.

Opis: kapłan, napełniony mocą Morra, tworzy świętą sferę o średnicy **Mag**x**Mag** metrów, w której centrum znajduje się kapłan. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy stają się niewidzialne dla wszystkich ożywieńców oraz istot eterycznych.

Kapłan, podtrzymujący błogosławieństwo nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

Proroctwo Morra

Wymagany poziom mocy: 12

Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magia** kapłana lub do momentu wykorzystania obu przerzutów.

Opis: gracz odgrywający kapłana może powtórzyć rzuty dowolnych dwóch kostek, na przykład w rzucie testującym *cechę* lub *umiejętność*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Wieczny odpoczynek

Wymagany poziom mocy: 13

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan modli się do Morra, prosząc go, by uspokoił ożywionego trupa. Dowolny ożywieniec (jeden na każdy punkt **Magii**) znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że ożywieniec rozsypuje się w pył.

Akceptacja przeznaczenia

Wymagany poziom mocy: 14

Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.

Opis: Morr wysłuchuje błagań swego sługi, wszyscy towarzysze kapłana znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* przestają bać się śmierci. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa są odporni na *oddziaływania psychologiczne*. Moc błogosławieństwa nie działa na kapłana.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Ukojenie ducha

Wymagany poziom mocy: 14

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan wzywa imię Morra i kieruje moc bóstwa w stronę dowolnej *istoty eterycznej* znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Istota musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że *istota eteryczna* uświadamia sobie, że jest tylko duchem (otrzymuje modyfikator -5%x**Mag** do **WW**, a w następnej turze może wykonać tylko 1 *akcję zwykłą*). W następnej rundzie *istota eteryczna* musi wykonać test *magii* z tymi samymi konsekwencjami. Jeśli także następny (trzeci z rzędu) test *magii* okaże się nieudany, dusza istoty odzyskuje spokój i odchodzi w zaświaty.

Obserwacja śmierci

Wymagany poziom mocy: 15

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: Morr napełnia kapłana mocą odróżniania żywych od zmarłych. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan dostrzega i rozpoznaje w granicach *zasięgu oddziaływania* wszystkie istoty lekko, ciężko i bardzo ciężko ranne. Rozpoznaje także ożywieńców i inne nieożywione istoty, takie jak golemy czy żywiołaki. Moc błogosławieństwa *obserwacja śmierci* udaremnia zaklęcia i zdolności pozwalające udawać śmierć, takie jak na przykład *udawanie śmierci*.

Wizja Morra

Wymagany poziom mocy: 15

Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan modli się do Morra, prosząc bóstwo o objawienie i wyjaśnienie zaistniałego problemu lub zagadki. Należy wykonać w tajemnicy test **Cha** kapłana. Udany test oznacza, że kapłan otrzymał wizję, która zawiera potrzebne wskazówki. Nieudany test oznacza, że wizja nie przybliża go do rozwikłania problemu.

Ostatnie słowa

Wymagany poziom mocy: 18

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan może zadać jedno pytanie na każdy punkt cechy **Magia**, odchodzącej w zaświaty duszy zabitej istoty, która znajduje się w jego *zasięgu oddziaływania*. Kapłan musi odmówić modlitwę w ciągu **Mag**x**Mag** minut od momentu śmierci. W przeciwnym razie dusza zdąży odejść do królestwa Morra. Zapytana dusza nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi. Zaklęcie nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak ożywieńcy i demony.

Letarg

Wymagany poziom mocy: 20

Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: K10 rund na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: kapłan wykorzystuje moc Morra, by uśpić dowolną grupę istot znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie postacie w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zapadają w sen, który jest nie do odróżnienia od śmierci. W trakcie trwania efektów modlitwy śpiący się traktowani jak *cel nieruchomy*. Modlitwy tej używa się zwykle w celu uspokojenia osób płaczących po stracie najbliższych. Szczególnie tych bardzo głośno lamentujących.

Dziedzina Myrmidii, Bogini Wojny:

Myrmidia to patronka żołnierzy i strategów oraz naczelne bóstwo Estalii i Tilei. W przeciwieństwie do Ulryka, pana bitewnego szału, bogini ceni sobie sztukę wojenną i precyzyjne realizowane plany strategiczne. Kapłani Myrmidii służą jako kapelani oddziałów wojskowych i kompanii najemników. Czynią cuda, by dowieść swojej sprawności w sztuce wojennej i wyższości Myrmidii nad innymi bóstwami. Jej wyznawcy są z reguły osobami zdecydowanymi, mówią donośnym głosem i odznaczają się wielką odwagą, cenioną przez boginię.

Włócznia Myrmidii

Wymagany poziom mocy: 5

Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: włócznia (lub inna broń drzewcowa) trzymana przez kapłana zostaje napełniona mocą Myrmidii. W trakcie trwania efektów modlitwy broń jest traktowany jako magiczny oręż z cechą *przebijający zbroję* i *precyzyjny*.

Gniew

Wymagany poziom mocy: 6

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan wskazuje dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*, która zaczyna odczuwać nagły i silny gniew skierowany wobec osoby wskazanej przez kapłana. Ofiara zaklęcia musi wykonać test **SW**. Nieudany rezultat oznacza, że atakuje wyznaczoną osobę. W każdej rundzie może próbować przełamać zaklęcie, wykonując test **SW**.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Geniusz taktyczny

Wymagany poziom mocy: 7

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości **Magii** kapłana.

Opis: bogini otacza kapłana aurą męstwa, co działa pokrzepiająco na jego towarzyszy. W trakcie trwania efektów modlitwy kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**Mag** do testów *dowodzenia* i *doświadczenia bojowego*. Ponadto, wszyscy towarzysze kapłana, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, mogą powtórzyć każdy nieudany test *strachu* i *grozy*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Jasność umysłu

Wymagany poziom mocy: 7

Czas odmawiania: nabożeństwo (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: jedna godzina na każdy punkt **Magii** kapłana

Opis: dotyk kapłana przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**Mag** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **Int**, **SW** lub

CHA. (błogosławieństwo nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne użycie mocy błogosławieństwa na tej samej osobie nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Kapłan może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech.
Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRAWO LOGIKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 5 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, lub do momentu wykonania wybranego testu.
OPIS: kapłan prosi Myrmidię by pomogła mu znaleźć logiczne rozwiązanie pojedynczego problemu taktycznego lub strategicznego. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan, lub jego towarzysz znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, może skorzystać z boskiej podpowiedzi. Otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** kapłana do dowolnego testu *dowodzenia* lub *doświadczenia bojowego*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEMIANA W ORŁA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan Myrmidii (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w orła. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez orły (opis orłów znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w orła nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: moc błogosławieństwa, przekazywana dotykiem kapłana, całkowicie blokuje odczuwanie bólu i pozwala bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

FINEZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: bogini odpowiadając na modły kapłana, napełnia ruchy jego sojuszników lekkością i finezją. Wszyscy sojusznicy kapłana, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, mogą walczyć 1x**MAG** razy dłużej, nie odczuwając efektów zmęczenia patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **ZMĘCZENIE**).

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

WALECZNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan modli się do Myrmidii, by natchnęła jego sprzymierzeńców niedoścignioną maestrią bojową. W trakcie trwania efektów modlitwy wszyscy towarzysze kapłana, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, otrzymują dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *trafienia*, *parowania* i *uniku*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

KOJĄCY DOTYK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk kapłana przywraca rannej postaci **KO** punktów **ŻW** (na jednej lokacji). Jest to błogosławieństwo dotykowe, o które kapłan może prosić także dla siebie.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PANCERZ ZEMSTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: moc błogosławieństwa wiąże kapłana z jego przeciwnikami. Jeśli w czasie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymał jakieś rany, to przeciwnik, który je zadał, otrzymuje obrażenia o takiej samej wartości, niezależnie od **WT** i noszonego pancerza.

PIERWSZE UDERZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dzięki mocy błogosławieństwa kapłan zyskuje zdolność pierwszego uderzenia, w czasie walki wręcz, bohatera traktuje się tak, jakby podczas ustalania kolejności działań miał **I** równą 100. Pozostałe testy wykonuje się na normalnej wysokości **ZR** kapłana.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

AKCEPTACJA PRZEZNACZENIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
OPIS: kapłan sprawia, że wszyscy jego towarzysze znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* przestają bać się śmierci. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa są odporni na *oddziaływania psychologiczne*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BŁYSKAWICZNY CIOS

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, natchniony mocą Myrmidii, otrzymuje +1x **MAG** ataków i może wykonywać *atak wielokrotny*, poświęcając na to zwykłą akcję. Wciąż obowiązuje go ograniczenie dopuszczające tylko jedną akcję *atak* w rundzie.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRECYZJA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: włócznia (lub inna broń drzewcowa) trzymana przez sojuszników kapłana, znajdujących *zasięgu oddziaływania*, zostaje napełniona mocą Myrmidii. W trakcie trwania efektów modlitwy broń jest traktowany jako magiczny oręż z cechą *przebijający zbroję* i *precyzyjny*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

GROZA WOJNY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, obdarzony łaską Myrmidii, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany atak w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami.

MAJESTAT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: moc błogosławieństwa sprawia, że słowa brzmią bardziej wiarygodnie. Postać otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do testów *dowodzenia* i *zastraszania*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

STREFA WYTRWAŁOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana, lub do momentu w którym sztukmistrz się poruszy.
OPIS: kapłan, napełniony mocą Myrmidii tworzy świętą sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w której centrum znajduje się odmawiający modlitwę kapłan. Przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Ponadto mogą wykonać tyle dodatkowych **ATAKÓW** ile wynosi wartość cechy **MAGIA** kapłana, otrzymują również tyleż samo dodatkowych *Punktów Zbroi*.

Kapłan podtrzymujący błogosławieństwo nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać - jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

TARCZA MYRMIDII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: Myrmidia wysłuchuje próśb kapłana. Wszyscy sprzymierzeńcy znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* otrzymują +1x**MAG** *Punkt Zbroi* na wszystkich lokacjach ciała.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZMIANA STRON

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan wzywa moc Myrmidii i spowija nią dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania efektów błogosławieństwa stają się sojusznikami kapłana. Jeśli jednak otrzymają rozkaz zaatakowania dotychczasowych sojuszników lub wykonania czynności zagrażającej ich życiu, muszą wykonać kolejny test *magii*. Udany test oznacza, że istoty przełamały działanie mocy błogosławieństwa i mogą walczyć normalnie. Nieudany rezultat oznacza, że zaatakują swoich dotychczasowych sprzymierzeńców lub wykonają niebezpieczny rozkaz.

DZIEDZINA RANALDA, BOGA ZŁODZIEI & OSZUSTÓW:

Ranald jest bogiem szczęścia i patronem złodziei, kanciarzy, szulerów oraz innych podejrzanych osobników. O jego łaskę modlą się kupcy, cyrkowcy i bardowie, a także zwykli mieszkańcy Imperium, dręczeni biedą i głodem. Kapłani Ranalda z natury są podstępni i zagadkowi. Używają modlitw, by oszukać i zmylić swoich wrogów, wierząc, że w ten sposób przypodobają się przewrotnemu bóstwu. Wszyscy żarliwi wyznawcy Ranalda mają obsesję na punkcie hazardu i ryzyka. Lepiej nie wierzyć w ich opowieści, gdyż zwykle nie ma w nich ani krzty prawdy.

GRA POZORÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, napełniony mocą Ranalda, zaklina dotykiem dowolny przedmiot (obciążenie 50x**MAG** *WO* lub mniejsze), nadając mu wygląd znacznie cenniejszego lub mniej wartościowego (decyzja kapłana), niż jest w rzeczywistości. Bezwartościowe przedmioty mogą wyglądać jakby wyszły spod ręki utalentowanego artysty/rzemieślnika, natomiast drogocenne przedmioty wyglądają na połamane, pordzewiałe lub zepsute (zależnie od ich rodzaju). Błogosławieństwo nie zmienia rzeczywistej struktury przedmiotu ani jego właściwości. Dobry miecz o obniżonej zaklęciem wartości nadal dobrze tnie, zaś *upiększenie* mocą modlitwy krzywego bełtu nie zwiększa celności strzału.

W trakcie czaru wszystkie testy *szacowania* zaklętego przedmiotu wykonywane są z modyfikatorem -10%x**MAG** kapłana Ranalda.

AS W RĘKAWIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: dzięki mocy błogosławieństwa kapłan zyskuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do wszystkich testów *doliniarstwa*, *hazardu*, *otwierania zamków* i *oszustwa*. Moc błogosławieństwa nie działa, jeśli kapłan Ranalda posługuje się magicznymi wytrychami, kartami lub kośćmi do gry.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

KOCIE ŚLEPIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dzięki mocy błogosławieństwa kapłan Ranalda zyskuje zdolność *widzenia w ciemności* na odległość równą 10x**MAG** metrów. W czasie trwania zaklęcia, oczy kapłana świecą niesamowitą zielenią.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PŁASZCZ CIENI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości **MAGII** kapłana.
OPIS: Ranald okrywa ciało kapłana zasłoną utkaną z cieni. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *ukrywania się*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

SPRYT RANALDA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: Ranald obdarza kapłana niesamowitą zręcznością. W trakcie trwania czaru kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do testów *ukrywania się* i *skradania*. Jeżeli kapłan przejdzie obok miejsca, na które został nałożony *magiczny alarm*, może wykonać test *splatania magii*. Udany test oznacza, że kapłan przemyka się niepostrzeżenie przez chroniony obszar.

SZYBKI JAK KOT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan, w trakcie trwania efektów błogosławieństwa otrzymuje dodatni modyfikator +1x**MAG** do **SZ**.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

JASNOŚĆ MYŚLI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jedna godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana
OPIS: dotyk kapłana przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**MAG** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **INT**, **SW** lub **CHA**. (błogosławieństwo nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne użycie mocy błogosławieństwa na tej samej osobie nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Kapłan może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

METODA PRÓB & BŁĘDÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 5 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, lub do momentu wykonania wybranego testu.
OPIS: kapłan prosi Ranalda by pomógł mu znaleźć rozwiązanie problemu. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan, lub jego towarzysz znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, może skorzystać z boskiej pomocy. Otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAGIA** kapłana do dowolnego testu *doliniarstwa*, *hazardu*, *otwierania zamków*, *oszustwa*, *skradania się*, *szacowania* oraz *ukrywania* i *uwodzenia*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Przemiana w kota lub srokę

Wymagany poziom mocy: 7
Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magia** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
Opis: kapłan (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w kota lub srokę. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **Int** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez kota lub srokę (opis zwierząt znajduje się w **Rozdziale VI: Bestiariusz**). Kapłan zamieniony w kota lub srokę nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Ślepy traf

Wymagany poziom mocy: 7
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt **Magii** kapłana.
Opis: Ranald obdarza kapłana swoją łaską. Gracz może odwrócić kolejność kostek po jednym teście *cechy* lub *umiejętności*, który jego bohater wykona w ciągu trwania efektów modlitwy. Na przykład wynik testu *ukrywania się* wynoszący 82 może zostać zamieniony na 28. Postać może znajdować się pod wpływem tylko jednego *ślepego trafu* w danej chwili.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Zwodniczy wygląd

Wymagany poziom mocy: 7
Czas odmawiania: nabożeństwo (K6x10 minut)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości **Magii** kapłana.
Opis: kapłan obdarzony łaską Ranalda może nieznacznie zmienić wygląd zarówno swój jak i dotykanej istoty. Dzięki *masce* postać wygląda bardziej lub mniej atrakcyjnie (decyzja kapłana), co może powodować określane reakcje innych osób. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa postać otrzymuje modyfikator ±5%x**Mag** kapłana (zależnie od efektu zaklęcia) do **Charyzmy**.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Incognito

Wymagany poziom mocy: 9
Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: do utraty świadomości przez kapłana (decyzja MG). Kapłan może również przerwać moc błogosławieństwa w dowolnym momencie.
Opis: moc Ranalda opływa kapłana, sprawiając, że przestaje być zauważany przez inne osoby. Nie ma to nic wspólnego z niewidzialnością (kapłan nadal jest widzialny), po prostu inni przestają zwracać na niego uwagę. Postać musi pokonać w przeciwstawnym teście **SW** objętego mocą błogosławieństwa kapłana, jeśli chce do niego podejść lub porozmawiać, chyba że kapłan odezwie się jako pierwszy. W trakcie rozmowy osoba nie musi powtarzać rzutu, ale jeśli choć na chwilę zajmie się czymkolwiek innym, ponownie musi wygrać w przeciwstawnym teście **SW**. Po rozstaniu się, osoba taka ma problemy z przypomnieniem sobie szczegółów rozmowy lub nawet samego spotkania z kapłanem. Musi wykonać udany test **SW**, żeby przypomnieć sobie temat rozmowy lub szczegóły wyglądu kapłana. Nieudany test oznacza, że postać usprawiedliwia chwilowy zanik pamięci roztargnieniem lub rozproszeniem uwagi, nie dostrzegając w tym niczego niepokojącego.

Pajęczy chód

Wymagany poziom mocy: 12
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: kapłan obdarzony łaską Ranalda zyskuje zdolność chodzenia po ścianach, sufitach, sieciach i linach, niezależnie od rodzaju powierzchni. Prędkość, z jaką porusza się kapłan równa jest jego **Sz**, ale nie może być niższa niż jego **Magia**. Aby błogosławieństwo mogło zadziałać, dłonie i stopy kapłana muszą bezpośrednio przylegać do powierzchni, po której chce się on poruszać.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Urok

Wymagany poziom mocy: 14
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** kapłana.
Opis: kapłan wykorzystuje moc oszukańczego bóstwa, by zmusić do posłuszeństwa dowolną istotę humanoidalną, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara może odeprzeć moc modlitwy wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie jej poczynaniami kieruje kapłan. Moc błogosławieństwa nie działa na *demony*, *ożywieńce* i *istoty eteryczne* oraz *żywiołaki*.

Strefa ukrycia

Wymagany poziom mocy: 15
Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** kapłana, lub do momentu w którym sztukmistrz się poruszy.
Opis: błogosławieństwo tworzy sferę o średnicy **Mag**x**Mag** metrów, w której centrum znajduje się odmawiający modlitwę kapłan. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy zdobywają charakterystyczną dla kameleonów zdolność zlewania się w otoczeniem. Tak długo, jak pozostają nieruchome nie można ich zobaczyć.

Kapłan, podtrzymujący zaklęcie nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

Złoto głupców

Wymagany poziom mocy: 15
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 runda na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: kapłan przywołuje moc Ranalda i kieruje ją w stronę dowolnej żywej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania*. Moc błogosławieństwa wypełnia umysł ofiary wizją nieprzebranych bogactw. Ofiara mocy Ranalda musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów modlitwy, bez względu na to, co dzieje się wokół, będzie stała *nieruchomo* z głupim uśmiechem wpatrując się w przestrzeń.

Lisi spryt

Wymagany poziom mocy: 16
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: patrz opis
Opis: Ranald, odpowiadając na modlitwy, wypełnia umysł kapłana sprytem lisa. Kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**Mag** do następnego testu *sztuki przetrwania*, *tropienia* lub *ukrywania się*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Wykrycie pułapek

Wymagany poziom mocy: 16
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: -
Opis: kapłan koncentruje się i mentalnie sonduje najbliższą okolicę. Automatycznie wykrywa wszystkie pułapki w promieniu **Mag**x**Mag** metrów. Moc błogosławieństwa nie rozbraja pułapek, a jedynie informuje o ich istnieniu i położeniu.

Całun niewidzialności

Wymagany poziom mocy: 17
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: kapłan otoczony mocą Ranalda staje się niewidzialny. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa nie może być celem ataków bronią strzelecką ani magicznymi pociskami. Wszystkie postacie znajdujące się w odległości do 4 metrów mogą wykonać *trudny* (-20%) test *spostrzegawczości*. Udany test oznacza, że wykrywają obecność kapłana za pomocą słuchu lub węchu. Jeśli kapłan porusza się, mogą atakować go z ujemnym modyfikatorem -20% do **WW** lub **US**, jeśli zaś stoi nieruchomo, modyfikator zwiększa się do -40%.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Uśmiech losu

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: błogosławieństwo działa podobnie jak *ślepy traf*, z tą różnicą, że obejmuje działaniem kapłana i wszystkich jego towarzyszy znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIEDZINA SHALLYI, BOGINI LECZENIA & MIŁOSIERDZIA:

Shallya to bogini leczenia i miłosierdzia. Zapewnia ukojenie w świecie pełnym wojen, chorób i bólu. Jest ukochanym bóstwem prostych ludzi. Kapłani Shallyi używają swej mocy, by pomagać chorym i potrzebującym duchowego wsparcia. Wraz ze wzrostem mocy stają się łagodni i pokojowo usposobieni. Często płaczą przez sen, smucąc się nieszczęściami mieszkańców tego ponurego świata. Z czasem zyskują wręcz nadludzką odporność na ból.

ZWALCZANIE TRUCIZNY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk kapłana uzdrawia postać cierpiącą z powodu zatrucia (więcej informacji na temat trucizn znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**, w paragrafie **TRUCIZNY**). Cały jad w ciele postaci natychmiast zostaje zneutralizowany, a wszelkie jego efekty ustają. Mocą modlitwy nie można wskrzesić postaci zmarłej na skutek zatrucia. Jest to błogosławieństwo dotykowe.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

CENA OKRUCIEŃSTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jeden miesiąc księżycowy (25 dni) na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan odmawia modlitwę, jednocześnie dotykając dowolną żywą istotę. Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi tą istotę, otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich *testów cech głównych*.

LECZENIE RAN

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: dotyk kapłana uzdrawia rany. Przywraca na danej lokacji **KO** punktów **ŻW**, plus tyle ile wynosi wartość **MAGII** kapłana (**ŻW** nie może przekroczyć maksymalnej wartości).

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEMIANA W GOŁĘBIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w gołębia. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez gołębia (opis ptaków znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w gołębia nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

POKÓJ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan, obdarzony mocą Shallyi, spowija dowolną istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara błogosławieństwa musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów błogosławieństwa nie będzie mogła w żaden sposób zaatakować kapłana oraz jego sojuszników, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Jeśli kapłan lub któryś z jego sojuszników (znajdujący się *zasięgu oddziaływania*) zaatakuje ofiarę błogosławieństwa, modlitwa przestaje działać.

KREW ZIEMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: patrz opis
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wchłania energię życiową wody, w której stoi. Błogosławieństwo przywraca tyle punktów **ŻW**, ile *akcji* poświęcił kapłan na odmówienie modlitwy. Kapłan nie może użyć mocy błogosławieństwa do uzdrowienia innej istoty.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dotyk kapłana, napełnionego mocą Shallyi, całkowicie blokuje odczuwanie bólu i pozwala bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

OCZYSZCZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan mocą Shallyi oczyszcza jedną porcję zatrutego pożywienia lub 1 litr napoju na każdy punkt **MAGII**, z ilości dawek trucizny równej wartości **MAGII** kapłana.

LECZENIE CHOROBY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan napełniony łaską Shallyi, dotykiem uzdrawia dowolną chorą postać. Wszystkie efekty choroby natychmiast ustają. Mocą błogosławieństwa nie można wskrzesić postaci, która zmarła na skutek choroby.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZWIERCIADŁO BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: błogosławieństwo łączy kapłana z atakującym go w bezpośredniej walce przeciwnikiem (jednym na każdy punkt **MAGII**). Jeżeli kapłan zostanie ranny, identyczne obrażenia otrzymują wszystkie połączone z nim, mocą błogosławieństwa, istoty.

OCZYSZCZAJĄCA ŚWIATŁOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do wygaśnięcia ognia
OPIS: w trakcie odmawiania modlitwy kapłan rozpala ogień (dowolnych rozmiarów). Dopóki ogień płonie, testy **ODP** przeciwko chorobom, wykonane przez postacie pozostające w kręgu światła (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **ŚWIATŁO & CIEMNOŚĆ**) automatycznie są udane. Moc błogosławieństwa nie powoduje wyleczenia choroby, a tylko wstrzymuje jej odczuwalne objawy. Krąg światła można zwiększyć, a także odpalić od niego inne płomyki. Stworzone w ten sam sposób źródła światła zapewniają taki sam efekt.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRAWDOMÓWNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -

OPIS: kapłan Shallyi zadaje jedno pytanie (na każdy punkt **MAGII**) wybranemu bohaterowi. Musi on rozumieć język, którym posługuje się kapłan. Istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć na zadane pytanie. Mistrz Gry musi wziąć pod uwagę fakt, że istota odpowiada zgodnie ze stanem swojej wiedzy i przekonaniami. Czy odpowiedź rzeczywiście jest prawdziwa, czy też nie, to już inna sprawa - istota jest przekonana, że mówi prawdę. Kapłan może użyć mocy błogosławieństwa po raz kolejny na tej samej istocie, ale nie może jej zadać takiego samego pytania ale sformułowanego trochę inaczej. Kolejne pytanie musi w znaczny sposób różnić się od poprzedniego.

STREFA SANKTUARIUM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana, lub do momentu gdy kapłan się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy, wokół modlącego się kapłana, świętą sferą o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Dodatkowo do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Modlący się kapłan nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać - jeśli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

DUCHOWE KAJDANY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: bogini odpowiadając na modlitwy kieruje swoją moc w stronę dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* kapłana. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania efektów błogosławieństwa nie może w żaden sposób atakować w walce bezpośredniej i strzeleckiej, oraz rzucać zaklęć ofensywnych, nie może także uciekać z pola walki.

MĘCZEŃSTWO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan nawiązuje mentalną więź z dowolną istotą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania efektów modlitwy wszystkie obrażenia zadawane tej postaci zostają przeniesione na kapłana.

UŚPIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan korzystając z mocy błogosławieństwa, może uśpić dowolną żywą istotę, lub istoty (których liczba nie przekracza wartości **MAG**x**MAG**) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zapadają w głęboki sen i nie mogą zostać obudzone przed zakończeniem działania efektów błogosławieństwa. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa, poddane jego działaniu istoty traktowane są jak *cel nieruchomy*.

OCZYSZCZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Nurgle - bóg Chaosu, Władca Chorób i Pan Zepsucia - odczuwa szczególną odrazę wobec Shallyi. Kapłan przyzywa oczyszczającą moc bogini i kieruje ją przeciwko dowolnemu demonowi, istocie lub wyznawcy Nurgla znajdującemu się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara natychmiast traci **KO** punktów **ŻW** (wartość **MAGII** kapłana oznacza ilość zranionych lokacji), bez względu na **WT** i ewentualne *PZ*.

SIŁA PRAWDY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana
OPIS: moc błogosławieństwa sprawia, że słowa kapłana brzmią bardziej wiarygodnie. Kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do testów **CHA**. Efekt działania błogosławieństwa nie jest wyraźnie zauważalny, więc trudno ocenić, czy postać rzeczywiście mówi prawdę.

UKOJENIE SHALLYI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan otacza łaską Shallyi wszystkie żywe istoty, które znajdują się w *zasięgu oddziaływania*. Dotknięte mocą błogosławieństwa istoty żywe czują się odświeżone i wypoczęte tak, jakby odpoczywały 1x**MAG** kapłana dni. Odzyskują punkty **ŻYWOTNOŚCI**, zgodnie ze zwykłymi zasadami odpoczynku. Błogosławieństwo nie działa na rzucającego je kapłana.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

LECZENIE OBŁĘDU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: łaska bogini napełnia kapłana mocą oczyszczania umysłów. Dotyk kapłana uzdrawia dowolną obłąkaną postać, lecząc ją z jednej choroby umysłu. Jest to błogosławieństwo dotykowe.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIEDZINA VERENY, BOGINI NAUKI & SPRAWIEDLIWOŚCI:

Verena to bogini sprawiedliwości i nauki. O jej błogosławieństwo modlą się wszyscy, którzy sprzeciwiają się niesprawiedliwości. Jest także patronką czarodziejów i uczonych. Kapłani Vereny, mocą błogosławieństw karzą tyranów, przestępców i złoczyńców wszelkiej maści, a także zaprowadzają rządy sprawiedliwości, tam gdzie panuje chaos i bezprawie. Wraz ze wzrostem wiary kapłani stawiają sobie coraz wyższe wymagania. Zwykle obdarzeni są fenomenalną pamięcią.

ŚLEDCZY VERENY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan dzięki mocy błogosławieństwa, może z łatwością (otrzymuje modyfikator +10%x**MAG**) odczytywać ślady lub zdobyć informacje o istotach, które przechodziły w pobliżu i wydarzeniach, które miały tu miejsce. Wspomniany modyfikator zwykle będzie odnosił się do testów *tropienia*, ale może też być uwzględniany przy innych testach, wymaganych w takiej sytuacji.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DOSTRZEŻENIE WZORCA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc błogosławieństwa pozwala kapłanowi Vereny dostrzec wzorzec w pozornym nieładzie. Kapłan może dostrzec naczynie w potłuczonych skorupach, ujrzeć stronicę (i odczytać z niej tekst) w potarganej karcie, działającą maszynę w stosie kół zębatych i przekładni. Ponadto po udanym teście **INT** kapłan będzie w stanie poskładać w całość zniszczony przedmiot.

JASNOŚĆ UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jedna godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana
OPIS: dotyk kapłana przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**MAG** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **INT**, **SW** lub **CHA**. (moc modlitwy nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne rzucenie tego zaklęcia na tę samą osobę nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Kapłan może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEMIANA W SOWĘ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.

OPIS: kapłan Vereny (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w sowę. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez sowę (opis ptaka znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w sowę nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

POKÓJ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan, obdarzony mocą Vereny, wskazuje dowolną istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara błogosławieństwa musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów błogosławieństwa nie będzie mogła w żaden sposób zaatakować kapłana oraz jego sojuszników, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Jeśli kapłan lub któryś z jego sojuszników (znajdujący się *zasięgu oddziaływania*) zaatakuje ofiarę błogosławieństwa, modlitwa przestaje działać.

WIZJA PRZESZŁOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan koncentruje się i dotyka przedmiotu, próbując poznać jego historię. Może dowiedzieć się o K3 najważniejszych zdarzeniach (na każdy punkt cechy **MAGIA**) należących do historii przedmiotu (ich ustalenie należy do MG). Zwykle są to informacje dotyczące osoby, która wykonała przedmiot, jego najważniejszych właścicieli lub znaczących wydarzeń, podczas których został użyty. Ponowne użycie mocy błogosławieństwa na tym samym przedmiocie nie przynosi żadnego efektu.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dotyk obdarzonego łaską Vereny kapłana całkowicie blokuje odczuwanie bólu i pozwala bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MIECZ SPRAWIEDLIWOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: gdy zawodzą inne możliwości, tylko surowa kara może przywrócić sprawiedliwość. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa miecz kapłana staje się narzędziem Vereny. Jest traktowany jako broń magiczna z cechą oręża *precyzyjny* i *druzgoczący*. Ponadto, kapłan otrzymuje dodatkowo modyfikator +10%x**MAG** do **WALKI WRĘCZ**, gdy tą bronią atakuje winnego popełnionej zbrodni (kapłan musi być przekonany o winie przeciwnika).

ODESŁANIE DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wzywa imienia Vereny i wskazuje dowolnego demona znajdującego się w *zasięgu oddziaływania* odsyłając go z powrotem do Domeny Chaosu. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwstawnego testu **SW**. Jeśli wygra kapłan, demon zostaje odesłany. W przeciwnym wypadku demon opiera się działaniu mocy modlitwy. W przypadku remisu żadna ze stron nie potrafi zapanować nad drugą, a mentalny pojedynek trwa nadal. W każdej rundzie należy powtórzyć przeciwstawny test **SW**, dopóki jeden z walczących nie odniesie zwycięstwa. *Odesłanie* może zostać użyte do uwolnienia istoty opętanej przez demona, ale kapłan nie może rzucić go na siebie.

PRAWDOMÓWNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan zadaje jedno pytanie (na każdy punkt **MAGII**) wybranemu bohaterowi. Musi on rozumieć język, którym posługuje się kapłan. Istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć na zadane pytanie. Mistrz Gry musi wziąć pod uwagę fakt, że istota odpowiada zgodnie ze stanem swojej wiedzy i przekonaniami. Czy odpowiedź rzeczywiście jest prawdziwa, czy też nie, to już inna sprawa - istota jest przekonana, że mówi prawdę. Kapłan może wykorzystać moc błogosławieństwa po raz kolejny na tej samej istocie, ale nie może jej zadać takiego samego pytania ale sformułowanego trochę inaczej. Kolejne pytanie musi w znaczny sposób różnić się od poprzedniego.

STREFA SANKTUARIUM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana, lub do momentu gdy sługa Vereny się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy wokół odmawiającego modlitwy kapłana sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Dodatkowo do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Modlący się kapłan nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać - jeśli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

KAJDANY VERENY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: bogini odpowiadając na modlitwy kieruje swoją moc w stronę dowolnej istoty znajdującej się w *zasięgu oddziaływania* kapłana. Ofiara musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że na czas trwania efektów błogosławieństwa nie może w żaden sposób atakować w walce bezpośredniej i strzeleckiej, oraz rzucać zaklęć ofensywnych, nie może także uciekać z pola walki.

PODSŁUCHIWANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dzięki mocy Vereny kapłan może podsłuchać wszystko, co dzieje się w dowolnie wybranym miejscy w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan słyszy wszystkie dźwięki i odgłosy tak wyraźnie, jakby stał we wskazanym miejscu.

KLĄTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan rzuca klątwę na dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Podczas trwania efektów modlitwy ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowe +1x**MAG** punktów obrażeń. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

KRADZIEŻ ROZUMU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS RZUCANIA: akcja podwójna
SKŁADNIK: fiolka alkoholu (+2)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: Verena odpowiadając na modlitwy spowija swą mocą dowolny obszar znajdujący się w *zasięgu oddziaływania* kapłana. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że stają się podatna na *głupotę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**). Moc modlitwy nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

NATCHNIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: boska moc napełnia kapłana mądrością, zapewniając rozwiązanie zagadki lub problemu. Kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do następnego testu **INT**.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MAJESTAT VERENY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** kapłana

Opis: moc zaklęcia sprawia, że słowa Kapłana Vereny brzmią bardziej wiarygodnie i słusznie. Kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**Mag** do testów **Cha**. Efekt działania modlitwy nie jest wyraźnie zauważalny, więc trudno ocenić, czy postać rzeczywiście mówi prawdę.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Oczy prawdy

Wymagany poziom mocy: 20

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: liczba rund równa **Magii** kapłana.

Opis: oczy kapłana zyskują moc odróżniania świata rzeczywistego od ułudy. W trakcie trwania błogosławieństwa kapłan dostrzega w granicach *zasięgu oddziaływania* wszystkie niewidzialne obiekty i istoty, przenika wzrokiem iluzje i próby kamuflażu, zauważa ukryte istoty i sekretne przejścia, a także widzi w ciemnościach (zwykłych i magicznych).

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Próba ognia

Wymagany poziom mocy: 20

Czas odmawiania: nabożeństwo (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: kapłan poddaje ostatecznej próbie dowolną postać, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Wypowiada oskarżenie, a przyzwana moc ogarnia płomieniem wskazaną postać. Jeśli jest niewinna, po jednej rundzie płomienie gasną, nie raniąc postaci. W przeciwnym przypadku, w trakcie trwania czaru płonąca postać co rundę otrzymuje trafienie z **Siłą** 8, zgodnie ze zwykłymi zasadami dotyczącymi obrażeń od ognia (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** paragraf **Ogień**). Jest to potężna modlitwa, używana niezwykle rzadko i tylko wobec największych zbrodniarzy.

Zguba demonów

Wymagany poziom mocy: 26

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: -

Opis: kapłan rozrywa barierę Eteru, odsyłając grupę demonów znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

Dziedzina bogów Rodziny Północnej:



Poniżej znajdują się modlitwy i błogosławieństwa znane i stosowane przez kapłanów bogów należących do Rodziny Północnej: Mannana, Pana Mórz; Taala & Rhyi, Pana Natury & Matki Ziemi; Ulryka, Boga Bitwy, Wilków & Zimy; a także Ursuna, Ojca Pranieddźwiedzia i Sigmara, Patrona & Zbawiciela Imperium.

Dziedzina Mannana, Pana Mórz:

Mannan, bóg morza, patronuje wszystkim tym, których życie związane jest z pływaniem po morzach Starego Świata - począwszy od zwykłych rybaków i żeglarzy, a skończywszy na żołnierza okrętowych i piratach. Kapłani Mannana zwykle korzystają z modlitw, by pomagać innym w przetrwaniu gniewy zmiennego bóstwa. Wraz ze wzrostem swojej wiary kapłani zaczynają upodabniać się do żywiołu morza - mają burzliwy temperament, a ich nastroje zmieniają się wraz z fazami księżyca.

Błogosławiony rejs

Wymagany poziom mocy: 5

Czas odmawiania: nabożeństwo (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: jedna podróż morska, do momentu zawinięcia do portu docelowego

Opis: na początku morskiej podróży kapłan modli się do Mannana, prosząc go o przychylność i opiekę. Tak długo, jak na pokładzie statku znajduje się kapłan, wszystkie testy *astronomii*, *szkutnictwa* i *żeglowania* wykonywane są z modyfikatorem +10%x**Mag** kapłana.

Poskromienie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości cechy **Magia** kapłana. Jeśli kapłan zaatakuje zwierzę, czar natychmiast przestaje działać.

Opis: łagodny, hipnotyzujący głos kapłana uspokaja dowolne morskie zwierzę (także gigantyczne i fantastyczne) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć efekt działania błogosławieństwa, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że kapłan będzie mógł bez obaw podpłynąć lub podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to zwierzę na którym można pływać lub latać, kapłan otrzymuje modyfikator +5%x**Mag** do testów *jeździectwa*, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

Cena okrucieństwa

Wymagany poziom mocy: 6

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: jeden miesiąc księżycowy (25 dni) na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: kapłan rzuca zaklęcie, jednocześnie dotykając dowolne żyjące morskie zwierzę (dzikie lub oswojone). Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi to zwierzę, otrzymuje modyfikator -5% do wszystkich *testów cech głównych*.

Oddychanie pod wodą

Wymagany poziom mocy: 7

Czas odmawiania: nabożeństwo (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt **Magii** kapłana.

Opis: łaska Mannana powoduje, że kapłan może oddychać pod wodą.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Przemiana w delfina/albatrosa

Wymagany poziom mocy: 7

Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magia** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.

Opis: kapłan Mannana (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w delfina lub albatrosa. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **Int** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwierzę (opis zwierząt znajduje się w **Rozdziale VI: Bestiariusz**). Kapłan zamieniony w delfina lub albatrosa nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Dzielenie ducha

Wymagany poziom mocy: 9

Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)

Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

Czas trwania: K10 rund na każdy punkt **Magii** kapłana. Ponadto, kapłan w każdej chwili może przerwać działanie modlitwy.

Opis: moc błogosławieństwa pozwala kapłanowi, dzielić doświadczenia z dowolnym zwierzęciem morskim. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli bohater chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co rundę test **Siły Woli** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**Mag**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Kapłan może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **Magii**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania błogosławieństwa, kapłan musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się

niepowodzeniem, kapłan będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ULECZENIE ZWIERZĘCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan dotknięciem dłoni leczy zranione morskie zwierzę przywracając na dotykanej lokacji tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość **MAGII** kapłana. Ofiara zaklęcia musi wykonać nieudany test *magii* aby zaklęcie na nią zadziałało. Ponadto, zaklęcie nie działa na zwierzęta magiczne, chowańce oraz zwierzęta gigantyczne i fantastyczne.

ŻÓŁWI UPÓR

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan krzykiem zachęca sprzymierzeńców znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* do wytrwałości i męstwa. Wszyscy towarzysze ogarnięci *strachem* lub *grozą* opanowują się i mogą działać normalnie. Jeśli pojawi się nowe zagrożenie, muszą jednak wykonać odpowiedni test *strachu* lub *grozy*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ŚPIEW ORKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan śpiewa niczym morska orka, wzbudzając w towarzyszach żądzę mordu. Wszyscy sojusznicy w *zasięgu oddziaływania* kapłana muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że poddali się działaniu zaklęcia i w czasie *szarży* mogą wykonać +1x**MAG** dodatkowych **ATAKÓW**, niezależnie od liczby posiadanych **ATAKÓW**.

PANCERZ ZEMSTY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc modlitwy osłania kapłana. Jeśli w czasie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymał jakieś rany, to przeciwnik, który je zadał, otrzymuje obrażenia o takiej samej wartości, niezależnie od **WT** i noszonego pancerza.

GŁOS PANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: wykorzystując moc Mannana, kapłan zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne morskie zwierzę na punkt **MAGII** lub, jedno morskie zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **MAGII** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć moc modlitwy, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania efektów modlitwy będzie całkowite posłuszne rozkazom kapłana.

CHODZENIE PO WODZIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: bóg morza tchnie w kapłana moc chodzenia po wodzie, mokradłach i bagnach. W trakcie trwania błogosławieństwa kapłan może poruszać się w takim terenie tak, jakby stąpał po twardym gruncie.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PODMUCH WIATRU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba rund równa wartości cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan przyzywa gwałtowny wicher na wskazanym obszarze w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAG**x**MAG** metrów muszą w pierwszej rundzie trwania zaklęcia wykonać udany test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** kapłana lub przewrócą się. Istoty, którym nie udał się test, muszą wykonać udany test **ODP** lub zostaną ogłuszone na 1x**MAG** rund. W trakcie trwania czaru istoty objęte jego działaniem nie mogą używać broni strzeleckiej ani być celem ataków strzeleckich (nie dotyczy broni prochowej). Poruszanie się w obszarze działania efektów modlitwy wymaga udanego testu **KRZEPY** z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -5%x**MAG** kapłana, podobny modyfikator stosuje się do wszystkich ataków wręcz wykonywanych przez objęte działaniem modlitwy istoty.

SIŁA LWA MORSKIEGO

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc Manannа przepływa przez kapłana, napełniając go siłą lwa morskiego. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa, kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do **KRZEPY**.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

CISZA MORSKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan modli się do Mannana, prosząc go o łaskę. Kapłan wskazuje dowolny okręt znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*. W jego pobliżu natychmiast cichnie wiatr. Żagle opadają bezwładnie. Jeśli statek nie ma wioseł lub silnika parowego, to do końca trwania efektów modlitwy stoi w miejscu lub dryfuje, znoszony prądami.

MAJESTAT MANNANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan donośnym krzykiem próbuje przerazić przeciwników, wzywając ich, aby niczym morskie zwierzęta ukorzyli się przed swoim panem. Efekt błogosławieństwa działa na K10 postaci (na każdy punkt **MAGII**) znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty żywe objęte działaniem czaru muszą wykonać test *strachu*. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie muszą ponownie wykonać test *strachu*. Testy należy powtarzać, dopóki ofiary zaklęcia nie wykonają udanego testu lub kapłan nie oddali się. Kapłan może również skupić się tylko na jednej istocie, która musi wykonać test *grozy* (z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** kapłana), by oprzeć się mocy błogosławieństwa.

KLĄTWA ALBATROSA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 19
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan kieruje klątwę Mannana przeciwko wrogom bóstwa znajdującym się w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają objęte mocom modlitwy. W trakcie trwania efektów modlitwy wartość wszystkich *trafień krytycznych* zadanym tym postaciom zostaje zwiększona o +1x**MAG**.

SZTORM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: Mannan odpowiadają na modły kapłana zsyła potężny sztorm na dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Padający deszcz i przeraźliwie zimny wiatr sprawia, że do końca trwania sztormu przeciwnicy otrzymują ujemne modyfikatory -10%x**MAG** do **WW** i **ZR**, a korzystanie z broni strzeleckiej (także prochowej) w takich warunkach jest niemożliwe. Ponadto na skutek ograniczonej widoczności przeciwnicy stają się podatni na *strach*, gdyż nie mogą dostrzec tego co dzieje się wokół, oraz usłyszeć wydawanych rozkazów.

ŚCIANA WODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan mocą Mannana splata ścianę wody (jedną na każdy punkt **MAGII**), która pojawia się w dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania*. Ściana ma szerokość 2 metrów dla istot *średnich* lub mniejszych, 3 metrów dla *dużych* i 4 metrów dla pozostałych, długość i wysokość równa jest **MAG**x**MAG** metrów kapłana. Każda istota znajdująca się na obszarze objętym oddziaływaniem modlitwy lub próbująca przekroczyć *ścianę wody* musi wykonać test **KRZEPY** z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** kapłana lub zostanie wyrzucona na wysokość równą **MAG**x**MAG** metrów i spadnie. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa postacie znajdujące się za *ścianą wiatru* nie mogą używać broni strzeleckiej (także prochowej)ani być celem ataków strzeleckich.

OŻYWIENIE WODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25

CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** kapłana.
OPIS: za pomocą tego błogosławieństwa kapłan może poruszyć masę wody, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Maksymalny obszar wody, który można przemieścić za pomocą tego czaru ma promień równy **MAGII** kapłana, choć może być to część masy wodnej, jak np. zatoka czy laguna, której większość nie znajdzie się pod wpływem działania czaru.

Ożywiona woda tworzy **MAG**x**MAG** macek, z których każda ma długość do **MAG**x**MAG** metrów. Każda macka wykonuje jeden **A** z **S** 6 i **WW** równym **WW** kapłana +10%x**MAG**, bicze wodne zadają rany sieczne, a podczas obliczania obrażeń, w normalny sposób uwzględnia się *PZ* ofiary. Ofiary nie mogą zranić pseudomacek, jeśli nie posiadają magicznej lub ognistej broni. Pseudomacki, które otrzymają w sumie 12 lub więcej obrażeń, zostają zniszczone (macki posiadają **WT** 6).

Ożywiona woda musi znajdować się w *zasięgu oddziaływania*, a kapłan nie może w tym czasie wykonywać żadnej innej czynności, oprócz poruszania się z połową swojej normalne **SZ**. Gdy kapłan zbytnio się oddali lub przerwie koncentrację, zaklęcie zostaje rozproszone. W innym przypadku czar utrzymuje się przez liczbę minut równą **MAGII** kapłana.

DZIEDZINA TAALA & RHYI, PANA NATURY & MATKI ZIEMI:

Taal jest Panem Natury, a także opiekunem zwierząt i dzikich ostępów. Jego żona Rhya to Matka Ziemia, bogini płodności i roślin. Taal i Rhya są czczeni jako połączone, choć odmienne bóstwa. Ich kapłani muszą dbać o niezmierzone połacie ziemi należącej do Rhyi i chronić zwierzęta - dzieci Taala. Wraz ze wzrostem mocy kapłani coraz rzadziej chorują, stają się bardzo aktywni i przejawiają żywiołowy temperament. Gdy przebywają w miastach, ogarnia ich smutek i melancholia.

PRZYJACIEL ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 4
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: dzięki pomocy Taala kapłan może porozumiewać się z dowolnym zwierzęciem znajdującym się w *zasięgu oddziaływania*.

W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAG** do testów *opieki nad zwierzętami* i *tresury* zwierzęcia, z którym rozmawia. Zwierzęta nie są przyzwyczajone do pogawędek z ludźmi i w związku z tym mają kłopoty z wyrażeniem swoich myśli. MG decyduje, co zwierzę ma do powiedzenia. Musi jednak pamiętać, że zwierzę inaczej postrzega świat i nie jest zdolne do myślenia abstrakcyjnego.

POSKROMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości cechy **MAGIA** kapłana. Jeśli kapłan zaatakuje zwierzę, czar natychmiast przestaje działać.
OPIS: łagodny, hipnotyzujący głos kapłana uspokaja dowolne zwierzę (także gigantyczne i fantastyczne) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć moc modlitwy, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że kapłan będzie mógł bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, kapłan otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów *jeździectwa*, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

WILCZE ŚLEPIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan przywołuje moc Taala, która wypełnia jego oczy. Dzięki mocy zaklęcia kapłan zyskuje zdolność *widzenia w ciemności* na odległość równą 10x**MAG** metrów. W czasie trwania efektów błogosławieństwa, oczy kapłana świecą niesamowitą zielenią.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

CENA OKRUCIEŃSTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jeden miesiąc księżycowy (25 dni) na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan odmawia modlitwę, jednocześnie dotykając dowolne zwierzę (dzikie lub oswojone). Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi to zwierzę, otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich *testów cech głównych*.

CZYTANIE ZE ŚLADÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wsłuchuje się w cichy poszum drzew i szept ziemi. Dzięki temu może z łatwością (otrzymuje modyfikator +10%x**MAG**) odczytywać ślady lub zdobyć informacje o istotach, które przechodziły w pobliżu. Wspomniany modyfikator zwykle będzie odnosił się do testów *tropienia*, ale może też być uwzględniany przy innych testach, wymaganych w takiej sytuacji. Błogosławieństwo przestaje działać, gdy kapłan dotrze do sztucznie stworzonej drogi lub wejdzie na ziemię zamieszkaną albo uprawianą.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

OPLĄTANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan przyzywa moc Rhyi drzemiącą w roślinach. W dowolnym miejscu znajdującym się w *zasięgu oddziaływania*, z ziemi wyrastają pnącza. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **KRZEPY**. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania efektów błogosławieństwa nie mogą się ruszać, unieruchomieni przez pnącza. Udany test umożliwia poruszanie się z połową **SZYBKOŚCI**. Każdy, kto wejdzie na wskazany obszar, podlega działaniu zaklęcia.

ZIEMIA KARMICIELKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** kapłana tygodni.
OPIS: kapłan, obdarzony łaską Rhyi, dotknięciem dłoni sprawia, że dowolna istota napełnia się energią, niczym zwierzę, które obrasta w tłuszcz przed zapadnięciem w sen zimowy. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa istota może całkowicie powstrzymać się od jedzenia, chociaż musi pić.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIELENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** kapłana. Ponadto, kapłan w każdej chwili może przerwać działanie zaklęcia.
OPIS: moc zaklęcia pozwala kapłanowi, dzielić doświadczenia z dowolnym zwierzęciem. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli kapłan Taala chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SIŁY WOLI** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Kapłan może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania błogosławieństwa, kapłan musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, kapłan będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ULECZENIE ZWIERZĘCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan dotknięciem dłoni leczy zranione zwierzę przywracając na dotykanej lokacji tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość **MAGII** kapłana. Ofiara zaklęcia musi wykonać nieudany test *magii* aby zaklęcie na nią zadziałało. Moc modlitwy nie działa na zwierzęta magiczne, chowańce oraz zwierzęta gigantyczne i fantastyczne.

CIEŃ BESTII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10

CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan Taala (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w dowolne zwierzę (ale nie zwierzę gigantyczne lub fantastyczne). W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwierzę (opis zwierząt znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w zwierzę nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ROZPOZNAWANIE PRZYRODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, dzięki łasce Taala & Rhyi, jest w stanie zbadać znajdującą się w jego *zasięgu oddziaływania* florę i faunę i określić czy znajdują się tam pasożytnicze grzyby i pleśnie, żywiołaki lub zwierzoludzie. Także wszelkie iluzoryczne lasy, podobne iluzje i zwierzołaki będą przez kapłanów postrzegane we właściwej postaci. Moc modlitwy nie wykrywa naturalnych pułapek, takich jak jamy czy wnyki, czy też elementów nieznanej kapłanowi flory i fauny.

STREFA UKRYCIA PRZED ZWIERZĘTAMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana, lub do momentu w którym kapłan się poruszy.
OPIS: Taal, odpowiadając na modlitwy, tworzy sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów, w centrum której znajduje się odmawiający modlitwy kapłan. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy stają się niewidzialne dla wszystkich zwierząt i potworów, także gigantycznych i fantastycznych.

Kapłan, który odmawia modlitwy nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

DZIKIE ŚCIEŻKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: napełniony mocą Taala & Rhyi kapłan przemierza dzikie ostępy (w tym teren *trudny* i *bardzo trudny*) równie łatwo, jak gdyby podróżował po doskonale utrzymanym imperialnym gościńcu. Nie pozostawia także niemal żadnych śladów (wszelkie testy *tropienia* wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**). Do dzikich obszarów zaliczają się tereny niezamieszkane, a także w żaden sposób nie zagospodarowane. Błogosławieństwo przestaje działać, gdy kapłan natrafi na sztucznie wytyczoną drogę albo trakt często używany przez inteligentne stworzenia, wejdzie do sztucznie wzniesionej konstrukcji oraz zetnie drzewo lub gałąź na ognisko (albo budowy szałasu). Kapłan może objąć działaniem modlitwy tyle istot żywych, ile wynosi wartość jego **MAGII**, a także może odmówić modlitwę wielokrotnie, aby objąć jej wpływem większą grupę osób. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MOWA ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, który odmówi tę modlitwę bezpośrednio przed przemianą w zwierzę, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Moc modlitwy można stosować także na dowolnym zwierzęciu znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, błogosławieństwo pozwala zwierzęciu przemawiać ludzkim głosem.

GRZMOT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan przyzywa moc burzy. W dowolnym miejscu w *zasięgu oddziaływania* rozlega się ogłuszający grzmot. Wszystkie istoty żywe w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że zostają *ogłuszone*. Odgłos grzmotu słyszalny jest w promieniu 1x**MAG** kilometrów.

GŁOS PANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: wykorzystując moc Taala, kapłan zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne zwierzę na punkt **MAGII** lub, jedno zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **MAGII** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania efektów modlitwy będzie całkowite posłuszne rozkazom kapłana.

SIŁA NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc Taala przepływa przez kapłana, napełniając go siłą niedźwiedzia górskiego. W trakcie trwania zaklęcia, kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do **KRZEPY**. Jeśli kapłan modli się o łaskę dla innej osoby, to modlitwa jest traktowana jak błogosławieństwo dotykowe.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ODSTRASZANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan donośnym krzykiem próbuje przerazić przeciwników, wzywając ich, aby niczym zwierzęta ukorzyli się przed swoim panem. Efekt czaru działa na K10 postaci (na każdy punkt **MAGII**) znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Istoty żywe objęte działaniem czaru muszą wykonać test *strachu*. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie muszą ponownie wykonać test *strachu*. Testy należy powtarzać, dopóki ofiary zaklęcia nie wykonają udanego testu lub kapłan nie oddali się. Kapłan może również skupić się tylko na jednej istocie, która musi wykonać test *grozy* (z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** kapłana), by oprzeć się mocy modlitwy.

UKOJENIE RHYI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan błaga Matkę Ziemię, by wspomogła w potrzebie swoje dzieci. Wszyscy towarzysze kapłana znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, czują się odświeżeni i wypoczęci, jakby odpoczywali 1x**MAG** kapłana dni. Odzyskują punkty **ŻW**, zgodnie ze zwykłymi zasadami odpoczynku.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

SIŁA NATURY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do końca trwającej pory roku.
OPIS: moc Rhyi przenika kapłana, który dzięki niej oczyszcza z zarazy obszar o powierzchni jednego kilometra kwadratowego na każdy punkt **MAGII**. Wszystkie rośliny na wskazanym obszarze zostają wyleczone z trawiącej je zarazy. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa obszar chroniony jest przed wszelkimi efektami tej plagi. Modlitwę może również zostać wykorzystane do wyleczenia 2K10 istot (na każdy punkt **MAGII** kapłana), dotkniętych chorobą. Czas jej trwania zmniejsza się o połowę (zaokrąglane w dół).

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIEDZINA ULRYKA, BOGA BITWY, WILKÓW & ZIMY:

Ulryk to bóg zimy i szału bitewnego. Jest czczony od pradawnych czasów - był patronem samego Sigmara. Kapłani Ulryka są zaciekli i odważni niczym wilki. Mocą błogosławieństw zwyciężają w imię Ulryka. Jego żarliwi wyznawcy zdecydowanie wolą chłodne dni od upalnych, a gdy przebywają na obszarach zamieszkanych, czują się nieswojo.

MŁOT ULRYKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.

OPIS: młot ulrykański (lub inna broń obuchowa) trzymana przez kapłana zostaje napełniona mocą Ulryka. W trakcie trwania efektów modlitwy broń jest traktowany jako magiczny oręż z cechą *druzgocący* i *szybki*.

WILCZE ŚLEPIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan przywołuje moc Ulryka, która wypełnia jego oczy. Dzięki mocy błogosławieństwa kapłan zyskuje zdolność *widzenia w ciemności* na odległość równą 10x**MAG** metrów. W czasie trwania efektów modlitwy, oczy kapłana świecą niesamowitą zielenią.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZIMOWY CHŁÓD

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan zaczyna emanować przenikającym do szpiku kości zimnem. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa wszystkie atakujące go żywe istoty otrzymują modyfikator -10%x**MAG** do **WALKI WRĘCZ**.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DUCH ZIMY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc błogosławieństwa zwiększa odporność na zimno. Kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**MAG** do wszelkich testów cech i umiejętności związanych z zimnem. Ponadto, działanie błogosławieństwa niweluje wszelkie negatywne modyfikatory związane z poruszaniem się w *trudnym* i *bardzo trudnym terenie* zimowym.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

GNIEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wskazuje dowolną istotę żywą znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara odczuwa nagły i silny gniew skierowany wobec osoby wskazanej przez kapłana i musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że atakuje wyznaczoną osobę. W każdej rundzie może próbować przełamać zaklęcie, wykonując test *magii*.

STWARDNIAŁE RĘCE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan przywołuje moc Ulryka, która spowija jego dłonie. Na czas trwania efektów błogosławieństwa, obrażenia zadane przez kapłana w czasie *walki bez broni* ustalane są tak, jakby kapłan był o jedną *kategorię rozmiaru* większy. W czasie trwania efektów modlitwy, kapłan nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie błogosławieństwo zostanie rozproszone.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

BITEWNY SZAŁ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: w kapłana wstępuje duch Ulryka, wzbudzając w nim żądzę krwi. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa kapłan otrzymuje +1x**MAG** do **ATAKÓW**, ale zawsze musi atakować najbliższą istotę (wykonując *szarżę* lub *atak wielokrotny*) i nie może uciekać ani wykonywać akcji *odwrót*.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

CZYTANIE ZE ŚLADÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wsłuchuje się w cichy poszum drzew i szept ziemi. Dzięki temu może z łatwością (otrzymuje modyfikator +10%x**MAG**) odczytywać ślady lub zdobyć informacje o istotach, które przechodziły w pobliżu. Wspomniany modyfikator zwykle będzie odnosił się do testów *tropienia*, ale może też być uwzględniany przy innych testach, wymaganych w takiej sytuacji. Błogosławieństwo przestaje działać, gdy kapłan dotrze do sztucznie stworzonej drogi lub wejdzie na ziemię zamieszkaną albo uprawianą.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PRZEMIANA W WILKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan Ulryka (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w wilka stadnego. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez wilka (opis wilków znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w wilka nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MOWA ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, odmówi modlitwę bezpośrednio przed przemianą w wilka, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Błogosławieństwo to można stosować także na dowolnego wilka znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*, pozwala zwierzęciu przemawiać ludzkim głosem.

WILCZY ZEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan wyje niczym jeden z wilków Ulryka, wzbudzając w towarzyszach żądzę mordu. Wszyscy sojusznicy w *zasięgu oddziaływania* kapłana w czasie *szarży* mogą wykonać +1x**MAG** dodatkowych **ATAKÓW**, niezależnie od liczby posiadanych **ATAKÓW**.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc modlitwy może zostać użyta wobec dowolnego zwierzęcia, także wierzchowców (na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu modlitwy zwierzęta muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed kapłanem (takiej, jakby były ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę musi wykonać udany test *jeździectwa*.

Maksymalny czas trwania efektów błogosławieństwa wynosi 1 rundę na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale zwierzę, które nie zdoła wykonać testu **SW**, pod żadnym pozorem nie zbliży się kapłana przez czas równy **MAG**x**MAG** godzin na odległość *zasięgu oddziaływania* adepta.

Moc modlitwy nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na *oddziaływania psychologiczne*, ani na takie istoty, jak demoniczne i ożywione wierzchowce.

PIERWSZE UDERZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: dzięki mocy błogosławieństwa kapłan Ulryka zyskuje zdolność pierwszego uderzenia, w czasie walki wręcz, bohatera traktuje się tak, jakby podczas ustalania kolejności działań miał **I** równą 100.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Dar Ulryka

Wymagany poziom mocy: 15
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magia** kapłana
Opis: zadowolony ze swego sługi Ulryk obdarza kapłana, lub jego towarzysza (jednego na każdy punkt **Magii**), siłą i odwagą godną berserkera. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa postać, która stała się jego celem, jest traktowana, jakby posiadała umiejętność *szaleńczy atak*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Majestat Ulryka

Wymagany poziom mocy: 16
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt cechy **Magia** Piromanty.
Opis: kapłan, spowity majestatem Ulryka, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany test *trafienia* w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Moc modlitwy nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

Wilcze serce

Wymagany poziom mocy: 18
Czas odmawiania: krótka modlitwa (akcja)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: kapłan wzywa moc Ulryka, który napełnia bitewnym duchem towarzyszy kapłana znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa są odporni na *strach* i *grozę* oraz na efekty umiejętności *hipnoza* i *zastraszanie*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Wilczy szał

Wymagany poziom mocy: 19
Czas odmawiania: krótka modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: zgodnie z zasadami dotyczącymi *furii*.
Opis: kapłan wyzwala w swoich sprzymierzeńcach najdziksze instynkty. Każda przyjazna mu istota znajdująca się w *zasięgu oddziaływania* musi wykonać test *magii* albo natychmiast wpada w *furię*, dodatkowo istoty, które wpadły w *furię* zachowują się tak, jakby były pod wpływem błogosławieństwa *wilczy zew*. Efekty modlitwy nie działają na zwierzęta, demony i ożywieńców.

Lodowa zamieć

Wymagany poziom mocy: 20
Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: Ulryk odpowiadają na modły kapłana zsyła potężną śnieżycę na dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Nawałnica, zrodzona z gniewu Ulryka, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Padający śnieg i przeraźliwie zimny wiatr sprawia, że do końca trwania burzy przeciwnicy otrzymują ujemne modyfikatory -10%x**Mag** do **WW** i **Zr**, a korzystanie z broni strzeleckiej (także prochowej) w takich warunkach jest niemożliwe. Ponadto na skutek ograniczonej widoczności przeciwnicy stają się podatni na *strach*, gdyż nie mogą dostrzec tego co dzieje się wokół, oraz usłyszeć wydawanych rozkazów.

Zlodowacenie

Wymagany poziom mocy: 25
Czas odmawiania: litania (K6x10 minut)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: liczba minut równa **Magii** kapłana.
Opis: Ulryk, odpowiadając na modlitwy, pokrywa grubą warstwą lodu dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania* kapłana. Wszystkie istoty w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z **S** 4 i muszą wykonać test **Odp**. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów modlitwy istoty zostają zmrożone i traktowane są jako *cel nieruchomy*. **Sz** wszystkich pozostałych istot, do końca trwania efektów modlitwy lub opuszczenia strefy, zostaje zmniejszona do połowy.

Zguba demonów

Wymagany poziom mocy: 26
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: -
Opis: kapłan wykrzykując imię Ulryka odsyła grupę demonów znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu **Mag**x**Mag** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

Dziedzina Ursuna, Ojca Praniedźwiedzia:

Ursun, zwany także Ojcem Praniedźwiedziem, to bóg zimy i lodu. Jest czczony od pradawnych czasów przez ludność Kisleva. Kapłani Ursuna są zaciekli i odważni niczym polarne niedźwiedzie. Mocą błogosławieństw zwyciężają w imię Ursuna. Jego żarliwi wyznawcy zdecydowanie wolą chłodne Kislevickie dni od upalnych.

Zmrożenie

Wymagany poziom mocy: 4
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: -
Opis: kapłan odmawia modlitwę i kładzie dłonie na otwartej ranie i zamraża ją dotykiem. Błogosławieństwo nie przywraca punktów **Żywotności**, ale jest traktowane jako pomoc medyczna, która może ocalić od śmierci ciężko ranną postać. Moc modlitwy może też posłużyć do innych celów, na przykład można za jej pomocą zamrozić **Mag**x**Mag** litrów wody lub innej cieczy.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Zimowy chłód

Wymagany poziom mocy: 5
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 minuta na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: kapłan zaczyna emanować przenikającym do szpiku kości zimnem. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa wszystkie atakujące go żywe istoty otrzymują modyfikator -10%x**Mag** do **Walki Wręcz**.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Duch zimy

Wymagany poziom mocy: 6
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 godzina na każdy punkt cechy **Magia** kapłana.
Opis: moc błogosławieństwa zwiększa odporność na zimno. Kapłan otrzymuje dodatni modyfikator +10%x**Mag** do wszelkich testów cech i umiejętności związanych z zimnem. Ponadto, działanie błogosławieństwa niweluje wszelkie negatywne modyfikatory związane z poruszaniem się w *trudnym* i *bardzo trudnym terenie* zimowym.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Stwardniałe ręce

Wymagany poziom mocy: 6
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: K10 rund na każdy punkt **Magii** kapłana.
Opis: kapłan przywołuje moc Praojca Niedźwiedzi, która spowija jego dłonie. Na czas trwania efektów błogosławieństwa, obrażenia zadane przez kapłana w czasie *walki bez broni* ustalane są tak, jakby kapłan był o jedną *kategorię rozmiaru* większy. W czasie trwania efektów modlitwy, kapłan nie może korzystać z broni, jeśli jej dobędzie błogosławieństwo zostanie rozproszone.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

Dzielenie ducha

Wymagany poziom mocy: 9
Czas odmawiania: modlitwa (K6 rund)
Ofiara: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
Czas trwania: 1 runda na każdy punkt **Magii** kapłana. Ponadto, kapłan w każdej chwili może przerwać działanie zaklęcia.
Opis: moc zaklęcia pozwala kapłanowi, dzielić doświadczenia z niedźwiedziem. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa

dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli kapłan Ursuna chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SW** bohatera z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Kapłan może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania błogosławieństwa, kapłan musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, kapłan będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ULECZENIE NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kapłan dotknięciem dłoni leczy zranionego niedźwiedzia przywracając na dotykanej lokacji tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość **MAGII** kapłana. Ofiara błogosławieństwa musi wykonać test *magii*. Nieudany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.
OPIS: moc błogosławieństwa całkowicie blokuje odczuwanie bólu przez ofiarę i pozwala jej bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIKIE ŚCIEŻKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: napełniony mocą Ursuna kapłan przemierza dzikie ostępy (w tym teren *trudny* i *bardzo trudny*) równie łatwo, jak gdyby podróżował po doskonale utrzymanym imperialnym gościńcu. Nie pozostawia także niemal żadnych śladów (wszelkie testy *tropienia* wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**). Do dzikich obszarów zaliczają się tereny niezamieszkane, a także w żaden sposób nie zagospodarowane. Błogosławieństwo przestaje działać, gdy kapłan natrafi na sztucznie wytyczoną drogę albo trakt często używany przez inteligentne stworzenia, wejdzie do sztucznie wzniesionej konstrukcji oraz zetnie drzewo lub gałąź na ognisko (albo budowy szałasu). Kapłan może objąć działaniem modlitwy tyle istot żywych, ile wynosi wartość jego **MAGII**, a także może odmówić modlitwę wielokrotnie, aby objąć jej wpływem większą grupę osób.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MOWA ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** kapłana.
OPIS: kapłan, odmówi modlitwę bezpośrednio przed przemianą w niedźwiedzia, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Błogosławieństwo to można stosować także na dowolnego niedźwiedzia znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*, pozwala zwierzęciu przemawiać ludzkim głosem.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc modlitwy może zostać użyta wobec dowolnego zwierzęcia, także wierzchowców (na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu modlitwy zwierzęta muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed kapłanem (takiej, jakby były ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę musi wykonać udany test *jeździectwa*.

Maksymalny czas trwania efektów błogosławieństwa wynosi 1 rundę na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale zwierzę, które nie zdoła wykonać testu **SW**, pod żadnym pozorem nie zbliży się kapłana przez czas równy **MAG**x**MAG** godzin na odległość *zasięgu oddziaływania* adepta.

Moc modlitwy nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na *oddziaływania psychologiczne*, ani na takie istoty, jak demoniczne i ożywione wierzchowce.

ROZPOGODZENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: moc błogosławieństwa usuwa z nieba wybraną chmurę, a w przypadku całkowitego zachmurzenia tworzą wśród obłoków prześwit o promieniu 50x**MAG** metrów. Długość rozpogodzenia zależy od pogody, gdyż zaklęcie nie powstrzymuje chmur przed ponownym formowaniem się i przesuwaniem pod wpływem wiatru. Modlitwa odmówiona w czasie śnieżycy, na krótki czas powstrzymuje opady. Raczej nie powstrzymuje to przed przemoknięciem, gdyż trudno przewidzieć kierunek i siłę wiatru, szczególnie w trakcie burzy lub zamieci śnieżnej.

GŁOS PANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: wykorzystując moc Ursuna, kapłan zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne zwierzę na punkt **MAGII** lub, jedno zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **MAGII** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć moc modlitwy, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania czaru będzie całkowite posłuszne rozkazom kapłana.

PRZEMIANA W BIAŁEGO NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana, ale kapłan może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony kapłan otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: kapłan Ursuna (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w białego niedźwiedzia. W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez niedźwiedzia (opis znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Kapłan zamieniony w niedźwiedzia nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy kapłan modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DAR URSUNA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana
OPIS: zadowolony ze swego sługi Ursun obdarza kapłana, lub jego towarzysza (jednego na każdy punkt **MAGII**), siłą i odwagą godną berserkera. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa postać, która stała się jego celem, jest traktowana, jakby posiadała umiejętność *szaleńczy atak*.
Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

SIŁA BIAŁEGO NIEDŹWIEDZIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: moc Ursuna przepływa przez kapłana, napełniając go siłą niedźwiedzia górskiego. W trakcie trwania zaklęcia, kapłan otrzymuje modyfikator +10%x**MAGIA** do **KRZEPY**. Jeśli kapłan modli się o łaskę dla innej osoby, to modlitwa jest traktowana jak błogosławieństwo dotykowe.

GROZA LODU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.
OPIS: kapłan, spowity majestatem Ursuna, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany test *trafienia* w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Moc modlitwy nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

SEN ZIMOWY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)

CZAS TRWANIA: do następnej *równonocy* lub *przesilenia* (czyli do końca obecnej pory roku i przez całą następną).

OPIS: dotyk kapłana Ursuna powoduje, że dowolna żywa istota musi wykonać udany test *magii* lub zapadnie w długi sen, podobny do snu zimowego niedźwiedzi. W trakcie trwania efektów modlitwy istota nie musi jeść ani pić, a efekty działania chorób i trucizn zostają zatrzymane. Błogosławieństwo nie odwraca zaistniałych już efektów ubocznych. W trakcie *snu zimowego* postać odzyskuje utracone punkty **ŻW** w normalny sposób, ale nie można jej dobudzić.

LODOWA ZAMIEĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.

OPIS: Ursun odpowiadają na modły kapłana zsyła potężną śnieżycę na dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Nawałnica, zrodzona z gniewu Ursuna, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Padający śnieg i przeraźliwie zimny wiatr sprawia, że do końca trwania burzy przeciwnicy otrzymują ujemne modyfikatory -10%x**MAG** do **WW** i **ZR**, a korzystanie z broni strzeleckiej (także prochowej) w takich warunkach jest niemożliwe. Ponadto na skutek ograniczonej widoczności przeciwnicy stają się podatni na *strach*, gdyż nie mogą dostrzec tego co dzieje się wokół, oraz usłyszeć wydawanych rozkazów.

ZLODOWACENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS RZUCANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** kapłana.

OPIS: Ursun odpowiadając na modły kapłana, pokrywają grubą warstwą lodu dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty w promieniu **MAG**x**MAG** metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z **S** 4 i muszą wykonać test **ODP**. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów zlodowacenia zostają zmrożone i traktowane są jako *cel nieruchomy*. **SZ** wszystkich pozostałych istot, do końca trwania efektów modlitwy lub opuszczenia sfery zlodowacenia, zostaje zmniejszona do połowy.

ODDECH URSUNA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 25
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -

OPIS: moc modlitwy przywołuje potężne podmuchy lodowatego wiatru, który wieje w *zasięgu oddziaływania* kapłana. *Oddech Ursuna* spowija wszystkie istoty, poza kapłanem. Ofiary tracą K10 punktów **ŻW** na każdy punkt **MAGII**, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się niemagicznych *PZ*, **MAGIA** wyznacza także ilość lokacji, które zostały dotknięte mocą zaklęcia.

DZIEDZINA SIGMARA, PATRONA & ZBAWICIELA IMPERIUM:

Sigmar to legendarny założyciel i jednocześnie główny bóg Imperium. Prości ludzie wierzą w jego opiekuńczą moc i potęgę. Kapłani Młotodzierżcy dzięki mocy błogosławieństw, wypełniają główne przykazania Świątyni Sigmara, dotyczące obrony Imperium i zwalczania herezji. Z czasem, wielu z nich, staje się wielkimi przywódcami i obrońcami ludności Imperium.

MŁOT SIGMARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana.

OPIS: Prezbiter napełnia potęgą Sigmara zwykły młot bojowy. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa młot traktowany jest jak magiczna broń *najlepszej jakości* z cechą oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

JASNOŚĆ UMYSŁU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jedna godzina na każdy punkt **MAGII** Prezbitera.

OPIS: dotyk kapłana przywraca jasność myślenia dowolnej istocie, dodając +5%x**MAG** do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do **INT**, **SW** lub **CHA**. (zaklęcie nigdy nie podnosi cechy ponad maksimum). Ponowne rzucenie tego zaklęcia na tę samą osobę nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Kapłan może natomiast złagodzić modyfikator jednej z dwóch pozostałych cech.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ROZEJM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA** kapłana.

OPIS: Prezbiter, obdarzony mocą Sigmara, spowija dowolną istotę (jedną na każdy punkt **MAGII**) znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Ofiara błogosławieństwa musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że do końca trwania efektów błogosławieństwa nie będzie mogła w żaden sposób zaatakować kapłana oraz jego sojuszników, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*. Jeśli kapłan lub któryś z jego sojuszników (znajdujący się *zasięgu oddziaływania*) zaatakuje ofiarę błogosławieństwa, modlitwa przestaje działać.

SIŁA WALKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt cechy **MAGIA**, ale Prezbiter może przedłużyć działanie zaklęcia wykonując w każdej następnej rundzie udany test *splatania magii*.

OPIS: kapłan słowami modlitwy przywołuje moc Sigmara, która wypełniają jego ciało. Do końca trwania efektów modlitwy, jedna z cech kapłana **WW**, **KRZEPA**, **ODPORNOŚĆ**, **ZRĘCZNOŚĆ** lub **ATAKI** wzrastają odpowiednio o +5%x**MAG** lub +½x**MAG**.

W przypadku, gdy Prezbiter modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

UŚMIERZENIE BÓLU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kapłana.

OPIS: dotyk Prezbitera, napełnionego mocą Sigmara, całkowicie blokuje odczuwanie bólu i pozwala bez przeszkód działać, nawet pod wpływem *trafień krytycznych*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ENTUZJAZM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Prezbitera.

OPIS: kaplan modli się do Sigmara, by natchnął jego sprzymierzeńców niedoścignionym kunsztem bojowym. W trakcie trwania efektów modlitwy wszyscy towarzysze kapłana, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, otrzymują dodatni modyfikator +5%x**MAG** do testów *trafienia*, *parowania* i *uniku*.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

PANCERZ PRAWOŚCI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kapłana

OPIS: Sigmar wysłuchuje próśb Prezbitera. Wszyscy sprzymierzeńcy kapłana w *zasięgu oddziaływania* otrzymują +1x**MAG** *PZ* na wszystkich lokacjach ciała.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

KOJĄCY DOTYK

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -

OPIS: dotyk Prezbitera przywraca rannej postaci **KO** punktów **ŻW** (na jednej lokacji).

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

RĘKA MŁOT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do momentu zranienia poddanej mocy modlitwy istoty.

OPIS: Sigmar odpowiadając na modlitwy, zwiększa potencjał bojowy Prezbitera. Kapłan może walczyć z podwojoną ilością **ATAKÓW**, zwiększa także **KRZEPĘ** o +5%x**MAG**. Błogosławieństwo trwa do momentu zranienia kapłana.

W przypadku, gdy Prezbiter modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa

jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ODESŁANIE DEMONA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: kaplan wskazuje na dowolnego demona znajdującego się w *zasięgu oddziaływania* i odsyła go z powrotem do Domeny Chaosu. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwstawnego testu **SW**. Jeśli wygra kaplan, demon zostaje odesłany. W przeciwnym wypadku demon opiera się działaniu czaru i zrywa moc modlitwy. W przypadku remisu żadna ze stron nie potrafi zapanować nad drugą, a mentalny pojedynek trwa nadal. W każdej rundzie należy powtórzyć przeciwstawny test **SW**, dopóki jeden z walczących nie odniesie zwycięstwa. *Odesłanie* może zostać użyte do uwolnienia istoty opętanej przez demona, ale kaplan nie może użyć go na siebie.

PRAWDOMÓWNOŚĆ

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Prezbiter zadaje jedno pytanie (na każdy punkt **MAGII**) wybranemu bohaterowi. Musi on rozumieć język, którym posługuje się kaplan. Istota musi wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć na zadane pytanie. Mistrz Gry musi wziąć pod uwagę fakt, że istota odpowiada zgodnie ze stanem swojej wiedzy i przekonaniami. Czy odpowiedź rzeczywiście jest prawdziwa, czy też nie, to już inna sprawa - istota jest przekonana, że mówi prawdę. Kaplan może użyć mocy modlitwy po raz kolejny na tej samej istocie, ale nie może jej zadać takiego samego pytania ale sformułowanego trochę inaczej. Kolejne pytanie musi w znaczny sposób różnić się od poprzedniego.

STREFA SANKTUARIUM

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** kaplana, lub do momentu gdy Prezbiter się poruszy.
OPIS: zaklęcie tworzy, wokół modlącego się kaplana, świętą sferą o średnicy **MAGxMAG** metrów. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi *oddziaływaniami psychologicznymi*. Dodatkowo do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiolaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać zaklęć do wnętrza strefy.

Modlący się kaplan nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać - jeśli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

AURA ODWAGI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: majestat Sigmara przepełnia Prezbitera, który zaczyna jaśnieć aurą męstwa i niezłomnej wiary. Na jego widok wszyscy towarzysze, znajdujący się w *zasięgu oddziaływania*, ogarnięci *strachem* lub *grozą* opanowują się i mogą działać normalnie.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innego bóstwa (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

UDERZENIE SIGMARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 14
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** Prezbitera.
OPIS: młot trzymany przez kaplana i jego sojuszników, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania*, zostaje napełniona mocą Sigmara. W trakcie trwania efektów modlitwy młot jest traktowana jako magiczna broń z cechą oręża *przebijający zbroję* i *druzgocący*.

GROZA SIGMARA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** Prezbitera.
OPIS: kaplan, spowity ogniem Sigmara, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy Prezbiter wykona udany test *trafienia* w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test *grozy*, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Moc modlitwy nie działa na istoty odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

KLĄTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 12 godzin na każdy punkt cechy **MAGIA** kaplana.
OPIS: Prezbiter rzuca klątwę na dowolną postać znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Podczas trwania efektów modlitwy ofiara otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowe +1x**MAG** punktów obrażeń. Ofiara musi wykonać udany test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia. Ofiara może być pod wpływem tylko jednej *klątwy* w danej chwili.

PŁOMIEŃ WIARY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Prezbiter przyzywa gniew Sigmara, otaczając się płomieniami, które go nie ranią. Wszystkie istoty w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół kapłana otrzymują trafienie z **S** 3, zaś demony i ożywieńcy z **S** 6. Od otrzymanych obrażeń nie odejmuje się ewentualnych *Punktów Zbroi*.

STOS

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** kaplana.
OPIS: Prezbiter poddaje ostatecznej próbie dowolną postać, znajdującą się w *zasięgu oddziaływania*. Wypowiada oskarżenie o herezję, a przyzywana moc ogarnia płomieniem wskazaną postać. Jeśli jest niewinna, po jednej rundzie płomienie gasną, nie raniąc postaci. W przeciwnym przypadku, w trakcie trwania czaru płonąca postać co rundę otrzymuje trafienie z **SIŁĄ** 8, zgodnie ze zwykłymi zasadami dotyczącymi obrażeń od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**). Jest to potężna modlitwa, używana niezwykle rzadko i tylko wobec największych zbrodniarzy.

UNIERUCHOMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 minuta na każdy punkt **MAGII** kaplana.
OPIS: Prezbiter spowija mocą dowolny obszar w *zasięgu oddziaływania*. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu równym **MAGxMAG** kaplana liczona w metrach wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zostają unieruchomione przez magiczną moc i w do końca trwania efektów modlitwy są niezdolne do poruszania się, strzelania pociskami czy robienia czegokolwiek innego.

ZGUBA DEMONÓW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 26
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: Prezbiter wzywając imienia Sigmara, rozrywa barierę Eteru, odsyłając grupę demonów znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

DZIEDZINA DAWNEJ WIARY:

Kaplani druidzcy, jak wynika z nazwy, tworzą duchowieństwo Dawnej Wiary. Druidzi w wielu aspektach przypominają kapłanów, a także zyskują zdolność czynienia cudów przestrzegając konkretnych zasad życiowych. Druidzi wędrują samotnie, a czasami żyją jak pustelnicy w głębiach lasów. Niektórzy kaplani druidzcy opiekują się *świętymi gajami*, które służą dawnej wierze jako świątynie i kapliczki, podczas gdy inni podróżują, krzewiąc swe przekonania i w miarę swoich sił chroniąc dziką, nieskażoną przyrodę.

POSKROMIENIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 5
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba godzin równa wartości cechy **MAGIA** druida. Jeśli druid zaatakuje zwierzę, czar natychmiast przestaje działać.
OPIS: łagodny, hipnotyzujący głos druida uspokaja dowolne zwierzę (także gigantyczne i fantastyczne) znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test *magii*. Nieudany test oznacza, że kaplan druidzki będzie mógł bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, druid otrzymuje modyfikator +5%x**MAG** do testów *jeździectwa*, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

CENA OKRUCIEŃSTWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 6
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)

OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: jeden miesiąc księżycowy (25 dni) na każdy punkt **MAGII** kapłana druidzkiego.
OPIS: druid odmawia modlitwę, jednocześnie dotykając dowolne zwierzę (dzikie lub oswojone) lub roślinę. Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi to zwierzę lub roślinę, otrzymuje modyfikator -5%x**MAG** do wszystkich *testów cech głównych*.

CIEŃ BESTII

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt cechy **MAGIA** druida, ale druid może w dowolnym momencie przerwać działanie mocy błogosławieństwa i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Błogosławieństwo przestaje także działać, gdy przemieniony druid otrzyma *trafienie krytyczne*.
OPIS: druid (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w dowolne zwierzę (ale nie zwierzę gigantyczne lub fantastyczne). W trakcie trwania błogosławieństwa zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, **INT** i **SW**. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwierzę (opis zwierząt znajduje się w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**). Druid zamieniony w zwierzę nie może mówić ani czynić cudów.

W przypadku, gdy druid modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innej wiary (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

SPACER PO WODZIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 7
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do czasu zejścia osoby rzucającej czar na ląd.
OPIS: moc błogosławieństwa pozwala druidowi na chodzenie po wodzie. Błogosławieństwo działa od chwili, gdy kapłan druidzki stanie na wodzie i jest rozpraszane w momencie jego zejścia na suchy ląd. Moc modlitwy umożliwia także pokonywanie bagien, stawów itp. bez zmniejszanie tempa ruchu za przekraczanie przeszkód terenowych.

W przypadku, gdy druid modli się w intencji innej osoby, to cud traktowany jest jak *błogosławieństwo dotykowe*. Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innej wiary (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

ZIEMIA KARMICIELKA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 8
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: **MAG**x**MAG** druida tygodni.
OPIS: druid dotknięciem dłoni sprawia, że dowolna istota napełnia się energią ziemi, niczym zwierzę, które obrasta w tłuszcz przed zapadnięciem w sen zimowy. W trakcie trwania efektów błogosławieństwa istota może całkowicie powstrzymać się od jedzenia, chociaż musi pić.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innej wiary (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

DZIELENIE DUCHA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt **MAGII** druida.
OPIS: moc modlitwy pozwala druidowi, dzielić doświadczenia z dowolnym zwierzęciem. Choć obie strony zachowują zdolność samodzielnego działania, wszystkie doznania, emocje, lęki czy nadzieje są odczuwane przez drugą stronę. Dotyczy to także wspomnień. Jeśli taki stan trwa dostatecznie długo, obie strony mogą dowiedzieć się dowolnie dużo o drugiej (oczywiście może się okazać, że większość doświadczeń jest zbyt obca i nie niesie żadnej treści, może to spowodować czasowe zmieszanie czy oszołomienie po zerwaniu kontaktu).

Jeśli kapłan Dawnej Wiary chce poznać wspomnienia zwierzęcia musi go dotknąć i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test **SIŁY WOLI** druida z uwzględnieniem dodatniego modyfikatora równego +10%x**MAG**. Każdy udany test ujawnia jedno wspomnienie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 30% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje. Druid może bezpiecznie *dzielić ducha*, przez liczbę rund równą swojej **MAGII**, jeśli kontakt trwa dłużej, to po zakończeniu działania modlitwy, druid musi wykonać test **SW**, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora równego -5% za każdą dodatkową rundę kontaktu. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, będzie *otumaniony* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY ZATRUCIA**).

ULECZENIE ZWIERZĘCIA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 9
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: druid dotknięciem dłoni leczy zranione zwierzę przywracając na dotykanej lokacji tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość **MAGII** druida. Ofiara błogosławieństwa musi wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa. Błogosławieństwo nie działa na zwierzęta magiczne, chowańce oraz zwierzęta gigantyczne i fantastyczne.

ROZPOZNAWANIE PRZYRODY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** druida.
OPIS: druid odmawiając modlitwę jest w stanie zbadać znajdującą się w jego *zasięgu oddziaływania* florę i faunę i określić czy znajdują się tam pasożytnicze grzyby i pleśnie, żywiołaki lub zwierzoludzie. Także wszelkie iluzoryczne lasy, podobne iluzje i zwierzołaki będą przez druidów postrzegane we właściwej postaci. Błogosławieństwo nie wykrywa naturalnych pułapek, takich jak jamy czy wnyki, czy też elementów nieznanej druidowi flory i fauny.

STREFA UKRYCIA PRZED ZWIERZĘTAMI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 10
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** druida, lub do momentu w którym druid się poruszy.
OPIS: odmawiający modlitwę druid tworzy wokół siebie sferę o średnicy **MAG**x**MAG** metrów. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy stają się niewidzialne dla wszystkich zwierząt i potworów, także gigantycznych i fantastycznych.

Druid, odmawiając modlitwę, nie może w tym czasie czynić innych cudów. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie - *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

DZIKIE ŚCIEŻKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: patrz opis
OPIS: napełniony mocą Dawnej Wiary druid przemierza dzikie ostępy (w tym teren *trudny* i *bardzo trudny*) równie łatwo, jak gdyby podróżował po doskonale utrzymanym imperialnym gościńcu. Nie pozostawia także niemal żadnych śladów (wszelkie testy *tropienia* wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%x**MAG**). Do dzikich obszarów zaliczają się tereny niezamieszkane, a także w żaden sposób nie zagospodarowane. Błogosławieństwo przestaje działać, gdy druid natrafi na sztucznie wytyczoną drogę albo trakt często używany przez inteligentne stworzenia, wejdzie do sztucznie wzniesionej konstrukcji oraz zetnie drzewo lub gałąź na ognisko (albo budowy szałasu). Druid może objąć działaniem błogosławieństwa tyle istot żywych, ile wynosi wartość jego **MAGII**, a także może odmówić modlitwę wielokrotnie, aby objąć jego wpływem większą grupę osób.

Jeśli ofiara błogosławieństwa jest gorliwym wyznawcą innej wiary (ostateczna decyzja należy do MG), należy wykonać test *magii*. Udany rezultat oznacza, że odparła działanie efektów błogosławieństwa.

MOWA ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 11
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa **MAGII** druida.
OPIS: druid, który odmówi tę modlitwę bezpośrednio przed przemianą w zwierzę, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Modlitwę można stosować także na dowolne zwierzę znajdujące się w *zasięgu oddziaływania*, pozwala zwierzęciu przemawiać ludzkim głosem.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** druida.
OPIS: błogosławieństwo może zostać użyte wobec dowolnego zwierzęcia, także wierzchowców (na każdy punkt cechy **MAGIA** druida) znajdującego się w *zasięgu oddziaływania*. Poddane działaniu mocy modlitwy zwierzęta muszą wykonać test *magii*. Nieudany test oznacza, że zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed druidem (takiej, jakby były ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę musi wykonać udany test *jeździectwa*.

Maksymalny czas trwania efektów modlitwy wynosi 1 rundę na każdy punkt cechy **MAGIA** druida, ale zwierzę, które nie zdoła wykonać testu **SW**, pod żadnym pozorem nie zbliży się druida przez czas równy **MAG**x**MAG** godzin na odległość *zasięgu oddziaływania*.

Modlitwa nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na *oddziaływania psychologiczne*, ani na takie istoty, jak demoniczne i ożywione wierzchowce.

WYWOŁANIE DESZCZU

WYMAGANY POZIOM MOCY: 12
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 rund na każdy punkt cechy **MAGIA** druida.
OPIS: moc modlitwy pozwala przywołać gwałtowną ulewę (nawet w podziemiach lub wewnątrz budynków) która pokrywa obszar w granicach *zasięgu oddziaływania.* Działa natychmiast i redukuje wszelkie obrażenia od ognia o K4 na każdy punkt cechy **MAGIA** druida (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**). Strzelanie na daleki i maksymalny zasięg staje się niemożliwe, a na krótkim strzelec musi zastosować modyfikator -5%x**MAG** do testu *trafienia.* Magia oparta na ogniu zostaje natychmiast rozproszona, zaś wszelkie magiczne, płonące bronie tracą swe właściwości. Broń palna podczas deszczu jest bezużyteczna, a ponadto pojawia się 5%x**MAG** szans, iż zamokną ładunki (będą nieprzydatne do czasu wysuszenia).

GŁOS PANA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 13
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (akcja)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 runda na każdy punkt cechy **MAGIA** druida.
OPIS: druid, napełniony mocą, zmusza do posłuszeństwa jedno, dowolne zwierzę na punkt **MAGII** lub, jedno zwierzę gigantyczne lub potwora fantastycznego na dwa punkty **MAGII** znajdujące się w *zasięgu oddziaływania.* Może ono odeprzeć moc druida, wykonując udany test *magia.* Nieudany test oznacza, że zwierzę w trakcie trwania efektów modlitwy będzie całkowite posłuszne rozkazom druida.

ROZKWITANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: patrz opis zaklęcia
OPIS: przez ciało druida przepływa moc Dawnej Wiary, napełniając magiczną energią dowolną roślinę lub nasionko znajdujące się w zasięgu jego ręki. Najpierw druid odmawia modlitwę, po czym skupia moc na wybranej roślinie, która gwałtownie rozkwita (za każdą rundę, gdy druid podtrzymuje koncentrację, roślina dojrzewa, jakby minął 1 dzień). Dzięki temu w ciągu godziny roślina dojrzeje o niecały rok. Jednak zbyt długie podtrzymywanie mocy może spowodować, że roślina zacznie usychać i zwiędnie. Rośliny będą rosły tylko w naturalnej dla siebie glebie (np. drzewo nie wyrośnie na piasku, a zboże na skalistym podłożu).

SZEPT RZEKI

WYMAGANY POZIOM MOCY: 15
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: liczba minut równa wartości **MAGII** druida.
OPIS: druid koncentruje się, stojąc zanurzony do pasa w rzece lub głębszym strumieniu. Moc Dawnej Wiary przepływa przez jego ciało, łącząc się z wodą, co pozwala druidowi komunikować się z duchem rzeki. W trakcie trwania efektów modlitwy druid może z nim rozmawiać na temat tego, co zdarzyło się w odmętach rzeki lub na jej powierzchni w odległości do 1x**MAG** kilometrów w górę i w dół biegu rzeki, w przeciągu ostatnich 24x**MAG** godzin. Duchy zwykle nie udzielają szczegółowych odpowiedzi, przekazując raczej fakt ogólne. Na przykład druid może się dowiedzieć, że w dół rzeki spłynęły dwie łodzie, z czego jedna była znacznie większa od drugiej. Nie uzyska natomiast informacji, kto nimi płynął. Może się dowiedzieć, że jedną z łodzi zaatakowały i zatopiły gobliny, ale nie uzyska informacji, do jakiego plemienia należały.

SEN ZIMOWY

WYMAGANY POZIOM MOCY: 16
CZAS ODMAWIANIA: nabożeństwo (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: do następnej *równonocy* lub *przesilenia* (czyli do końca obecnej pory roku i przez całą następną).
OPIS: dotyk druida powoduje, że dowolna żywa istota musi wykonać udany test *magii* lub zapadnie w długi sen, podobny do snu zimowego zwierząt. W trakcie trwania efektów modlitwy istota nie musi jeść ani pić, a efekty działania chorób i trucizn zostają zatrzymane. Modlitwa nie odwraca zaistniałych już efektów ubocznych. W trakcie *snu zimowego* postać odzyskuje utracone punkty **ŻW** w normalny sposób, ale nie można jej dobudzić.

ODSTRASZANIE

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: krótka modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: -
OPIS: druid donośnym krzykiem próbuje przerazić przeciwników, wzywając ich, aby niczym zwierzęta ukorzyli się przed swoim panem. Efekt modlitwy działa na K10 postaci (na każdy punkt **MAGII**) znajdujących się w *zasięgu oddziaływania.* Istoty żywe objęte działaniem mocy błogosławieństwa muszą wykonać test *strachu.* Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie muszą ponownie wykonać test *strachu.* Testy należy powtarzać, dopóki ofiary druida nie wykonają udanego testu lub druid nie oddali się. Kapłan Dawnej Wiary może również skupić się tylko na jednej istocie, która musi wykonać test *grozy* (z ujemnym modyfikatorem -5%x**MAG** druida), by oprzeć się zaklęciu.

SZUM DRZEW

WYMAGANY POZIOM MOCY: 18
CZAS ODMAWIANIA: modlitwa (K6 rund)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: 1 godzina na każdy punkt **MAGII** druida
OPIS: siedząc wśród konarów, druid rozmawia z drzewem. Może uzyskać od niego informacje o tym, czego drzewo było świadkiem. Drzewa nie potrafią kłamać, ale myślą i wyrażają się wolno i nie rozumieją pobudek bardziej *pochopnych* ras. Co więcej, nie będą chciały rozmawiać z druidem, jeśli jego towarzysze lub on sam ścinali w pobliżu drzewa lub rozpalali ogień. Mogą natomiast zażądać przysługi w zamian za szczególnie istotne informacje.

Jeśli drzewo rośnie w lesie lub zagajniku, może opowiedzieć o wszystkim, co widziały okoliczne drzewa. Jest to możliwe dzięki niezwykłej więzi, jaka łączy te rośliny. Ze względu na powolność procesu myślenia i mówienia, godzinna rozmowa z drzewem odpowiada minutowej rozmowie między dwoma osobami.

OŻYWIENIE DRZEWA

WYMAGANY POZIOM MOCY: 20
CZAS ODMAWIANIA: litania (K6x10 minut)
OFIARA: zależnie od wartości ofiary (+1, +2 *lub* +3)
CZAS TRWANIA: K10 minut na każdy punkt **MAGII** druida.
OPIS: druid przyzywa moc Dawnej Wiary, i napełnia nią jedno, dotykane przez siebie drzewo. W efekcie powstaje drzewiec, będący pod kontrolą odmawiającego modlitwę druida. Ożywione drzewo posiada wszystkie umiejętności i cechy prawdziwego *drzewca*, które są opisane w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**. Aby doszło do przemiany, druid musi dotknąć drzewa, musi też całkowicie się koncentrować, gdy drzewo jest poruszane. Może się sam poruszać, ale walka lub czynienie cudów przerywa koncentrację, podobnie jak zranienie. Jeżeli druid zostanie trafiony, ale nie zraniony, musi wykonać udany test **SW**, aby utrzymać kontrolę nad drzewcem.

PODRÓŻOWANIE POZA CIAŁEM:

Kapłani, wieszczowie oraz czarodzieje i niektóre istoty posiadają zdolność opuszczanie ciała i podróżowania w postaci duchowej. W takiej formie bohater może podróżować po świecie lub zgłębiać mgliste ścieżki przyszłości, by uzyskać wskazówki na temat przyszłych wydarzeń. Choć niemal wszyscy kapłani posiadają tę zdolność, niewielu z niej korzysta, gdyż pogrążone w letargu ciało pozostawione jest na łaskę każdego, kto je odnajdzie, a ryzyko zagubienia w mglistych ścieżkach przyszłości oraz szansa napotkania wrogich i groźnych istot jest bardzo duża.

OPUSZCZENIE & POWRÓT DO CIAŁA:

Aby opuścić ciało istota musi wykonać udany test umiejętność *medytacja*. Jeśli test się powiedzie, po K4-*PWmedytacji akcjach* jaźń opuszcza ciało, które wygląda, tak jak gdyby pogrążone było w głębokim śnie (jeśli wynik jest mniejszy lub równy 0, jaźń opuszcza ciało w ramach *akcji natychmiastowej*). Bohatera nie można obudzić w żaden sposób, zwykły czy też magiczny. Jeśli ciało *podróżującego poza ciałem* zostanie zaatakowane jest traktowane jak *cel nieruchomy.*

Jeśli ciało zostanie zabite w czasie, gdy jaźń będzie przebywała poza nim, nieszczęśnik zmienia się w *widmo* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ISTOTY ETERYCZNE**). Jeśli to jaźń zostanie *zabita* ciało umiera śmiercią *naturalną*, w przypadku uwięzienia jaźni, ciało będzie przebywało w śpiączce, do czasu uwolnienie jaźni i jej powrotu do ciała. Jeśli ciało nie będzie karmione i strzeżone, to umrze a jaźń zmieni się w widmo.

Aby wejść do ciała, jaźń musi powrócić do miejsca, gdzie ono się znajduje i wykonać test *medytacji*, jeśli test będzie udany bohater w ramach *akcji natychmiastowej* wejdzie w ciało, i przebudzi się. Jeśli test będzie nieudany, bohater będzie mógł powtarzać go w następnych rundach, ale w tym czasie nie będzie mógł robić nic innego, po takim przebudzeniu bohater będzie *otumaniony.*

Jeśli w czasie podróży, ciało bohatera zostanie przeniesione do miejsca, gdzie wędrująca jaźń nie może wejść, w przypadku kapłanów jest to na przykład świątyni innego bóstwa, nie będzie mogła ona na powrót połączyć się z ciałem. Stan ten będzie trwał, aż do przeniesienia ciała w odpowiednie miejsce. Jeśli ciało umrze, dusza zmieni się w widmo.

PODRÓŻOWANIE:

W formie duchowej bohater może przemieszczać się z szybkością myśli po całym świecie, nie może jednak opuszczać sfery wyznaczonej przez orbitę Morrslieba. Bohater może podsłuchiwać i podglądać dowolne rozmowy i wydarzenia, kapłani nie mogą jednak wkraczać do miejsc poświęconych innym

bóstwom, niż to wyznawane przez podróżującego. Kaplan może w normalny sposób odmawiać modlitwy a czarodziej rzucać zaklęcia.

Podróżujący bohaterowie nie mogą oddziaływać na materię oraz istoty inaczej niż za pomocą *magicznych przedmiotów*, *czynionych cudów* w przypadku kapłanów lub *rzucanych czarów* w przypadku czarodziejów.

WYKRYCIE:

Postać w formie duchowej może zostać zobaczona przez te istoty, które wykonają udany test umiejętności *wykrywanie istot magicznych* oraz innych podróżujących w formie duchowej, a także wszystkie demony i ożywieńce eteryczne. Osoby posiadające umiejętność *szósty zmysł* będą świadome, że ktoś je obserwuje, jednak nawet po udanym teście umiejętności, nie będą potrafiły sprecyzować skąd, ani kto.

Jeśli bohater chce skontaktować się z innymi, pozostającymi w materialnym świecie istotami, musi poświęcić jedną *akcję* i wykonać test *medytacji*. Powodzenie oznacza, że bohater będzie mógł rozmawiać w danej rundzie. Przyjmuje wówczas wygląd jak przy użyciu czaru *Iluzoryczny wygląd* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **TRADYCJA CIENIA**), forma nie jest materialna, i nie może zostać zraniona ani wchodzić w interakcję z otaczającymi przedmiotami.

OCZY DUSZY:

Postacie posiadające umiejętność *medytacja* mogą także korzystać ze zdolności którą zwą *oczami duszy*. Bohater, który poświęci jedną *akcję* w rundzie i wykona udany test *medytacji* może spojrzeć na otaczający go świat oczami swego ducha. Zyskuje on takie same zdolności jak w czasie podróżowania poza ciałem, jednak ograniczają się one jedynie do miejsca w którym przebywa. Jeśli postać chce korzystać ze zdolności *oczy duszy* dłużej niż jedną rundę, na przykład poruszając się lub walcząc w kompletnych ciemnościach, to w każdej następnej rundzie musi poświęcić jedną *akcję* i wykonać udany test *medytacji*.

WALKA:

> ***W duchowej postaci jesteśmy nadzy i bezbronni. Jednak nauczę was osłaniać się pancerzem wiary, tworzyć broń z odwagi i tarcze z przekonań. Wtedy stawicie czoła demonom ciemności i ludziom, którzy chcą być im podobni.***
> - Sigismund von Sonnenschein, Prezbiter Sigmara

W czasie podróży duchowej, bohater może zostać zaatakowany przez wrogich podróżnych, demony lub istoty eteryczne. W takim wypadku, bohater wykonuje wszystkie testy *trafienia* korzystając ze swojej **SW**, a nie **WW**. **WT** otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry z **SW**, a **S** - poprzez odrzucenie ostatnie cyfry z **INT**. O kolejności zadawanych ciosów decyduje **ZR**, a o ich maksymalnej ilości **A**, tak jak w normalne walce. Otrzymane obrażenia odejmuje się w normalny sposób od **ŻW**, jeśli w wyniku walki dusza zostanie *zabita* ciało bohatera umiera, a jego duch odchodzi do królestwa Morra. Demony i istoty eteryczne walczą tak, jak w normalnej walce.

W czasie walki bohater może w normalny sposób korzystać z umiejętności z nią związanych, takich jak *uniki*, *silny cios* czy *rozbrojenie* nie można natomiast korzystać z umiejętności *ogłuszenie*.

Jeśli w opisie profesji nie podano inaczej kapłan może niemal dowolnie wybierać spośród różnego rodzaju oręża zaliczającego się do broni średniej prostej lub bojowej - zależnie od posiadanych umiejętności. Jednak kapłan służący bóstwu które preferuje określony typ oręża powinien posługiwać się właśnie taką bronią, np. kapłan Sigmara będzie walczył młotem bojowym, kapłan Ulryka bojowym toporem, a sługa Myrmidii posłuży się włócznią lub mieczem.

MAGICZNE PRZEDMIOTY:

Jeśli bohater posiada magiczne przedmioty, po wyjściu z ciała może je zabrać i używać w normalny sposób.

MGLISTE ŚCIEŻKI PRZYSZŁOŚCI & PRZESZŁOŚCI:

> ***Istnieje wiele przyszłości, ale tylko jedna przeszłość. Kiedy podróżujecie za siebie, idziecie prostą ścieżką. Pokonujecie ogromne odległości, jednak ścieżka pozostaje stała, ponieważ jest zamknięta w naszej pamięci. Teraz spróbujcie sobie wyobrazić, że są inne ścieżki, z dzisiejszego dnia do jutra. Jutro jeszcze się nie wydarzyło i możliwości jest nieskończona ilość. Każdy z nas podejmuje decyzje, które mają wpływ na kształt tego jutra. Załóżmy, że przeniesiemy się w to jutro. Widzimy wtedy ogromną liczbę ścieżek, cienkich jak pajęczyna i zmiennych. Która jest prawdziwa? A kiedy podążymy jedną z nich, jak wrócić do dzisiaj, które z punktu, w którym stoimy, jest wielorakim wczoraj? Do którego dojdziemy wracając? Może się zdarzyć, że podróżnik się zagubi. Oddali się tak bardzo od samego siebie, że zacznie dryfować, stając się widmem, ulotnym jak dym…***
> - Sigismund von Sonnenschein, Prezbiter Sigmara

Możliwość wróżenie i przepowiadania jest możliwa, ponieważ istnieją miliony światów równoległych, a to, co dokonało się w jednym z nich, w drugim mogło mieć zupełnie innych przebieg. Korzystając z umiejętności *wróżenie*, bohater może zdobyć bardzo ogólne i mgliste informacje, jeśli jednak wkroczy na ścieżki przyszłości, może na własne oczy zobaczyć jak dana sytuacja została rozwiązana i jakie wynikły z tego konsekwencje w równoległych światach, i na tej podstawie podjąć decyzje, dotyczące przyszłych działań. Jest to podróż w przyszłość, w wiele przyszłości, a ścieżki, które tam prowadzą, są mgliste i kręte.

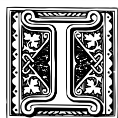
Aby wkroczyć na *mgliste ścieżki przyszłości*, bohater musi opuścić ciało, tak jak zostało to opisane powyżej, a następnie wykonać test *medytacji* z ujemnym modyfikatorem -10%, by odnaleźć ścieżki prowadzące w przyszłość. Jeśli test zakończy się powodzeniem, bohater odnajdzie ścieżkę i będzie mógł zebrać informację na temat konkretnego wydarzenia, lub serii wydarzeń. W każdej odwiedzonej przyszłości, bohater zobaczy inny przebieg zdarzeń, a na podstawie wspólnych, powtarzających się punktów może wysnuć wnioski, dotyczące zdarzeń w jego świecie. Dokładność informacji będzie zależała od tego, jak wiele światów odwiedzi bohater, a każda dodatkowa ścieżka, to większa szansa zagubienia. Jeśli bohater uzna, że zdobył już dość informacji i postanowi wrócić do ciała, będzie musiał wykonać test *medytacji* z ujemnym modyfikatorem -5% za każdą przebytą ścieżkę. Jeśli test zakończy się powodzeniem odnajdzie drogę do domu, i będzie mógł wejść w ciało, jak opisano to wyżej. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, bohater zagubi się wśród licznych ścieżek i nie będzie potrafił wrócić do domu, chyba że ktoś go odnajdzie i poprowadzi, wielu podróżnych zostało zmuszonych w ten sposób do zawarcia paktów z demonami, które obiecały bohaterom swoje przewodnictwo.

Bohaterowie mogą również oglądać, ale nie wpływać na wydarzenia mające miejsce w przeszłości, na przykład aby dowiedzieć się kto był sprawcą kradzieży czy zabójstwa. Po wyjściu z ciała bohater musi wykonać test *medytacji*. Jeśli test zakończy się sukcesem, bohaterowi uda się cofnąć do wydarzeń, które chciał ujrzeć. Nie może w nie ingerować, a jedynie biernie się przyglądać. Aby powrócić do swoich czasów podróżujący mglistymi ścieżkami przeszłości nie musi wykonywać żadnych testów.

W czasie podróży należy pamiętać o zagrożeniach ze strony innych podróżnych, demonów i istot eterycznych.

INKWIZYCJA & ŁOWCY CZAROWNIC:

> *Zbadaj swe myśli!*
> *Prawdziwie mądrzy zawsze czują strach. Także lepiej bać się niż być szczęśliwym, gdyż szczęście jest ułudą słabych.*
> *Prawdziwe zadowolenie pochodzi jedynie z wypełnionego obowiązku. Zaś głupcami są ci, którzy niczego się nie obawiają, twierdząc, że poznali wszystko.*
> *Mądry człowiek uczy się ze śmierci innych.*
> - wyjątek z *Codex Inquisition*



Imperium jest ogromnym, położonym w centrum Starego Świata krajem, w większości pokrytym prastarymi, mrocznymi puszczami. Ogromne, w większości niestrzeżone granice Lenna Sigmara nie stanowią przeszkody dla hord goblinoidów, band zwierzoludzi oraz innych, potwornych istot oddających cześć Mrocznym Bóstwom, także wypędzeni z miast mutanci i praktykujący Mroczną Magię czarnoksiężnicy, którym deformacje i dolegliwości nie pozwalają na funkcjonowanie w ludzkim społeczeństwie, znajdują schronienie w mroku potężnych lasów.

Lenno Sigmara chyli się ku upadkowi, niszczone od środka, przegrywa walkę z *wewnętrznym wrogiem*. Gdy w podziemiach największych miast, w samym sercu Imperium istnieją heretyckie sekty, których akolici aktywnie dążą do zniszczenia panującego porządku i pogrążenia Lenna Sigmara w oparach anarchii i Chaosu. A w głębi prastarych puszcz gromadzą się prawdziwe armie nieumarłych, goblinoidów i wyznawców Chaosu, czekających by przystąpić do ostatecznego, decydującego ataku na Imperium, który ma nastąpić, gdy rozpocznie się Burza Chaosu, koniec wydaje się nieunikniony.

Świadomi zagrożenia hierarchowie Świątyni Sigmara powołali do istnienia Inkwizycje - Święte Oficjum Sigmara, organizację znaną także jako Zakon Oczyszczającego Płomienia.

Inkwizycja powstała i działa na terenie Imperium, Inkwizytorami zostają Prezbiterzy Sigmara, osobiście wybierani i mianowani przez Wielkiego Teogonistę. Arcykapłan Kultu Sigmara powierza im zadanie odnajdywania i sądzenia winnych herezji, uprawiania czarnoksięstwa oraz oddawania czci zakazanym bóstwom.

ŁOWCY CZAROWNIC:

> *Zbadaj swe myśli!*
> *Czyż otwarty umysł nie jest jak forteca, której wrota są otwarte i niestrzeżone; takiemu umysłowi brakuje skupienia. Umysł nie mający celu będzie błądzić w ciemności, a herezja rodzi się z bezczynności.*
> *Zaś mały umysł to czysty umysł, taki umysł łatwo wypełnić wiarą. Pamiętaj człowiek o wąskich horyzontach widzi lepiej. Podejrzliwy umysł to zdrowy umysł! Błogosławiony jest umysł zbyt mały, by mieć wątpliwości.*
> - wyjątek z *Codex Inquisition*

W szeregach Zakonu Oczyszczającego Płomienia znaleźli swe miejsce także niesławni, znani z bezwzględności i okrucieństwa łowcy czarownic, którzy zobowiązani są do złożenia ślubów wierności Kultowi Sigmara i przestrzegania jego przykazań. Głównym zadaniem łowców czarownic jest zwalczanie czarnoksiężników, mutantów i zwierzoludzi, choć nierzadko rozwiązują na miejscu sprawy podległe Inkwizytorom. Łowcy czarownic służą także, jako zwiadowcy Świętego Oficjum, przemierzają prowincje Imperium, wypatrując wszelkich oznak herezji i działania wrogich kultów. Wielu z nich, nadużywa władzy, bezwzględnie wymierzając kary za prawdziwe, lub nie, przewiny. Bywają łowcy, którzy bez zastanowienia spalą całą wieś wraz z jej mieszkańcami, jeśli ma to zagwarantować, że w płomieniach zginie chociaż jeden ukryty kultysta. Starsi łowcy, obarczeni straszliwym doświadczeniem skłaniają się ku jeszcze bardziej radykalnym poglądom, głoszonym przez pierwszego Wielkiego Inkwizytora Thomasa I. Twierdził on, że wszyscy są winni, a pozostaje jedynie ustalenie, a jakim stopniu.

Łowcy czarownic to ludzie doświadczeni w walkach. Są sprawni fizycznie i zawsze dobrze uzbrojeni. Ubierają się w płaszcze z kapturami i często ukrywają swoją tożsamość. Niektórzy noszą na szyi łańcuch z ołowiu. Ma on przypominać im o poległych towarzyszach oraz chronić przed wrogą magią czarnoksiężników. Niektórym łowcom czarownic towarzyszy swoisty orszak, przerażający biczownicy i religijny fanatycy, którzy wyzbyli się wszelkich dóbr doczesnych, a często również zdrowych zmysłów.

Lęk przed magią i Chaosem wpisany jest w charakter społeczeństwa Imperium. Z tego powodu łowcy czarownic od lat cieszą się olbrzymim szacunkiem, bez którego zresztą nie mogliby sprawnie funkcjonować.

Łowcy czarownic, należący do innych Kultów powoli wypierani są poza granice Lenna Sigmara. Jednak, wielu z nich nadal działa aktywnie, szczególnie w tych prowincjach, w których dominuje wiara w Ulryka, a władza nie jest przychylna Imperatorowi. Właśnie tam, dochodzi do waśni pomiędzy członkami Zakonu Oczyszczającego Płomienia a łowcami czarownic innych Świątyń, jednak konflikty te, rzadko przeradzają się w otwartą walkę.

Poza Imperium, gdzie nie sięga jurysdykcja Świętego Oficjum, łowcy czarownic należący do innych Kultów działają bez większych przeszkód.

HISTORIA INKWIZYCJI:

Inkwizycja Świątyni Sigmara zrodziła się między AS2180 a AS2231, kiedy to, w kontekście walki z nekromantami, demonologami i wyznawcami zakazanych bogów, po raz pierwszy przybrała ona określoną formę. Do tej pory, walką z kultystami zakazanych bogów, zajmowali się tolerowani przez władze Świątynne łowcy czarownic. Jednak w drugiej połowie XXII wieku głównie na zachodzie Imperium, zaczęły rozwijać się kulty Mrocznych Bogów, które natychmiast ujawniły swą nadzwyczajną zdolność do penetracji, obejmując głównie bogatsze mieszczaństwo i szlachtę. Po raz pierwszy od wieków, na taką skalę, pojawiło się realne zagrożenie ze strony Potęg Chaosu, które zresztą objawiły swą siłę na początku XXIIII wieku, kiedy to miała miejsce potężna Inwazja Chaosu. Wobec nieskuteczności perswazji ówczesny Wielki Teogonista Siebold II podjął wreszcie decyzję zdławienie kultów przy użyciu siły. Współdziałał przy tym ściśle z Imperatorem Magnusem Pobożnym. I tak konfiskata dóbr oskarżonego, posługiwanie się torturami, a wreszcie kara śmierci stały się stopniowo coraz bardziej rozpowszechnionymi narzędziami w walce z herezją i czarnoksięstwem. Reformy Magnusa Pobożnego zobowiązały łowców czarownic do działania zgodnego z prawem imperialnym i włączyły pod zwierzchnictwo Kultu Sigmara.

Początkowo obowiązek zwalczania heretyków i czarnoksiężników spoczywał na Lektorach poszczególnych prowincji, wkrótce jednak okazało się, że Inkwizycja Lektorska nie jest wystarczająco skuteczna. W tej sytuacji Wielki Teogonista zdecydował się oddać sprawę wyszukiwania i sądzenia heretyków w ręce specjalnie delegowanych w tym celu sędziów. Za ojca Inkwizycji Sigmara uważa się Yorriego XII, który od AS2231 zaczął ustanawiać Inkwizytorów zajmujących się wyłącznie zwalczaniem czarnoksięstwa i kultów Mrocznych Bogów. Najczęściej byli to kapłani z Zakonu Oczyszczającego Płomienia, co z czasem doprowadziło wręcz do utożsamienia Inkwizycji Sigmara z tym zakonem. W pierwszej połowie XXIIII stulecia kompetencje Inkwizytorów oraz stosowane procedury przybrały ostateczny kształt. Należy podkreślić, że w owym czasie nie istniała scentralizowana ogólnoświątynna inkwizycja, a jedynie osobne trybunały, powoływane do działania w zależności od potrzeb.

Trybunały inkwizycyjne działały aktywnie do AS2442, kiedy to zostały zreorganizowane przez Wielkiego Teogonistę, który powołał do życia Święte Oficjum Sigmara.

INKWIZYCJA JAKO NARZĘDZIE WŁADZY:

Zróżnicowanie w sferze opinii, zwyczajów i rozwijające się kulty zakazanych bogów było traktowane - jak się później okazało słusznie - jako zagrożenie dla systemu społecznego, jako czynnik powodujący pękanie tego systemu oraz nieuchronny jego rozpad. To właśnie na tym tle można zrozumieć pojawienie się Świętego Oficjum i przenikanie jej działań do wszystkich sfer życia społecznego. W sytuacji, w której jednolitość systemów religijnych stanowiły gwarancję ładu społecznego i moralności oraz kontroli wszelkich rozdźwięków politycznych i ideologicznych, oczywiste stawało się, iż w interesie Imperium leży utrzymanie przy życiu tego cennego narzędzia służącego do wywierania wpływu na sumienia i do represjonowania odmiennych poglądów, również dlatego, iż dla kruchych struktur Imperium z XXIII i XXIIII wieku jednolitość systemów religijnych była niezastąpionym spoiwem społecznym i politycznym.

Nie należy też zapominać, że działania Inkwizycji przypadają na okres, w którym nie istnieją jakiekolwiek idee tolerancji i poszanowania wolności jednostki, a które będą powoli dojrzewać na płaszczyźnie kulturalnej i jeszcze wolniej na płaszczyźnie politycznej i społecznej.

MIANOWANIE INKWIZYTORA:

Ja… z łaski Sigmara… Wielki Teogonista, pokładając zaufanie w waszej wiedzy i uczciwości waszego sumienia. Na mocy udzielonej mi władzy mianujemy was… i wyznaczamy na inkwizytora przeciw demonologicznej deprawacji i wyznawaniu mrocznych bogów na terytorium…, w prowincji… i w jurysdykcji… I nadajemy wam moc i prawo do badania każdej osoby, kimkolwiek by ona była, mężczyzną czy kobietą, żywą czy martwą, obecną czy nieobecną, jakiegokolwiek stanu, położenia, przywileju i godności, piastującą urzędy publiczne czy osobę prywatną, zamieszkałą czy przebywającą w miastach, osadach czy wioskach wspomnianej prowincji, która okazały się winną, podejrzaną czy oskarżoną o zbrodnie oddawania czci zakazanym bogom i demonologii oraz do badania wszystkich popleczników, obrońców i wspólników tejże. I nakazujemy, abyście prowadzili tak przeciwko nim wszystkich, jak i przeciwko każdej z nich procesy w należnej i poprawnej formie, według tego, co zarządzają święte kanony.

- fragment *Edyktu Inkwizytora*

Wszyscy Inkwizytorzy, wybierani spośród Prezbiterów Sigmara, zostają mianowani przez Wielkiego Teogonistę. W przypadku Inkwizytorów pełniących swe obowiązki w granicach jednej prowincji, Wielki Teogonista może mianować Inkwizytorów za pośrednictwem Lektora. W hierarchii Świątyni Sigmara, ponad Inkwizytorami znajduje się dwóch Lordów Inkwizytorów, którzy mogą być mianowani za pośrednictwem Arcylektorów. Lord Inkwizytor Theneus II, sprawujący władzę nad prowincjami północnymi rezyduje w Talabheim, natomiast Lord Inkwizytor Skalf I, władający prowincjami południowymi przebywa w Nuln. Wielki Inkwizytor Theneus I, przed którym odpowiadają pozostali Inkwizytorzy, mianowany jest osobiście przez Wielkiego Teogonistę.

FORTECA GLAUBENNIEDRICH:

Oficjalną siedzibą Wielkiego Inkwizytora, którym obecnie jest Gnimnyr II, jest wzniesiona w Altdorfie Katedra Sigmara, natomiast prawdziwym sercem Zakonu Oczyszczającego Płomienia, jest położona wśród rozciągających się na zachód od Grunburga wzgórz, twierdza Glaubenniedrich. W murach twierdzy znajduje się ogromna biblioteka, w której gromadzone są wszelkie zdobyte przez Inkwizycję heretyckie księgi, woluminy, zwoje i pergaminy. Zaś wieże wznoszące się ponad murami, wykorzystywane są jako więzienie, w którym przetrzymywani i przesłuchiwani są wrogowie Imperium.

STRATEGIA PODEJRZENIA:

Niewinność niczego nie dowodzi.
Nie ma ludzi niewinnych. Istnieje tylko różny stopień winy.
Ukorz się i żałuj za grzechy - lepiej być kaleką niż mieć nieczyste myśli!
- Luthor Huss. Prorok Sigmara

Działania Inkwizycji opierają się na podejrzeniu, ponieważ, zgodnie z kierunkiem rozwoju prawa karnego, stosowana jest przez nią zasada procesowa domniemania winy oskarżonego. To oskarżony musi wykazać swą niewinność w procesie, w którym wszystko utrudnia mu to zadanie. Sposób prowadzenia przesłuchań, używanie tortur dla wymuszenia zeznań, pełna izolacja, w jakiej przebywa on w więzieniu, czas trwania, niekiedy bardzo długi, procesu, ryzyko, iż upór wykazywany przez niego podczas obrony może zostać uznany za brak skruchy i jako taki ukarany; to wszystko czyni obronę bardzo trudną, jeśli wręcz niemożliwą i powoduje, że bardzo trudno uzyskać w procesie inkwizycyjnym wyrok uniewinniający. Jest tak zwłaszcza w wypadku skromnych, prostych ludzi, którzy wciągnięcie zostali w tryby inkwizycyjnej machiny procesowej.

Skuteczność strategii opierała się na podejrzeniu, której normalnymi narzędziami były anonimowe donosy lub samooskarżenie, polegała nie tylko na skrajnej łatwości, z jaką można było rozpocząć proces, ale także i przede wszystkim na tym, że *każdy* mógł zostać wciągnięty w sieć podejrzeń.

Żaden Inkwizytor nie użyje magii do wypełnienia swojej misji. Uczeni teologowie są zgodni, że wszelka magia stanowi nieczysty oddech demonów i użycie jej w zbożnym celu przypominałoby gaszenie płonącego domu za pomocą oliwy. Wielu łowców czarownic jest przekonanych, że wszyscy czarodzieje, nawet Imperialni Magistrowie, naznaczeni są piętnem Chaosu.

Choć siedzibą Wielkiego Inkwizytora jest Katedra Sigmara w Altdorfie, to prawdziwym sercem Zakonu Oczyszczającego Płomienia jest położona w górach nieopodal Grunburga forteca Glaubenniedrich. Twierdza jest zarówno główną siedzibą Świętego Oficjum Sigmara, jak i symbolem jednego z największych zwycięstw Inkwizycji.
Wykuta w zboczu góry twierdza, należała niegdyś do heretyckiej sekty, dowodzonej przez oddanego Mrocznym Bóstwo arystokratę, które imię zostało wymazane z historii ludzkości. W drugiej połowie XXIIII wieku, kult został zdemaskowany, a forteca została otoczona przez wojska zakonu Ordo Custodio i żołnierzy Elektora Reiklandu. Walki trwały wiele tygodni, w końcu pozbawione posiłków siły kultystów zostały złamane, a wojska Imperium zaczęły wdzierać się do fortecy. Kapłan sekty, w ostatnim, desperackim ataku odprawił bluźnierczy rytuał, składając w ofierze towarzyszących mu współwyznawców. Po zakończeniu rytuału ciemność nocy rozdarły błyskawice, a powietrze wypełnił skowyt demonów, rzucających się w szaleńczym ataku na żołnierzy Imperium. Gdy przed szereg żołnierzy wystąpił Wielki Inkwizytor, wrzaski demonów zostały stłumione przez śpiewne modlitwy.
Demony Chaosu uległy mocy Wielkiemu Inkwizytorowi, który skierował je przeciw heretyckiemu kapłanowi. Niemal całą noc nad fortecą unosiły się krzyki mordowanych, gdy demony przemierzyły korytarze i sale fortecy, zabijając pozostałych przy życiu kultystów, o świcie fortecę wypełniły jeszcze głośniejsze wrzaski, rozrywanego na strzępy człowieka. Gdy Inkwizycja wkroczyła do zamku, podłogi i ściany spływały krwią zmasakrowanych kultystów, zaś ciała arystokraty nigdy nie znaleziono.
W ciągu następnych tygodni, Inkwizytorzy ogniem oczyścili fortecę, zaś Prezbiterzy Sigmara odprawili egzorcyzmy i poświęcili twierdzę Sigmarowi. Wielki Inkwizytor sprowadził do Glaubenniedrich krasnoludzkich inżynierów i budowniczych, którzy w ciągu następnych lat rozbudowali twierdzę, umocnili mury i odbudowali wieże zniszczone w czasie oblężenia.
Obecnie, w murach fortecy znajduje się biblioteka Zakonu Oczyszczającego Płomienia. W Czarnej Wieży, wzniesionej z rozbitego przez demony kamienia, znajduje się więzienie, w którym Święte Oficjum przetrzymuje skazanych na dożywocie. Pozbawioną okien, wyłożoną ołowiem wieżę wypełniają krzyki, jęki, szloch, płacz i błaganie o litość przebywających wewnątrz więźniów.
- fragment *Twierdza Glaubenniedrich*, Magnusa von Balthasara

ZAKONY INKWIZYCJI:

Być Niewiernym - To jest piętno Heretyka
Być Skażonym - To jest piętno Heretyka
Być Ohydnym - To jest piętno Heretyka
Być Odkrytym - To jest piętno Heretyka
Być Ściganym - To jest piętno Heretyka
Być Zniszczonym - To jest los Heretyka
Być Oczyszczonym - To jest los Heretyka
- Wyjątek z *Psalmu Ćwiczebnego* z Codex Inquisition

Święte Oficjum Sigmara dzieli się na pięć wewnętrznie zróżnicowanych zakonów. Pierwszy z nich Ordo Administratum zajmuje się sprawami administracyjnymi organizacji, trzy kolejne: Ordo Heretica, Ordo Daemos i Ordo Necros zajmują się tropieniem, infiltracją oraz niszczeniem sekt i kultów działających na szkodę Imperium. Ostatni zakon, Ordo Custodio to właściwie regularna armia, lojalna Świętemu Oficjum, używana wszędzie tam, gdzie wymaga tego dobro Lenna Sigmara.

ORDO ADMINISTRATUM:

Zakon zajmuje się sprawami administracyjnymi Świętego Oficjum w tym: propagandą, skarbcem i podatkami, procesami, a także wyszukiwaniem i zatrudnianiem duchownych oraz świeckich pracowników. W przypadku śmierci któregoś z Inkwizytorów, to właśnie do Ordo Administratum należy przygotowanie kandydatury ewentualnego następcy. Duchowni należący do zakonu, to głównie biurokracji i ekonomowie, doskonale znający prawo i reguły handlu, bezwzględnie wykorzystywane dla dobra Imperium. Wielu wyższych hierarchów zakonu piastuje funkcje osobistych doradców zarówno Wielkiego Teogonisty, jak i Wielkiego Inkwizytora.

Choć duchowni zakonu nie biorą bezpośredniego udziału w działaniach prowadzonych przez Święte Oficjum, nikt nie poddaje w wątpliwość faktu, że bez Ordo Administratum, działania Inkwizytorów nie przyniosłyby tylu sukcesów, a sama organizacja nie zdobyła władzy, jaką obecnie posiada.

Główna siedziba zakonu mieści się w podziemiach Katedry Sigmara w Altdorfie. Pomniejsze filie, które znajdują się także w Talabheim i Nuln, zajmują się bieżącymi, lokalnymi sprawami.

ORDO HERETICA:

Niechaj wola Sigmara będzie twoją pochodnią, rozjaśniającą ciemności. Nie ufaj nikomu. Spal heretyka. Zabij mutanta. Nawróć niewiernych.
- wyjątek z Codex Inquisition

Ordo Heretica jest największym z właściwych zakonów Świętego Oficjum. Do zakonu należy większość działających Inkwizytorów, a także ci łowcy czarownic, którzy nie należą do Ordo Custodio. Zakon zajmuje się tropieniem i zwalczaniem mutantów, grup zwierzoludzi, czarnoksiężników i heretyków oddających cześć zakazanym bóstwom, a także wszelkimi innymi organizacjami i jednostkami, których działanie zagraża bezpieczeństwu Imperium.

To właśnie Inkwizytorzy Ordo Heretica jako pierwsi pojawiają się wszędzie tam, gdzie istnieje zagrożenie dla Lenna Sigmara. W zależności od zaistniałego niebezpieczeństwa Inkwizytorzy osobiście zajmują się oskarżonymi o herezję lub wzywają Inkwizytorów należących do Ordo Daemos lub Ordo Necros.

Do zakonu przydzieleni zostają wszyscy nowo mianowani Inkwizytorzy i łowcy czarownic, którzy pod czujnym okiem starszych zakonników pogłębiają swą wiedzą oraz doskonalą techniki śledcze i znajomość tortur. W szeregach zakonu działa również wielu należących do Kolegium Ognia czarodziejów.

ORDO DAEMOS:

Myśl rodzi Herezję, Herezja rodzi Karę!
Ignorancja jest cnotą. Wytrwaj w swej Ignorancji.
- wyjątek z Codex Inquisition

Inkwizytorzy należący do Ordo Daemos, zajmują się zwalczaniem demonologii i tych Kultów Mrocznych Bogów, które praktykują przywoływanie demonów oraz eksperymentują ze Spaczeniem, straszliwym Kamieniem Przemian.

Większość Inkwizytorów Ordo Daemos to doświadczeni, znani z bezwzględności i fanatyzmu, ponurzy sędziowie, których wiara została zahartowana w ogniu płonących stosów. Wielu należących do zakonu Inkwizytorów posługuje się magią, a niemal wszyscy spośród nich należą do Kolegium Światła.

Jednak obcowanie z demonicznymi siłami na każdym śmiertelniku wyciska swe piętno, dlatego wielu Inkwizytorów Ordo Daemos cierpi na różne dolegliwości psychiczne. Wśród mieszkańców Imperium krąży wiele opowieści o szalonych Inkwizytorach, którzy pogrążeni w obłędzie skazywali na śmierć w płomieniach całe wsie i osady, podejrzewając mieszkańców o oddawanie czci Mrocznym Bóstwom.

ORDO NECROS:

Do zadań Ordo Necros należy zwalczanie wszelkich herezji związanych z nekromancją i sanguimancją, w tym walka z nekromantami i ożywieńcami, a także ściganie i sądzenie ludzi trudniących się porywaniem zwłok i rabowaniem grobów.

Inkwizytorzy Ordo Necros wywodzą się spośród doświadczonych zakonników należących do Ordo Heretica. Wielu Inkwizytorów praktykuje Magię Śmierci, a najlepsi wielokrotnie infiltrowali i demaskowali kulty oraz czarnoksiężników praktykujących nekromancję.

Zakon posiada ogromną bibliotekę, w której znajdują się nieprzeliczone woluminy, zawierające potężne zaklęcia i rytuały wykorzystywane przez nekromantów. W historii Ordo Necros znane są przypadki, kiedy to Inkwizytorzy ulegali pokusie nieśmiertelności i pogrążali się w szaleństwie nekromancji. Dlatego obecnie, jedynie doświadczeni, pokorni i bogobojni Inkwizytorzy, którym udało się pokonać wiele prób i dowieść swej wierności przyjmowani są do Ordo Necros.

ORDO CUSTODIO:

Zbadaj swe myśli!
Desperacja, litość, pobłażliwość, przebaczenie, tolerancja, wątpliwość i współczucie są oznaką słabości.
Tylko silna wola i determinacja są gwarancją zwycięstwa!
- wyjątek z Codex Inquisition

Ordo Custodio jest ostatnim i zarazem najliczniejszym zakonem składającym się na strukturę Świętego Oficjum Sigmara. Zakon jest właściwie regularną armią, w szeregach, której znajduje się wielu doskonale wyszkolonych żołnierzy, templariuszy, łowców czarownic, bombardierów, saperów, łuczników oraz strzelców należących do piechoty ognistej. Kontyngenty zakonu stacjonują we wszystkich prowincjach Imperium, stanowiąc osobistą straż i armię Inkwizytorów.

Bracia należący do Ordo Custodio stanowią militarną siłę Zakonu Oczyszczającego Płomienia, wykorzystywaną do zwalczania dużych, dobrze zorganizowanych band zwierzoludzi, goblinoidów i oddziałów ożywieńców.

Liczna, doskonale wyszkolona i uzbrojona armia, której żołnierze znani są z fanatyzmu i ślepego oddania hierarchom Świątyni Sigmara budzi usprawiedliwiony lęk w sercach wielu arystokratów. W ciągu ostatniego stulecia, magnaci wielokrotnie wyrażali swe opinie, pytając, czy Święte Oficjum naprawdę potrzebuje własnej armii? Czy Inkwizytorzy nie mogliby korzystać z wojsk Elektorów lub nawet oddziałów Armii Imperialnej? Jedyną odpowiedzią, jaką wystosowali hierarchowie zakonu, było słowne zapewnienie, że Ordo Custodio nigdy nie zostanie użyte w celach politycznych. Taka odpowiedź wcale nie uspokoiła arystokratów, którzy

doskonale pamiętali przypadki, gdy wrogowie Świątyni Sigmara oskarżani byli o herezję, ich majątki siłą zajmowane przez Święte Oficjum, a żołnierze najmowani lub zabijani przez zakonników należących do Ordo Custodio.

BRACTWO OGNIA& MIECZA:

Biedni, prości ludzie - zbyt bojaźliwi lub zbyt tępi, by dostrzec zło wewnątrz siebie. Lamentują i narzekają na moje… bezkompromisowe metody, lecz czy jest wśród was ktokolwiek kto myśli, iż powieszenie połowy wsi jest zbyt wielką ceną za pewność, że zepsucie zostało ujawnione i zniszczone tego dnia?
- Ernst Traugott, łowca czarownic

Łowcy czarownic należący do Bractwa Ognia & Miecza stanowią pewnego rodzaju wewnętrzny krąg łowców skupionych w Zakonie Oczyszczającego Płomienia. Ta niezwykle skryta i ściśle tajna komórka łowców czarownic, która uważa się za całkowicie oddaną sprawie bezpieczeństwa Imperium, jest potajemnie finansowana ze skarbca samego Wielkiego Teogonisty - Yorriego XIIII i odpowiada bezpośrednio przed Wielkim Inkwizytorem Gnimnyrem II. Jeśli nawet Wielki Teogonista lub Wielki Inkwizytor zdają sobie sprawę z nadmiernego, niebezpiecznego fanatyzmu albo bezwzględnych metod postępowania łowców czarownic należących do Bractwa Ognia & Miecza, wydają się tym nie przejmować lub w tajemnicy popierać takie działania.

SIEDZIBA BRACTWA OGNIA & MIECZA:

Główna siedziba Bractwa Ognia & Miecza mieści się w ponurym budynku położonym niedaleko Katedry Sigmara w Altdorfie. Wejście do budynku oznaczone jest mosiężną tabliczką z wizerunkiem komety od dwóch ogonach i młota *Ghal Maraz*. Zwykli ludzie nie mają wstępu do budynku, a jego drzwi pozostają zawsze zamknięte. Pukanie pozostanie bez odpowiedzi, gdyż każdy należący do Bractwa łowca czarownic posiada własny klucz.

Wielu członków Bractwa Ognia & Miecza piastuje stanowiska w administracji imperialnej lub w strukturach Kultu Sigmara. Łowcy czarownic szczególnie chętnie zatrudniają się w każdej organizacji, która utrzymuje jakikolwiek kontakt z Kolegiami Magii.

Ascetyzm zewnętrznego wykończenia budynku odpowiada surowości wnętrz. Kamienne ściany przykryte są nielicznymi gobelinami, a proste meble wykonano z ciemnego drewna. W budynku znajdują się sypialnie dla członków Bractwa przybyłych z innych miast. Łowcy czarownic dbają o to, by w każdym większym mieście Starego Świata utrzymywać przynajmniej jednego agenta. Ostatnio ich wysłannicy pojawili się także w Tilei, Estalii, Kislevie oraz Bretonni.

W podziemiach siedziby można ujrzeć prawdziwe oblicze Bractwa Ognia & Miecza. Mieszczą się tu lochy i izby tortur, zwane przez łowców czarownic *komnatami przesłuchań*. Cele położone pod siedzibą Bractwa są jeszcze mniej przyjemne od zwykłych cel więziennych. W lochach znajduje się również sala sądowa, w której odbywają się procesy adeptów magii, przeprowadzane przed obliczem trzech samozwańczych sędziów. Oskarżonym nie przysługuje prawo do obrońcy ani świadków, gdyż w opinii łowców czarownic, mogliby oni zamącić obraz sprawy. Proces zaczyna się zwykle od prostego pytania: *Od jak dawna trwają twoje konszachty z demonami?*

Jeśli delikatne metody nie skłonią oskarżonego do przyznania się do winy, a o to głównie chodzi bez względu na to, czy oskarżony jest winny czy nie, oskarżony prowadzony jest do komnat przesłuchań, gdzie do dzieła zabiera się oprawca. Po zmuszeniu oskarżonego do przyznania się do winy, aranżowany jest pokazowy proces przed Inkwizytorem, na którym oskarżony musi przyznać się ponownie, po czym zgodnie z prawem, zostaje spalony na stosie. Jeśli jednak łowcy czarownic uznają, że z jakiegoś powodu proces nie powinien się odbyć, ciało oskarżonego zazwyczaj zostaje potem wyłowione z Reiku przez straż miejską.

POLOWANIA NA CZARODZIEI:

Niech Sigmar rozświetla naszą drogę przez ciemność płonącymi stosami heretyków…
- Dieter Johannson, Generał Bractwa Ognia & Miecza

Bractwo Ognia & Stali stanowi spore zagrożenie dla Kolegiów Magii, gdyż interesują się także tymi adeptami magii, którzy pozostają poza zasięgiem zwykłych łowców czarownic, między innymi także licencjonowanymi uczniami i wędrownymi czarodziejami Kolegiów. Nie wydaje się możliwe, by łowcy czarownic faktycznie uwięzili lub zamordowali pełnoprawnego Magistra Kolegium, jednak podróżujący po Imperium uczniowie i wędrowni czarodzieje zaczęli ostatnio znikać bez wieści. Wydaje się, że łowcy czarownic świadomie i celowo eliminują najsłabszych członków Kolegiów Magii. Istnieje podejrzenie, że Wielki Inkwizytor wykorzystuje Bractwo Ognia & Stali w celu destabilizacji i osłabienia Kolegiów Magii, być może mając nadzieję na sprowokowanie ich do jakichś nieprzemyślanych działań i osłabienia ich władzy.

Ostatnio uwagę na Bractwo zwróciło Kolegium Cienia, a Kolegium Płomienia wyraża się o nich z jawną pogardą. Łowcy czarownic działają jednak skrycie i na razie nie sposób im przedstawić, ani tym bardziej udowodnić jakichkolwiek zarzutów. Nie ma jednak wątpliwości, że już wkrótce dojdzie do konfrontacji pomiędzy imperialnymi czarodziejami a łowcami czarownic. Fakt, że finansowani są przez Wielkiego Teogonistę, pozostaje na razie tajemnicą. Jednak wcześniej czy później, wieści o tym muszą dotrzeć do uszu Najwyższego Patriarchy, a jego reakcja może być gwałtowna.

Najprawdopodobniej właśnie na to liczą Yorri XIII i Gnimnyr II.

OSOBISTOŚCI:

Ogień i potępienie dla bezbożników! Grzesznik tkwić będzie w ogniu jako ryba w wodzie. Ogień otoczy potępionych i wedrze się do ich trzewi, aby zadać im katusze. Ich ciała zamienią się w płomień, a trzewia zaczną w nich płonąć, serca w piersiach ich zaczną płonąć, krew w żyłach, a nawet szpik w kościach. Każdy niegodziwiec sam stanie się gorejącym paleniskiem…
- Dieter Johannson, Generał Bractwa Ognia & Miecza

Generałem Bractwa Ognia & Miecza jest Detlef Johannson, siwowłosy człowiek po pięćdziesiątce, o surowym spojrzeniu. Detlef zawsze ubiera się w czerń. Jest bliskim znajomym i dawnym towarzyszem Wielkiego Inkwizytora Gnimnyra II. W ciągu swojej ponad trzydziestoletniej kariery łowcy czarownic pomógł Grimnyrowi II wytropić wielu czarnoksiężników Chaosu, a przynajmniej Wielki Inkwizytor twierdził, iż palone osoby nimi były. Detlef jest zgorzkniałym, starym paranoikiem. Nienawidzi elfów, twierdząc, że każdy z nich jest czarnoksiężnikiem albo czymś znacznie gorszym. Krążą plotki, że Detlef i jego łowcy zdobyli podczas swoich wypraw wiele amuletów chroniących przed magią albo rozpraszających zaklęcia, jak również oręż niszczący magię. Choć Kolegia próbowały ukryć przed społeczeństwem znane im metody przeciwstawienia się magii, do Bractwa dotarły plotki, że niektóre substancje wyciszają lub całkowicie wygaszają magiczną energię.

Bractwo dysponuje też olbrzymim zapasem niezwykle skutecznego, choć niemagicznego wyposażenia. Posiadają dostęp do wielu trucizn i narkotyków, specjalnych antymagicznych kajdan, knebli i węzłów na języki, a nawet słojów z paskudnymi, gryzącymi owadami, których ukąszenia potrafią rozproszyć koncentrację każdego czarodzieja. Dzięki znakomitemu wyszkoleniu i zgraniu, doskonale dobranemu ekwipunkowi, sporym zasobom pieniężnym, umiejętnościom podburzania tłumu i znacznych wpływów politycznych, Bractwo Ognia & Miecza do chwili obecnej działają z zabójczą skutecznością. Żaden napadnięty czarodziej nie potrafił skutecznie stawić im czoła.

Codex Inquisition

Pod koniec XXV wieku powstała potrzeba unormowania działalności inkwizycyjnej. Zadania podjął się Wielki Inkwizytor Theneus I. Kodeks został spisany na początku roku AS2484, a ogłoszony 18 Sigmarzeita, w Katedrze w Altdorfie. Inkwizytor generalny był przekonany, że w ten sposób dostarczył potomnym dzieło, które umożliwi położenie kresu herezji oraz kultom zakazanych bogów i zapoczątkuje jurysdykcję wiary.
Kodeks składa się XXVI artykułów o następującej treści.

I. Inkwizytorzy mogą żądać złożenia przysięgi wierności i udzielenia wszelkiej możliwej pomocy od wszystkich, do których się zwrócą: przede wszystkim od ludu, ale szczególnie od notabli, namiestników oraz urzędników imperialnych.

II. Inkwizytorzy muszą odczytywać upomnienie skierowane przeciw rebeliantom.

III. Zawsze musi być udzielony okres łaski (trzydzieści lub czterdzieści dni), po to, aby pozwolić grzesznikom na opamiętanie się, a ludziom prawym na złożenie doniesienia. W ten sposób unikać się będzie: śmierci, więzienia, konfiskaty dóbr.

IIII. Należy określić treść pytań oraz sposób ich zadawania podczas przesłuchania.

V. Od osób, które przyznały się do winy, należy żądać wyrzeczenia się swych błędów i publicznego okazania skruchy.

VI. Ustanawia się zakaz piastowania urzędów publicznych oraz posiadania beneficjów kościelnych przez heretyków i wyznawców zakazanych bogów (nawet jeśli okazali oni skruchę); ponadto zabrania się im noszenia eleganckich szat, broni oraz dosiadania koni.

VII. Na heretyków, którzy uratowali się od stosu, nakłada się stosowne pokuty oraz obowiązek jałmużny - na rzecz Kultu Sigmara - w celu obrony wiary oraz prowadzenia kampanii wojennej przeciw wrogom Imperium.

VIII. Tym, którzy wyznali swe winy po okresie łaski, wymierzone zostaną łagodniejsze kary, lecz w każdym razie surowsze niż tym, którzy uczynili to wcześniej.

VIIII. Dzieci heretyków, w wieku poniżej piętnastu lat, będące również heretykami, które wyznały swe grzechy, będą traktowane łagodnie ze względu na ich wiek.

X. Heretykom, którzy ponownie popadną w grzech, zostaną skonfiskowane ich dobra.

XI. Heretyk zaaresztowany na podstawie cudzego doniesienia, który następnie wyzna swe winy oraz imiona swych wspólników, zostanie ukarany karą dożywotniego więzienia, która to kara, za zgodą Inkwizytorów, może zostać złagodzona. Wyznawcy zakazanych bogów, a szczególnie Mrocznych Bogów Chaosu otrzymają łaski śmierci przed spaleniem, przez uduszenie lub ścięcie.

XII. Heretyk, co do którego zachodzi podejrzenie, iż jest nieszczery w swej prośbie o wybaczenie grzechów, zostanie oddany świeckiemu wymiarowi sprawiedliwości, który wykonana na nim stosowną karę.

XIII. Jeżeli ktoś został uniewinniony, lecz okaże się że kłamał w którymkolwiek punkcie swych zeznań, zostanie ponownie osądzony jako zatwardziały heretyk.

XIIII. Zanim przystąpi się do procesu przeciwko osobie, która wyznała swe winy, obciążające ją zeznania świadków muszą być dokładnie przeanalizowane.

XV. Jeśli istnieją niezgodności pomiędzy zeznaniami świadków a zeznaniami przesłuchiwanego, może być on poddany torturom. Jeżeli ktoś wyznaje swe winy podczas tortur, trzeba, aby potem potwierdził on swe zeznania po trzech dniach. Jeśli ich nie potwierdzi, można ponownie zastosować tortury.

XVI. Aby chronić świadków, oskarżonemu nie można dać poznać ich tożsamości: ich zeznania publikowane są jako anonimowe.

XVII. Przesłuchanie musi być prowadzone przez Inkwizytora osobiście.

XVIII. Inkwizytor musi być obecny w razie stosowania tortur.

XVIIII. W razie doniesienia złożonego po śmierci heretyka lub wyznawcy zakazanych bogów jego ciało zostanie ekshumowane.

XX. Na życzenie Wielkiego Teogonisty Inkwizytor ma prawo działania na wszystkich terenach zależnych od Imperium.

XXI. Dzieci heretyków oddane w ręce władz świeckich mają być wychowane i kształcone zgodnie z zaleceniami Inkwizytorów.

XXII. Wszelkie dobra po skazanych heretykach i wyznawcach Mrocznych Bogów dziedziczy Kult Sigmara.

XXIII. Inkwizytorzy nie mogą przyjmować prezentów od osób, które mogą mieć cokolwiek wspólnego z procesami.

XXIIII. Inkwizytorzy muszą działać w zgodzie, pokoju i dla wspólnego dobra.

XXV. Inkwizytorzy muszą czuwać nad zachowaniem swych podwładnych.

XXVI. Kwestie nie uregulowane w tym kodeksie muszą być rozstrzygnięte w dobrej wierze przez samych Inkwizytorów.

…zważywszy na fakt, iż przestępstwo demonologii oraz wiary w zakazane bóstwa i bogów Chaosu dotyczy bezpośrednio sumienia jednostki, my, Inkwizytorzy, zostaliśmy zmuszeni do zastosowania nowego narzędzia do zwalczania herezji. Jest nim formuła denuncjacji z tytułu reputacji. Od tej pory, by wykryć heretyka nie jest konieczne czekanie na kogoś, kto by go zadenuncjował. Należy natomiast zająć się jego reputacją, opinią, jaką cieszy się jego rodzina, jego kontaktami towarzyskimi. Przede wszystkim należy jednak przyjąć założenie, drogi bracie, iż heretyk z samej swej natury jest dzieckiem kłamstwa. Decydujące jest więc badanie sławy, jaką cieszy się on w społeczności.

Przestudiuj dokładnie reguły i zalecenia, zawarte w księdze Podręcznik Inkwizytora, spisanej przez naszego brata Theneus I, bardzo dobrze one ową procedurę opisują.

Oto Inkwizytor, oznajmiając o swym przybyciu, wysyła do proboszczów miast lub wiosek, w których ma odbyć się jego wizytacja, list. List taki brzmi mniej więcej:

Inkwizytor…, prezbiter Sigmara, do szacownego…, proboszcza parafii znajdującej się w mieście…; wzywamy was do okazania posłuszeństwa naszym apostolskim przykazaniom. Mamy zamiar, zgodnie z tym do czego jako inkwizytor powołani jesteśmy, porozmawiać o pewnych kwestiach, które dotyczą wiary, tak zgromadzonego kleru, jak i wiernych. Dlatego też, na mocy nadanej nam przez Wielkiego Teogonistę, którą z jego woli w tym miejscu sprawujemy, prosimy Was, żądamy i nakazujemy w przyszły Festag ogłosić ludowi, że ma on, w kolejny Festag, udać się do Świątyni Katedralnej…, po to, aby wysłuchać tego, co dotyczy prawowierności w sprawach wiary.

W następnym tygodniu proboszcz otrzymuje kolejne pismo, mające na celu potwierdzenie i ponowne przypomnienie tego, o czym była mowa w poprzednim liście.

Po piśmie tym następuje wizyta jednego z nas, Inkwizytorów. W przewidziany Festag, w uroczystych szatach, z pompą i paradą wkraczamy do katedry i wygłaszamy podczas nabożeństwa homilię, w której przypominamy wszystkim obecnym (a także i nieobecnym), co oznacza wierność prawdziwej wierze. Homilię kończymy wezwaniem, które nie pozostawia żadnych wątpliwości.

Pojmując doniosłość poruszonych tu przed chwilą kwestii, niech każdy pamięta, że jeśli wie coś o słowach lub czynach sprzeciwiających się wierze, ma on obowiązek wyjawienia tego Inkwizytorowi. Niech nikt nie myśli, iż wstydem byłoby składanie donosów na przyjaciół czy sąsiadów! Wręcz przeciwnie, jest ono gestem wspaniałego posłuszeństwa prawom Sigmara naszego Pana. Tak więc, aby uniknąć zamieszania, niech wszyscy dokładnie wysłuchają tego, co odczyta wam skryba.

Wtenczas w katedrze panuje absolutna cisza. Na ambonę wchodzi skryba, który zajmuje miejsce obok nas, a następnie rozwija zwój pergaminu i uroczyście odczytuje przesłanie:

My, kapłan Sigmara…, Inkwizytor jego świątobliwości Wielkiego Teogonisty na tym obszarze…, dowiedziawszy się, że demonologowie i wyznawcy Mrocznych Bogów niczym żmije starają się rozlać swą truciznę w tej waszej krainie i że chcą oni spustoszyć wasze dusze, tak jak lisy pustoszą ogrody Pana, bluźniąc przeciw Sigmarowi najwyższemu.

My, których wnętrzności skręcają się ze strachu i wstrętu, na samą myśl, iż trucizna herezji zatruła już wiele dusz.

My, władzą nadaną nam przez Wielkiego Teogonistę, na mocy świętego posłuszeństwa i pod karą ekskomuniki, nakazujemy wszystkim i każdemu z osobna, tak świeckim, jak duchowieństwu, wszystkim osobom żyjącym w granicach tego miasta i w promieniu sześciu kilometrów poza jego murami, aby w ciągu siedmiu dni, poczynając od dnia dzisiejszego, powiadomili nas, jeśliby dowiedzieli się lub usłyszeli, że jakaś osoba jest kultystą Chaosu czy też jest podejrzana o czczenie Mrocznych Bogów lub też, że mówi ona coś przeciwko jakiemuś artykułowi wiary czy przeciw sakramentom, lub nie zachowuje się tak jak inni, lub też unika kontaktów z wierzącymi, lub też wzywa demony i oddaje im cześć.

Notariusz zwija pergamin i odchodzi, odprowadzany cichym szmerem tłumu. Nie ma jednak czasu na żadne komentarze, ponieważ w tym czasie ponownie zabieramy głos:

Ktokolwiek - niech go Sigmar broni! - nie podporządkowałby się naszemu nakazowi denuncjacji - zaniedbując w ten sposób zbawienie swej duszy - niech wie, że objęty jest ekskomuniką.

Ten natomiast, kto pomoże nam w wypełnieniu naszego zadania, otrzyma trzy lata odpustu. Również i skryba, który przed chwilą odczytał wam ów nakaz, uzyskał trzy lata odpustu. Bądźcie więc posłuszni i nie traćcie i wy okazji otrzymania odpustu.

Nasze słowa zwrócone są do prawych wiernych obecnych w świątyni. Zdajemy sobie jednak sprawę, że wśród słuchających nas owiec znajdują się i wilki. Jako Inkwizytorzy jesteśmy znawcami prawa, mamy więc umysł jasny i przenikliwy. Wiemy, że aby uderzyć we wroga, trzeba oddzielić go od innych, trzeba zmusić go, by wyszedł na światło dzienne:

Nadana nam władza apostolska pozwala nam natychmiast zademonstrować dobroć Sigmara. Dlatego też udzielamy szczególnej łaski wszystkim kultystom, sympatyzującym z kultystami, opiekunom kultystów, podejrzanym o czczenie Mrocznych Bogów, dobroczyńcom Mrocznych Bogów, z powodu których tu przybyliśmy, aby przyszli do nas z własnej woli, przed upływem miesiąca, nie czekając na to, że zostaną oni zadenuncjowani, oskarżeni czy aresztowani. Nie będziemy jednak równie miłosierni po upływie tego okresu.

Niemało jest wilków obecnych na tym nabożeństwie. Może brakować tych, którzy świadomie przeszli na stronę Mrocznych Bogów. Ci jednak, którzy wiedzą, iż wygłaszali jakieś wątpliwości czy krytykę, a jeszcze bardziej ci, którzy mieli w zwyczaju bluźnić czy przeklinać, są obecni i teraz lękają się i drżą. Ci właśnie, o tchórzliwych duszach, stanowią największe zagrożenie dla swych ziomków.

Na początku próbują oni ratować się sprytem. Przychodzą do konfesjonału, kiedy świątynia jest już pusta i proszą o możliwość przystąpienia do sakramentu spowiedzi. Czasami nawet i więcej: zbliżają się do nas, Inkwizytorów i łamiącym się głosem proszą, abyśmy to my ich wyspowiadali. Jednak zapominają, że Inkwizytor i spowiednik to dwie oddzielne figury: Inkwizytor nie jest spowiednikiem, lecz sędzią. Sekret spowiedzi nie może być mieszany z sekretem procesu prawnego. Ponadto Inkwizytor, wprawdzie nie będąc wilkiem, jest w każdym razie lisem. Heretyk nie może więc liczyć, iż łatwo uda mu się wyłgać.

I tak wilk zostaje przegoniony. Podjęta przez niego próba ratowania swej skóry obraca się teraz przeciw niemu. Inkwizytor nie zechciał wysłuchać jego spowiedzi, a co więcej, wie już, iż możemy w niego uderzyć. Usiłując ukryć się i wykupić za niską cenę, kultysta zdjął swą maskę. Ktoś go zobaczył. Ludzie już wiedzą. Wiemy też my. Musiał się odsłonić i teraz stoi nagi, definitywnie wykryty. Paradoksalnie stał się donosicielem na samego siebie.

Drugi wilk, bardziej sprytny, dowiedział się o tym, co zaszło. Również i on zbliża się do Inkwizytora, jednak jego cel jest inny niż jego poprzednika. Tak - stwierdza - wie on dobrze, co chciał wyznać ten drugi. Jeśli Inkwizytor zechce, opowie o wszystkim. Zresztą - mówi - wygłoszona w katedrze homilia wstrząsnęła nim do głębi, dotarła do najgłębszych zakamarków jego duszy i pobudziła go do łez, nie, bynajmniej nie do łez skruchy, ale do łez cierpienia z powodu tego bliźniego: bluźniercy i cudzołożnika, zresztą wszyscy wiedzą co to za jeden.

Inkwizytor słucha, robi notatki, kataloguje oskarżenia, pociesza wilka, który na koniec zmienia się w krokodyla: Może zdradziłem mego przyjaciela…, może skrzywdziłem mego towarzysza…. Pocieszamy go: Nie lękaj się: prawda nas wyzwoli. Wezwę cię, kiedy będzie potrzeba. Troszcz się tylko o to, żeby czegoś nie pominąć, w ten sposób zapracujesz na swoje zbawienie oraz na zbawienie innych.

Sprytny wilk odchodzi, również i on widziany przez innych współmieszkańców, których spojrzenia śledzą go przez szpary w zasłoniętych oknach. Również i on jest niespokojny. Ostatnie słowa Inkwizytora nie były jasne. Nie wystarcza więc złożenie donosu, aby zarobić sobie na zbawienie duszy? Nie należą się za to trzy lata odpustu?

Wieczorem, w karczmie, wielu pyta go o tę rozmowę. Między jednym kielichem a drugim, podniecony winem wilk demonstruje przesadną pewność: To boży człowiek… trzeba z nim porozmawiać tak jak ja… dla zbawienia duszy.

Następnego dnia dom, w którym zatrzymaliśmy się, zostaje oblężony przez tłum mężczyzn i kobiet, tłum tak liczny, że nie wystarcza czasu na wysłuchanie wszystkich. Na plac przyniesiona więc zostaje księga, w której skryba może odnotować wszystko to, czego nie zdołały wysłuchać uszy sędziego. Zbiorowy sekret zostaje rozpowszechniony. Pod koniec drugiego dnia zamykamy się w swym pokoju, zabierając ze sobą sekret miasteczka. Obok łóżka, na biurku spoczywa księga, którą przechowujemy jako swoistą relikwię zła. Uzupełniona jest ona spisanymi przez nas imionami osób, które zgromadziliśmy w ciągu dnia. Teraz już wiemy, od kogo zacząć, kogo przesłuchać.

W ten sposób mija czas łaski, prawdziwy czas zasiewu. Potem można już przejść do fazy żniw, do oddzielenia ziarna od kąkolu.

Ponownie zostają wezwani donosiciele, są przesłuchiwani z większym już spokojem. Jeżeli wcześniej nie było czasu na przesłuchanie wszystkich teraz wydłuża się on. Zza zasłoniętych okien ciekawskie twarze śledzą wszystko, co dzieje się w mieście, słyszą zbliżający się i oddalający dźwięk żelastwa. Poszlaki mało prawdopodobne zostaję odłożone na bok, ale nie zlekceważone: To, czego nie da się znaleźć dzisiaj, może być odkryte jutro. Jeśli natomiast poszlaka jest prawdopodobna, rozpoczyna się proces - do akcji wkracza prawdziwa inkwizycja.

Tak więc, mając do dyspozycji morze donosów i poszlak, musimy jedynie wybrać, zadecydować o priorytecie. Są pewne imiona i wskazówki, które mają pierwszeństwo. Imiona i przyczyny, z powodu których do akcji wkracza natychmiast trybunał inkwizycyjny, donosy na kultystów, czasami na osoby o wysokiej randze. Sieć donosów zacisnęła się i oto, wśród niezliczonych oskarżeń, pojawiają się imiona dobrze znane śledczym. W większości wypadków są to osoby, które przebywały w mieście lub jego okolicach tylko przejazdem, osoby mające sławę kultystów, które jednak już wyjechały. Może zwietrzyły niebezpieczeństwo, a może zostały w jakiś sposób ostrzeżone o ryzyku przebywania w tym regionie. Na miejscu pozostali jednak ci, którzy udzielili im gościny. I od nich właśnie należy zacząć.

Pamiętaj, że przyjaciele kultystów prawie nigdy nie są kompletnie nieprzygotowani. Wezwanie do stawienia się przed trybunałem nie jest więc dla nich zupełnym zaskoczeniem. Rozmowy z towarzyszami, już wcześniej przesłuchanymi, pozwoliły im poznać metodę przesłuchania inkwizycyjnego oraz wydedukować skuteczne formy negacji i obrony. Jest to pierwszy problem, z którym spotykamy się my, inkwizytorzy.

Theneus I sporządził katalog oszustw i wybiegów, do jakich uciekają się oskarżeni podczas procesów, stosowanych również tu, w Imperium:

- *Czasami rzecz sprowadza się do prawdziwej gry słów. Na konkretne pytania Inkwizytora odpowiada się to, co chciałby on usłyszeć, mając na myśli coś zupełnie innego. Sędzia pyta na przykład: Wierzysz, że małżeństwo jest sakramentem?; w odpowiedzi, która brzmi: Jeśli Sigmar tak chce, wierzę, podkreśla się, że Sigmar nie chce. Na to samo pytanie kultysta może też odpowiedzieć pytaniem zwróconym do swego przeciwnika: A wy w to wierzycie?. Potwierdzająca odpowiedź Inkwizytora daje mu bowiem okazję do wybiegu: Tak, też w to wierzę, co oznacza: Ja też wierzę, że wy w to wierzycie.*
- *Innym sposobem jest unikanie odpowiedzi za pomocą użycia sformułować takich jak: W co jeszcze mam wierzyć? Czy możliwe jest, abym nie wierzył? Dlaczego mnie o to pytacie? Ja wierzę we wszystko, w co należy wierzyć. Wierzę, że prawda czyni wolnym… i tak dalej w tym stylu.*
- *Trzecim sposobem jest zupełne ominięcie pytania i przeniesienie go z płaszczyzny wiary na płaszczyznę egzystencjalną: Czego ode mnie chcecie? Cóż mogą wiedzieć? Jestem biednym prostakiem, ignorantem. Słyszałem wiele rzeczy dotyczących wiary, ale nie mam wystarczająco inteligencji, abym mógł je osądzać. Wy, którzy uczestniczycie w tym przesłuchaniu, nie opuszczajcie mnie; mam żonę i dzieci… Jestem tylko wieśniakiem, nie znam się na subtelnościach teologii, te dyskusje zaszkodzą tylko mojej wierze, gdyż nic z nich nie pojmuję…*
- *Kolejny sposób to omdlenie. Słysząc pytanie, na które nie wie, jak odpowiedzieć, oskarżony udaje, że źle się poczuł. Czasami dochodzi nawet do udawania choroby umysłowej.*
- *Ostatni przypadek jest, z naszego punktu widzenia najbardziej niebezpieczny. Polega on na udawaniu świętości. Kultysta przedstawia się jako biedny, nieszczęśliwy, pokorny. Robi to wielkie wrażenie na tłumie, który zaczyna czuć do niego sympatię i brać go w obronę.*

Nie jest trudno wyobrazić sobie, zwłaszcza w trzech ostatnich wypadkach, że może się zdarzyć, iż ma się do czynienia z osobą, która nie udaje, ale rzeczywiście jest przekonana o własnej pokorze czy też ubóstwie, lub która rzeczywiście źle się czuje czy też nie jest w stanie odpowiedzieć na pytania teologiczne. Takie wątpliwości nachodzą też i nas, inkwizytorów: oszukuje mnie czy też ja oszukuję się co do jego winy?

W swojej księdze Theneus I dostarcza nam bracie, rozstrzygającego kryterium, mającego umożliwić odróżnienie oszusta od prostego człowieka chorego czy obłąkanego:

A jeśli za którymś razem chodziłoby o rzeczywistego szaleńca? Aby być pewnym, należy obłąkanego, prawdziwego czy fałszywego, poddać torturze. Jeśli nie jest obłąkany, w obliczu bólu z trudem przyjdzie mu kontynuowanie tej komedii.

- fragment *Komentarz do Podręcznika Inkwizytora*, autorstwa Lorda Inkwizytora Skalfa I

- INKWIZYTOR -

Hierarchowie Kultu Sigmara Młotodzierżcy dostrzegają i rozumieją potrzebę posiadania świątynnej instytucji sądowniczej. Zadaniem Inkwizycji jest prowadzenie spraw związanych z herezją - wyznawaniem zakazanych kultów, uprawianiem czarnoksięstwa, a także wszelkimi innymi sprawami zagrażającymi bezpieczeństwu Imperium. Sędziów Kultu Sigmara, dysponujących mocą ferowania wyroków, nazywa się powszechnie Inkwizytorami. Najczęściej przydziela się ich do prowadzenia śledztw związanych z działalnością wykrytych Kultów Chaosu. Zadaniem Inkwizytorów jest badanie struktur sekt, powiązań z innymi organizacjami lub osobami oraz wydobywanie zeznań od podejrzanych.

Każda prowincja Lenna Sigmara posiada swego Inkwizytora, który odpowiada przed jednym z dwóch Lordów Inkwizytorów. Lordowie podlegają władzy Wielkiego Inkwizytora, ten zaś odpowiada przed Wielkim Teogonistą.

Choć władza Inkwizytorów obejmuje wyłącznie ziemie należące do Imperium, to jurysdykcji Świętego Oficjum podlegają wszystkie przebywające w granicach Lenna Sigmara istoty, niezależnie od rasy, piastowanego urzędu czy posiadanego statusu społecznego.

W odróżnieniu od Prezbiterów, Inkwizytorzy Sigmara noszą czarne habity z długimi rękawami i obszernymi kapturami, przewiązane w pasie białymi sznurami, na końcach których zawiązuje się pięć węzłów, symbolizujących pięć zakonów, składających się na Święte Oficjum Sigmara. Pod habitami, Inkwizytorzy często noszą kolczugi z rękawami, zaś korpus nierzadko chronią także kirysami, ozdobionymi symbolami Kultu i Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

- INKWIZYTOR -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+30	+30	+20	+20	+20	+25	+40	+35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+2	+8	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: aktorstwo *lub* urok osobisty; celny cios; czynienie cudów; czytanie/pisanie; dowodzenie; finta; etykieta; heraldyka; hipnoza; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; kryptografia; leczenie ran; medytacja; prawo; rozbrojenie *lub* targowanie się; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; śledzenie; teologia; torturowanie; tropienie; uniki; wiedza o demonach *lub* rozpoznawanie ożywieńców; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość języka (khazalid); znajomość języka obcego (dowolne dwa)

Przedmioty: 20K20 złotych koron; kirys (*najlepszej jakości*); Lextalionis Excommunicatos (księga egzorcyzmów); młot bojowy (*najlepszej jakości*); modlitewnik; pancerz kolczy (*najlepszej jakości*); pas inkwizytora; przybory do pisania; skórznia (*najlepszej jakości*); sutanna (*najlepszej jakości*); tarcza żołnierska metalowa (*najlepszej jakości*); wisior z symbolem Sigmara; zbroja płytowa (*najlepszej jakości*)

Profesje wejściowe: prezbiterzy Sigmara

Profesje wyjściowe: szpieg

NIENAWISC DO WYBORU

Na peryferiach leżącego w Ostlandzie miasteczka Obelstein, na ugorze, zebrała się hałaśliwa grupa ludzi. Przed nimi stało odwrócone kowadło, a na nim drugie, położone tam przez krzepkiego mężczyznę odzianego w ciężki kowalski fartuch. Jego skryte w brodzie usta rozwarły się w grzmiącym śmiechu, gdy jeden z jego kamratów zapalił konopny lont wijący się między kowadłami by sięgnąć w końcu małego ładunku prochu. Zapadła cisza i mężczyźni w napięciu obserwowali jak tlący się płomień powoli wypala sobie drogę do ładunku. Nagły huk rozbrzmiał potężnym echem poprzez jałowe pola, a górne kowadło wystrzeliło ku niebu i po chwili zleciało na ziemię kilka metrów dalej. Chóralny okrzyk radości wybuchł wśród tłumu, a w czasie gdy jeden z ludzi przygotowywał następny ładunek, kowal potruchtał po swój ciężki, żelazny pocisk.

- Wygląda na to, że natknęliśmy się na małą okazję do świętowania, co Matthias? - skomentował wydarzenie potężny brodaty jeździec obserwujący z drogi grupkę miotaczy kowadeł.

Mężczyzna ten był ubrany w podniszczone i niezbyt udanie połatane skórzane spodnie, równie zniszczony, nabijany ćwiekami i ledwie mieszczący brzuch właściciela, skórzany kabat. Po obu stronach płaskiego nosa widniały świńskie oczka o maślanym spojrzeniu, a zmierzwiona broda okrywała wystającą szczękę. U jego boku maczuga kołysała się miarowo w rytm końskich kroków.

- Knud, przyjacielu, przecież przybyliśmy tu w poszukiwaniu odpoczynku, a nie żeby zaspokajać twą skłonność do rozpusty - odpowiedział drugi jeździec.

Był on, sądząc po jego wysokiej, ponurej figurze, przynajmniej o dziesięć lat starszy niż jego towarzysz. Tak jak przyodziewek Knuda był znoszony i wyświechtany, tak jego szaty lśniły przepychem. Błyszczące nieskazitelnie czarne skórzany buty otulały nogi aż do kolan, plecy spowijała ciężka czarna peleryna, podbita najprzedniejszymi gronostajami. Delikatne rękawice z cielęcej skórki opinały dłonie o długich palcach a ramiona i korpus okryte były atłasową tuniką zdobioną złotym haftem. Szerokie rondo skórzanego kapelusza kryło twarz jeźdźca w cieniu. Z pasa z gadziej skóry o ogromnej srebrnej klamrze zwisały dwie kabury z pistoletami i miecz o smukłym ostrzu.

- To ty składałeś tyle przeróżnych ślubów Sigmarowi - na współ drwiąco rzekł Knud. - Nie przypominam sobie, żebym to ja jakieś składał.

Matthias obrócił się by spojrzeć na towarzysza i jego twarz wychynęła z cienia rzucanego przez rondo kapelusza. Oblicze starszego z mężczyzn było wymizerowane, zdominowane przez wąski, przypominający sztylet nos i cienki wąsik nad wąskimi ustami. Szary grot brody wyrastał z jego podbródka. Oczy o podobnym odcieniu płonęły z niespotykaną intensywnością, determinacją i zapałem, kontrastującym z ich lodowym odcieniem.

- Tak, nie składasz ślubów Sigmarowi, ale świątynne złoto bierzesz chętnie - Matthias zmierzył swego towarzysza wzrokiem. Lekceważenie Knuda znikło, gdy napotkał ten wzrok

- Cóż, nigdy nie widziałem mnicha o tak bogatym habicie jak twój - powiedział, odwracając oczy.

- Mądrze jest czasami przypomnieć ludziom, że Sigmar wynagradza tych co mu służą zarówno w życiu doczesnym jak i również w przyszłym. - Matthias odwrócił oczy od swego kompana i zapatrzył się na leżącą przed nim osadę.

Było to niewielkie miasteczko, o prostych drewnianych, stojących blisko siebie budynkach i uliczkach zarazem wąskich i krętych. Wszędzie rozbrzmiewał śmiech, słychać było śpiew i muzykę mandoliny i fujarek. Uliczki wypełnione były świętującym tłumem, ludźmi tańczącymi z lekkomyślną swobodą spowodowaną raczej radością, nie napitkiem, przynajmniej na razie. Święto dopiero się rozpoczęło. Nikt jednak nie był na tyle lekkomyślny by nie ustąpić drogi Matthiasowi, gdy ten manewrował swym wierzchowcem w wąskich uliczkach, czy też by nie uczynić znaku Młota Sigmara na widok przejeżdżającego łowcy czarownic.

- Wynajmę pokój w gospodzie. Ty znajdź jakąś stajnię dla koni - powiedział Matthias Knudowi gdy przeciskali się przez tłum.

- A potem? - zapytał Knud z pożądliwym błyskiem w oku i obleśnym uśmiechem na twarzy.

- Nie dbam o to, w jakim grzechu uznasz za stosowne nurzać swą duszę - warknął łowca czarownic. - Bądź tylko w stanie ruszać w dalszą drogę o pierwszym pieniu koguta.

Rozmawiając ze sobą nie zauważyli przyczajonej figury obserwującej ich spoza załadowanego sianem wozu.

Nie zauważyli również jak owa figura wychyla się ze swej kryjówki, gdy tylko minęli wóz, ani jadowitego spojrzenia, jakie za nimi posłała.

***

Gustaw sączył lampkę averlandzkiego wina i przysłuchiwał się odgłosom zabawy dobiegającym zza murów gospody. Oczy karczmarza zabłysły chciwością, gdy tylko pomyślał o wolnych pokojach na piętrze i o pijanych mężczyznach, którzy je zapełnią zanim skończy się noc. Festyn Wilhelmstag przyciągał do Obelstein wielu podróżnych którzy byli zbyt pijani lub zmęczeni by opuścić miasto po zakończeniu festynu. Niewielu będzie wystarczająco przytomnych by targować się o obniżenie *konkurencyjnej ceny*, jakiej zażądał od swych corocznych festynowych gości.

Ponownie pociągnął łyk wina, milcząco przepijając do Wilhelma von Obelstein i minotaura, który był łaskaw pojawić się tu i pozwolić by on sam i horda zrodzona z Chaosu została wymordowana na ulicach Obelstein dwa stulecia temu. Nawet teraz karczmach mógł zobaczyć pozłacaną czaszkę tego monstrum zawieszoną na tyczce na środku skweru, a światło pochodni dochodzące ze świętującego poniżej tłumu tańczyło na jego wypolerowanej powierzchni. Gustaw miał nadzieję, że Minotaurowi podoba się ten widok, jako że jutro czaszka miała powrócić do kufra w ratuszu i tam oczekiwać następnego festynu Wilhelmstag.

Dźwięk otwieranych drzwi karczmy wybił karczmarza z zadumy. Gustaw uśmiechnął się.

Pierwsza owieczka do oskubania z wełenki, pomyślał i nieśpiesznie odszedł od okna. Ale uśmiech na jego twarzy zamarł, gdy spojrzał na oblicze nowego gościa. Wysoki czarny kapelusz, powiewająca peleryna i kosztowne uzbrojenie połączone z surowym wyrazem twarzy uświadomiły Gustawowi kim był ten mężczyzna jeszcze zanim zobaczył blask gorejący w zimnych szarych oczach.

- Przykro mi, panie, lecz obawiam się, że nie mamy obecnie wolnych pokoi - Gustaw skrzywił się pod wejrzeniem łowcy czarownic. - To... ten festyn. Przyjeżdża tu wielu gości. Gdybyś tylko, panie, przyjechał w inną noc... - jąkał się karczmarz.

- Czy główna sala też jest zajęta? - przerwał łowca.

- Cóż, nie - rzekł Gustaw. Nie mógł opanować nerwowego tiku pulsującego w jego lewym oku.

- W takim razie możesz tam przenieść któregoś ze swych gości - zadeklarował łowca czarownic.

Gustaw przytaknął, w myślach przeklinając łowcę czarownic. Główna sala to po prostu długi hol, wyłożony słomą, biegnący wzdłuż karczmy. Nawet pijak nie zapłaci dużo za taki nocleg.

- Możesz mi pokazać pokój - powiedział łowca czarownic, stanowczo chwytając karczmarza za ramię i popychając go przed sobą. - Ufam, że znajdzie się coś właściwego dla oddanego sługi Sigmara?

- Tak panie - Gustaw potwierdził jednocześnie zmieniając kierunek i oddalając się od małej komnatki, w której zamierzał umieścić gościa i powiódł go po schodach do jednego z większych pokoi. Łowca czarownic zajrzał do środka, podczas gdy karczmarz przytrzymywał drzwi.

- Nie, ten nie - zdecydował.

Brodata twarz zbliżyła się do twarzy Gustawa, a jeden z palców w rękawiczce dotknął mięśnia drgającego przy oku karczmarza.

- Interesujące - ledwo słyszalnie powiedział Matthias.

Oczy karczmarza rozszerzyły się ze strachu, gdy wyobraził sobie jak słowo *mutacja* formuje się w myślach łowcy czarownic.

- To tylko tik nerwowy, tylko tik - wymamrotał Gustaw, doskonale zdając sobie sprawę, że ludzie szli na stos za mniejsze defekty. - Myślę, że znajdzie się jakiś przyjemniejszy pokój, proszę za mną. - Gustaw odwrócił się i poprowadził gościa na drugie piętro.

- Tak, ten jest odpowiedni - stwierdził Matthias, gdy Gustaw pokazał mu obszerny i dobrze umeblowany pokój na samej górze gospody. Karczmarz uśmiechnął się i nerwowo pokiwał głową.

- To honor dla mnie służyć szlachetnemu słudze Sigmara - powiedział Gustaw podchodząc do dużej dębowej szafy zajmującej jeden kąt komnaty. Otworzył ją i wyjął koszulę nocną i szlafmycę.

- Wieczerzę zjem tutaj - zadeklarował Matthias moszcząc się na sporym krześle i odpinając pas z bronią. - Gęś i trochę wina, jak sądzę - rzekł gładząc wąsy kciukiem i palcem wskazującym.

- Dopilnuję tego - powiedział karczmarz, nauczony już doświadczeniem, że lepiej nie dyskutować z tym, jakże niepożądanym, gościem. Gustaw zatrzymał się o parę kroków od łowcy. Matthias sięgnął do kieszeni w podszewce swej tuniki i rzucił w ręce karczmarza kilka monet. Gustaw gapił się na nie z głupim wyrazem twarzy.

- Nie przyjechałem na festiwal - wyjaśnił Matthias - więc nie muszę płacić okazyjnej ceny. - Łowca czarownic przechylił gwałtownie głowę i wpatrzył się w drgające oko Gustawa.

- Pójdę dopilnować kolacji - zakwilił karczmarz i pośpiesznie opuścił pokój.

***

Ulice Obelstein tętniły życiem. Wszędzie ludzie tańczyli i śpiewali. Ale cała radość i śmiech świata nie miały wpływu na jedną postać przedzierającą się przez tłum. Ciemny, obdarty płaszcz mężczyzny, choć zapewne noszony w celu wtopienia się w tłum, teraz kłócił się z barwami odświętnych ubiorów i kwiatów, przyciągał uwagę. Z tuzin razy Reinhardt von Lichtberg zmuszony był opędzać się od jaskrawo odzianych mieszczan, którzy zamierzali wypędzić z niego widmo melancholii swym śpiewem i tańcem. Reinhardt splunął w pył drogi. Miejsce to nawiedza morderca o czarnym sercu, a wszystko pójdzie po jego myśli, Reinhardt też będzie miał powód do tańca i śmiechu. I to jeszcze zanim zawiśnie na szubienicy.

Nagle na jego ramiona opadły jakieś ręce i obróciły nim. Młody mężczyzna był tak pogrążony w myślach o zemście, że nie zdążył nawet zareagować, gdy poczuł na swych ustach, ciepłe i wilgotne wargi. Kobieta po chwili lekko się odsunęła i spojrzała w jego twarz.

- Nie sądzę żebyśmy się znali - powiedział Reinhardt, gdy jego oczy spoczęły na złotowłosej, zgrabnej kobiecie figlarnie się do niego uśmiechającej ustami o smaku piwa.

- Ale możesz mnie poznać - uśmiechnęła się. - Festyn Wilhelmstag to doskonały czas do zawierania nowych znajomości.

Reinhardt pokręcił głową.

- Nie szukam nowych znajomych.

Zauważył, że ponownie zaczął myśleć o Minie i o jej śmierci. I o śmierci, jaką umrze jej oprawca.

- Nie widziałaś tu przypadkiem łowcy czarownic? - spytał. Kobieta wydęła pełne wargi.

- Spotkałam jego namiastkę - rzekła. - W tamtej piwiarni, pije jak ogr i nosi się jak tileański marynarz. Lepiej niech żadna przyzwoita kobieta się do niego nie zbliża.

Figlarny uśmiech wrócił na jej twarz i dziewczyna wskazała skandalicznie rozdarty stanik sukni.

- Patrz, co ten brutal mi zrobił!

Reinhardt chwycił jej ramiona w uścisk o sile imadła.

- Czy mówił gdzie jest Matthias Thulmann, łowca czarownic? - warknął. Niefrasobliwość zniknęła z twarzy kobiety, gdy przez mgłę alkoholu przedarł się strach.

- Gospoda, zatrzymał się w gospodzie - dziewczyna wycofała się pośpiesznie w stronę tłumu gdy tylko Reinhardt ją puścił. Młody szlachcic nawet nie zauważył jej odejścia, jego umysł był już zajęty powtarzaniem uzyskanej informacji. Jego prawica wślizgnęła się pod obszerny płaszcz i zamknęła na rękojeści miecza.
- Już wkrótce, Mina - wyszeptał. - Już wkrótce twój morderca pozna, czym jest prawdziwe cierpienie.

***

Gerhardt Knauff nigdy w życiu nie był tak przerażony. Zniknął gdzieś ten cudowny dreszczyk strachu, który odczuwał na początku swego zaangażowania w tajną działalność. Obecność łowcy czarownic uświadomiła mu całą powagę przedsięwzięcia, której przedtem w pełni nie rozumiał. Wielokrotnie sobie wyobrażał jak szok i niedowierzanie na twarzach sąsiadów spowodowane odkryciem, że kupiec był kimś więcej niż myśleli, przekształcały się w obłęd spragnionego krwi tłumu. Nawet w wyobraźni Knauff czuł zapach podpałki podsycającej płomień stosu.
Cielęcooki kupiec o krzaczastych brwiach opróżnił zawartość stojącego przed nim kufla jednym haustem. Knauff przycisnął dłoń do ust, usiłując w ten sposób uniemożliwić piwu opuszczenie jego ciała w równie szybki sposób. Przełknąwszy żółć, zatoczył głową w kierunku siedzącego obok mężczyzny.
- Mueller - wychrypiał kupiec usiłując, mimo dławiącego strachu i zamroczenia, nadać swemu głosowi dostojne brzmienie.
Potężnie zbudowany najemnik u jego boku oderwał wzrok od grudki wosku, której nadawał właśnie nieprzyzwoity kształt i spojrzał na kupca.
- Już pracowałeś dla mnie wcześniej - kontynuował Knauff.
- Taa - ostrożnie odpowiedział najemnik bawiąc się nożem.
- I zawsze płaciłem ci uczciwie i w terminie - dodał kupiec. Jego głowa kołysała się z boku na bok jak u jakiejś napuszonej jaszczurki.
- To prawda - powiedział Mueller z lekko zarozumiałym uśmieszkiem.
Po prawdzie to Knauff był zbyt bojaźliwy by skąpić komuś, kto ochrania jego wozy. Krzywe spojrzenie Ralla, Gunthera czy nawet tego przypominającego stracha na wróble Hossbacha, wystarczyło by najemnicy już widzieli podwyżkę stawki.
- Nie sądzisz, że jesteśmy przyjaciółmi? - rzekł Knauff sięgając po następny gliniany kufel pełen piwa.
Tym razem przełknął tylko połowę zawartości, wylewając większość i niezdarnie odstawił naczynie na stół.
- Gdybyś mi wystarczająco zapłacił, to powiem nawet, że jesteśmy braćmi - odpowiedział Mueller z trudem powstrzymując wzbierający śmiech.
Ale protekcjonalny sarkazm w głosie najemnika umknął na wpół pijanemu kupcowi. Knauff złapał Muellera za ramię i błagalnie wpatrzył się w jego oczy.
- Zabiłbyś dla mnie? - wysyczał kupiec.
Tym razem Mueller się zaśmiał.
- Na kły Ulryka, Gerhardt! - przeklął. - Kogóż ty możesz tak bardzo nienawidzić żeby zabijać? - najemnik ponownie się zaśmiał i opróżnił kufel.
- Łowcę czarownic - wyszeptał Knauff, rozglądając się na boki i upewniając się, że nikt nie podsłuchuje.
- Czy przypadkiem nie czytałeś ostatnio niewłaściwych ksiąg? - pół serio zapytał Mueller.
Strach widoczny w oczach kupca zabił uśmiech formujący się na wargach najemnika. Mueller wstał i spojrzał na kupca z góry.
- Trzydzieści złotych koron - zadeklarował, odganiając gestem radość i nadzieję wyzierającą z oczu Knauffa. - A jeśli chodzi o chłopców, płacisz nam pięć. Mueller odwrócił się i podążył w kierunku głównych drzwi piwiarni.
- Gdzie idziesz? - niezwykle piskliwym, nawet jak na niego głosem, zawołał za nim Knauff.
- Po Hossbacha i innych - powiedział Mueller. - Zobaczymy, może się również dowiem czegoś o naszym przyjacielu.
Najemnik odwrócił się. Ale zrobił tylko parę kroków, gdy poczuł ręce pijanego Knauffa ciągnące go za płaszcz.
- Jak zamierzasz to zrobić? - wysyczał zaniepokojony kupiec.
Mueller uwolnił się z jego uchwytu i wskazał palcem odległy róg piwiarni gdzie sprośna pieśń i piski udawanego oburzenia wśród kipiącej niezdrową fascynacją tłumu znaczyły miejsce przebywania mężczyzny, który przyjechał do Obelstein razem z łowcą.
- Jakżeby inaczej? Zapytam jego pachołka. - Mueller potrząsnął głową widząc, że Knauff zaczyna protestować. - Zostaw to mnie. Idź do domu i szykuj moje złoto.
Najemnik, nie czekając by zobaczyć czy Knauff spełnia jego żądanie, kontynuował swą wędrówkę na drugi koniec piwiarni, zabierając po drodze cynowy kufel od hożej karczmarki.
- Czasami przyznają się od razu - mówił Knud, podczas gdy Mueller niepostrzeżenie przyłączył się do otaczającej go grupy. - To najgorsze, co może być. Wtedy nie zostaje nic innego jak powiesić ich, albo spalić na stosie, jeżeli byli szczególnie źli.
Knud przerwał by uśmiechnąć się do kobiety siedzącej na jego kolanach.
- Więc jak zabieracie się do znalezienia czarownicy? - Mueller przerwał te karesy.
Prostak zwrócił się do niego i posłał mu szyderczy uśmiech.
- Ja się nie zabieram. To robota łowcy czarownic. Matthias je znajduje, a ja tylko sprawiam żeby się przyznały. W ten sposób wszystko jest uczciwe i łowca czarownic, nie brudząc sobie rąk, pali nieczyste szczątki bez niepożądanych emocji.
Knud odwrócił się od niego i z powrotem poświęcił uwagę swej towarzyszce.
- A więc twój pan przyjechał do Obelstein by szukać czarownic? - Mueller przerwał ponownie.
Knud potrząsnął głową i rzucił piorunujące spojrzenie człowiekowi, który śmiał zakłócać mu zabawę.
- Przede wszystkim, Matthias Thulmann nie jest moim panem. Jesteśmy wspólnikami, on i ja. Po drugie, to jesteśmy w drodze na południe. Jest tam mnóstwo czarownic. - Knud parsknął szyderczo. - Naprawdę myślisz, że przebylibyśmy połowę królestwa tylko po to by tu przyjechać? - zaśmiał się. - Nawet przez łąkę nie chciałoby mi się przechodzić by zajść do takiego szczurzego gniazda jak ta mieścina - powiedział i zaraz dodał w stronę otaczających go tubylców. - Z wyjątkiem, oczywiście, zebranej tu kompanii.
Gdy tylko Knud ponownie zajął się chichoczącą kobietą na swoich kolanach, Mueller wycofał się i podążył w kierunku wyjścia. Po drodze wyszukał w tłumie znajomą twarz i machnięciem ręki przywołał do siebie mężczyznę. Młody, silny mimo drobnej budowy człowiek o złamanym nosie i sinej bliźnie na przedramieniu podszedł do najemnika. Mueller zdjął z jego głowy udekorowany kwiatami kapelusz i krótkim ruchem nadgarstka wyrzucił w powietrze ponad tłum.
- Idź po Gunthera i Hossbacha - warknął najemnik. - Znalazłem nam trochę roboty na noc.
Wyraz złości na twarzy młodego człowieka ustąpił na wzmiankę o pracy i Rall żwawo udał się na poszukiwanie swych kompanów od miecza. Przed

opuszczeniem piwiarni Mueller raz jeszcze spojrzał w stronę otaczającego Knuda tłumu.
Najemnik widział już wszystko, co było mu potrzebne. Łowca był tu przejazdem, nie będzie spodziewał się żadnych kłopotów. Jak i reszta zleceń od Gerhardta Knauffa, to też nie będzie wystarczająco trudne by zasłużyć na miano pracy.

***

Tłum wydał głośny okrzyk radości, gdy mały chłopiec wspiął się na pokaźną tyczkę na samym środku skweru i umieścił wieniec kwiatów na wiszącej tam pozłacanej czaszce.
W tej chwili Reinhardt zazdrościł chłopcu zręczności. Szlachcic trzymał się kurczowo zewnętrznej ściany gospody, jakieś dziesięć metrów ponad skwerem. Dla przypadkowego widza wyglądałby pewnie jak duży brązowy nietoperz czepiający się ścian jaskini. Jednakże żadne oczy nie śledziły jego poczynań, a w każdym razie nie w tej chwili. Paru hałaśliwych biesiadników, którzy unieśli przedtem głowy, obserwowało jak chłopiec, z dużo mniejszą brawurą niż przed chwilą, ześlizguje się w dół tyczki. Wciąż jednak niebezpieczeństwo odkrycia było zbyt realne, a Reinhardt nie był jeszcze gotowy na to by zbadać wnętrza więziennej celi.
Powoli i ostrożnie, młodzieniec przesuwał swe palce z jednego niepewnego chwytu na drugi. Parę stóp dalej widział okno, które było jego celem. Łatwo było określić, który pokój zajmował łowca czarownic. Tylko w jego oknie paliło się światło. Jakoś nie dziwiło to Reinhardta, że wziął on pokój na samej górze gospody. Jeszcze jedna próba, jeszcze ostatnia przeszkoda i będzie mógł dokonać zemsty.
W końcu dotarł do okna i po raz pierwszy od sześciu miesięcy przyglądał się mężczyźnie, który zniszczył mu życie. Morderca siedział w drewnianym krześle przy małym stoliku i odcinał kęski z ogromnej pieczonej gęsi. Obok gęsi na stoliku stała butla wina w wiklinowym koszyku.
Reinhardt obserwował przez chwilę jak potwór je, wypalając sobie w pamięci jego znienawidzony obraz. Miał nadzieję, że posiłek był dobry. Będzie to bowiem ostatnie danie w życiu łowcy czarownic.
Ze zwierzęcym rykiem Reinhardt roztrzaskał okno i wleciał do środka w deszczu tłuczonego szkła i drewnianych drzazg. Pewnie wylądował na nogach i w ułamku sekundy dobył miecza. Trzeba przyznać, że łowca czarownic zareagował równie szybko, kopnięciem posyłając mały stoliczek w kierunku Reinhardta dokładnie w chwili, gdy ten lądował na podłodze, w jednocześnie rzucając się w przeciwną stronę po pistolety i miecz leżące na łóżku. Ale Reinhardt miał po swoje stronie szybkość przynależną młodości, oraz zaprawę wojskową oficera Reiksguardu. A co więcej, miał cel.
Szponiasta ręka łowcy czarownic właśnie zamykała się na rękojeści pistoletu, gdy zimna stał dotknęła jego gardła. Minęła chwila, podczas której Thulmann przyglądał się skierowanemu w jego gardło ostrzu, zanim zwolnił uchwyt na swej broni i podniósł ręce w geście poddania. Z rękoma ponad głową i ostrzem miecza na gardle Matthias Thulmann stanął twarzą w twarz z napastnikiem.
- Obawiam się, że nie znajdziesz tu dużo złota - powiedział Matthias głosem cichym i wyzbytym strachu.
- Czyżbyś nie pamiętał mnie? - warknął Reinhardt. - Czy też zamierzasz udawać, że nie nazywasz się Matthias Thulmann i nie jesteś łowcą czarownic?
- Zaiste, to moje miano i me rzemiosło - odpowiedział Matthias niezmienionym głosem.
- Jestem Reinhardt von Lichtberg - wycedził szlachcic przyciskając ostrze do gardła Matthiasa, przecinając skórę. - Jestem tym, który cię zabije.
- Żeby zemścić się za utraconą ukochaną? - zapytał łowca czarownic z pobrzmiewającą w głosie nutką litości. - Powinieneś mi dziękować, że jej dusza odzyskała spokój w ogniu Sigmara.
- Dziękować tobie?! - z niedowierzaniem zawył Reinhardt.
Młodzieniec z trudem powstrzymywał się by nie przeszyć łowcy na wylot.
- Dziękować tobie za to, że nas uwięziłeś i torturowałeś? Dziękować za to, że spaliłeś Minę na stosie? Dziękować za to, że zniszczyłeś jedyną osobę na tym świecie, dzięki której czułem, że warto żyć?
Reinhardt zacisnął lewą pięść przeciwstawiając się fali wściekłości przepływającej przez jego ciało. Potrząsnął głową.
- Mieliśmy się pobrać - powiedział. - Miałem służyć Imperatorowi w Reiksguardzie i okryć się chwałą i sławą. A potem miałem wrócić do niej, czekającej by zostać mą żoną.
Reinhardt wyciągnął z pochwy przy pasie sztylet.
- Ty to wszystko mi odebrałeś. Zabrałeś wszystko.
Młodzieniec pozwolił by światło zabłysło na ostrzu sztyletu w jego lewej ręce, gdy wodził nadgarstkiem w tę i z powrotem. Łowca czarownic w dalszym ciągu obserwował go spod przymkniętych oczu, a jego twarz nie zdradziła ani strachu ani nawet zaniepokojenia. Reinhardt zauważył jego pozorną obojętność wobec własnego losu.
- Będziesz krzyczał - przysiągł. - Zanim pozwolę ci umrzeć sam Sigmar usłyszy twoje krzyki.
Ręka ze sztyletem przesunęła się w kierunku ciała łowcy czarownic... I po raz drugi tej nocy, Matthias Thulmann miał nieproszonych gości.

***

Drzwi z hukiem wpadły do środka, wyrwane z zawiasów przez ogropodobnego mężczyznę, który wpadł do komnaty razem z drzwiami. Tuż za owym małpowatym podążało trzech innych. Cała czwórka stanowiła przypadkowe zbiorowisko odziane we fragmentaryczne zbroje: skórzane kurtki z paskami kolczugi, czy też wzmocnione płytowymi elementami kolczugi na przeszywanicach. Jedyną rzeczą zdającą się łączyć to zbiorowisko był wyraz zakłopotania malujący się na ich twarzach.
- Przecie łowca czarownic miał być sam - stwierdził Rall zaskoczony dziwnym widokiem, na który natrafili.
Reinhardt, cały czas z mieczem przy gardle Matthiasa, zwrócił się w stronę najemników.
- Który to ten łowca? - spytał Rall, choć nie było wątpliwości, że nie spodziewał się odpowiedzi od żadnego z obecnych w pokoju mężczyzn.
- A dlaczego by nie zabić obu? - rzekł podobny do stracha na wróble Hossbach jednocześnie kierując się w stronę Reinhardta.
Nóż przeleciał przez pokój niczym piorun. Hossbach z warknięciem uchylił się przed pociskiem. Najemnik nie zauważył jednak miecza, który błyskawicznie odskoczył od gardła Thulmanna i przebił zbroję zagłębiając się w jego brzuchu. Hossbach w zapomnieniu upuścił miecz i runął prosto na mężczyznę, który mu zadał śmiertelną ranę, kurczowo chwytając jego zbrojne ramię. Reinhardt odtrącił umierającego mężczyznę kopnięciem, posyłając go w stronę łoża, ale i tak Hossbach zatrzymał go na wystarczająco długi czas. Pięść Gunthera zderzyła się z twarzą Reinhardta, a jego sztylet zmierzał prosto w serce. Szlachcic zdołał złapać rękę napastnika i opóźnić śmiertelny cios. Ostrze przebiło skórę, ale nie dosięgło serca. Gunther uśmiechnął się dziko i z całej

siły nacisnął na ostrze. Powoli, ledwie dostrzegalnym ruchem, sztylet zaczął się zagłębiać w ranie.
Nagle głośny niczym grom dźwięk zaatakował uszy Reinhardta, a jego nozdrza wypełnił smród do złudzenia przypominający zgniłe jaja. W jednej chwili wpatrywał się w triumfujące oblicze swego przeciwnika, a w następnej głowa najmity była krwawą miazgą. Ręka ześlizgnęła się z ostrza sztyletu, a najemnik osunął się na podłogę niczym ścięte drzewo. Reinhardt zauważył jak jeden z napastników ucieka przez zdewastowane wejście. Jeszcze jeden, z krwawą raną na boku głowy, leżał u stóp jedynego mężczyzny, który oprócz Reinhardta jeszcze stał o własnych siłach. Pióropusz szarego dymu unosił się z lufy pistoletu, trzymanego w prawej ręce Matthiasa Thulmanna. Drugi pistolet, z kolbą zakrwawioną od uderzenia w czaszkę najemnika, był odbezpieczony i mierzył prosto w głowę Reinhardta von Lichtberg.
- Coś mi się zdaje, że ostatni z tych ujadających psów nie uważał za stosowne by pozostać z nami - powiedział Thulmann. Mimo, że teraz on był górą, jego maniery cechowała ta sama chłodna obojętność.
- Proszę bardzo, zabij mnie, rzeźniku - rzekł Reinhardt z sercem gorejącym poczuciem dojmującej niesprawiedliwości. A był już tak blisko... - Wyświadczysz mi tylko przysługę - dodał.
- Powinieneś wiedzieć parę rzeczy zanim zadecyduję czy powinieneś umrzeć czy też żyć.
Łowca czarownic przysiadł na łóżku, jednocześnie wskazując szlachcicowi pozycję, w kierunku której łatwiej było mu celować.
- Nigdy nie zastanawiałeś się, co sprowadziło mnie do posiadłości twego ojca? - spytał Matthias.
Zauważył, że iskra ciekawości wypływa na zaciętą i pełną nienawiści twarz Reinhardta.
- Wezwał mnie ojciec Haeften.
Reinhardt drgnął na wzmiankę o starym, pomarszczony kapłanie Sigmara, który przewodniczył religijnym obrządkom w domu jego ojca. Nie mógł uwierzyć, że tej uprzejmy człowiek o łagodnym głosie mógł być odpowiedzialny za spowodowanie śmierci Miny. Tymczasem łowca czarownic kontynuował.
- Prezbiter złożył raport mówiący o tym, że jedna z jego parafii została nawiedzona przez Chaos - Thulmann zamilkł na chwilę pozwalając by to obrzydliwe słowo wisiało chwilę w powietrzu. - Młoda kobieta, spodziewająca się dziecka. Jej własna matka zaświadczyła o istnieniu nieregularności pojawiających się pod skórą przyszłej matki.
Reinhardt zamarł, zszokowany. Spodziewała się dziecka, jego dziecka.
- Gdy tylko przyjechałem, zbadałem tę kobietę i odkryłem, że obawy jej matki nie były bezpodstawne - Thulmann pokiwał głową ze smutkiem. - Jej pochodzenie nie budziło podejrzeń, ale Ciemność dotyka nawet najcnotliwszych. Musiałem ją przesłuchać by dowiedzieć się kto był sprawcą jej stanu. Po kilkunastu godzinach wypowiedziała twe imię.
- Godziny tortur! - wykrztusił Reinhardt z twarzą wykrzywioną w zwierzęcym grymasie. - A potem uwięziłeś mnie, by twoja kreatura mogła mnie *przesłuchać*!
- Tak! - przytaknął Thulmann z ogniem. - Jako ojciec mogłeś być źródłem zła, tak, ty sam! Trzeba było zbadać czy nie było innych! Chaos to zaraza, tam gdzie dotknie jednego zarażają się też inni!
- A jednak mnie uwolniłeś - rzucił z wyzwaniem w głosie Reinhardt. Wstyd, jaki czuł na myśl o tym, że on nadal jeszcze żyje dodawał ognia wściekłości buzującej w jego żyłach.
- Nie byłeś skażony Ciemnością - miękko powiedział łowca czarownic. - Dziewczyna też nie, a przynajmniej jej dusza. Parę dni później wyznała zbrodnię, która była powodem skażenia jej ciała.
Łowca czarownic spojrzał w gorejące oczy Reinhardta.
- Czy znasz doktora Weichsa? - zapytał.
- Freiherra Weichsa? - odrzekł Reinhardt. - Medyka mego ojca?
- Jak i całego domostwa. Twoja Mina wyznała, że kontaktowała się z nim w sprawie pewnego problemu. Martwiła się, że jej stan powstrzyma cię przed opuszczeniem posiadłości Von Lichtberg i przed przyłączeniem się do korpusu Reiksguard i poszukiwaniu honoru i sławy, która ci się należała. Weichs dał jej medykament własnego przepisu, zapewniając, że umorzy życie w jej łonie w tak samo nieszkodliwy sposób jak się ono zawiązało.
Matthias ponownie potrząsnął głową.
- To ten przeklęty napitek, przyrządzony przez doktora zniszczył twoją Minę. Zawierał on bowiem Kamień Przemian - łowca czarownic zamilkł ponownie, uważnie przyglądając się Reinhardtowi. - Widzę, że substancja ta nie jest ci znana. Jest to czysta esencja Chaosu, czarny wyciek z całego zła tego świata. Za dawnych czasów, jeszcze przed Magnusem Pobożnym, uważano, że Spaczeń lub Upioryt, jak inaczej nazywa się tę substancję, posiada właściwości lecznicze, ale tylko głupiec lub szaleniec używałby go w naszej, nieco bardziej oświeconej epoce. Zamiast zniszczyć życie kiełkujące w łonie dziewczyny, Kamień Przemian zmienił je, naznaczając stygmatem Chaosu i matkę i dziecię. Kiedy to odkryłem, wiedziałem że jesteś niewinny i że mogę cię uwolnić.
- A ją spalić! - z przekleństwem zakrzyknął Reinhardt.
Łowca czarownic nie odpowiedział młodzieńcowi. Zamiast tego poczęstował kopniakiem postać leżącą u jego stóp.
- Jeszcze tli się w tobie życie - warknął i spojrzał na Reinhardta by mu przypomnieć, że pistolet w dalszym ciągu celuje w jego stronę. - Gadaj, knurze! Kto nasłał cię by skrzywdzić pokornego sługę Sigmara?
Mueller jęknął przewracając się na drugą stronę i wpatrując w łowcę czarownic napuchniętym okiem. Ostrożnie podniósł dłoń do rozbitej wargi i otarł z ust krew.
- Gerhardt... Knauff. - Mueller wyjęczał. - To był Gerhardt Knauff, kupiec. Obawia się, że przyjechałeś do Obelstein żeby go odszukać.
Matthias Thulmann pozwolił sobie na ponury uśmieszek.
- Dopiero teraz będę go szukał. - Stwierdził, po czym z mocą wbił obcas buta w szyję czołgającego się najemnika, miażdżąc mu tchawicę.
Mueller wydał z siebie ni to bulgot ni to jęk i zaczął wić się na podłodze z desperacją walcząc o oddech. Thulmann odwrócił się od umierającego nędznika.
- Ten Knauff ma widać powody by życzyć mi śmierci - powiedział Reinhardtowi, jak gdyby ten nie słyszał jego rozmowy z najemnikiem. - Powody spowodowane skażeniem myśli i duszy. Jeżeli chcesz pomścić swą ukochaną, mścij się na tym, który zasłużył na twój gniew, na takim samym śmieciu, który skaził twą lubą na długo zanim jeszcze ma stopa postała w domu twego ojca.
Reinhardt wpatrywał się w łowcę czarownic gniewnym spojrzeniem.
- Zabiję cię - rzekł głosem zimnym niczym grób.
Matthias Thulmann westchnął i sięgnął po kajdany przyczepione do leżącego na łożu pasa.
- Nie mogę pozwolić byś przeszkadzał mi w wykonywaniu mej świętej powinności - powiedział przyciskając lufę pistoletu do skroni Reinhardta i zręcznie zamykając kluczykiem jedną ze stalowych bransolet na nadgarstku młodzieńca. Drugą zamknął na jednej z podpór łoża, zaklinowując ją między

materacem a drewnianą kulą zwieńczającą szczyt podpory.
- To powinno powstrzymać cię przed przeszkadzaniem - wyjaśnił Matthias zbierając resztę swego uzbrojenia i przechodząc nad ciągle jeszcze wijącym się Muellerem.
- Zabiję cię, Matthiasie Thulmann. - Powtórzył Reinhardt za wychodzącym z pokoju łowcą czarownic.
Jak tylko otulona peleryną postać wyszła, Reinhardt opadł na kolana i wyciągnął ramię w kierunku zmasakrowanego ciała najemnika, który mało go nie zabił. Podniósł mały topór zwisający u pasa najemnika.

***

Gerhardt Knauff nerwowo przechadzał się po swej sypialni. Minęła już prawie godzina, a on jeszcze nie miał żadnych wieści od Muellera.
Kupiec po raz kolejny spojrzał na małe drzwiczki u szczytu schodów. Za nimi kryła się malutka komnatka, królestwo jego tajemnych występków, skarbnica wszystkich arkanów zakazanej wiedzy, którą przez lata posiadł Knauff: nauki tajemne nieżyjących od wieków Bretonnskiej wiedźmy; odrażająca Dziewiąta Kantyka Tzeentcha, napisana przez szaleńca, którego imię dawno już zaginęło w pomroce dziejów; księga inkantacji przynoszących zarówno dobrobyt jak i bankructwo, autorstwa niesławnego czarnoksiężnika Varlaga Duhringa. Były tu wszystkie te mroczne sekrety, które uczyniły Knaufa lepszym niż otaczająca go bezrozumna tłuszcza, naigrywająca się z jego ekscentryzmu. Wobec czarnej magii, którą dysponował, takie bydlęta jak Mueller były niczym. Łowcy czarownic byli niczym.
Knauff ponownie pociągnął z butelki wina, którą przyniósł ze swojej piwnicy. Jednak na odgłos walenia w drzwi jego willi kupiec odstawił butelkę. *Nareszcie* pomyślał.
Ale postać, która przywitała stojącego w oknie i spoglądającego w dół Knauffa nie była Muellerem. Zobaczył za to przyodzianą w szkarłat i czerń niedoszłą ofiarę najemnika. Z trudem łapiąc powietrze, przerażony Knauff wycofał się spod okna.
- Przyszedł po mnie - zadrżał. Mueller oraz jego ludzie zawiedli i teraz nikt już nie mógł go obronić przed zdeterminowanym łowcą czarownic. Kupiec pisnął usłyszawszy dochodzący z dołu huk eksplozji i odgłos pękającego drewna, gdy łowca kopnięciem otworzył drzwi wejściowe. Knauff miał tylko sekundy by uchronić się przed czekającą go karą, by uniknąć płomieni, stanowiących cenę wiedzy, której poszukiwał.
Na jego twarzy pojawił się uśmiech. Kupiec biegiem ruszył do pokoiku na poddaszu. Nawet jeżeli nie było nikogo, kto mógłby go ocalić przed łowcą czarownic, istniało coś, co być może, będzie w stanie mu pomóc.

***

Matthias Thulmann zatrzymał się na progu willi i schował dymiący pistolet z powrotem do kabury. Jeden strzał ze skałkowego pistoletu wystarczył by roztrzaskać zamek, jedno kopnięcie wystarczyło by otworzyć ciężkie, dębowe drzwi. Łowca czarownic wyciągnął drugi pistolet, ten który załadował po bijatyce w karczmie i spenetrował wzrokiem zaciemniony foyer. Jego oczy nie napotkały żadnych oznak życia, więc ostrożnie, wypatrując nawet najmniejszego ruchu w ciemnościach, wkroczył do pomieszczenia.
Nagle łowca czarownic szarpnął głową i wbił wzrok w schody wiodące z foyer do komnat na piętrze. Wyczuwał, że mroczna energia *Dhar* zbiera się gdzieś w pokojach nad jego głową. Gdzieś w tym domu, ktoś wzywał Mroczne Bóstwa. Thulmann przełożył pistolet do lewej ręki a prawą wyciągnął miecz o posrebrzanym ostrzu, opatrzony błogosławieństwem samego Wielkiego Teogonisty i w ponurym milczeniu wspiął się na schody.

***

Gerhardt Knauff czuł jak przerażające siły gromadzą się wokół niego, gdy czytał Dziewiątą Kantykę Tzeentcha. Te prawie namacalne siły wypływały od czarnoksiężnika i skupiały się w środku koła wytyczonego przez zapalone świece. Na widok pierwszego bladego odbłysku światłą, nerwowy chichot przerwał na chwilę strumień magicznej inkantacji płynących z ust Knauffa. Światło rosło szybko, dotrzymując kroku wzrastającej szybkości, z jaką słowa spływały z ust Knauffa. Trzaskający nimb przybrał różowawy odcień i w końcu Knauff zobaczył niejasne kontury postaci formującej się w kręgu światła.
Nie, zdał sobie sprawę czarownik, to nie kształt formował się w świetle. To samo światło przybierało określony kształt. Przy dźwiękach bluźnierczej litanii uformował się szeroki tors, z którego zwisały dwa długie, małpie ramiona, każde zakończone ogromną, pazurzastą łapą. Dwie krótkie, grube nogi powoli wyrosły z korpusu i po chwili dotknęły drewnianej podłogi. W końcu z pomiędzy ramion wykiełkowała głowa wyrastająca z ciała w taki sposób, że była ona raczej pomiędzy ramionami niż nad nimi. Głowa posiadała twarz maszkary z ustami rozciągniętymi w upiornym grymasie obnażającym ostre kły. Na czarownika spoglądały dwa wirujące kręgi pomarańczowego światła.
Demon wydał obmierzły dźwięk przypominający kwilenie dziecięcia, szkaradny dźwięk sugerujące pełną wrogości radość. Knauff zadrżał i odwrócił oczy od tej przerażającej istoty, którą wezwał. W tym samym momencie jego wzrok padł na własne stopy i zbladł, gdy z przerażeniem zdał sobie sprawę z całej grozy swego uczynku.
Pierwszą rzeczą jakiej się nauczył, najważniejszą zasadą bez końca powtarzaną we wszystkich magicznych księgach, które od tak dawna gromadził, była zasada mówiąca o tym, że czarownik musi się zawsze zabezpieczyć przed istotą, która przychodzi na jego wezwanie. Próbując ocalić głowę przed łowcą czarownic i w pośpiechu przyzywając demona Tzeentcha, Knauff zapomniał narysować ochronny krąg, granicy, której żaden demon nie przekroczy.
Knauff w myślach desperacko przeszukiwał posiadane wiadomości na temat wiedzy tajemnej, poszukując zaklęcia, które by go ocaliło przed skutkami potwornego błędu. Stojący przed nim demon ponownie upiornie się zaśmiał. Knauff wrzasnął, gdy różowy potwór dziwnymi drobnymi kroczkami ruszył w jego kierunku.
Zapominając o czarostwie, Knauff zacisnął powieki i wyciągnął rękę przed siebie, w próbie odpędzenia przerażającego monstrum, choć potwór był już tuż przy nim.
Groteskowe łapy demona zacisnęły się na wyciągniętej ręce czarownika, który czując lodowaty dotyk palący jego żyły, ponownie zaczął krzyczeć. Powoli demon wbił jeden pazur i na całej długości przeorał ramię niedoszłego czarownika, rozdzierając ciało do kości. Pełne cierpienia krzyki Knauffa wzniosły się o jeden ton wyżej, gdy palce demona zagłębiły się w ranie. Tak jak dziecko obiera owoc, monstrum zaczęło obierać ciało z ręki Knauffa, a męczeńskie wycie czarownika zagłuszyło wrastającą radość potwora.

***

Matthias Thulmann dotarł do komnaty na poddaszu tylko po to by stać się świadkiem zgonu czarownika. Potwór, znudzony już piskliwym zawodzeniem dobywającym się z gardła Knauffa, puścił ogołoconą do kości rękę i swymi różowymi łapami pochwycił

ramiona czarownika przyciągając go do swojego ciała. Jego ogromne wole rozwarło się szeroko i bezkształtnie falując przelało się na głowę i ramiona Knauffa. Ku przerażeniu Thulmanna, pseudo-cielesna powłoka demona sprawiała, że ciągle jeszcze można było zobaczyć rysy twarzy czarownika prześwitujące zza wypełnionych posoką szczęk stwora. Widział również jak te, ciągle wykrzywione krzykiem rysy skręcają się i zmieniają, gdy ciało szybko rozpuszczało się, ujawniając najpierw ogołocone ze skóry płaty mięśni a następnie same kości. Łowca czarownic zmuszony był odwrócić się od tego wstrętnego widoku.
Obłąkane bełkotanie demona przywróciło go do przytomności. Łowca czarownic z powrotem skierował wzrok na obmierzłe stworzenie i na głupca, który je przywołał ze Domeny Chaosu. Na korpusie Gerhardta Knauffa widniała czaszka ociekająca resztkami krwi i strumieniami tłuszczu. Ciało poniżej zostało ogołocone aż do mostka. Ostatni szept okrzyku wydawał się odbijać echem po komnacie, gdy resztki duszy czarnoksiężnika uleciały w noc. Różowy demon podniósł się znad swego krwawego posiłku i zwrócił płonące oczy na łowcę czarownic.
Thulmann, niezdolny do żadnego działania, widział jak demon powoli się przybliżał. Nadprzyrodzony stwór poruszał się figlarnie, niemal jak w tańcu, jego ciało jarzyło się w ciemnościach, a zza zaciśniętych w upiornym uśmiechu szczęk wydobywał się obłąkany chichot. Demon zatrzymał się tuż poza zasięgiem miecza łowcy czarownic i przysiadł na pośladkach, wbijając swe ogniste ślepia w odzianego w szkarłat sługę Sigmara i przyglądając mu się z bluźnierczą mieszaniną nienawiści, radości, pożądliwości i głodu.
Thulmann zmusił się do wejrzenia w te nieludzkie oczy, do spoglądania w wirujące ognie płonące w różowym pysku, zmusił swą własną wiarę i determinację do przeciwstawienia się ponadczasowemu złu demona. Łowca czarownic czuł jak pomarańczowe światło sączy się do jego umysłu, zaciemniając myśli i paraliżując wolę.
Z przekleństwem oderwał wzrok od ślepi demona. Potwór warknął, znudzony już nowością, jaką stanowił opór Sigmaryty i z paszczą ciągle jeszcze ociekającą krwią czarownika, rzucił się na Thulmanna. Łowca czarownic wykonał unik w lewo i mimo że w ten sposób uniknął całego impetu uderzenia, to i tak koszmarne pazury bestii dosięgły jego żeber. Thulmann zacisnął zęby w reakcji na ból spowodowany raną i lodowatym dotykiem demona i na oślep zaatakował bestię, gdy ta tylko odzyskała równowagę po nieudanym ataku.
W momencie, gdy uderzał ciężką rękojeścią pistoletu w wyszczerzoną w lubieżnym uśmiechu głowę potwora, na drugim nadgarstku poczuł uchwyt niczym ze zmrożonej stali. Demon popatrzył na łowcę z wściekłością i zaśmiał się złowieszczo. Matthias ponownie zadał cios, który z łatwością zmiażdżyłby czaszkę jakiegokolwiek śmiertelnego stworzenia. Ale gdy cofał rękę wzniesioną do następnego uderzenia, jego koszmarnie uśmiechnięty przeciwnik wytrącił mu broń z ręki i pistolet poleciał w dół schodów.
Bełkoczący śmiech demona przybrał na sile. Bestia pochyliła się w stronę Thulmanna, jej wykrzywiona w uśmiechu paszcza znalazła się o cale od jego orlego nosa. Łowca czarownic zaparł się wolną ręką o oziębły korpus demona w desperackiej próbie jej demonicznych szczęk z dala od siebie, jednocześnie szaleńczo próbując uwolnić rękę z mieczem. Próba ta jednak zwróciła uwagę demona i jak gdyby dopiero teraz zauważając broń po raz pierwszy, wyciągnął łapę by odebrać łowcy czarownic miecz. Świetlisto-różowe pazury zamknęły się na stalowym ostrzu.
Smród palonego ciała uderzył w nozdrza łowcy czarownic a przenikliwe zawodzenie demona rozdarło powietrze tuż przy jego uszach. Gdy łapa demona zamknęła się na ostrzu, jego połyskujące ciało zaczęło się palić a świetliste skry trzaskały i tańczyły wokół przypalonej kończyny. Demon puścił Thulmanna i wycofał się drobnymi kroczkami. Jego płonące ślepia nabrały nowego wyrazu, przepełnione emocją, którą Thulmann rozpoznał nawet w takiej nieludzkiej istocie - strachem.
Z lewej łapy demona unosiły się strumienie fioletowego dymu, a sama łapa pulsowała gwałtownie. Demon najpierw spojrzał na zranioną kończynę, po czym gwałtownie skupił uwagę na swym adwersarzu. Widział jak w otaczającej łowcę czarownic aurze rośnie nadzieja, jak pojawia się pierwsze, kiełkujące ziarno tryumfu. Ten widok rozwścieczył demona.
Thulmann powoli zbliżał się do bestii. Wiedział, że ma chwilową przewagę i nie zamierzał jej stracić. Ale nie docenił nadprzyrodzonej szybkości potwora, ani jego dzikiej wściekłości. Zanim Thulmann zdążył przebyć dystans większy niż parę kroków, demon odbił się od podłogi jak wystrzelony z katapulty i z impetem wpadł na łowcę czarownic. Obaj runęli w dół schodów.
Na dole Matthias Thulmann spróbował stanąć na nogi. Wciąż był oszołomiony i dzwoniło mu w uszach od gwałtownego upadku. Jakimś cudem udało mu się utrzymać miecz. Fakt ten jeszcze bardziej rozwścieczył jego demonicznego przeciwnika. Demon małymi kroczkami poczłapał w stronę łowcy czarownic. Thulmann uderzył w niego, ale atak był niezgrabny i lśniąca istota z łatwością go uniknęła. Bestia natychmiast odpowiedziała atakiem, potężnie uderzając go obiema łapami w klatkę piersiową. Łowca czarownic poczuł jak siła uderzenia zbija go z nóg i ciska w dół na ostatni ciąg schodów. Thulmann z hukiem się z nich stoczył i wylądował w foyer, oszołomiony i poobijany.
U podnóża schodów łowca czarownic spróbował wstać, po omacku szukając leżącego gdzieś obok miecza. Widział jak rechoczący różowy demon tanecznym krokiem schodzi ze schodów, pląsając w ohydnej parodii tańca biesiadników Obelstein. Gdy tylko potwór się zbliżył, Matthias zebrał resztki sił i z modlitwą do Sigmara na ustach, ciął potwora w momencie, gdy ten na niego skoczył.
Gdy miecz łowcy czarownic przeszył demona rozległ się pisk podobny do odgłosu cięcia metalu. Ostrze przeszyło potwora, jego ciało przez chwilę wiło się w męce, po czym rozprysnęło niczym bańka cuchnącego powietrza na powierzchni bagna.
Demon wydał wrzask zajadłej wściekłości, który roztrzaskał szybę w jedynym oknie foyer. Malutkie iskierki niebieskawego światła uleciały z miejsca rozpadu demona. Thulmann osunął się na kolana, dziękując Sigmarowi za ocalenie.
Demoniczny śmiech przerwał jego modlitwę. Poczucie zwycięstwa opuściło Thulmanna gdy zobaczył jak dwa tańczące demony wyłaniają się z ciemności foyer. Były to niebieskie stwory wielkości goblinów, parodie różowego demona zabitego przez Thulmanna. Wpatrywały się w łowcę czarownic wzrokiem wyrażającym czystą nienawiść.
Pierwszy z demonów otworzył ogromną paszczę, odsłaniając kilka rzędów ostrych kłów. Niebieski potworek śmiał się skacząc po całym foyer z przerażającą szybkością. Thulmann, trzymając miecz przed sobą, przygotował się na atak demona.
Łowca czarownic krzyknął, gdy przeszywający ból rozlał się po jego ciele. Jeżeli pierwszy z demonów był szybko, to drugi był jeszcze szybszy, błyskawicznie zachodząc łowcę czarownic od tyłu, podczas gdy ten przygotowywał się na atak pierwszego. Niezauważony

zaatakował jego nogę, zatapiając kły w łydkę, przegryzając twardą skórę jego buta i sięgając ciała. Pod wpływem intensywnego bólu Thulmann upuścił miecz, myśląc tylko o tym by uchwycić istotę wgryzającą się w jego nogę.
Błękitny demon zaczkał z udanym przerażeniem, gdy poczuł ręce Thulmanna na swym migotliwym ciele. Łowca czarownic oderwał stworzenie od buta i trzymając za nogi podniósł do góry z zamiarem roztrzaskania mu czaszki o podłogę. W tym momencie zdał sobie sprawę, że demony go przechytrzyły. Drugi ze stworów oddalał się małymi kroczkami, obiema przerośniętymi łapami ciągnąc miecz po podłodze. Demony zabrały jego jedyną broń.
Stwór w ręku Thulmanna wykręcił się z jego uchwytu obrzydliwie płynnym ruchem i zanim padł na podłogę, przeorał pazurami lewą rękę łowcy czarownic. Szaleńczo chichocząc błękitny demon tanecznymi krokami uciekł przed gniewem łowcy czarownic, skacząc tuż poza zasięgiem jego ramion dopóki nie powrócił drugi, uprzednio zajęty chowaniem miecza.
Dwa demony otoczyły Thulmanna, uderzając z dwóch stron jednocześnie, tnąc jego ciało pazurami i ponownie uciekając w pląsach. Była to powolna, przewlekła śmierć, jak gdyby stado psów, nie wiedząc jak zadać szybką śmierć, znęcało się nad spętanym koniem. Thulmann krwawił z dziesiątek ran. Większość z nich była powierzchowna, ale towarzyszący im ból był intensywny. Każdy nerw jego ciała zwijał się w męce przy najlżejszym dotyku demonów.
Wzrok Thulmanna przyciągnął leżący na podłodze obiekt i jego metalowa lufa odbijająca nieziemskie ciała jego katów. Pistolet, który ich bluźnierczy rodzic wytrącił z jego ręki. Jeżenie nie wypalił, ani nie uległ uszkodzeniu pod wpływem gwałtownego upadku, być może pomoże łowcy czarownic uniknąć cierpień. Drżąc z bólu, Thulmann sięgnął po pistolet.
Gdy łowca czarownic schylił się po broń, jeden z demonów rozpłatał mu policzek. Stworek zatańczył, śmiejąc się i rycząc. Oblizał uzębioną paszczę i przyłączył się do swego kompana by kontynuować rozrywkę. Nie zauważył postaci wychylającej się z cienia ani lśniącego stalowego ostrza, odbijającego światło emanujące z jego własnego ciała.
Drugie monstrum zatopiło kły w nadgarstku Thulmanna. Błękitny demon kopnięciem usunął pistolet poza zasięg łowcy i odwrócił się, przeorując pazurami postrzępioną pelerynę przykrywającą pokiereszowane plecy Thulmanna. W pół ruchu odskoczył i odwrócił się, zaniepokojony nagłym światłem i dźwiękiem. W ciemności skry i spirale jaskrawego dymu unoszące się z miejsca śmierci pierwszego błękitnego demona były oślepiające. Bestia, wyczuwając człowieka czającego się za ścianą, rzuciła się w jego kierunku, przepełniona rządzą rozdarcia ciała nowego wroga, który właśnie unicestwił jej drugą połowę. Z ciemności wyleciał zardzewiały topór i wbił się w warczącego demona.
- Miecz - wydyszał Thulmann, ponownie sięgając po pistolet. - Użyj miecza.
Demon szybko się podniósł. Jego oczy płonęły żywym ogniem.
Bestia skoczyła w kierunku, z którego nastąpił atak. Był to fatalny w skutkach błąd. Łapy demona zamknęły się na nagim ostrzu, iskrząc i skwiercząc tak jak poprzednio łapy jego rodzica. Zanim błękitny demon otrząsnął się z nieprzyjemnego zaskoczenia, jego adwersarz jednym cięciem unicestwił go w kolejnej eksplozji iskier i pisku. W przeciwieństwie do różowego demona, z jego mniejszego potomstwa nie urodził się już żaden demon.
- Twoja śmierć należy do mnie, Thulmann - dobiegł głos z cienia. - I nikt, czy to człek, czy demon, nie pozbawi mnie zemsty! - Łowca czarownic zaśmiał się słabo.
- Twe zadanie jest teraz dużo łatwiejsze, o mścicielu. Rany pozbawiają mnie możliwości jakiejkolwiek obrony - w głosie łowcy czarownic pojawiła się zjadliwa nuta. - Ale pewnie wolisz rzeź od uczciwego pojedynku. Tak pojmujesz honor?
Reinhardt spiorunował go spojrzeniem i rzucił łowcy miecz. Thulmann pokręcił głową i ostrożnie schował miecz do pochwy zranioną ręką.
- Nie utrzymam miecza tymi rękoma - Thulmann pokazał rozgniewanemu szlachcicowi ociekające krwią dłonie i nadgarstek. - Nie mówiąc już o zmierzeniu się ze zdolnym szermierzem.
Reinhardt zmierzył go pogardliwym spojrzeniem. Jego oczy uważnie przyjrzały się Thulmannowi i w końcu spoczęły na pistoletach spoczywających w kaburach przy pasie łowcy.
- A jesteś w stanie użyć któregoś z nich? - warknął.
- A czy ty potrafisz użyć któregoś z nich? - zripostował Matthias, wolno wyciągając jeden z pistoletów i szurnął nim po podłodze w kierunku młodzieńca. Reinhardt pochylił się i podniósł broń.
- Kiedy zobaczysz piekło będziesz wiedział, że potrafię - odpowiedział. Poczekał aż łowca czarownic się podniesie z podłogi i wyciągnie drugi pistolet. Gdy tylko zobaczył, że Thulmann jest gotowy, młodzieniec wycelował w głowę w łowcy czarownic a jego palce nacisnęły cyngiel. Rozległ się suchy trzask, gdy iglica uderzyła w pusty kapiszon.
- Nigdy nie przyjmuj broni od wroga - zimnym i wypranym z emocji głosem powiedział Thulmann.
Rozległa się głośna eksplozja, gdy wypalił z pistoletu. Pistoletu, który podniósł z podłogi i włożył do kabury w czasie, gdy Reinhardt walczył z demonem. Pocisk uderzył Reinhardta w ramię a siła uderzenia cisnęła go na podłogę. Thulmann pokuśtykał w stronę leżącego szlachcica i zlustrował jego ranę.
- Przyzwoity medyk wyleczy to w dwa tygodnie - rzekł łowca czarownic odwracając się od swej ofiary. - Przy następnym spotkaniu mogę już nie być tak powściągliwy - dodał i udał się w kierunku wyjścia.
Okrzyk Reinhardta von Lichtberg podążył za łowcę na ulicę.
- Znajdę cię, Matthiasie Thulmann! Nie uciekniesz przede mną, choćbym nawet musiał iść za tobą do najgłębszych piekieł, znajdę cię i zabiję.
A mieszkańcy Obelstein w dalszym ciągu tańczyli, śmiali się i śpiewali, świętując triumf światła nad Chaosem.

Drugie Oblicze

Samotna postać rzucała długi cień na ścieżkę. Zachodzące słońce oświetlało rozległą polanę porośniętą, sięgającą po pas, gęsta trawą. Lekki wiatr rozwiał długie włosy mężczyzny, odsłaniając pokrytą bliznami twarz. Oświetlona na czerwono wyglądała strasznie. Nozdrza wciągnęły powietrze ze świstem - poczuł krew… *Nie, nieee!* - jego umysł próbował powstrzymać to, co zbliżało się nieuchronnie. Na niewiele się zdały te wysiłki, po chwili odezwał się w nim Niedźwiedź.
Był strasznie głodny i pragnął tylko jednego. *Wytrzymałem dwa miesiące* - ostatnie myśli przebiegły przez jego świadomość, gdy potwor zawładnął jego duszą, śmiejąc się z nienawiścią. W końcu mógł zaspokoić swoje żądze. W mgnieniu oka zniknął z twarzy młodzieńca smutny spokój, rezygnacja.

Wargi podniosły się, odsłaniając zęby. Grymas wściekłości na jego obliczu przerodził się w przeciągły ryk. Niedźwiedź szczerzył kły, gniewnie pomrukując rozpalał mózg swego żywiciela do dzieła. Podróżnik opuścił dwuręczny miecz, który niósł na ramieniu. Zaczął cały drżeć, przez jego mięśnie przebiegały nerwowe skurcze. Wyciągnął przed siebie ostrze i począł się skradać w kierunku, z którego dobiegał zapach krwi.
Jego oczy przesłaniała krwawa mgła, widział niewiele, za to węch wyostrzył mu się nadzwyczajnie. Powoli wzbierała w nim furia. Zbliżał się do ofiary jak prawdziwy drapieżnik. Dzieliło go od niej kilkanaście metrów, gdy rozległ się skowyt. To były wilki. Ujrzały go. Zawarczał cicho, a te uciekły z podkulonymi ogonami. Wtedy ujrzał ścierwo jelenia. Rzucił miecz na bok i zatopił zęby w krwistym mięsie. Było już zimne. Niedźwiedź był niezadowolony.

***

- To będzie cudowna noc - Hans lubił coroczne jarmarki. We wsi, po całym dniu handlowania, odbywała się uczta na świeżym powietrzu, po której śpiewano i tańczono do późna w nocy. Wszystko to było dla Hansa niczym w porównaniu z morzem wódki, która wtedy lała się strumieniami. - Już nie mogę się doczekać.
- Myślisz tylko o chlaniu! Poderwałbyś jakąś dziewuchę, moczymordo - spod krzaczastych, rudych wąsów Kurt wyszczerzył zęby. Uwielbiał tą upojną noc. Chyba tylko dlatego nie ożenił się do tej pory. Ale dzisiaj z Hansem pełnili służbę porządkowych. Będą musieli trochę połazić i popilnować udając, że coś robią. Potem i tak wtopią się w tłum pijanych chłopów - kto by się tam przejmował jakimś porządkiem. Trza się porządnie wybawić!
- Oho, zapalają ognisko - zrobiło się ciemno, więc pachołkowie przytknęli pochodnie do ogromnego stosu drzewa. W blasku rozpalonego ognia mignął cień człowieka, który wtopił się w tłum otaczający ognisko i stoły biesiadne. Na jego twarzy raz po raz pojawiał się grymas wściekłości i skupienia, jakby walczył z narastającym wzburzeniem. Gdy płomień buchnął ostrym słupem, nie było już go widać spoza masy ludzi.
Rozpoczęto tańce, grupka wiejskich grajków przygrywała na skrzypkach skoczna melodie. Po chwili wokół ogniska zaczęły wirować pary. Mniej uzdolnieni tancerze skupiali się przy drewnianych ławach i postukiwali kubkami z gorzałą. W około panowała radosna atmosfera.
Minęła godzina. Do siedzącego na uboczu człowieka podeszła krzepka, wiejska dziewka:
- Widzę, że jesteś sam. Mogę dotrzymać ci towarzystwa?
- Chce być sam - nieznajomemu jakoś nie w smak przypadła owa znajomość. Pociągnął z butelki dużego łyka.
- Twoja strata. Ale może…
- Ej, Agnes! Co ten cham chce od ciebie? - dobrze już podpity wieśniak podszedł do nich, chwiejąc się na lewo i prawo.
- Nic, nic - Agnes nagle spotulniała.
- Ja ci dam obcym ludziom dupy dawać - chłop uderzył dziewczynę na odlew w twarz. Ta padła z jękiem na ziemie. Chłop zamierzył się jeszcze raz, ale wyrósł przed nim nieznajomy.
- Zostaw ja! - warknął, ledwo się powstrzymując. Chłop rzucił się na niego, lecz dosięgła go twarda jak kamień pięść przybysza. Nie wiadomo skąd pojawił się dokoła tłum ludzi.
- Pobił naszego!
- Zabić przybłędę! - gorzałka rozochociła chłopów. Otoczyli długowłosego mężczyznę, a jeden z nich przyskoczył do niego z nożem. Gdy chciał go dźgnąć, tamten odruchowo wyciągnął miecz i ciął jego ramie. Miecz rozorał cały bok i pogruchotał żebra. Chłop padł w konwulsjach.
Krew. *Już go nie powstrzymam.* Niedźwiedź gwałtownie zapanował nad nim i jedyne, czego chciał w tej chwili, to była krew. Rzucił się na zdziwionych wieśniaków, którzy ginęli z otwartymi ustami. Szybko jednak pojawiły się kosy i cepy. Chłopi otoczyli nieznajomego i zadawali mu straszliwe rany. Ten w szale bitewnym ryczał przeraźliwie, a obrażenia dodawały mu jeszcze animuszu. Plac zabawy zamienił się w plac cierpienia - jęki i okrzyki przerażenia słychać było na całą wioskę. Siły porządkowe wkroczyły na miejsce jatki. Kurt, poleciał pierwszy. Zranił obcego w pierś, lecz po chwili Hans trzymał w swych rękach rudo owłosioną głowę druha. Spojrzał na zakrwawionego mężczyznę z potężnym mieczem w dłoniach i zrozumiał wszystko:
- Na Sigmara! To berserkera… - słowa uwięzły mu w gardle, gdy nieznajomy pchnął go w brzuch. Po chwili Hans drgał konwulsyjnie, plątając się w swych wnętrznościach. Zabójca przeszedł po nim, zabijając po drodze kilku odważnych pachołków. Przerażeni wieśniacy zaczęli uciekać do swych chałup.

***

Powracał. Powoli opadała furia. Potwór nasycił się krwią. Wściekłość, która dodawała berserkerowi sił, znikła bez śladu. Był sam, upadł na kolana, gdy powróciła pamięć. Po chwili zemdlał. Jego ciało błyszczało od krwi w blasku wciąż palącego się ogniska. Dokoła niego, ziemię pokrywały trupy. Z oddali słychać było kobiecy lament.
Świtało. Obudziło go zimno. Wciąż żył. Niedźwiedź nie pozwalał mu umrzeć. Jego rany przestały krwawić i powoli się zasklepiały. *Jak ja pragnę śmierci* - pomyślał, a drzemiący w nim potwór zaśmiał się z ironią.
Wstał, opierając się na mieczu, i spojrzał na swe dzieło. Wokoło leżały odcięte ręce, głowy, ciała rozszczepione na pół jak drzewa trafione piorunem. Z oczu przybysza popłynęły łzy. Tyle zła już widział. Ile jeszcze go czeka? Ile jeszcze będzie musiał pokutować za nieznane grzechy? To droga bez końca. Nieznajomy poszedł powoli w kierunku lasu, zostawiając po sobie krwawe ślady.

Jesienna Gawęda
- O Mutantach

- Co to było? Demon? - spytał Gotrek. Feliks poczuł podniecenie w głosie.
- Myślę, że to coś było kiedyś człowiekiem - odparł Feliks - Jednym z napiętnowanych, naznaczonych przez Chaos. Porzuca się ich zaraz po urodzeniu.
- Znał twój język.
- Niekiedy piętno ukazuje się dopiero w starszym wieku. Krewni myślą, że takiego człowieka dotknęła jakaś choroba i troszczą się o niego, aż uda mu się znaleźć drogę do lasu i uciec.
- Krewni chronią takich degeneratów?

- Bywa i tak. Nie mówi się o tym. Trudno jest odwrócić się plecami do człowieka, którego kochasz, nawet wtedy, gdy zaczyna się zmieniać.
Krasnolud patrzył na niego z niedowierzaniem, potem pokręcił głową.
- Zbyt łagodni - powiedział - zbyt łagodni.

Jaki jest najbardziej zauważalny symptom istnienia Chaosu, tego że czyha, że jest zdolny w każdej chwili uderzyć, zmienić świat i zniszczyć rzeczywistość, w którą wszyscy wierzą? Przypomnijcie sobie o poskręcanych, żywych murach kislevickiego miasta Praag, przekształconych istotach ludzkich ze skrzydłami, z oczami na szypułkach, mających kleszcze, chitynowe pancerze, macki… Oddziaływanie, które zmienia ciała w ohydy rodem z sennych koszmarów. W zbiorowej świadomości mieszkańców Starego Świata mutanty przedstawiane są jako najgorsze i najbardziej plugawe manifestacje Chaosu. Przekształcenie to kara za wyimaginowane grzechy, dlatego muszą być zwalczane wszelkimi dostępnymi środkami. Najbardziej przerażającym faktem jest to, iż mutacja może dotknąć i dotyka każdego. Wszyscy mogą stać się jej ofiarami, niezależnie od pozycji, stanu czy majątku. Imperator, szlachcic, żebrak, poszukiwacz przygód, nikt nie może się uchronić przed niewidzialnym wrogiem. A na przeobrażenie w ohydnego potwora nie ma lekarstwa. Nie istnieje. Człowiek, który pewnego dnia odkrywa na swoim ciele zmiany, powoli popada w obłęd, żyjąc w wiecznym lęku przed okryciem swych deformacji z jednej strony, z drugiej zaczyna sobie zadawać pytanie dlaczego piętno dosięgło właśnie jego. Pewnego dnia odmieniec nie wytrzymuje napięcia, presji psychicznej w której żyje i ucieka. Przed ludźmi, przed łowcami czarownic, przed sobą samym wreszcie. Ucieka do lasów porastających całe Imperium, w poszukiwaniu wyzwolenia, potrzeby zrozumienia i życia w jakimś gronie, które go akceptuje. I najczęściej znajduje sobie podobnych - wyrzutków, tak samo jak on zmienionych uciekinierów. Na zagubione dusze czyhają mroczne potęgi, wysyłając do takich grup swoich agentów, objawiając się biednym zagubionym stworom i wzbudzając w nich agresję, przekształcając chęć ucieczki w pragnienie odwetu na swych prześladowcach, zemsty za bezustanne cierpienie. Do walki po stronie Chaosu. A wygnańcy wiedzą jaka jest reakcja ludzi na mutanty, doświadczyli jej na własnej skórze. Wiedzą, że są znienawidzeni, przedstawiani jako najgorsze zło, bestie podgryzające fundamenty normalnego świata.

Świata, który wykształcił w sobie mechanizmy obronne, stworzył prawa i ich egzekutorów, dzięki którym stara się zwalczać wszelkiego rodzaju odstępstwa od normy. Inkwizytorzy Sigmara, templariusze - zbrojne ramię świątyni, łowcy czarownic - wszyscy oni bezwzględnie eliminują każdego napotkanego mutanta. *Nie nazywano tego egzekucją*… Zaślepieni nienawiścią do wszystkiego co obce, chaotyczne, nieludzkie bezustannie sprawdzają miasta i wioski w poszukiwaniu potworów. Zabijają zmienionych mężczyzn, bo mogą stanąć po stronie Chaosu, wykonują egzekucje na zdeformowanych kobietach, bo mogą urodzić potworne potomstwo, mordują napiętnowane dzieci, bo kiedy dorosną mogą zwrócić się przeciw ludziom. Odziani na czarno łowcy czarownic wzniecają zbiorowe histerie w osadach, rzucają podejrzenia na każdego, kto wydaje się im inny, wrogi… Czy nigdy nie słyszeliście o idących z dymem wioskach, gdyż ich mieszkańcy nie dość gorliwie poszukiwali *wewnętrznego wroga,* nie donosili na sąsiadów? Czy nigdy nie widzieliście płonących na stosach matek, tulących od ostatnich chwili dzieci, których jedynym *znamieniem* była zajęcza warga?

W ponurych nadbrzeżnych tawernach można usłyszeć historie o szalonym łowcy czarownic, który posuwał się do tego, iż usuwał mieszkańców osad w odludnych zakątkach Imperium, aby nie dać szansy na zdeformowanie ich przez nadciągający Chaos. Tępił ludzi, którzy mogli stać się hipotetycznymi mutantami. Nie robił tego sam. Wynajmował niewielkie grupy awanturników, mężczyzn i kobiet, których można spotkać w wielu miastach Starego Świata i przekonywał ich, że uczestniczą w ratowaniu świata przed zagrożeniem. Przed samym atakiem hipnotyzował ich i podawał narkotyk, który powodował, iż rzeczywiście widzieli w bezbronnych wieśniakach potwory. Wyżynali więc straszliwe bestie, które w ich mniemaniu zamieszkiwały wioski. Po godzinie, kiedy narkotyk przestawał działać, zdumionym oczom awanturników ukazywały się trupy bez śladu deformacji, martwe kobiety i dzieci… Oczywiście nie było śladu po łowcy, który w ferworze walki znikał bez śladu. Niektórzy z gorliwych tępicieli zła są stokroć gorsi od całej watahy mutantów. Walka nie ma końca, a żadna ze stron nie zna litości.

Choć… zdarzają się wyjątki. Podczas wędrówek po Imperium można natknąć się na wysokiego, chudego mężczyznę. Siedzi w kącie karczmy, zawinięty szczelnie w długi, zniszczony płaszcz i sączy w milczeniu swoje piwo. Nieufny i małomówny, lecz jeśli wypije się z nim wystarczająco dużo, zacznie opowiadać o sobie. Wolfgang, był łowcą czarownic, jednym z samotnych, posępnych mężów szukającym po całym kontynencie objawów działania Chaosu. Pewnego dnia los zetknął go z młodą, piękną elfką. Kilka dni wspólnej rzecznej podróży zbliżyło ich do siebie. Po raz pierwszy w sercu łowcy zapłonęło uczucie, które nadaremnie starał się stłumić. Nocą, podczas postoju w śluzie rzecznej, łódź została zaatakowana Wolfgang dzielnie bronił swoich towarzyszy przed hordą mutantów. W pewnej chwili na kamiennym głazie zauważył małą sylwetkę dziecka. Chciał je uratować, ale spostrzegł potworne czerwone oko wpatrzone w niego, o wiele większe niż u normalnego śmiertelnika. Bez wahania zabił kolejnego odmieńca. Za jego plecami ktoś stał. Odwrócił się i spostrzegł swoją miłość. Ujrzał w jej oczach strach, obrzydzenie, pogardę dla zabójcy i w jednej chwili coś w nim pękło… odszedł bez słowa, nie mogąc znieść tamtego spojrzenia. To był ostatni raz, kiedy zgładził mutanta. W jednej chwili stracił wszystko, powołanie, pracę i ukochaną. Wypalił się. Zbyt dumny, aby popełnić samobójstwo, zbyt cyniczny, by popaść w obłęd, zbyt dużą pogardę żywiący do dawnego życia, aby wrócić do swego zawodu. Podróżował po świecie bez celu. Szukał motywacji, która pozwoliłaby mu zacząć żyć…

Czasem potworne deformacje dotykają najbardziej niewinnych mieszkańców Starego Świata. Dzieci. Pomyślcie jak straszliwa decyzja leży przed rodzicami nowonarodzonego. Częstokroć ojciec i matka muszą zgładzić swoje ukochane dziecko, aby w przyszłości nie zagrażało innym. Pomyślcie, czekacie dziewięć długich miesięcy z utęsknieniem oczekując dziedzica i następcy, nadchodzi wielki dzień - poród i nagle… Waszym oczom ukazują się zdeformowane kształty potomka. Niektórzy w chwili zaślepienia sięgają po miecz, aby czym prędzej pozbyć się ohydnej istoty, spalić jej truchło, aby nigdy nie przypominało o tym zdarzeniu. Wielu wpędza to w obłęd, innych w alkoholizm, albo narkomanię. Nierzadko matka ginie wraz ze swoim dzieckiem, broniąc je do ostatka. W nieutulonym żalu skacze z okna, lub w inny sposób popełnia samobójstwo, biorąc nieszczęsną istotkę ze sobą - do grobu. Ale zdarzają się i tacy, którzy wierzą, że to tylko chwilowe, że da się to uleczyć, że jest jeszcze nadzieja. Ukrywają takie

dzieci przed łowcami, w tajemnicy wychowują je w zamkniętych pomieszczeniach, licząc na cud, który nigdy nie nadejdzie. To jest jeszcze gorsze dla naznaczonego piętnem - są wiecznie sami, wyalienowani ze społeczeństwa, pośród ludzi, którzy ich nienawidzą. W końcu uciekają, stają się bestiami, lub rozumiejąc sytuację kończą ze sobą, przeklinając tych, którzy pozwolili im żyć, zamieniając ich egzystencję w piekło na ziemi. Czasem rodzice chcąc za wszelką cenę uratować dziecko, sprawić by stało się na powrót normalne podejmują się wszelkich kroków, popełnią najgorszą zbrodnię, nadaremnie żywiąc nadzieję na pomoc. Zwrócą się w stronę najstraszliwszych demonów, byle tylko ocalić potomka. Oczywiście bezskutecznie - szaleni, mroczni bogowie tylko bawią się ludźmi, mamiąc ich i żywiąc się ich strachem, żalem, bólem… Nie ma nadziei na ratunek.

Nieco inaczej jest z utajonymi mutantami, czyli istotami, które zewnętrznie nie różnią się od reszty ludzi. Gdyby jednak przyjrzeć się co mieście się w środku ich ciał, niejeden lekarz popadłby w obłęd - podwójne serca, zielona krew, skrzela, dziwna czerwona papka zamiast narządów wewnętrznych, puste w środku kości, ukryte pod skórą trzecie oko. Takie istoty najtrudniej wykryć, nie ma zewnętrznych symptomów zmian. Ale co się stanie, gdy pewnego dnia zauważysz, jak twój najbliższy przyjaciel zostanie ranny, a zamiast krwi z jego żył popłynie kleista półprzeźroczysta substancja? Jak zareagujesz widząc wojownika odpierającego ataki skavenów, gdy z jego piersi sterczy strzała, wbita głęboko, dokładnie w miejsce, gdzie człowiek zazwyczaj ma serce? Co uczynisz, gdy twoje życie uratuje drużynowy złodziej i to tylko dlatego, że ma elastyczne kości i potrafi się uwolnić z każdych więzów?

Bierzcie pod uwagę do czego może doprowadzić wszechobecny strach przed zmianami. Jak łatwo oskarżenie o mutację może stać się przyczyną waszej śmierci. Skorumpowani łowcy czarownic stwierdzą, że wasz kolor włosów, brodawka, znamię na kolanie są świadectwem degeneracji. Co zrobicie w takiej chwili, kiedy stosy są już przygotowane i czekają na swoje ofiary. Pomyślcie jak łatwo pozbyć się jakiegoś wroga oskarżając go o bycie odmieńcem.

Wyobraźmy sobie duże, portowe miasto imperialne. Jak zachowają się jego władze, gdy pewnego dnia odkryją, że większość marynarzy ma ciała pokryte czerwonymi plamami, albo ropnymi wypryskami? Rajcy z przerażeniem odkrywają, że coraz więcej ludzi zostaje dotkniętych nieznaną chorobą. A przecież, gdy całe ciało pokrywa się ohydnymi wypryskami, każdy skojarzy to z pierwszym etapem przemiany w potwora. Czyż nie dostrzegą w tej zarazie ręki złych, chaotycznych bogów i nie nakażą straży miejskiej rzezi odmieńców? Gdy opadną emocje okaże się, że jest to pierwsze zetknięcie się Imperium z zawleczoną na statkach z odległych krain, różyczką, albo ospą. Z drugiej jednak strony, gdy choroba ukaże się uleczalna, wielu mieszkańców Starego Świata może uwierzyć, że udało im się wreszcie uporać z mutacjami, raz na zawsze znaleźć lekarstwo. I znowu złudna nadzieja wypełni serca ludzi… Ale z nadzieją łatwiej jest żyć.

W Nuln krąży opowieść o nieuczciwym kupcu, w pewien chytry sposób pozbywającym się konkurencji. Podczas spotkań towarzyskich dosypywał do jedzenia mieszankę sproszkowanych ziół, wywołujących silnie alergiczną reakcję jedzących. W wyniku czego na skórze pojawiała się dziwna wysypka, sinawe plamy. Objawy ustępowały po kilku dniach, ale to wystarczało, aby szantażować ofiarę, albo donieść komu trzeba, iż ktoś jest *ohydnym degeneratem*, *plugawym pomiotem Chaosu*, *knującym plany zagłady i ukrywającym się w kamienicy na Hauptstrasse*… Pewnego dnia trafiła kosa na kamień, domniemany mutant okazał się prawdziwym mutantem… i nie miał litości dla swego prześladowcy.

Jak zatem poprowadzić dla swoich graczy przygodę w której mutanty wystąpią w innej roli niż dotychczas? Po pierwsze zmuś graczy do wcielenia się w zdeformowanych. Można taki pomysł rozciągnąć na całą kampanię, niech początkowo będzie pobocznym wątkiem przygód, ot kogoś swędzi stara rana, ktoś budzi się codziennie z bólem brzucha, oczy innego będą obficie łzawić. Początkowo gracze nie zwrócą uwagi na drobne dolegliwości, za bardzo pochłonie ich główna nić fabuły. Ale objawy z czasem zaczną się nasilać, nie pomogą wizyty u wiejskich zielarek, ani porady uczonych medyków. Z czasem bohaterowie zaobserwują prawdziwe zmiany, początkowo będą korzystne, dawne zranienie stanie się odporne na uderzenia, bohater będzie potrafił magazynować pożywienie na kilka dni w nieco zmodyfikowanym żołądku, ktoś posiądzie umiejętność widzenia w ciemności. Pewnie pożytki płynące ze zmian ich ucieszą, dopóki nie zrozumieją straszliwej prawdy. W końcu przypomną sobie, że nie należało dotykać dziwnego szarego kamienia, po który wysłał ich tajemniczy zleceniodawca. Nieubłaganie stają się mutantami, potworami… Jak sobie z tym poradzą? To zależy tylko od nich samych. Stopniowo zaczną się obawiać łowców czarownic, w każdym napotkanym ujrzą donosiciela, nauczą ukrywać coraz bardziej widoczne zmiany pod ubraniem, ale to dopiero początek ich gehenny. Cały czas będzie trwała przemiana z bohatera do ściganej zwierzyny, na którą bezustannie trwają łowy. Daj odczuć graczom zagubienie, zaoferuj im złudną obietnice ratunku, niech w objęciach krwawych kultów szukają leku na deformację.

Możesz też zrobić inaczej - fałszywie ich oskarżyć, niech pewnego wieczoru położą się spać w cichej oberży zagubionej wśród lasów Imperium. Obudź ich nagle. Niech będą leżeć nadzy nad brzegiem strumyka - na szyi każdego będzie widniał wytatuowany znak - symbol Chaosu. Niezmywalne piętno. Co zrobią, jak się zachowają, czy będą podejrzewać, że są zarażeni, napiętnowani? Popełnią samobójstwo? Będą chcieli wykorzystać każdy okruch normalnego życia, który jeszcze pozostał? Doprowadź graczy na krawędź, pozwól się po niej przespacerować. Potem uratuj ich, daj odczuć, że wszystko jest w porządku, a dziwny tatuaż z czasem znika. Co to było, próba? Nie odpowiadaj na pytanie, niech sami się zastanowią, pomyślą… W ten sposób możesz łatwo zmienić nastawienie herosów do świata, udowodnić im jak bardzo są śmiertelni i ile niebezpieczeństw ciągle czyha na bezdrożach Starego Świata.

Albo pokaż, że mutanty pomimo wszystko mogą starać się normalnie żyć, nie zabijając i nie walcząc po stronie zła. Wyobraźmy sobie, że gracze uciekają lasem po walce z watahą goblinów. Transport, który mieli chronić został zniszczony, wszyscy kupcy zginęli, oni ledwie uszli z życiem. Wszyscy są ranni, jedynie determinacja utrzymuje ich na nogach. Kuleją, rozglądając się bacznie dokoła, wszędzie wietrząc niebezpieczeństwo. Z lasu od czasu do czasu dobiega wycie wilków, dosiadanych przez zielonoskórych. Rany są obwiązane brudnymi szmatami, byle powstrzymać upływ krwi. Nagle jeden z drużynowych tropicieli dostrzega dym… wioska? Nadzieja wkracza w serca podróżników. Ciężko ranni podejmują ostatni wysiłek, aby dowlec się do zbawczych zabudowań. Ich oczom ukazuje kilka nędznych chałup ukrytych na polance otoczonych niewielką mizerną palisadą. Wrota są zamknięte, najsilniejszy zapiera się, otwiera bramę i… staje oko w oko z kilkoma powykrzywianymi karykaturami ludzi, uzbrojonymi w widły i maczugi. Mutanty. Awanturnicy są gotowi do ostatniej walki, ale przywódca mutantów przez zaciśnięte zęby rzuca tylko *Odejdźcie!* Na placu pojawia się coraz więcej zmienionych istot, ludzie ze skrzydłami, ludzie z mackami, cali owłosieni z naroślami na głowach, o

dziwacznej przeźroczystej skórze… Wioska mutantów. Ich ostatni Azyl. Nie atakują. Ale mają znaczną przewagę liczebną. Cała nadzieja na pomoc jaką mieli bohaterowie przepadła, odeszła. Czarodziej, wierny towarzysz i wspaniały kompan osuwa się bezwładnie na ziemię. Co zrobią, zaatakują mutantów? Przekonają mieszkańców aby im pomogli? Może wspólnie obronią wioskę przed najazdem goblinów? A może po walce istoty będą starały się zabić awanturników, aby nie zdradzili, gdzie mieści się schronienie? W wiosce może mieszkać stara, potwornie zdeformowana, kobieta, potrafiąca uleczyć każdą ranę, uratować skazaną na odcięcie kończynę. Czy taki sprzymierzeniec nie jest cenny? Jaką decyzję podejmą śmiałkowie? Przez lata wpajano im, że mutanty to najgorszy wróg. Zdradziecki, drążący od wewnątrz zdrowe społeczeństwo, roznoszący zarazę. Czy porzucą stare nawyki, zaufają potworom, które chcą po prostu żyć?

Stary Świat bez Chaosu i mutantów nie mógłby istnieć, jednak trzeba brać pod uwagę zróżnicowanie przekształconych. Nie wszyscy to jedynie szalone stwory z pianą na ustach atakujące każdego, kogo tylko napotkają, nie wszyscy to kanibale. Czasem warto postawić się w ich sytuacji, aby uświadomić sobie ich prawdziwe położenie. Z jednej strony ofiara, z drugiej potwór. Dobry gracz ogrywający mutanta, może odgrywać konflikt pomiędzy utratą człowieczeństwa, a szaleństwem, bestią, która czai się we wnętrzu każdego z ludzi. Niezłym pomysłem jest umieszczenie takiego gracza w normalnej drużynie i pozwolenie mu na odpowiednie prowadzenie postaci. W końcu przegra wewnętrzny bój, nie ma innego wyjścia… Mutacji nie da się odwrócić i wyleczyć.

Nie twierdzę, abyście nie zabijali mutantów, gdy będą was atakować. Zabijcie ich, zróbcie to jak najszybciej, przerywając ich życie pełne cierpień. Ale stojąc nad zwłokami i ciężko dysząc po walce, pomyślcie przez chwilę o tych, którzy stali się ofiarami Chaosu i zmienili się w potwory.

Gotrek po raz pierwszy w życiu wyglądał na poruszonego do głębi.
- Gotów byłbym zapłakać nad szaleństwem twego plemienia, człowieku. Być zepsutym do tego stopnia, by władcy mogli się zaprzedać siłom ciemności to musi być straszne.
- Nie wszyscy ludzie są tacy - odparł gniewnie Feliks. - To prawda niektórych pociąga łatwa do zdobycia potęga lub rozkosze cielesne, są oni jednak nieliczni. Większość ludzi zachowuje wiarę. Skądinąd i khazadowie nie są bez skazy. Słyszałem opowieści o zaprzedanych Niszczycielskim Siłom armiach krasnoludów.
Gotrek wydał z siebie niski, gniewny pomruk, po czym splunął na ziemię. Feliks mocniej ujął rękojeść miecza. Zastanawiał się, czy nie posunął się za daleko.
- Masz rację - odparł Gotrek miękkim i chłodnym głosem. - Pamiętamy o tym. Ślubowaliśmy wieczystą wojnę degeneratom, o których wspomniałeś i ich mrocznym patronom.
- To samo uczynił mój lud. Mamy swoich inkwizytorów i swoje prawa.
Gotrek potrząsnął głową.
- Twój lud niczego nie rozumie. Jest zniewieściały, zdegenerowany i żyje z daleka od Wojny. Nie rozumie zła, które podkopuje korzenie świata i dąży do zagłady nas wszystkich. Inkwizytorzy, ba… - splunął na ziemię. - Prawa! Jest tylko jedna droga przeciwstawienia się groźbie Chaosu.
Potrząsnął wymownie toporem.



BESTIARIUSZ

ROZDZIAŁ

-6-



BESTIARIUSZ:



tej części podręcznika znajdują się ogólne informacje o niektórych istotach, zamieszkujących Stary Świat, stanowiących ważny element gry. Zawiera ona również ich charakterystyki. Ten spis nie jest wyczerpujący, a charakterystyk nie należy uważać za niezmienne. Mistrzowie Gry, którzy chcą tworzyć własne potwory powinni przeczytać zamieszczone tutaj przykłady i mogą wymyślać dowolne rodzaje bestii.

Mieszkańcy Starego Świata wierzą, że ich ziemie zamieszkiwane są przez wiele dziwnych i strasznych istot. Niektóre z nich istnieją naprawdę, inne są jedynie wytworem wybujałej fantazji, paranoicznych obaw i ludowych przesądów. Pośród tych wszystkich stworzeń można znaleźć takie, które zostały spaczone pod wpływem bluźnierczych mocy Chaosu. Są to prawdziwe wybryki natury, które zawdzięczają swe istnienie wyłącznie działaniu Kamienia Przemian. Za ich sprawą rodzą się legendy i opowiadane ku przestrodze historie, powtarzane w osadach i karczmach. Takie bestie często przychodzą na świat jako normalne zwierzęta, jednak pod wpływem Upiorytu mutują, wypaczają się i przepoczwarzają, w zupełnie inne stworzenia. Zdarza się także, że kilka istot łączy się w jedno ciało - tak dzieje się na przykład w przypadku chimery. Pomioty Chaosu są wynikiem zbyt wielu mutacji, które dotknęły śmiertelnego ciała, a inne potwory to przyobleczone w materię koszmarne sny i wyobrażenia ludzi, zrodzone przez wolę Mrocznych Bogów.

Opisane tu istoty zostały zaprezentowane w sześciu podrozdziałach:
- *Istoty humanoidalne*
- *Zwierzęta & potwory*
- *Ożywieńce*
- *Istoty eteryczne*
- *Żywiołaki*
- *Demony*

ISTOTY HUMANOIDALNE:

Opisano tu większość inteligentnych stworzeń. Ponieważ ich zachowanie - w ogólnym zarysie - jest podobne do ludzkiego i w swym postępowaniu kierują się raczej rozsądkiem, istoty te najprościej odgrywać.

ZWIERZĘTA & POTWORY:

Przedstawiono tu reprezentatywny wybór wielu odmian zwykłych i fantastycznych istot, które zamieszkują Stary Świat - poczynając od ameby, a kończąc na skorpionach. Większość tych istot ma co najmniej zwierzęcy poziom inteligencji, a główną motywacją ich działania jest chęć zdobycia pożywienia.

OŻYWIEŃCE:

To zarówno poruszające się zwłoki (takie jak zombie i szkielety), jak i potężniejsze istoty, których istnienie jest podtrzymywane przy pomocy potężnej magii, kontrolowane zarówno przez nekromantów, jak i inne złe, używające magii potwory.

ISTOTY ETERYCZNE:

To potwory, które nie posiadają materialnej postaci - można je zobaczyć w tym świecie, ale nie są w pełni jego częścią. Przeważnie egzystują tylko jako obrazy albo czysta energia. MG powinien próbować przedstawiać te istoty jako widmowe, niewyraźne zwidy, którymi właśnie są - czasem wydają się być materialnymi, innym razem - jedynie cieniami czy płonącymi światłami.

ŻYWIOŁAKI:

Są objawieniami sił natury, tkwiących w czterech żywiołach: *ziemi*, *ognia*, *wody* i *powietrza*. Mogą one przybierać wiele różnych kształtów, które często uzależnione są od okoliczności, w jakich się objawią. Ponieważ większość żywiołaków jest przywoływana przez magów, odpowiadając na wezwanie zwykle przybierają postać humanoidalną.

DEMONY:

Są sługami bogów i nie należą do materialnego świata. Pojawienie się jednej z tych przerażających istot jest zwykle rezultatem albo konkretnego rozkazu, wydanego przez boga, któremu ta istota służy, albo też potężnego, magicznego wezwania, pochodzącego od postaci z materialnego świata. Demonów nigdy nie można *zabić* - zamiast tego są zmuszane do powrotu do swej własnej sfery egzystencji, gdzie powoli leczą rany i planują zemstę…

ROZMIAR ISTOT & ZWIERZĄT:

Rozmiar & waga stworzeń

Rozmiar	Wysokość *lub* długość *	Ciężar **	Naturalny zasięg***
Bardzo mały	59 cm lub mniej	3 kg lub mniej	0 m
Mały	60 do 119 cm	4 do 29 kg	1 m
Średni	120 do 239 cm	30 do 249 kg	2 m
Duży	240 do 479 cm	250 do 1999 kg	2 m
Gigantyczny	480 do 959 cm	2000 do 15999 kg	4 m
Kolosalny	960 do 1919 cm	16000 do 124999 kg	6 m
Monstrualny	1920 cm lub więcej	125000 kg lub więcej	8 m

* W przypadku istot dwunożnych będzie to wysokość. W przypadku czworonożnych - długość ciała (od nosa do początku ogona).
** Przy założeniu, że stworzenie ma budowę ciała podobną do normalnego zwierzęcia. Istota z kamienia będzie ważyć znacznie więcej, a gazowa znacznie mniej.
*** Naturalny zasięg określa jak daleko może sięgnąć stworzenie podczas walki. Zagraża obszarowi na dany zasięg od siebie

Bardzo mały: bardzo małe to wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględniany jest większy wymiar) nie przekracza 59 centymetrów.

Mały: za małe uważa się te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (mamy wzgląd na większy wymiar) mieści się w przedziale od 60 do 119 centymetrów.

Średni: średnie, to wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (zależy który wymiar jest większy) mieści się w przedziale od 120 do 239 centymetrów.

Duży: istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględniamy większy wymiar) mieści się w przedziale od 240 do 479 centymetrów uważa się za duże.

Gigantyczny: do gigantycznych należą wszystkie te istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (zważamy na większy wymiar) mieści się w przedziale 480 do 959 centymetrów.

Kolosalny: kolosalne, to wszelkie te istoty i zwierzęta, których długość ciała lub wzrost (zależnie od tego, który wymiar jest większy) przekracza 960 centymetrów.

Monstrualny: wszystkie istoty i zwierzęta, których wzrost lub długość ciała (uwzględnia się większy wymiar) przekracza 1920 centymetrów.

BOHATEROWIE & HEROSI:

Czasami zaistnieje potrzeba szybkiego stworzenia *szkieleta-herosa* lub *szkieleta-bohatera*, czy czegoś w tym stylu. Używając poniższych systemów MG może tworzyć *bohaterów* oraz *mniejszych* i *większych herosów*. Jest to szczególnie przydatne w przypadku ożywieńców, ponieważ niektóre ich rodzaje wymagają obecności innych, znacznie potężniejszych ożywieńców, aby móc efektywnie działać.

- Bohaterowie -

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+10	+10	+10	-	+10	-	-	-
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	-	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); zastraszanie

Przedmioty: broń bojowa; skórznia i drewniana tarcza żołnierska

- Mniejsi Herosi -

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+20	+20	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie; jeździectwo; ogłuszenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); zastraszanie

Przedmioty: duża broń bojowa *lub* średnia broń bojowa *i* metalowa tarcza żołnierska; skórznia, przeszywanica z rękawami *i* pancerz kolczy

- Więksi Herosi -

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
+30	+30	+20	+20	+30	+20	+20	+20
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: doświadczenie bojowe; dowodzenie; jeździectwo; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szósty zmysł; zastraszanie

Przedmioty: duża broń bojowa *lub* średnia broń bojowa *i* metalowa tarcza żołnierska; skórznia, przeszywanica z rękawami *oraz* pancerz kolczy *i* zbroja płytowa

Te trzy kategorie niestandardowych odmian istot to tylko wygodne uogólnienie - MG może zmieniać wszystkie szczegóły, by dopasować istotę do swej gry - jeśli uważa, że przyniesie to korzyść.

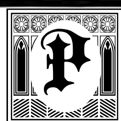
Nasza ojczyzna stała się kryjówką dla wielu istot, które noszą znamię Bogów Chaosu. Ptaki o trzech skrzydłach, wilki bez skóry czy ludzie o ciałach i łbach zwierząt, wszyscy oni są pomiotami Chaosu. Gdy spotkanie się z nimi twarzą w twarz nie okazujcie litości i nie dajcie się zwieść pozorom. Każdy pomiot Chaosu musi zostać zniszczony, bez wyjątku i bez wahania.

- Diehl Weibruber, strażnik dróg

Przyjaciel mojego wuja znał żeglarza, który przepłynął cały ocean na drugą stronę świata, gdzie ludzie chodzą do góry nogami, a konie zioną ogniem. Powiedział, że są tam duże jaszczurki, które chadzają na podobieństwo człowieka. Więc jeśli chcesz znać moje zdanie, tak samo jest z tymi szczuroludźmi i zwierzoludźmi. Po prostu zwierzęta pozwalają sobie na więcej, gdy ich nie pilnujemy i zaczynają zachowywać się tak jak my. To dlatego musimy je bić i deptać po nich, by pokazać im, kto jest panem. Także powinniśmy palić wszystkie bydlęta, które zaczną mówić lub staną na dwóch nogach.

- stary Hob, wieśniak z Averlandu.

STATUS PLEMIENNY:



Podane w tym rozdziale współczynniki odnoszą się do stworów typowych dla danego gatunku, ale przecież nie wszyscy przedstawiciele danej rasy są tacy sami. Czasami MG będzie chciał stworzyć wyjątkowo silne lub trudne do pokonania stwory. Szczególnie ich przywódcy mogą okazać się trudnymi i wymagającymi przeciwnikami dla drużyny BG. W takim właśnie przypadku mogą przydać się zasady dotyczące wyższego statusu w plemieniu. Zasady te dotyczą tylko tych stworów, które żyją w plemionach o jasno określonej i zazwyczaj dość podobnej hierarchii. Oprócz najliczniejszej grupy zwykłych wojowników, zdarzają się osobniki o nadzwyczajnych umiejętnościach. W każdym plemieniu można wyróżnić wodza oraz jednostki szczególnie silne lub zwinne i sprytne. Poniżej znajdują się opisy i *schematy rozwoju* trzech istot o wyższym statusie plemiennym: wodza, silacza i knuja. Status plemienny odpowiada *profesjom*. Dzięki tym zasadom MG będzie mógł tworzyć stwory zróżnicowane pod względem umiejętności i cech. Na przykład jeśli MG chce wprowadzić kilku świetnie strzelających goblińskich łuczników, powinien wybrać dla nich status knuja i dać im rozwinięcie +20% do **US** oraz umiejętność *celny strzał*.

Poniższe zasady dotyczące statusu plemiennego sprawdzają się tylko w przypadkach istot tworzących struktury plemienne lub żyjące w większych grupach. Dotyczy to goblinoidów, zwierzoludzi i mutantów oraz, w mniejszym zakresie skavenów. Szczuroludzie mają nieco bardziej rozbudowaną strukturę klanową, a niektórzy członkowie wykonują wyjątkowe profesje i posiadają specyficzne umiejętności. Oczywiście, MG może zastosować poniższe zasady także w odniesieniu do innych stworów, ale powinien to uczynić z rozmysłem. MG może też skorzystać z profesji opisanych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**, jeśli chce stworzyć nadzwyczaj wyróżniające się osobniki w plemieniu. Jednak także w tym przypadku MG powinien kierować się zdrowym rozsądkiem. Wiele z tych profesji po prostu nie ma sensu w przypadku dzikich stworów.

UCZEŃ SZAMANA:

Wśród dzikich ludów magiczny talent rzadko spotyka się z akceptacją członków plemienia. Osobniki wykazujące oznaki magicznego daru zwykle popadają w obłęd, doprowadzone do szaleństwa przez koszmarne wizje i niepokojące przywidzenia. To z kolei szybko powoduje wrogość ze strony przesądnych rodaków. Nieliczni są w stanie samodzielnie nauczyć się prostych zaklęć, w podobny sposób jak czynią to guślarze. Najbardziej uzdolnieni mogą zwrócić na siebie uwagę szamana plemienia. Mimo iż takie zainteresowanie chroni ich przed śmiercią i prześladowaniami, uczniowie przechodzą istne piekło pod okiem porywczych i często obłąkanych szamanów. Niewielu wytrzymuje lata bólu i upokorzeń, zanim wreszcie nauczą się panować nad swoją mocą. Ale jeśli przetrwają, wkroczą na drogę, która może ich zaprowadzić na szczyty władzy w plemieniu.

- UCZEŃ SZAMANA -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+5	+5	-	+5	+5	+10	+10	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: guślarstwo; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub magiczny*); krasomówstwo; leczenie ran; magia prosta (gusła); muzykalność; ogłuszenie; splatanie magii; śpiew; taniec; teologia; wykrywanie magii; znajomość języka (dowolny)

Przedmioty: kociołek; instrument muzyczny

Status wyjściowy: knuj; szaman

SZAMAN:

Szamani to najważniejsze osoby w życiu duchowym barbarzyńskich plemion. Działają jako pośrednicy między światem materialnym i sferą duchów. Ich zadaniem jest obłaskawianie przyjaznych duchów i odpędzanie wrogich. Zwykle nawiązują bliską więź z duchami totemicznymi i opiekuńczymi plemienia. Najczęściej są to duchy przodków, które czuwają nad plemieniem i chronią jego członków, w zamian oczekując szacunku i czci szamana oraz regularnego składania ofiar.

- SZAMAN -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+10	+10	+5	+10	+10	+15	+20	+15
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: czarnoksięstwo; gawędziarstwo; guślarstwo; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub magiczny*); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (magia duchów); magia prosta (gusła); medytacja *lub* zmysł magii; muzykalność; ogłuszenie; rozpoznawanie roślin; splatanie magii; śpiew; sztuka przetrwania; taniec; teologia; warzenie trucizn; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; znajomość języka (dowolny)

Przedmioty: lusterko

Status wstępny: uczeń szamana

Status wyjściowy: knuj; silacz; wielki szaman

WIELKI SZAMAN:

Najpotężniejsi z szamanów w mistrzowskim stopniu opanowali magię duchów. Dzięki swej mocy i więzi z duchami zapewnili plemieniu bezpieczeństwo i siłę. Cieszą się wielkim szacunkiem i są obdarzeni czcią przez członków plemienia. Wodzowie zasięgają u nich rady w niemal wszystkich kwestiach dotyczących plemienia. Wśród niektórych ludów wielcy szamani często sami zostają wodzami. Bywają też tacy, którzy władali kilkoma szczepami i mają na swe usługi wielu wojowników, a nawet innych szamanów. Ich życie jest jednak ciągłą walką o pozycję w plemieniu, gdyż muszą rywalizować z żądnymi władzy poddanymi. Czasem trzeba też ukarać takiego ambitnego podwładnego, dając przykład reszcie plemienia, że nie warto zadzierać z wielkim szamanem.

- WIELKI SZAMAN -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
+15	+15	+10	+15	+15	+20	+25	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
+1	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: czarnoksięstwo; gawędziarstwo; guślarstwo; historia; jeździectwo *lub* pływanie; język tajemny (demoniczny *lub magiczny*); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (magia duchów); magia powszechna (dowolne dwa zaklęcia); magia prosta (gusła); medytacja *lub* zmysł magii; muzykalność; ogłuszenie; rozpoznawanie roślin; splatanie magii; śpiew; sztuka przetrwania; taniec; teologia; warzenie trucizn; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; znajomość języka (dowolne dwa)

Przedmioty: przedmiot magiczny

Status wstępny: szaman

Status wyjściowy: wódz

KNUJ:

Knuje to osobniki wyróżniające się sprytem i zwinnością. To świetni zwiadowcy i tropiciele. W plemieniu pełnią rolę przepatrywaczy i strażników. Przeprowadzają rozpoznanie terenu i gromadzą informacje o sile wrogich

oddziałów. Zwykle preferują taktykę walki partyzanckiej, atakując z zaskoczenia. Potrafią też dość sprawnie radzić sobie w trudnym terenie oraz, kiedy zajdzie taka potrzeba, szybko uciekać. Czasami są wykorzystywani jako skrytobójcy, a wielu z nich to zdolni truciciele.

- KNUJ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+10	+20	+10	+10	+20	+10	+15	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+1	+4	-	-	+1	-	-	-

Umiejętności: celny strzał; cichy chód; dowodzenie *lub* warzenie trucizn; jeździectwo *lub* wspinaczka; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; uniki; wyczucie kierunku

Przedmioty: łuk *lub* kusza wraz z amunicją, skórznia *i* przeszywanica z rękawami

Status wstępny: szaman; uczeń szamana

Status wyjściowy: wódz

SIŁACZ:

Siłacze to osobniki wyróżniające się posturą i wytrzymałością. Sprawdzili się w bitwie i pokonali wielu przeciwników. Niektórzy są na tyle przebiegli, by próbować przejąć władzę w plemieniu. Inni to tylko tępe mięśniaki. Siłaczy zwykle można odróżnić od ich współplemieńców już na pierwszy rzut oka. Są wielcy, obwieszeni bronią i odziani w ciężkie pancerze. Dumnie obnoszą się z bliznami i przerażającymi trofeami zdobytymi w walce. Noszą ciężką broń, najchętniej dwuręczną.

- SIŁACZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+20	+10	+15	+15	+15	-	+15	+10
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: bijatyka; dowodzenie *lub* szacowanie; jeździectwo; mocna głowa; silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; zastraszanie

Przedmioty: ciężki korbacz *lub* wielki topór; skórznia, przeszywanica z rękawami *i* pancerz kolczy

Status wstępny: szaman

Status wyjściowy: wódz

WÓDZ:

Wodzowie to zwykle największe osobniki w całym plemieniu. Dowodzą grupami liczącymi od kilkunastu do nawet kilkuset wojowników. Zwykle rządzą dzięki swojej sile i bezwzględności, ale niektórzy potrafią być także przebiegli i podstępni.

- WÓDZ -							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
+30	+20	+20	+20	+35	+15	+20	+20
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
+2	+8	-	-	-	-	-	-

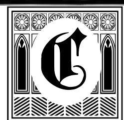
Umiejętności: doświadczenie bojowe; dowodzenie; jeździectwo *lub* wspinaczka; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; szybki refleks; zastraszanie

Przedmioty: duża broń; metalowa tarcza żołnierska; pełna zbroja płytowa

Status wstępny: knuj, siłacz, wielki szaman

Status wyjściowy: brak

ZASADY WARHAMMER BATTLE:



i, którzy grali w **WARHAMMER BATTLE** zapewne zetknęli się już wcześniej z wieloma przedstawionymi tu potworami. Jeśli tylko było to możliwe, nie wprowadzono do tych zasad żadnych zmian. W niektórych przypadkach potrzebne były niewielkie poprawki i modyfikacje zasad, celem przystosowania ich do bardziej szczegółowego systemu walki w grze fabularnej. Tam, gdzie było to potrzebne dołączono dodatkowe informacje. Dane zawarte w *charakterystyce podstawowej* każdej istoty stanowią tylko wartości przeciętne. Mistrzowie Gry, którzy preferują potwory bardziej zróżnicowane, powinni użyć zakresów podanych w tabeli poniżej. Tabele te mogą być również używane przez tych graczy **WARHAMMER BATTLE**, którzy zechcą zmodyfikować nieco swe własne istoty.

ZASADY WARHAMMER BATTLE

SZ - ta cecha pozostaje niezmieniona w porównaniu do reguł **WH BATTLE**.

WH BATTLE	WARHAMMER FRP	
WALKA WRĘCZ (WW)	**PRZECIĘTNA**	**ZAKRES**
1	17	(13+K8)
2	25	(21+K8)
3	33	(29+K8)
4	41	(37+K8)
5	49	(45+K8)
6	57	(53+K8)
7	65	(61+K8)
8	73	(69+K8)
9	81	(77+K8)
10	90	(85+K10)
UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE (US)	**PRZECIĘTNE**	**ZAKRES**
1	9	(6+K6)
2	17	(13+K8)
3	25	(21+K8)
4	34	(30+K8)
5	43	(39+K8)
6	52	(48+K8)
7	62	(57+K10)
8	72	(67+K10)
9	83	(78+K10)
10	93	(89+K8)

K i **ODP** otrzymujemy, mnożąc wartości **S** i **WT** x10.

S i **WT** - pozostają bez zmian.

ŻYWOTNOŚĆ (ŻW)	PRZECIĘTNA	ZAKRES	
1	5	2-7	(1+K6)
2	11	8-13	(7+K6)
3	17	14-20	(13+K6)
4	23	21-26	(20+K6)
5	29	27-32	(26+K6)
6	35	33-38	(32+K6)
7	41	39-44	(38+K6)
8	47	45-50	(44+K6)
9	53	51-56	(50+K6)
10	59	57-62	(56+K6)
+1	+6		+6

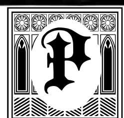
ZRĘCZNOŚĆ - również zmienia się ze skali 1-10 do skali 1-100. Należy ją pomnożyć przez 10, aby otrzymać cechę odpowiadającą WFRP.

ATAKI - pozostają nie zmienione.

INT SW i **CHA** zmieniają się ze skali 1-10 do 1-100.

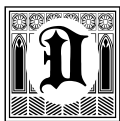
Cechy społeczne (INT, SW, CHA)	PRZECIĘTNIE	ZAKRES	
1	2	1-4	(K4)
2	6	5-8	(4+K4)
3	10	9-12	(8+K4)
4	14	13-16	(12+K4)
5	18	17-20	(16+K4)
6	24	21-26	(20+K6)
7	29	27-32	(26+K6)
8	43	33-53	(29+4K6)
9	66	54-79	(49+5K6)
10	89	80-99	(78+2K10)

BEZCIELESNOŚĆ:



onieważ istoty eteryczne nie posiadają materialnego ciała, mogą zostać zranione jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną lub runiczną broń oraz zaklęcia. Istoty eteryczne są odporne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Stworzenia eteryczne mogą bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty oraz solidne powierzchnie, takie jak ściany, bez żadnej utraty **SZ**, nie mogą przenikać przez istoty żywe. Ponadto istoty bezcielesne poruszają się *lewitując* (zobacz opis zaklęcia *Lewitacja* Magii Powszechnej umieszczony w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**, aby ustalić moc zaklęcia dla konkretnej istoty eterycznej należy wykonać dwa rzuty K4 i wybrać wyższy wynik) nie powodują żadnych dźwięków i jeśli same tego nie zechcą, nie można ich usłyszeć ani zobaczyć, gdyż istoty eteryczne w każdej chwili mogą stawać się niewidzialny oraz wracać do widzialności.

DEMONICZNA AURA:

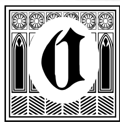


emony i istoty demoniczne nie należą do materialnego świata. Te spośród nich, które przybyły do Znanego Świata, aby oddziaływać na rzeczywistość materialną muszą przybrać cielesną formę, budując ją ze składających się na materię substancji. Demony, które przybrały materialną formę, w odróżnieniu od istot *bezcielesnych* mogą zostać zranione niemagiczną bronią. Jednak otaczająca je *demoniczna aura* sprawia, że demony posiadają dodatkowe +4 *PZ* przeciw wszystkim obrażeniom zadanym niemagiczną bronią. Rany zadane magią oraz bronią magiczną lub runiczną obliczane są w normalny sposób. Ponadto, należy zauważyć, że *demoniczna aura* w żaden sposób nie chroni przed *specjalnymi atakami* istot eterycznych, takimi jak *dotyk widma* czy *dotyk zjawy*.

OPĘTANIE:

Każda żywa istota jest w mniejszym lub większym stopniu zbiornikiem, w którym gromadzi się energia magiczna. Co ciekawe, w równym stopniu gromadzimy tę moc, co ją wytwarzamy. Im większy potencjał intelektualny, emocjonalny i twórczy istoty, tym większy ma ona wpływ na przepływ energii magicznych i tym bardziej jest ona podatna na ich efekty. Istota myśląca, jako bardziej podatna na Skazę, znacznie lepiej nadaje się do opętania przez demona, ponieważ może pomieścić w sobie jego esencję i świadomość w większym stopniu niż roślina czy zwierz.

- fragment *Malefic Mallacrium.*



pętanie to proces przejmowania władzy nad żywym ciałem inteligentnego stworzenia przez istotę spoza tego świata. Szamani i guślarze, którzy parają się sztuką nekromancji, czasem przywołują duchy zmarłych lub jeszcze straszniejsze istoty i pozwalają im przejąć władzę nad swymi ciałami, aby mogły przekazać swe życzenia bliskim i członkom rodziny. Takie poczynania są jak igranie z ogniem i prędzej czy później nieuchronnie kończą się tragedią. Naturalnym porządkiem rzeczy jest, że po śmierci dusza trafia do królestwa Morra. Nekromanci zaburzają ten cykl, próbując zapanować nad siłami, które lepiej pozostawić w spokoju. Niekiedy wydaje im się, że nawiązują kontakt z duszą zmarłego, lecz odpowiada im znacznie straszniejsza istota - demon.

Niektórzy śmiertelnicy rodzą się z naturalnym darem obcowania ze światem ponadnaturalnym. Większość z nich trafia do Kolegiów Magii, gdzie pod okiem doświadczonych Magistrów pobierają nauki w czarodziejskim fachu. Pozostali, którzy nie mieli takiego szczęścia, poznają tajemnice magii, ucząc się na własnych błędach. Są też tacy, którzy nigdy nie odkrywają w sobie talentu do zaklęć i wiodą spokojne, zwykłe życie, nie zdając sobie sprawy z możliwości, jakie w nich drzemią. Właśnie takich osób najpilniej poszukują demony.

Głównym powodem, dla którego tacy ludzie są łakomym kąskiem dla demonów, jest właśnie moc postrzegania niewidzialnego. Osoby obdarzone tym darem potrafią widzieć istoty niematerialne, są w stanie poczuć powiew Wiatrów Magii lub moc szczególnie silnego magicznego źródła. Niezależnie od rodzaju wrodzonego talentu, dzięki jego obecności demon jest w stanie przełamać barierę pomiędzy światami i przeniknąć z Eteru do świata materialnego, szepcząc do ucha ofiary słowa obiecujące potęgę i spełnienie życzeń.

Nie wszyscy opętani padają ofiarą złej woli demona. Część nieszczęśników, którzy kończą życie na ołtarzu ofiarnym jakiegoś mrocznego kultu, zostaje przed śmiercią opętana, gdy heretycki kapłan lub czarnoksiężnik przyzywa złe duchy, aby posiadły ciało ofiary. Często zdarza się, że opętaniu ulegają młodzi i nieostrożni czarodzieje, którzy nie zapanowali nad magicznymi energiami, otwierają bramy Domeny Chaosu i na krótko pozwalają demonowi zawładnąć swoim ciałem. Niezależnie od metody, efekty opętania są takie same.

Demon, który pragnie opętać człowieka, nigdy nie zdradza swojej prawdziwej natury. Gdyby tak się stało, ofiara mogłaby go odrzucić lub spróbować oprzeć się jego zakusom. Zamiast tego demon zasiewa w myślach ofiary ziarno zepsucia, obiecując spełnienie skrywanych głęboko pragnień, sprytnie podkopując siły moralne i czystość ducha. Z tego powodu niezwykle trudno jest odkryć demona, który próbuje opętać człowieka. Zwykle nie ma śladów, które mogłyby naprowadzić łowcę czarownic na jego trop, bowiem demon nie jest głupi i działa ostrożnie, metodycznie oraz skrycie. Bardzo często dzieje się tak, że obiekt zakusów demona odkrywa nagle, iż w jego głowie rozbrzmiewają myśli, które wcale doń nie należą. W takim przypadku umysł zaczyna zsuwać się w otchłań szaleństwa, nie potrafiąc zaakceptować tego, co się z nim dzieje. Im bardziej nieszczęśnik traci zmysły, tym większa szansa, że demon wkrótce opanuje jego ciało. Ten zaś nie poprzestaje w swoich działaniach: podsuwa kolejne pokusy, zatruwa myśli, subtelnie zmienia wspomnienia.

Z drugiej strony, choć trudno w to uwierzyć, zdarzają się ludzie na tyle szaleni, iż z własnej woli kuszą demony, aby opanowały ich ciała. Tacy zwyrodnialcy odprawiają zakazane rytuały i przyzywają mieszkańców Domeny Chaosu, aby oddać się w ich władanie, tym samym skazując swoje dusze na wieczyste potępienie. Tylko najbardziej obłąkani lub duchowo zepsuci ludzie decydują się na taki krok, bowiem opętanie zbiera potworne żniwo zarówno na ciele, jak i duszy.

Zwykle takiego bluźnierstwa dopuszczają się członkowie zakazanych kultów. Częstokroć wierzą, że to ich święty obowiązek i z radością oddają swe ciała we władanie Mrocznych Panów. Inni mylnie przypuszczają, że poprzez opętanie zostaną wyniesieni do rangi demona i zajmą równe im miejsce w hierarchii sług Chaosu. Zdarzają się też tacy, którzy przeceniają własne siły i są pewni, że zdołają utrzymać demona na wodzy i podporządkować go swej woli. Wszyscy się mylą.

Dobrowolnie zgadzając się na opętanie, człowiek podpisuje na siebie wyrok śmierci. W chwili, gdy demon przejmuje kontrolę nad ciałem, pochłania także umysł ofiary. Niewielkie strzępy świadomości pozostają, aby doświadczać niewyobrażalnego cierpienia i przez wieki przeklinać własną głupotę. Demon, który przejmuje ciało na własność, nie szanuje go i traktuje niczym narzędzie, które raz wykorzystane, można wyrzucić. Co więcej, potworna moc demona wywołuje mutacje i przemiany. Wszystko to razem sprawia, iż demon nie może pozostawać zbyt długo w ciele nosiciela, które rozpada się na kawałki, zmuszając istotę do powrotu do Domeny Chaosu. Z ofiary nie pozostaje zaś nic.

OZNAKI OPĘTANIA:

Kiedy demon niszczy duszę człowieka, może czynić z jego ciałem, co tylko zechce. Zwykle przekształca je i wypacza tak, aby z czasem zaczynało przypominać oryginalną postać demona. Ważne jest, aby zrozumieć, że z początku opętany śmiertelnik pod żadnym względem nie różni się od innych ludzi. Przynajmniej dla tych, którzy nie wiedzą, jakich znaków powinni się doszukiwać.

Demon jest w stanie ukryć swój wpływ na człowieka tylko przez pewien czas, zwykle dość krótki. Wkrótce po nawiązaniu kontaktu ofiara zaczyna doznawać dziwnych uczuć. Z początku nie zwiastują niczego złego: człowiek staje się bardziej energiczny, nabiera zdrowia, jego zmysły się wyostrzają, podobnie jak apetyt. Zaczyna także kątem oka dostrzegać dziwne rzeczy, a których istnienia nie zdawał sobie wcześniej sprawy. Dawniej puste cienie okazują się spowijać tajemnicze postaci, z chmur spoglądają dziwne twarze, a skrywana przez ludzi pogarda i zazdrość stają się widoczne w grymasie na ich twarzy. W miarę jak demon zyskuje coraz większy wpływ, opętany zaczyna dostrzegać jego obecność, kiedy patrzy na odbicie w lustrze. Dla innych widok złośliwego, wykrzywionego nienawiścią oblicza pozostaje ukryty, jednak sam nieszczęśnik ma wrażenie, jakby ze zwierciadła spoglądał nań potwór.

Gorliwi słudzy Sigmara, zwani potocznie łowcami czarownic, znają sposoby tropienia demonów. W swoich poczynaniach kierują się naukami rozbudowanej doktryny, opisującej przejawy demonicznego opętania. Najważniejszymi jego oznakami są nadludzka siła, niespodziewane konwulsje, drastyczne zmiany osobowości i wahania nastrojów, a także znajomość przyszłych wydarzeń lub przebłyski okultystycznej wiedzy, do której nieszczęśnik nie miał dostępu. Zdarza się także, że opętany zaczyna nagle władać obcymi językami. Oprócz tych znaków są jeszcze inne, związane z bóstwem, któremu służy demon. Słudzy Slaanesha są wyuzdani i lubieżni. Od demonów Nurgla bije smród rozkładu i śmierci, istoty opętane przez Khorna są gwałtowne i skore do walki. Najtrudniej odnaleźć opętanych przez demony Tzeentch, bowiem są zwykle bardzo przebiegłe, a swoje plany potrafią realizować przez wiele dziesiątków lat, nie ujawniając swej obecności. Niekiedy na ciele opętanego, pod skórą pojawia się znamię, które przybiera kształt symbolu boga Chaosu, któremu służy demon. Oprócz tego można poznać, że człowiek jest pod obcym wpływem, jeśli ustawicznie ma powiększone źrenice, zdarza mu się bez powodu wymiotować ogromnymi ilościami żółci, na ciele pojawiają się mutacje, a on sam przejawia dziwne apetyty lub żądze związane z rzeczami, które przeczą ludzkiej naturze. Smutna prawda jest natomiast taka, że kiedy te znaki staną się widoczne, władza demona nad śmiertelnikiem jest już absolutna i ofiara nie może liczyć na wybawienie.

W początkowym okresie opętania, zwłaszcza jeśli nastąpiło przypadkowo lub zostało wymuszone, demon ma dosyć ograniczone pole działania. Niestety również słabe są wtedy oznaki, że dzieje się coś złego, dlatego tym trudniej je odkryć. Niemniej jednak każdy demon rezydujący w ludzkim ciele, kiedy ujrzy znaki Mrocznych Bogów, stara się im oddać w jakiś sposób cześć, narażając się na odkrycie. Opętane ciało zaczyna wtedy trząść się jak w febrze, a z gardła wydobywa się potok straszliwych bluźnierstw.

OPĘTANIE:

Demon, który wygra walkę duchową (zobacz poniżej) zagnieżdża się w umyśle bohatera i natychmiast przystępuje do walki o władzę nad ciałem, duszą i osobowością opętanego. Każdego dnia postać musi wykonać test **SW**. Nieudany rezultat oznacza, że demon zyskuje coraz większą kontrolę nad myślami i czynami nieszczęśnika, powodując drastyczne zmiany w jego zachowaniu.

Demon będzie konsekwentnie wprowadzać w życie swoje plany, gdy tylko zdoła zapanować nad umysłem opętanego. MG może uznać, że opętana istota co jakiś czas traci świadomość. Wtedy demon przejmuje nad nią kontrolę.

Demon kontroluje poczynania bohatera przez K10 dni. Na początku każdego dnia należy wykonać test **SW** opętanej istoty, którego powodzenie umożliwi odzyskanie władzy nad własnym ciałem i umysłem. Gdy okres demonicznej kontroli dobiegnie końca, postać odzyskuje świadomość. Niestety już następnego dnia istota musi wykonać udany test **SW**, aby powstrzymać kolejne ataki demona.

Każdy nieudany test **SW** oznacza przyznanie 1 *Punktu Obłędu*. Kiedy opętany uzbiera ich 13, demon przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem

istoty, zaś dusza nieszczęśnika zostaje wygnana do Domeny Chaosu. Co gorsza, za każde 3 *Punktu Obłędu*, które postać zdobyła na skutek poczynań demona, należy wykonać testy **ODPORNOŚCI** i **SIŁY WOLI**. Niepowodzenie przynajmniej jednego z testów oznacza, że ciało bohatera ulega mutacji (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

TABELA: OPĘTANIE

K100	EFEKT
01-25	*Aspekt Khorna:* opętana istota staje się brutalna, nieokrzesana i agresywna. Bawi ją torturowanie innych i zadawanie cierpienia. Przepełnia ją żądza krwi. Postać otrzymuje modyfikator -10% do **CHA**.
26-50	*Aspekt Nurgla:* istota przestaje o siebie dbać, nie myje się, spożywa przegniłe jedzenie, wyciska krosty i rozdrapuje świeże rany. Smaruje się odchodami i godzinami obserwuje robactwo. Z własnej woli szuka towarzystwa chorych i pławi się w brudzie. Istota otrzymuje modyfikator -20% do **CHA**.
51-75	*Aspekt Slaanesha:* bohater staje się narcystycznym, samolubnym hedonistą. Będzie kłamał, kradł i oszukiwał, byle tylko zaspokoić swoje wyuzdane żądze. Postać otrzymuje modyfikator -20% do **SW**.
76-00	*Aspekt Tzeentcha:* postać zmienia fryzurę, styl ubierani i zaczyna mówić z dziwnym akcentem. Rozmyślnie i w wyrafinowany sposób porzuca ludzi, którzy ją kochają, zmienia profesję i za nic w świecie nie chce słyszeć o swoim dawnym życiu. Co więcej, opanowuje ją przemożna chęć odmienienia świata, głównie za pomocą bluźnierczych rytuałów i zaklęć.

EGZORCYZMY:

Opętanie to coś straszliwego, a najgorsze jest to, że zaatakowany nieszczęśnik ma niewiele czasu, aby się obronić lub poprosić kogoś o pomoc. Na szczęście istnieje nadzieja dla opętanych. Demony można bowiem wypędzić egzorcyzmami.

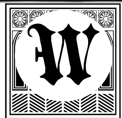
Egzorcyzmy były praktykowane na ziemiach Imperium już w czasach Młotodzierżcy. Pierwsze wzmianki o nich zapisano w *Geistbuch*, gdzie przytoczono opowieść o tym jak pierwszy Imperator przekroczył Reik i na swojej drodze spotkał wojownika, którego ciało opętał demon. Nieszczęśnik, na chwilę tłumiąc w sobie moc demona, poprosił Sigmara, aby ten wypędził złego ducha, który go dręczył. Sigmar zaczął wołać demona, żądając, aby wyjawił swe imię. Istota nie potrafiła oprzeć się pokusie i objawiła się, wyjawiając, że jest sługą Lanshora, a jej imię brzmiało *Legion*. Sigmar od razu zaatakował demona, a ten uciekł w góry. Pościg trwał przez trzynaście dni i trzynaście nocy, a ż w końcu Młotodzierżca pokonał demona, odsyłając ją wrzeszczącą w mroczne czeluście Domeny Chaosu.

Prezbiterzy Sigmara idą w ślady swego patrona, wzywając święte imię boga i z modlitwą na ustach wypędzają demony, które ciemiężą jego lud.

Jednak egzorcyzmy znane są nie tylko prezbiterom, jeśli tych nie ma, także kapłani innych bóstw PRAWORZĄDNYCH, DOBRYCH i NEUTRALNYCH potrafią odprawić Nabożeństwo Wypędzenia, które działa dokładnie tak samo jak sigmarycki egzorcyzm. Jednak niewielu ma dość odwagi, aby stanąć oko w oko z wcielonym Chaosem i czynnie mu się przeciwstawić. Ponieważ słudzy Chaosu nie przebierają w środkach i wykorzystują każdą słabość przeciwników, egzorcyści muszą być sprawni fizycznie i obdarzeni niezłomną siłą woli. Z tego powodu rzadko bywają nimi osoby w podeszłym wieku. Niejeden starszy egzorcysta szczezł, przebity szponem lub rozerwany kłami demona.

Więcej informacji na temat **EGZORCYZMÓW** znajduje się w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w podrozdziale **KAPŁAŃSTWO**.

WALKA DUCHOWA:



alka duchowa jest słabszą formą opętania. Istoty eteryczne, takie jak duchy, mogą w ten sposób zaatakować istoty żywe. Wiadomo też, że niektóre demony korzystają z tej formy ataku.

Walkę duchową można toczyć tylko z istotą żywą, której **INT** wynosi co najmniej 6. Nie można tego robić z istotami odpornymi na *oddziaływania psychologiczne*.

Kiedy ktoś atakuje w ten sposób, ofiara musi wykonać test **SW**. Magiczna ochrona nie wpływa w żaden sposób na ten test, chyba że są to zaklęcia działające przeciwko efektom psychologicznym lub czarom oddziałującym na umysł. Dwie istoty, zaangażowane w walkę duchową, nie mogą w czasie gdy trwa ich pojedynek wykonywać żadnych innych działań - są traktowane jak cele nieruchome.

Jeżeli test **SW** był udany, atak ducha nie powiódł się. W przeciwnym razie ofiara traci K10 punktów **SW**. Osoba, u której ta cecha zostanie zmniejszona do 0, dostaje się pod kontrolę ducha, który atakował ją jako ostatni. Ożywieniec może korzystać z jej ciała tak, jakby należało do niego. Stracone punkty **SW** odzyskuje się w tempie 10 na minutę; ponadto raz na minutę opętany bohater może próbować wykonać kolejny test **SW**, po którym - jeśli będzie on udany - odzyska kontrolę nad ciałem.

Ciało opanowane przez ożywieńca zachowuje wszystkie umiejętności, których testy wykonuje się na **K**, **ODP** lub **ZR**, ale czasowo traci pozostałe.

Ponoć był to ktoś ważny, następca tronu jakiegoś karłowatego księstewka, krewny kogoś tam, bożyszcze tłumów. Dla mnie to był tylko ludzki gówniarz, nadęty szczyl, desperacko próbujący zapuścić sobie wąsy. Pokazali sakiewkę pełną złota, więc zgodziłem się opiekować smarkiem na czas podróży do Bretonni. Ponoć był poważnie chory, cierpiał na nostalgię czy apatię… Gdybym tylko wiedział, co mnie czeka…
Według słów jego niani, ktoś rzucił na niego urok. Osobiście uważałem, że za często chodził do burdeli i podłapał coś od tamtych piękności. Zbadałem go dokładnie i nic nie znalazłem, a gówniarz rzeczywiście budził obawy. On się po prostu zmniejszał. Nie, jego rozmiary pozostawały takie same, ale on… tracił pewne cechy. Najpierw cień.
Myślałem, że jest wampirem w szoku po przemianie, ale moje testy nic nie wykazały. Był zwykłym śmiertelnikiem, tylko że bez cienia. Potem, niemal z dnia na dzień, utracił głos, potem blask w oczach, rumieniec na twarzy, przestał jeść, pić, chodzić na stronę, po prostu leżał. Ileż to lat wędrowałem za pieniędzmi, ileż to chorób i zaraz widziałem, a ten przypadek wstrząsnął mną zupełnie, mną, starym, cynicznym wygą. Mikstury, zaklęcia i lekarstwa, wszystko na nic. Myślę, że na tę chorobę lekarstwa nie ma.
Myślę bowiem, że ktoś go wysysał. Ktoś powoli okradał go ze wszystkich cech, które nadawały mu życie, ktoś z zaświatów, może czarnoksiężnik, może demon. I kiedy przestały pracować jego mięśnie i zamilkło serce, nie sądzę, by to one same zawiodły. Ten sam ktoś odebrał im energię.

OPISY POTWORÓW:



szystkie charakterystyki obejmują krótki opis, dotyczący miejsca występowania, taktyki i motywacji każdej istoty wraz ze wszystkimi stosowanymi uwagami historycznymi. Poprzedzają one opisy budowy ciała danej istoty, uwagi na temat jej natury i *uwarunkowań psychologicznych*.

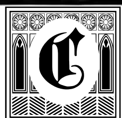
Uwarunkowania psychologiczne zawierają listę jednego lub kilku *standardowych testów*, które istota musi przeprowadzić z uwagi na swoją psychikę. Niektóre istoty są także zdolne do wywoływania reakcji (takich jak na przykład *strach*) u napotkanych postaci, co także uwzględniono w odpowiednich opisach. *Standardowymi testami*, należącymi do tej kategorii są: *strach*, *niechęć*, *furia*, *nienawiść*, *groza & głupota*. Na przykład khazadzi są *podatni na nienawiść* w stosunku do wszystkich goblinoidów.

ZASADY SPECJALNE:

ALKOHOLIZM: jego oddziaływanie opisano w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale dotyczącym **OBŁĘDU**. MG może zdecydować, czy potwory z tym nałogiem będą pijane podczas spotkania, rzucając K6: dana istota będzie pod wpływem alkoholu, jeśli rezultat rzutu wynosi 1.

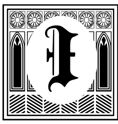
ZAINFEKOWANIE RANY: ataki niektórych istot mogą spowodować *infekcję ran*, więcej informacji na ten temat znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale dotyczącym **CHORÓB**.

ISTOTY LATAJĄCE:



echa **SZYBKOŚĆ** istot latających opisuje wyłącznie poruszanie się po ziemi. Prędkość lotu zależy od posiadanej przez danego stwora zdolności manewrowania. Dodatkowe informacje na temat tempa poruszania się i inne informacje zawarto w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale **RUCH**.

NIESTABILNOŚĆ:



stoty takie jak ożywieńce, żywiolaki i demony, które nie są naturalnym elementem sfer rzeczywistego świata są *podatne na niestabilność*. Przemieszczanie się pomiędzy różnymi sferami egzystencji może poważnie oddziaływać na te istoty, czasami nawet powodując ich zniszczenie. *Niestabilności* można zwykle uniknąć, jeśli istoty są kontrolowane przez potężniejszych dowódców, takich jak magowie czy *herosi* lub też pozostają wewnątrz pewnych obszarów, gdzie nie oddziałuje *niestabilność*. Tam gdzie ma to duże znaczenie, obszary te zostały wyszczególnione przy określonych istotach (np. *niestabilności* pewnych rodzajów ożywieńców zapobiegać mogą nawiedzone domy i przeklęte cmentarze). Podczas przygotowywania scenariusza, MG powinien dokładnie wynotować sobie obszary, na których dane istoty *nie są podatne na niestabilność*.

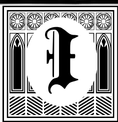
Niestabilność należy testować co 6 rund (1 minutę) za pomocą rzutu K6. Wyrzucenie 6 oznacza, że istota stała się *niestabilna*, należy rzucić ponownie i porównać wynik z poniższą tabelą.

K6	EFEKT
1	Istota zostaje schwytana w pułapkę pomiędzy Eterem i światem materialnym. Nie należy testować ponownie *niestabilności* - ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą już dłużej zadawać fizycznych obrażeń w walce. W dalszym ciągu działa na nie broń i magia. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne *oddziaływania psychologiczne*, tak jak w normalnych okolicznościach. Dodatkowo istoty te podatne są teraz na *głupotę*.
2	Energia istoty zostaje z powrotem wessana do Eteru, w świecie materialnym pozostaje jedynie jej wizerunek, który nie może na nic oddziaływać. Nie należy testować ponownie *niestabilności* - ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą już dłużej zadawać fizycznych obrażeń w walce. W dalszym ciągu działa na nie broń i magia. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne *oddziaływania psychologiczne*. Istoty są automatycznie niszczone przez ataki magiczne albo trafienia magiczną bronią.
3	Oddziaływanie pomiędzy Eterem, a światem materialnym powodują, że są one zmieszane i niezdecydowane. Nie mogą się poruszać przez K6 rund. Jeżeli biorą udział w walce, zadają tylko połowę normalnej wielkości obrażeń, a same otrzymują obrażenia podwójne.
4	Istota zostaje przeniesiona z powrotem do Eteru, jeżeli *niestabilności* podlega więcej istot K6 z nich znika. Istoty już nie powracają.
5	Oddziaływanie pomiędzy sferą egzystencji istot, a światem materialnym wzmacniają je i czynią silniejszymi. Przez K6 rund istoty te walczą z podwojoną ilością **ATAKÓW**.
6	Moc istot znacznie wzrasta, gdyż dwie sfery egzystencji bardzo się do siebie zbliżyły. Przez K6 rund istoty nie otrzymują żadnych obrażeń. Ponadto, wszystkie zadane przez nie obrażenia są podwajane.

W ciemnej lasu głuszy mordercza bestia mieszkała,
Żywiąc się zbłąkanymi krwawe uczty miewała,
Czaiła się wśród listowia, pożerała śmiałków,
Połykała biedaków, kawałek po kawałku.
Nikt się nigdy nie ośmielał do lasu zapuszczać,
Wszystkich ludzi przerażała ta posępna puszcza,
Jednakże rycerz z Bretonni nie miał w sobie lęku,
Ruszył na wyprawę, ostry miecz ściskając w ręku.
A Tomcio Wędrowniczek, swej matki nie posłuchał,
Przecież do rad rozważnych niezbyt nakłaniał ucha,
Zabrał swój mieczyk z drewna oraz konia z patyka,
I wymknął się do lasu, idąc w ślad Bretonnczyka.
Na moście błazen siedział; zawołał do chłopaka,
„Chcesz zabawką bestię zabić? To dopiero draka!”
Lecz to był błazen przecie, więc Tomcio machnął ręką,
Dosiadł swego rumaka, na zachód pomknął prędko.
Młody Tomcio na chwilę zatrzymał się pod dębem,
A potem, zamiast wrócić, pojechał dalej pędem,
Wycinał krzaki gęste, jak krew czerwonych jeżyn,
Aż utrudzony wielce stanął, by zjeść wieczerzę.
Tam właśnie drwal go znalazł, za ucho wytarmosił,
„Kogo zmrok tu zastanie, ten o śmierć straszną prosi!”
Trzonkiem swego topora Tomcia skórę wymłócił,
Lecz Tomcio był uparty i do domu nie wrócił.
Jechał wśród drzew sękatych, których nie było końca,
Tomcio na koniu z patyka, do zachodu słońca,
Aż za kolczastą gęstwą zobaczył leże stwora,
Wyjechał śmiało naprzód, choć nocna była pora.
Bestia była straszliwa, wszędzie kły i pazury,
Tomcio był nieulękły, do odwrotu nieskory,
Choć śmiały rycerz poległ, chłopię nie tracąc wiary,
Miecz drewniany unosząc wysoko ruszyło w stronę poczwary,
„Cóż cię tutaj przygnało, śmiałku gładkolicy,
Czyż nie radziła matka unikać tej okolicy?”
Parsknęła groźnie bestia, lecz on ruszył z kopyta,
Wołając: „Ja nie znam strachu, jeśli kto zapyta!”
Bestia warknęła jeszcze: „Obedrę cię ze skóry,
Połamię wszystkie kości, zostaną z ciebie wióry,
Spalę domy twych ludzi, zmiażdżę co do jednego,
Za to, że śmieli zakpić, śląc na mnie chłopca tego!
Zuchwali ludzie muszą bać się mego rodzaju,
Strach już ich nie opuści, krążąc po całym kraju.”
Tak przepadł Wędrowniczek, jako wieść gminna niesie,
Więc pamiętajcie o Tomciu - nie łaźcie po lesie!

-fragment bajki *Tomcio Wędrowniczek*.

ISTOTY HUMANOIDALNE:



stoty, opisane w tym rozdziale charakteryzują się następującymi cechami: wszystkie mają z grubsza humanoidalny wygląd; są istotami stadnymi - żyją w plemionach lub innych społecznościach; są inteligentne (przynajmniej w porównaniu ze zwierzętami!). W związku z tym zwykle zachowują się w sposób racjonalny - nie zaatakują, jeśli będzie to oznaczało samobójstwo, ani nie zrezygnują z użycia broni lub magii, jeśli będzie ona dla nich dostępna.

CZŁOWIEK	*GOBLIN*	*NIZIOŁEK*	*TROGLODYTA*
DRIADA	*GORGER*	*OGR*	*TROLLE*
DRZEWIEC	*HOBGOBLIN*	*ORKI*	*WOJOWNIK CHAOSU*
ELFY	*KHAZAD*	*PÓŁORK*	*YETI*
FIMIR	*KHAZAD CHAOSU*	*REPTILLION*	*YMIR*
GIGANT	*MEDUZA*	*SKAVENY*	*ZWIERZOCZŁEK CHAOSU*
GNOBLAR	*MINOTAUR*	*SNOTLING*	
GNOM	*MUTANT*	*SZCZUROGR*	

CZŁOWIEK:

Ludzie są najbardziej liczną i różnorodną ze wszystkich ras humanoidalnych. Są istotami wszechstronnymi, żądnymi przygód, łatwo przyswajają sobie sztukę magiczną i wojenne rzemiosło. Są dobrymi czarodziejami i żołnierzami, jak również rolnikami, kupcami, rzemieślnikami itp. Ta rasa dominuje w Starym Świecie.

BUDOWA CIAŁA: ludzie różnią się między sobą wzrostem, zależy to także od ogólnego typu rasowego. Jedynie nieliczni osiągają wzrost ponad 2 metry bądź są niżsi niż 1½ metra. Stary Świat jest pełen niebezpieczeństw i ludzie, którzy zamieszkują jego królestwa i dzikie ostępy, dorastają wśród różnych zagrożeń, stając się dzięki temu silniejszymi i bardziej odpornymi, niż typowy, współczesny człowiek naszego świata.

Istnieje kilka różnych ras ludzi, ale tych, którzy żyją poza granicami Starego Świata, przedstawiono tu tylko pobieżnie.

ARABOWIE: odpowiadają dość dokładnie otomańskim Turkom z XVI wieku. Wszyscy mieszkańcy Arabii, choć należą do kilku grup etnicznych i są obywatelami wielu państw, podlegają jednemu religijnemu i świeckiemu ośrodkowi władzy kontrolowanemu przez Sultana. Społeczeństwo arabskie jest feudalne i być może mniej zaawansowane technicznie niż Stary Świat.

CYGANIE: podróżnicy, handlarze, druciarze - wędrowny lud Starego Świata ma wiele imion, nadanych mu przez osiadłych mieszkańców. Wiele z tych imion jest obraźliwych. Istnieje tradycyjna niechęć między Cyganami a osadnikami, po których ziemiach podróżują. Cyganów często wini się za każdą kradzież, zaginięcie czy inne nieszczęście, które miało miejsce na danym terenie na tygodnie przed ich przyjazdem i w tygodnie po nim. Ponieważ nie są obywatelami żadnego określonego państwa, stają się wygodnymi kozłami ofiarnymi. Wielu Cyganów z nawiązką odwzajemnia

tę wrogość i prawie wszystkich z nich bawią żarty kosztem innej nacji. Cyganie przywykli do wędrowania przez niebezpieczne tereny i radzenia sobie samemu. Jednym z objawów tego sposobu na życie jest wydobywanie wszystkich cennych rzeczy, jakie tylko się da, od każdego, kogo spotkają - w przyjazny sposób, oczywiście…

LUDZIE ORIENTU: stanowią największą grupę etniczną na świecie. Ich ojczyzna, znana jako Kitaj, składa się z dużej liczby niezależnych państw, z których wiele podobnych jest do istniejących w naszym świecie na starożytnym Dalekim Wschodzie. W Kitaju istnieje wiele różnych języków, choć język administracji - *kitan* - jest prawie wszędzie zrozumiały przez kupców i urzędników. Technika i struktury społeczne są ogromnie zróżnicowane - od barbarzyńskich łowców głów na południu, jakby wyjętych z epoki kamiennej, do wysoko rozwiniętych technicznie cywilizacji północy z Nipponem i Imperium Kitaju na czele.

KURGANIE & HUNGOWIE: na wschodzie żyją Kurganie, o których niewiele wiadomo w Imperium, poza docierającymi z Kisleva plotkami o kolejnym ich najeździe. Budzący lęk Kurganie to koczowniczy jeźdźcy o ciemniejszej skórze, którzy atakują na rączych wierzchowcach i jak burza spadają na przerażonych wrogów. Czasami ich wyprawy docierają aż do granic Imperium. Mogą to być potężne hordy jadące na południe przez Kislev, plądrując i paląc wszystko na swojej drodze, albo tymczasowi sprzymierzeńcy jednego z plemion Norsmenów.

Hungowie to niscy ludzie o orientalnych rysach, jednak równie gwałtowni i jeszcze bardziej zabójczy od swoich wyższych pobratymców. Hungowie żyją na północ od Naggaroth i Kitaju, na najbardziej niegościnnych ziemiach, jakie są znane ludzkości. Podobnie jak Kurganie, są wyśmienitymi jeźdźcami, choć dosiadają raczej małych, krzepkich koni niż wielkich rumaków bojowych, ulubionych przez ludy, które żyją pośród rozległych stepów.

NORSMENI: o dzicy, wojowniczy ludzie, którzy nade wszystko wielbią bogów Chaosu. Nadają na cywilizowane kraje na południu, niszcząc i mordując wszystko na swojej drodze. Jak można się spodziewać po ludziach tak silnie związanych z Chaosem, dzielą się na niezależne plemiona, pozbawione odgórnej władzy. Te, które żyją najbliżej Pustkowi, najsilniej przenika energia Immaterium, jaka emanuje z tej jałowej ziemi. Norsmeni mają najczęściej jasną skórę i blond lub rude włosy. Ludzie z Imperium znają Norsmenów jako barbarzyńców, którzy żeglują w swych długich łodziach, by atakować krainy na południu. Są odziani w futra i stal. To gwałtowny lud, którego synowie niczego tak bardzo nie miłują, jak szarży bitewnej z ostrym toporem w ręku. Norsmeni mówią językiem zwanym *norsem*, który jest powszechnie rozumiany na północy Starego Świata.

STAROŚWIATOWCY: lub Ludzie z Zachodu pochodzą ze Starego Świata. Jest to obszar szczegółowo opisany w niniejszym podręczniku i przyjmuje się, że bohaterowie prowadzeni przez graczy są staroświatowcami.

Inne rasy ludzkie to przede wszystkim czarnoskórzy Południowcy z Krain Południa i czerwonoskórych ludzi z Nowego Świata. Obie te grupy są bardzo prymitywne i praktycznie nie utrzymują kontaktów z żądną z ważniejszych ras. Żyją w bardzo małych, plemiennych społeczeństwach, posiadając unikalne języki i kultury, zróżnicowane nawet na niewielkich geograficznie obszarach.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: dowolna, większość ludzi jest NEUTRALNA.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZŁOWIEKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	25	30	30	30	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	7	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności, **Pancerz**, **Punkty Zbroi** oraz **Broń**: zależnie od wykonywanej profesji (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

DRIADA:

Plugawe nierządnice. Demoniczne kusicielki. Niech nie zwiodą was ich piękne oblicza ani przyodziewek pozornie pochodzący z naszego świata, pod jakim starają się ukryć swoją prawdziwą naturę. Potrafię rozpoznać sługi Chaosu, a driady należą do ulubionych zabawek występnego Pana Rozkoszy. Potrafią jednak porwać duszę człowieka tak samo jak każdy inny demon. Plugawiec stworzył je tak, by mamiły swoim wyglądem i to właśnie czynią. Na szczęście, ich forma czyni je nader wrażliwymi na ogień, którą to słabość miałem okazję kilkakrotnie wykorzystać.

- Vorster Pike, łowca czarownic

Są płynne niczym strumień i równie zmienne. Nie pozostają zbyt długo w żadnej formie, więc zmieniają kształty z jednego na drugi, wydając się tańczyć, nawet gdy stoją w miejscu. Są tętnem lasu - czasem dzikie i zaciekłe, innym razem pogrążone w zadumie. W jednej chwili są twarde jak głazy, zadając ciosy zdolne powalić ogra, gdy w następnej stają się giętkie jak trzcina, wijąc się wokół broni swoich przeciwników, jednocześnie chichocząc lub okrutnie kpiąc. Moi kompani i ja często rozmawialiśmy na ten temat, próbując zrozumieć, dlaczego driady nigdy nie utrzymują zbyt długo jednej formy. Ogólny wniosek był taki, że one po prosu łatwo się nudzą.

- Mylaburr, zwiadowca z Athel Loren

W całym Starym Świecie krążą opowieści o pięknych, zaklętych dziewicach z lasu. W Norsce zwą je drzewnicami, a Estalii - Arumae, a w Imperium nazywane są driadami. Jakkolwiek je nazwiemy, wszystkie opisywane są tak samo - to niebezpieczne żeńskie duchy lasu, które uwielbiają zwodzić mężczyzn. Jednakże pomimo wielu istniejących legend, driady bez wątpienia widywano jedynie w odwiecznych lasach Athel Loren. Nie wiadomo, dlaczego tak się dzieje. Być może są to istoty magiczne, stworzone przez tajemniczą elfią wiedźmę, która podobno włada tą krainą? A może to w istocie elfki, które zostały w jakiś sposób przekształcone na skutek wpływu samego Athel Loren? Osobiście skłaniam się ku jeszcze innej teorii. Uważa, że driady stanowią ucieleśnienie samego lasu, co tłumaczy, dlaczego nigdy nie widywano ich gdziekolwiek indziej. Inaczej mówiąc, stanowią mechanizm obronny, chroniący drzewa tej magicznej puszczy. Nie mam na to żadnego dowodu. To jedynie przypuszczenia z mojej strony, bowiem wśród bardzo nielicznych elfów, jakie kiedykolwiek wyszły z Athel Loren, żaden nie zechciał rozmawiać ze mną na ten temat. Zatem natura driad w dalszym ciągu pozostaje tajemnicą.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny

W twych żyłach płyną czyste i silne soki. Chciałabym poczuć na swym ciele ich ciepło. Podziel się odrobiną tego ciepła, dobrze?

- Kayanora, driada

Czworonogi mają zęby, pazury i szybkość, które ich chronią. Świetliści mają łuki i miecze. A co mają drzewa? Mają nas i Panów Lasu.

- Whishira, driada

Driady to kapryśne żeńskie duchy natury, które wydają się zamieszkiwać wyłącznie w pradawnym leśnym królestwie Athel Loren. To niezwykła puszcza, pełna mgieł i cieni, która rozciąga się na setki kilometrów, zajmując większość zachodniego brzegu Gór Szarych. Chociaż Athel Loren jest formalnie częścią Bretonni, żaden władca tej krainy nie próbował nigdy zawładnąć lasem, i nie bez powodu. To królestwo Leśnych Elfów, odszczepieńców ludu z Ulthuanu, którzy żyją według własnych praw w leśnych ostępach pradawnej kniei.

Driady z Athel Loren często towarzyszą Leśnym Elfom na wyprawach wojennych, chociaż zawsze postępują według własnego uznania, zazwyczaj ignorując większość rozkazów. Często ruszają do bitwy wraz z wielkimi drzewcami, służąc jako coś w rodzaju gwardii przybocznej. Trudno domyślić się, jaki związek łączy te dwa gatunki istot, poza tym, że oba wydają się jakiegoś rodzaju duchami natury. Trudno skupić uwagę podczas walki z driadami, gdyż w chwili rozpoczęcia ataku ich piękne postacie zmieniają się w formy przypominające różne drzewa Athel Loren, a styl walki driad również dostosowuje się do nowej postaci. Są porywcze i zagadkowe. Potrafią docenić wyjątkowo elegancką broń przeciwnika lub skomentować z podziwem jego celne trafienie, by za chwilę jednym ciosem pazurów urwać mu głowę.

BUDOWA CIAŁA: delikatne rysy driad sprawiają, iż przypominają one bardzo młode elfki lub ludzkie kobiety o niezwykłych, barwnych oczach - bursztynowych, fioletowych czy szmaragdowozielonych. Na karnację oraz kolor włosów tych istot ma wpływy pora roku. Wiosną i latem skóra driady ma odcień lekkiej opalenizny, włosy natomiast są zielone niczym liście dębu. Jesienią loki stają się złote lub czerwone, karnacja zaś ciemnieje, tak by lepiej do nich pasować. Zimą natomiast zarówno skóra, jak i włosy są białe.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich driad odnoszą się poniższe zasady:

Nienawiść: wszystkie driady nienawidzą goblinoidów i zwierzoludzi, uważając, że te rasy plugawią prastare lasy samą obecnością.

Straszny (tylko w formie drzewa): driady mogą, jeśli zechcą wzbudzić *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: driady są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku driad obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasu: driady poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Furia drzew: w czasie walki driada zmienia się w żywe wcielenie gwałtowności lasu. Driada może to zrobić w dowolnym momencie starcia (w ramach *akcji natychmiastowej*). W tej postaci otrzymuje *naturalny pancerz* i może wzbudzać *strach*.

Istota łatwopalna: driady są istotami *łatwopalnymi*, jednak w przypadku tych stworów ogień nie wywołuje *strachu* lecz *gniew*. Wszystkie driady po otrzymaniu obrażeń zadanych ogniem stają się *podatne na furię*.

Naturalny pancerz (tylko w formie drzewa): gruba, korowa skóra chroni ciało driad równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Widzenie w ciemności: wszystkie driady widzą w mroku na odległość nie przekraczającą 30 metrów.

Zmiennokształtna: wszystkie driady posiadają umiejętność zmiany kształtu. W czasie walki ich ciała przybierają formy przypominające różne gatunki drzew. Z powodów nieznanych nikomu (może tylko drzewcom), driada nie może utrzymać tego samego kształtu dłużej niż kilka rund. Na początku tury driady należy wykonać rzut **K6**. Wynik **1**-**2** oznacza, że driada zmienia się postać przypominającą brzozę (**A** +1); **3**-**4** oznacza dąb (+20% do **KRZEPY**); **5** jesion (+20% do **ODPORNOŚCI**); zaś wynik **6** oznacza wierzbę (+20% do **ZRĘCZNOŚCI**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DRIADY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
49	25	50	50	60	43	66	89
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	23	5	5	5	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)		
17	23	-	34	25	-		

Umiejętności: błyskotliwość; hipnoza *lub* silny cios; leczenie ran; rozpoznawanie roślin; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; uniki; urok osobisty; uwodzenie; widzenie w ciemności (30 metrów); wspinaczka; zastraszanie; zielarstwo; znajomość języka (*malla-room-ba-larin* i *eltharin*)

Pancerz: naturalny (*twarda kora*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramiona 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: broń naturalna (*uderzenie szponami*)

DRZEWIEC:

Słuchaj mnie, gdyż uznałem, żeś godzien mych słów! Jesteś tu, bo tego chciałem, a wiedz, iż wielkim zaszczytem jest dla ciebie posłuchanie moich słów o istotach starszych od twej rasy. Nikt o nich nie mówi oprócz mnie. Nikt nie wie o nich tak wiele, jak ja. Jednak całej wiedzy ci nie przekażę. Nie przekażę, ponieważ nikt nie jest w stanie tego zrobić, a nawet gdyby był, zajęłoby mu to wiele setek lat. Dawno temu, gdy nikt nie ważył się zamieszkać na tych ziemiach, stał tu Las. Wielki las, sięgający swymi ramionami od zachodu na wschód i z południa do północy. Ogarniał wszystko i tylko Góry były tak potężne, że znalazły tu odrobinę miejsca dla siebie. Las raz do roku stwarzał swoje potomstwo mówiąc: niech wasze korzenie wbijają się w glebę głęboko, a wasze gałęzie sięgają ku słońcu. Stójcie dumnie i chrońcie mego królestwa, gdy trzeba będzie. A te niebezpieczeństwa nadejdą niebawem. Dlatego i wy wydawajcie na świat potomstwo, które będzie chronić waszego domu. To właśnie była chwila narodzenia tych, których nieliczni, bardziej oświeceni nazywają drzewcami. Nikt nie potrafi powiedzieć dokładnie, kiedy pierwsze nasienie Lasu wykiełkowało. Ja wiem jednak, że to nasienie dalej bytuje w tym lesie, że ochrania nas wszystkich. Nie szukajcie go jednak! Nikomu nie jest to dane, nawet mi! Nikt nie jest godzien spoglądać na Pierwsze z Drzew!

Nadeszły złe czasy, gdy byty twojego ludu, twoi dziadowie i ojcowie stworzyli ostrza i odkryli ogień. To był dzień zagłady dla Lasu i nawet drzewce nie potrafiły ochronić swojego przybytku. Cięcia toporów zabijały je, a gorące płomienie dopełniały dzieła. Niewielu z obrońców lasu przetrwało. Teraz czuwają ukryci w gęstwinach. Czekają, aż Pierwsze z Drzew da znak, aby Las ponownie mógł się odrodzić.

Drzewce, nie wiesz nawet jak one wyglądają. Mało kto wie. Nigdy, ale to nigdy nie masz prawa powiedzieć, że są one drzewami! Nie, to istoty niemal boskie, które są ojcami drzew. Wiele ponad trzy metry mierzą, często nawet więcej. Rozłożyste korony dumnie sięgają nieba, a długie palce, niczym gałęzie chwytać potrafią niegodziwe istoty, które odważyły się wejść na ich teren. Gdy spojrzysz w ich głębokie oczy, przepełnione mrokiem, wiedzą i mądrością odczuwasz strach. Gdy słyszysz ich głos, dreszcze przechodzą po twoim ciele. One zrodziły pieśni. One zrodziły driady. One w końcu zrodziły potęgę, którą nauczyły nas władać. Potęga ta opiera się na pieśniach, są one jej podstawą. Bez pieśni nie byłoby mocy, która chroniłaby nas przed wszelkim złem z zewnątrz. Wiedz, że sama mowa drzewców jest pieśnią, ich mowa jest władzą, której każdy musi się poddać. One nauczyły nas tej mowy. A wykorzystujemy ją tylko do celów nam zrozumiałych. Do celów, które niczym nie mogą zaszkodzić lasom. Wiele z nich już nie istnieje, wiele z nich odeszło stąd pod naciskiem ostrzy i ognia. Jednak ich imiona zostają zapamiętane na milenia w sercach elfów. Nie mam prawa zdradzać ci imion żyjących drzewców. Mogę jednak zdradzić tobie kilka z tych, którzy już nie wydają nasion. Pamiętaj jednak, że nawet tych imion nie wolno wymawiać głośno. Drzewce słyszą, pamiętają. Narazić się możesz na ich gniew. Wasza mowa jest zbyt prymitywna, abym mógł w pełni wypowiedzieć imię. Słuchaj więc tego, co ci powiem. Pod ogniem zginął Faidd'ebledd Galadh, który jednym z najwyższych drzewców był. Jego brat, Feidd'inladd Galadh ścięty został siekierami. Prócz nich był także Gladd'erann Galadh, który także został ścięty. Liczę, że wiesz już, co jest powodem tego, że nie zdradzam ci imion żyjących. One są niczym demony, jeśli zawołasz do nich, one wpadną w gniew, lub zaczną ci służyć. A wiemy, że źle by się to skończyło dla obu stron. Odejdź teraz. Nic więcej nie mam ci do przekazania.

- Findevall, leśny duch

Od same początku wiedziałem, że to zły pomysł, ale jego Książęca Mość nalegał na zbudowanie trebusza, jedynym odpowiednim źródłem drewna w pobliżu było Athel Loren. Wielu wieśniaków ze wschodu odmówiło jakiegokolwiek udziału w tym przedsięwzięciu, a kilku stwierdziło, że wolą zostać ukarani w dowolny sposób, niż zbliżyć się do lasu. Nawet chłosta nie zmiękczyła ich uporu. Mój pan był wściekły jak nigdy. Gdy się uspokoił, w czym zapewne pomogło ścięcie kilku głów, wyłożył niewielką sumę w srebrze i ogłosił, że osobiście poprowadzi wyprawę. Dzięki temu udało się zdobyć wystarczającą liczbę ochotników. Tym gorzej. Byliśmy jak owce wiedzione na rzeź. Zabrał nas na krawędź lasu i nie słuchał, gdy ktoś z pospólstwa ośmielił się zasugerować, byśmy zbierali tylko drewno, które samo upadło. Pan kazał jednak ściąć kilka dorodnych zdrowych drzew. W jakąś godzinę po tym, gdy obaliliśmy pierwsze drzewo, usłyszeliśmy rozbrzmiewające echo dziwnego okrzyku, po którym wszystkich nas przebiegł dreszcz. Mój pan stwierdził, że to był wilk albo inne dzikie zwierzę, a potem ponaglił nas do pracy. Wszyscy jednak przerwali pracę, gdy las rozstąpił się przed nami, jakby był stworzony z wody. Z leśnych ostępów wyszła istota, którą uważałem za istniejącą w legendach. Wyglądała jak dąb, ale nim nie była. Nie potrafię tego lepiej wyjaśnić. Drzewiec ruszył na przód i głosem grzmiącym niczym setka pękających naraz konarów wypowiedział tylko jedno słowo: 'DLACZEGO?'. Jego Książęca Mość szukał odpowiedniej odpowiedzi i wreszcie wydobył z siebie coś w rodzaju: 'Prawem zaboru, ja…'. Cokolwiek chciał jeszcze dodać, przepadło w błotnistą ziemię, gdy drzewiec rąbnął go na odlew tak potężnie, że zarówno mój pan, jak i jego wierzchowiec zginęli w jednej chwili, powaleni tym straszliwym ciosem. **Gdy drzewiec wydobył swoją masywną, drewnianą pięść z ziemi i szczątków mojego dawnego pana, reszta z nas uciekła.**

- Roch-Olivier, gwardzista bretonnski

Gdy szlachetny Magnus jechał na północ, ja maszerowałem na zachód, naprzeciw hordzie zwierzoludzi, które przechodziły niepowstrzymane - jak mi się wydawało - przez przełęcze Gór Szarych. Jechaliśmy szybko, choć podróż była trudna, ale w końcu zobaczyłem widok, jakiego nie spodziewałem się zobaczyć przez całe moje życie, i stałem się świadkiem zwycięstwa, na jakie nie liczyłem. U podnóża gór natknęliśmy się na obozowisko zwierzoludzi, większe niż wszystkie, jakie widziałem dotychczas. Choć moja kompania liczyła ponad tysiąc żołnierzy, ustępowaliśmy im liczebnie, co najmniej jak dziesięć do jednego. A jednak postanowiłem wydać rozkaz ataku, wiedząc, że będzie moim ostatnim. Gdy szykowałem się do wzniesienia okrzyku, usłyszałem dźwięczny zew rogów grzmiący echem między zboczami gór. Ku mojemu zdumieniu las zaczął się ruszać, jakby drzewa maszerowały do wtóru z głosem rogów. Gdy drzewa dosięgły naprędce zebranych szeregów zwierzoludzi, z lasu wychynęły potężne postacie, ze wszech miar przypominające drzewa, które przyoblekły się w kształty ludzi. U ich stóp biegły z gracją dziewice, które na naszych

oczach zamieniły się w wyjące demony, a potem wdarły się w hordę Chaosu, po czym ponownie zmieniły się w śmiejące dziewczęta. Moi ludzie spojrzeli na mnie, chcąc zobaczyć jak zareaguję. Nie wiedziałem o czym myśleć, gdy nagle dostrzegłem wielką grupę zwierzoludzi zapalających pochodnie. Wskazałem na nich wołając:
- Tam! Uderzymy na tych, którzy chcą podpalić las!
Potem natarliśmy. Wzięliśmy zwierzoludzi z zaskoczenia, uderzyliśmy na nich od tyłu i odnieśliśmy zwycięstwo. Gdy bitwa zmierzała ku końcowi, jeden z największych ludzi-drzew ruszył naprzód, niedbale depcząc po nadal wijących się w agonii zwierzoludziach, i podszedł do mnie. Jego oczy były wielkie jak puklerze, ale nie dostrzegłem w nich wrogości, a stwór wydawał się przyglądać mi z zainteresowaniem. Spoglądaliśmy na siebie nawzajem przez jakiś czas, aż w końcu odezwał się. Jego głos brzmiał jak trzeszczenie starego domostwa połączone z szemraniem strumienia.
- Witaj, mości rycerzu. Dziękuję ci za usunięcie podpalaczy. Mogli przysporzyć nam pewnych… problemów.
Z kolei podziękowałem jemu za zniszczenie oddziałów Chaosu.
- Harrum. Plugawcy. Nikczemne stwory. Przeczą naturze i nie należą do lasu.
Wskazał na północ długim, drewnianym ramieniem.
- Po godzinie podróży znajdziecie obóz Świetlistych, których zwiecie Leśnymi Elfami. Powiedzcie im, że przybywacie z błogosławieństwem Durthu. Czeka na ciebie i twoich ludzi jedzenie oraz bezpieczny spoczynek.
Odwrócił się i odszedł, stawiając długie kroki. Szedł w tempie biegnącego konia i zaraz zniknął w cieniach lasu. Pewien bajarz powiedział mi później, że zostałem zaszczycony spotkanie z jednym z legendarnych drzewców Athel Loren i przeżyłem, by móc o tym opowiedzieć. Na Sigmara, to były ciekawe czasy!

- Roland Calthract,
Wielki Mistrz Templariuszy Płonącego Serca Sigmara,
wyjątek z dzieła *Opowieści o Wielkiej Wojnie z Chaosem*

Drzewce z Athel Loren wydają się troszczyć tylko o sprawy swojego lasu i o nic więcej. W ciągu ostatnich tysiącleci drzewce zaledwie kilka razy opuściły schronienie puszczy. Gdy do tego dochodziło, zawsze maszerowały z zastępami Leśnych Elfów. Związek drzewców z Leśnymi Elfami i ich tajemniczymi władcami - Orionem i Ariel - to tajemnica znana tylko im samym. Niektórzy spekulują, że Orion jest w istocie hybrydą elfa i drzewca, być może stanowiąc żywy symbol 'przymierza' między Athel Loren i Leśnymi Elfami. Jakakolwiek jest natura tego układu, pozostaje pilnie strzeżonym sekretem i tylko ci, których bezpośrednio on dotyczy, znają prawdę. Zbytnie zagłębianie się w te sprawy równa się dopraszaniu o śmierć, nie tylko ze względu na skrytą i często paranoiczną naturę Leśnych Elfów, ale także dlatego, że mają uzasadnione powody obawiać się swoich wrogów, włącznie z siłami Chaosu. Przeciwnicy mogliby zaburzyć więź, jaką elfy utrzymują z drzewcami. Ze swojej strony, Leśne Elfy odnoszą się do drzewców z wielkim szacunkiem i zachowują daleką ostrożność w kontaktach z nimi.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Zakładam, że wszyscy zechcecie posłuchać mnie przez chwilę i uwierzyć w rzeczy pozostające poza waszym pojęciem. Uwierzcie zatem, że drzewce z Athel Loren naprawdę istnieją. Jedyne pytanie, jakie możemy sobie postawić, brzmi: czy jest to rzeczywista rasa istot, czy może jakiś rodzaj duchów lasu? Jeśli to oddzielna rasa, wówczas jest lepiej przystosowana do życia w swoim otoczeniu, niż jakikolwiek inny gatunek, o jakim słyszałem. Jako badacz natury chciałbym, by tak było w istocie. Jednak chłodna analiza naukowa wskazuje na coś innego, bowiem są jeszcze nieuchwytne driady. Na czym zatem polega związek drzewców z tymi niebezpiecznymi ślicznotkami? Blagmort sugeruje, że panny opiekują się drzewcami, tworząc pewnego rodzaju haremy, co uważam za pomysł zgoła niedorzeczny. Jeśli driady są mechanizmem obronnym Athel Loren, tak jak wskazywałem już wcześniej, wówczas drzewce mogą być, w bardzo dosłownym sensie, świadomością lasu. To strażnicy tej tajemnej puszczy oraz generałowie, którzy dowodzą oddziałami driad, by chronić drzewa, a sami ruszają do walki tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia. Nie wiem, w jaki sposób są powiązani z elfami z lasów, ale podejrzewam, że łączy ich obustronny sojusz.

- Waldemar, uczony z Nuln

Trudno rozgniewać Panów Lasu, jednak gdy wreszcie zdecydują się uwolnić swój gniew, cały las gniewa się wraz z nimi. Jastrzębie bojowe zaczynają się burzyć, a cienie się wydłużają. Stwory, które dotąd były żerem, obracają się przeciwko drapieżnikom, a my musimy strzec się przed co bardziej zjadliwymi bestiami, które nagle nabierają takiej śmiałości, że atakują nasze osady. Biada tym, którzy nieproszeni wejdą pod wielką gęstwę listowia Mrocznej Zieleni, bowiem nigdy już spod niej nie wyjdą.

- Elthias, strażnik polany

Jakże moglibyście kiedykolwiek nas zrozumieć? Nie należycie do lasu, nie podążacie Zieloną Drogą. Jesteście jak ruchliwe borsuki, jak przestraszone szpaki, ale to zamieszanie nie ma żadnego sensu. Nigdy nie jesteście spokojni, nigdy nie stajecie w miejscu. Zawsze mówicie bez pomyślunku, nigdy nie cofacie się. Jakiż gniew we mnie budzicie! Chciałbym, by wasz lud znalazł właściwe miejsce na świecie. Tak byłoby lepiej.

- Omszały Kark, drzewiec

Drzewce są dużymi, humanoidalnymi istotami, bardzo podobnymi do drzew. Żyją prawie wiecznie, zamieszkując w głębi gęstych lasów, dlatego relacje na ich temat są niekompletne lub wręcz sprzeczne. Na podstawie posiadanych informacji wysnuto wniosek, że istoty te są swego rodzaju strażnikami, pilnującymi spokoju i tajemnic mrocznych mateczników. Drzewce to istoty samotne, powolne i z natury pokojowe i - jak się wydaje - nie posiadają płci. Rozmnażają się prawdopodobnie tak, jak drzewa - ich bracia. W ciągu ostatniego tysiąclecia ich populacja niemal wymarła wskutek wyręby lasów przez inne rasy. Mówią swoim własnym językiem, a wielu z nich posługuje się również elfickim; kilku nauczyło się nawet *reikspiela* od druidów, którzy ich czasem odwiedzają.

Przez większość mieszkańców Starego Świata są uznawane za stworzenia legendarne, natomiast niewielka grupa osób, które cokolwiek o nich wiedzą, wyraża opinię, że drzewce już dawno wymarły. Nie jest to prawdą - kilka z nich przetrwało w ostępach Athel Loren. W legendach to właśnie one są duszą i sercem zaczarowanego lasu.

Unikają kontaktów z innymi rasami, a wielu mieszkańców Starego Świata już nawet nie wierzy w ich istnienie.

Drzewce starają się zawsze wpierw bacznie obserwować potencjalnych przeciwników, a potem atakować. Często szarżują nagle, wyskakując z ukrycia i uderzają potężnymi, podobnymi do maczug pięściami lub *tratują* wrogów.

BUDOWA CIAŁA: drzewce przypominają dęby, buki lub inne szlachetne drzewa. Mają grubą, brunatną skórę o teksturze kory oraz przypominające gałęzie i korzenie kończyny. Liczba palców na dłoniach i stopach jest zmienna, lecz zawsze mają po parze rąk i nóg. Nie mają szyi, nie są zwinne ani atletycznie zbudowane. Ponad oczami i na głowie drzewców rosną dziesiątki gałązek pełnych liści, które zimą zmieniają barwę, lecz rzadko opadają. Wszystkie mierzą powyżej 3 metrów wzrostu.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wszystkich drzewców obowiązują następujące reguły dotyczące *cech psychologicznych*:

Nienawiść: wszystkie drzewce nienawidzą goblinoidów i zwierzoludzi, uważając, że te rasy plugawią prastare lasy samą obecnością.

Straszny: drzewce wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: oprócz podstawowych reguł, do drzewców odnoszą się poniższe *zasady specjalne*:

Dziecię lasu: drzewce poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Istota łatwopalna: drzewce są istotami *łatwopalnymi*, jednak w przypadku tych stworów ogień nie wywołuje *strachu* lecz *gniew*. Wszystkie drzewce po otrzymaniu obrażeń zadanych ogniem stają się *podatne na furię*.

Miotanie: potężnie zbudowane drzewce potrafią rzucać głazami oraz inną bronią improwizowaną. W przypadku trafienia, pocisk zadaje rany z **SE** równą **SILE** drzewca (zobacz paragraf **BROŃ NATURALNA & POCISKI IMPROWIZOWANE** powyżej).

Naturalny pancerz: gruba, korowa skóra chroni ciało drzewców równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Ociężały: ponieważ drzewce są dosyć wolne i ociężałe, nie mogą poruszać się i rzucać głazami w tej samej rundzie.

Siła lasu: wszystkie ataki drzewca są traktowane jako atak bronią z cechą oręża *druzgoczący*.

Widzenie w ciemności: wszystkie drzewce widzą w mroku na odległość nie przekraczającą 30 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DRZEWCA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
79	25	100	80	20	66	89	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	36	10	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
27	36	-	54	39	-

Umiejętności: cichy chód; rozpoznawanie roślin; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (30 metrów); zielarstwo; znajomość języka (*malla-room-ba-larin* i *eltharin*)

Pancerz: naturalny (*twarda kora*)
Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramiona 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: broń naturalna (*tratowanie, uderzenie szponami*)

ELF:

Krążą różne opowieści, ale oczywiście, to zawsze tylko puste słowa. Słyszy się historie o całych wioskach, które znikły, a ich mieszkańców nigdy więcej nie widziano. Te zaginione wioski niezmiennie znajdowały się w pobliżu morza, co wydaje się jedyną cechą, jaka je łączy. Nikt nawet nie pomyślał o sztormach z Północy, które zmuszą ludzi do wędrówek. Nie, winnymi zawsze musieli być 'widmowi' łupieżcy, których nikt nigdy nie widział. To oni musieli porywać całe wioski, któż wie dokąd. Powiadam wam, że to wszystko bzdury dobre do straszenia dzieci, żeby były grzeczne. 'Idź spać, albo oddam cię Mrocznym' - jestem pewien, że takie słowa uciszyły niejednego bachora.

- Emmerich, najemnik

Miałem osiemnaście wiosen, gdy po raz pierwszy zaległem w koi na 'Pocałunku Fortuny'. Mocny to był statek, świetnie dowodzony, z ożaglowaniem, które dodawało mu skrzydeł. Jego dowódcą był kapitan Reiner, rodowity Marienburgczyk, w którego żyłach zamiast krwi płynęła morska woda. Gdyby nie jego umiejętności, nie słuchalibyście dzisiaj tej opowieści. Dzięki jakiemuś sekretnemu, lecz bez wątpienia wyjątkowo śmiałemu wyczynowi, co bywało ulubionym sposobem spędzania wolnego czasu załogi 'Pocałunku Fortuny' kapitanowi udało się zabezpieczyć cały pokład krasnoludzkich dział i inżyniera, który je obsługiwał. Logan Druminsfind nie przepadał za oceanem, ale bez namysłu oddałby życie za swoje ukochane działa, a przynajmniej takie odniosłem wrażenie, gdy zostałem mu przedstawiony. W czasie tego rejsu obaj - kapitan i inżynier - zadziwili nas wszystkich. Podczas podróży kupieckiej za wybrzeże Bretonni, ujrzałem po raz pierwszy i mam nadzieję, na zmiłowanie Sigmara, po raz ostatni, Czarną Arkę Mrocznych Elfów. Podczas trzeciej wachty cała załoga została poderwana i wezwana na stanowiska. Potykając się, szliśmy na swoje miejsca, gdy zobaczyliśmy ją w świetle księżyca, na horyzoncie. Poruszała się niczym góra z żaglami. Czuliśmy poruszane przez nią fale, choć nadal dzieliło na wiele mil. Znacznie bliżej znajdowały się dziwne zamki, które pędziły po powierzchni głębokiej wody, ciągnięte przez ohydne węże morskie, których wspomnienie nadal wywołuje u mnie senne koszmary. Ryczały, zbliżając się do nas, a ich ryki odbijały się echem od fal. Myślę, że wielu żegnało się z życiem, ale Reiner nie chciał o tym słyszeć. Złapał wiatr, wciągając ich w pościg, który miał trwać do świtu. Raz po raz potwory zbliżały się do nas i tylko salwy Druminsfinda je odstraszały. Nigdy nie widziałem takiej żeglugi i takiej kanonady, jednak tamci ciągle pozostawali blisko. Gdy słońce dotknęło horyzontu, Druminsfind zostawił swoje działa, by pomówić z kapitanem. Nie wiem, co zostało powiedziane, ale najwyraźniej nie spodobało się to Reinerowi. Tym niemniej, ku naszemu zdumieniu, cztery działa i większość pozostałego na statku prochu zostało umieszczone w długiej łodzi, razem z krasnoludem. Spoglądał nam wszystkim w oczy, jednemu po drugim, gdy szykował się do odpłynięcia. Jego ostatnie słowa nadal rozbrzmiewają w moim sercu. - Lepiej to, chłopaki, niż dać im się złapać. - Gdy zabrał się za wiosła, zaczął śpiewać w twardym, tajemnym języku krasnoludów i chociaż nie rozumiałem słów, wiedziałem, że była to pieśń wojenna. Gdy wężowe okręty zbliżyły się do niego, podłożył ogień pod swoje ukochane działa. Eksplozja zabiła jednego ze stworów i przepędziła resztę. To wystarczyło Reinerowi, by wyprowadzić 'Pocałunek Fortuny' na bezpieczne wody. Nigdy nie ujrzałem Mrocznych Elfów - jedynie ich przeklęte statki - ale to i tak mi wystarczy.

- Kurlass, żeglarz

Nazwali Nas Druchii, co znaczy Mroczni. Oto stoisz przed Majestatem Kaela Mensha Khaine! Pochyl karnie kark!!! My wyznawcy Boga Mordu i Wojny ku Jego czci zabijamy kolejne ofiary… Tutaj, przed Jego Obliczem czerpiemy Moc do Naszej Walki! Nie zwlekaj! Obierz jedyny prawdziwy kierunek i wciel swego ducha w postać Jednego z Nas… Kaela Mensha Khaine doceni ten krok…

- Daerkhil, kapitan Czarnej Arki *Niosący Zapomnienie*.

Żeglowanie na Czarnej Arce to największy zaszczyt, jakiego może dostąpić Druchii. Ćwiczyłem długo i ciężko, by zasłużyć na koję na 'Wietrze Potępienia', zabijając po drodze kilku niegodnych rywali. To wspaniałe życie. Mogę regularnie próbować swoich umiejętności na licznych wrogach, a jedną dziesiątą łupu, jaki zdobywam, mogę zatrzymać dla siebie. Niewolnicy, złoto i chwała - to wszystko może należeć także do ciebie, jeśli jesteś śmiały.

- Teilancarr, korsarz Druchii

Do nas należy władza nad morzami świata, ponieważ potrafimy je naginać do naszej woli. Nasi słabi kuzyni niegdyś trzymali wszelkie oceany w swym uścisku, ale popadając w dekadencję pozwolili im się wyślizgnąć. My nie popełnimy tego błędu. Uderzamy tam, gdzie chcemy, nie pozostawiając wątpliwości, kim są prawdziwi władcy mórz. Bierzemy w niewolę pomniejsze rasy, ponieważ nie nadają się do niczego innego. Słusznym jest, by pracowali dla tych, którzy ich przewyższają. To naprawdę obraźliwe, jak rzadko którykolwiek z nich zdaje sobie sprawę z zaszczytu, jaki ich spotyka, gdy stają się naszymi niewolnikami. Ci, których bierzemy, otrzymują przywilej dołączenia do czegoś znacznie wspanialszego niż cokolwiek, co spotkałoby ich, gdybyśmy pozwolili im wieść dalej żałosne żywota. Służyć Wiedźmiemu Królowi Malekithowi - znaczy służyć największemu władcy, jakiego kiedykolwiek znał świat. To hańba, że te miernoty nie potrafią dostrzec, ale czegóż się spodziewać po zwierzętach?

- Tullaris z Har Ganeth

Do walki używajcie mieczy, kopii i włóczni. Nie żałujcie bełtów z waszych kusz. Eliminujcie żołnierzy, cywili i cały żywy inwentarz. Palcie i niszczcie zabudowania. Ale ponad wszystko czyńcie to z przyjemnością.

- Daerkhil, kapitan Czarnej Arki *Niosący Zapomnienie*.
Odprawa przed atakiem na nadbrzeżne bretonnskie miasto.
Nikt z obrońców nie przeżył.

Słabe elfy z Ulthuanu obawiają się nas, ponieważ żyjemy w prawdzie i zgodzie z naturą. Boją się tego, czego nie potrafią zrozumieć, i zamiast stawić temu czoła, chowają się za kłamstwami swojej fałszywej historii. Tchórze i głupcy! Jest tylko kwestią czasu, aż wypędzimy ich z Ulthuanu i zajmiemy należne nam miejsce jako władcy tej wyspy. A stamtąd przejmiemy władzę nad światem.

- Karess, elfia wiedźma

Ludzie, w waszym prostym języku nie ma dość słów, by wyrazić naszą nienawiść wobec nich. Nazywamy ich zabójcami, plugawcami, poganiaczami niewolników i złodziejami, ale żadne z tych dobrze zasłużonych określeń nawet nie zbliża się do głębi ich nieprawości. Nie znają miłosierdzia, ani honoru. Czają się w mroku i mordują pod osłoną ciemności zasnuwanej przez nikczemną magię. Są tak podli, że na swoje ofiary szczególnie upodobali sobie dzieci. Niestały lud Ulthuanu twierdzi, że to ich odrzuceni bracia, wygnani dawno temu, ale czy można kiedykolwiek ufać słowom elfa?

- krasnolud Hargrim Furgilsson, kupiec

Nigdy nie ufaj elfom, zawsze to powtarzam. Mroczne, jasne, wysokie, w ciapki, bez znaczenia. Dla mnie wszystkie są takie same.

- krasnolud Ulfli Schwarzenbrau, sierżant

Nie pytaj o nic elfa, da ci trzy odpowiedzi i wszystkie z nich będą prawdziwe i zbyt straszne żeby móc o tym myśleć.

- Luthor Huss. Prorok Sigmara

Kim są? Są żalem. Bólem i upadkiem. Zbłąkanymi duszami połączonymi z ciemnością, rządzonymi przez przeklętego księcia, który odmówił przyjęcia swojego prawdziwego przeznaczenia. Pewnego dnia poniesie za to karę tak straszną, jakiej nie zna nikt. Przyjęli Chaos z otwartymi ramionami, a większość ich zepsutej społeczności oddaje cześć Khainowi, Władcy Mordu. Żyją w strachu, pocieszani jedynie przez kłamstwa, które bezustannie szepczą do siebie, rozdrapując stare rany. Są potworni, nie szukajcie ich. Nie powiem nic więcej.

- lord Alasir, ambasador elfów

Wielu was sądzi, że Mroczne Elfy powstały tak samo jak krasnoludy Chaosu - jako odgałęzienie rasy, zmienione przez jednorazowe wystawienie na działanie Chaosu. Jest to przekonanie błędne. Mroczne Elfy - w przeciwieństwie do Kurgan i Norsmenów, którzy czczą Mroczne Bóstwa oraz krasnoludów Chaosu oddających im cześć pod postacią Ojca Ciemności - nie są niewolnikami Chaosu. Należy

raczej powiedzieć, że wykorzystują go jako narzędzie do realizacji własnych celów. Na północnych kresach swojego kraju wybudowały szereg czarnych wież, z których rozciąga się widok na Pustkowia Chaosu, nawet jeszcze dalej. W tych ponurych wieżycach czarnoksiężnicy wpatrują się w magiczne kule, które dają sposobność spojrzenia w głąb Domeny Chaosu, w nadziei, że ujrzą tam jakiś odblask przyszłości lub przeszłości, który zwiększy ich szanse w niemal nieustającej wojnie z Ulthuanem. Druchii odparli najeźdźców atakujących ich krainę, miedzy innymi straszliwe hordy Hungów, które wdarły się na tereny Naggaroth. Z każdego starcia wychodzili jeszcze silniejsi. Jednak wbrew temu, co o sobie mówią, uważając się za lud, który poskromił Chaos w ich zwyczajach i praktykach widać wyraźny wpływ Mrocznych Bóstw.

- Cadfenelle, historyk Wysokich Elfów

Elfy są wyrafinowanym ludem, obdarzonym głęboką miłością do sztuki i życia w hedonistycznym samozadowoleniu. Unikają wszelkich problemów i nie przepadają za pracą, uważając ją za nudną. Elfy nie współżyją dobrze z innymi rasami, gdyż są aroganckie, kapryśne i niepraktyczne. Szczególnie khazadzi uważają je za irytujące. Elfy mówią swoim własnym, precyzyjnym i skomplikowanym językiem. Długowieczność sprawia, że ich postawa względem otaczającego świata jest zupełnie inna, niż wszystkich pozostałych ras. Niewielu może pojąć wspaniałość ich niezwykłej kultury, czy choćby do końca zrozumieć ich skomplikowany język.

BUDOWA CIAŁA: elfy wyglądają prawie tak samo, jak ludzie. Mają około 180 cm wzrostu, oraz smukłą i proporcjonalną budowę ciała. Wszystkie elfy są zgrabne i zwinne, mają pociągłe twarze i zwracają na siebie uwagę dużymi oczami oraz pełnymi wargami. Ich uszy mogą być dość duże i często są szpiczaste. Nielicznym elfom wyrastają brody, a ich włosy miewają różny kolor - od czarnego przez srebrny, aż do całkowicie białego. Brązowe i blond włosy nie są rzadkością, choć rudawe prawie się nie zdarzają. Wiele elfów je farbuje, a makijaż jest stosowany przez obie płcie.

LEŚNE ELFY:

Leśne Elfy reprezentują ostatnie pozostałości koloni Wysokich Elfów, założonych dawno temu w Starym i Nowym Świecie. Dwa tysiące lat przed narodzeniem Sigmara, król Ulthuanu Caradryel Spokojny wezwał swych poddanych do powrotu do ojczyzny, w której toczyła się wojna z Mrocznymi Elfami. Większość elfów odpowiedziała na to wezwanie, lecz część - nie mogąca lub niechcąca odpłynąć - pozostała w Starym Świecie. Zdziesiątkowane przez trwające kilka wieków wojny z krasnoludami, schroniły się wśród potężnych drzew lasu Loren (w ich języku zwanym *Lorien*). Później skolonizowały w pewnym stopniu również ziemie obecnie należące do Imperium, jednak nigdy nie były to tereny otwarte, gdyż w owym czasie elfy zbyt już były przywiązane do lasu. Elfy w Starym Świecie żyją po dziś dzień, choć liczebność koloni jest niewielka i cały czas się zmniejsza.

Po wiekach izolacji elfy zmieniły się ich kultura i magia rozwinęły się całkiem inaczej, z powodu tych zmian staroświatowe elfy uniknęły pokusy bogactwa i luksusu, którym uległy Wysokie i Mroczne Elfy. Leśne Elfy mają szersze horyzonty myślowe, są mniej zafascynowane sobą niż Wysokie Elfy, a nawet sporadycznie utrzymują kontaktu z ludźmi. Są wspaniałymi łucznikami, chociaż zamiast walki wolą polowania, śpiewy, tańce i zabawę. Te elfy, które powróciły do Elfich Królestw nazywane są tam prostakami lub wieśniakami. Kilka bardzo małych społeczności Leśnych Elfów znajduje się w lasach wzdłuż wschodniej krawędzi Gór Krańca świata, a kilka większych - na wschodnich wybrzeżach Nowego Świata. Leśne Elfy mówią elfickim z wyraźnym akcentem i zwykle dobrze posługują się językiem lokalnej ludności. Elfy mieszkają w dość luźno ze sobą powiązanych komunach, nazywanych przez nie *fine*. Każdy elf w wiosce ma przypisaną sobie funkcję, w zamian za wykonywanie której dostaje wszystko, co potrzebne mu jest do życia.

Bardzo ważną cechą charakteryzującą elfy jest ich długowieczność, elfy mogą żyć tysiące lat, jeśli nie zginą w wyniku choroby czy odniesionych ran. Długowieczność życia wpływa na ich podejście do małżeństwa i rodziny. Wśród elfów nie istnieje instytucja małżeństwa, zdarza się, że jakaś para przyrzeknie sobie, że przez określony okres czasu nie będą obcować z innymi współplemieńcami, ale jest to zazwyczaj rodzaj zabawy w związek, niż normalnie rozumiane małżeństwo. Duża część elfów - choć nie wszystkie - jest biseksualna. Hetero i homoseksualiści należą do rzadkości, gdyż prawie każdy elf pragnie zaznać jak najwięcej przyjemności w życiu i narzucanie sobie takich ograniczeń wydaje im się pozbawione sensu. Wszyscy jednak traktowani są bardzo tolerancyjnie, właściwie elfy nie akceptują tylko osób w jakiś sposób powiązanych z Chaosem i takich, które krzywdzą innych wbrew ich woli. Wynika to z wielkiego hedonizmu tej rasy. Są niezrównane w poszukiwaniu nowej, egzotycznej przyjemności. To wszystko nie wyklucza miłości. Po prostu rzadko jest ona dożywotnia, a poza tym nie oznacza wyłączności na danego partnera.

Jednak bujne życie erotyczne elfów nie idzie w parze z dużą liczbą narodzin. Faktem jest, że elfy posiadają dużą wiedzę na temat antykoncepcji, ale to nie ona jest powodem tak małej liczny małych elfiątek. Jest nią Upioryt. Elfy, a szczególnie elfki, są na Spaczeń wyjątkowo czułe. Niewielka jego ilość może spowodować bezpłodność. Niestety, Kamienia Przemian jest coraz więcej, co powoduje, że ta potężna niegdyś rasa wymiera. Narodziny dziecka są dla wioski świętem. W każdej osadzie znajduje się przynajmniej jedna osoba odpowiedzialna za wychowanie dzieci. Nie znaczy to, że małe elfy nie widzą się ze swoimi rodzicami. Spędzają z nimi całkiem sporo czasu, ale dzieci wychowanie odbierają od osób, które są do tego specjalnie przygotowane.

Elfie osady strzeżone są tak potężnymi iluzjami, że niepowołanym trudno tam trafić. Jeśli jednak jakiś wędrowiec dostanie się w pobliże wioski, zostanie uśpiony i odniesiony na skraj lasu. Pierwszą linię obrony elfów stanowią Wojownicy Klanowi - regularne wojsko elfie, poruszające się w paroosobowych grupach, stosujące taktykę *uderzyć i uciec* - oraz tajemnicze Leśne Duchy, czyli oddział elitarnych strzelców, mistrzów ukrycia. Jeżeli wszystko zawiedzie, pozostają jeszcze Tancerze Wojny. O ich męstwie i umiejętnościach powstało wiele legend, a większość jest prawdziwa…

Mało kto wie jakich to bogów elfy wyznają i jaki mają do nich stosunek. Dzieci Drzew mają do swych patronów stosunek niemal przyjacielski, daleki od bogobojnego podejścia do spraw wiary typowego dla innych przedstawicieli istot inteligentnych. Taka postawa wynika z faktu, że rasa ta u szczytu swojej potęgi (jeszcze jako Elfy Wysokie) była bogom prawie równa mocą, i traktuje ich raczej jako swych braci, którym udało się nie utracić mocy.

MORSKIE ELFY:

Morskie Elfy żyją na wybrzeżach Elfich Królestw kultywują tradycje marynarskie i wojownicze, nie gardząc, tak jak inne elfy, pracą fizyczną. Z tych też powodów Wysokie Elfy traktują je z pogardą, uważając za gruboskórne i nieokrzesane. Morskie Elfy są dzielnymi wojownikami i niezmordowanymi strażnikami wodnych szlaków. To właśnie ich zasługą jest, iż wodne szlaki pomiędzy Lustrią, a Starym Światem pozostają otwarte. Lubią podróżować i często spotykają się je jako kupców lub handlarzy w portach Starego Świata. Większość z nich mówi językami staroświatowców równie dobrze jak elfim, znaczna część posiada również pobieżną znajomość języka Norsmenów. Handel wyrobami elfickimi prowadzony jest praktycznie wyłącznie przez Elfy Morskie.

Morskie Elfy są najbardziej tolerancyjne spośród wszystkich elfów. Wśród rodaków uchodzą za odważnych wojowników - prawdziwie potężną siłę militarną na wodach mórz i oceanów. To tylko część prawdy, gdyż to głównie od nich zależą kontakty pomiędzy ludźmi a elfimi królestwami; to ambasadorzy Elfiego Ludu.

Fizycznie są podobni do leśnych czy też Wysokich Elfów, widoczną różnicą jest bardziej krępa budowa ciała. Różnice mentalne są o wiele bardziej zauważalne. Życie Morskich Elfów upływa zarówno na podróżowaniu jak i przebywaniu na stałym lądzie, a rodzimy port Morskiego Elfa często jest częścią ludzkiego miasta - oba te czynniki wymusiły powstanie kulturowego przemieszania. To właśnie odpowiedzialne jest za nietypowe postrzeganie świata przez Morskie Elfy. Czasami wydają się wręcz zbyt ludzcy.

Bliskie sąsiedztwo ludzi doprowadziło do dwóch poważnych zmian w osobowości Morskich Elfów. Przestały być samowystarczalne, ich kultura nie jest już statyczna, w porównaniu do innych elfów, morskie adaptowały się do rytmu życia ludzi; pomimo iż poczucie czasu niekiedy pozostaje typowo elfie, boleją nad straconymi dniami jako utraconą szansą dokonania czegoś. Wśród innych dostrzegalnych zmian rzuca się w oczy niechęć do wykazywania emocjonalnego chłodu, jaki jest naturalny innym elfom. W porównaniu z nimi Morskie Elfy posiadają bardzo zmienne usposobienie.

Morskie Elfy z łatwością zaakceptowały mieszkanie wśród ludzi z powodu jego wygody. Wspólne interesy wymagają odpowiedniego traktowania się i dzięki temu utrzymane zostają dobre stosunki pomiędzy rasami. W obecnych czasach, kiedy proces kolonizacji jest coraz powolniejszy, Morskie Elfy koncentrują się na utrzymywaniu bezpieczeństwa i swobody podróżowania morskimi drogami na całym świecie i pracy dla własnych korzyści. Kultura Morskich Elfów opiera się na czterech podstawach: klanie, morzu, wojsku i handlu.

Klan jest podstawową jednostką społeczną każdego osiedla. Wszystkie klany mają swoje źródła na Ulthuanie. Kiedy klan staje się tak wielki, że brakuje mu miejsca na wyspie, buduje ogromny okręt klanowy, największą pływającą jednostkę, jaką mogą stworzyć elfy, i odpływa w poszukiwaniu nowego domu. Po wybraniu miejsca statek przybija do brzegu. Tak wielki okręt może pomieścić sześć tysięcy elfów i stanowi zalążek portu morskiego. W celu ustabilizowania nowego miejsca zamieszkania elfi klan prosi lokalne władze o pozwolenie na przejęcie danej części miasta dla siebie - w wielu staroświatowych portach znajdują się prosperujące dzielnice Morskich Elfów. Nowy port staje się dla klanu bazą operacyjną dla wszystkich spraw oprócz wojny.

Struktura klanu jest zdeterminowana poprzez pochodzenie poszczególnych jego członków, zatem każda osoba ma status i zawód podyktowany przez tą strukturę. Jedyną pozycją w klanie nie determinowaną przez urodzenie jest pozycja *Starszego*. *Starszy* jest przywódcą klanu, dowódcą floty handlowej w czasach kryzysu lub wojny, podczas której flota może przemienić się w wojenną w przeciągu jednego dnia, oraz zarządza codziennymi interesami portu. *Starszy* jest wybierany podczas zgrupowania całego klanu zwanego *konveniporio*, co znaczy *spotkanie dla wszystkich*, odbywającego się każdego stulecia lub w przypadku śmierci *Starszego*. Jeśli Morski Elf opuści *konveniporio* swojego klanu, nowo mianowany *Starszy* musi mu przebaczyć, w przeciwnym wypadku elf okryty zostaje wstydem. Lojalność jest bardzo istotną kwestią dla życia w klanie, każdy Morski Elf odda życie za swój klan.

Jakkolwiek inne elfy rozumieją uczucia Morskich Elfów, nie znają głębokości związku jaki łączy Morskie Elfy i morze, ich poszanowania i respektu dla oceanów. Ludzie nie podzielają tych emocji, a zwykle nie rozumieją z nich niczego. Większość Morskich Elfów czci Mathlanna, boga mórz. Wszystkie szanują go i oddają mu oraz jego przyjaciołom cześć. Morskie Elfy postrzegają ocean dwojako: jako przyjaciela i zarazem wroga, dla nich posiada swą własną naturę i charakter, jest wielkim żywym stworzeniem. Uznają i doceniają przejawy jego życia: przypływy i odpływy, ale również szanują jego gniew i napady furii.

Rasa ta szczyci się swoją wojskową tradycją. Morskie Elfy długo odpowiedzialne były za większość elfiego wojska, prawdopodobnie dlatego, iż dość często są one ofiarami otwartej wrogości. Wielkie bitwy przeszłości nie są już prowadzone odkąd Morskie Elfy zostały zdziesiątkowane w czasie wojen elficko-krasnoludzkich. Morski Elf poświęca pięć dekad swojego życia w służbie klanowej floty, będąc jednocześnie kupcem i żołnierzem. Większość obecnie prowadzonych działań wojennych skierowana jest przeciwko ludzkim statkom szpiegującym w pobliżu elfich królestw, oraz przeciwko Mrocznym Elfom z Naggaroth, które czasami atakują osiedla Morskich Elfów.

Flota handlowa klanu przemierza morza wymieniając wszelkie możliwe towary świata; od wyśmienitych win po meble i przyprawy. W obecnych czasach handel jest podstawową funkcją klanu, większość jego działań i planów jest podporządkowana tylko temu i w konsekwencji przynosi to duże profity. Klany Morskich Elfów są bogate, kolonia w Marienburgu, dla przykładu, posiada szerokie zasoby materialne i pieniężne. Morskie Elfy uzyskały najwyższe standardy życia, niektórzy ludzie przyrównują ich nawet do książąt. Gdzieniegdzie porównanie to przylgnęło i bogate elfy nazywane są kupieckimi książętami.

Kiedy Morski Elf osiągnie wiek dojrzały on lub ona opuszcza klan i wyrusza w podróż trwającą dziesięć lat. Elfowi nie wolno jedynie opuścić *konveniporio*, jeśli przydarzy się to podczas jego podróży, ale poza tym wyjątkiem na czas wyprawy nie obowiązują żadne klanowe więzy. Celem takiego działania jest zaspokojenie potrzeby niezależnego podróżowania młodego elfa, który mógłby sam próbować ją urzeczywistnić w najmniej sprzyjającej ku temu chwili. Po powrocie elfy te są szczęśliwe mogąc służyć swojemu klanowi, zaczynając doceniać zyski płynące z życia w tak zorganizowanej społeczności. Ci, którzy nie powrócą ze swej podróży są skazani na wygnanie do końca ich życia.

Poglądy Morskich Elfów na życie i inne rasy są bardzo podobne do tych wyznawanych przez pozostałe elfy, z dwiema fundamentalnymi różnicami; postrzeganiem ludzi i krasnoludów. Krasnoludy generalnie nie są obdarzane zaufaniem przez elfy, ale ich morscy krewniacy potrafią szybciej dostrzec rekompensujące to zalety. Zasadniczo odnoszą się do krasnoludów tolerancyjnie, wybaczywszy im dawną wrogość. Nie jest to błaha sprawa, gdyż Morskie Elfy wiele wycierpiały ze strony krasnoludów podczas wojen. Ludzie również nie są całkowicie godnymi zaufania dla elfów, ale postrzegani są jako dobrzy partnerzy w handlu i tak długo jak spokój tych interesów jest niezmącony, to przymierze jest zachowane. Dla innych elfów taka postawa jest ewidentnym dowodem splamienia pewnych wartości. Ludzkość powoli ogarnia i wchłania kulturę Morskich Elfów, ten proces rozszerza się jak fale na oceanie i fale te rozbijają się na brzegach elfich królestw, powodując niewielkie, ale i nieubłagane zmiany w tamtym społeczeństwie. Ani elfy, ani ludzi nie dostrzegają na razie tych procesów, tylko Mroczne Elfy widzą co się dzieje, obserwując swych krewniaków z rosnącą nienawiścią.

Morskie Elfy wyznają jednego boga - Mathlanna, Pana Mórz. Mathlann ma dwoje dzieci nazywanych duchowymi przyjaciółmi. Nowicjusze i kapłani Mathlanna przestrzegają tych samych zasad, co wyznawcy Mannana. Kapłani zwani są Posłańcami zgodnie z unikalną naturą elfich wierzeń. Podobnie jak Mathlann, jego dzieci są przyjaciółmi Morskich Elfów, a nie ich panami. Zamiast czcić je, elfy porozumiewają się z nimi poprzez Posłańców. Nie oznacza to, iż Morskie Elfy nie pokładają wiary w swe bóstwa. Ufają im, ale nie w ślepy sposób. Mogą być pomocne, jak i można je obrazić z całymi tego konsekwencjami, wobec czego powinno się je traktować z szacunkiem.

Rota-Himmel, jest duchowym przyjacielem opiekującym się nocą, wodowaniami i nawigacją. Jej imię znaczy Mieniące się Niebo. Wytycza drogi dla statków i kupców Morskich Elfów, zawsze jednak umożliwiając powrót do domu. Reprezentuje niebo i wszystko z nim związane, jak ptaki, gwiazdy, księżyc (Mannslieb) i chmury. Gwiazdy są jej najważniejszym atrybutem, ponieważ elfy korzystają z nich przy nawigacji - nie używają do tego map. Rota-Himmel jest przedstawiana jako młoda elfia kobieta z długimi czarnymi falującymi włosami. Jest duchowym przyjacielem wiedzy.

Senparae, jest duchowym przyjacielem opiekującym się pertraktacjami, umowami i handlem. Jego imię znaczy *komunikować się bez przeszkód*, reprezentuje wiele rzeczy. Niektórzy ludzi błędnie myślą o nim, jako o bogu handlu. Istotnie, należy to do sfery jego opieki, ale tak samo jak rozmowa, związki pomiędzy istotami i ląd stały. Senparae jest zwykle związany z tym co Morskie Elfy robią w danym porcie. Może to być ich dom, gdzie handlują, ale najważniejsze jest to, gdzie żyją w społeczności. Bardziej właściwe dla ludzi byłoby nazywanie go bogiem klanu, a nawet życia. Senparae jest przedstawiany jako kupiec zawsze stojący na suchym lądzie, ale z morzem widocznym na horyzoncie, nigdy nie przedstawia się go samotnie. Posłańcy Senparae są bardziej towarzyscy niż zwykłe Morskie Elfy i stale poszukują kompanii i okazji do rozmowy.

Pośród wielu morskich portów widok osiedla Morskich Elfów nie jest niczym nieoczekiwanym, a nawet czymś bardzo częstym. Portowe dzielnice należące do elfów są starymi i pięknymi miejscami. Populację Morskich Elfów stanowią grupy osiadłych klanów lub tymczasowo prowadzących handel w danym miejscu. Największe społeczności znajdują się w Merran-talla w Lustrii, Jer-Loren w Arabii, Kao-Llermer w Nipponie i w przybrzeżnych miastach Lustrii. Największe zbiorowisko Morskich Elfów w Starym Świecie można znaleźć w Marienburgu. Marienburgski klan nazywa się Tia-Farell. W samym sercu wyznaczonej dzielnicy Morskich Elfów znajduje się statek klanowy, którego nie widziało jeszcze żadne ludzkie oko. Statek ten służy elfom na wiele sposobów; jest domem Starszych, jest także swoistym muzeum pamiątek, pochodzenia klanu oraz jedynych prawdziwie elfich artefaktów w Marienburgu. Zgromadzona jest na nim również cała elfia wiedza i prawa. Klan posiada własny kawałek portu i miasta. Elfy mieszkają na trzech wewnętrznych wyspach, w centrum największej z nich, na jeziorze znajduje się statek klanowy. Budynki rozmieszczone są w kształt pierścienia, zasłaniając okręt przed wzrokiem nieelfów. Cała dzielnica jest oddzielona od reszty miasta z jednej strony rzeką, a z drugiej kamiennym murem. Wejść do środka można tylko przez bramy strzeżone przez straż. Wejście na teren największej z wysp jest całkowicie zakazane dla wszystkich oprócz elfów.

MROCZNE ELFY:

Mroczne Elfy są najbardziej tajemniczą, wzbudzającą największe emocje rasą elfów, które umownie nazywa się elfami mrocznymi. Zamieszkują one nieurodzajne, smagane mroźnymi wichrami wybrzeża Nowego Świata. Tam, wśród niedostępnych, porośniętych świerkami i sosnami skalistych szczytów, wznosi się ich stolica - okryta ponurą sławą twierdza Naggarond. Jej ozdobione ciałami ofiar i jeńców mury kryją wiele tajemnic, są złowieszczym znakiem panowania Wiedźmiego Króla.

Historia Mrocznych Elfów jest tragiczną opowieścią o zdradzie i nienawiści, o chciwości i złu. Mieszkańcy Naggaroth, czyli Kraju Mrozu, wywodzą się od Wysokich Elfów. Kiedyś, ponad pięć tysięcy lat temu, wszystkie elfy były jednym narodem, jedną rasą, rządzoną przez Króla-Feniksa. Lecz stało się tak, iż część mieszkańców Ulthuanu odwróciła się od starych bogów. Motywy tego czynu i opis długotrwałej wojny domowej są zbyt obszerne, by je teraz przedstawić. Starczy powiedzieć, że po wielu krwawych potyczkach i zaciętych bitwach, po rzuceniu najpotężniejszych czarów, spaleniu dziesiątków miast i wyrżnięciu ich mieszkańców, odszczepieńcy, czyli elfy mroczne (lub *Druchii*, jak nazywają je pozostali przedstawiciele najszlachetniejszej z ras), zostali przegnani z Elfich Królestw. Rozwścieczeni przegraną, zdziesiątkowani w walce, odpłynęli z Ulthuanu na pokładzie potężnych Czarnych Arek, jedynych pozostałości po ich, wydawałoby się niemożliwych do zdobycia fortecach. Wysokie elfy, wyczerpane długowieczną wojną ze swoimi pobratymcami oraz toczonym w Starym Świecie bojem z krasnoludami, znanym pod nazwą *Wojny o Brodę* lub *Wojną Zemsty*, nie zdołały zmobilizować sił, wystarczających do zniszczenia swych mrocznych współbraci. Te, prowadzone być może przez swego boga i Pana - Slaanesha - wylądowały na niegościnnej ziemi Nowego Świata, lądy znajdującego się na północny-zachód od Wyspy Elfów. W niedostępnych ostępach północnych krain mrozu i mgieł, *Druchii* założyli swe królestwo. Z czasem rozrosło się ono obejmując swym straszliwym panowaniem dużą cześć kontynentu. W przeciwieństwie jednak do Ulthuanu, gdzie żyje wiele elfów i gdzie wznosi się wiele miast, w Kraju Mrozu zbudowano tylko sześć siedzib *Druchii*. Aura i teren, dzikość zwierząt i mnogość goblinoidów nie sprzyjają bowiem osadnictwu. Z tych nielicznych, lecz potężnych u dużych warowni, największy, najlepiej ufortyfikowany i najstraszniejszy jest Naggarond - miejsce, gdzie wznosi swe czarne wieże zamek potężnego czarnoksiężnika Malekitha. Wiedźmi Król, sprawca podziału elfiej rasy, od tysiącleci planuje zagładę tych, którzy niegdyś wygnali go z Ulthuanu.

Za przyczyną Slaanesha *Druchii* powstały przeciw swym współbraciom. Kapłani i wyznawcy tego boga Chaosu rządzili Krajem Mrozu przez długie stulecia, lecz w końcu zostali obaleni przez czcicieli Khaina - elfiego boga wojny, morderstwa i nienawiści. Khaine jest jednym z bogów wszystkich elfów, jednak mroczne czczą go jako Pana-O-Skrwawionych-Rękach. Najsławniejszymi i budzącymi jednocześnie największą grozę wyznawcami Khaina, są Elfie Wiedźmy - kobiecy Kult, którego członkinie lubują się w zadawaniu śmierci i torturowaniu ofiar. Ich piękno jest legendarne, nie mniej też znane jest ich okrucieństwo. Są jednymi z najbardziej niebezpiecznych wojowników *Druchii*. Walczą z zaciekłości i nienawiścią, ich oczy goreją żądzą krwi. Gdy walka skończy się zwycięstwem Mrocznych Elfów, wyznawczynie Pana-O-Skrwawionych-Rękach kąpią się w kotłach napełnionych krwią zamęczonych jeńców i ofiar. Odnawiają w ten sposób więzy łączące je z ich Panem. Przywódczyniami Elfich Wiedźm są Królowe-Jędze, najstarsze i najbardziej żądne krwi spośród wszystkich członkiń Kultu. Raz w roku, w czasie Nocy Śmierci, Jędze prowadzą swe podwładne na ulice miast *Druchii*. Porywają wszystkich - młodych i starych. Ich krwią napełniają wielkie kotły, a następnie zanurzają się w krwawej kąpieli. Dzięki temu odzyskują młodość, ich powykręcane członki stają się silne i młode…

Mroczne Elfy rzadko zapuszczają się do Starego Świata. Czasami jednak można spotkać któregoś z nich - w takich przypadku *Druchii* podają się za Morskie Elfy. Znane są przypadki, gdy grupy Mrocznych Elfów próbowały odzyskać rozmaite, dawno stracone artefakty, ukryte do tej pory w ruinach dawnych miast elfów, zniszczonych w czasie *Wojny o Brodę*.

Mieszkańcy Tilei i Bretonni widują *Druchii* nieco częściej, jednak z zdecydowanie mniej przyjaznych okolicznościach. Wybrzeża Starego Świata są bowiem czasami najeżdżane przez korsarzy z Naggaroth, poszukujących niewolników. Ich błyskawiczne rajdy są trudne do wykrycia i odparcia, gdyż opierają się na zaskoczeniu a nie na przewadze liczebnej.

WYSOKIE ELFY:

Wysokie Elfy worzą najstarszą i najbardziej rozwiniętą cywilizację spośród wszystkich zamieszkujących Znany Świat ras, od tysiącleci zamieszkują wyspiarskie królestwo Ulthuan leżące na oceanie pomiędzy Starym a Nowym Światem. Wysokie Elfy są kwintesencją swojej rasy, aroganckie, bardzo inteligentne i niezwykle uzdolnione zarówno w sztuce wojennej jak i w arkanach magii. Ze wszystkich elfów to właśnie Wysokie Elfy najbardziej nie lubią, by coś przeszkadzało cieszyć się im przyjemnościami życia. Są rdzeniem swojej rasy, żyją w miastach Elfich Królestw, gardząc wszelkimi podróżami. Praca zarobkowo jest przez nich traktowana jako oznaka osobistego niepowodzenia. Niewiele Wysokich Elfów kiedykolwiek opuszcza Elfie Królestwa, choć zdarza się, że niektórzy - młodzi i ciekawi przygód - wypuszczają się w szeroki świat, traktując podróż jako formę *wakacji*, czy też metodę zdobywania doświadczenia. Tacy podróżni są zwykle zawalidrogami i irytują członków innych ras przez swą arogancję i skłonność do wynoszenia się ponad innych. Zdarzają się nawet samosądy, dokonywane na takich osobnikach.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: Mroczne Elfy mają przeważnie *naturę* CHAOTYCZNĄ bądź ZŁĄ, natomiast wszystkie inne elfy - *naturę* PRAWORZĄDNĄ, DOBRĄ lub NEUTRALNĄ.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku elfów obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Pogromcy zielonoskórych: elfy wzbudzają *strach* w goblinach i mniejszych goblinach, jeżeli ci nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2 do 1 (to znaczy 10 elfów wzbudza *strach* w 1-19 goblinach).

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich elfów odnoszą się poniższe *zasady specjalne*:

Dziecię lasu: Leśne Elfy, podobnie jak drzewce poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Widzenie w ciemności: wszystkie elfy widzą w mroku do 30 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ELFA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	43	30	20	60	66	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	6	3	2	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
4	6	-	9	6	-

Umiejętności: bystry wzrok; sztuka przetrwania; muzykalność *lub* śpiew *lub* taniec; widzenie w ciemności do 30 metrów; znajomość języka (*eltharin*); pozostałe umiejętności zależnie od wykonywanej profesji(zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**)

Pancerz, **Punkty Zbroi** oraz **Broń**: zależnie od wykonywanej profesji (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

FIMIR:

Pogłoski mówią, że fimiry są po części ludźmi, a po części demonami, nawiedzającymi bagna, trzęsawiska i opuszczone wrzosowiska w całej północnej i zachodniej części Starego Świata. Występują najczęściej na obszarach przybrzeżnych, ale można je spotkać wszędzie tam, gdzie jest ponuro i dostatecznie wilgotno. Twierdze fimirów są przeważnie posępnymi, stromymi stertami kamieni, prymitywnie usypanymi na podobieństwo ludzkich zamków, budowanymi na morskich przylądkach lub skalistych wzniesieniach i stale osłoniętymi przez gęstą, szarą mgłę - w rzeczywistości zamiast budować swoje własne, fimiry często przejmują ruiny starożytnych twierdz ludzkich. Ich społeczności są zwykle odizolowane i samowystarczalne, ale niektóre legendy mówią o stolicy fimirów - rozległym zamku z obsydianu, leżącym na skalistej, otoczonej przez zdradliwe skały i rafy wyspie. Jej położenie nie jest znane, choć niektóre źródła podają, iż co pewien czas znika ona, czy zatapia się pod powierzchnią morza, pojawiając się w dowolnym innym miejscu wzdłuż zachodniego wybrzeża Starego Świata.

Fimiry są istotami mgły i ciemności, dlatego unikają jasnego światła. Gdy podróżują w dzień, mgła zawsze porusza się wraz z nimi, ochraniając ich przed słońcem i sprawiając, że ich liczebność jest prawie niemożliwa do ocenienia (patrz **ZASADY SPECJALNE**).

Społeczności fimirów składają się prawie wyłącznie z samców i są podzielone na cztery kasty. Najniższą kastą są *Shearl* albo niewolnicy - kasta służących i robotników; kolejną są *Fimm*, albo wojownicy - należy do niej większość szlachty fimirskiej i od nich pochodzi nazwa rasy. Następną są *Dirach*, zwani także przyjaciółmi demonów - niewielka, lecz potężna kasta magów. Jednak najstraszliwszą jest kasta *Meargh* albo czarownic, królowych-wiedźm, które rządzą fimirskimi twierdzami. *Meargh* są jedynymi samicami wśród fimirów.

Fimiry często najeżdżają samotne farmy i niewielkie wioski ludzkie w celu zdobycia pożywienia oraz jeńców. *Meargh* są niepłodne, dlatego fimiry porywają ludzkie kobiety, a ich potomstwo to zwykłe normalne fimiry, a nie mieszańce. Przynależność kastowa młodych fimirów jest jasna od urodzenia, a samice rodzą się bardzo rzadko, nie więcej niż raz na sto lat w każdej twierdzy. Gdy urodzi się samica, zwykle jest zabijana, chyba że *Meargh*, władająca społecznością jest już bardzo stara i bliska śmierci. W takim wypadku młoda samica jest wychowywana jako córka i następczyni królowej.

Najeźdźcze oddziały fimirów składają się z około dziesiątki *Fimm* i podobnej liczby *Shearl* pod dowództwem młodego szlachcica. Na wybrzeżu fimiry podróżują na czarnych statkach o niskich i długich kadłubach. Czasem w wyprawie może uczestniczyć jeden *Dirach*, wtedy zazwyczaj jest on dowódcą. Większe jednostki formowane są w czasie wojny, a w obronie twierdzy staje na polu *Meargh* wraz z całą ludnością i wespół z wieloma demonami, które ona i *Dirach* przyzwą. Fimiry wydają się ogólnie żyć w przyjacielskich stosunkach z demonami, a pogłoski mówią, że niektórzy z ich ludzkich jeńców wykorzystywani są w handlu z ich demonicznymi sprzymierzeńcami.

Ulubioną bronią fimirów są duże maczugi i topory, do władania których człowiek potrzebowałby obu rąk. Niektóre fimiry, a w szczególności szlachta, idą do walki, dzierżąc jedną z tych broni w każdej ręce. Rzadko używają broni miotającej, ponieważ mgła, która jest ich naturalnym środowiskiem praktycznie udaremnia walkę na odległość.

Fimiry mają przeważnie niską inteligencję i częściej używają siły niż rozumu w celu rozwiązania jakiegoś problemu. *Dirach* posiadają jednak inteligencję równą ludzkiej, a *Meargh* są straszliwie przebiegłe i rządzą w równym stopniu dzięki strachowi, jaki je otacza, jak i poszanowaniu dla tradycji.

Mało znana jest religia i bogowie fimirów; możliwe, że oddają oni cześć potężniejszym wielkim demonom, z którymi są sprzymierzeni, albo tej nieznanej istocie lub istotom, którym te demony służą.

Fimiry ubierają się zgodnie z ludzką modą, ale nigdy nie okrywają nóg, ramion i ogona. *Fimm* podczas bitwy często noszą kolczugi, a szlachta faworyzuje długie płaszcze, przymocowane do ramion za pomocą ciężkich spinek ze złota, w których osadzone są klejnoty. Szczególnie cenią granaty, gdyż ich kolor podobny jest do barwy ludzkiej krwi. *Dirach* i *Meargh* noszą długie szaty oraz płaszcze brązowego koloru.

Posiadając jedno oko, fimiry nie mogą dobrze oceniać perspektywy i uważa się, że używają swych magicznych mgieł właśnie po to, aby tę skazę zrównoważyć - oceniają odległość do swych przeciwników po tym, jak dobrze ich widać.

Większość fimirów może żyć około 200 lat. *Dirach* żyją dwa razy dłużej, a *Meargh* są prawie nieśmiertelne - znane są przypadki osiągania przez nie ponad 2000 lat i wcale nie są one rzadkie.

BUDOWA CIAŁA: fimir jest humanoidem z dużą, beczkowatą klatką piersiową, o krótkich, mocnych nogach zakończonych trójpalczastymi, szponiastymi stopami i długich, muskularnych ramionach, sięgających prawie do ziemi. Ich ciała są szerokie i silne, a pod zwodniczymi fałdami tłuszczu kryją się stalowe muskuły. Ich głowy są duże i prawie pozbawione włosów, ze sflaczałą, szarą skórą. Charakterystyczny jest ostro zakończony, beznosy, ale za to zaopatrzony w kły pysk. Fimiry mają pojedyncze, pozbawione źrenicy oko w kolorze bursztynowym albo mlecznobiałym, umieszczone głęboko w oczodole. W miejscu uszu ich czaszka ma liczne otworki, pokryte cienką skórą, spełniającej rolę płytki rezonansowej. Fimiry mają szerokie, przygarbione sylwetki, mierzą średnio około 200 centymetrów, chociaż, jeśli się wyprostują, osiągają ponad 240 centymetrów wzrostu. Mają też mocne, wężowe ogony, które nierzadko osiągają ponad 180 centymetrów długości. Ich skóra jest gruba i gładka, przyjmuje różne kolory - od płowożółtego do jasnooliwkowej zieleni.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku fimirów obowiązują poniższe reguły:

Straszny: wszystkie fimiry otoczone *mistyczną mgłą* wywołują *strach* w żywych istotach, które mają mniej niż 240 centymetrów wzrostu. Jeśli mgła zostanie w jakikolwiek sposób rozproszona, *Shearl* przestają wywoływać strach, a do testu *strachu* wywoływanego przez pozostałe fimiry stosowany jest dodatni modyfikator +20%.

ZASADY SPECJALNE: prócz podstawnych reguł do wszystkich fimirów odnoszą się poniższe *zasady specjalne*:

Dziecię bagien: fimiry poruszając się we mgle i/lub po *podmokłym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZ**.

Dziecię mroku: fimiry są podatne na działanie światła słonecznego, jeśli w czasie dnia *mistyczna mgła* zostanie rozproszona, z powodu oślepiającego blasku słońca **WW**, **US** i **ZR** stworów zostaje zmniejszone o połowę (zaokrąglając w dół).

Mgłowidzenie: zarówno w dzień, jak i w nocy, mgła pomaga fimirom określić odległość, jeśli zostanie ona rozproszona, stwory otrzymują ujemny, kumulatywny modyfikator -5% do **WW** i -20% do **US**.

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni ciała fimirów równie skutecznie jak skórznia.

SHEARL:

Shearl stanowią kastę niewolników, traktowanych niewiele lepiej niż jeńcy. Niewolnicy wyróżniają się trochę mniejszym ciałem i gładkimi ogonami. Podczas walki *Shearl* uderzają posiadaną bronią prostą.

Przeciętna charakterystyka Fimira-Shearl:							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
33	17	42	35	20	18	24	14
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
10	14	-	21	15	10

Umiejętności: cichy chód; czuły węch; silny cios; sztuka przetrwania; widzenie w ciemności (15 metrów); znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1; Ogon 1/1/1

Broń: duża broń prosta

FIMM:

Wojownicy mają ogony z rzędem kostnych guzów, zakończonych guzowatą naroślą, wyglądającą jak ciężka maczuga. Szlachta ma ogon najeżony kolcami, zaopatrzony na końcu w straszne, podobne do tasaka ostrze. Ilość kolców i rozmiary ogona-ostrza są powodem wielkiej dumy. W czasie walki *Fimm* uderzają trzymaną w dłoniach dużą bronią bojową i *ogonem*.

Przeciętna charakterystyka Fimira-Fimm:							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
49	17	57	50	45	24	29	24
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3*	21	5	5	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
15	21	-	31	23	15

Umiejętności: cichy chód; czuły węch; dowodzenie; oburęczność*; silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; widzenie w ciemności (15 metrów); zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); hełm; kaftan kolczy; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 3/4/2, Ramiona 2/2/2, Korpus 5/3/7, Nogi 1/1/1, Ogon 1/1/1

Broń: broń naturalna (*uderzenie ogonem*); duża broń bojowa

DIRACH:

Czarnoksiężnicy fimirów mają nieznacznie zwężone głowy, z dwoma lub więcej rogami na czubku lub po bokach czaszki. Ich ogony są gładkie. W czasie walki wręcz *Dirachowie* uderzają trzymaną w łapach dużą bronią prostą.

Przeciętna charakterystyka Fimira-Dirach:							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
41	25	47	45	30	29	43	29
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	4	2	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
13	18	-	27	19	13

Umiejętności: cichy chód; czarnoksięstwo; czuły węch; dowodzenie; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (Chaos, dowolne 2K3 czary); magia powszechna (*mistyczna mgła*); magia prosta (gusła); medytacja; sztuka przetrwania; teologia; widzenie w ciemności (15 metrów); wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*Mroczna Mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1; Ogon 1/1/1

Broń: duża broń prosta

MEARGH:

Królowe-czarownice różnią się od innych fimirów tym, że ich głowy są pokryte prostymi, tłustymi włosami, przeważnie ciemnozielonymi lub niebiesko-czarnymi. Często mają rogi, które są jednak mniejsze niż u *Dirach*. Skóra jest mocno pofałdowana, co jest oznaką wieku. Tak jak u *Dirach*, ich ogony są gładkie. W czasie walki bezpośredniej *Meargh* uderza trzymaną w dłoniach dużą bronią bojową.

Przeciętna charakterystyka Fimira-Meargh:							
Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
65	34	52	55	60	43	43	43
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3*	24	5	5	4	3	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
18	24	-	36	26	18

Umiejętności: cichy chód; czarnoksięstwo; czuły węch; doświadczenie bojowe; dowodzenie; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (Chaos, dowolne 2K4 czary); magia powszechna (*mistyczna mgła*); magia powszechna (*pancerz eteru*); magia powszechna (*rozproszenie magii*); magia prosta (gusła); medytacja; oburęczność*; specjalna broń (bojowa); szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; teologia; unik; widzenie w ciemności (15 metrów); wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1; Ogon 1/1/1

Broń: duża broń bojowa

GIGANT:

Ach, pewnikiem com widział takiego. Nawet żem z nim gadał. Zeszedł był z Gór Krańca Świata. Był dwakroć większy od stodoły Kaspara i takoż niemal szeroki. Bieżał szybciej niźli koń biegnie, choć pewnikiem wcale nie chcąc, ino jego kroki były tak długie, że za każdym ani chybił robił ćwierćwiorstę. Byłem se na polu, a wszystkie inne uciekli, ale ja żem nigdy nie był zbyt szybki, wienc szepnoł żem modlitwem do Sigmara i czekam. No i ten gigant stanoł i gapi siem na mnie. Kiwał siem lekce na boki i poczuł żem odeń woń piwa.

- CZŁEKU - powiada, a mnie jakby siem kości od siły owego głosu rozpękły.

- CZY TO DROGA DO TALABHEIM? - zapytał i wyciongł renkę na zachód. Kiwłem głowom, bo w istocie takoż było.

- DZIĘKUJĘ - zahuczał, a potem ruszył i zniknął za horyzontem zanim przebrzmiało echo jego głosu. Grzeczny stwór, aleć szkoda, że rozdeptał mnie krowę.

- stary Hob, wieśniak

Przede wszystkim pamiętasz smród, jeśli nawet nie wielki wzrost. Każdy z nich cuchnie tak silnie gorzałą, że opary wycisną ci łzy z oczu. Widziałem trupa giganta, co leżał przez pięć dni. Nie gnił, a ścierwojady powoli wyrywały mięso spod jego zakonserwowanej gorzałką skóry. A jego oddech, o bogowie! Jego oddech! Paskudny i cuchnący. Między wielkimi zębiskami tkwiły gnijące resztki jego ostatnich czterech lub pięciu posiłków. Tak walczyłem z nimi, więc wiem więcej niż reszta z tych, co mogą jeszcze o tym opowiedzieć. Jest ich wiele w mojej ojczyźnie. Zawsze tam były, bowiem uwielbiają zimne miejsca, choć nie wiem dlaczego. Czasami walczą dla północnych plemion. Czasami przeciwko nam. Ale zawsze chcą za zapłatę mnóstwo napitku i żarcia. Nie są też zbyt wybredne. Kiedyś, dawno temu, wiele ich było na wszystkich ziemiach, ale ludzie zepchnęli je w góry, gdzie łatwiej im się ukryć, bo zostały już tylko nieliczne. Wasz wielki Sigmar w swoim czasie zabił kilka z nich i myślę, że długobrodzi powalili ich w ciągu lat więcej niż da się zliczyć. To straszni wrogowie. Robią sobie maczugi z całych drzew i nabijają je mieczami. Mogą zmiażdżyć trzech mężów jednym ciosem, a z dobrego rozmachu jeszcze więcej. Nie czują bólu, tak jak my. A przez tę całą gorzałę, którą wypijają, walczą długo po tym, gdy już powinny paść martwe. Nie są zbyt bystre, ale gdy jesteś tak wielki, nie musisz być sprytny, prawda?

- Holger Algersson, najemnik z Norski

Kluczowa sprawa, panowie, to ich wzrost - to właśnie stanowi o istocie giganta. Świat nie jest w stanie znieść takiej masy. Och chwili, gdy po raz pierwszy zaczerpują oddech, żyją w bólu. Ciągły wzrost musi być bolesny, tym bardziej, gdy ktoś wyrasta do takich rozmiarów. Świat bezustannie szepcze do nich 'połóż się, połóż, spocznij na ziemi i już nie wstawaj', stale ciągnie je w dół. Piją więc, by uśmierzyć ten nieustający ból.

- Waldemarr, uczony z Nuln

Wienc chopaki Bargruba dostawały niezgorszy łomot. Nie mogło tak być, no bo żem potrzebował ichnich mienśniaków, alem siem nieźle bawił jak ony ich lali. Wienc widzem Lagruemorgta, jak mu ślina z

japy cieknie i nic nie robi. Wołam, coby polazł do Bargruba i pogonił ludzkie rycerzyli i Tyla. Wienc Lagruemorgt rusza i ludziki zaczynajom latać se bez skrzydełków. Lagruemorgta ździebko poniosło i zaczoł se skakiwać po nich. I siem zaraz wywalił. Zabił wienkszość ludzików i Bargruba i kilku mięśniaków tyż. Prawiem siem poszczał z radochy. Z tych najwienkszych zawsze najwiency jest śmiechu.

- Flaygit Trzęsie Kości, herszt orków

Piję, by odegnać chłód. Czemu to cię dziwi? Wy tak nie robicie? Mam więcej skóry wystawionej na wiatr i potrzeba znacznie więcej trunku, by rozgrzać moje kości. Tyle, że nie zawsze potrafię dobrze ocenić, ile już wystarczy.

- Narnthansorok, gigant-najemnik

Zaginione i utracone. Nasze imperium nie istnieje, przepadło w piaskach, zadeptane przez insekty. Pozostało nam powolne przemijanie. Cóż za ironia, bowiem to nasze głosy niegdyś wstrząsały podnóżem gór. Niewielu już pozostało, by opłakiwać nasze odejście, a wy, nędzne pasożyty, nie dbacie o to. Oczywiście, że pogrążamy się w pijaństwie… albo w Ciemności na północy. To dwie drogi dające zapomnienie o tym, co utraciliśmy.

- Amorgbrandion, gigant-najemnik

Giganci należą do największych humanoidów, jakie kroczą po powierzchni Starego świata, a ich umiejętności bojowe budzą zasłużone przerażenie. Prawdę mówiąc, gdyby były choć w minimalnych stopniu zorganizowane, ich rozproszone plemiona stanowiłyby ogromne zagrożenie dla Imperium. Na szczęście dla wszystkich *małych* ras, myślenie wydaje się sprawiać gigantom niejaki ból, wobec czego zamiast śnić o zemście, wolą pogrążać się w alkoholowym zapomnieniu. Różni uczeni w ciągu wieków podsuwali liczne wytłumaczenia tego faktu, ale nie ma ostatecznej odpowiedzi, dlaczego tak się dzieje. Nawet najmniej podpity gigant zazwyczaj trochę chwieje się na nogach. Gdy ktoś zostanie przywalony przez przewracającego się giganta, w najlepszym razie może być pewien połamania kończyn, a częściej kończy się to zgnieceniem na miazgę.

Giganci pochłaniają niesamowite ilości mięsa i jeśli są przytomne, zazwyczaj jedzą lub myślą o swoim następnym posiłku. Jeden gigant potrafi pożreć dziennie pięć krów i nadal nie będzie nasycony. Ta niesamowita żarłoczność jest głównym powodem, dla którego giganci stają się najemnikami. Niedostępne szczyty łańcuchów górskich Gór Krańca Świata nie nadają się do uprawy roli, co oznacza, że muszą znajdować swoje pożywienie gdzieś indziej. Prowadzenie życia najemnika zapewnia stałe źródło mięsa i napitku, bowiem giganci nie mają skrupułów przed zjadaniem przedstawicieli innych ras, także innych olbrzymów. Ponieważ złoto nie przydaje się gigantowi na nic, nierzadko skłonne są walczyć dla samych tylko łupów. Łatwo zatem wyjaśnić stosunkowo często obecność olbrzymów wśród oddziałów raz zielonoskórych - orki i gobliny żyją w stanie ciągłej wojny co oznacza, pewne źródło wyżywienia. Dodatkowo, zielonoskórzy zdają się lubić gigantów. Orki, dlatego że giganci uosabiają wszystkie cenione przez nie cechy - są wielkie, silne i nie kalają się myśleniem. Gobliny, ponieważ giganci są dokładnie tacy, jacy powinni być z ich punktu widzenia - głupi jak kij i dość łatwi do manipulowania.

Z drugiej strony, być może giganci po prostu lubią zabijać.

Giganci stanowią dziwną grupę istot, znacznie zróżnicowaną pod względem wielkości. Wszystkie należą do rasy gigantów, choć wielu może mieć różne cechy charakterystyczne, na przykład cyklop to gigant, który ma jedno oko. Wielu gigantów żyje samotnie, często wśród niedostępnych gór. Stanowią oni niebezpieczeństwo dla nieroztropnych podróżnych. Giganci występują stosunkowo pospolicie w północnej Norsce, nazywanej czasami Krainą Gigantów. W przeszłości żyli na całym obszarze Starego Świata, lecz zostali stąd wyparci przez ekspansję rasy ludzkiej. Jednak pojedyncze osobniki lub małe grupy nadal można spotkać w górach Starego Świata.

Podczas walki, gigant uderza trzymaną w dłoniach bronią. Jeśli nie posiada oręża lub został *rozbrojony*, będzie próbował unieruchomić przeciwnika w *chwycie*.

BUDOWA CIAŁA: giganci wyglądają z grubsza tak jak ludzie, choć są znacznie od nich więksi - osiągają wzrost od 5 do 10 metrów. Wielu gigantów ma dość szczupłe, wrzecionowate ramiona i nogi. Większość z nich robi wrażenie niedorozwiniętych, a nawet głupich. To spostrzeżenie wcale nie jest pomyłką.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: DOBRA, NEUTRALNA, ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gigantów obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych:*

Głupota: giganty są *podatne na głupotę*.

Straszny: giganci wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gigantów odnoszą się poniższe zasady:

Alkoholizm: giganci są również *skłonni do alkoholizmu* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Pijani giganci, zmuszeni do wycofania się w czasie walki przewrócą się, jeśli nie wykonają udanego testu **ZR**. Jeżeli test będzie nieudany, zatoczą się K8 metrów (*tratując* napotkane istoty), a potem przewrócą się - przygniatając wszystkie istoty na które upadną (kierunek upadku jest określany przy pomocy rzutu K8, gdzie 1 oznacz północ). Upadając, giganci przykrywają obszar o szerokości 3 i długości równej swemu wzrostowi. Wszystkie istoty, które znajdują się w tym obszarze otrzymują obrażenia z **SIŁĄ** giganta, **KO** zależy od rozmiaru stwora. Postacie znajdujące się na granicy zasięgu upadającego giganta mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć spod upadającego stwora i uniknąć obrażeń.

Dziecię gór: giganci poruszający się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Miotanie: giganci mogą rzucać skałami lub innymi improwizowanymi pociskami. W przypadku trafienia, pocisk zadaje rany z **SE** równą **SILE** giganta (zobacz paragraf **BROŃ NATURALNA & POCISKI IMPROWIZOWANE** powyżej).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	25	160	100	20	14	24	24

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
5	36	16	10	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
27	36	-	54	39	-

Umiejętności: łowiectwo; mocna głowa; ogłuszenie *lub* silny cios; sztuka przetrwania; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth* lub *nors*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: duża broń bojowa

Wreszcie jeden z naszych ludzi, obdarzony sokolim wzrokiem, którego wysłaliśmy, by obserwował olbrzyma, dał znak, że kolos poruszył się… lekko. Zdjąłem pelerynę i pas z mieczem, zakasałem rękawy koszuli. Zadrżałem z zimna, gdy górski wiatr liznął nie osłonięte części mego ciała. Ruszyłem powoli naprzód, trzymając w wyciągniętych rękach skórzaną sakwę wypełnioną wybranymi przedmiotami. Olbrzym spojrzał uważnie i huknął na mnie. Nie odpowiedziałem, kontynuując powolny marsz. Sierść na jego grubym karku zjeżyła się, rozcapierzył palce i pokazał zęby niczym kocur. W miarę jak się zbliżałem, olbrzym wydawał mi się co raz paskudniejszy. Gęste futro było poczochrane, zapewne od ciągłego drapania się; wyobraziłem sobie, ile musi mieć pcheł. Był wyjątkowo niekształtny, szczególnie z powodu olbrzymich dłoni i wielkich stóp. Ogromna głowa była nieco wydłużona, a żółte kły połyskiwały nad dolną wargą. Wyprostował się, wymachując nad głową maczugą wyglądającą jak pień małego drzewa, który obdarto z kory i poodrywano gałęzie. Zatrzymałem się. Olbrzym pocił się obficie, jakbyśmy znajdowali się na spalonej słońcem pustyni, a nie w wysokich partiach gór. Cuchnął tak strasznie, że zabrało mi się na wymioty. Zwalczyłem jednak słabość i nie zwracałem uwagi na protesty mego cywilizowanego nosa, jako że kupiec dyktujący społeczne zwyczaje swoim klientom jest nie tylko głupi, ale i nierozważny. Postawiłem worek na ziemi i rozwiązałem go, wyjmując ostrożnie poszczególne podarki. Poruszałem się wolno, by nie spłoszyć mego klienta. Olbrzym odprężył się wyraźnie, a ja usiadłem ze skrzyżowanymi nogami, jak zwyczajny handlarz na miejskim bazarze i zastygłem w oczekiwaniu. Gigant nie wykonał najmniejszego ruchu. Był naprawdę prymitywny.

Wybrałem jeden z przedmiotów, postawiłem go na płaskiej skale i pociągnąłem za sznurek wystający ze środka. Mechaniczna pokrywka obróciła się, rozbłyskując tęczowymi kolorami na tle szarej skały. Wyłowiłem uchem lekki pomruk zainteresowania. Następnie wyjąłem złoty naszyjnik i krzywiąc się nieco na wspomnienie o jego wartości i tego, że miał zawisnąć na szyi jakiejś księżniczki, oplotłem go dookoła nadgarstka. Łagodnym ruchem rzuciłem go w stronę mego handlowego partnera, który cofnął się zdumiony. Naszyjnik wyraźnie go zaintrygował. Podpełz, podniósł złoty łańcuch i przyglądając się uważnie zamruczał, po czym włożył go na swój nadgarstek. Zarechotał z aprobatą i rozejrzał się dokoła. Legendy nie myliły się; giganci byli naprawdę tak tępi, jak bajały o nich nianie; upłynęło wiele czasu, zanim kolos zdał sobie sprawę, że w jego najbliższym otoczeniu nie znajduje się zbyt wiele przedmiotów nadających się na handlową wymianę. Zastanawiał się nad poszczególnymi skałami, a nawet porostem wystającym spod dużego kamienia. W końcu podjął decyzję i w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się naszyjnik, położył swoją maczugę. Teraz umocniłem się w przekonaniu, że nie zagraża nam bezpośrednie niebezpieczeństwo. Pokręciłem głową na znak, że nie chcę maczugi, dając mu do zrozumienia, że naszyjnik jest podarunkiem. Postąpił krok do przodu. Dostrzegłem, że zmarszczył nos na znak niezadowolenia; uśmiechnąłem się pod nosem przypominając sobie, jak ojciec opowiadał mi, że kiedyś handlował z ludźmi tak prymitywnymi, że zmieniali skórzane stroje dopiero gdy przegniły, a zapach czystej skóry przyprawiał ich o mdłości.

Zaprezentowałem pozostałe przedmioty. Niektóre z nich odrzucił ze wstrętem. Szczególnie nie spodobały mu się wonne olejki, za to ogromne wrażenie wywarła na nim mała srebrna figurka. Roześmiał się i ujął delikatnie rzeźbę ogromnymi paluchami. Zaakceptował również złote łańcuszki, lecz z największym uznaniem spotkała się szkatułka ze słodyczami, którą wyłożyłem dopiero po namyśle. Zjadł całą zawartość rozglądając się na wszystkie strony, niczym dziecko z poczuciem winy, że nie podzieliło się ze swoimi towarzyszami.

Kiedy olbrzym dokonał selekcji wszystkich podarków, wstałem i wskazałem na siebie, na moich współtowarzyszy, a następnie na ciągnący się dalej szlak. Ruchem palców pokazałem, jak idziemy… i poprosiłem o pozwolenie kontynuowania naszej wędrówki. Chrząknął, po czym zaryczał głośno. Z wysoka odpowiedziały mu podobne głosy. Olbrzym stanął w całej okazałości, pokazał wszystkie żółte kły w przyjaznym uśmiechu i dał do zrozumienia, że droga stoi przed nami otworem. Został jednak jeszcze jeden problem. Krzyknąłem. Olbrzym zatrwożył się nieco, po czym spojrzał prawdziwie przerażony, gdy Johann, a za nim Marco i Hergard wyłonili się nad miejscem w którym staliśmy, trzymając w dłoniach napięte łuki. Zanim olbrzym zdążył warknąć na znak, że zdradziliśmy, zgodnie z mym zaleceniem skierowała łuki w dół, ceremonialnie przełamała strzały i rzuciła je nam pod nogi. Nawet mocno ograniczony gigant zrozumiał ten gest. Zrozumiał, że mogliśmy go zabić, ale postanowiliśmy tego nie robić. Złamane strzały symbolizowały również pokojowe intencje naszego przejazdu, teraz i… w przyszłości. Olbrzym roześmiał się gromko, choć nie bardzo wiedziałem dlaczego, wziął podarunki i odbiegł, ciężko kołysząc się na boki. Po chwili zniknął w odnodze wąwozu.

Jestem dumny, że umowa pomiędzy olbrzymami a mieszkańcami Tilei dotrwała do dnia dzisiejszego. Karawany przemierzające ten górski szlak pamiętają o podarkach, bo w przeciwnym razie mogłyby być narażone na lawiny i kamienne blokady. Nikt nigdy nie widział więcej niż jednego giganta na raz i często zastanawiałem się, czy jest to ten sam, którego obdarowałem. Z biegiem czasu skrystalizowały się prezentowe upodobania giganta. Teraz czeka jedynie na łakocie. Im słodsze, tym lepiej.

- fragment pamiętnika Almaryka Antero, tileańskiego kupca

GNOBLAR:

Większe osobniki pośród gnoblarów mają tendencję do niezależności. Porzucają swych dźwigających ciężary krewniaków, by tworzyć luźne, lecz liczne bandy i ruszają na pole bitwy w nadziei, że uda im się ukraść coś naprawdę błyszczącego, zanim dojdzie do *Żniw na Zwłokach*.

Za broń służą im potłuczone gliniane dzbany, sztylety, groty włóczni, kule, zaostrzone kije i pordzewiałe miecze - innymi słowy wszystko, co trafi im w ręce. Większość czasu Gnoblary plątają się blisko ogrów, wydając przeraźliwe okrzyki i rzucając groźne spojrzenia. W nadzwyczajnych okolicznościach gnoblary wściekle dźgają wroga gdzie popadnie swymi *broniami*, póki one same lub ich ofiara nie znieruchomieją. Gryzącej, dźgającej i oszalałej tłuszczy uda się czasem powalić dużo większego przeciwnika.

Największe spośród gnoblarów są wścibskie i ciekawe świata, a przy tym mściwe. Celują w łapaniu małych, dzikich ssaków zamieszkujących wzgórza Ogrzych Królestw i znęcaniu się nad nimi. Kiedy skończą się *bawić*, pożerają swą zdobycz lub odnoszą ogrom na mniejszą przekąskę. Próbują pochwycić wszystko o rozmiarach mniejszych od górskiej kozicy.

Podczas walki, gnoblary uderzają bądź rzucają posiadaną bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone*, będą *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: gnoblary rozmiarami przypominają gobliny. Niewiele z nich osiąga powyżej 1,2 metra wzrostu. Cherlawe ciała wieńczy potężnych rozmiarów głowa. Mają kościste ręce i zręczne, szerokie dłonie. Gnoblary, pomimo niepozornych kształtów, są stosunkowo silne w nogach i plecach, a to dlatego, że ich panowie przystosowali ich do noszenia ciężarów.

Najbardziej rzucającą się w oczy częścią gnoblara pozostaje bez wątpienia jego nos: krągła, odstająca bulwa, która może wyczuć zbliżającego się drapieżnika z odległości kilku kilometrów. Po obu jego stronach sterczą wielkie, trójkątne uszy, które działają niezależnie od siebie i łowią każdy, najcichszy nawet szmer. U nieszczęśliwego gnoblara uszy zwisają w dół niczym postronki, u szykującego się do boju strzygą w górę, co prawdopodobnie ma mu nadać groźniejszy wygląd, bądź sprawić wrażenie, że jest wyższy. Kolory skóry są znacznie zróżnicowane; jedne mają barwę bladozieloną, inne szarą.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gnoblarów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gnoblary są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gnoblarów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci gór: gnoblary poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mocne plecy: dzięki swej krępej budowie i silnych nogach, gnoblary mogą nosić dwa razy więcej ekwipunku niż wynikałoby to z ich rozmiaru (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

Widzenie w ciemności: gnoblary widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZWYKŁEGO GOBLINA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	30	20	35	30	24	30	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	2	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; czuły węch; infrawizja; jeździectwo *lub* pływanie; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki;; wspinaczka; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: improwizowana broń bojowa

GNOM:

Gnomy są mniejszymi krewnymi krasnoludów. Mają podobną kulturę i mówią swoim własnym dialektem krasnoludzkiego. Choć wydaje się to niemożliwe, gnomy są jeszcze mniej opanowane i mają trudniejszy charakter niż krasnoludowie. Ich populacja jest niewielka i przez cały czas się zmniejsza. Niektóre z ich społeczności przetrwały na odosobnionych obszarach wyspy Albion i Erin, ale nie można o nich powiedzieć nic ponadto, że są zacofanymi pozostałościami dawnej rasy.

Gnomy to niepoprawni badacze, oszuści i wynalazcy, którzy w odróżnieniu od krasnoludów dość biegle posługują się magią. Niemal całe życie są niezwykle dociekliwe. Uwielbiają uczyć się poprzez doświadczenie, przez co czasami bywają dość lekkomyślne. Wrodzona ciekawość sprawia, że są zdolnymi inżynierami, gdyż niemal zawsze próbują nowych sposobów wznoszenia budowli. Czasami zdarza się im także wyciąć jakiegoś psikusa, robią to jednak tylko po to, by sprawdzić reakcje.

Gnomy utrzymują dobre stosunki z krasnoludami, z którymi dzielą zamiłowanie do kosztowności, zainteresowanie mechanizmami różnych typów oraz *nienawiść* do zielonoskórych. Lubią też towarzystwo niziołków, zwłaszcza radosnych, którym nie przeszkadzają psikusy i kawały. Większość gnomów podejrzliwie traktuje *wyższe rasy* - ludzi i elfów - lecz rzadko zachowują się nieprzyjaźnie czy złośliwie.

Gnomy osiedlają się na zalesionych wzgórzach. Żyją pod ziemią, lecz częściej niż khazadzi wychodzą na powierzchnię, by podziwiać różnorodność oraz piękno natury. Ich siedziby są dobrze chronione zarówno za sprawą przemyślnych konstrukcji, jak i magii.

W czasie walki gnomy niemal zawsze starają się wyprowadzić przeciwników w błąd i stosują podstępy. Tę taktykę przedkładają nad bezpośrednią konfrontację. Wolą stosować fortele i ośmieszać wrogów, niż ich zabijać (inaczej traktują tylko zielonoskórych).

Dodatkowe informacje znajdują się również w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

BUDOWA CIAŁA: gnomy są małe i krępe, rzadko udaje im się przekroczyć 1,2 metra wzrostu. Ich charakterystyczną cechą są bulwiaste nosy i kudłate włosy, które mają przeważnie czarne, ale czasem zdarzają się także brązowe albo rude. Karnacja skóry jest podobna do krasnoludzkiej, z tym, że gnomy wyglądają na bardziej ogorzałe i opalone. W odróżnieniu od swych masywniejszych kuzynów, gnomy nie noszą bród, natomiast bardzo popularne są bokobrody i sumiaste wąsy.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: dowolna, choć prawie zawsze NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gnomów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: gnomy, podobnie jak krasnoludy, nigdy nie zapomniały o zbrodniach popełnionych przez zielonoskórych. Wszystkie gnomy *nienawidzą* snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków i czarnych orków. Nie mogą zostać zmuszeni do wycofania się z walki z zielonoskórymi, a pojmani prędzej uduszą się odgryzionym językiem niż zdradzą jakiekolwiek informacje.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gnomów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci gór: mniejsi kuzyni krasnoludów poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mistrz fachu: gnomy, podobnie jak ich masywniejsi kuzyni krasnoludowie, są urodzonymi rzemieślnikami, dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Widzenie w ciemności: gnomy widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GNOMA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	30	20	30	29	43	29

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	3	2	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; górnictwo *lub* szyderstwo *lub* kamieniarstwo; infrawizja; kowalstwo; znajomość języka (*khazalid*); pozostałe umiejętności zależnie od wykonywanej profesji(zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**)

Pancerz, **Punkty Zbroi** oraz **Broń**: zależnie od wykonywanej profesji (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

GOBLIN:

Nocne gobliny są najgorsze. Są nieprzewidywalne. Podczas wojny przywykasz do niepewności - wiesz, że gdy tylko zacznie się walka, tak czy inaczej plany i rozkazy pójdą w rozsypkę. Nigdy jednak nie przywykniesz do fanatyków nocnych goblinów ani squigów miotających się po całym polu bitwy. Powinniśmy pogadać z krasnoludami, żeby wykurzyli gobliny ze wszystkich jaskiń, w jakich siedzą. Gdybyśmy mogli wytłuc wszystkie nocne gobliny, świat wielce by na tym zyskał.

- Stemahr Holst, żołnierz Imperium

Ich charakter jest na wskroś wypaczony. Nie ma końca bezmyślnemu okrucieństwu i przemocy, do których posunie się goblin, jeśli wyczuje, że może to zrobić bezkarnie. Jednak w obecności orka, a nawet większego goblina, nagle staje się pokorny i posłuszny, łasząc się jak kundel ze strachu przed kijem swojego pana.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Gork i Mork dali nam gobliny, obyśmy ich kopali, zabijali i szamali. Som niczym. Som mniej niż niczym. Nawet ichnia magia jezd słaba i durna. W walce przydajom siem tylko do łapania szczał ludków. We łby.

- Sheglak, wielki szaman orków

Czeba siem jakoś ustawić. Jak jezdeś goblinem, zabijajom ciem i jedzą orki, albo i insze gobliny, jak siem ciebie nie bojom, albo jak nie majom z ciebie pożytka. Nie byłem taki duży, ale jak ork chciał Mie wyrwać renkem, rozpukłem mu łeb. Potem trochem siem mnie bali i wiedzieli, że siem przydam.

- Bozfag, szaman goblinów

Ludki patrzom na nas i kpiom sobie. Orki tyż. Niech siem śmiejom, jak połaskoczem ich bebechy dzidom. Pamientaj zawsze, jakeś mniejszy, musisz być cwańszy, tak?

- Gitsniker, herszt goblinów

Gobliny są najbardziej pospolite ze wszystkich ras goblinoidalnych (mniejszych goblinów, hobgoblinów, orków, czarnych orków i snotlingów). Plemiona goblinów żyją w głębokich lasach Imperium, często gnębione przez orki, swoich silniejszych i większych krewniaków. Jest to żałosna, zdradziecka rasa drobnych złodziejaszków i bezwzględnych zabijaków. Uwielbiają zadawać ból i cierpienie innym istotom, a także sprzeczać się pomiędzy sobą, jeżeli nie ma w pobliżu akurat nikogo innego, z kim można by walczyć. Brak dyscypliny wojskowej czyni z nich bardzo słabych wojowników i często powoduje, że przy pierwszej okazji uciekają z pola bitwy. Pomimo swej ilości są tak skłócone i niezdyscyplinowane, że rzadko stają się czymś więcej niż przejściowym zagrożeniem dla osiedli ludzkich. Ich ulubionymi wierzchowcami są wilki i dziki (patrz **ZWIERZĘTA & POTWORY**). Gobliny można znaleźć niemal wszędzie, chociaż najbardziej lubią góry.

Nocne gobliny przypominają swoich krewniaków, choć są jeszcze bardziej złośliwe i ponad ostępy leśne przedkładają mrok i wilgoć jaskiń pod Górami Krańca Świata. Mają także silną awersję do światła słonecznego. Dla ochrony przed palącymi promieniami słońca noszą ciemne kaptury i płaszcze. Wykorzystują okrytych złą sławą fanatyków i wojowników doskonale wyćwiczonych w walce z użyciem sieci. Często zakładają siedziby w pobliżu legowisk squigów, które wykorzystują zarówno jako pożywienie, jak i sprzymierzeńców w walce.

Podczas walki, gobliny uderzają posiadaną bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone*, będą *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: gobliny są niskie - większość osiąga około 1,2 metra wzrostu. Czasami wyjątkowo wysokie gobliny mogą osiągnąć 180 centymetrów. Ich ciała są pochylone, powykręcane i brudne, a twarze zniekształcone i złośliwe. Kolory skóry są znacznie zróżnicowane; jedne mają barwę bladozieloną, inne prawie czarną.

ROZMIAR: *mały* (mniejsze gobliny), *średni* (gobliny)

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich goblinów odnoszą się poniższe zasady:

Widzenie w ciemności: gobliny widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZWYKŁEGO GOBLINA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	30	30	30	30	24	30	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; czuły węch; infrawizja; jeździectwo *lub* pływanie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: broń bojowa

GORGER:

Gorgery o trupiobladym umaszczeniu są śmierdzącymi, zdegenerowanymi krewnymi ogrów. Zamieszkują w sieciach niekończących się labiryntów, ciągnących się pod jaskiniami każdego z plemion. Jeśli ogr urodzi się bez pokaźnego brzucha, co należy na szczęście do rzadkości, strąca się go w mroczne otchłanie szybów, jakich w jaskiniach pełno. Ogry uważają, że ten sposób oddają niemowlę pod osąd swego bóstwa, a te z ofiar, które przeżyją upadek, uważa się za pobłogosławione.

Prawda wygląda zgoła inaczej. By przetrwać, młode musi stać się dziką, niewidzialną bestią, skazaną na prymitywną egzystencję, nie przypominającą w niczym życia ogra. Niemowlęta otacza prawie całkowita ciemność. Za pożywienie służą im szczury, larwy i skorupiaki, lub wyszukane po omacku odpadki wrzucane do szybów przez ogry. Nieliczni, którym uda się przetrwać pierwsze lata w mrocznych tunelach, stają się żylastymi, brudnymi zwierzętami. Jedynie najsilniejsi, najszybsi i najbardziej okrutni osiągną wiek dojrzały. Permanentny brak pożywienia sprawia, że gorgery zjadają swych słabszych braci bez cienia skrupułów. Dorosły osobnik jest poskręcanym połączeniem mięśni i kłów, i jest znacznie większy od ogrzego byka. Kanibalizm, ciągła walka o przetrwanie i beznadziejny żywot to recepta na prawdziwą krwawą bestię.

Zdarza się, że w poszukiwaniu zdobyczy, przeszukujące tunele gorgery trafią do jaskiń innej rasy: do korytarzy skavenów czy krasnoludów. Zdarza się nawet, że opuszczają swe labirynty, by księżycowymi nocami polować na leśnych i górskich traktach. Niejeden nierozważny podróżnik trafił w ich szpony i został rozdarty na strzępy w szale głodu i żądzy krwi.

W czasie wojny ogry otwierają przejścia w swych jaskiniach i wypuszczają na świat łaknących krwi gorgerów. Niektórzy *tyrani* wręcz przygotowują ich do walki. Przesłaniają czarne, niewidzące oczy przepaskami, które mają uchronić ich wzrok przed rażącymi promieniami słońca. Czasami, dla bezpieczeństwa, ściąga się ramiona gorgerów za plecy i spina grubymi łańcuchami. Uchroni to członków plemienia przed ogromnymi pazurami. Wiecznie głodne bestie wywęszą i dopadną każde mniejsze od siebie stworzenie.

Podczas walki gorgery uderzają *gryzą* i *uderzają szponami*.

BUDOWA CIAŁA: gorgery są ogromnymi, mierzącymi niemal cztery metry wzrostu humanoidami. Ich skóra jest trupioblada, pokryta brudem, zaschniętą krwią i resztkami pożywienia.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wszystkich gorgerów obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: gorger wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Nieustraszony: gorgery są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa stworami, nie odczuwają bólu i ran, ogarnięci stałą gorączką pożarcia wszystkiego co trafi w ich szpony. Gorgery otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te stwory którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk.

Żądza krwi: gorgery są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli gorgery zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Gorgery będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gorgerów odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez gorgery w czasie *szarży* są podwajane.

Dzieci podmroku: gorgery poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni ciała gorgerów równie skutecznie jak skórznia.

Odporność na zimno: gruba skóra czyni gorgery całkowicie odpornymi na niskie temperatury i wszelkie ataki *zimnem*.

Widzenie w ciemności: gorgery widzą w mroku dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GORGERA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	90	90	20	18	24	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	23	9	9	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ślepowidzenie; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*); duża broń bojowa

HOBGOBLIN:

Najpierw dotarły do nas ich bojowe okrzyki. Krzykliwe zawołania i przenikliwe gwizdy wymieszane z wyciem wilków odbijały się echem od wzgórz. Potem poczuliśmy ich smród - odór unoszony plugawymi wiatrami, które wiały z ich ojczystych stepów na dalekim Wschodzie. Na wzgórzu pojawiła się wychudła postać dosiadająca wielkiego wilka. Zatrzymała się na szczycie wzniesienia, by przez chwilę spoglądać na nas z góry. Wreszcie hobgoblin uniósł do ust róg, zadął potężnie, a potem bez wahania natarł na nasze szeregi. Gdy jego wilczy wierzchowiec wykonał jakieś dwanaście susów w naszym kierunku, zza horyzontu niczym fala wychynęli pozostali zbrojni. Ich front był rozciągnięty w obie strony, jak okiem sięgnąć. Setki hobgoblinów dosiadających wilków. W pełnym galopie wypuścili strzały, z taką sprawnością, że o wiele za dużo z nich dosięgło celu, mimo, że strzelcy pędzili na złamanie karku po nierównym podłożu. Stawałem przed wieloma wrogami, ale niewielu z nich było tak zajadłych, jak oddziały hobgoblinów pod wodzą Zhoraga Khana.

- Otmar Essel, wojownik kislevski

Paskudni, zakłamani nikczemnicy. Chociaż gardzę hordami zielonoskórych, przynajmniej w ich dzikości jest jakaś szczerość. Są czym są, i chociaż pewnego dnia wszystkie z pewnością muszą zostać wyniszczone, nie popełniły największego grzechu i nie przyłączyły się do Mrocznych Potęg. Inaczej niż hobgobliny, te są bowiem ochoczymi sługami Chaosu. Maszerują pod przeklętymi sztandarami zastępów z Zharr-Naggrund, zniewalając inne rasy w imieniu swoich okrutnych i szalonych krasnoludzkich panów. Czy może być coś bardziej nienaturalnego niż zielonoskórzy służący jako najemnicy krasnoludów?

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

To nie som prawdziwe zielonoskóre. Jasne, som zielone i cwane jak gobosy, ale do wszystko. One używają truci znów! Trucizznów! Jak te śmierdzonce szczuroludzie! Te żałosne wypierdki tylko siem skradają po ciemaku i zawsze są gotowe wepchnąć kosę w plery. Nic dobrego nie bendzie z żadnego hobosa, to pewnik. Udajom sługasów pokurzy i oszukujom w kości. Ale przydajom się do łapania szczał, jak ni ma nikogo inszego.

- Clangor Rozlewacz Posoki, herszt orków

Tak, niektórzy z nas mówią lepiej niż nasi nieokrzesani pobratymcy. W istocie, większość rzeczy robimy lepiej od innych, może za wyjątkiem umierania całymi hordami. Moje chłopaki nie są szczególnie zainteresowane śmiercią gdzieś w obcych krajach, daleko od ukochanych stepów, chociaż możemy się na to zgodzić, jeśli cena będzie dobra. Co masz do zaoferowania? Będziesz musiał zapłacić więcej, jeśli mamy zostawić kogoś przy życiu.

- Choknech, hobgoblin najemnik

Ach, zmienna lojalność hobgoblinów. Ze wszystkich ras zielonych, ci z pewnością są najbardziej występni. Orki są przewidywalne. Jeśli poznasz taktykę jednego orka, właściwie poznałeś taktykę wszystkich, chociaż zdarzają się wyjątki w postaci wodzów, którzy prowadzą do boju największe hordy. Gobliny są znacznie sprytniejsze, a plemiona goblinów, które czczą księżyc, są na wskroś złe. Hobgobliny twardo trzymają się tylko tego, co uważają za najkorzystniejsze dla nich samych. Ci przy władzy pozostają przy niej tylko dlatego, że bezustannie udowadniają, że są tego warci. Szanują wyłącznie siłę i spryt, poddając się tym, którym nie brakuje ani

jednego, ani drugiego. Gdy pierwszy raz dowodziłem oddziałem hobgoblinów, zatłukłem pierwszego, który mi się postawił, a potem zabiłem jego wilka gołymi rękami. Reszta zrozumiała i do końca tamtej kampanii nie miałem z nimi żadnych problemów. Mimo to, stale szukają oznak słabości u wszystkich wokół nich, a jeśli ją znajdą, zaczną bezlitośnie dręczyć takiego osobnika, aż ten się obroni albo umrze. Nigdy nie można w pełni ufać żadnemu z tych wrednych gałganów. Jedyne co pewne, to fakt, że zawsze będą robili to, co uważają za najlepsze dla nich. Taka postawa sprawia, że dowodzenie hobgoblinami na Wielkich Stepach jest trudniejsze niż trzymanie ogra na ograniczonych racjach prowiantu. Hobgobliny to rasa krnąbrna z natury. Nie potrafię zliczyć kłótni między hobgoblinami, jakie musiałem uśmierzyć. Mój stary towarzysz imieniem Shoresh - osobnik, któremu ufałem najbardziej z nich wszystkich, ponieważ nie zabił mnie, gdy miał ku temu okazję - powiedział mi, że w swoim czasie było wielu Hobgobla Khanów. Większość ginęła w bitwach lub z wielką regularnością padała ofiarami skrytobójstwa. Tylko niesławny Morcar Khan Przebiegły umarł ze starości. Sądzę, że to prawda, ponieważ Shoresh był pijany, gdy mi o tym opowiadał, ale z Łobosami nigdy nic nie wiadomo. To podstępne bękarty. Dlatego tak dobrze pasują do nas, najemników.

- Uhler Carroburg, sierżant najemników

W końcu dokonały mądrego wyboru. Czarne orki nigdy by ich nie traktowały tak jak my. Myślę, że stanowią najlepsze mięso armatnie. Prawdę mówiąc, są dosłownie mięsem armatnim dla piekielnych dział. Szybkość to niezaprzeczalnie ich najlepsza cecha. Z pewnością jednak nie chodzi o szybkość myślenia, ale ich wierzchowców. Często odmierzamy zasięg naszych dział, wstrzeliwując się w ich wysunięte szeregi. Jeśli kilka z nich padnie podczas pierwszych wystrzałów próbnych, niewielka to strata. Uważamy je za materiał wybitnie wymienny. Zdradziły swoich pobratymców i z pewnością zdradzą nas. Prawdę mówiąc, wielu z ich najśmielszych Khanów dość jasno stwierdziło, że z radością uciekną, zostawiając nas na pastwę wrogów, jeśli przeciwnik będzie zbyt liczny. Ten układ jest bardzo wygodny. My nimi gardzimy, oni gardzą nami, ale my i oni jeszcze bardziej nienawidzimy wszystkich pozostałych.

- Halgir Wrzący Popiół, inżynier krasnoludów Chaosu

Hobgobliny to jedna z licznych ras zielonoskórych, jakie plenią się w Starym Świecie. Różnią się jednak od swoich krewniaków i są do nich wrogo nastawione. Nie maszerują do wojny wespół z goblinami, ani nie przyłączają się wielkiego *łooomotu* orków, chociaż wiadomo, że w sprzyjających okolicznościach korzystają z łupów pozostawionych przez swoich kuzynów.

Hobgobliny są prawie tak samo agresywne jak orki, jednak szybsze od nich, choć nie tak skuteczne w walce. Pracują biegle, chociaż dosyć topornie, w metalu i często żyją między innymi goblinoidami jako kowale i górnicy, obejmując dowództwo podczas obrony i na wyprawach łupieżczych. Podobnie jak orki uwielbiają zabijać, ale wolą to robić w walce niż przez powolne tortury, jak to jest w zwyczaju innych goblinoidów. Hobgobliny mówią własnym dialektem języka goblinów.

Hobgobliny są rasą wjowniczą. Żyją dla wojny i mocno wierzą w siłę oraz biegłość w walce uważając, że są to cechy najbardziej pożądane, zarówno u przywódców, jak i wszystkich pozostałych osobników. Przywódca hobgoblinów jest najczęściej największym i najsilniejszym osobnikiem z grupy, który utrzymuje autorytet, wymuszając ścisłą dyscyplinę.

Hobgobliny zdobyły wiele niezwykłych umiejętności na Wschodnich Stepach. Pod wpływem położonego na dalekim Wschodzie imperium Kitaju stały się elitarnymi wojownikami, zabójczymi w walce bezpośredniej. Ich ulubionym orężem jest para zakrzywionych noży i silna trucizna. Przedstawiciele tej rasy często są najemnikami, służącymi bogatym i złym humanoidom.

Hobgobliny mają własne królestwo na Wschodnich Stepach, na wschód od łańcucha Gór Krańca Świata, gdzie władzę sprawuje legendarny Hobgobla Khan. Hobgobliny łączą się w rywalizujące między sobą plemiona. Przedstawiciele każdego szczepu są zazdrośni o osiągnięcia i reputację, która otacza inną grupę hobgoblinów. Jeżeli dojdzie do spotkania między różnymi zgrajami, niemal na pewno rozpocznie się walka, chyba że ktoś powstrzyma żołdaków. Tylko naprawdę potężny wódz jest w stanie zmusić te istoty do długotrwałej uległości.

Hobgobliny zwykle zakładają siedziby w miejscach, które albo zapewniają naturalną osłonę, albo mogą zostać ufortyfikowane. Najchętniej zamieszkują groty, lochy, ruiny czy lasy. Chronią się na różne sposoby, budując prymitywne fosy, mury, bramy, wieże strażnicze, wilcze doły oraz toporne katapulty i balisty.

Niedługo po tym, jak Królestwa Chaosu ostatecznie pochłonęły północne twierdze krasnoludów, na Wschodzie pojawiły się krasnoludy Chaosu, które wyruszyły na wojnę z mieszkającymi na najdalszej Północy plemionami hobgoblinów. Po wielkim rozlewie krwi po obu stronach, wreszcie osiągnięto porozumienie. Obecnie, gdy splugawione krasnoludy maszerują do bitwy, zawsze poprzedzają je hobgobliny.

Hobgobliny wydają się być odporne na większość efektów mutagennych jakie wywołuje kontakt z Chaosem. Podobno ich szamani potrafią zapanować nad demonami wiatrów, które wieją z Północy. W odróżnieniu od innych ras zielonoskórych, hobgobliny rzadko ruszają na wojnę dla samego zabijania. Ich pragmatyczna natura przejawia się w każdym aspekcie życia i Imperium nie budzi w nich szczególnego zainteresowania. Traktują je jako miejsce, gdzie można czasem zdobyć łupy albo sławę, ale częściej śmierć. Z tego powodu stosunkowo rzadko pojawiają się w na zachodzie Starego Świata.

Choć może się to wydać zaskakujące, hobgobliny znają się na strategii - są w stanie nie tylko zaplanować bitwę, ale również wcielić plan w życie. Walcząc, hobgobliny uderzają posiadaną bronią. Jeśli stwory nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone*, będą *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: hobgobliny zajmują drugie miejsce pod względem wielkości wśród ras goblinoidalnych, często osiągając 180, a nawet 200 centymetrów wzrostu. Są podobne do ludzi znacznie bardziej niż orki czy gobliny, choć ich twarze, według ludzkich standardów, są wyjątkowo brzydkie. Ich przebarwiona, plamista skóra jest zwykle żółtawobrązowa i, w odróżnieniu od większości goblinoidów, mają czarne, pokrywające całą głowę włosy.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku hobgoblinów obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Animozja: hobgobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Mistrz fachu: hobgobliny są urodzonymi rzemieślnikami (przynajmniej jak na goblinoidy), dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Uodporniony na Chaos: zamieszkujący Wschodnie Stepy hobgobliny w ciągu stuleci uodporniły się na działanie mocy Chaosu. Hobgobliny otrzymują modyfikator +10% do każdego testu wykonywanego w celu odparcia działania Kamienia Przemian i uniknięcia mutacji.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA HOBGOBLINA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	14	30	40	30	24	24	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	3	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; czuły węch; górnictwo *lub* kowalstwo *i* metalurgia; jeździectwo *i* woltyżerka *lub* pływanie; ogłuszenie *lub* silny cios; sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*harghazkakh*)

Pancerz: hełm otwarty; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: duża broń bojowa

KHAZAD:

Podążaj za Przodkami, słuchaj swego króla, walcz w słusznej sprawie, nie bój się przeciwnika, nienawidź zielonoskórych, nie ufaj elfom, czyń tak - a nie postąpisz źle.

- stare krasnoludzkie porzekadło

Żyjącym od pokoleń wśród ludzi krasnoludom imperialnym na pewno nie można zarzucić braku przywiązania do własnej rasy, zatraciły one jednak wiele tradycyjnych przyzwyczajeń i sposobów zachowań na rzecz ludzkich. Fakt sypiania osiem godzin na dobę to wymysł czysto ludzki, więc krasnoludy, chcąc dołączyć do owego społeczeństwa, musiały go zaakceptować. W kopalniach i podziemnych miastach, gdzie ruch słońca bądź księżyca nie ma wielkiego znaczenia, doba krasnoludów wygląda zupełnie inaczej. Zgodnie z naturalnym rytmem pracy umysłu, kładą się po pierwszej w nocy, śpią do piątej i powtarzają tę procedurę o trzynastej. Ten tradycyjny rozkład doby zapewnia maksimum efektywności w godzinach pracy i wypoczynek w chwilach nadciągającego zmęczenia. Khazadom, które opuściły rodzinne twierdze, bardzo trudno jest się przestawić na tryb ludzki i tak oto rodzą się niewybredne żarty o wywodzących się z tej rasy śpiochach i leniuchach.

Taki układ doby ma również wpływ na inne sfery życia. Krasnoludy z gór nie znają pojęcia kolacji - spożywają jeden obfity posiłek zaraz po przebudzeniu, a drugi, lżejszy, w środku dnia, zwany *midtaarbait esshen* - jedzenie w środku pracy. Praca zabiera dorosłym większą część dnia - jak wiadomo, z reguły są oni budowniczymi, kowalami, górnikami, inżynierami, szanowane zawody to również medyk, chemik i skryba. Ich specjalny stosunek do służby wojskowej opisany został niżej.

Obserwując khazadów przy pracy, trudno się oprzeć wrażeniu, iż wykonują swe obowiązki po woli i ślamazarnie. Nie jest to jednak prawdą - tysiąclecia stukania młotami w podziemnych korytarzach nauczyło krasnoludy niebywałej wprost cierpliwości i oduczyło niepotrzebnego pośpiechu. Wykonując swą pracę, krasnolud kilka razy zastanowi się, zanim uderzy młotem w kowadło. Świadomość życia znacznie dłuższego od ludzkiego sprawia z kolei, iż mają niewielki respekt dla upływającego czasu. Pogrążony w pracy krasnolud zapomina o całym świecie - nad swoim projektem ślęczy aż do chwili jego ukończenia, pracując z pełną fanatyzmu dokładnością.

Dokładność, upór i spokój - te cechy nie znikają z chwilą opuszczenia twierdzy przez młodego krasnoluda, od setek pokoleń mocno tkwią w jego genach, a to z kolei stanowi kanwę niekończących się sporów z ludźmi. Khazadowie z niesmakiem patrzą na wiecznie się śpieszących, niedokładnych, pracujących zrywami ludzi, tych zaś krew zalewa na widok krasnoludzkiego kamrata, który godzinami pucuje topór lub z flegmą wiąże onuce przed bitwą, opowiadając stare dowcipy. Najlepiej opisuję tę różnice dwa przysłowia - znane w Imperium *Wleczesz się, kurna, jak krasnolud w kondukcie żałobnym* i khazadzkie *Gdzie tak lecisz, z człowiekiem żeś się na łby pozamieniał?*

Rzecz jasna, krasnoludy na stałe mieszkające w miastach muszą iść na ustępstwa i, choć z niechęcią, przejąć część ludzkiego zamiłowania do pośpiechu. Wciąż jednak słyną z dokładności, precyzji i cierpliwości, co jest zaletą, jeśli chodzi o ich produkty. Klnący na flegmatycznych i twardogłowych krasnoludów ludzie najczęściej nie mają pojęcia, ilu niezwykłych cudów podziemny lud dokonał dzięki przenikliwej upartości.

Osobę, znającą krasnoludy z ludzkich miast, zaskoczy cisza w khazadzkiej twierdzy. Po korytarzach i krużgankach nieść się będzie odgłos kroków, stukot narzędzi, czasem chrzęst oręża lub pokrzykiwanie wart, ale przede wszystkim, niezwykła, pełna majestatu cisza… To nie epidemia czy żałoba, to zwykły, powszedni dzień. Dla człowieka, przyzwyczajonego do czupurnych, brodatych najemników czy krzykliwych kupców, to bodaj najdziwniejsze z wrażeń.

Wytłumaczenie tego fenomenu jest tymczasem bardzo proste, choć należy go poszukać w zamierzchłej, mrocznej przeszłości tej rasy. Krasnoludy nauczyły się milczeć w czasach, których dziś już nikt nie pamięta, kiedy dopiero pierwsze uderzenia kilofów zaczynały rzeźbić fundamenty Karaz-a-Karak i każdy głośniejszy krzyk mógł wywabić z mroku drapieżne istoty.

Mówi się, iż to sam Grungni sprowadził khazadów w podziemia, pokazał im piękno jaskiń i nauczył, jak zmusić kamień i wodę do posłuszeństwa. Kapłani od wieków głoszą, iż przez zachowanie ciszy oddaje się mu cześć. Oprócz zatem czysto praktycznego zastosowania (cisza pozwala utrzymać czujność i usłyszeć alarm, rzecz bardzo ważna w obecnych czasach), zachowanie ciszy ma również znaczenie czysto symboliczne.

Rozmawiając z krasnoludami z gór, można odnieść wrażenie, iż są mrukliwi i nieuprzejmi, jednakże jest to spowodowane z reguły tym, że są istotami aż do przesady praktycznymi. Zwłaszcza starsze krasnoludy nie znoszą gadania po próżnicy, najchętniej rozmawiają o rzeczach konkretnych, jak metody obróbki stali, sytuacja na szlakach czy wieści o nadchodzących wojnach. Wystrzegają się także zbyt radykalnych wniosków oraz publicznego okazywania gniewu. Jedynymi sytuacjami w której krasnolud mówi dużo, to kazanie pod adresem *młodego gniewnego* lub opowieść z dawnych czasów - obie te czynności to ulubione zajęcie khazadów w podeszłym wieku.

Proces starzenia objawia się u krasnoluda tym, iż ma on do powiedzenia coraz mniej. Tradycją jest, iż starzec, który do nikogo nie odezwie się przez tydzień, oznajmia że nadszedł czas jego śmierci. W khazalidzie nazywa się to *wortherloshet* - bezsłowie.

Łatwo zauważyć, iż powyższe cechy krasnoludzkiej mentalności to również pośredni efekt umiłowania ciszy. Krasnolud górski lubi milczeć, gdyż pozwala mu to skupić się na pracy oraz usłyszeć w porę alarm. Idąc tym tropem, oczywiste się wydaje, iż w społeczeństwie krasnoludzkim niewielkim powodzeniem cieszy się muzyka - ta rasa jest wyjątkowo mało utalentowana w tym zakresie, a jedyne instrumenty, które nie są im obce, to wojenne bębny i rogi.

Może się to wydawać dziwne, ale dojrzali khazadowie z powyższych względów unikają upijania się. Spożycie alkoholu jest duże i krasnoludzkie karczmy są zawsze pełne, ale rzadko spotyka się w nich pijanych w sztok (jeśli już, to młodzież lub Pogromców Trolli). Posiłki krasnoludy zapijają gorzkawym piwem wrzosowym lub częściej wodą źródlaną. Starzy lubią powtarzać swoim targanym buntem młodzieńczym wnukom, iż woda to najzdrowszy napój na świecie - i często mają rację. Woda z podziemnych źródeł często zawiera dobroczynne dla zdrowia związki chemiczne.

Zamiłowanie do konkretności sprawia, iż krasnoludom brakuje zainteresowania sztuką w czystej postaci. W zdobnictwie nie mają sobie równych, celują również w rzeźbie i tworzeniu długich sag rodowych, niemniej nigdy nie uprawiają sztuki dla samej przyjemności. Zawsze służy ona jakiemuś konkretnemu celowi - ukazaniu potęgi własnego kunsztu lub przechowaniu pamięci o przodkach. Z podobnych względów gardzą magią, którą uważają za sposób dojścia do celu za pomocą oszustwa, a nie pracy własnych rąk. Śmiertelnie boją się istot eterycznych, których istnienia nie mogą zrozumieć i z którymi nie umieją walczyć.

Narodziny dziecka to jedyne święto w społeczeństwie krasnoludzkim, podczas którego wszyscy sobie folgują. Oprócz położnych, przy porodzie asystuje miejscowy kapłan, który natychmiast odprawia egzorcyzmy nad wrzeszczącym noworodkiem. Krasnoludy wierzą, iż przez pierwsze trzy dni życia niemowlę jest szczególnie narażone na opętanie, dlatego zabiegi kapłańskie są tu nieodzowne. Asysta kapłańska ma jeszcze jeden, głęboko ukryty cel - duchowy dokładnie się upewnia, czy dziecko nie nosi śladów spaczenia. Jeśli takowe się znajdą, niemowlę zostaje bez słowa odebrane matce i spalone w ofierze Grungniemu.

Jeżeli dziecko po trzech dniach obserwacji okaże się nieskażone, szczęśliwy ojciec zwołuje sąsiadów i rodzinę na wielką ucztę, zakończoną totalnym pijaństwem. Godnym uwagi faktem jest to, iż nawet wtedy khazadowie nie ryczą wniebogłosy i powstrzymują się od okładania sztachetami z płotu, rzecz nie do pomyślenia wśród krasnoludów z miast ludzkich. Zapraszani są na nią także miejscowy książę i nadzorujący narodziny kapłan. Gratulacje składa się przede wszystkim matce niemowlęcia - i w pierwszej kolejności czynią to żony zaproszonych. Na ręce szczęśliwej matki składane są dary, najbogatsze, kiedy narodzi się dziewczynka. Najwięcej, czego może oczekiwać ojciec, to poufałe poklepanie po ramieniu.

Zresztą zgodnie z tradycją, matka jest bohaterką dnia i należy się jej odpoczynek. Po obejrzeniu niemowlaka i złożeniu gratulacji, goście udają się na pierwszy poczęstunek, zostawiając pod drzwiami alkowy dwóch uzbrojonych wojowników, zawsze ze strony matki dziecka. Gospodarzem jest ojciec i on nosi potrawy i dolewa piwa, jednakże pierwszy poczęstunek nie jest nigdy zbyt wystawny. Goście jedzą skromnie i rozmawiają cicho, pozornie tylko po to, by nie przeszkadzać matce. W istocie wszyscy czekają, aż zadzwoni z alkowy mały, srebrny dzwoneczek - oznacza to, iż matka jest gotowa oddać dziecko kapłanowi na wróżby.

Wrzeszczącego niemowlaka okadza się wonnymi kadzidłami i zawiesza nad nim pięć jednakowych pieluch - na każdej z nich wymalowany jest inny symbol runiczny. Zgromadzeni wokół milczą w napięciu, przypatrując się, za którą pieluchę pochwyci dziecko, oznacza to bowiem, czym się młody krasnolud zajmie i pośrednio decyduje o przydzieleniu mu piastuna. Możliwości to: *topór*, oznaczający wojownika; *księga*, czyli mędrzec lub kapłan; *kowadło*, wróżące los rzemieślnika lub budowniczego; *latarnia* - odwieczny symbol odkrywcy; *skrzydła* - znak najtrudniejszy do zinterpretowania, często odczytywany jako wróżba wybrania wolnej, rzadko spotykanej lub nawet ekscentrycznej drogi życia. W przypadku dziewczynki wróży się kim będzie jej mąż, ale często pamięta się też o innych, bardziej tradycyjnych gusłach - wróżenie liczby dzieci, długości życia itd. Zadaniem ojca jest również wtedy wybranie imienia dla dziecka - tradycja nakazuje, by to imię nosił któryś z przodków. Rodzic dodatkowo musi uargumentować dlaczego właśnie to imię wybrał.

W niektórych twierdzach praktykuje się też zwyczaj rozrzucania wokół niemowlaka przedmiotów, należących do jego przodków. Jeśli mały pochwyci któryś z nich, uważa się go za wcielenie danego przodka i automatycznie zostaje mu nadane jego imię. Wiara w reinkarnację jest bardzo silna zwłaszcza w Górach Szarych i Krańca Świata, zupełnie nieznana zaś w Norsce.

Dopiero po odniesieniu dzieciaka do alkowy rozpoczyna się uczta, na której pijaństwo przekracza naszą zdolność pojmowania. Warte uwagi jest, iż mężczyźni folgują sobie dopiero po wyjściu kobiet. Impreza z okazji narodzin i chrztu dziecka to jedyna okazja, by stateczny, rozsądny krasnolud mógł zrobić coś naprawdę niemądrego lub złożyć niemożliwą do spełnienia przysięgę.

Pogrzeb to z kolei uroczystość skrajnie różna. W przeciwieństwie do ludzi czy elfów, krasnoludy nigdy nie płaczą - ich pogrzeby to mroczne, pełne powagi ceremonie, podczas których często panuje absolutna cisza.

Krasnoludy są w pełni świadome tego, iż dawno minęły czasy, kiedy to większość z nich umierała śmiercią naturalną. Wielu dokładnie opisuje swym rodzinom gdzie mają być pochowane urny z ich doczesnymi szczątkami. Tradycją jest, iż ciała zmarłych lub poległych, często wraz z ulubioną bronią lub narzędziami, pali się na stosach, a od ognia trawiącego ich szczątki odpala się pochodnie. Płoną one wraz ze stosem, płoną kiedy najbliższa rodzina zbiera prochy zmarłego do chronionej runem urny, i płoną, gdy urnę chowa się w zawczasu wykutej w skale mogile. Rodzina i przyjaciele zmarłego medytują nad jego grobem - mają obowiązek rozpamiętywać jego życie, aż wypali się ostatnia z pochodni. Jeśli zgasną przedwcześnie, uważa się to za znak niedbalstwa rodziny i jest to zapowiedź powrotu zmarłego zza grobu. Oznacza to jednocześnie wielkie nieszczęście dla rodziny, gdyż nie ma rzeczy, której by krasnolud bardziej się bał, niż zemsta ducha. Ma to również konsekwencje towarzyskie - mało kto poważa przeklętą rodzinę. Dotknięci pechem nieraz składają niezwykłe ofiary w miejscowych świątyniach, by tylko uchronić się od losu wygnańca.

Wniosek z tego taki, iż zabieranie ciał poległych z pola bitwy jest dla krasnoludów bardzo ważne i niewielu się zawaha przed odrzuceniem broni i porwaniem śmiertelnie ugodzonego kamrata na ręce, choćby i pod najgorszym ostrzałem. W sytuacji, kiedy odzyskanie ciała jest niemożliwe, jeden z kapłanów błogosławi pole bitwy, na którym zginęli, wygłaszając specjalną litanię, by ubłagać ich duchy.

Innymi osobliwościami khazadzkich pogrzebów jest to, iż w ich czasie panuje absolutna cisza i trudno o większy towarzyski nietakt, niż przerwanie medytacji rodzinie i przyjaciołom zmarłego. Przerwać ciszę mogą tylko ci, którzy są gotowi nad grobem przysiąc zemstę zabójcy zmarłego lub ci, którzy ułożyli już sagę o jego czynach. Po wygaśnięciu ostatniej pochodni, głowa rodziny błogosławi kryptę zmarłego i obiecuje mu co roku ofiarę w dzień jego śmierci, aż umrze ostatni z obecnych przy pogrzebie. Rozmiar i wygląd krypty zależy od statusu zmarłego - poległym wielkim wojownikom, rycerzom czy książętom stawia się monumentalne grobowce, bronione wieloma runicznymi pieczęciami.

Już kilkuletniemu krasnoludowi rodzice wybierają piastuna. Bycie piastunem to zaszczyt nie lada, a też i dla wielu starszych krasnoludów głęboko skrywane marzenie. Nie jest tajemnicą, iż w społecznościach khazadzkich kobiety stanowią zdecydowaną mniejszość, rodzi się zatem

niewiele dzieci, a to stanowi wstydliwie ukrywany kompleks całej rasy. Z tej racji wielu mężczyzn nigdy nie doświadcza wzruszeń, związanych z wychowaniem własnego potomstwa i ich jedyną nadzieję jest zlecenie opieki nad dzieckiem którejś z rodzin. Rodzice wybierają piastuna bardzo starannie, wybierając osobnika doświadczonego, statecznego i odpowiedzialnego, zawsze kogoś bezdzietnego.

Jest to tradycja odpowiadająca ludzkiej przysiędze lennej, jednakże o wiele skuteczniejsza. Zlecając krasnoludowi opiekę nad dzieckiem, dana rodzina pozyskuje dogłębnie wdzięcznego i do śmierci oddanego sojusznika. Nie jest to bagatelą, gdyż w społeczeństwie krasnoludów starsi otoczeni są powszechnym szacunkiem - rodzina mająca trójkę synów i przez to poparcie trzech piastunów, znaczy naprawdę wiele. Poświęcenie piastunów dla młodzieży jest niemal legendarne - napisano już wiele sag i pieśni o piastunach, ginących straszliwą śmiercią w obronie umykających podopiecznych. Oprócz ochrony, zadaniem piastuna jest jednak przede wszystkim nauka zawodu, walki oraz obyczajów i tradycji krasnoludzkich. Mimo iż krasnoludzka słabość do dzieci pozostaje szeroko znana, wychowanie każdego chłopca jest surowe i nadzorowane zarówno przez ojca, jak i piastuna. Nieraz malec dostaje batem za pomylenie ważnych strof którejś z pieśni lub niezdarne uderzenie młotem w rozżarzone żelazo. Nauka trwa lata i często przejęty rolą piastun przesadzi z pouczaniem dorastającego podopiecznego - jest to jedna z podstawowych przyczyn tego, iż rozgoryczone, upokorzone młode krasnoludy dają wiarę opowieściom przybyszy z zewnątrz i czmychają z twierdzy.

Jednym z podstawowych elementów wychowania młodego krasnoluda jest trzynastomiesięczna służba w wojsku. Każdy krasnolud, niezależnie od wykonywanego zawodu, jest odstawiany od piastuna i rodziny po czym wcielany do oddziałów uderzeniowych. Przechodzi tam gruntowny trening w zakresie walki wręcz, musztry i dyscypliny niestety, wielu z nich owej musztry nie kończy. Nierzadko sytuacja wymaga, by rzucano do walki oddziały młodych, niedoświadczonych rekrutów, które potrafią walczyć zaskakująco zajadle, ale też ponoszą ciężkie straty. W ten oto sposób dopełnia się los krasnoludzkiej rasy - rasy, tracącej swych nielicznych synów w niekończących się bojach z przeciwnikiem który nigdy nie ustąpi…

Wychowanie dziewczynek niewiele odbiega od klasztornego. Im nie przydziela się piastunów. Za wychowanie dziewczynek odpowiedzialna jest tylko i wyłącznie matka. Jako że krasnoludy doskonale zdają sobie sprawę ze znaczenia posłusznych, zdrowych kobiet dla przyszłości rasy, los młodych krasnoludek jest nie do pozazdroszczenia. Rzadko kiedy opuszczają domostwa - matki wolą ich nie spuszczać z oczu w obawie przed wypadkiem losowym albo, co gorsza, fatalnym zauroczeniem w jakimś młodym kowalu… Większość czasu dziewczęta spędzają na wysłuchiwaniu morałów, przędzeniu, tkaniu, sprzątaniu, czyszczeniu, gotowaniu, itd.

Decyzję o wydaniu córki za mąż poprzedzają długie, gorączkowe dyskusje. W przeciwieństwie do ludzi, rodzina ubiegająca się o rękę nie ma wiele do powodzenia - nie dochodzi do żadnej ugody pomiędzy rodzicami. Rzecz jasna zamożność i powaga rodziny adoratora jest ważnym czynnikiem decydującym o wyborze, przesądne krasnoludy biorą też jednak pod uwagę wróżby oraz… intuicję matki.

Same oświadczyny są przesycone symboliką. Nieodmiennie kandydat posyła swego piastuna, brata, najlepszego przyjaciela lub sługę do rodziny dziewczyny, którą jest zainteresowany - często się zdarza, że nigdy jej jeszcze na oczy nie widział - na *rozmowy wstępne*. Nie może być to byle kto, bowiem taki właśnie wysłannik (*abgesaandhte*) ma za zadanie podejść ojca i matkę dziewczyny tak, by ci z własnej woli zaprosili kandydata na obiad - z reguły opowiada o jego przymiotach i czynach. Zaproszenie na obiad (*heirteesghen*) to wyzwanie większe, niż udział w niejednej bitwie, dlatego też nikt nie drwi z młode krasnoluda, który zwątpi i do próby nie przystąpi.

Towarzyszą temu ogromne emocje. Kandydatowi podczas posiłku nie wolno bowiem powiedzieć ani słowa, jeśli nie jest pytany, a zarówno ojciec jak i matka zadają mu dziwaczne, podstępne pytania. Nierzadko podsuwa je kapłan i niekoniecznie dotyczą samego kandydata i jego życia - są to bardzo ciekawe z psychologicznego punktu widzenia próby wybadania odporności, zaradności i sprytu ewentualnego pana młodego. Bardzo podstępne bywają zwłaszcza matki, lubujące się w podsuwaniu kandydatom potraw o obrzydliwym smaku - zapytani o ich smak, z reguły chwalą kunszt kulinarny pani domu, a w tym momencie przegrywają u nich z kretesem. Dla szanujących się rodów nie ma nic gorszego niż nieszczerość.

Podczas *heirteesghen* również się wróży - matki potrafią wyczytać różne ciekawostki ze sposobu, w jaki dany młodzieniec pije, układa sztućce lub napoczyna posiłek. Pod koniec takiego trwającego czasem po kilka godzin *przesłuchania*, na samym progu podaje się kandydatowi kubek z wodą, którym spełnia toast za gospodarzy. Według tradycji khazadów toast jest wynalazkiem krasnoludzkim. Przed wiekami był prawdziwym, potężnym rytuałem - mężowie spełniający toast za władcę użyczali mu część swej siły, którą zastępowali spożywanym napojem. Według teologów rytuał nie ma już dawnej mocy, gdyż został przejęty i zwulgaryzowany przez ludzi. Na dnie kubka znajduje się kamień, którego wartość jest miarą podziwu i szacunku, jaki młodzieniec wzbudził u rodziców. Ten, kto znalazł zwykły okruch granitu, nie ma po co przychodzić po raz drugi; zachętą do ponownej wizyty jest jakiś kamień szlachetny. Następne spotkanie również zostaje ustalone za pośrednictwem *abgesaandhte*.

Sam ślub to ceremonia poważna i pompatyczna. Nikomu nie wolno uronić ani łzy - jest to bowiem zły omen. Pan młody pości przez kilka dni i rozmawia z duchami przodków, pani młoda otrzymuje ostatnie nauki. W dniu zaślubin oboje odziani są w białe, ceremonialne szaty, a policzki ich zdobią smugi sadzy z domowego ogniska. Rodzina i przyjaciele gromadzą się na brzegu podziemnej rzeki lub strumienia - mężczyźni odziani są w pełne zbroje (z wyjątkiem hełmów - nikomu nie wolno zakrywać twarzy w taki dzień, świadczy to o braku szacunku dla nowożeńców), a w garściach trzymają święte młoty, którymi rytmicznie uderzają w tarcze. Młodzi wolno zbliżają się do brzegu, każde prowadzone przez dwójkę *blodkamrater* - świadków ceremonii. Stoją po kolana w lodowatej najczęściej wodzie, obmywają sobie nawzajem twarze, co symbolicznie uwalnia ich od więzi z własnym domem rodzinnym. Uderzenie młotami o tarcze milkną i kapłan wypowiada święte słowa zaślubin. W obyczajowości krasnoludów nie ma miejsca na coś takiego jak posag, wręcz przeciwnie za każdą rzecz odpowiedzialny jest narzeczony, który musi zatroszczyć się o wszystko, od zbudowania domu, aż po wyposażenie komnat. Bywa, iż małżeństwo nie jest skonsumowane po wielu latach od zaślubin, ponieważ według rodziców ich córce nie dostarczono jeszcze wystarczających wygód, w związku z czym nie wypuszczają jej z domostwa rodzinnego. Nie należy dodawać, iż bardzo często w takich sytuacjach rodzice zrywają zaślubiny i oddają córkę innemu, bardziej zaradnemu kandydatowi. Konkurencja pomiędzy młodymi krasnoludami jest bardzo silna i często dochodzi do rytualnych pojedynków o prawo ubiegania się o rękę. Rzadko kiedy walka kończy się śmiercią - krasnoludy starają się rozbroić przeciwnika i upokorzyć go publicznie albo widowiskowo okaleczyć (zranić twarz lub prawą rękę).

Pojedynki nie są zabronione w społeczeństwie krasnoludzkim, a czasem nawet traktowane jako jedyny sposób rozstrzygnięcia sporu.

Więcej informacji na temat khazadów znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

BUDOWA CIAŁA: khazadzi są niskimi istotami, mierzącymi około 1½ m wzrostu, bardzo szerokimi w barach, co sprawia, że są idealnie przygotowani do podziemnego życia i górnictwa. Ich skóra ma taki sam odcień, jak skóra ludzka. Kolory włosów są bardzo różnorodne, chociaż krasnoludowie z Norski przeważnie mają rude bądź blond.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: krasnoludowie mogą mieć każdą *naturę*. Większość ma *naturę* NEUTRALNĄ, chociaż niektóre społeczności żyjące w Górach Krańca Świata zostały skażone, stając się ZŁE (nawet wtedy jednak nie utrzymują kontaktów z goblinoidami). Podobnie niektórzy krasnoludowie z Norski zostali spaczeni przez Inwazję Chaosu i stali się CHAOTYCZNI.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku khazadów obowiązują poniższe zasady dotyczące specjalnych, rasowych *cech psychologicznych*:

Niechęć: wciąż mając w pamięci zdradę elfów i wieloletnią krwawą wojnę z *długouchami* krasnoludy są *podatne na niechęć* do elfów.

Nienawiść: khazadzi *nigdy* nie zapominają doznanych krzywd, złamanych przysiąg i niedotrzymanych obietnic, wszystkie zniewagi zapisują w starożytnej księdze Damnaz Kron, co znaczy *Księga Żalu*. Szczególnie głęboko w serca krasnoludów wryła się pamięć o krzywdach i zbrodniach popełnionych przez zielonoskórych. Krasnoludy nigdy nie zapomną goblinoidom wieków wojen i zniszczenia, widoku padających twierdz, zbezczeszczonych grobowców oraz splugawionych świątyń Przodków.
Wszystkie krasnoludy *nienawidzą* snotlingów, goblinów, hobgoblinów, orków, czarnych orków i półorków. Nie mogą zostać zmuszeni do wycofania się z walki z zielonoskórymi, a pojmani do niewoli prędzej uduszą się odgryzionym językiem niż zdradzą jakiekolwiek informacje.

Północna krew: krasnoludowie z Norski mają podobne poglądy jak tamtejsi ludzie. W ich społecznościach żyje wielu *berserkerów* - gwałtownych khazadów podatnych na *furię* i *alkoholizm*.

Uodporniony na Chaos: krasnoludy z natury odporniejsze na pokusy Chaosu otrzymują modyfikator +10% do każdego testu wykonywanego w celu odparcia działania Kamienia Przemian i uniknięcia mutacji.

Zabobonny lęk: choć krasnoludy znane są ze swej niespotykanej odwagi, istnieje coś, co budzi w nich niemal zabobonny lęk. Krasnoludy, istoty z gruntu praktyczne i twardo stąpające po ziemi, nie mogąc pojąć natury egzystencji, oraz, co gorsza, nie mogąc przegnać zagrożenia ostrzem topora są *podatne na grozę*, jaką wywołują w nich istoty eteryczne.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich krasnoludów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci gór: krasnoludy poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mistrz fachu: krasnoludy są urodzonymi rzemieślnikami, dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Mocne plecy: dzięki swej krępej budowie i dużej sile, krasnoludy mogą nosić dwa razy więcej ekwipunku niż wynikałoby to z ich rozmiaru (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

Widzenie w ciemności: khazadzi widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRASNOLUDA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	40	40	20	29	66	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	4	4	3	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
6	8	-	12	8	-		

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; kowalstwo *lub* metalurgia; znajomość języka (*khazalid*); pozostałe umiejętności zależnie od wykonywanej profesji(zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**)

Pancerz, **Punkty Zbroi** oraz **Broń**: zależnie od wykonywanej profesji (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

KHAZAD CHAOSU:

To sami głupcy. Nie mają pojęcia o naszej wielkiej pracy, o naszych osiągnięciach. Nigdy nam nie dorównają, wciąż szukają bezsensownego przewodnictwa w przeszłości. Wszystkie stare imperia krasnoludów upadły, czyż nie jest to wystarczający dowód ich słabości? Przywiązanie do tradycji stanie się przyczyną ich zagłady. Dokonałem takich osiągnięć za pomocą dział, pary i magii, o jakich tamci mogą tylko marzyć. Mój lud jest gotowy na nadejście nowych czasów, sprzymierzony z tymi, którzy okażą się ostatecznymi zwycięzcami. Będziemy mieli w bród niewolników, by wesprzeć siły Chaosu, a ich krew naoliwi tryby świętych machin Hashuta.

- Vikram Ognisty Język,
czarnoksiężnik krasnoludów Chaosu

Możecie nas przeklinać, unikać, a nawet zaprzeczać naszemu istnieniu, ale teraz to już nie ma znaczenia. Czyniliście tak przez wieki. Gdybyście nas nie zdradzili, nasza rodzina nigdy nie zostałaby podzielona. Ale teraz wy wciąż jesteście tchórzami, a my jesteśmy silni i potężni. Wreszcie nauczyliśmy się dostrzegać prawdę, która przez wieki ukryta była przed oczami krasnoludów.

- Gakroth Smoczy Pazur,
czarnoksiężnik krasnoludów Chaosu

Robimy, co musimy, aby przetrwać. Poszliśmy na wiele ustępstw i straciliśmy wielu braci w starciach z zielonoskórymi, ale zawsze jako ich panowie, nigdy jako niewolnicy. Oczywiście, gdyby nie zdrada, teraz razem moglibyśmy władać światem.

- Zhorgrath, inżynier krasnoludów Chaosu

Gdzie był Grimmnir, gdy umierali nasi wojownicy? Gdzie była Valaya, gdy chorowały nasze dzieci? Gdy wzywaliśmy pomocy w głębiach, w których się skryliśmy, to nie Grungni odpowiedział na nasze wołanie, lecz potężny Hashut, który ocalił nas w chwili potrzeby. Kim są zatem prawdziwi zdrajcy? Nasz ród, który porzucił nas na pastwę szaleństwa i śmierci, czy my, którzy pragnęliśmy tylko przetrwać nawałę sił Chaosu? Pewnego dnia nadejdzie czas rozliczenia i wówczas to Synowie Ojca Ciemności odniosą ostateczne zwycięstwo, a nie pozbawiony silnej woli pomiot żałosnych bogów-Przodków.

- Mordian Rdzawa Pięść, inżynier krasnoludów Chaosu

Ostatni raz powiem, co myślę na ten temat. Tak zwane 'krasnoludy Chaosu' to zdrajcy. Porzucili nasz lud i wyrzekli się tradycji. To chodzące trupy, czekające tylko na mój topór, który je ułoży do wiecznego snu.

- Ulfli Schwarzenbrau, sierżant

Krasnoludy Chaosu to wielka hańba dla naszego ludu. Wszyscy pochodzimy od Grungniego, nieprawdaż? Zignorowaliśmy jednak oczywiste znaki i nasza ślepota doprowadziła do powstania na wschodzie tego obrzydlistwa. Dobrze by było, gdybyśmy rychło zakończyli jego istnienie.

- krasnolud Hagrag, kowal run

Prawda na temat krasnoludów Chaosu jest głęboko ukryta pod warstwą kłamstw i wykrętów, ponieważ istnienie tych nikczemnych pobratymców stanowi dla krasnoludów wielką hańbę. Zapytaj któregoś krasnoluda, a gniewnie zaprzeczy, że taka rasa w ogóle istnieje. Ale wbrew ich zaprzeczeniom, prawdzie mogą okazać się pogłoski o wielkich hutach na terenach Mrocznych Ziem, o przerażających byko-centaurach, o wielkich kadziach wypełnionych stopionym metalem, w których znajdują śmierć ofiary dla któregoś z Mrocznych Bogów. Wszystko to brzmi zbyt prawdziwie, że było jedynie rezultatem jałowych domysłów.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Wyobraźcie sobie wszystko, co cenią sobie krasnoludy - ich talenty wojenne, żelazną wolę, znakomite rzemiosło i niewzruszoną determinację, by przeżyć i osiągnąc wyznaczone cele. Teraz weźcie te wszystkie cechy i zadrżyjcie, widząc jak zostają wykorzystane w służbie Chaosowi. To właśnie najbardziej przerażające w zastępach krasnoludów Chaosu. Są krasnoludami, ale wypaczonymi tak, że stały się odrażającą parodią szlachetnych wojowników, którzy od tak dawna chwalebnie stoją u boku Imperium. Przyjęli mroczne moce, świadomie nurzając się w sekretach ohydnej magii, w wyniku czego stracili większość tego, czym byli niegdyś. Którz może powiedzieć, co zyskali w zamian? Byź może wiedzę, ale wielu rzeczy lepiej nigdy nie poznać.

- Eckhard, bakałarz z Nuln,
spalony na stosie za herezję

Krasnoludy Chaosu to znienawidzeni wschodni krewniacy krasnoludów z otaczających Imperium Królestw Krasnoludzkich. Wiele tysięcy lat wcześniej kilka klanów wyruszyło na wyprawę badawczą poza północne granice Gór Krańca Świata, w poszukiwaniu złota i innych cennych metali. Znaleźli wielką, niegościnną równinę, bogatą w minerały, na której odkryli połamany oręż, rdzewiejące machiny wojenne i ogromne odłamy obsydianu, a także głazy, w których błyszczały okruchy złota. Nazwali ją Zorn Uzkul - Wielką Krainą Czaszek. Wielu z nich odstręczyła tak ponura kraina i wrócili do południowych królestw, ale pozostali okazali się na tyle hardzi, a być może chciwi, na otwartej przestrzeni zbudowali ogromną twierdzę, nazwaną Karag Vlag (*Samotna Skała*), i wysyłali stamtąd ekspedycje, które eksplorowały okoliczne bogate złoża. Krasnoludy szybko się bogaciły, nie zważając na jałowy i przygnębiajacy krajobraz oraz trujące opary wydobywające się z licznych wulkanów. Wkrótce Karag Vlag stało się sławne ze swojego bogactwa i wspaniałych dzieł tamtejszych inżynierów.

Gdy z Północy ruszyła inwazja Chaosu, zamknąwszy się w swoich twierdzach i fortach, krasnoludy wysłały prośbę o pomoc do braci z południa, ale odsiecz nie nadeszła. Wkrótce Horda Chaosu wkroczyła na Równinę Zharr, odcinając fortecę od reszty świata. pozostałe klany krasnoludzkie uznały swoich rodaków za zaginionych. Krasnoludy jednak nie giną tak łatwo, ani nie poddają się od razu Chaosowi. Nie zginęli, ale zostali nieodwracalnie zmienieni na skutek oddziaływania spaczonych energii.

Pragnąc przetrwać nadejście Królestwa Chaosu, krasnoludy Chaosu zwróciły się do boga Hashuta, które zwą Ojcem Ciemności. Hashut obdarzył je swoimi *błogosławieństwami* i po raz pierwszy pośród rasy krasnoludów pojawili się osobnicy władający magią. Obecnie czarnoksiężnicy krasnoludów Chaosu rządzą resztą swojego ludu, dzierżąc nad nimi władzę absolutną, bowiem są nie tylko potężnymi magami, ale także kaplanami Hashuta. To dziwne i udręczone istoty, zarazem przeklęte i niezwykle uzdolnione w sztuce wplatania magii w swoje niezwykłe wynalazki. Krasnoludy nigdy nie były stworzone do władania magią Chaosu i ceną jaką płacą, jest *Przekleństwo Kamienia*. Każdy czarnoksiężnik krasnoludów Chaosu w nieunikniony sposób powoli zaczyna zmieniać się w nieruchomy, kamienny posąg. Zmiana rozpoczyna się od stóp, które szarzeją i martwieją, a potem proces pochłania resztę ciala. Wielu z czarnoksiężników wykorzystuje swoje czarnoksięskie machiny, konstruując dla siebie napędzane parą mechaniczne ciała, co pomaga na pewien czas, ale oni także w końcu padają ofiarami przekleństwa. Ich nieruchome formą leżą teraz wzdłuż drogi prowadzącej do centrum ich potężnego imperium, Wieży Zharr-Naggrund - Miasta Ognia & Pustki. Sama wieża to potworna piramida schodkowa z obsydianu, która bezustannie drży od uderzeń młotów i wrzasków ofiar wrzucanych do gorących kotłów dla większej chwały Hashuta. To wynik pracy pokoleń niewolników, otoczony olbrzymimi kopcami skał wydobytych z kopalni żłobiących okoliczny teren i żużlu z niezliczonych kuźni krasnoludów Chaosu. Na szczycie wieży znajduje się wielka świątynia poświęcona Hashutowi, strzeżona przez zażarte byko-centaury. Są potworne i nieustraszone. Radość sprawia im jedynie rozlew krwi i wychwalanie Ojca Ciemności.

Krasnoludy Chaosu, które same siebie nazwały Dawi'Zharr (co znaczy khazadowie Ziemi Czaszek), są stosunkowo mało liczebne, niezwykle aroganckie i do cna samolubne. Ich liczne projekty wymagają wielkiej liczby niewolników, a ognie ofiarne Hashuta nigdy nie wygasają, zatem zapotrzebowanie na niewolników jest olbrzymie i stałe. Z tego powodu często prowadzą wojny z innymi rasami, w ten sposób zdobywając nowych niewolników. Czasami też skupują ich od zielonoskórych lub plemion barbarzyńców. Szeregi armii krasnoludów Chaosu wypełniają hobgobliny - to dziwaczny sojusz, który nie był początkowo ich własnym pomysłem, ale obie

rasy przystały na to. Krasnoludy Chaosu wolą, by ktoś inny walczył za nich, ale dzięki swoim ciężkim pancerzom i wymyślnej broni są w stanie stawać przeciwko niemal każdemu przeciwnikowi.

BUDOWA CIAŁA: krasnoludy Chaosu, podobnie jak ich kuzyni, są niskimi istotami, mierzącymi niespełna 1½ m wzrostu, niezwykle szerokimi w barach. Ich skóra ma blady odcień, a ciała niektórych zostały dotknięte stygmatami Chaosu. Włosy i oczy krasnoludów Chaosu mają przeważnie czarną barwę.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku krasnoludów Chaosu obowiązują poniższe zasady dotyczące specjalnych, rasowych *cech psychologicznych*:

Niechęć: krasnoludy Chaosu uważają, że zostali zdradzeni przez swych kuzynów dlatego są *podatne na nienawiść* do krasnoludów.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich krasnoludów Chaosu odnoszą się poniższe zasady:

Czarnoksięstwo: w odróżnieniu od krewniaków, wśród krasnoludów Chaosu zdarzają się czarodzieje.

Dzieci gór: krasnoludy Chaosu poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mistrz fachu: krasnoludy Chaosu, podobnie jak ich kuzyni, są urodzonymi rzemieślnikami, dzięki czemu do wszystkich testów *budowy* otrzymują dodatni modyfikator +10%.

Mocne plecy: dzięki swej krępej budowie i dużej sile, krasnoludy Chaosu mogą nosić dwa razy więcej ekwipunku niż wynikałoby to z ich rozmiaru (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

Mutacje: krasnoludy Chaosu mają 25% szans na mutacje (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: krasnoludy Chaosu widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRASNOLUDA CHAOSU:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	40	40	20	29	66	24

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	4	4	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; kowalstwo *lub* metalurgia; ogłuszenie; powożenie; targowanie się; specjalna broń (artyleria); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); znajomość języka (*khazalid*); znajomość języka (mroczna mowa)

Pancerz: naturalny (brak); hełm; pancerz kolczy

Punkty Zbroi: Głowa 7/6/8, Ramiona 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 3/1/5

Broń: broń bojowa; garłacz *lub* tarcza żołnierska

BYKO-CENTAUR:

Te potworne istoty to hybrydy krasnoludów i czworonożnych zwierząt. Są fanatycznymi wyznawcami Hashuta i stanowią trzon elitarnych oddziałów szturmowych krasnoludów Chaosu.

BUDOWA CIAŁA: stwory powstały dawno temu na skutek mutacji krasnoludów Chaosu, niewątpliwie pod wpływem Hashuta. Dolna część ich ciała przypomina korpus byka, a górna to tors potężnie umięśnionego krasnoluda Chaosu, obdarzonego kłami.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku byko-centaurów obowiązują poniższe zasady dotyczące specjalnych, rasowych *cech psychologicznych*:

Niechęć: byko-centaury uważają, że zostały zdradzone przez swych kuzynów dlatego są *podatne na nienawiść* do krasnoludów.

Straszny: byko-centaury wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich byko-centaurów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci gór: byko-centaury poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mocne plecy: dzięki swej krępej budowie i dużej sile, byko-centaury mogą nosić dwa razy więcej ekwipunku niż wynikałoby to z ich rozmiaru (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**).

Mutacja: wszystkie byko-centaury posiadają mutację *olbrzymie kły* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Ponadto, każdy krasnolud Chaosu ma 25% szans na dodatkowe piętno Chaosu.

Widzenie w ciemności: byko-centaury widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Żądza krwi: byko-centaury są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli byko-centaur zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Byko-centaur będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BYKO-CENTAURA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	50	50	30	29	66	24

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	5	4	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; ogłuszenie;; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dowolne dwie); specjalna broń (prochowa); szaleńczy atak; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*khazalid*); znajomość języka (mroczna mowa)

Pancerz: naturalny (brak); hełm; czepiec kolczy; koszulka kolcza; kropież kolczy

Punkty Zbroi: Głowa 7/6/8, Ramiona 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 3/1/5

Broń: broń bojowa; broń egzotyczna

MEDUZA:

Meduza jest pełnym nienawiści, odrażającym stworzeniem Chaosu, występujący w wielu rejonach Starego Świata, które spojrzeniem zamienia żywe istoty w kamień. Lubi dzieła sztuki, piękną biżuterię oraz bogactwa wszelkiej niemalże postaci i często zajmuje się gromadzeniem tych dóbr.

Z większej odległości meduzy niemal nie sposób odróżnić od ludzkiej kobiety.

Meduza stara się jak najdłużej ukrywać swą prawdziwą naturę - najchętniej co najmniej do chwili, w której ofiara nie znajdzie się w zasięgu działania jej petryfikującego wzroku. Stosuje podstępy i sztuczki, starając się udowodnić, iż nie jest niebezpieczna.

Istoty, które unikają petryfikującego spojrzenia meduzy lub opierają się jego działaniu, stwór atakuje normalnym orężem. Trujące węże, porastające głowę stwora, zwykle atakują ofiary znajdujące się w pobliżu meduzy.

BUDOWA CIAŁA: ohydną twarz meduzy okalają nie włosy, a wijące się i syczące węże. Jej oczy płoną głęboką, pierwotną, dziką czerwienią. Z tymi plugawymi cechami kontrastują idealne proporcje ciała, które jest wyjątkowo atrakcyjne, choć pokryte łuskami o ziemistej barwie. Ten wysoki na 180 cm stwór często nosi stroje, które podkreślają jego kształty, twarz kryjąc w cieniu kaptura lub za woalem.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku meduz obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: meduzy wydają się być pozbawione emocji i nigdy nie ulegają żadnym *oddziaływaniom psychologicznym*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich meduz odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: meduzy, poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak tunele i jaskinie nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: łuski chronią meduzy równie skutecznie jak przeszywanica.

Petryfikacja (atak spojrzeniem): meduzy są wyjątkowo niebezpiecznymi istotami, których *spojrzenie* może obracać żywe istoty w kamień. Wszystkie meduzy posiadają mutację *petryfikacja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: wszystkie meduzy widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Żmijowe włosy: wszystkie meduzy posiadają mutację *żmijowe włosy* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MEDUZY:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	29	30	40	40	41	89	89

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	4	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	-	12

Umiejętności: bijatyka *lub* specjalna broń (bojowa); czuły słuch; erotyka; infrawizja; sztuka przetrwania; ukrywanie się; urok osobisty; uwodzenie; wspinaczka; wyczucie kierunku; znajomość języka (mroczna mowa)

Pancerz: naturalny (*łuska*)

Punkty Pancerza/Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramię 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: prosta *lub* bojowa

Był tam znak, którego nie mogłem rozpoznać. Wił się niemal niedostrzegalnie, jakby chciał wypłynąć z linii wyrytych na powierzchni skały, choć oglądany pod innym kątem wydawał się całkiem nieruchomy. Strażnikiem tego znaku, jego powiernikiem i niewolnikiem był człowiek-byk, który nie pozwalał niegodnym zbliżyć się do tego miejsca. Dlaczego został wybrany, by czynić ten obowiązek, tego nie wiem. Być może ze względu na jego zaciekłość. Jednak miałem wrażenie, że to właśnie Minotaur powinien strzec wejścia do tego obłędnego labiryntu, bowiem gdzieś na dnie umysłu domyślałem się, że istnieje miedzy nimi jakiś związek. Tak czy inaczej, przepuścił moją bezcielesną formę, ale węszył w powietrzu, przez które płynąłem, choć nie znalazł w nim zapachu krwi.

- Marius Hollseher, wyjątek z dzieła
Liber Malefic - Księga Nadchodzącego Cienia

Czy chcesz posłuchać opowieści o dniu, w którym Sigmar ocalił moje życie? To było wiele lat temu, gdy byłem chłopcem. Wtedy pociągały mnie przygody, przez co często wpadałem w tarapaty. Matka stale zabraniała mi chodzić do lasu, opowiadając o strasznych potworach, jakie tam mieszkają. Nie bałem się, ponieważ w pobliżu miejsca, gdzie mieszkaliśmy, znajdował się zamek Rycerzy Pantery. Nie sądziłem więc, że jakieś bestie są na tyle głupie, by zbliżać się do wioski. Jak już wspomniałem, byłem wtedy bardzo młody. Moje wyprawy stawały się coraz śmielsze, a ja zagłębiałem się coraz dalej w las. W puszczy bywa bardzo ciemno, a pradawny bór może być czarny jak smoła, nawet przy pełni księżyca. Tak właśnie było tego dnia, gdy zabrnąłem za daleko i zgubiłem się. Błądziłem całe godziny, coraz bardziej przerażony, aż znalazłem kamienistą dróżkę. W każdym razie pomyślałem, że to były kamienie. Po pewnym czasie wszedłem na oświetloną polanę, gdzie przekonałem się, że ścieżkę, na której stałem, pokrywały w istocie odłamki kości. Przede mną wznosiła się potężna, czarna skała, poznaczona runami, których widok przyprawiał o mdłości. U podstawy skały spoczywały stosy pancerzy i pordzewiałem broni. Rzuciłem się do ucieczki, ale zatrzymało mnie ciężkie tupnięcie kopyta. Odwróciłem się i uniosłem wzrok, by dostrzec górujący nade mną łeb byka. Minotaur, spojrzał na mnie czarnymi oczami, w których nie dostrzegłem emocji. Jego ciało było tak umięśnione jak u konia bojowego. Pokrywały je tatuaże i blizny. W jednej ręce zaciskał topór o długim ostrzu. Parsknął, a podmuch z jego nozdrzy niemal przewrócił mnie na ziemię. Potężne ramię u jego boku uniosło się i szykowałem się na śmierć. Gdy nie poczułem uderzenia, powoli otworzyłem oczy. Minotaur wskazywał na ścieżkę wśród drzew, której nie zauważyłem wcześniej. A potem przemówił, głosem głębokim jak studnia i dziwnie melodyjnym:

- Tędy, młody. Wróć, gdy nabierzesz więcej mięsa na swych kościach. Gdy będziesz godniejszym przeciwnikiem i smaczniejszych posiłkiem.

Uciekłem, nie patrząc za siebie, z pewnością ocaliła mnie łaska Sigmara.

- Jonas Singer, wędrowny bard

Widywałem wiele złych rzeczy, jakie zdarzają się na wojnie, ale tak już na tym świecie, co nie? Silni żerują na słabych, a słabi muszą być sprytni, inaczej nie przetrwają. Bitwa na lodowcu Drergen Mort nie przypominała jednak żadnych, w jakich walczyłem. Uczestniczyłem w wielkiej wyprawie wojennej, chcąc wypróbować ostrze miecza na Garharach, naszych odwiecznych wrogach. Od ostatniej wyprawy minęło jednak wiele czasu i Garharowie się zmienili. Myślę, że za bardzo oddali się bogom. Wszyscy ich wodzowie nosili znamiona Chaosu, a szeregi wypełniały szturmbyki. Nazywacie je minotaurami, co nie? Ruszyli na nas, rycząc i parskając, ale dumni synowie Północy nie uciekają tak łatwo i stanęli przeciw nim. Wielki był rozlew krwi owego dnia! Lód stał się czerwoną breją, na całą milę lub więcej. Szturmbyki ogarnęło szaleństwo, zaczęły wyć do nieba. Niektóre porzuciły oręż i skoczyły na mych towarzyszy, rwąc ich kończyny i głowy ostrymi zębiskami. Rąbaliśmy je, cięliśmy i krajaliśmy, ale nadal nie przestawały chłeptać rozlanej posoki. W ich łbach nie ma krzty rozumu, gdy krew śpiewa swe pieśni. Pozostaje tylko żądza mordu i potworny głód. W ten sposób zginęło kilku moich kuzynów i jeden z braci. Umarł, krzycząc z bólu. To nie była godna śmierć.

- Holger Algersson, najemnik z Norski

To występne bestie, prawda, ale jeśli zachowasz trzeźwość umysłu, zawsze będziesz mieć nad nimi przewagę. O ile szybko machają toporem, o tyle myślą powoli i łatwo je ogłupić. Możesz wykorzystać przeciw nim ich wielką żądzę krwi, wciągając je w pułapkę lub zasadzkę. Uważaj jednak. Na każde dziesięć Minotaurów, z jakimi się zmierzysz, spotkasz jednego, który różni się od pozostałych. To wybrańcy Mrocznych Bogów. Mają do swojej dyspozycji przerażające i tajemnicze moce, z którymi będziesz musiał sobie poradzić. Nie poddawaj się jednak rozpaczy. W ostateczności to tylko głupie bestie, bez względu na to, czy są spaczone Chaosem, czy nie.

- Ruprecht Tore, łowca czarownic

My silni. Silni jak góry. Silni jak fala przypływu. Wielcy wiedzieć o tym, lubić nasza siła, więc kazać nam strzec specjalne miejsca. Święte miejsca. Tam żer przychodzi do nas. Zwykle żałosny żer, ale i tak smaczny. Pokurcze czasem wzywać nas do walki za nich, a my czasem to robić. Ale oni także bać się nas i to być dobre. Oni musieć się na bać. Ich krew także dobrze pachnieć.

- Kartush, minotaur

Zawsze to słyszę. Słodka, słodka pieśń krwi. Czasem muszę użyć darów Tchara, by przypalić mięso, co psuje trochę smak. Ale zawsze jest tego więcej. Uczta nigdy się nie kończy.

- Lilliog, Tzaanbyk

Minotaur to nazwa nadana specyficznej formie wielkiego zwierzoczleka, u którego łączą się fizyczne i umysłowe atrybuty człowieka i byka - a czasami również innych istot. Te straszne potwory Chaosu odznaczają się brutalnym zachowaniem i perwersyjnymi myślami oraz niezaspokojonym apetytem na żywe mięso. Rozkoszują się rozszarpywaniem ofiar i pożeraniem oderwanych członków na ich oczach. Ciepłe ciało i krew narkotyzują minotaura, a uczty szybko zmieniają się w orgie bestialstwa i tortur. Ich ulubionym pożywieniem są ludzie, ale jedzą prawie wszystko, a nawet mogą stać się kanibalami, jeśli nie mogą znaleźć innego źródła pożywienia.

Minotaur żyją w głębiach prastarych lasów Starego Świata, z których urządzają spektakularne rajdy myśliwskie na małe miasteczka i wioski, często w towarzystwie innych zwierzoludzi i Wojowników Chaosu. Są groźnymi wojownikami, ale ich niska inteligencja nie pozwala im używać skomplikowanej broni, ani wytwarzać własnych broni czy zbroi.

Minotaury często bywają strażnikami kaplic poświęconych Chaosowi oraz grobowców poległych rycerzy Chaosu. Gromadzą stosy trofeów, włącznie z pancerzami i czaszkami pokonanych wrogów, które urastają w wielkie kopce, czasami całkowicie pokrywające strzeżone miejsce. Dlaczego bogowie Chaosu przeznaczają ich do takiej służby, tego nie wiadomo.

Nie każdemu Minotaurowi pisany jest los strażnika. Tylko największe spośród nich przyciągają uwagę Potęg Chaosu. Tacy wybrańcy są obdarzani ich łaskami, podobnie jak ludzcy ulubieńcy Chaosu. W oczach swoich pobratymców uważani są za najgodniejszych - tych, którzy zasłużyli na swoje Wielkie Znamiona Chaosu. Takie minotaury - zwane *bykami zagłady* - są wyjątkowo niebezpieczne. Te, które zostały dostrzeżone przez jedną z Niszczycielskich Potęg, zwykle posiadają cechy, które radują ich bogów, lub zdolności odpowiadające wpływom ich panów. *Byki zagłady* Khorna często pokrywa krwistoczerwone futro, podczas gdy *Tzaanbyki* Tzeentcha bywają zdolnymi czarnoksiężnikami. *Byki zagłady* często stają na czele armii wyznawców Chaosu, zarówno bestii, ludzi, jak i demonów.

Minotaury lubią walczyć wręcz, gdyż zdają sobie sprawę, iż posiadają ogromną siłę, która zapewnia im przewagę nad przeciwnikami. W czasie walki, minotaury zadają cios trzymaną bronią oraz wykonują *atak rogami*. Jeśli Minotaur nie posiada broni, lub został rozbrojony, oprócz *ataku rogami* będzie próbował *ugryźć* lub *pochwycić* przeciwnika.

BUDOWA CIAŁA: miniatury są gigantycznymi, mierzącymi niemal trzy metry ludźmi z głowami byków, a często także z innymi znamionami Chaosu. Ich skóra jest ciemna, podczas gdy głowy zwykle czarne i uwieńczone białymi lub pożółkłymi rogami. Niektóre minotaury noszą piętno Chaosu w postaci podobnych do kozich, porośniętych czarną sierścią nóg. Ich oczy są zwykle czerwone, podczas gdy skóra wokół oczu i pyska jest szara lub różowa.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wszystkich minotaurów obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: minotaury wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Żądza krwi: minotaury są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli minotaur zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Minotaur będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

Zasady specjalne: do wszystkich minotaurów odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni ciała minotaurów równie skutecznie jak skórznia.

Przeciętna charakterystyka Minotaura:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
49	25	80	80	30	18	24	18
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	17	8	8	6	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; silny cios *lub* uniki; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; tropienie; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie rogami*); duża broń bojowa

MUTANT:

Żałować ich? Tak, dobrzy ludzie, musimy ich żałować. Bowiem wielu było niegdyś ludźmi, żyjącymi jako zacni obywatele Imperium i wychowywanymi na takowych, aż do chwili, gdy objawiły się ich mutacje. W istocie wielce tragiczne jest ich pochodzenie i tragiczny los. A jednak reprezentują jedno z najpoważniejszych i podstępnych zagrożeń dla Imperium, z jakimi kiedykolwiek się zmierzymy. Powszechną praktyką po wsiach jest, że chłopi, którym rodzą się zmutowane dzieci, porzucają je w lasach, myśląc, że w ten sposób dają im szansę na jakikolwiek byt, jeśli znajdą je tam podobni im odmieńcy. Takie zachowanie to słabość, szerząca się perfidnie słabość, która może doprowadzić do upadku naszą wspaniałą ojczyznę. Musimy zająć się każdym, kto praktykuje coś podobnego, tak samo jak zajmujemy się bandą grabieżców Chaosu, którzy przybywają z Północy, albo stadem samych zwierzoludzi. W taki bowiem sposób rosną ich szeregi. W świetle badań, jakie przeprowadziłem, większość dorosłych zwierzoludzi jest bezpłodna. A zatem liczne wioski w najdalszych zakątkach Imperium muszą być głęboko przesycone Chaosem i służyć za wylęgarnie dla tych wynaturzeń. Nasze współczucie nie może powstrzymywać rąk, które uderzają, by zniszczyć wszystkich zwierzoludzi. W istocie nasze współczucie winno dawać nam siłę w bitwie przeciwko tym ohydnym sługom Chaosu, bowiem zabijając je szybko i bez miłosierdzia, zarówno chronimy Imperium, jak kończymy ich żałosne, pełne udręki istnienie. Podobnie, mniej powinniśmy żałować ich ludzkich rodziców, którzy świadomie oddali się złu, podczas gdy sami zwierzoludzie nie mogą działać przeciwko swojej wrodzonej, chaotycznej naturze. A zatem wzywam wszystkich sprawiedliwych łowców czarownic i rycerzy Imperium, by pozostawali zawsze czujni, szukając i niszcząc tak zwierzoludzi, jak i tych, którzy rodzą ich i chronią. Bowiem gdyby nie było tak spaczonych przez Chaos rodziców wśród ludzi, groźba ze strony zwierzoludzi znacznie by zmalała.

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Chciałbym urodzić się z rogami i ogonem, tak jak moja siostra - przynajmniej nie skończyłbym w tym miejscu.

- Rudi, pacjent przytułku dla obłąkanych we Frederheim

Musicie pamiętać, że nie wybrałem sobie takiego losu. Nigdy bym go nie wybrał. To nie moja wina, że mam rozszczepione kopyta zamiast stóp, a samo to nie czyni ze mnie złego człowieka. Byłem taki jak wy, wy i wam podobni. To wy zrobiliście ze mnie nikczemnika. Boicie się wszystkiego, co jest inne. Moja własna osada lękała się mnie, gdy dowiedzieli się o tym. Zwali mnie spaczonym przez Chaos, wywlekli za miasto z pochodniami i widłami. No cóż. Nie mogłem się sprzeczać ze starymi sąsiadami, szczególnie, że ich było pięćdziesięciu, a ja sam jeden. Skoro uznali mnie za jakiegoś rodzaju bestię Chaosu, stwierdziłem, że słusznie będzie dać im to, czego pragnęli. Uciekłem do lasu i tam znalazłem więcej odmieńców, więcej podobnych do mnie. Żyliśmy głównie z odpadków i najazdów, aż w końcu starliśmy się ze zwierzoludźmi. Tak, zabili większość moich towarzyszy, ale wzięli mnie ze sobą, gdy zobaczyli, że sam po części byłem bestią. Widzieli także, jak dobrze walczę. To właśnie wtedy musiałem podjąć decyzję. Było jasne, że nigdy nie zdobędę wśród nich posłuchu. Brak rogów szybko rozwiał moje wszelkie wątpliwości w tym względzie. Zatem groziło mi upieczenie na rożnie, o ile nie przydam się im w jakiś sposób. Powiodłem ich do wioski, opowiedziałem o jej umocnieniach i bogatych łupach. Całkowita zmiana lojalności wydawała mi się oczywistym krokiem. Było dla mnie jasne, że nie jestem już tam mile widziany, czym zatem byli ci ludzie dla mnie? Niczym. Niczym, poza smacznym mięsem i źródłem dobrych łupów. Tak, to prawda, jadłem swoich dawnych sąsiadów, gdy walka dobiegła końca, a przynajmniej ich kawałki… Ramię Bova rzeźnika było szczególnie dobre, tłuste i soczyste. Tak, jestem potworem. Potworem, którego sami stworzyliście. Wy i cały wasz rodzaj.

- Karl Schulman, mutant,
niegdyś zielarz w wiosce Dannenberg

Gdy upadły Bramy Pradawnych i Chaos wkroczył na ziemię, natchnął on ludzkość pragnieniem zmian i chęcią rozwoju. Podczas, gdy większość ludzi skorzystała z tego wpływu, byli i tacy, którzy zostali skorumpowani zarówno umysłowo jak i fizycznie. W ten sposób powstała nowa rasa - zwierzoludzie Chaosu, a także inne, bardziej straszliwe istoty. Mimo to, zdecydowana większość ludzi pozostała ludźmi i wiodło się im dobrze. Zwierzoludzi przeganiano lub zabijano. Lecz wpływ Chaosu nigdy nie opuścił ludzkiej rasy, a z każdym rokiem pojawiało się coraz więcej mutacji.

Żaden uczony nie może powiedzieć z pełnym przekonaniem, gdzie przebiega granica między mutantami i zwierzoludźmi. Nie istnieje także wyraźna linia dzieląca ludzi od mutantów, ani biegnąca między mutantami i zwierzoludźmi lub między zwierzoludźmi i demonami. To raczej całe spektrum plugawego znamienia Chaosu. Cały Stary Świat, a szczególnie kraje leżące na jego obrzeżach, są dotknięte wpływem Północnych Bram Chaosu, leżących w głębi Pustkowi. Niektórzy uczeni podtrzymują niemal heretyckie przekonanie, że praktycznie każdy człowiek jest spaczony przez Chaos, choćby w maleńkim stopniu.

W miastach i wsiach Imperium, od czasu do czasu rodzą się zniekształcone dzieci, co wyrzuca je poza nawias społeczeństwa. Wielu z nich jest tak zmutowanych, ze nie może żyć po narodzeniu, inne są tak przerażające, że zostają zaraz zabite. Jednak wielu rodziców nie potrafi pozbyć się swego potomstwa w tak zimnokrwisty sposób i ukrywa je lub porzuca w lasach, gdzie padają one ofiarą dzikich bestii lub zwierzoludzi. Lecz nie wszystkie tak porzucone dzieci giną. Niektóre są wychowywane przez zwierzoludzi, którzy dostrzegają w nich pokrewne dusze, inne są odnajdywane przez innych mutantów, którzy zabierają je do tajnych obozów. Istoty te prowadzą zwierzęce życie, współzawodnicząc z zwierzętami i potworami, żyjącymi w tych samych puszczach.

Jednak skaza Chaosu nie zawsze jest widoczna zaraz po narodzinach. Często rozwija się powoli, stając się widoczna dopiero po wkroczeniu w wiek dojrzały lub nawet później. Wielu ludzi żyje przeklinając Chaos, jedynie po to, by stwierdzić, że sami znajdują się wśród jego ofiar. Część z nich stara się ukryć swe mutacje i prowadzić normalne życie, ale większość ucieka do lasów. Tam silni i inteligentni uzyskują przewagę nad innymi mutantami, czasem nawet nad zwierzoludźmi. Niektórzy z mutantów zaciągają się w szeregi Wojowników Chaosu, ukrywających się niczym wrzód w sercu Imperium, przygotowujących się do zmiecenia Imperium w orgii gwałtów i płomieni.

Lecz nie wszyscy mutanci są wygnańcami, gdyż są tacy, którym udaje się umiejętnie ukryć swe zniekształcenie, a nawet objąć odpowiedzialne stanowiska państwowe. Rozkoszują się oni swoim nowym statusem, wyszukując i przyłączając się do kultów Chaosu, a potem działając na szkodę Imperium od wewnątrz. Nieznana pozostaje liczba mutantów pośród szeregów znaczących szlachciców, zarządców domów kupieckich i gildii, a nawet kapłanów uznanych bogów, ale nie byłoby zaskoczeniem wykrycie wypaczonych przez Chaos kultystów w najwyższych kręgach władzy imperialnej. Często ich grupy są ze sobą ściśle powiązane, a w ich skład wchodzi kilka rodzajów mutantów. Ci, których mutacje nie są zbyt widoczne, normalnie działają w społeczności ludzkiej, natomiast pozostali, których zniekształceń nie da się ukryć, są ukryci lub żyją w lasach wraz z innymi im podobnymi.

Podczas walki mutanci uderzają posiadaną przez siebie bronią, ponadto wykonują wszystkie ewentualne ataki specjalne, na które pozwalają im posiadane mutacje.

Budowa ciała: niezwykle różnorodna. Niektórych mutantów prawie nie można odróżnić od normalnych ludzi, a inni są tak przerażająco zmutowani, że trudno się nawet domyślić, że byli kiedyś ludźmi.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: waha się od CHAOTYCZNEJ, poprzez ZŁĄ do NEUTRALNEJ. Większość mutantów jest neutralna, ale ci, którzy w pełni akceptują swe zmiany i cieszą się z nich, mają charakter CHAOTYCZNY i są wyznawcami bogów Chaosu.

ZASADY SPECJALNE: większość mutantów chce jedynie przeżyć, niektórzy chcą zemścić się na normalnych członkach społeczeństwa. Ci, których mutacje rozwinęły się w późniejszych okresach życia, mogą sobie z tym nie radzić, ponieważ ich normalne życie zostało przerwane przez te zmiany. W rezultacie, niektórzy mutanci są szaleńcami i zachowują się w dziwny, nieprzewidywalny sposób. Wiadomo także o bliskich krewnych mutantów, którzy oszaleli próbując pomóc swemu zmutowanemu bratu lub siostrze w ucieczce przez uważnymi oczami łowców czarownic. Ponadto, w przypadku mutantów obowiązują poniższe *zasady specjalne*:

Mutacje: różne pomiędzy poszczególnymi mutantami. Niektórzy są jedynie częściowo zmutowani - ich tułów może być na przykład pokryty piórami, a kończyny nie. Inni są z kolei tak zmutowani, że nie przypominają ludzi. MG, powinien rozważyć, do jakiego stopnia mutacje wpłyną na przebieg stworzonej przez niego przygody. Dla przykładu, burmistrz jakiegoś miasta nie zwiedzie nikogo, jeśli będzie przypominał srebrnego pająka, ale tak wyglądający mutant będzie całkowicie na miejscu w głębi lasów Imperium.

Każdy mutant ma K4 mutacje. Podczas tworzenia mutanta MG powinien wybrać bądź wylosować mutację posługując się opisami przedstawionymi w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**, na końcu tego rozdziału.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MUTANTA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	30	30	29	29	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka *lub* specjalna broń (bojowa); cichy chód; opieka nad zwierzętami; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; znajomość języka (jeden z dialektów ludzi i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: broń prosta *lub* bojowa

NIZIOŁEK:

Niziołek jest wielkości połowy dorosłego człowieka. Ma ogromny apetyt. Mieszka w norze wyrytej w trzewiach wzgórza. Najczęściej jest w złym humorze, z wyjątkiem momentów kiedy ucztuje. Zachwyca się tym co je i pije. Lubi opowiadać sprośne historyjki. Jest sprawnym procarzem. Niziołki są silne, okrągłe, owłosione, a ich ust płynie przemądrzały słowotok. Niziołki mieszkają w krainie którą nazywają Zgromadzeniem. Rozciąga się ona w samym centrum Imperium. W większości porośnięta lasem, stanowi dobre schronienie przed intruzami. Tutaj niziołki pracują i uprawiają obficie rosnącą żywność. Ziemia daje tak dobre plony, że za przyzwoitą sumkę złota niziołki mogą dokarmiać głodujące miasta Imperium. Niziołki nie lubią chwalić się swoją dzielnością, ale zawsze stają do walki gdy wróg zagraża spichrzom, gdzie przechowywane są ich zapasy. W obronie ukochanego pożywienia wykazują dowody bezprzykładnej dzielności i waleczności.

- fragment Grimoire Beterricus

Niziołki są rasą niewielką, zarówno liczebnie, jak i pod względem wzrostu. Te z nich, które nie stały się integralną częścią ludzkiego społeczeństwa zamieszkują niezależny kraj pasterski, leżący w całości na terenie Imperium i żyjący pod jego osłoną.

Pochodzenie niziołków jest równie starożytne, co ludzi. Obecnie jednak ich liczebność maleje, co jest częściowo spowodowane ich spokojną, pokojową naturą.

Niziołki to aż nadto syty i spokojny lud, bardziej zainteresowany urodzajem na polach i pastwiskach czy porą następnego posiłku niż wojskowością. Są wspaniałymi, serdecznymi i ufnymi gospodarzami, szczęśliwymi, jeżeli mogą zaproponować podróżnym posiłek i schronienie. Pomimo to, są upartą, a nawet zaciętą rasą i będą bronić swoich domów, majątków i obiadu z dużym wigorem, choć nie są najlepszymi wojownikami. W obliczu niebezpieczeństwa mogą szybko organizować oddziały do obrony i wykazują dużą odwagę osobistą, broniąc swych domów, lecz ich wzrost i łagodne usposobienie na pewno nie ułatwiają im tego zadania.

Społeczności niziołków to przeważnie małe wioski, nominalnie zarządzane przez Starszego. Starsi gromadzą się okazyjnie, aby przedyskutować wspólne sprawy na dużym przyjęciu, ale ogólna organizacja tej społeczności jest bardzo luźna, zaś sformalizowana władza jest nikła lub nie ma jej wcale. Religia i folklor niziołków wiążą się ze sposobem życia, a ich główni bogowie powiązani są z przyrodą i płodnością. Legendarni bohaterowie to zazwyczaj niziołki, mające rekordowe plony albo organizujące duże przyjęcia w czasie głodu, a nie wielcy wojownicy, czy odkrywcy. Szukanie przygód nie znajduje u nich aprobaty, ale niektórzy mogą podróżować po krainach ludzi, wynajmując się jako kucharze lub do podobnej pracy.

Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

BUDOWA CIAŁA: niziołki osiągają od 0,9 do 1,2 metra wzrostu. Są krępi i mają duże brzuchy, jednak ich budowa fizyczna daleko ustępuje np. krasnoludzkiej. Nie lubią zarostu na twarzach innego niż bokobrody, noszone przez starszych i zamożnych mężczyzn. Ich ręce i stopy, nadspodziewanie wielkie, jak na tak małe istoty, pokryte są włosami. Owłosienie na stopach jest stałym źródłem dumy wszystkich niziołków, więc przeważnie chodzą boso.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku niziołków obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Bojaźliwy: niziołki, jako istoty z natury strachliwe otrzymują ujemny modyfikator -20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich niziołków odnoszą się poniższe, charakterystyczne dla tej rasy *zasady specjalne*:

Odporność na Chaos: niziołki zostały obdarzone przez Pradawnych odpornością na wpływ Chaosu, są całkowicie niepodatne na mutacje Chaosu. Jednakże, niziołki nigdy nie będą mogły rzucać czarów.

Szybka rekonwalescencja: ze względu na niezwykle szybki metabolizm niziołki odzyskują dwa razy więcej punktów **ŻW** niż inne rasy (patrz **RODZIAŁ III: WALKA** paragraf **RANY & REKONWALESCENCJA**).

Widzenie w ciemności: niziołki widzą w mroku do 20 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA NIZIOŁKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	34	20	20	40	29	43	29

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	2	2	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności: celny strzał (proca) *lub* cichy chód *lub* historia *lub* zielarstwo; czuły słuch; czuły węch; gotowanie; widzenie w ciemności do 20 metrów; znajomość języka (*rikspiel*); pozostałe umiejętności zależnie od wykonywanej profesji(zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**)

Pancerz, **Punkty Zbroi** oraz **Broń**: zależnie od wykonywanej profesji (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**).

OGR:

Som to wielgahne stwory. Majom stopy wielkie jak konie. Wim o tym, bo całe ich mnóstwo zadeptało tamte pole, bez mała dwa tygodnie temu. Przeca to pół wozu kapusty, która rychło nie odrośni. Słyszał żem, co niby robiom dla armii. Gupie som, ale jak siem pokaże wroga i powi 'bij!', pewnikiem pójdom. Darowanemu koniu nie gapie siem w zemby, nie? Słyszał żem, że wykopują martwych i jedzom ich, wicie? Stary Hob gada tyż, co niby jedzom psy! Psy, powiadam! Do czegóż to dochodzi, jeśli nasz Karl Franz czymie te stwory w imperialnych szeregach. Powiadam wam, żadyn z nich nie byndzie siem tu krencił - o nie! Śmierdzom jak owcze zady i objedzą nas ze wszystek, co mamy.

- Rilker Kohl, wieśniak

Nikt, kto kiedykolwiek czuł smród ogra, w to nie uwierzy, ale to niezwykle dumna rasa - także najemnicy, którzy wyruszyli na ziemie ludzi w poszukiwaniu zarobku. Dla ogra status jest wszystkim. Określa, kogo może 'poślubić' (jeśli można tak to nazwać), gdzie na Ziemiach Ogrów zamieszka, kiedy będzie mógł jeść i jak jest postrzegany w oczach swojego boga - w skrócie, wszystko co jest ważne dla ogra. Według tej brutalnej rasy racja należy do silnych. Wielki ogr mający olbrzymi brzuch, blizny bitewne, trofea i pokryty barwami wojennymi, z pewnością jest osobnikiem wysokiego statusu

- kimś, z kim lepiej nie zadzierać! Wyzwany ogr rzadko odrzuca propozycję uczestniczenia w dowolnego rodzaju zawodach - czy to w bekaniu, taranowaniu brzuchem, walce gladiatorów, czy jedzeniu. Odrzucenie wyzwania oznacza utratę twarzy. Lepiej wziąć udział w zawodach i przegrać, niż odmówić!

- Waldemar, uczony z Nuln

Słuchajcie! Oto historia śmiałego sir Baldrina,
Któren to wyruszył w góry, gdzie jest pewna dolina,
Tam chciał zabić ogra, smoka lub innego potwora,
Bowiem bardzo pragnął spotkać swoją 'Panią z Jeziora'.
Zeszedł z konia sir Baldrin i piechotą ruszył dalej,
W górę, po drodze wiodącej na szczyt skały niemałej,
Z pewnej jaskini głodne ślepia przybysza zoczyły,
A potem z uciechy niezmiernej aż się rozszerzyły,
Był to bowiem ogr ohydny, któren tam się ukrywał,
Wyszedł i w te słowa straszliwym głosem się odzywa:
'Zmielę twoje kości i placek z nich sobie upiekę'.
Mężny rycerz odpowiedział: 'Pierwej łeb twój usiekę!'.
Sir Baldrin doskoczył z wielkim mieczem uniesionym,
Wnet ostrzem rycerskiego miecza ogr został zraniony,
Potem maczuga ogra potwora opadła, łuk zatoczyła,
I twardo wylądowała na hełmie sir Baldrina.
Echem się odbił łomot straszny i niesamowity,
A zuchwały ten rycerz został w ziemię krwawą wbity,
Jednak o Baldrinie opowieść na tym się nie kończy,
Co jeszcze wycierpi nasz zacny przyjaciel Bretonnczyk?
Jego flaki ogr połknął, wrzuciwszy do swego pyska,
Potem resztę zaciągnął do mrocznego legowiska,
Serce rycerza sir Baldrina, tak mężne i prawe,
Zostało ugotowane w smakowitą potrawę.
Jego nogi przeżute, palce snadnie upieczone,
Jego płuca masłem i czosnkiem wonnym napełnione,
Kości dokładnie pokruszone, ich szpik wydobyty,
A potem na chleb przemielone, przez ogra spożyty,
Kolczuga zaś ozdobiła ogra wielkie ramiona,
Miast ocalić rycerza, co z rąk jego marnie skonał,
Bretonnski wielki miecz, niegdyś broń ostra i straszliwa,
A teraz jej ogr nad ogniem jako rożna używa.
Szlachetny herb rycerza - bez czci do pieca wrzucony,
Jego napierśnik - w balię dla gnoblynów zamieniony,
Jego koc - użyty został do zasłonięcia dziury,
Jego pusta czaszka - naczyniem stała się ponurym.
I tak kończy się opowieść o bretonnskim rycerzu,
Któren żywot skończył żałośnie na ogra talerzu,
Pamiętajcie jednak: na trakcie do wschodnich rubieży,
Jedźcie kupą, bo ogr z was zrobi danie na wieczerzy.

- *Koniec wyprawy* - parodia bretonnskiej opowieści ludowej. Popularna w całym Imperium, śpiewana na melodię *Carroburgskie jarmarki*

Och, ludzie powiadają, że one są głupie, ale powiem wam tyle - doskonale rozpoznają brzęk złota. Są silne jak byki i wydają się nie znać strachu. Sam widziałem, jak ruszały na stwory, na widok których większość żołnierzy polałaby się w gacie. Tak, często są niedoceniane. Tak, piją, jedzą i ryczą, ale gdy zobaczysz, jak przebijają się przez szereg wroga, nabierzesz do nich trochę szacunku. To twardzi najemnicy, ale nie ograniczaj im wiktu. Kiwną głowami i się zgodzą, a dwie godziny później zaczniesz szukać swoich koni…

- Schultz, kapitan najemników

Po co siem machać z mieleniem i pieczeniem chleba? Starczy wzionć siem za zabijanie, żarcie i brać pienionych. I jeszcze łyknonć psa na patyku… Chrupie i fajnie się szarpoli.

- Gtrenth Byczy Bebech, ogr-najemnik

Ogry są wielkimi, brzydkimi humanoidami, które uwielbiają walczyć i zabijać. Nie mają jednak jednoznacznie określonych zapatrywań i wynajmują swoje usługi temu, kto więcej zapłaci. Ogry nie są nadzwyczaj okrutne, a raczej brutalne i mają mało respektu wobec słabszych i bezbronnych. Dawniej należały do rasy ludzkiej, lecz zostały skażone w odległej przeszłości na skutek oddziaływania Chaosu na ich północną ojczyznę. Ogry były pospolite w Norsce, a nawet w północnych częściach Starego Świata, lecz obecnie są rzadką i wymierającą rasą. Żyją, by walczyć i jeść, a ich główny bóg nazywany jest *Przepastnymi Trzewiami*. Chociaż ich systemy trawienne są niczym w porównaniu z trollami, to i tak jedzą prawie wszystkie rośliny i zwierzęta, a nazwy nadawane innym rasą są zawsze związane z jedzeniem i podobnymi tematami. Pewna opowieść streszcza typową postawę ogra wobec jedzenia i walki: mówi się, że ogr, będący kapitanem najemników powiedział do swojego ludzkiego pracodawcy podczas bitwy: *Hej, chudy! Rusz swoje zakąski i zróbmy sobie wszyscy śniadanie!*, co w wolnym tłumaczeniu oznacza *Mówię, nic nie znacząca mała osobo, że jeżeli zechciałbyś odsunąć swoje przednie szeregi z naszej drogi, to moglibyśmy zaatakować wroga.* Większość idiomów ogrów koncentruje się na pożywieniu i jedzeniu, a te ogry, które mówią ludzkimi językami mają zwyczaj tłumaczenia ich dosłownie, co tworzy interesujące problemy podczas rozmów. *Chudy* jest terminem określającym nie-ogry w czasie rozmowy; czasami zdarza się, że ogr nazwie innego osobnika swego gatunku *chudym*, aby go obrazić. Gdy ogr jest bardzo zły albo przestraszony, może powiedzieć *to prawie pozbawiło mnie żarcia*, podczas gdy *ochłapy trolla* oznaczają smakowity deser. Rywalizacja w jedzeniu to popularna forma pojedynku między ogrami, zaś ostatecznym tryumfem jest wygranie rywalizacji poprzez zjedzenie swojego przeciwnika.

Ogry mówią swoim własnym, sapiącym i warczącym językiem znanym jako *grumbarth*, chociaż wielu z nich zna język Norski, a kilku ma pojęcie o językach Starego Świata.

Ogry noszą proste ubrania, zwykle z naturalnych futer i skóry albo materiałów, które ukradli lub kupili od ludzi. Preferują potężne bronie obuchowe i sieczne.

Ogry, podczas walki zadają ciosy bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone* będą próbowały *pochwycić* przeciwnika.

BUDOWA CIAŁA: ogry są dużymi, masywnymi humanoidami, mającymi około 3,6 metra wzrostu i prawie tyle samo szerokości. Ich kości są grube, a cały szkielet ma ciężką budowę, co nadaje im ordynarny wygląd.

Ogry doskonale znoszą zimno i skrajne warunki dzięki bardzo słabemu unerwieniu skóry i małej ilości podskórnych naczyń krwionośnych. Ich skóra, prawie tak gruba jak u byka, jest zwykle ciemna, brązowa lub szara, a sierść zwykle czarna, szara lub biała.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku ogrów obowiązują poniższe reguły:

Straszny: ogry wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich ogrów odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez ogry w czasie *szarży* są podwajane.

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni ciała ogrów równie skutecznie jak skórznia.

Odporność na zimno: gruba warstwa tłuszczu czyni ogry całkowicie odpornymi na niskie temperatury i wszelkie ataki *zimnem*.

TYRANI:

Tyrani rządzą każdym z ogrzych plemion. Podobnie jak to się dzieje w innych, mniej cywilizowanych rasach, wódz jest największym, najsilniejszym i najdzikszym osobnikiem pośród swego gatunku. Najpotężniejsi z nich mogą powalić na ziemię giganta, a także przebić gołymi pięściami najgrubsze wrota.

Pozycja *tyrana* nie jest dziedziczna. By objąć przywództwo w plemieniu, ogr musi po prostu pokonać aktualnie panującego w pojedynku jeden na jednego. Odbywa się to podczas tradycyjnych walk *gołych brzuchów*. Pojedynki to nieprzerwany, brutalny pokaz łamania kości. Walka o pozycję *tyrana* może zakończyć się dwojako. Jeżeli pretendent pokona sprawującego urząd ogra na jego ziemi, co oznacza w praktyce pożarcie tego ostatniego, zajmuje jego miejsce na tronie Królestwa. Jeżeli zwycięży *tyran*, pożarty zostanie kandydat - tak czy owak, któryś z nich dobrze się naje. Części szkieletu dołącza się do kolekcji kości i trofeów *tyrana* jako przestrogę przed próbą kolejnego przejęcia władzy. Starsi wodzowie noszą długie naszyjniki z kości tych, którzy w swej głupocie podjęli ryzyko przejęcia tronu. Silny ogr płodzi silne potomstwo i dlatego szczenięcia *tyrana* są poważnym zagrożeniem dla jego pozycji. Zdarza się, że ogrzy wódz koniec końców pożre cale swoje niepokorne potomstwo. Szczególny to przypadek twardej ojcowskiej *miłości*.

Tyranowi przysługuje najmożniejszy wojenny rynsztunek i najlepsza broń, jaką dysponuje jego plemię. Próby odebrania mu tej bezcennej własności uznawane są za szaleństwo, traktowane na równie z próbą oderwania mu jego własnych rąk. Rynsztunek *tyrana* pochodzi najczęściej z grabieży lub jest nagrodą za zagraniczną służbę. Ogr, który osiągnął tak wysoką pozycję, ma za sobą przynajmniej kilkudziesięcioletnią służbę w charakterze najemnika. Jak na standardy swojej rasy, *tyran* ubiera się wyzywająco. Nie znaczy to, że wdziewa przedni jedwab, delikatną biżuterię czy inne tego typu fanaberie, chodzi raczej o to, że jego zbroja i broń musi się czymś wyróżniać, nawet jeśli z tego powodu jest dużo bardziej nieporęczna. Oznaką statusu mają być także liczne tatuaże i krwawe blizny oraz ogromne nabrzuszniki, opasujące potężne brzuszyska.

Tak jak niemal każdy dorosły ogr, *tyrani* przyjmują przerażające przydomki i przesadnie rozwinięte tytuły, które mają podkreślić ich osiągnięcia podczas sprawowania urzędu. Kariera *tyrana* to niekończąca się rzeka przelanej krwi i przemocy. I takież musi być jego imię. Jak choćby imię legendarnego *Tłustobrzuchego Olglaba Kamieniochrupa Śmierci Wydartego*, *tyrana*, który rządził Królestwem przez z górą dziewięćdziesiąt lat, by ostatecznie dokonać żywota krztusząc się na śmierć czaszką własnego prawnuka.

W czasie walki wręcz ogry atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *walczyć bez broni*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TYRANA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
79	37	100	100	50	39	44	28
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
5	24	10	10	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
18	24	-	36	26	-

Umiejętności: celny cios; doświadczenie bojowe; dowodzenie; finta; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); riposta; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; zapasy; wspinaczka; zastraszanie; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); napierśnik

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 5/6/4, Nogi 1/1/1

Broń: duża broń bojowa

PIĘŚCIARZE:

Pod względem siły fizycznej i rozmiaru *pięściarze* ustępuje tylko *tyran*, z którymi są najczęściej spokrewnieni. Zajmowana przez nich pozycja wiąże się z wieloma przywilejami i staje się ona najczęściej narzędziem nacisku i egzekucji w rękach swoich wodzów. Pośród przysługujących im praw warto wspomnieć o przywileju wymierzenia siedmiu razów łajnem każdemu nieposłusznemu ogrowi, który je zbyt układnie lub spędza zbyt dużo czasu na zabawie ze swoimi gnoblarami.

Pięściarze na równi ze swymi przywódcami utrzymują w szeregach ogrów porządek i dyscyplinę. Dobrze rozwinięci fizycznie wiodą prym w zawodach, które są nieodłączną częścią życia każdego ogra.

Zdarza się oczywiście, że *pięściarz* wyzwie na pojedynek sprawującego urząd *tyrana*, lecz większość zadowala się własną pozycją. Daje ona możliwość wyżywania się na innych, bez konieczności wikłania się w podejmowanie trudnych decyzji. Najlepszy *pięściarz* to potężny, zwalisty ogr bez ambicji, o inteligencji i temperamencie szarżującego nosorożniki.

Pięściarzom powierza się często sztandar plemienia, ciężki totem obwieszony złowieszczymi trofeami, skórami i czaszkami, które przepełniają dumą i agresją serca ogrów. Same sztandary są na tyle masywne, że można ich używać jako broni - jeśli *pięściarz* trafi w głowę okutym drzewcem, nie ma znaczenia co na nim wisiało. W przypadku, gdy na czele armii nie ma *tyrana*, *pięściarz* często wychodzi przed pierwszy szereg, by przetłumaczyć ręcznie wszystkim niepokornym, jaki jest plan ataku (składa się on najczęściej z rozkazu *do ataku*).

W czasie walki wręcz ogry atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *walczyć bez broni*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PIĘŚCIARZA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
69	32	90	90	40	34	39	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	21	9	9	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
15	21	-	31	23	-

Umiejętności: doświadczenie bojowe; dowodzenie; hazard; mocna głowa; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); napierśnik

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 5/6/4, Nogi 1/1/1

Broń: duża broń bojowa

RZEŹNICY:

Rzeźnicy to potężne, zwaliste kolosy unurzane we wnętrznościach i pokryte warstwami zaschłej krwi. Nie dbają o swój wygląd, lubują się w babraniu w mięsie, wnętrznościach i posoce. Podli i szkaradni *rzeźnicy* są odpowiednikami szamanów innych ras, ale w plemieniu odgrywają bardziej rolę świątobliwego męża, niż magika czy uzdrowiciela. Za pomocą potężnej Magii Jelit są w stanie uwolnić niezaspokojoną żarłoczność i czyste okrucieństwo Przepastnych Trzewi. Rzeźnicy są również odpowiedzialni za organizację pokrewnych religijnym festiwalom Uczt. Wreszcie, podczas ceremoniału inicjacji kultu Przepastnych Trzewi, uczą się wzniecania ognia. Łącząc rolę ogniomistrza, szamana i szefa kuchni, uzyskują w Ogrzych Królestwach znaczące wpływy, porównywalne z władzą samego *tyrana*. Drzemie w nich pokrętna inteligencja i zdarza się często, że *rzeźnik* potrafi swymi podszeptami pokierować wodzem plemienia.

Rzeźnicy tak bardzo różnią się od zwykłych ogrów, że wzbudzają wśród pobratymców jednocześnie szacunek, strach i podejrzliwość. Ogry powiadają, że ten, kto wyssie krew z piersi matki, jest wybrańcem Przepastnych Trzewi. Młode oddaje się czym prędzej w opiekę plemiennemu *rzeźnikowi*, a ten wychowa je jako swoje. Będzie je karmił krwią i surowym mięsem, póki wychowanek nie stanie się tłusty i silny. Podczas dorastania, *rzeźnik* wprowadzi go w sekrety Przepastnych Trzewi i uodporni na najbardziej trujące i podłe substancje, pojąc go nimi i karmiąc dzień po dniu. Dorosły *rzeźnik* jest dumny z odporności swego żołądka. Bez konsekwencji spożywa rozkładające się mięso, kamienistą ziemię, czy trujące flaki kamiennych trolli, specjały, które zaszkodziłyby nawet jego współplemieńcom. *Rzeźnicy* nie opasują swych brzuszysk nabrzusznikami, wierząc, że błogosławieństwo Przepastnych Trzewi wystarczy im za ochronę. Ów przejaw hartu ducha wzbudza respekt innych ogrów i wierzą one, że spotkanie z *rzeźnikiem* to spotkanie z samymi Przepastnymi Trzewiami. I czasem żałują tylko, że tak szybko muszą przejść reinkarnację w gorący pożywny gulasz.

Rzeźnicy są niczym chodzące spiżarnie, obwieszeni płatami mięsa czy innymi mniej smakowitymi składnikami. Noszą rzeźnicze haki, tasaki, noże do filetowania, zmiękczacze i inne kulinarne atrybuty konieczne do sprawienia żywej bądź martwej zdobyczy. Nawet niedoświadczeni *rzeźnicy* dźwigają ogromne, metalowe kotły na mięso, uznawane wśród ogrów za święte artefakty. To w nich powstają wszelkie sławetne mikstury. Lecz prawdziwa potęga *rzeźników* leży w Magii Jelit - pożerając odpowiednie składniki i przywołując moc Przepastnych Trzewi mogą dodać sił sobie i swoim pobratymcom, powołać do życia chodzące zmory lub choćby strzaskać kości wrogów wewnątrz ich ciał.

Wśród *rzeźników* rozpowszechniony jest zwyczaj wymieniania kłów na krzemienie, które wbija się w dziąsła młotami. Ma to na celu nadanie im nienaturalnego i przerażającego wyglądu. Inni wieszają na szyjach całe zestawy różnych zębów i wkładają je w zależności od rodzaju pożywienia, od ostrych jak szpilki kłów do delikatnego ludzkiego mięsa, po masywne, podobne pułapkom na niedźwiedzie szczęki, zdolnego przeżuć krasnoludzkiego Łamacza Żelaza wraz z jego rynsztunkiem.

W czasie walki wręcz ogry atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *walczyć bez broni*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA RZEŹNIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	17	80	80	30	24	29	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); napierśnik

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 5/6/4, Nogi 1/1/1

Broń: duża broń bojowa

ŁOWCY:

Łowcy należą do najbardziej niezależnych i potężnych przedstawicieli swojej rasy. Myślą tylko o polowaniu, o tropieniu mamutów czy nosorożników. Ogr staje się *łowcą*, gdy z własnej woli zrywa więzy łączące go z plemieniem, na rzecz ciągłej włóczęgi lub gdy z jakichś przyczyn zostaje wygnany w surowe ostępy zaśnieżonych gór. W obu przypadkach coś jednak łączy go z plemieniem - *łowca*, pędząc swój samotny żywot, powraca do jaskiń z upolowaną zdobyczą na ważniejsze uczty.

Grube skóry upolowanych zwierząt skrywają poznaczone skomplikowanymi tatuażami i szeroki bliznami ciało *łowcy*. Strój jest najlepszą ochroną przed surowymi warunkami panującymi w Górach Lamentu. *Łowca* zawiesza na szyi naszyjniki z kłów i pazurów, ubitych gołymi rękami jaskiniowych bestii. Na znak swej biegłości zakrywa brzuch czaszką największej upolowanej i pożartej zdobyczy.

Ku czci pierwszego ogrzego *łowcy* - Jhareda Krwawego - przedstawiciele tej kasty tresują tygrysy śnieżne, których używają do tropienia jaskiniowych bestii. Dolne szczęki tych zwinnych, wielkich kotów wyposażone są w potężne kły, którymi mogą bez trudu rozpruć podbrzusze nawet o wiele od nich większych zwierząt. Nawet nieudana próba oswojenia drapieżnika dostarcza potencjalnemu właścicielowi podwójnych korzyści: radości dobrej walki i smaku doskonałego posiłku. Nie ma chyba *łowcy*, który nie nosiłby na ciele blizn po pazurach śnieżnego tygrysa.

Łowcy są bardzo popularni wśród współplemieńców. Zaskarbiają sobie przychylność przynoszonym pożywieniem i barwnymi opowieściami o życiu w sercu gór. Tam, gdzie jest *łowca*, znajdzie się i dobry posiłek. Nader często jest to wystarczający powód, by *łowca* wrócił do łask swego plemienia.

W czasie walki wręcz ogry atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *walczyć bez broni*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ŁOWCY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
69	37	90	90	35	44	34	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	23	9	9	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: cichy chód; łowiectwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (śnieżny tygrys); rozbrojenie; sekretny język (rangerów); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - wyrzutnia harpunów); tresura (śnieżny tygrys); tropienie; ukrywanie się; uniki; wyczucie kierunku; zacieranie śladów; sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; zapasy; zastawianie pułapek; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); ćwiekowana skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 3/3/3, Ramiona 3/3/3, Korpus 3/3/3, Nogi 3/3/3

Broń: duża broń bojowa; wyrzutnia harpunów

BYKI, ŻELAZOBRZUCHY & OŁOWIOMIOTACZE:

Słowo *Byk* oznacza każdego dorosłego ogra rodzaju męskiego. *Byki* to podstawa Ogrzych Królestw, nieprzeliczona masa mięśni i tłuszczu, która zgromadzona w odpowiedniej liczbie jest w stanie zrównać z ziemią wszystko.

Byki są ogromne i brutalne. Postawą znacznie przewyższają człowieka. Królują oczywiście różnych rozmiarów okrągłe kałduny, od ledwie pulchnych po prawdziwie kolosalne. W odróżnieniu od ludzi brzuszyska ogrów nie skrywają zbyt wiele tłuszczu, lecz składają się z węzłów mocnych mięśni, które rozciągają się, by ułatwić ogrom pożeranie szczególnie dużego pożywienia. Wielkość kałduna określa siłę i status ogra. Wśród *byków* dominują potężne *kafary*. Wyróżniają się posturą, podłością charakteru i szczególną rządzą krwi. To oni prowadzą grupy ogrów do walki.

Poza fizyczną siłą w swej czystej formie, jedynym wyróżnikiem określającym status ogra może być siła jego ryku - o jakości ogrzej *muzyki* stanowi tylko i wyłącznie jej głośność; melodyka i umiejętności nie grają żadnej roli. Najgłośniejszy *byk* plemienia nosi miano *ryczącego*, a dzięki donośności swego głosu może bez trudu przekazywać rozkazy w bitewnym zgiełku.

Żelazobrzuchy zajmują w plemionach szczególną pozycję. Na znak ich statusu wyposaża się ich w najlepszą broń. Wojownicy *Żelazobrzuchów* rekrutują się z najbliższej rodziny *tyrana* lub, w ostateczności, z jego kamratów do pijatyk. Już samo to wystarcza, by współplemieńcy darzyli ich stosownym szacunkiem.

Żelazobrzuchy ruszają do walki uzbrojeni w potężną broń dwuręczną: gigantyczne buławy, spięte pasami metalu głazy, osadzone na grubych drzewcach, bądź potężne wersje prostych Ogrzych maczug. Na znak swego statusu przywdziewają wielkie, zdobne nabrzuszniki, a ramiona i głowę chronią skleconymi kawałkami ciężkich zbroi, zdobytych podczas lat wojaczki. *Żelazobrzuchy* cechuje niezachwiana wiara we własną wyższość. Bierze się ona stąd, że *żelazobrzuchy* wiodą prym w wielkich zawodach w jedzeniu, będących elementem prymitywnej ceremonii inicjacyjnej. Swe wyczyny powtarzają potem okazjonalnie na pokaz. *Żelazobrzuchy* celują w wykazywaniu się wyjątkowością swoich żołądków, zjadając rzeczy uznawane ogólnie za niejadalne, począwszy od zardzewiałych gwoździ i gorącego żwiru, a na żelaznych obręczach kół i elementach kolczug skończywszy. To właśnie tego typu zawody stały się osnową mitu: *Jak Bolgut się pochorował* - ulubionej bajki dzieci ogrów. W końcu wszystkim raczej wiadomo, że niewiele jest rzeczy, których *żelazobrzuch* nie mógłby strawić.

Ołowiomiotacza są stosunkowo niedawnym nabytkiem w armiach Ogrzych Królestw. Jest ich niewielu i są wyjątkowo brudni i pokraczni. Uwielbiają hałas i słyną ze swej żądzy siania zniszczenia. W walce używają wielkich, przenośnych armat, które noszą miano *miotaczy ołowiu*. Są to ogromne działa skonstruowane z pozostałości zdobytej na wrogu artylerii lub części pochodzących z wielkich kuźni Krasnoludów Chaosu.

Choć różnią się wyglądem i mają skłonności do psucia się w niezgrabnych, szorstkich dłoniach właścicieli, to ich niszczycielska siła dorównuje w pełni hałaśliwości ich działania. Nie zawsze też trafiają w wyznaczony cel. Mimo to, w opinii każdego prawdziwego *Ołowiomiotacza*, utrata kilku palców czy oka to cena, którą warto zapłacić, byle tylko uwolnić destrukcyjną moc tej broni.

Ołowiomiotacza nietrudno rozpoznać. Wielu nosi ślady poparzeń, ma metalowe płyty przytwierdzone do twarzy albo przepaski na oku, inni mają ponaddzierane uszy, a w większości przypadków jedna strona ich ciała to praktycznie wypalona blizna. Wszystkie te oznaki są pozostałościami po serii wystrzałów na krótki zasięg. I wszystkie są powodem wielkiej dumy, porównywalnej z tą, jaką łowca pokazuje przyniesione z polowań szramy, czy z dumą, z jaką wspomina się ulubioną wojenną ranę. Przed bitwą *Ołowiomiotacza* ładują do armatniej lufy czysty proch, metalowy śrut, gwoździe i inne ostre przedmioty, a czasem nawet armatnią kulę. Następnie *miotacze ołowiu* przywiązuje się ściśle do ramienia ogra grubymi rzemiennymi pasami. Wielu *Ołowiomiotacza* zabiera na pole bitwy tlące się świece, które umieszcza się pod naciętą skórą na czaszce, bądź trzyma w zębach. Inne powierza się osmolonym, śmiertelnie przerażonym i praktycznie głuchym gnoblarom, które przysiadają na ramieniu ogra ruszającego do boju. niewielkie grupy *Ołowiomiotacza* prą przez pole bitwy w poszukiwaniu smakowitego, soczystego regimentu wroga. Jeśli znajdą takowy w swoim zasięgu, przykładają świece do spłonki bombardy i uwalniają salwę rozgrzanego metalu. Potwornej sile wystrzału towarzyszy ogłuszający hałas, a śmiercionośny ładunek niechybnie rozrywa przeciwnika. Jeśli komuś uda się przetrwać salwę to i tak, zanim zdąży zorientować się co zaszło, zza osłony dymu dopadnie go grupa wrzeszczących, na wpół szalonych ogrów, wymachujących bombardami ze zwinnością i wprawą, z jaką przedstawiciele słabszych ras władają, maczugami.

W czasie walki wręcz ogry atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *walczyć bez broni*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BYKA, ŻELAZOBRZUCHA & OŁOWIOMIOTACZA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
59	27	85	85	35	24	34	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	19	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
14	19	-	28	20	-

Umiejętności: hazard; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*); napierśnik

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 5/6/4, Nogi 1/1/1

Broń: duża broń bojowa (tylko byki); gigantyczna broń bojowa *najlepszej jakości* (tylko *żelazobrzuchy*); bombarda (tylko *ołowiomiotacze*)

Zwyczaj podnoszenia nosorożników wywodzi się ze starej, szeroko rozpowszechnionej w plemionach tradycji. Zdarza się często, że zamożny *tyran* obdarowuje dziecko krewnych młodym nosorożnika i pouczy go, że prezentu nie można pożreć. Zwierzę wychowujące się z ogrem jest zwykle oswojone i mniej skłonne do tratowania wszystkiego, co stanie mu na drodze. Jeśli ogr przejdzie pierwszą próbę pomyślnie, to znaczy nie zabije i nie zje nosorożnika, to będzie go podnosił nad głowę każdego świtu i każdego zmierzchu. Nie jest to trudne, gdyż cielę waży zwykle około tony. W miarę dorastania, podnoszenie nosorożnika będzie coraz trudniejsze, przynajmniej w teorii. Codzienne dwukrotne dźwiganie zwierzęcia sprawia, że możliwości ogra rosną proporcjonalnie do przyrostu wagi nosorożniki. Z czasem zwierzę i jego pan osiągają dojrzałość, a ogr zyska dzięki swej cierpliwości nie tylko ogromną siłę fizyczną, ale także monstrualnych rozmiarów soczysty stek, który czeka go na wprowadzającej w wiek dorosły uczcie.

W bezpośredniej walce Ogr wart jest pół tuzina ludzi. Dorosły Byk (jak mówi się w plemionach na dojrzałego osobnika) mierzy ponad dziesięć stóp i jest szeroki w pasie na z górą pięć. Zwieńczeniem zwalistego ciała jest osadzona na szerokim karku potworna głowa. Porastają ją strąki tłustych włosów i choć ciało jest najczęściej gładkie niczym głaz, to nie spotkasz Ogra bez zarostu. Ogr pochłania ogromne ilości pożywienia, wpychając je do ust pełnymi garściami, a szczecina na twarzy zatrzymuje te kęsy, które nie trafiły do przepastnej paszczy. Zęby są szeroko i ostre niczym kły bestii. Potężną ręką, której obwód odpowiada szerokości klatki piersiowej człowieka, Ogr jest w stanie wybić dziurę w ścianie domu. Nogi ma grube i nie znające zmęczenia - muszą w końcu unieść nie lada ciężar.

Tylko głupiec mógłby pomyśleć, że ogromne cielsko Ogra to tłuszcz. Tłuszcz stanowi tylko warstwę ochronną, pod którą kryją się mocne, doskonale wyrobione mięśnie. Skóra pokrywająca ciało jest wytrzymała niczym dobrze wyprawiony skórzany napierśnik i o wiele grubsza. Sam Ogr jest tak odporny, że nawet przebity kopią jest w stanie wyprowadzić celną ripostę. Nie ma jednak najmniejszej wątpliwości, że najbardziej godny uwagi jest Ogrzy brzuch.

Dla przeciętnego Ogra brzuch jest sprawą najwyższej wagi, zarówno w społecznym, duchowym, jak i fizycznym sensie. Właściciel ogromnego brzuszyska będzie postrzegany jako osobnik silny i bogaty - w końcu stać go było na ilości pożywienia, które zaowocowały takim, a nie innym obwodem pasa. Również cała religia Ogrów obraca się wokół jedzenia, a żarłoczni Rzeźnicy głęboko wierzą, że ta prosta czynność pozwala im na kontakt z ich prymitywnym bogiem. Być może dzieje się tak dlatego, że żywotne organy Ogrów leżą znacznie niżej niżu ludzi. Ochrania je plątanina nad podziw mocnych, zespolonych mięśni, a w nich z kolei drzemie siła tak potężna, że mogą skruszyć, rozdrobnić i strawić właściwie wszystko, co trafi do przepastnego żołądka. Dla przeciętnego Ogra nie ma nic bardziej cennego od jego własnego brzucha. Nic więc dziwnego, że wnętrzności chroni potężnym, okrągłym nabrzusznikiem. Zwykle wykonany z metalu, wykuty bądź odlany z formy ochraniacz nosi wyryty symbol plemienia z którego ogr pochodzi. Nabrzusznik spina się potężnym pasem, za który często chowa się również broń.

Wspomniany nabrzusznik i para funkcjonalnych, choć okropnie brudnych spodni składa się na całość ubioru przeciętnego Ogra.

Choć zdarza się, że bogatsi kupią bądź złożą do kupy coś na kształt pancerza, to większość wyrusza na wojnę z odsłoniętym torsem, prezentując dumnie prymitywne tatuaże i wojenne barwy. Ogry noszą podkute żelazem buty, które służą do kopania przeciwników, co często kończy się śmiercią tych ostatnich. Podczas wypraw w śnieżne, górskie rejony wkładają skóry zwierząt upolowanych na stokach. Każdy Ogr włada własną maczugą, której używa zwykle do ogłuszenia swej ofiary, by wleczona do jaskini nie wykrwawiała się bez potrzeby. Maczugi zwyczajowo oprawia się metalem, wykańcza kolcami bądź ćwiekami. Prymitywne zdobienia mówią wiele o statusie właściciela - ktoś używający zwykłej pałki uważany jest za szczególnie biednego bądź będącego w potrzebie. Ogr ufa swojej maczudze i pożre ją jedynie w ostateczności.

Uczeni opisują Ogry jako grube niczym kloce. Uważają też, że poziom rozwoju umysłowego pozwala im na zbicie ze sobą dwóch desek, które posłużą zapewnie do zmasakrowania kogoś. Jest w tym wiele prawdy, bo chociaż w istocie rasa ta nie stworzyła nic trwałego, to może się pochwalić zadziwiającą zdolnością do tworzenia prymitywnych broni ze wszystkiego, co wpadnie jej w ręce. Rozwinęła również handel z innymi rasami, potrafi zarabiać na najemnym wojowaniu, a w bitwach używa wojennych machin. Powiada się, że Góry Lamentu są nad wyraz niegościnne, a wszystko, co trafia do Ogrzych Królestw, przepada - jeśli owo coś jest niejadalne to i tak w ciągu kilku godzin od znalezienia znajdzie niezawodnie jakieś zastosowanie.

Głód zniszczenia jest u Ogrów równie silny jak apetyt na jedzenie. Nawet w czasach względnego pokoju oddają się one ciągłym polowaniom na dzikie bestie zamieszkujące w górskich jaskiniach i, oczywiście, stale walczą między sobą. Ogry słyną ze swej lubości do podróżowania i można je spotkać w najdalszych zakątkach świata. Służą jako najemnicy, walcząc w niewielkich grupach, a po ich bytności pozostaje stosunkowo niewiele śladów. Zupełnie inaczej wygląda sprawa dużych wędrówek Ogrów. Przemieszczające się plemię niszczy wszystko, co stanie na jej drodze i pożera praktycznie wszystkich napotkanych mieszkańców przemierzanych krain. Upłyną dziesiątki lat, zanim wyjałowiona przemarszem ziemia zabliźni rany. Na szczęście takie wędrówki zdarzają się niezwykle rzadko.

Ogry są kompletnymi analfabetami. Historię zapisują w formie ściennych malowideł i hołubią tradycję przekazu ustnego (a może raczej przechwalania się), który trafia w końcu do mitów i legend ich cywilizacji. Jedno z najwcześniejszych podań traktuje o Starym Kamiennym Brzuchu, Ogrze, któremu udało się pewnego wieczora pochwycić i połknąć słońce. W nocy słońce tak paliło jego trzewia, że rano, chcąc nie chcąc, musiał je wypluć. Mitologia Ogrzych królestw przepełniona jest heroicznymi czynami ich mieszkańców (najczęściej mocno przesadzonymi) i hołdami ku chwale ich ogromnej siły.

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

ORKI:

Skąd pochodzą te żelazne dzikusy, które potrafią zmusić inne orki do pełnego przestrachu posłuszeństwa? Skąd pochodzą 'czarne orki'? To ponura opowieść dobra na długie zimowe wieczory, ale po krótce przekażę jej treść. Dawno temu, oddany Chaosowi lud krasnoludów poszukiwał pewnego źródła niezawodnych żołnierzy. Rasy zielonoskórych, z którymi spotykali się w owym czasie, wydawały się nie dość odpowiednie, zatem w efekcie użycia czarnoksięskich mocy i uważnie prowadzonego programu rozrodczego udało im się stworzyć nowy rodzaj orków. Pragnęli stworzyć gatunek silniejszy, bardziej odporny i inteligentniejszy od innych orków, by lepiej wypełniali wolę krasnoludów Chaosu. Sukces dalece przekroczył ich oczekiwania i nadzieje. Rezultatem ich pracy stały się czarne orki, które w czasie kilku krótkich lat po swoim stworzeniu zaczęły wszczynać nieustanne rebelie. Początkowo wszystkie ich powstania były z łatwością dławione, ponieważ tylko kilka czarnych orków stawało na czele hord pomniejszych orków i goblinów, ale w miarę wzrostu liczebności czarnych orków zagrożenie rosło. Wreszcie doszło do tego, że udałoby się im zająć Zharr-Naggrund, gdyby nie zdrada dokonana w ostatniej chwili przez hobgobliny. Co dokładnie uczyniły hobgobliny, zdradzając swoich kuzynów, nigdy nie zostało zapisane i obecnie istnieje wiele wersji tej opowieści. Wystarczy jednak rzec, że czarne orki zostały ostatecznie wygnane z Miasta Ognia & Pustki, by nigdy tam nie wrócić.

- Waldemar, bakałarz z Nuln

Nie orzom ziemi, nic nie wyrabiają, jeno swoje pałki i topory, i niczem nie kupczom. Jeno mordują, rabujom i podpalajom. Na co one komu? Dyć Imperator powinien poślić armię, coby je wszystkie wybiła.

- stary Hob, wieśniak

Przybyli z najgłębszych, najciemniejszych tuneli, wyjąc i łomocząc, rycząc i rozbijając wszystko wokół. Wkrótce przekonaliśmy się, że nie warto próbować z nimi negocjacji, chyba że z użyciem toporów i dział. Od tysięcy lat walczymy z nimi, a wielu sądzi, że wkrótce zostaniemy pokonani. A jednak mamy plany i pewnego dnia odzyskamy twierdze naszych przodków - albo zniszczymy zarówno dawne siedziby, jak i nikczemne orki, które teraz je plugawią.

- Gialar Kunst, mędrzec

Zetre ich w pył. Zmiele ich kości. Spale ich sioła i grajdoły. Rzuce ich na kupe i upieke. Bende rozbijać ich łby, walić w ryj i skakać z góry na dół po ich szczontkach. A potem dopiero zobaczo co znaczy prawdziwie podła ork.

- Grimgor Żelazoskóry, Herszt Czarnych Orków

Dobra człek, to martwa człek. Jedyna rzecza lepsza, nisz martwa człek, to zdychająca człek, mówiądza gdzie można znaleźdź wiendzej człek.

- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

Ludki som trochiem jak duże świnie. Nawet tak samo kwiczom. Pokurcze som twarde i wredne, lepij ich unikać, ale tyż głośno siem drom, jak ich żywcem podpiec na rożnie. Można siem nimi pożywić, jak nima nic inszego. Elfiaki som trochiem dziwne, majom taki inkszy smak. Ja ich lubiem, ale inne chłopaki mniej. Nizioły niby majom mało do obżarcia, ale z tych ichnich brzuchali som fajne steki.

- Flabgask, kucharz wodza Grubnasha

Ej! Snebber! Gapisz siem na mojego siekacza? Co? Chcesz siem pogapić z bliska? No? Noo? To masz!

- Gabber, ork

***Jeźli to nie być zielune bij, dopuki nie pszestanie siem ruszadź.
Puźniej bij znowu, po prostu żeby siem upewnidź.***

- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

My som silne i twarde. Silne wygrywają i zjadajom słabe. Paru gobosóm można czymieć na niewolników. Dobrze łapiom we łby kule armatnie ludków, ale większość najlepsza jest do garka. Niedugo zjemy wszystkie z was. Już niedugo.

- Galnast, herszt orków

Jeźli nie mielibyźma bydź orki, nie bylibyżma zieluni.
Jeźli nie mielibyźma zabijadź, nie bylibyżma silni.
Jeźli nie mielibyźma ranidź, nie mielibyźma bruni.
Jeźli nie mielibyźma palidź, nie mielibyźma ługnia.

Jeźli nie mielibyźma zabijadź człeka i pokurczuw, nie byłoby ich tam, gdzie możemy ich znaleźdź.
- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

Orki to stworzenia powszechnie spotykane w całym Starym Świecie, zwłaszcza na Południu, gdzie razem z plemionami goblinów ze Złych Ziem regularnie napadają na ludzkie księstwa.

Masywnie zbudowane orki znacznie przewyższają wzrostem i wagą ludzi. Orki, powszechnie zaliczane do rasy goblinoidów, mają różne ubarwienie skóry, od bladozielonych odcieni orków z Północy, aż do ciemnej zieleni, niemal przechodzącej w czerń, u czarnych orków. Ich twarze wyglądają jak skrzyżowanie ludzkiego oblicza z pozbawionym szczeciny pyskiem dzika. Mają krótkie, spiczaste uszy, spłaszczone czoła, silnie wysklepione łuki brwiowe, niewielkie oczy i szerokie usta, z których wystają wielkie kły. Nic zatem dziwnego, że orki często wybierają dziki (patrz **ZWIERZĘTA & POTWORY**) na swoje wierzchowce.

Życie w społeczeństwie orków opiera się na założeniu, że prawem, a nawet obowiązkiem silnego jest pomiatanie słabszymi. Większe i silniejsze orki zdobywają wyższy status w plemieniu. Ork potencjalnie może rosnąć przez całe swoje dorosłe życie. Ten rozrost zatrzymuje się dopiero, gdy ork osiągnie swoją naturalną pozycję w hierarchii zielonoskórych, tuż za jeszcze silniejszym i większym orkiem. Orki czczą parę bogów-bliźniąt, Gorka & Morka. Stanowią oni uosobienie cech, które cenią wszystkie orki. Są silni, niepowstrzymani, zajadli i mają szczęście. Tylko dzikie orki oddają swoim bogom cześć wykraczającą poza zwykłą modlitwę. Natomiast większość orków jest świadoma, że modlitwy do Gorka & Morka są bezcelowe, ponieważ bliźnięta nie odpowiadają na tchórzliwe błagania. Zresztą, któż poza słabeuszem mógłby błagać o ich pomoc?

Orki żyją, by walczyć. Stopień złożoności ich taktyki różni się znacznie, w zależności od tego, kto nimi dowodzi i jak efektywnie dany wódz potrafi komunikować się ze swoimi oddziałami. Orki zostają wodzami, gdy są większe i bardziej okrutne od innych orków, a niekoniecznie dzięki przewadze w inteligencji. Wielu wodzów i przywódców orków po prostu wypuszcza swoich wojowników na wroga, niewiele czasu poświęcając na przemyślenie taktyki. Ufają ich wrodzonej sile i zaciekłości.

Wodzowie orków, którzy są z natury bystrzejsi od pozostałych, albo po prostu wystarczająco sprytni, potrafią podpatrywać i zapożyczać taktykę walki innych ras. Takie osobniki często dowodzą plemionami, które w walce radzą sobie wyjątkowo dobrze. Jest zatem możliwe zetknięcie się z całkiem złożoną taktyką orków na polu bitwy, gdy wodzowie będą optymalnie wykorzystywali różne oddziały, jakimi dysponują. Na przykład, zwykła taktyka orków polega na wysłaniu jeźdźców dzików, gdy zostanie dostrzeżony wróg. Czasami kończy się to ich wycięciem przez przeważające siły przeciwnika. Może jednak się zdarzyć, że jeźdźcy dzików dostaną rozkaz wyminięcia oddziałów wroga i uderzenia z flanki lub od tyłu, natychmiast po frontalnym ataku głównych sił.

Oczywiście, orki pozostają orkami i często prawdziwym wrogiem wodzów jest głupota, krwiożerczość i kłótliwość ich własnych oddziałów. Jeźdźcy dzików mogą próbować wygrać na własną rękę i uderzyć jako pierwsi na wroga. Mogą także wykonywać plan, ale zgubić się po drodze lub zatrzymać, by spuścić lanie kilki rywalizującym z nimi wojownikom orków… Cóż, żaden plan nie sprawdza się z pełni w kontakcie z wrogiem, a nawet najlepszy plan jest mocno wątpliwy, gdy realizuje go horda zielonoskórych!

ORK, CZARNY:

Czarne orki są największymi i najstraszniejszymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Mówi się, że ich wyjątkowa siła i rozmiary to efekt starożytnego kanibalizmu plemiennego - mniejsze i słabsze orki są po prostu zjadane przez swych pobratymców, często żywcem. Ta brutalna metoda selekcji naturalnej, zwana przez orków *kasacją karłów* stworzyła plemię orków, które charakterystyczne dla swej rasy złe cechy rozdęło do strasznych rozmiarów. Szczęśliwie ta metoda nie wpłynęła na podniesienie niskiego poziomu inteligencji. Potężne, żyjące tylko dla wojny i zniszczenia, czarne orki wydają się być stworzone przez jakąś wypaczoną jaźń zamierzającą wykreować na swój użytek mistrzowskich wojowników. Wskazuje na to ich siła i wielkość, jednakże gwałtowna i nieobliczalna natura orków stawia tę hipotezę pod znakiem zapytania. Wśród uczonych Starego Świata krążą plotki, że niegdyś czarne orki były niewolnikami krasnoludów Chaosu, ale wspominanie o tym w ich obecności to skuteczna metoda popełnienia samobójstwa.

Czarne orki normalnie ubierają się w brudne i podarte skóry bądź noszą części pancerza zdobyte na polach bitewnych. Hełmy mają tylko ci, którzy potrafią je zdobyć i utrzymać. Im hełm jest większy i bardziej ozdobny, tym większy jest prestiż orka. Orki mówią własnym dialektem pospolitego języka goblinów, zwykle około czterech oktaw niżej niż gobliny.

Podczas walki czarne orki zadają ciosy bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone* będą próbowały *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: czarne orki są zdecydowanie największymi przedstawicielami goblinoidów. Mają krępą i solidną posturę. Osiągają sporo ponad dwa i pół metra wzrostu. Są niemal tak szerokie jak wysokie. Ponieważ przez wieki rozmnażały się w obrębie swego rodu, pewne cechy uległy zwyrodnieniu. Mają one na przykład przerośnięte żuchwy - dlatego niektórzy mówią o nich *buldogi*. Jak sugeruje ich nazwa, mają ciemną skórę; najczęściej jest ona ciemnobrązowa lub ciemnoszara.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*, charakterystycznych dla tej rasy:

Nieustraszony: czarne orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk.

Zdławienie nienawiści: czarne orki nie walczą między sobą, jak również nie pozwalają na to dowodzonym przez siebie plemionom innych zielonoskórych. Po wykonaniu udanego testu *dowodzenia* czarny ork może zapobiec *animozji* między podlegającymi mu goblinoidami.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich orków odnoszą się poniższe zasady:

Widzenie w ciemności: orki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZARNEGO ORKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	60	50	20	18	29	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	6	5	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka; czuły węch; infrawizja; jeździectwo *lub* pływanie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: czepiec skórzany; kirys; koszulka kolcza; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 4/2/6, Korpus 8/7/9, Nogi 0/0/0

Broń: duża broń bojowa; siekacz

ORK, DZIKI:

Dzikie orki to nazwa kilku prymitywnych i przesądnych plemion, które całkowicie poddały się wierze w bogów Gorka & Morka. Ozdabiają twarze dziwnymi, kolorowymi wzorami, które mają im zapewnić magiczną siłę. Dzikie orki zwykle rozpoczynają bitwę od salwy z łuków, aby zademonstrować swoją sprawność bojową. Dopiero potem rzucają się do szarży, dając dowód swego męstwa i ufności w opiekę bliźniaczych bóstw. Dzikie orki nie noszą pancerzy, uznając je za niewygodne i nieprzystające prawdziwym wojownikom. Zamiast tego pokładają wiarę w rozmaitych ochronnych amuletach i wzorach na ciele.

Podczas walki orki zadają ciosy bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone* będą próbowały *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: dzikie orki często osiągają ponad dwa i pół metra wzrostu. Są masywnie zbudowane, mają krótkie, krzywe nogi i nieproporcjonalnie długie ramiona. Zaś toporne, brutalne twarze z wystającymi szczękami i dużymi zębami, pokrywają plemiennymi wzorami.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku dzikich orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: dzikie orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich orków odnoszą się poniższe zasady:

Barwy wojenne: dzikie orki malują sobie na twarzach plemienne wzory i noszą ochronne amulety (często wykonane z fragmentów ciał pokonanych

wrogów). Wierzą, że dzięki temu zaskarbią sobie wdzięczność Gorka & Morka, którzy ochronią ich przed śmiercią na polu bitwy. Dziki ork pokryty plemiennymi barwami ma **WYTRZYMAŁOŚĆ** zwiększoną o +4.

Widzenie w ciemności: orki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DZIKIEGO ORKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	50	40	30	18	29	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	5	4 (8)	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka; czuły węch; infrawizja; jeździectwo *lub* pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: duża broń bojowa; łuk i strzały; siekacz

ORK, ZWYCZAJNY:

Orki są dobrymi wojownikami, najbardziej wytrzymałymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Często stają się przywódcami swoich słabszych kuzynów. Są to odpychające potwory, które lubią zadawać ból i rozkoszują się okrucieństwem i zabijaniem. Orki prawie zawsze walczą i jeśli nie mogą znaleźć innych wrogów, wówczas biją się między sobą. Cała technika i kultura orków związana jest z wojną. Dla pojedynczych istot są niebezpiecznymi wrogami, ale brak organizacji i strategii nie pozwala im się stać realnym i poważnym zagrożeniem dla ludzkości. Orki mówią własnym dialektem pospolitego języka goblinów, zwykle około czterech oktaw niżej niż gobliny.

Podczas walki orki zadają ciosy bronią. Jeśli nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone* będą próbowały *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: orki są największe z goblinoidalnych ras, często osiągają ponad dwa i pół metra wzrostu. Są silnie zbudowane, mają krzywe nogi i niezdarny chód, podobny do małpiego. Ramiona są tak długie, że duże dłonie prawie sięgają ziemi. Mają brutalne twarze z wystającymi szczękami i dużymi zębami, a ich małe świńskie oczy spoglądają złośliwie spod obrzydliwie wystających łuków brwiowych. Skóra jest często zielona lub ciemnooliwkowa, pokrywają ją brodawki, blizny oraz brud.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich orków odnoszą się poniższe zasady:

Widzenie w ciemności: orki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ORKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	50	40	30	24	29	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	5	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka; czuły węch; infrawizja; jeździectwo *lub* pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: czepiec skórzany; koszulka kolcza; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 0/0/0

Broń: duża broń bojowa; siekacz

PÓŁORK:

Półorki są mieszańcami ludzi i goblinoidów. Wszystkie te istoty są generalnie klasyfikowane jako półorki, choć w rzeczywistości w ich żyłach może płynąć krew hobgoblinów czy goblinów. Są wygnańcami zarówno z ludzkiej, jak i z goblińskiej społeczności i przeważnie grupują się i działają wspólnie jako bandyci lub najemnicy. Od czasu do czasu mogą się pojawiać w armiach goblińskich. Występowali kiedyś jako niewolnicy i najemnicy w społeczeństwie ludzkim, ale obecnie uważa się, że trzymanie ich w pobliżu ludzkich siedzib jest zbyt niebezpieczne. Kilka państw rozpoczęło akcję eksterminacji, które pchnęły półorki w stronę orków i innych goblinoidów. Mówią pospolitym językiem goblińskim, a niektóre osobniki używają również zniekształconej formy lokalnych dialektów ludzkich.

Walcząc, półorki uderzają bronią. Jeśli stwory nie posiadają oręża lub zostały *rozbrojone*, będą *walczyć bez broni*.

BUDOWA CIAŁA: istoty te, czego można się spodziewać, wyglądają jak coś pośredniego między goblinoidami, a ludźmi. Niektóre mają charakterystyczne głowy orków, podczas gdy inne w większym stopniu przypominają ludzi, choć mogą mieć małpie ręce czy koślawe nogi. Ich wygląd jest bardzo zróżnicowany. Kolor włosów i skóry zwykle dziedziczą po przodkach.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA lub ZŁA. Większość jest ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku półorków obowiązują poniższe reguły:

Niechęć: półorki są *podatne na niechęć* do wszystkich humanoidów. Ponieważ są wygnańcami, wszelkie testy wykonywane są ujemnym modyfikatorem równym -10%.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PÓŁORKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	50	30	30	24	29	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	5	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; jeździectwo *lub* pływanie; rozbrojenie; silny cios *lub* specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie; ucieczka *lub* uniki; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: broń prosta *lub* bojowa

REPTILLION:

Reptilliony są rasą dwunożnych humanoidalnych gadów, pochodzących od gatunku podobnego genetycznie do troglodytów. Żyją w głębszych częściach naturalnych systemów pieczar, czasem wychodząc, by napadać na najniższe poziomy krasnoludzkich bądź goblińskich twierdz, leżących w pobliżu ich własnych tuneli. Reptilliony są podziemną rasą, więc bardzo rzadko można je zobaczyć na powierzchni i to tylko w nocy. Jedyne opisane skupiska tych istot były małymi społecznościami, liczącymi do pięćdziesięciu osobników, przeważnie przemieszczającymi się w koczowniczo-myśliwskich grupach z miejsca na miejsce, budującymi kamienne chaty w większych jaskiniach. Niektóre plemiona trenują i wykorzystują mięsożerne chwytacze (patrz **ZWIERZĘTA &POTWORY**) jako zwierzęta myśliwskie.

Reptilliony mają prymitywne społeczeństwo, ale jest ono wystarczająco zorganizowane do walki i wytwarzania potrzebnych im prostych narzędzi. Ich hierarchia społeczna wydaje się być oparta na wieku osobników, gdzie najstarsi otrzymują pozycję przywódców, podczas gdy silniejsi i najbardziej zdolni są wykorzystywani jako wodzowie lub dowódcy wypraw myśliwskich. Jedzą wszystkie rodzaje mięsa, ze zmarłymi towarzyszami włącznie, choć nie zabijają się nawzajem dla zdobycia pożywienia. Mówią unikalnym językiem znanym jako sssissyl'k, który wymyka się transkrypcji, lecz pełen jest mlaśnięć, parsknięć, gwizdów i innych dźwięków. Nie jest wiadome, jak długo żyją pod ziemią, ale sądzi się, że są najstarszą inteligentną rasą w Starym Świecie.

Reptilliony praktycznie nie noszą ubrań. Ich okryciem są często tylko przepaski biodrowe lub krótkie tuniki, ale za to przystrajają się w proste ozdoby z kości i paciorków, czasem noszą także fantazyjne nakrycia głowy. Mając twardą i odporną skórę nie znają zbroi, chociaż czasem używają tarcz.

BUDOWA CIAŁA: reptilliony różnią się między sobą wzrostem (od 1½ do 2 metrów). Mają wytrzymałe, mocno umięśnione ramiona i nogi, długą, chudą szyję oraz typowo gadzią głowę, a ich ogony są długie i silne. Całe ciało pokryte jest mocną, rogową łuską, które może mieć dowolną barwę - od szarobrązowej do karminowej lub niebieskiej.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku reptillionów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: reptilliony odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Zimna krew: reptilliony wydają się być pozbawione emocji i nigdy nie ulegają żadnym *oddziaływaniom psychologicznym*, poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* i huk broni palnej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich reptillionów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: reptilliony, poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak tunele i jaskinie nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Obcy: reptilliony, gdy zostaną pojmani, nie są w stanie zrozumieć żadnych, nawet prostych pytań i przy pierwszej sposobności spróbują ucieczki. Ponieważ są przyzwyczajeni do zjadania swoich, pochodzących z innych ras jeńców, uważają, że wszyscy inni robią to samo, co oznacza, że spróbują ucieczki, nawet gdy wydaje się ona niemożliwa, nie mają nic do stracenia.

Naturalny pancerz: łuski chronią reptilliony równie skutecznie jak przeszywanica.

Odporność na odór troglodytów: jaszczuroludzie są odporni na odór troglodytów i często zatrudniają ich w swoich oddziałach wojskowych.

Widzenie w ciemności: wszystkie reptilliony widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA REPTILLIONA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	40	40	30	18	43	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); broń prosta *lub* bojowa

SKAVEN:

Sigmar obdarzył mnie wizją piekła! Widziałem gigantyczny kierat od wieków obracający się w ciemności. Widziałem niepoliczoną masę, rój szczurów stojących na tylnych nogach w bluźnierczej parodii człowieka. Widziałem diabelskie maszyny stworzone przez spaczone umysły mutantów. Widziałem nadętą królową z gnijącymi kończynami, która wydawała na świat plugawe potomstwo. Widziałem to wszystko, i mój umysł rozbrzmiał brzmieniem przeklętych dzwonów. Chciałem umrzeć! Miliony czerwonych oczu spoglądają na nas z mroku! Nienawidzą nas, powstaną i wyjdą z ukrycia by pożreć nas za nasze grzechy! Powstrzymajcie je, błagam, powstrzymajcie je!

- Heironymus Bouscus, prorok Sigmara

Pośrodku morza nienawiści, podłości i żądzy, wśród tchórzostwa i podstępu, Nikczemna Rada Trzynastu władzę swą sprawuje i porządek nakazuje! Gdzieś na moczarach Tilei, w głębi podziemi Wieży strzelistej, rodzi się nowa plaga! Esencja zła i chaosu, zawiązana w karykaturę człowieka, czeka i patrzy na Świat przebiegle. Aby w odpowiednim momencie napłynąć miliardami swych szeregów, siejąc strach, terror i zniszczenie, a w totalnym rozrachunku zniewolić wszystkie rasy i zapanować nad Materią i Nicością. Wtedy Rogaty Szczur, Pan swoich wiernych sług, Stanie na firmamencie nieba pośród wszystkich bóstw i Zakpi sobie z marności dzieła Slannów. Apokalipsa nadejdzie wkrótce…

- Księga Zagłady VI, 7

Są potworne, potworne! Czerwone ślepia, popiskiwanie w cieniach i skrobanie pazurów w ciemnościach. Wykopują złoto z głębin i przekupują szlachciców, by odwracali wzrok, gdy one porywają nasze żony i dzieci. Nurzają się w najciemniejszej magii i przyzywają demony Chaosu, by im służyły. Większość naszych miast jest rządzona przez ich szpiegów, a my wszyscy jesteśmy utrzymywani w niewiedzy, byśmy nie wpadli w panikę, ani nie uciekli. Nie ma bowiem lepszego niewolnika, niż taki, który nie jest świadom swojej niewoli. Jeśli spróbujesz z nimi walczyć, zrobią wszystko, by inni uznali cię za szaleńca i skończysz tutaj, tak jak ja.

- Rudi, pacjent przytułku dla obłąkanych we Frederheim

Raz po raz ta żałosna farsa powraca, by urągać naszemu zdrowemu rozsądkowi. Już wcześniej spotykałem się z tym kłamstwem tu, w Wielkiej Sali, i bez wątpienia będę zmuszony zmagać się z nimi ponownie, dopóki ta histeria głupców będzie krążyła wśród naszych ludzi. Wiedzcie zatem! Przepytałem żołnierzy, wieśniaków, szlachciców, parobków, kapłanów, rycerzy, kupców, łowców czarownic i kilka z tych niepokornych dusz, jakie najczęściej zwie się 'poszukiwaczami przygód'. Brnąłem przez katakumby i kanały ściekowe, ryzykując zakażeniem i innymi gorszymi rzeczami. Nie zignorowałem żadnego tropu śledztwa i mogę wam powiedzieć z całym przekonaniem, że nikt nie przedstawił żadnego dowodu istnienia tak zwanych 'szczuroludzi'. Och, z pewnością istnieją dziesiątki sprytnych fałszerstw, produkowanych masowo przez cwanych łotrzyków chcących szybko zarobić na sprzedaży łatwowiernym głupcom 'prawdziwych' artefaktów skavenów. Ale nie ma żadnego niezbitego dowodu. Pomyśleć, że istnieje cała rasa podstępnych szczuroludzi biegnących pod naszymi ulicami, próbujących podminować Imperium albo, jak każą nam wierzyć szaleńcy, cały świat. Rasa, której nie udało się wykryć w ciągu tysiącleci - toż to absurd! Panowie, Chaos jest wystarczająco realny i groźny, by darować sobie wymyślanie wyimaginowanych problemów ze skavenami.

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Wiem, że istnieją, bo z nimi walczyłem. Cóż, mniejsza o to, co pospólstwo myśli o skavenach. Parę lat temu zarabiałem kislevskie złoto. Robota była dobrze płatna, ale dość paskudna. Tylko jednego dnia na cztery nie musieliśmy najeżdżać zwierzoludzi lub powstrzymywać ich najeźdźców, nie mówiąc o gorszych rzeczach. Zwierzoludzie przybierają wszelkie kształty, jakie można wymyślić i jest ich więcej niż mogłoby się przyśnić w najgorszych koszmarach. Walczyłem kilka razy ze szczurowatymi. To wredne stwory, co do jednego. Nie są zbyt bystre, ale bardzo, bardzo cwane. Nie ma w nich nic specjalnego. Zdychają tak samo łatwo jak inni zwierzoludzie, tyle że głośniej skrzeczą.

- Erns Wolfenburg, najemnik

Wim co se myślom lepsiejsi od nas - że niby skaveny to kolejny przesond wieśniaków. Pewnikiem, chciałbym coby tak było, ale nie jezd. Dzień podróży stond bywa se wioska. Pienkne mniejsce. Syn Orlina, Borys, krencił siem wokół dziewki stamtąd, którom spotkał był na targu. Pewnego lata przybiega z Polów wołając, że niby cała wioska wzienła przepadła bez jednego trupa. Byłem naonczas młodsiejszy i głupszy, wienc poszedłem z grupom ludzi, coby rzucić na to okiem. Na placu wioskowym znaleźlimy jeno różniaste ślady walki. W ścianie studni siedział był kawałek dziwnego metalu, jakoby gwiazdka. Pomyślał żem se, że to jakoweś ostrze do rzucania musi być, które jakoś wtopiło siem w kamień. Był na nim znak, jakoby trzy nakreślone linie. Młodszy Georg jeden miał odwagem tego dotknąć. Gadał, że niby metal był śliski w dotyku. Biedny chłopak zczeznożł kilka dzionków później. Po paru latach, gdym opisał kapłanowi ów symbol, com go wówczas widzieł, ten rzekł mnie, że to miał być znak skavenów, a potem wyśmiał mnie. Gadał, że to niby blaga jest. Sigmarze, chroniaj nas przed takimi blagami!

- stary Hob, wieśniak

Skaveny? Tak, są jak najbardziej prawdziwe, tak jak kamienie pod twoimi stopami. Brudni szczuroludzie. Zdradziecka, podstępna rasa bez moralności, sumienia i honoru. Ryją w ciemnościach, oczekując Końca Czasów, kiedy to zamierzają powstać i zniszczyć nas wszystkich, jeśli pierwej nie wybiją siebie pospołu. W każdym Karaku leży spisana Księga Żalu, która poświęca wiele stron tym nikczemnym stworom. Walczą z użyciem trucizny i plagi, zdrady i okrucieństwa. Dlaczegóż zatem nigdy o nich nie słyszałeś? Bowiem

prawda jest rzeczą, którą wy ludzie rzadko cenicie. Ogary Sigmara - wasi łowcy czarownic - wiedzą o skavenach. Czemu zatem nie mówią o nich? A dlaczegóż mieliby to robić? Co byście wtedy uczynili? Czy potrafisz wyobrazić sobie panikę, jaka wybuchłaby pośród członków waszej słabej rasy, gdyby dowiedzieli się, że wykluci z Chaosu szczuroludzie planują ich zagładę, żyjąc pod miastami Imperium? Najśmielsi z waszego rodzaju walczą ze skavenami najlepiej jak potrafią, a reszta może cieszyć się niewiedzą.

- Thingrim Bradnisson, krasnoludzki górnik

To maszyna niepodobna do żadnej, jakie oglądałem. Choć wielce przypomina jedną z machin von Meinkopta, zdumiewające są jednak jej rozmiary. Nie jestem pewien, jaką funkcję odgrywa aparat parowy, ani dziwne, podziurawione komory. Jutro Roderick i ja wypróbujemy to na poligonie.

- wyjątek z notatek imperialnego inżyniera Hultza, rozerwanego na strzępy przez eksplozję

Są tacy pośród mojego bractwa, którzy uważają, że Rogaty Szczur to pomniejszy bóg Chaosu. Wielu stwierdza, że musi być w jakiś sposób powiązany z Gnijącym Panem. Jednak podczas zmagań ze skavenami, w ciągłych upadkach i wzlotach tej pokręconej rasy dostrzegam jedynie bezustanne zmiany. Jeśli jest to więc pomiot któregokolwiek z Pradawnych, to według mnie są to dzieci Wielkiego Konspiratora.

- Vorster Pike, łowca czarownic

Aaach, ludziki. Głupcy, sami głupcy. Może to przez brak sierści ich mózgi są zimne i miękko-miękkie? Jak łatwo ich kupić. Wierzą we wszystko, co się im powie, o tak, jeśli dostaną za to lśniąco-błyszczące złoto. Gdy walczą - co rzadko się zdarza, bo wszyscy to tchórze - ich idiotyczni przywódcy maszerują na przedzie, porzucając słuszną pozycję na tyłach szeregów, jak to zgodnie z tradycją czynią nasi przywódcy. Dzięki temu mogą lepiej oglądać całą bitwę, a zatem podejmować lepsze decyzje co do tego, jak wygrać, albo jak poprowadzić odwrót. Nie żebyście kiedykolwiek musieli dokonywać odwrotu przed ludzikami. Ich blade, gołe skóry nawet nie spowolnią ostrza skavena. Zaprawdę, powiadam wam, ludzki są słabe. Zapytacie: 'a co z pokurczami?'. Zawsze-zawsze unikajcie pokurczy o pomarańczowej sierści, inaczej umrzeć-zginiecie i to nader chyżo-szybko.

- Thanquol, Szary Prorok

To najcenniejsza ze wszystkich substancji, życiodajna krew. Jeśli Rogaty Szczur jest naszym ojcem, wówczas z pewnością Spaczeń jest naszą matką. Jego zastosowania są nieskończone. Jest niczym palenisko, które nigdy nie wygasa. Nawet najmniejsze kawałki będą dawały moc bez końca, dzięki czemu wiele z naszych urządzeń udało się zmniejszyć i teraz są przenośne. Ogień Upiorytu nie tylko konsumuje materię, ale w istocie zmienia jej strukturę, w znacznie większym stopniu niż samo 'wypalenie' w jego nieświętych płomieniach. Broń wykonana z Kamienia Przemian wytwarza własną truciznę. Amulety Spaczenia zapewniają prawdziwe szczęście, z wielką łatwością zmieniając 'co ma być' w to 'co mogłoby być'. Skąd zatem pochodzi? Są tacy pośród co bardziej zabobonnych spośród naszego ludu oraz kilku głupich Szarych Proroków, którzy uważają, że Spaczeń to odchody Rogatego Szczura. Ja przychylam się do wyjaśnienia świeckiego - są to kawałki mrocznego księżyca Morskrita, który obdarzył nas fragmentami swojej esencji. Częste dotykanie Upiorytu jest niebezpieczne. Ale od tego są niewolnicy, tak-tak?

- Narshift, spacz inżynier z klanu Skryre

Nie ma sensu w świecie ludzików. Biorą swoich najlepszych i najsilniejszych, tych dotkniętych przez Rogatego Szczura, i albo zabić-zabijają albo wyrzucają jako nieczystych. Nic dziwnego, że chwalebne skaveny pewnego dnia zabiorą im wszystko! Ale-ale, dobrze dla nas. Więcej mięsa na później.

- Bro'kut, klan Moulder

Od dawna mieszkamy w ciemnościach, stale badając zmiany na powierzchni. Byliśmy tu przed Imperium, patrząc, jak pokurcze wykuwają swoje kamienne hale. Byliśmy tu pośród cieni, gdy bożek Sigmar chodził po świecie i rozpraszał zielonoskórych przed sobą. Mierzyliśmy się z Wielkim Nekromantą, którego imienia nie wypowiem, i zwyciężyliśmy. Patrzymy, czekamy, planujemy. Nieskończone, subtelne gry Panów Rozkładu to tylko sposób na spędzanie czasu. Nie musimy siłą podbijać świata na powierzchni. Jeśli poczekamy wystarczająco długo, inni zrobią to za nas, pozwalając nam przejąć łupy na ruinach Imperium. Bowiem my jesteśmy Dziećmi Rogatego Szczura. Przetrwamy. Tak jak jesteśmy tu teraz wśród was, tak będziemy podczas waszego upadku.

- Akitvere, Szary Prorok

Chłodny, złudny spokój nocy sprowadza na mieszkańców Znanego Świata sny o życiu i śmierci, o potędze i strachu. Jednak niewielu zdaje sobie sprawę z tego, że kiedy pogrążają się we śnie, głęboko pod ich domostwami, w starych, murszejących kanałach inne istoty toczą aktywny żywot. To kraina skavenów - Panów Rozkładu - ohydnej rasy szczuroludzi Chaosu.

Wydrążone przez szczuroludzi podziemne korytarze oplatają cały Stary Świat. Sieć tuneli obejmuje miasta, miasteczka, osady i farmy, rozciągając się na południe, aż po Arabię i Południowe Krainy; na zachód, sięgając odległej Lustrii i wybrzeży Nowego Świata; a także na wschód, do Kitaju i wysp Nipponu. Tunele szczuroludzi, krzyżują się z naturalnymi jaskiniami, systemami kanalizacyjnymi oraz ruinami, zarówno tymi na powierzchni, jak ukrytymi pod ziemią.

Skaveni są mrocznymi wysłańcami entropii, konsekwentnie dążącymi do rozdarcia istniejącej rzeczywistości, tak by wszystko poddało się zniszczeniu. Wedle wierzeń skavenów ruinami zawładnie Mroczne Bóstwo Chaosu, zwane przez szczuroludzi Rogatym Szczurem oraz oddani mu wyznawcy.

Pogrążeni w śnie ludzie niewiele wiedzą o rozciągającym się pod powierzchnią imperium, zresztą niespecjalnie im na tej wiedzy zależy; szczuroludzie pracują zaś bez pośpiechu, realizując swe tajemne plany pod osłoną mroku. A jeśli jakiś mężczyzna lub kobieta zniknie w tajemniczy sposób z własnego łóżka lub miejski strażnik zaginie w niejasnych okolicznościach - cóż z tego? Świat i bez szukania przyczyn tego typu zdarzeń jest dostatecznie niebezpiecznym miejscem, pełnym rozbójników i czarnej magii.

Cóż to za wiedza, której brak nie przeszkadza smacznie spać zwykłym śmiertelnikom? Kim są stworzenia pełzające podziemnymi tunelami, sławiące rozkład i gnicie, nazywające siebie skavenami? Aby odpowiedzieć na to pytanie, należy poznać historię upadku najpotężniejszej z ras, jaka kiedykolwiek zamieszkiwała Znany Świat - Dawnych Slannów.

Dawni Slannowie żyli i osiągnęli najwyższy stopień rozwoju w czasach, których nie sięga pamięć, w wieku poprzedzającym pojawienie się człowieka i innych inteligentnych stworzeń. Były to dziwne, niezgłębione istoty, których potęga przekraczała wszelkie wyobrażenia. Przed tysiącleciami astrofizyka, mistyka, filozofia i najbardziej sekretna magia były jednym. Życiem Slannów kierowały myśli i uczucia nieznane i niemożliwe do ogarnięcia przez liche umysły obecnych mieszkańców Znanego Świata. A jednak, mimo wszystkich wspaniałych osiągnięć, stracili łaskę bogów, a ich cywilizacja stała się zaledwie smutnym cieniem minionej chwały. Niewiele zachowało się informacji na temat ich upadku; niewielu ludzi odważyłoby się dziś choćby domyślać, co stało się przed tyloma eonami.

Szczegóły nigdy nie zostaną odkryte - gdyż jest to niemożliwe - ale obdarzony inteligencją badacz, mający dostęp do prastarych dokumentów tej antycznej rasy, potrafi odtworzyć prawdopodobną wersję przebiegu wydarzeń. Slannowie przybyli do Znanego Świata dziesięć tysięcy lat temu i choć co do ich pochodzenia można snuć wyłącznie domysły, jest prawie pewne, iż pochodzili spoza Znanego Świata. W okresie największego rozwoju podróżowali między planetami, mogli więc odwiedzać Znany Świat, sprowadzając nowe rośliny i zwierzęta. Ze zdumiewającą łatwością przemierzali galaktyki, wykorzystując coś, co wydaje się być rozległym systemem tuneli, nazywanych przez Slannów *Korytarzami Bogów*, wydrążonych w strukturze przestrzeni, a łączących gwiazdy i planety, oddalone o całe lata świetlne. Tunele kończyły się *Bramami* i wiele wskazuje na to, że sporo z nich znajduje się w Znanym Świecie. Pozostawione przez Slannów dokumenty wspominają także o niebezpieczeństwach, związanych z korzystaniem z *Bram* oraz nieustającym ryzyku zniszczenia korytarzy przez straszliwe siły, istniejące w *międzyprzestrzeni*. Według zapisów tunele przecięły *inny wymiar*, a kiedy to nastąpiło otwarte zostało przejście dla wielu przerażających, czyhających w głębi wszechświata *bytów*. Być może *byty* pojawiły się przenikając przez kipiące oceany czystej energii, powstrzymywane jedynie zaawansowaną technologią i potężną magią, a może bezpośrednio przez *Korytarze Bogów*. Pisma Dawnych Slannów stosują określenia *Korytarze Bogów* i *Brama* w tym samym kontekście, ale ich sposób myślenia jest niepojęty, a język niełatwy i częstokroć wprowadza tylko zamieszanie w ludzkim umyśle.

Bez względu na to, jaka była prawdziwa natura tuneli, tajemnicze siły w końcu przyniosły zagładę Slannom w Znanym Świecie. Nie wiadomo - przypadkiem czy też w wyniku błędów w konstrukcji - jedna z bram stała się wysoce niestabilna, powodując powstanie we wnętrzu planety olbrzymiej, zmiennej struktury w kształcie rdzenia i zmieniając okolice biegunów w mętne czarne dziury, gdzie czas i rzeczywistość uległy odkształceniu. *Brama* wymknęła się spod kontroli, a na biegunach planety wytworzyły się dwa obszary nie będące już częścią tego wymiaru, a mające trwałe połączenie z inną rzeczywistością, zwaną przez Slannów *Krainą Bogów*.

Podczas katastrofy wiele bluźnierczych i niepojętych stworów przedostało się do Znanego Świata; oprócz żywych *bytów*, *Bramy* wyrzuciły znaczne ilości pierwotnej materii Chaosu, o nieznanej i śmiercionośnej mocy. Później odkryto w niej potężne źródło czystej magii. Materia ta znana jest jako *Spaczeń*, nazywany także Kamieniem Przemian lub Upiorytem, jej wpływ potrafi w przerażający sposób odmienić żywe istoty i martwą materię. To

właśnie nieokiełznana, mutująca moc Kamienia Przemian przyczyniła się do powstania szczuroludzi, nazywającym samych siebie skavenami.

Od zarania dziejów miasta przyciągały niezliczone rzesze insektów i gryzoni. Szczególnie dobrze powodziło się skalnym szczurom, których roje żywiły się resztkami pozostawionymi przez nieświadomych zagrożenia mieszkańców. Wieki temu, wśród ruin jednego ze starożytnych miast, szczury natrafiły na Spaczeń. Pochłonęły go, na początku niewiele, być może przypadkiem, później w coraz większych ilościach. Nastąpiła przemiana i bardzo szybko, na przestrzeni kilku zaledwie pokoleń, żyjące pośród ruin skalne szczury stały się istotami inteligentnymi, o humanoidalnych kształtach i bystrych umysłach. Z czasem, stwory uzależniły się od Kamienia Przemian, który do dzisiaj karmi i napędza ich cywilizację, stając się istotnym elementem plugawych rytuałów i bluźnierczych nabożeństw odprawianych ku czci Rogatego Szczura.

Od tamtych czasów minęło wiele wieków, w ciągu których szczuroludzie rozproszyli się po Znanym Świecie. Powstały Klany, niektóre objęły władzę nad opuszczonymi pozostałościami, reliktami upadłych cywilizacji, inne osiedliły się pod powierzchnią ludzkich miast i miasteczek. Jednocześnie szczuroludzie odkryli i w znacznym stopniu opanowali moc Kamienia Przemian, poznali sekrety rafinacji oraz zgłębili sekrety magii, wykorzystując zdobytą wiedzę do stworzenia mrocznej, przesyconej rozkładem i entropią cywilizacji.

Skaveni są z natury bardzo ruchliwi i szybko się przemieszczają. Kolonie szczuroludzi można znaleźć zarówno w ruinach podziemnych budowli, lochach prastarych zburzonych warowni, jak i w kanałach zamieszkanych miast. Ich twierdze rozmieszczone są wśród ruin całego świata - rozchodzącej się sieci tuneli, przypominającej zainfekowany rakiem układ krwionośny, nie sposób objąć umysłem. Ich włości rozciągają się od legendarnych, zagubionych wśród pustyń ruin Arabii, opuszczonego miasta w Kitaju i tajemniczego martwego miasta Krain Południowych, aż po od dawna zapomniane zgliszcz budowli Dawnych Slannów w Lustrii. W Starym Świecie szczuroludzie wybudowali duże, wciąż rozwijające się miasto zgnilizny zwane Skavenblight. To otoczone największą tajemnicą i przesiąknięte Chaosem miejsce leży zagubione głęboko wśród pustkowi południowych mokradeł w północno-zachodniej Tilei.

Skaveny są zwykle dość sprytne i zawsze podstępne, ale także podatne na tchórzostwo. Czują się pewnie tylko w dużej liczbie, gdy znacznie przewyższają liczebnie swoich przeciwników. Zachowują się służalczo wobec tych, których uważają za silniejszych od siebie, chociaż rzadko który skaven zawaha się przed wbiciem sztyletu w plecy przełożonego, jeśli będzie przekonany że ujdzie mu to na sucho. Skrytobójstwo jest zjawiskiem częstym i powszechnie akceptowanym sposobem zdobywania wyższej pozycji w społeczeństwie skavenów. Panowie Rozkładu uważają, że dzięki wewnętrznym walkom rasa szczuroludzi jako całość staje się silniejsza. Jest to o tyle wygodne, że większość ich poddanych nie ma czasu, by knuć przeciwko samym władcom.

Rzemiosło skavenów jest dość liche według ludzkich standardów i żałosne w oczach krasnoludów, ale zazwyczaj bywa topornie skuteczne. Głównym orężem skavenów są długie noże, częstokroć zębate, umyślnie poszczerbione lub wyposażone w zadziory. Szczuroludzie ze śmiercionośną skutecznością posługują się również bronią drzewcową. Dodatkowo używają wielu rodzajów sieci, bolasów i lin z hakami, pozwalającymi obezwładnić przeciwnika i ściągnąć go w zasięg noży i zębów. Poza tym wielu spośród skavenów ma przyczepione do ogonów, nabijane kolcami lub ćwiekami końcówki; inne z kolei potrafią posłużyć się ogonem jak dodatkową ręką - dzierżąc nóż lub dusząc przeciwnika. Wprawdzie w pojedynkę ziejący nienawiścią skaveni są groźni, ale w większych oddziałach trudno utrzymać dyscyplinę i niewiele trzeba, by szczuroludzie rzucili się na dowolnego przeciwnika (w tym na siebie nawzajem). Jednak właściwie kontrolowani, ujęci w karby silną ręką dowódcy lub pod wpływem wytwarzanych przez spaczinżynierów przedmiotów, stają się fanatykami, nie zważającymi na niebezpieczeństwo i ponoszone straty. W takim stanie prawie nie sposób ich powstrzymać.

Skaveńscy magowie wywodzą się z klanu Skryre lub spośród Szarych Proroków. Ci ostatni są potężniejsi, za to członkowie Skryre dysponują szczególnymi magicznymi umiejętnościami, które pozwalają im w przerażający sposób kształtować moc Spaczenia.

Większość skavenów żyje krócej niż trzydzieści lat, a naprawdę niewielu udaje się umrzeć ze starości. Jednak długie wystawianie na działanie Upioryt może wywołać u szczuroludzi różnorakie efekty, włącznie ze znacznym przedłużeniem życia. Podobno niektórzy z Panów Rozkładu liczą sobie grubo ponad tysiąc lat.

Gdy skaveny komunikują się między sobą, używają znacznie więcej sposobów przekazywania treści niż tylko za pomocą mowy. Ich gesty, a przede wszystkim zapach, informują pozostałych szczuroludzi o nastroju. Wściekły skaven cuchnie rozgrzanym żelazem, natonuast szczuroczłeka, który spodziewa się rychłej śmierci, otacza drażniący smród piżma.

BUDOWA CIAŁA: skaveni przypominają olbrzymie szczury przekształcone w dziwną parodię ludzkiej formy. Mają od 120 do 150 cm wzrostu. Inne cechy zewnętrzne mogą się znacznie różnić - liczne, dziwaczne mutacje są wynikiem braku dopływu świeżej krwi i wystawienia na działanie Spaczenia. Krótka sierść pokrywa całe ciała szczuroludzi, z wyjątkiem uszu i ogonów. Nikczemne ślepia żarzą się czerwienią, a duże, ostre, szpiczaste zęby są dobrze przystosowane do rozszarpywania ofiar na kawałki. U większości szczuroludzi łatwo dostrzec blizny i inne ślady częstych, gwałtownych walk oraz potyczek, stanowiących nieodłączną część ich egzystencji. Wiele spośród mutacji, obserwowanych u skavenów, jest typowych dla istot poddanych działaniu mocy Chaosu. Ich futro ma zazwyczaj barwę brązową, czasem jest łaciate, ale trafiają się okazy czarne, białe i szare. Czarni szczuroludzie to najczęściej ogromni wojownicy, choć bywają wśród nich drobniejsi, ale za to przebiegli, skrytobójcy. Osobniki białe (albinosi) zostają zwykle znakomitymi czarownikami - wykazują się szczególną podatnością a działanie Kamienia Przemian. Do najrzadziej spotykanych należą skaveni o sierści szarej; większość z nich jest dotknięta mutacjami Chaosu.

Szczuroludzie ubierają się w ciemne, przypominające szmaty stroje; większość z nich nosi również pancerze, najczęściej skórzane (choć lepiej nie zastanawiać się nad tym, z jakiego stworzenia pochodzi skóra), nabijane metalowymi płytkami, ćwiekami i częściami kolczug oraz zbroi płytowych. Zazwyczaj jest to nieco przerobiony pancerz zdobyty na polu bitwy - źle dopasowany i w kiepskim stanie. Tak odzienie, jak i zbroja są zaniedbane i brudne, a oznaki przynależności - np. klanowej - maluje się na zeskorupiałej warstwie brudu. Dodatkowo niektóre skaveny kopiują symbole z gnijących sztandarów na własne ciała, malując lub wypalając na sierści.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich skavenów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci Chaosu: Kamień Przemian w dużym stopniu wpływa na zdolności magiczne tych skavenów, które potrafią posługiwać się magią. Każda zjedzona porcja rafinowanego Spaczenia, zapewnia +3 do rzutu na *Poziom Mocy* najbliższego rzucanego zaklęcia. Jednak wykorzystanie rafinatu zwiększa ryzyko wystąpienia *Przekleństwa Tzeentcha*. Jeśli przy rzucie na *Poziom Mocy* wypadnie ta sama liczba na dwóch kostkach, należy to traktować, jakby ta sama liczba wypadła na trzech kostkach (należy sprawdzić efekt w tabeli **POWAŻNA MANIFESTACJA CHAOSU**). Jeśli natomiast na trzech kostkach wypadnie ta sama liczba, należy to traktować jakby ta sama liczba wypadła na czterech kostkach (należy sprawdzić efekt w tabeli **POWAŻNA MANIFESTACJA CHAOSU**).

Dzieci podmroku: skaveni poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak tunele, jaskinie czy kanały ściekowe nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Chwytny ogon: niektórzy szczuroludzie (około 25%) mają chwytne ogony, w których mogą trzymać dodatkową broń.

Infekcja ran: ponieważ ślina szczuroludzi zawiera wiele niebezpiecznych i groźnych dla zdrowia bakterii, celny cios bronią lub ugryzienie skavena może spowodować *zainfekowanie rany* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Widzenie w ciemności: wszyscy skaveni widzą z ciemności dzięki *infrawizji*.

Zatruta broń: istnieje 10% szansa, iż broń skavena jest pokryta *narkotykiem halucynogennym* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **NARKOTYKI**).

KLAN ESHIN:

Członkowie Klanu Eshin, zwani Posłańcami Nocy, to doskonale wyszkoleni zabójcy działający w miastach zamieszkanych przez ludzi. Sieją strach i niepokój, stosując skrytobójstwa i truciznę. Działają jako zbrojne ramię Rady Trzynastu. Dawano temu ich klan opuścił podziemia Skavenblight i podążył na Wschód. Gdy wiele stuleci później szczuroludzie powrócili, sprowadzili ze sobą nowe i przerażające umiejętności. Nie ma skavena, obojętnie jak groźnego, który skrycie nie lękałby się wizyty akolitów z klanu Eshin.

Na polu bitwy można z nich utworzyć niewielkie oddziały groźnych wojowników. Wykorzystują Upioryt do wytwarzania broni i warzenia trucizn oraz mikstur, dzięki którym przejmują kontrolę nad zwykłymi szczurami, zamieszkującymi miejskie kanały.

W czasie walki wręcz skaveni z Klanu Eshin atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA Z KLANU ESHIN:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	30	30	50	24	43	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2**	11	3	3	6*	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; bardzo szybki*; bijatyka; bystry wzrok; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; finta; górnictwo; oburęczność**; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - khatar); specjalna broń (egzotyczna - miotana); szósty zmysł; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; uniki; warzenie trucizn; wspinaczka; wyzwalanie z więzów; zastraszanie; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); khatar potrójny

KLANY LORDÓW WOJNY:

Klany Lordów Wojny to najczęściej małe bandy i gangi, rządzone przez najsilniejsze i największe skaveny. Lordowie mają bardzo mały dostęp do Spaczenia - zwykle w formie gotowych broni lub spaczeliksirów. Z klanu Lordów Wojny w rodzaju Rictus lub Mors wywodzi się znakomita większość skaveńskich wojowników.

W czasie walki wręcz skaveńscy wojownicy atakują orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA WOJOWNIKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	30	40	24	29	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; bijatyka; cichy chód; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; pływanie; silny cios *lub* rozbrojenie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wyzwalanie z więzów; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: kaftan kolczy; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 4/2/6, Nogi 1/1/1, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); broń bojowa

KLAN MOULDERS:

Skaveni z Klanu Moulders wykorzystują moc Spaczenia do hodowania potwornych bestii, które poprzez manipulowania i ulepszanie struktury genetycznej, powstają z nieprzeliczonych rzesz niewolników. Sumienie nie odgrywa żadnej roli w eksperymentach Mistrzów Mutatorów, którzy starają się stwrzyć możliwie najbardziej zabójcze potwory. Dziełem członków tego klanu są szczurzy-tropiciele, wilkoszczury oraz rzadko spotykane, budzące grozę szczurogry, podobnie jak liczne mniej udane stwory. Mutantów do boju prowadzą Władcy Bestii Klanu Moulder.

Skaveny z Klanu Moulders za wszelką cenę będą unikali walki wręcz, ratując się ucieczką jeśli to możliwe. Zmuszeni do bezpośredniej walki, będą uderzali bronią, rozbrojeni będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA Z KLANU MOULDERS:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	30	50	29	43	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; chirurgia; cichy chód; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; jeździectwo; leczenie ran; opieka nad zwierzętami; powożenie; pływanie; specjalna broń (egzotyczna - bicz); sztuka przetrwania; targowanie się; tresura; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyzwalanie z więzów; zastraszanie; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: przeszywanica z rękawami; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 3/4/2, Korpus 3/4/2, Nogi 3/4/2, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); bicz

KLAN PESTILENS:

Klan Pestilens przybył z dżungli Lustrii, gdzie przodkowie szczuroludzie zdołali przetrwać serię tropikalnych chorób zakaźnych, a potem nauczyli się akceptować i czcić własne choroby. W końcu zaczęli je stosować z morderczym skutkiem przeciwko swoim wrogom. Specjalizują się w tworzeniu nowych zaraz, które mają nękać ludność Starego Świata. Zdarzało się w przeszłości, że niektóre eksperymenty wymykały się spod miernej kontroli swoich twórców. Z tego powodu pozostałe klany czujnie obserwują działalność fanatyków z klanu Pestilens.

Członkowie Klanu Pestilens, zwani inaczej Mnichami Zarazy, to fanatycy, bez reszty oddani sprawie roznoszenia zarazy i rozkładu ku chwale swego pana, wielkiego Rogatego Szczura. Moc Spaczenia służy im do wywoływania epidemii. Agenci Klanu Pestilens rozproszeni są po wszystkich miastach cywilizowanego świata.

W czasie walki wręcz skaveni z Klanu Pestilens atakują uderzając orężem, jeśli nie posiadają broni lub zostaną *rozbrojeni* będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA Z KLANU PESTILENS:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	40	30	24	43	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	4	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; bijatyka; chemia; chirurgia; cichy chód; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; farmacja; górnictwo; leczenie chorób; leczenie ran; odporność na choroby; pływanie; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; warzenie trucizn; wspinaczka; wyzwalanie z więzów; zastraszanie; zielarstwo; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); ciężki korbacz

KLAN SCRUTEN:

Cierpliwość pozwala obserwować.
Obserwacje dają informacje.
Informacje dają rezultaty.
- dewiza Klanu Scruten

Członkowie Klanu Scruten są wyszkoleni w sztuce ukrywania się i infiltracji. Szarzy Prorocy wykorzystują ich do misji, w których konspiracja ma podstawowe znaczenie. Skaveni należący do Klanu szczycą się swoimi umiejętnościami przetrwania na wrogim terenie i jednoczesnego obserwowania wyznaczonego obszaru lub osobnika.

Głównym zadaniem Klanu jest ustalanie szczegółowej lokalizacji Spaczenia za każdym razem, gdy jego obecność zostanie wykryta przez Szarych Proroków. Szczuroludzie szperają po okolicy, wypatrując oznak Chaosu, wywołanych przez wpływ Kamienia Przemian. Po zlokalizowaniu dowódca osądza, czy Spaczeń da się przetransportować bez żadnych kłopotów. Jeśli istnieje jakieś potencjalne zagrożenie, oddział zbiera przed powrotem możliwie najwięcej informacji, a następnie Szarzy Prorocy podejmują decyzję w jaki sposób zdobyć Kamień Przemian i, zależnie od sytuacji, wysyłają grupy o różnej sile - od małej grupy uderzeniowej poczynając, na dużych oddziałach kończąc. Te grupy są następnie doprowadzane na miejsce przez ten sam oddział, który przeprowadzał zwiad.

W czasie walki wręcz skaveni z Klanu Scruten atakują uderzając bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostaną *rozbrojeni* będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA Z KLANU ESHIN:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	34	30	40	50	29	43	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	4	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; bijatyka; bystry wzrok; cichy chód; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); szósty zmysł; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku; wyzwalanie z więzów; zastawianie pułapek; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); broń bojowa

KLAN SKRYRE:

Klan Skryre jest jednym z najbardziej wpływowych klanów w społeczeństwie Szczuroludzi. Członkowie klanu znani są również pod mianem spaczinżynierów, którzy do mistrzostwa opanowali trudną sztukę będącą szaloną mieszanką magii z nauką, pozwalającą przekształcać Kamień Przemian w najróżniejsze dziwaczne i straszliwe bronie, takie jak miotacze spaczognia, zatruty wiatr czy przerażająca *Arca Chaotis*. Oręż wykonany przez spaczinżynierów z Klanu Skryre jest niezwykle niebezpieczny i niepewny w użyciu. Choć członkowie Klanu noszą zbroje (z właściwością *czarnstwo*), stosują przeciwzaklęcia i wykorzystują zastępy niewolników, wielu pada ofiarą własnych urządzeń. Wszyscy spaczinżynierowie z Klanu Skryre noszą przemyślnie zrobione maski i porozumiewają się dziwacznym, zagadkowym językiem, pełnym terminów z dziedziny magii i techniki.

Spaczinżynierowie za wszelką cenę będą unikali walki wręcz, ratując się ucieczką jeśli to możliwe. Zmuszeni do bezpośredniej walki, będą uderzali bronią, rozbrojeni będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA Z KLANU SKRYRE:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	30	50	29	24	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	5	1	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; chemia; cichy chód; czarnoksięstwo; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; górnictwo; inżynieria; język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki); język tajemny (magiczny); kowalstwo; magia czarnoksięska (Chaos *lub* nekromancja *lub* spaczmagia, dowolne K3 czary); magia powszechna (dowolne K3 zaklęcia); magia prosta (tajemna); medytacja; metalurgia; pływanie; powożenie; sekretny język (inżynierów Klanu Skryre); specjalna broń (prochowa); szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; wyzwalanie z więzów; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: hełm pełny; przeszywanica z rękawami; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 5/6/3, Ramiona 3/4/2, Korpus 3/4/2, Nogi 3/4/2, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); kostur

NIEWOLNICY:

Niewolników znaleźć można na każdym szczeblu społecznej drabiny skavenów, gdzie wykonują najróżniejsze prace. Mogą pochodzić z dowolnej rasy - trafiają się ludzie, orki a także inne skaveny. Czasami wcielani są do armii, w celu podniesienia liczebności sił zbrojnych - wówczas kiepsko uzbrojonych skuwa się razem łańcuchami, by nie mogli uciec. Niewolników wykorzystuje się również podczas ryzykownych doświadczeń, prowadzonych z wykorzystaniem Spaczenia. To najniższa kasta społeczności szczuroludzi - wiodą ciężki i pełen krzywd żywot, na szczęście dla nich litościwie krótki.

W czasie walki wręcz skaveńscy niewolnicy atakują bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostaną *rozbrojeni* będą *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA NIEWOLNIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	17	30	30	40	18	18	14
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	3	3	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	7	-	10	7	5

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; pływanie; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyzwalanie z więzów; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); broń prosta

SZARZY PROROCY:

Chociaż Szarzy Prorocy - grupa potężnych czarnoksiężników i proroków wieszczących dominację skavenów - nominalnie są sługami Trzynastu Panów Rozkładu, to ich wielka moc sprawia, że poszczególni Szarzy Prorocy zawsze stanowią niewiadomą w polityce szczroludzi. Regularnie spożywają Kamień Przemian, by wspomagać swoje zdolności magiczne. Jest to praktyka która poważnie podkopuje ich zdrowie psychiczne, zarazem wzbudzając strach wśród innych skavenów. Szarzy Prorocy tworzą silną, wpływową i uprzywilejowaną kastę w społeczeństwie szczuroludzi. Rada Trzynastu często powierza im dowództwo nad oddziałami skavenów.

Szary Prorok za wszelką cenę będzie unikał walki wręcz, ratując się ucieczką jeśli to możliwe. Zmuszony do bezpośredniej walki, będzie uderzał bronią, rozbrojony będzie *gryźć*, *uderzać ogonem* lub *szponami*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKAVENA-SZAREGO PROROKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	25	30	30	50	43	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	17	3	3	5	3	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	12

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czarnoksięstwo; człowiek-guma; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; górnictwo; język tajemny (demoniczny *lub* nekromancki); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (Chaos *lub* nekromancja *lub* spaczmagia, dowolne 2K4 czary); magia powszechna (dowolne 2K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); medytacja; pływanie; rozpoznawanie roślin; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; teologia; ucieczka; ukrywanie się; unik; wiedza o magicznych pergaminach; wspinaczka; wykrywanie magii; wyzwalanie z więzów; zastraszanie; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); kostur

SAMICE:

Te wydęte, groteskowe stworzenia to jedyne znane samice skavenów. Każdy osobnik waży przynajmniej 300 kg i mierzy 3 metry od pyska do podstawy ogona. Z ich sflaczałych, miękkich cielsk sterczą dziesiątki sutków, ociekających cuchnącym mlekiem, którym karmią młode skaveny. Te nieszczęsne stworzenia są częste ślepe i okaleczone, nie potrafią nawet same się odżywiać i muszą polegać na pomocy wykastrowanych niewolników. Większość życia spędzają w euforycznej maglinie, wywoływanej stałymi dawkami halucynogenów i innych narkotyków.

Odpowiednio odżywiana i otoczona opieką samica co tydzień rodzi miot K10 młody skavenów. Samice osiągają dojrzałość rozrodczą po zaledwie K4 tygodniach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SAMICY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	0	40	60	10	6	66	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	29	4	6	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	29	-	43	31	21

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; odporność na choroby; szósty zmysł; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*); brak

SNOTLING:

Tylko nie popełnijcie błędu i nie śmiejcie się tak mocno, by zdołały ugryźć was w kolano.

- Schultz, kapitan najemników

To dobrze znany fakt, że wszyscy zielonoskórzy reprodukują się przez dzieworództwo, tworząc dokładne kopie samych siebie. Dlatego wszystkie wyglądają identycznie, za wyjątkiem wzrostu. Snotling, to po prostu dziecięca forma goblina, który jest z kolei niedojrzałą formą orka. Jeśli ork będzie żył wystarczająco długo, pewnego dnia stanie się czarnym orkiem, to jest formą wieku średniego, a później jakiegoś rodzaju trollem. Panowie, to oczywiste fakty, a ci, którzy twierdzą inaczej, są zwykłymi łgarzami, albo jeszcze gorzej - ciemnymi bufonami.

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Aaach, małe gobliniątka. Śliiiczne!

- Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu

Małe paskudy. Jeśli to prawda, że to jakieś młodsze pokolenie zielonoskórych, lepiej wybić je zawczasu, gdy tylko trafi się okazja.

- Leonhard, najemnik

Czy snotlingi rzeczywiście są dorastającymi goblinami i orkami, czy to po prostu najmniejsza i najbardziej zdegenerowana spośród ras zielonoskórych, to nadal kwestia otwarta. Z pewnością bardzo przypominają większych zielonoskórych, ale to może potwierdzać każdą z tych teorii. Orki i gobliny ledwo tolerują ich obecność, jedynie tłukąc je od czasu do czasu, ale ponownie, w przypadku zielonoskórych to może być odpowiednia reakcja zarówno wobec własnych dzieci, jak i wobec spokrewnionej, choć podlejszej rasy. Jedyny sposób, by znaleźć wiążącą odpowiedź, to schwytanie kilku snotlingów i zapewnienie im pożywienia podczas lat obserwacji. W

ten sposób będzie można stwierdzić, czy rosnąc zmienią się w gobliny, a może nawet w orki.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny

Głupie, słabe stworzenia. Trzeba posłać naszych braci, którzy wychwalają Pana Czaszek, by zadeptali te potworki, jeśli zechcą zniżyć się do tego. Nie ma dla nich miejsca na polu bitwy, ani nawet na świecie. Tylko silni przetrwają, a snotlingi to przeciwieństwo siły.

- Drakar Neth Shyish, Pięć Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy

Patrzaj! Ludek! Bij go, bij go, bij! Kłuj go, kłuj go, kłuj! Łap go, łap go, łap! Yarrrgh!

- zgraja snotlingów

Snotlingi można znaleźć wszędzie tam, gdzie żyją i podróżują orki oraz gobliny. Kręcą się im pod nogami zbierając kuksańce i szturchnięcia od większych kuzynów. Biegają wszędzie, szaleńczo skrzecząc i piszcząc, i jedzą wszystko, co jest tak odrażające, że nie chce tego nawet dotknąć ork lub goblin. Są najmniejszą z ras goblinoidalnych. Żyją w dużych, zamkniętych wspólnotach, osiedlonych w gęstych lasach. Zamieszkują podziemne nory, wydrążone wokół korzeni drzew lub pośród skał. Chociaż ukryte, wejścia do mieszkań snotlingów łatwo rozpoznać dzięki dużym stosom łajna, odpadków i otaczających je śmieci. Smród powinien określić przybliżone położenie siedzib tych istot każdemu, kto posiada zmysł powonienia - myśli o higienie osobistej są wstrętne dla snotlingów! Członkowie społeczności rozpoznają się nawzajem po zapachu i snotlingi zadają sobie dużo trudu, aby utrzymać właściwy odór. Istoty te są bardzo towarzyskie i zawsze zjawiają się w dużej liczbie; nienawidzą samotności.

Chociaż snotlingi używają broni i ubrań, to same nic nie wytwarzają i wolą kraść i przerabiać dobra innych ras. Dlatego też noszą często bardzo prymitywne ubrania - zwykle opaski biodrowe i szmaty. Snotlingi atakują otwarcie tylko wtedy, gdy mają przynamniej dziesięciokrotną przewagę liczebną. W innych przypadkach wolą pozostawać w ukryciu i stosować taktykę *uderz i uciekaj*. Ich bronią są przeważnie noże, których używają jako małych mieczy oraz małe włócznie, topory i maczugi. Używają również sieci, a wiele społeczności hoduje dziwaczne i trujące grzyby, z których wytwarzają *broń zarodnikową*.

W przeciwieństwie do innych ras goblinoidalnych, snotlingi mają *naturę* NEUTRALNĄ. Oczywiście mają złe skłonności, ale ich co bardziej łajdackie numery, takie jak napełnianie kapeluszy lub plecaków śpiących istot łajnem, to efekt prymitywnego poczucia humoru, a nie *natury*. Ich dialekt pospolitego języka goblińskiego nosi nazwę *snotgob*.

BUDOWA CIAŁA: snotlingi przypominają gobliny, tyle że są od nich znacznie mniejsze, osiągają najczęściej około 0,6-0,9 metra wzrostu. Mają zieloną skórę, (choć koloru ich skóry nie można rozpoznać, ponieważ najczęściej jest pokryta brudem i innymi najpaskudniejszymi substancjami) chude kończyny, niewielkie i ostre zęby, małe świńskie oczka, długie nosy oraz spiczasto zakończone uszy.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich snotlingów odnoszą się poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

W kupie raźniej: jeżeli snotlingi nie mają przewagi liczebnej dziesięć do jednego wobec swych wrogów, stają się *podatne na strach*. Samotny snotling jest *podatny na grozę*.

Zwierzęcy spryt: snotlingi posiadają zwierzęcy spryt, który chroni je przed *głupotą*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku snotlingów obowiązują poniższe reguły:

Odporność na pleśnie: snotlingi są odporne na oddziaływanie *pleśni* i same często używają broni z zarodnikami, która może być rzucana (zobacz paragraf **BROŃ NATURALNA & POCISKI IMPROWIZOWANE**). Ma ona taki sam efekt, jak czerwona lub żółta pleśń (patrz **GRZYBY & PLEŚNIE**). Snotlingi *widzą w ciemności* na odległość do 10 metrów.

Widzenie w ciemności: snotlingi widzą z ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SNOTLINGA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	17	10	10	30	14	14	14
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	3	1	1	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
2	3	-	4	3	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; czuły węch; pływanie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*snotgob*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: broń bojowa

SZCZUROGR:

Nic tak wielkiego nie powinno poruszać się tak szybko. Po tych wszystkich latach, bardziej niż cokolwiek innego zapamiętałem prędkość tych stworów. Mój sierżant powiedział mi głosem nie znoszącym sprzeciwu, że oddziały legendarnych skavenów najeżdżają nasze piękne miasto. Nie były mitem, lecz rzeczywistością, i zamierzały nas wszystkich zabić. Musieliśmy działać natychmiast. Zabarykadowaliśmy ulicę, nie zapominając o zatkaniu kanałów, po czym czekaliśmy. Spodziewałem się zobaczyć, no cóż, szczuroludzi i właśnie ich zobaczyłem, lecz nie byli sami. Grupa skavenów trzymających bicze biegła ulicą, pędząc przed sobą potężne stwory. Gdy nas zobaczyły, usłyszałem, jak poganiacze piszczą 'zabić-zabić!' do wielkich bestii i wskazują na nas. Zauważyłem poplamione bandaże i pokręcone cielska, a kilka stworów miało pordzewiałe metalowe ostrza wystające ze zniekształconych kończyn. Nie miałem jednak czasu przyglądać się im zbyt długo. Ryknęły, a od tego dźwięku zatrzęsła się ziemia. A potem pobiegły przez plac, tak szybko, że kilku z moich przyjaciół zginęło, zanim zdążyli wyszarpnąć miecze z pochew.

- Wolfgang Balearic, strażnik miejski z Nuln

Wiecie, w pewien sposób to wszystko układa się w całość. Weźcie te wszystkie historie o zwierzoludziach, jakie słyszymy - zawsze jest kilka opowieści o znacznie większych stworach, jak minotaury, smocze ogry i tym podobne. Cóż, to zrozumiałe, że gdy ludzie zaczęli wymyślać opowieści o skavenach, postanowili wprowadzić jakichś większych szczuroludzi, by historie były ciekawsze. A zatem stworzyli te szczurogry, które stają się większe i bardziej pokręcone z każdą opowieścią. Śmiałbym się z tego, gdyby to nie było oczywiste wyolbrzymianie jakże prawdziwych opowieści o siłach Chaosu.

- Jonas Singer, wędrowny bard

To cuda, a nie potworności. Myśl, że tak niesamowite stworzenia mogą wędrować po powierzchni Starego Świata jest dowodem potęgi Chaosu. Niegdyś miałem wyjątkową okazję odwiedzić warownię skavenów, znaną jako Piekielna Jama, i porozmawiać z kilkoma Mistrzami Mutatorami z klanu Moulder. To zabawne stwory, bardzo twórcze i z pewnością obdarzone łaskami mojego Pana. Omówiliśmy wiele tematów. Oni nauczyli się ode mnie sporo o uśmierzaniu bólów mutacji, natomiast w zakresie hodowli ich wiedza daleko przewyższała moją. Z dumą pokazali jamy, gdzie trzymali swoje ulubione bestie. Były to groźnie wyglądające potwory, które nieco przypominały przerośnięte skaveny. Wyjaśnili mi, piszcząc podekscytowani, że wszystkie z tych okazów przetrwały trzy lub więcej bitew. Każdy z nich był wyjątkowy, a jedyne, co miały wspólne, to zaciekłość i całkowite posłuszeństwo wobec swoich twórców. Imponujące, muszę przyznać.

- Drakar Neth Shyish, Pięć Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy

To nie somo gry, wcale a wcale. Śmierdzom inaczej. Smakujom też inaczej. Źle. Jak wszystkie skaveny, smakujom jak szczury. Tyle razy miałem pełen brzuchal szczurów, że wiem. Oj, ale som silne. Dosyć silne, by wlać jednemu z nas. Może stond majom te nazwem? Tyle, że som gupie. Naprawdę gupie, durniejsze nawet niż trolle. Pamientaj o tym, a może ich pokonasz. Tylko nie uciekaj przed nimi. Som naprawdem szybkie w nogach.

- Kroaz, ogr-najemnik

To nasz największy triumf. Dzięki nim skaveny postępują naprzód. Jakże ważne bitwy Dzieci Rogatego Szczura stoczyły bez ulubionych wychowanków klanu Moulder? Żadnych-żadnych! Ludziki bojom się ich bardziej niż zabawek Skryre, bardziej niż ostrzy Eshin, bardziej niż chorób Pestilens. I słusznie-dobrze! Zabawki mogom się zepsuć, ukrytych można wykryć, zarazę przezwyciężyć, lecz nie tak łatwo zatrzymać pazury szczurogrów. To nasz majątek, tak-tak. Najgorszy wart jest setki kamyków Spaczenia, a najlepsze są bezcenne. To podstawa naszego wielkiego Kalnu! Ćwiczymy je od szczeniaków, kochamy je wszystkie. Krzywdzimy je tylko po to, by były silne. Silne i posłuszne. Nie byłoby dobrze, gdyby arcydzieło zwróciło się przeciwko swemu stwórcy, o nie-nie.

- Esqueg, Mistrz Mutator

Znają tylko ból i nie zdychają łatwo. Odrąbiesz im kończyny, wywleczesz bebechy, wyrwiesz te pazurzaste łapy, a one nadal będą walczyły. Mój ojciec walczył z nimi w czeluściach pod Karakiem Osiem Szczytów i zawsze przysięgał na swą brodę, że walczyły nawet śmiertelnie ranne. Były po prostu zbyt głupie, by zrozumieć, że zostały zabite. Tak straszliwa niewiedza może być niebezpieczna, bowiem wielu młodych podziemnych wojowników zostało powalonych przez szczuogra, który miał być już 'martwy'.

- Rungri Kettrisson, łamacz żelaza

Szczurogry to najwspanialsze dzieło plugawej sztuki skavenów z klanu Moulder. Te, na szczęście nieliczne, krwiożercze bestie są efektem krzyżówek różnych stworzeń, wspomaganego przez precyzyjnie odmierzane dawki Kamienia Przemian. Każdy ze szczurogrów przechodzi długą serię *eksperymentów*, które mają uzewnętrznić i utrwalić zachowania pożądane przez ich stworzycieli. Szczególnie cenione są wszechogarniającą żądzą krwi oraz bezmyślny szał. Niektóre szczurogra rzeczywiście posiadają w sobie krew ogrów, ale szczegóły procesu hodowli znane są tylko klanowym Mistrzom Mutatorom.

Szczurogry są najważniejszymi mutantami klanu Moulder. Wodzowie tego klanu zyskali dużą władzę polityczną dzięki eksportowi tych stworów. Przywódcy ci są przy tym pewni, że żaden z pozostałych klanów nie odważy się ich zaatakować - posiadają wiele więcej szczurogrów niż pozostałe Klany razem wzięte.

Klanowi Moulder niewątpliwie udało się stworzyć zabójcze bestie bojowe, choć należy zauważyć, że Szczurogry są stworzeniami obciążonymi wadami, niemal zupełnie pozbawionymi rozsądku i świadomości. Ich niezwykłe pochodzenie sprawiło, że stały się całkowicie zależne od swych twórców we wszelkich kwestiach wymagających wysiłku umysłowego. Są dosłownie niezdolne do funkcjonowania bez kierownictwa innej istoty. Gdy nie ma poganiacza, który kieruje ich działaniami, zdają się całkowicie na instynkt, który różnie się między poszczególnymi osobnikami. Podczas gdy jeden z nich może rzucić się na najbliższych przeciwników, drugi może zacząć ślinić się bezmyślnie, albo położyć się, by uciąć sobie drzemkę. Jakiekolwiek resztki inteligencji zostają niszczone przez niekończące się testy, jakich Moulderzy dokonują na bestiach. Są regularnie poddawane radykalnym eksperymentom chirurgicznym z użyciem Upioryt, często włącznie z amputacjami, ukierunkowanymi mutacjami, nienaturalnymi przeszczepami ciała oraz implantowaniem metalowych płyt lub ostrzy. Młode szczurogry są bezustannie zmuszane do walk mających wyłonić najsilniejszych. Kilka z nich zostaje wrzuconych do jamy i tylko ostatni pozostały przy życiu może wyjść. Niemal całkowita niezdolność szczurogrów do działania bez obecności poganiacza Moulderów jest powszechnie uznawana za rzecz nieprzypadkową przez pozostałe klany szczuroludzi. Gdyby tym stworom pozwolono kiedykolwiek na bunt przeciwko klanowi Moulder, rezultaty byłyby katastrofalne.

Na skutek brutalnego wychowania szczurogry stają się niesamowicie zabójczymi przeciwnikami, chociaż łatwo ulegają dezorientacji, jeśli ich wrogowie zastosują taktykę nagłych ataków i ucieczek. Ich zdolność zarówno przyjmowania, jak i zadawania ran, jest dobrze znana i budzi powszechny niepokój pośród wrogów szczuroludzi. Podczas walki szczurogry uderzają bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *gryźć, uderzać ogonem* lub *szponami*.

BUDOWA CIAŁA: szczurogry są podobne do skavenów, lecz mają ogromne rozmiary, wzrost i siłę ogra. Czasami noszą zbroje, zebrane z pobojowiska przez nadzorców i odpowiednio dopasowane do ich budowy ciała. Stwory te walczą za pomocą ogromnych maczug, buzdyganów lub tasaków i nie używają broni strzeleckiej.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku szczurogrów obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Głupota: jeśli szczurogry nie są kontrolowane przez skavena z Klanu Moulder stają się *podatne na głupotę*. Jeśli szczurogr nie otrzyma wyraźnych poleceń od poganiacza lub przywódcy skavenów, zacznie rozglądać się wokół lub krążyć bezładnie. Ruszy do walki tylko wtedy, gdy trafi na przeciwnika, który go zaatakuje. Treser musi znajdować się w zasięgu wzroku, węchu lub słuchu szczurogra.

Straszny: szczurogry wywołują *strach* we wszystkich istotach mających mniej niż 240 centymetry wzrostu.

Zimna krew: szczurogry są niewrażliwe na *strach*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku szczurogrów obowiązują poniższe reguły:

Dzieci podmroku: szczurogry podobnie jak skaveny, poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak kanały ściekowe, jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Mutacje: stwory te mają 25% szans na K3 piętna Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni szczurogry równie skutecznie jak skórznia.

Widzenie w ciemności: szczurogry widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZCZUROGRA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	17	100	80	30	14	18	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	10	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	12

Umiejętności: bijatyka; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1, Ogon 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); duża broń bojowa

TROGLODYTA:

Troglodyci to bliscy krewni reptillionów, do których są podobni we wszystkim, prócz rozmiarów i dla których często pracują jako wojownicy lub strażnicy. Chociaż są mniej liczni od reptillionów, są strasznymi i groźnymi przeciwnikami, często walcząc dla tych ostatnich w *oddziałach uderzeniowych*. Są wyjątkowo głupią rasa i dlatego nigdy nie zostają przywódcami w społecznościach reptillionów. Nie rozumieją taktyki, po prostu dostają rozkaz ataku i wybicia wrogów. Często nawet nie zauważają, że przeciwnik jest już nieżywy i bezrozumnie kontynuują uderzanie i rozrywanie wroga przez pewien czas po tym, jak przestał stawiać już jakikolwiek opór. Troglodyci wydzielają obrzydliwy smród, który jest odpychający dla istot innych niż gady. Mówią dialektem tego samego syczącego języka, co reptilliony.

Podczas walki troglodyci uderzają bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *gryźć, uderzać ogonem* lub *szponami*.

BUDOWA CIAŁA: troglodyci mają powyżej 3 metrów wzrostu, ale poza tym niemal nie różnią się od reptillionów. Są dobrze umięśnieni, z typową, pokrytą łuskami gadzią głową i szerokim ogonem. Kolory łusek różnią się w ten sam sposób, jak u mniejszych reptillionów, przy czym najpospolitszy jest zielony.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich troglodytów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: troglodyci odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: troglodyci są *podatni na głupotę* i gdy zabiją przeciwnika, muszą wykonać test **INT**. Nieudany rezultat oznacza, że nie zdolali zauważyć, że ich ofiara jest martwa i będą kontynuowali atakowania ciała testując swoją **INT** w każdej rundzie i zatrzymując się dopiero wtedy, gdy test będzie w końcu udany.

Zimna krew: troglodyci wydają się być pozbawione emocji i nigdy nie ulegają żadnym *oddziaływaniom psychologicznym*, poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* i huk broni palnej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku troglodytów obowiązują poniższe reguły:

Dzieci podmroku: jaszczury poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak tunele czy jaskinie nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: troglodyci mają łuski, dające im ochronę podobną do przeszywanicy.

Odór: ich odrażający smród oddziałuje na wszystkie istoty, które nie są gadami i dlatego ich przeciwnicy otrzymują ujemny modyfikator -10% do **WALKI WRĘCZ**.

Widzenie w ciemności: troglodyci widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TROGLODYTY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	50	50	10	14	43	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	25	5	5	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
18	25	-	37	27	18

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*); duża broń bojowa

TROLLE:

Plugawe stwory i spaczone przez Chaos, każdy z nich! Spalić je! Spalić! Spalić je wszystkie!

- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Cuchną gorzej niż sierżant Strauss po dwóch miesiącach na szlaku i są prawie tak samo brzydkie.

- Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu

Trolle Chaosu są wysoko cenione przez Tego-Który-Zmienia-Drogi, bowiem rzadko które stworzenie łączy mutacje z tak naturalnymi rozmiarami, siłą i żywotnością. Tak, gigant Chaosu może być większy, ale troll Chaosu jest tak żywotny i silny, że niemal nie sposób go zabić. Gdy go powalisz, powstanie jeszcze silniejszy i groźniejszy niż wcześniej. Tak samo jak Chaos.

- Drakar Neth Shyish, Pięść Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy

Niektórzy znamienici uczeni wysuwają hipotezę, że całe życie jest z natury chaotyczne, od początku napiętnowane przez Mroczne Potęgi. Nie potrafię powiedzieć, czy to prawda, czy nie. Jasne jest jednak dla mnie, że wszystkie formy życia mogą zostać splugawione Chaosem, a niektóre stworzenia należą do niego ze swojej natury, tak jak zwierzoludzie i minotaury. Trolle nie są tak naznaczone przez Chaos, choć często się mówi, i ich zdolności przystosowawcze i rozmaitość form dobitnie wskazują na prawdziwie chaotyczną naturę. Być może tak jest, choć jeśli to prawda, my ludzie także mamy powody do obaw, bowiem niewiele istot, chaotycznych czy nie, jest tak elastycznych i zróżnicowanych jak ludzkość. Gdziekolwiek leży prawda, jasne jest, że wiele trolli rzeczywiście poddaje się wpływom Chaosu, nosząc takie same Znamiona, jak najeźdźcy z Północy. Te trolle Chaosu nie są większe od swoich zwykłych pobratymców, ale zazwyczaj bywają jeszcze paskudniejsze i bardziej zdeformowane. Przeważnie są także bardziej złośliwe, agresywne i okrutne.

- Klaus Zwolferhorn, wyjątek z dzieła *O Chaosie i jego straszliwych dziełach, albo wprowadzenie do nadchodzącej apokalipsy*

Trolle są wielkimi, silnymi, przerażająco głupimi, brzydkimi, wręcz wstrętnymi istotami o humanoidalnym wyglądzie. Ich skóra przybiera różne odcienie, od zgniłozielonego ubarwienia trolli rzecznych do szarości i błękitów trolli kamiennych. Biorąc pod uwagę wygląd i zachowanie, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy są spokrewnione z goblinoidami czy z ogrami. Pewne cechy wskazywałyby na taki związek, jednak inne temu przeczą.

Żyją w niewielkich grupkach jak dzikie zwierzęta, napadając, gdy poczują głód, na małe osady w poszukiwaniu pożywienia. Najważniejszą rzeczą w całym ich życiu jest jedzenie. Ich system trawienny jest zdolny do strawienia prawie wszystkiego (włączając w to, według pogłosek nawet skały). Mówi się, że jedynym przeciwnikiem, z którym ogr nie stanie do pojedynku w jedzeniu jest troll, gdyż wie, że nie ma żadnych szans z jego potężnym systemem trawiennym. Soki żołądkowe trolli są jednym z najsilniejszych kwasów, jakie są znane w Starym Świecie, a rozprucie trollowi brzucha może często oznaczać śmierć dla obu stron, gdy soki wytrysną na zewnątrz. Czasami w żołądku trolla można znaleźć niestrawne resztki poprzednich posiłków, na przykład złoto czy kamienie szlachetne, chociaż rzadko opłaca się podejmować ryzyko ich wydobycia. Uszy i nos trolla mogą wykryć dźwięki i zapachy pola bitewnego z odległości kilku kilometrów. W Norsce i północnych częściach Starego Świata znane są przypadki, gdy na skraju pola walki pojawiały się grupy trolli i zaczynały jeść wszystko, co było w pobliżu.

Choć trolle są w stanie zjeść wszystko, ich ulubionymi daniami są mięso i padlina. Trolle walczą za pomocą maczug lub pazurów, ale jeśli zajdzie taka potrzeba, mogą znienacka *zmiękczyć* przeciwnika, obgryzając ich cuchnącymi, żrącymi wymiocinami, a potem kończą walkę potężnym ciosem maczugi. Trolle potrafią walczyć w grupie, całkiem dobrze współdziałając ze sobą do czasu, gdy jeden z przeciwników nie zginie. W tym momencie zwykle przynajmniej jeden ze stworów zaczyna pożerać trupa, co z kolei powoduje zamieszanie wśród pozostałych. Często w takich przypadkach wybuchają bójki, gdy trolle kłócą się o najsmaczniejsze kawałki.

Trolle są niehigienicznymi, brudnymi i obrzydliwie śmierdzącymi istotami. Często ich skórę porastają pasożytnicze grzyby, a ciało jest umazane resztkami ostatnich posiłków. Nie noszą zbroi i tylko czasami posługują się bronią, zawsze bardzo prymitywną - zazwyczaj jest to nieobrobiony pień drzewa, używany jako maczuga, chociaż mogą walczyć toporami, zdobytymi na gigantach i ograch (czasami nawet trzymając je za właściwy koniec). Trolle mają zdolności do *regenerowania* i uszkodzonych tkanek ciała - tak więc nawet zabity troll może czasem wrócić do życia.

Trolle słabo znają i rozumieją mowę, ale niektóre z nich używają zdegenerowanej wersji języka Norsmenów.

Podczas walki trolle uderzają bronią i *gryzą*, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać szponami*.

TROLL:

Na nieszczęście dla mieszkańców Starego Świata, trolle radzą sobie dobrze niemal w każdym klimacie. Można je spotkać zarówno w pobliżu trzęsawisk, jak też w górskich jaskiniach i leśnych ostępach. Większość trolli wybiera na swoje kryjówki wyjątkowo cuchnące miejsca, takie jak bagna lub zatęchłe pieczary. Zdarzają się jednak takie osobniki, które wybierają opuszczone domostwa albo na wpół spalone zajazdy, żerując na truchłach koni lub niefortunnych podróżnych.

Podczas walki trolle uderzają bronią i *gryzą*, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać szponami*.

BUDOWA CIAŁA: trolle są dużymi humanoidami, mającymi ponad 3 metry wzrostu i grubą, pokrytą pasożytniczymi grzybami skórę. Chociaż mogą wyglądać chudo lub komicznie, ich powykręcane ciała są silne, z mocnymi kośćmi i ścięgnami jak okrętowe liny.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich trolli odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: trolle odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: trolle są *podatne na głupotę* i nieudany test *głupoty* oznacza, że zaczną jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia.

Straszny: troll wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Żądza krwi: trolle są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli troll zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Troll będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku trolli obowiązują poniższe reguły:

Kwas żołądkowy trolla: jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dolna cześć ciała trolla, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 6 metrów, zadając K3 trafienia wszystkim znajdującym się na tym obszarze istotom, obrażenia obliczane są podobnie jak w przypadku ataku *wymiocinami*.

Regeneracja: wszystkie trolle posiadają mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Wymiociny: trolle, w ramach *akcji podwójnej* mogą również raz w ciągu minuty *wymiotować* kwasem żołądkowym. *Wymiociny* mają kształt stożka, który ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** trolla. Istoty znajdujące się na granicy działania *wymiocin* mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg wymiocin. Przed obrażeniami nie chroni żaden pancerz, a wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Troll nie *wymiotuje*, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może *wymiotować* i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TROLLA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	9	80	80	20	14	24	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	23	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; wspinaczka *lub* pływanie; zastraszanie; znajomość języka (*orgvar*)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami; wymiociny*); duża broń bojowa

TROLL CHAOSU:

Trolle Chaosu to jeszcze bardziej przerażające, cuchnące i paskudniejsze stwory niż ich pospolici krewniacy. Zwykle są w tak wielkim stopniu skażone i zmutowane przez Chaos, że jedynie z racji rozmiarów i agresywności przypominają zwykłe trolle. Mimo swojej głupoty, są chętnie werbowane przez wodzów armii Chaosu, głównie ze względu na ich siłę oraz zamiłowanie do mordu i zniszczenia.

Podczas walki trolle uderzają bronią i *gryzą*, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać szponami*.

BUDOWA CIAŁA: trolle Chaosu pod względem budowy przypominają swoich pospolitych krewniaków, jednak liczne mutacje często nadają im przerażający lub groteskowy wygląd.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich trolli Chaosu odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: trolle Chaosu odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: trolle są *podatne na głupotę* i nieudany test *głupoty* oznacza, że zaczną jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia.

Straszny: troll wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Żądza krwi: trolle są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli troll zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Troll będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku trolli Chaosu obowiązują poniższe reguły:

Kwas żołądkowy trolla: jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dolna cześć ciała trolla, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 6 metrów, zadając K3 trafienia wszystkim znajdującym się na tym obszarze istotom, obrażenia obliczane są podobnie jak w przypadku ataku *wymiocinami*.

Mutacje Chaosu: należy wykonać rzut **K10**, by określić liczbę mutacji. Wynik: **1-5** oznacza jedną mutację, **6-10** oznacza zaś dwie mutacje. Następnie należy wykonać rzut w tabeli **STYGMATY CHAOSU**, by określić rodzaj piętna Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Regeneracja: wszystkie trolle posiadają mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Wymiociny: trolle, w ramach *akcji podwójnej* mogą również raz w ciągu minuty *wymiotować* kwasem żołądkowym. *Wymiociny* mają kształt stożka, który ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** trolla. Istoty znajdujące się na granicy działania *wymiocin* mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg wymiocin. Przed obrażeniami nie chroni żaden pancerz, a wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Troll nie *wymiotuje*, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może *wymiotować* i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TROLLA CHAOSU:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	9	80	80	20	14	24	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	29	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	29	-	43	31	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; wspinaczka *lub* pływanie; zastraszanie; znajomość języka (*orgvar*)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami; wymiociny*); duża broń bojowa

TROLL GÓRSKI:

Trolle górskie żyją w górach i na wzgórzach. Znane są z tego, że jedzą, a w zasadzie połykają w całości ogromne ilości skał i kamieni. Dzięki ich naturalnym właściwościom powstrzymywania czarów, trolle kamienne posiadają większą odporność na zaklęcia i efekty magiczne.

Podczas walki trolle uderzają bronią i *gryzą*, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać szponami*.

BUDOWA CIAŁA: trolle górskie są dużymi humanoidami, które podobnie jak ich krewniacy mierzą ponad 3 metry wzrostu. Chociaż wyglądają chudo i komicznie, ich powykręcane ciała są silne, z mocnymi kośćmi i ścięgnami jak stalowe łańcuchy. Górskie trolle mają twardą, pokrytą łuskowatymi płytkami skórę, najczęściej szarą, lub szaroblękitną.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich górskich trolli odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: trolle odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: trolle są *podatne na głupotę* i nieudany test *głupoty* oznacza, że zaczną jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia.

Straszny: troll wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Żądza krwi: trolle są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli troll zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Troll będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku trolli obowiązują poniższe reguły:

Kwas żołądkowy trolla: jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dolna cześć ciała trolla, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 6 metrów, zadając K3 trafienia wszystkim znajdującym się na tym obszarze istotom, obrażenia obliczane są podobnie jak w przypadku ataku *wymiocinami*.

Naturalny pancerz: twarda skóra chroni górskie trolle równie skutecznie jak skórznia.

Regeneracja: wszystkie trolle posiadają mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Skóra górskiego trolla: twarda, zawierająca duże ilości minerałów i metali, skóra górskich trolli daje tym istotom modyfikator +30% do testów *magii* na odparcie każdego rzuconego w ich kierunku zaklęcia i efektu magicznego.

Wymiociny: trolle, w ramach *akcji podwójnej* mogą również raz w ciągu minuty *wymiotować* kwasem żołądkowym. *Wymiociny* mają kształt stożka, który ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** trolla. Istoty znajdujące się na granicy działania *wymiocin* mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg wymiocin. Przed obrażeniami nie chroni żaden pancerz, a wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Troll nie *wymiotuje*, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może *wymiotować* i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TROLLA GÓRSKIEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	9	80	80	10	14	24	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	29	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	29	-	43	31	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orgvar*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami; wymiociny*); duża broń bojowa

TROLL RZECZNY:

Trolle rzeczne przypominają zamulone dno rzeki, pokryte glonami, gnijącymi roślinami, szlamem, szczątkami ryb i innych wodnych zwierząt. Zwykle też okropnie cuchną (czym nie różnią się od innych przedstawicieli tego gatunku), jednak na charakterystyczny dla trolli smród nakłada odór zgnilizny, wilgoci oraz cuchnących płynów ustrojowych potwora.

Podczas walki trolle uderzają bronią i *gryzą*, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać szponami*.

BUDOWA CIAŁA: trolle rzeczne są dużymi humanoidami, mającymi ponad 3 metry wzrostu. Chociaż mogą wyglądają chudo ich powykręcane ciała są silne, z mocnymi kośćmi i ścięgnami jak okrętowe liny. Trolle rzeczne mają śliską, zieloną lub brązowo-zieloną skórę, często pokryte łuską.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich trolli odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: trolle odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: trolle są *podatne na głupotę* i nieudany test *głupoty* oznacza, że zaczną jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia.

Straszny: troll wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Żądza krwi: trolle są *podatne na żądzę krwi*: stwór, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie dostrzeże w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test **SW** albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli troll zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Troll będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku trolli obowiązują poniższe reguły:

Kwas żołądkowy trolla: jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dolna cześć ciała trolla, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 6 metrów, zadając K3 trafienia wszystkim znajdującym się na tym obszarze istotom, obrażenia obliczane są podobnie jak w przypadku ataku *wymiocinami*.

Naturalny pancerz: łuski chronią rzeczego trolla równie skutecznie jak skórznia.

Regeneracja: wszystkie trolle posiadają mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Skóra rzecznego trolla: śluz i muł pokrywający, śliską i tak skórę rzecznych trolli znacznie utrudnia ich efektywne trafienia, wszyscy walczący z rzecznymi trollami otrzymują ujemny modyfikator -10% do testów trafienia, modyfikator ten jest kumulatywny z efektami wywołanymi przez *przeraźliwy odór* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**), unoszący się wokół żyjących pośród bagien i mokradeł trolli.

Wymiociny: trolle, w ramach *akcji podwójnej* mogą również raz w ciągu minuty *wymiotować* kwasem żołądkowym. *Wymiociny* mają kształt stożka, który ma 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** trolla. Istoty znajdujące się na granicy działania *wymiocin* mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg wymiocin. Przed obrażeniami nie chroni żaden pancerz, a wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone). Troll nie *wymiotuje*, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może *wymiotować* i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA TROLLA RZECZNEGO:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	9	80	80	40	14	24	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	8	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; zastraszanie; znajomość języka (*orgvar*)

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie szponami; wymiociny*); duża broń bojowa

WOJOWNIK CHAOSU:

Chociaż bramy odgradzające świat śmiertelników i nieśmiertelne Królestwo Chaosu są teraz dla mnie zamknięte, wolę raczej umrzeć dostępując łaski przelotnego ujrzenia wieczności, niż kiedykolwiek dostać się w koleiny zimnej bruzdy śmiertelnego życia. Przyjmuję śmierć bez żalu, tak jak obejmowałem dar życia bez obawy.

- Lillith Hysh Khadhar'phak, Kusicielka Lanshora
znana także jako Lillith Ognisty Bicz

Czymże jest śmierć, jeśli nie ostateczną przemianą, ostatecznym wyrazem Chaosu? Gdy sprowadzam na was śmierć, uświęcam wasze żałosne istnienie, zmieniam wasze poprzednie, bezwartościowe życie w coś znacznie większego i magicznego…

- Drakar Neth Shyish, Pięść Chena,
znany jako Drakar Dociekliwy

Podejdź bliżej i posmakuj mojego ostrza… Tylko lekkie dotknięcie, które nie zabije cię na miejscu. Wystarczy jednak, byś zaniósł me plagi do domu, do twojej rodziny, twego szczepu…

- Belmoth Dha Ulgu'y, rycerz Neiglena,
znany także jako Belmoth Czarny Miecz

Wojna. Istnieje tylko wojna.

- Kardos Aqshyash Phaos'y, niewolnik Kharnatha,
znany także jako Kardos Krwawy Hełm

Potrafią walczyć. Tyle musicie o nich wiedzieć. Ludzie opowiadają o twardości ich zbroi lub zaciekłości wyznawców Boga Krwi, albo o przeraźliwym wyglądzie kolców i rogów. O zwycięstwie decydują jednak ich umiejętności bitewne. Walczą od urodzenia - walczą, rozumiecie, i to często na śmierć i życie, a nie tylko trenują. Och, być może bretonnscy rycerze są od małego ćwiczeni w sztukach wojennych, ale nie mają tak głębokiego doświadczenia, jak choćby najmłodsi z wojowników Chaosu. A jeśli o starszych chodzi… Niektórzy z nich zawarli pakty z Mrocznymi Bogami lub otrzymali dary od Niszczycielskich Potęg, co znaczy, że mogą żyć setki lat, jeśli nie ulegną nikomu na polu bitwy. Tak więc, owszem, potrafią się bić. Są w tym dobrzy. Bardzo dobrzy. Jeśli wpadniesz na nich, przede wszystkim broń się i miej nadzieję, że któremuś z twoich ludzi uda się zajść wojownika Chaosu od tyłu. Najlepiej bić dwuręcznym toporem lub młotem, bowiem ich pancerze są diabelnie mocne.

- Schulz, kapitan najemników

Wojownicy Chaosu są sługami i wyznawcami przerażających bogów Chaosu, którzy nadeszli z północy w trakcie pierwszej inwazji Chaosu. Wraz z innymi chaotycznymi istotami pojawili się znikąd i rozlali po krainach Norski i Starego Świata. Ludzie i krasnoludy z tych terenów stoczyli długą i krwawą wojnę z najeźdźcami, wojnę, która zakończyła się odwrotem Chaosu na daleką północ, gdzie panuje on niepodzielnie do dzisiaj. Jednak nawet teraz, grupy odzianych w czarne zbroje Wojowników Chaosu wciąż najeżdżają północne ziemie Starego Świata. Niektórzy z nich utrzymują nawet stałe obozy wśród lasów Starego Świata i na przełęczach Gór Krańca Świata. Każdy z nich poświęcił się jednemu z bogów Chaosu i walczy z wyznawcami innych z takim samym okrucieństwem, z jakim napada na Stary Świat.

Każdy Wojownik Chaosu jest obdarzony przez swojego boga jednym lub kilkoma *darami Chaosu*, zwykle fizyczną mutacją. Zbroje, tak charakterystyczne dla Wojowników Chaosu, także są darem i mogą mieć magiczne właściwości. Ich Chełmy są tak bogato zdobione i oznakowane dziwnymi, złymi symbolami, że robią wrażenie niepraktycznych. Wojownicy Chaosu mogą używać prawie wszystkich rodzajów broni, chociaż szczególnie faworyzują duże topory, miecze i broń drzewcową.

Wojownicy Chaosu mówią dziwnym językiem, nazywanym *mroczną mową*, którą posługują się również zwierzoludzie.

Podczas walki Wojownicy Chaosu uderzają bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą starali się *pochwycić* przeciwnika.

BUDOWA CIAŁA: pomijając niesamowite mutacje, Wojownicy Chaosu są zwykle ludźmi o masywnej budowie, choć ich wygląd ukryty jest pod ozdobnymi zbrojami.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

ZASADY SPECJALNE: podobnie jak zwierzoludzi, Wojownicy Chaosu różnią się znacznie między sobą, zależnie od tego, czym zostali obdarowani przez boga. Podana charakterystyka jest charakterystyką przeciętnego Wojownika. Wojownicy Chaosu mogą działać jako przywódcy wszystkich chaotycznych i złych oddziałów. Często także dowodzą zwierzoludźmi. W przypadku Wojowników Chaosu obowiązują poniższe reguły:

Mutacje: liczba mutacji, którym Wojownik Chaosu został obdarzony może być określona przez rzut **K6**. Rezultat **1-5** oznacza jedną mutację, zaś rezultat **6** oznacza K3 piętna Chaosu. Ich typ powinien być ustalony tak, jak opisano to w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**, na końcu **ROZDZIAŁU VI: BESTIARIUSZ**.

Wybraniec Chaosu: Wojownicy Chaosu to wierni słudzy Niszczycielskich Potęg. Podczas ustalania rodzaju mutacji należy rzucić 2x, by określić rodzaj mutacji, a potem wybrać korzystniejszy wynik.

Zbroja Chaosu: uznawana za *ciężki pancerz* zapewnia 10 *PZ* (podobnie jak pełna zbroja płytowa), ale ponieważ stanowi części ciała noszącego, nie stanowi tak wielkiego obciążenia. Za każdym razem, gdy wojownik okryty zbroją Chaosu otrzyma *trafienie krytyczne*, wartość takiego trafienia zostaje zmniejszona o -K6 punktów. Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **MAGICZNE PRZEDMIOTY - ARTEFAKTY & RELIKWIE**.

Przeciętna charakterystyka Wojownika Chaosu:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
59	49	50	40	60	43	66	24
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	11	5	4	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
7	10	-	15	11	-

Umiejętności: dowodzenie; finta *lub* odporność na choroby *lub* silacz *lub* uwodzenie; jeździectwo *lub* żeglowanie; język tajemny (demoniczny); ogłuszenie *lub* erotyka *lub* silny cios; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; walka na koniu *lub* pływanie; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (jeden z dialektów ludzi i/lub *mroczna mowa*)

Punkty Zbroi: Głowa 10/10/10, Ramiona 10/10/10, Korpus 10/10/10, Nogi 10/10/10

Broń: duża broń bojowa

YETI:

Yeti zamieszkują najwyższe zbocza Gór Lamentu, gdzie ich stada tworzą coś na kształt szczepów. Zwierzęta te, ze względu na jasny odcień długiej, splątanej sierści i bladą karnację skóry, są prawie niewidoczne w otaczającym je śniegu. Yeti są dzikie i krwiożercze, a ich egzystencja jest silnie związana z mroźnymi górami. Otaczająca je lodowa aura sprawia, że ciało zaatakowanej ofiary sztywnieje, a krew w jej żyłach zamarza. Ataki yeti poprzedza zwykle lawina, którą wywołują, by śnieg uwięził zdobycz. Następnie schodzą z gór, by z pomocą długich, twardych niczym żelazo pazurów, odkopać na wpół zamarznięte ofiary.

Niektórzy uczeni uważają, że yeti są dalekimi krewnymi ogrów, które wyewoluowały z ich gatunku na długo przed tym, jak stały się stworzeniami śniegu i lodu. To właśnie z powodu honoru, a nie wyuczonego zwyczaju, stają do walki na każde ogrze wezwanie.

Natura obdarzyła yeti długimi, zrośniętymi pazurami z przeciwstawną ostrogą, która umożliwia im wspinaczkę w miejscach niedostępnych dla innych ras. Ciosem zabójczych szponów yeti potrafi bez trudu oderwać głowę bądź kończynę swej ofiary. Do pokrewnych ogrom zwyczajów należy zaliczyć przede wszystkim używanie różnego rodzaju zdobionych lodem maczug. Zwykle yeti odłamują konary drzew i chuchają na nie swym mroźnym oddechem, póki nie uzyskają zadowalającego efektu w postaci potężnej lodowej maczugi. Przywódcy yeti używają zwykle dwóch tego typu broni, uderzając nimi naprzemiennie we wszystko, co stanie na ich drodze.

Yeti wzywa na wojnę huk Wielkiego Rogu - potężnego ciosu największego śnieżnego mamuta upolowanego przez plemię. Jeśli idzie o jakość dobywanego zeń dźwięku, to odpowiada on w pełni ogrzemu pojmowaniu muzyki, ale jego zew jest donośny i niesie się pośród górskich szczytów szerokim echem. Jadąc na falach lawin, yeti spływają do Ogrzych Królestw, by wziąć udział w największym z możliwych polowań, w otwartej wojnie.

Podczas walki yeti uderzają bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni* będą *uderzać pazurami.*

Budowa ciała: yeti są potężnymi, szczupłymi humanoidami, mającymi około 4 metrów wzrostu. Ich kości są grube, a ciało pokryte długim, gęstym, śnieżnobiałym futrem, dzięki któremu stwory doskonale znoszą zimno i skrajne warunki dzięki bardzo gęstej i długiej sierści

Rozmiar: *duży*

Natura: NEUTRALNA.

Cechy psychologiczne: w przypadku yeti obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych.*

Straszny: yeti wywołują *strach* we wszystkich istotach mających mniej niż 240 centymetry wzrostu.

Zimna krew: yeti są niewrażliwe na *strach.*

Zasady specjalne: w przypadku yeti obowiązują poniższe reguły:

Dzieci gór: yeti poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **Szybkości**.

Mroźna aura: yeti z Gór Lamentu rozwinęły szczególną zdolność, związaną bezpośrednio z ich mroźną egzystencją. Mroźna aura otaczająca stwory znacznie utrudnia ich efektywne trafienia, wszyscy walczący z yeti otrzymują ujemny modyfikator -10% do testów *trafienia.*

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro, chroni yeti równie skutecznie jak przeszywanica.

Odporność na zimno: gęste i długie futro czyni yeti całkowicie odpornymi na niskie temperatury i wszelkie ataki *zimnem.*

Zionięcie (zimnem): niektóre yeti (około 50%) potrafią raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* lodowym oddechem. Podmuch ma kształt stożka: 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują K8 obrażeń z **Siłą** yeti, zionięcie zadaje *obuchowe* obrażenia, a od otrzymanych ran w normalny sposób odejmuje się **Wt** i *PZ*. Potraktowane lodowym podmuchem istoty, które przeżyły atak, ale otrzymały obrażenia zostają zmrożone i otrzymują ujemne modyfikatory do **Sz** równe ilości straconych punktów **Żw** (jeśli **Sz** spadnie do zera, zmrożona istota nie może się poruszać), ujemne modyfikatory równe ilości straconych punktów **Żw**x5 przyznaje się również do wszystkich testów *cech głównych*; ujemne modyfikatory są obowiązują przez ilość rund równą wielkości straconych punktów **Żw** i co rundę zmniejszane się je o +5% aż do wartości 0, kiedy przestają obowiązywać. Yeti nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć lodowym podmuchem i *gryźć* podczas tej samej rundy.

Przeciętna charakterystyka Yeti:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
69	17	90	90	40	18	34	18
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
3	23	9	9	7	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; oburęczność; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; uniki; wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*grumbarth*, *nors* i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*uderzenie pazurami*, 50% szans na *zionięcie - zimnem*); duża broń bojowa (z magiczną właściwością *atak mrozu*. Zobacz **Rozdział IIII: Magia** podrozdział **Magiczne przedmioty** paragraf **Broń ręczna**)

YMIR:

Uważa się, że zamieszkujące Norskę ymiry to odmiana zwierzoludzi. To dzicy, ale i bardzo podstępni łowcy, którzy polują wyłącznie na ludzi. W przeciwieństwie do zwierzoludzi, ymiry żyją samotnie, spotykając się z przedstawicielami odmiennej płci tylko podczas godów. Porozumiewając się za pomocą gardłowych warknięć i pomruków, rozumieją jednak *mroczną mowę*.

Podczas walki miry *gryzą* i *uderzają pazurami*.

Budowa ciała: dorosłe miry osiągają 2 metry wzrostu i ważą około 150 kg. Ciała stworów porasta gęsta, kudłata sierść o białym odcieniu, która w dolnych partiach przybiera żółtawą barwę. Ymiry wydzielają nieprzyjemny zapach skwaśniałego mleka i gnijącego mięsa. Futro większości ymirów jest posklejane zamarzniętymi soplami krwi i szczątkami ciał ofiar. Stwory mają zwyczaj odrywać te kawałki i zjadać, gdy nie schwytają żadnej zdobyczy.

Rozmiar: *średni*

Natura: CHAOTYCZNA.

Cechy psychologiczne: w przypadku ymirów obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Zimna krew: ymiry są niewrażliwe na *strach.*

Zasady specjalne: w przypadku ymirów obowiązują poniższe reguły:

Dzieci gór: ymiry poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **Szybkości**.

Mutacja: wszystkie ymiry posiadają 25% szans na na jeden atrybut Chaosu (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** podrozdział **Stygmaty Chaosu**).

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro, chroni ymiry równie skutecznie jak przeszywanica.

Odporność na zimno: gęste i długie futro czyni ymiry całkowicie odpornymi na niskie temperatury i wszelkie ataki *zimnem.*

Przeciętna charakterystyka ymira:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
41	17	40	40	30	24	24	18
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	11	4	4	5	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; oburęczność; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie pazurami*)

I w wyznaczonym czasie powstaniemy z naszych miejsc ukrycia i zdobędziemy miasta i osady Imperium. Nasi bracia wyjdą z lasów, by zabijać i palić. Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy zostaniemy wyniesieni w JEGO oczach. Niech będzie pozdrowiony Tzeentch, Ten-Który-Zmienia-Drogi.

- fragment pieśni zwierzoludzi

Może się zdawać, że zwierzoludzie to osobna rasa, lecz wielu spośród nich to w rzeczywistości potomkowie zdrajców, którzy kiedyś żyli pomiędzy nami. Matki w dobrej wierze wynoszą zmutowane dzieci do lasu, zamiast je zabić. Wyrzekają się świętego obowiązku wobec Sigmara i Imperatora, oddając noworodka zwierzoludziom. Przez takie praktyki ich liczba rośnie i coraz bardziej nam zagraża.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

Tak, przypominamy zwierzęta. Tak jesteśmy dzicy. Nic z tego nie czyni z nas głupców. To często zaskakuje ludzi. Zwykle jest to ostatnia niespodzianka w ich życiu.

- Wódz Zwierzoludzi Grakkle, przetłumaczone z mrocznej mowy przez Keldena Usta Chena

Chaos silny. My silne. Ludzie, elfy, krasnoludy - słabe, słabe, słabe. My wygrywać. My walczyć, my zabijać, pewnego dnia my wygrać. Niedługo już. Jeśli wy mieć szczęście, my was zjeść, zrobić częścią nas, zrobić was lepsze niż wy być teraz. Widzieć to ramię? Silne. Bardziej silne niż wy, bardziej silne niż każdy, bardziej silne niż wy wszystkie. Kiedyś to ramię słabe. Ja zjeść wiele z was, teraz silny, silny, silny.

- Karzog, członek stada Gorthora

Podstawową jednostką społeczną zwierzoludzi jest stado, któremu przewodzi *wódz* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**) lub *wybraniec Chaosu* (więcej w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA** w podrozdziale **NIEWOLNICY CIEMNOŚCI**). Obozowisko stada zwykle położone jest z dala od ludzkich siedzib. Zwierzoludzie wykorzystują także jaskinie, jednak są one użyteczne tylko wtedy, kiedy mieszczą się w okolicach, gdzie znajduje się źródło bieżącej wody oraz punkt obserwacyjny. Zwierzoludzie żerują na terenach obfitych w pożywienie i kiedy wyczerpią się jego zapasy - innymi słowy, gdy wytrzebią zwierzynę - przenoszą się dalej. Taki tryb życia sprawia, że grupy wędrujących zwierzoludzi często natrafiają na siebie nawzajem, co prowadzi do regularnych walk między rywalizującymi stadami.

PRZYWÓDZTWO W STADZIE:

Kiedy umiera wódz, dla członków stada nadchodzą czasy pełne przemocy. Zwierzoludzie nie obawiają się śmierci, a mord, walka, przemiana w pomiot Chaosu lub przeobrażenie w demona są dla stworów codziennością. Kiedy umiera wódz stada, następuje okres walki o przywództwo. Najpotężniejsi i najsilniejsi zwierzoludzie ścierają się ze sobą w krwawych pojedynkach. Jeżeli pozostaną one nierozstrzygnięte, czyli nie zostanie w ich wyniku wyłoniony jeden, nowy wódz, stado może rozpaść się na kilka mniejszych grup, a poszczególni zwierzoludzie podążają za swoim faworytem.

SZTANDARY:

Większość stad posiada sztandar, na którym w *Mrocznej Mowie* wypisano imię wodza i czyny, których dokonał. Zwierzoludzie niosą je do bitwy, pyszniąc się nimi i przechwalając jako dowodami własnej siły. Większość sztandarów wykonana jest ze skór schwytanych ludzi, choć niektóre to przerobione chorągwie pokonanych przeciwników lub zwykle płachty tkaniny. Kiedy wódz umiera, jego następca oddziera kawał poprzedniej chorągwi, a resztę wrzuca do ognia. Tym sposobem fragmenty niektórych sztandarów zwierzoludzi stanowią relikty z czasów Magnusa Pobożnego, a nawet wcześniejszych.

UCZTA WYBRAŃCÓW:

Jeżeli wódz stada zginie, całe stado zbiera się, aby uczcić jego pamięć ucztą i dzikimi tańcami. Jeżeli był szczególnie sławnym i znanym zwierzoczłekiem, do obrzędów mogą dołączyć także inni wodzowie. Ciało poległego zostaje zjedzone przez jego zaufanych kamratów, a najsmakowitsze kawałki zarezerwowane są dla najstarszego z szamanów. Jeżeli nowy wódz był ulubieńcem poprzedniego, przysługuje mu zaszczyt pożarcia w całości serca zabitego, ku uciesze i aplauzowi zgromadzonej hordy. Zwierzoludzie wierzą, że dusza i odwaga wojownika kryje się w jego sercu. Zjedzenie serca pozwala przejąć część męstwa zabitego. W ten sposób mądrość dawnego wodza przechodzi na nowego i pozostaje w stadzie.

Uczta wybrańców jest świętą tradycją zwierzoludzi, którzy zrobią wszystko, aby odzyskać ciało zabitego wodza. Jeżeli zostanie ono całkowicie zniszczone lub jego zdobycie nie będzie możliwe, uważane jest to za zły znak dla stada. W takim przypadku jedynie przewodnictwo szamana może uratować od zguby.

GŁAZY ZBORNE:

Głazy zborne to nieodłączna część zwyczajów i kultury zwierzoludzi. Wokół nich gromadzą się stada, a u ich stóp odprawiane są ceremonie. Kamienie to zwykle stare monolity lub pojedyncze głazy. Niejednokrotnie można je znaleźć w jaskiniach lub ukrytych dolinach. Osnuwająca kamień aura tajemnicy jest ważnym elementem życia duchowego zwierzoludzi. Większość głazów otoczona jest przez pryzmy kości ofiar, resztki drewna ze stosów i odchody zwierzoludzi. Zwykle na powierzchni kamienia wyryta jest runa lub symbol zwierzoczłeka, który go wzniósł lub odkrył.

RYKOWISKO:

W normalnych okolicznościach poszczególne stada nie dość, że sobą nie współpracują, to jeszcze ustawicznie walczą i napadają na siebie nawzajem z taką nienawiścią, jak na ludzi i przedstawicieli innych ras. Konflikty mogą mieć różne podłoże: może to być walka o terytorium, łupy, pożywienie lub samej rozkoszy przelewania krwi. Od czasu do czasu zdarza się jednak, że stada wspólnie przeciwstawiają się zagrożeniu bądź najeżdżają terytorium szczególnie silnego wroga. Skrajnym przypadkiem takiej sytuacji są inwazje Chaosu, bowiem wtedy zwierzoludzie, posłuszni woli Mrocznych Bogów, zbierają się wokół głazów zbornych i ruszają na wojnę pod przewodnictwem szamanów. Takie zbiorowisko różnych stad nazywa się rykowiskiem.

Każdy wódz albo wybraniec może zwołać hordę, rozpalając ogień u stóp głazu zbornego. Najlepiej nadaje się do tego świeże drewno, które pali się jasnym i mocnym płomieniem. Aby przyciągnąć jak najwięcej zwierzoludzi, wybranie szlachtuje jeńców. Zapach świeżej krwi wskazuje, dokąd mają podążać stada. Kiedy już zbiorą się na miejscu, szaman lub wódz wyjawia zebranym przywódcom powód, dla którego się spotkali i musi ich przekonać, aby wsparli go w dążeniu do celu. Pozostali wodzowie słuchają go uważnie, ważąc jego słowa i podejmując decyzję, czy poprzeć te działania. Podczas gdy wodzowie się naradzają, zwierzoludzie ucztują, piją i toczą bójki. Szamani opowiadają o czynach bohaterów i wydarzeniach ważnych oraz wartych zapamiętania przez całą rasę zwierzoludzi.

Kiedy na plugawym rykowisku pozostaną tylko te stada, których wodzowie zgodzili się wziąć udział we wspólnym przedsięwzięciu, nadchodzi pora na tak zwany *sąd gorów*. Jest to rytualny pojedynek, który toczą pomiędzy sobą wodzowie. Ich dłonie zostają związane z tyłu, a jedyną bronią jaką mogą używać się rogi. Pojedynek ma miejsce u stóp głazu zbornego, a obserwują go wszyscy zwierzoludzie. Walczący, który za bardzo zbliży się do widzów, może zostać przez nich obity pięściami lub orężem. Często zdarza się, że pechowy zwierzoczłek zostaje wciągnięty w ciżbę obserwatorów i stratowany lub zatłuczony na śmierć. Sąd kończy się, gdy na pobojowisku pozostaje tylko jeden zwycięzca - przyszły wódz wyprawy.

Gdy po raz pierwszy służyłem pod generałem Krugmeisterem, byłem jeszcze chłopakiem. Miałem czternaście lat i nosiłem miecz niemal tak duży jak ja sam. Generał zapomniał więcej o walce ze zwierzoludźmi niż ja zdołałem kiedykolwiek się nauczyć, ale wśród rzeczy które utkwiły mi w pamięci, była jego taktyka doprowadzania do wzajemnej walki między ich przywódcami. Widziałem, jak stosował to z pół tuzina razy i tylko raz mu się nie udało.
Za każdym razem robił to samo, bez względu na rozmiary stada. Nawet jeśli było ich tylko dwóch, zawsze mieli hierarchię jakiegoś rodzaju. Przywódcę zwierzoludzi zwykle łatwo było rozpoznać, ale prawdziwa sztuka polegała na dostrzeżeniu 'pretendenta', jak zwał go generał. Był nim zwierzoczłek ustępujący siłą tylko przywódcy, zawsze gotów zająć jego miejsce, wykorzystać chwilę słabości i rozerwać go na sztuki. Jeśli generałowi udawało się porozumieć z 'pretendentem', i podjudzić go na tyle, by zaatakował wodza… Cóż, wtedy cała ich dyscyplina szła w diabły. Reszta stworów nie broniła się, były zbyt zajęte przyglądaniem się, jak walczy ze sobą dwójka najsilniejszych. Zresztą i tak nie atakowaliśmy, dopóki obaj nie byli bliscy śmierci.
Pewnego dnia generał rozkazał mi i sześcioosobowej drużynie młodszych i sprawniejszych ludzi, byśmy ruszyli w pościgu za bandą zwierzoludzi. Miał nadzieję, że odnajdzie ich leże, ponieważ zabrali ze sobą kilku jeńców porwanych po starciu z naszymi zwiadowcami. Pomysł polegał na tym, że mieliśmy gonić za nimi z całych sił, by nie stracić ich z oczu, podczas gdy pułkownik Schmidt zebrał resztę armii i ruszył naszym śladem. Sam generał poszedł z nami. Szedł niemal tak szybko, jak najsilniejsi z nas, mimo że w jego brodzie iskrzyły się siwe włosy. Tak chłopcze, nawet więcej niż teraz w mojej.
Spodziewaliśmy się znaleźć jeden z ich tymczasowych obozów, w rodzaju tych, jakich używają jako baz do najazdów, a potem porzucają kilka tygodni później. Jednak miejsce, dokąd zaciągnęli zwiadowców, znajdowało się w najciemniejszej głębi lasu. Znaczył je jeden z ich wielkich, kamiennych monumentów. Nie jestem specjalnie przesądny, ale ten głaz wprost cuchnął odorem Chaosu. Patrzyliśmy i czekaliśmy, ukryci wśród drzew. Cała ich uwaga skupiała się na jeńcach, których zaciągali w stronę stosu drewna na wielkiej połaci ubitej ziemi, splamionej krwią i cuchnącej spalenizną. Krugmeister syknął:
- Nie ruszajcie się z miejsca, cokolwiek się stanie.
A potem obszedł polanę i wyszedł na nią z drugiej strony, śmiało jak kupiec z Marienburga, który wrócił po odbiór długu. Skinął głową przywódcy bestii, ogromnemu stworowi, niemal dwakroć wyższemu od niego. Na szczycie jego łba tkwiły rogi ostre jak szable. Jednak chwilę potem generał wbił wzrok w wielkiego zwierzoczłeka, który zamiast ramion miał macki zakończone czarnymi szczypcami.
- Pozwolisz mu przejąć całą chwałę za wysłanie ich do Mrocznych Bogów, podczas gdy sam odwaliłeś całą robotę, by ich pochwycić? - zawołał. Oba zrodzone z Chaosu potwory wymieniły się spojrzeniami, a potem oba spojrzały na głaz i ponownie na siebie nawzajem, ze wzrokiem, który mówił 'Wrócimy do tego później'.
Bez słowa ruszyli na generała. Och, alež on walczył - jak rozwścieczony rosomak! W jednej chwili dobył miecza i ciął głęboko w kark przywódcę bestii. Jego tarcza pękła od ciosu potwora. Wszyscy czekaliśmy w napięciu, patrząc na tę wspaniałą walkę. Nasz instynkt, który kazał nam uciekać, walczył z lojalnością wobec Krugemeistera. Ale zanim zdecydowaliśmy, co robić, on nadział już bestię z czarnymi szczypcami na swój miecz. Jednak wódz zwierzoludzi - posoka nadal bryzgała z otwartej rany na jego karku - otoczył generała ramionami i usiłował odgryźć mu głowę. Gdy zobaczyliśmy generała po raz ostatni, próbował wyciągnąć miecz z ciała bestii ze szczypcami. Chwilę później zniknął przywalony masą ryczących zwierzoludzi. Usłyszeliśmy jeszcze ostatni krzyk wyzwania i bólu, który wzniósł się ponad wycie i ryki jego napastników. Po chwili urwały się, gdy zwierzoludzie rozszarpali generała na strzępy, wyrzucając jego ręce i głowę wysoko w powietrze.

ZWIERZOCZŁEK CHAOSU:

Nazwa *zwierzoludzie* w pełni oddaje dwoistą naturę tych stworzeń, które łączą w sobie cechy człowieka i któregoś z dzikich zwierząt. Większość mieszkańców Starego Świata uważa, że zwierzoludzie byli kiedyś ludźmi, którzy urodzili się z mutacjami i dlatego zostali wygnani lub porzuceni w lesie, gdzie miały paść ofiarą dzikich, drapieżnych zwierzęta. Jeśli jednak zwierzoludzie kiedykolwiek posiadały ludzką krew w swoich żyłach, to było tak wieki temu. Zwierzoludzie nie są rasą naturalną. Ich początki sięgają czasów tuż po zapadnięciu się Bram Niebios, z których wylała się fala Spaczenia, pochłaniając przodków ludzi i czyniąc z nich pierwszych zwierzoludzi. Ci prymitywni koczownicy zostali potwornie wypaczeni i zatracili wiele ludzkich cech na rzecz zwierzęcych, stając się przodkami zwierzoludzi. Pierwsi zwierzoludzie żyli ukryci w lasach, górach i jaskiniach, z czasem jednak zaczęli się łączyć w grupy, aby chronić się przed ludźmi i uniknąć samotności. Zwierzoludzie zaczęli się rozmnażać w obrębie własnych plemion i tak powstały różne, ustatkowane fizycznie gatunki. Te prymitywne plemiona nie były złe i nie miały nic wspólnego z czczeniem Mrocznych Bogów, mimo to ludzie tępili je bezlitośnie. Wraz z drugą inwazją Chaosu, nadeszły kolejne zmiany, także dla zwierzoludzi, którzy stali się już dość liczni. Ludzcy wyznawcy Chaosu przeniknęli do plemion zwierzoludzi i przekonali ich, że inne rasy muszą ponieść karę za wszystkie krzywdy, wyrządzone zwierzoludziom. W dokonaniu zemsty mieli im pomóc bogowie Chaosu, którzy uczynili ich takimi, jakimi są. Zwierzoludzie na początku byli nieufni w stosunku do kultystów, ale z czasem zaczęli nabierać przekonań o słuszności ich twierdzeń i większość plemion przeszła na stronę Chaosu.

Znaczna większość zwierzoludzi żyje w prymitywnych osadach budowanych na leśnych polanach lub równinach. Typowa osada zbudowana jest na wzgórzu, na szczycie którego znajduje się Kamień Plemienny - wielki głaz z wyrytymi magicznymi znakami i zapisaną lub narysowaną historią plemienia. Kamienie plemienne są najcenniejszymi przedmiotami dla zwierzoludzi i bez względu na wygląd osady każde plemię posiada taki kamień. Zniszczenie kamienia oznacza ostateczne pokonanie i rozbicie plemienia na wieki. Poniżej Kamienia Plemiennego, znajdują się chaty lub szałasy najważniejszych zwierzoludzi - szamana, wodza itd. Im niżej znajduje się chata, tym niższy status w plemieniu. Osady otaczane drewnianą palisadą - ścianą z naostrzonych pni drzew. Wielkie kamienie znaczące groby bohaterów zwierzoludzi pełnią rolę najmocniejszych punktów muru. Wielkie kamienne bloki służą za bramy, a na palisady nabijane są gnijące ciała, które mają przyciągnąć harpie, by założyły w pobliżu gniazda i pomogły w ewentualnej obronie osady. Czasem zwierzoludzie zakładają wokół swych osad prymitywne pułapki na ewentualnych najeźdźców lub zwierzynę.

Mimo iż to właśnie ludzie wnieśli Kult Chaosu do ich plemion, zwierzoludzie nie zapomnieli wszystkich krzywd, jakich doznali. W związku z tym kultyści Chaosu nie będący zwierzoludźmi nie są u nich mile widziani. Niektórzy ze zwierzoludzi, którzy nie są tolerowani przez plemię z powodu wyglądu lub pochodzenia albo niedobitki ze zniszczonego plemienia przyłączają się do Wojowników Chaosu, aby wspólnie walczyć w imię Mrocznych Bogów. Jednak większą sympatią zwierzoludzie darzą demony. Pojawienie się jednego z nich zawsze traktowane jest jako wielkie wydarzenie i znak przychylności bogów. Największy kontakt z demonami mają szamani, którzy w społeczeństwie zwierzoludzi pełnią rolę kapłanów, gdyż większość z nich posiada zdolność przemierzania Królestwa Chaosu, podróżując poza ciałem. Szamani posługują się mocami charakterystycznymi dla danego boga, są też najinteligentniejszymi ze wszystkich zwierzoludzi i czasem mają większy wpływ na plemię niż wódz.

Podobnie jak skaveny, zwierzoludzie mają kłopoty z wymawianiem słów *Mrocznej Mowy*. Główną przeszkodą są zwierzęce pyski i gardła niedostosowane do artykulacji pewnych sylab i dźwięków. W rezultacie muszą używać przedziwnej mieszaniny gestów, chrząknięć, gwizdów i cmoknięć oraz słów zapożyczonych z *mrocznej mowy*. Dla niewprawnego ucha jest to kakofonia na wpół zwierzęcych ryków i sapnięć, a jeśli dodać do tego porykiwania, warkot lub syczenie, którymi zwierzoludzie lubią podkreślać wagę swych słów, nie można się dziwić, że niektórzy uczeni kwestionują fakt istnienia języka zwierzoludzi. Niezależnie od tych opinii, trzeba przyjąć za pewnik, że zwierzoludzie to inteligentna rasa, która potrafi się porozumiewać. Pomimo tego, że niektóre osobniki w ogóle nie potrafią mówić, zwierzoludzie jako rasa z powodzeniem używają *mrocznej mowy*. Niejeden badacz mógłby się zdziwić, gdyby usłyszał, jak skomplikowane potrafią być dysputy prowadzone w stadzie. Ludzie nie potrafią i nigdy nie będą porozumiewać się *zwierzomową*. W rzadkich przypadkach kiedy zwierzoludzie rozmawiają z przedstawicielem innej rasy, używają podstawowych zwrotów *mrocznej mowy*, gestów i mimiki. *Zwierzomowy* używają tylko w ostateczności, kiedy złoszczą się, nie mogąc nawiązać kontaktu. Zwykle zaraz potem zabijają mało rozgarniętego rozmówcę.

W czasie rundy walki, zwierzoludzie *uderzają rogami* i zadają cios bronią, jeśli nie posiadają oręża lub zostali *rozbrojeni*, będą wykonywać atakować *kopnięciem*.

BUDOWA CIAŁA: zwierzoludzie znacznie różnią się między sobą wyglądem, ale najczęściej spotykane istoty z tej rasy przypominają wyglądem ludzi, ale z głowami i nogami zwierząt, choć również istnieją takie, które mają tylko zwierzęce głowy, jak minotaury. Duże grupy zwierzoludzi posiadają w swoich szeregach osobniki o ekstremalnych mutacjach, takich jak brak głowy, kończyny różnych rozmiarów, kilka kończy lub głów, różne kolory i faktury skóry itp. Te najbardziej wyjątkowe mutacje są uważane za szczególny znak przychylności bogów Chaosu.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

ZASADY SPECJALNE: podana poniżej charakterystyka jest charakterystyką przeciętną, o ile można w tym wypadku mówić o czymś takim. Ponadto w przypadku zwierzoludzi obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasy: centigory poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: ponieważ ślina zwierzoludzi zawiera wiele niebezpiecznych i groźnych dla zdrowia bakterii, celny cios bronią lub ugryzienie mutanta może spowodować *zainfekowanie rany* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacje: zwierzoludzie Chaosu są tak różnorodni, że każdy osobnik powinien mieć kilka mutacji, należy rzucić K6 aby ustalić ich ilość, a następnie MG powinien wylosować je zgodnie z zasadami umieszczonymi w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZWIERZOCZŁEKA CHAOSU:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	40	40	30	24	24	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka *lub* specjalna broń (bojowa); cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; mocna głowa; opieka nad zwierzętami; pływanie; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (jeden z dialektów ludzi i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna(*uderzenie rogami*; *kopnięcie*); broń prosta *lub* bojowa

CENTIGOR:

Centigory to zwierzoludzie, którzy pod wpływem spaczonych energii Chaosu zatracili resztki podobieństwa do ludzi. Dolne partie ich ciał przybrały formę konia, dzika lub bizona. Zwiększenie liczby kończyn dało efekt w postaci niespotykanej siły i szybkości, a także możliwość władania potężnym orężem. Mimo olbrzymiej mocy, centigory pozostają dosyć zręcznymi istotami, choć brak im cierpliwości do manipulowania skomplikowanymi przedmiotami. Co więcej, żywią głęboką niechęć wobec innych istot, zazdroszcząc im bardziej zgrabnych kształtów. Szczególną niechęcią darzą ludzi, których sam widok potrafi wprawić je w niepohamowaną wściekłość.

Centigory najczęściej można spotkać na północnych i wschodnich rubieżach Imperium, gdzie lasy ustępują miejsca północnym równinom. Wędrowny tryb życia centigorów sprawia, że można je spotkać także w innych rejonach, a widywano je nawet daleko na południu, na terenach Wissenlandu.

Centigor może uzyskać status *siłacza* i zwana jest wtedy w stadzie *krwawokopytnym* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

BUDOWA CIAŁA: centigory mają wygląd centauroidalny - potężny korpus, najczęściej pochodzący od konia, dzika lub bizona i korpus umięśnionego zwierzoczłeka. Centigory mierzą około 2,5 metra wysokości i ponad 3 metry długości, licząc od czubka głowy do końca ogona. Centigory często noszą pancerze, zdobyte na pokonanych pobratymcach, wrogach lub ofiarowane im przez Mrocznych Bogów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku centigorów obowiązują poniższe zasady dotyczące *cech psychologicznych*:

Nienawiść: dumne i drażliwe centigory *nienawidzą* ludzi oraz darzą *niechęcia* wszystkie inne rasy.

Straszny: centigory wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich centigorów odnoszą się poniższe zasady:

Dziecię lasy: centigory poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: ponieważ ślina centigorów zawiera wiele niebezpiecznych i groźnych dla zdrowia bakterii, celny cios bronią lub ugryzienie mutanta może spowodować *zainfekowanie rany* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacje: podobnie jak zwierzoludzie, również centigory różni się miedzy sobą, każdy osobnik powinien mieć kilka mutacji, należy rzucić K6 aby ustalić ich ilość, a następnie MG powinien wylosować je zgodnie z zasadami umieszczonymi w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CENTIGORA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	50	60	20	29	29	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka *lub* specjalna broń (bojowa); cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; mocna głowa; opieka nad zwierzętami; pływanie; silny cios *lub* uniki; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (jeden z dialektów ludzi i/lub *mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna(*uderzenie rogami*; *kopnięcie*); broń prosta *lub* bojowa

ZWIERZOLUDZIE & PIĘTNO CHAOSU:

Zwierzoludzie mogą otrzymać piętno Chaosu, tak samo jak inni wybrańcy (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DARY CHAOSU**). Oprócz korzyści wynikających z posiadania znaku Chaosu, zwierzoludzie ulegają dodatkowym fizycznym przemianom.

KHORNGORY:

Pysk zwierzoczłeka, który zostanie naznaczony piętnem Khorna, zniekształca się i przybiera formę podobną do psiego. Szczęki stają się masywne i potężnie uzębione, a długie kły zaczynają ociekać cuchnącą śliną. Futro i skóra nabierają czerwonego zabarwienia, a oczy stają się całkowicie białe z czerwonymi źrenicami.

SLAANGORY:

Blade ciała Slaangorów pokrywa białe lub bardzo jasne futro o delikatnym, pastelowym odcieniu. Oczy przyjmują zieloną barwę i stają się wielkie jak spodki. Slaangory otacza aura niepokoju, z jednej strony pociągająca, z drugiej odpychająca.

SPACZOGORY:

Skóra zwierzoczłeka zaczyna puchnąć i pokrywać się pęcherzami, które w końcu pękają, sącząc ropę z otwartych i gnijących ran. Ciało przybiera lekko różowawą lub czerwoną barwę, zaogniają się od toczących ją jadów. Zwierzoludzie Nurgla uosabiają jego chorą wolę; ich futra są zmatowiałe, pokryte resztkami odchodów i wymiocin, wywoływanych przez toczącą ich ciała zarazę. Pomimo obrzydliwego i chorobliwego wyglądu, spaczogory są wyjątkowo silne, wytrzymałe i odporne.

TZAANGORY:

To dzicy i dziwni zwierzoludzie, obdarzeni piętnem Tzeentcha. Zazwyczaj posiada niezwykłą cechę wyglądu, taką jak dziwne wzory na futrze, rogi w pastelowych kolorach lub osobliwe ubarwienie jednej z części ciała.

ZWIERZĘTA & POTWORY:



Starym Świecie mieszka bardzo wiele różnych zwierząt i potworów, dlatego też niemożliwe jest podanie szczegółowych danych dotyczących ich wszystkich. Niektóre z nich są inteligentne, a inne nie; niektóre są tylko dokuczliwe, inne zdolne zabić każdego, z wyjątkiem bardzo silnej drużyny. Większość tych istota ma jednak zwierzęcy poziom inteligencji, a wiele może wpaść w szał pod wpływem określonych bodźców. Czują respekt przed siłą, w przypadku napotkania na zdecydowany opór większość raczej wycofa się, zamiast przedłużać walkę.

AMEBA
AMFISBENA
BAZYLISZEK
BRZYTWODZIÓB
CHIMERA
CHŁOŚCIEL
CZERW BAGIENNY
CZERW RZECZNY
CZERW SKALNY
CZERW SŁONECZNY
DOPPELGANGER
DZIK
DZIK, CHAOSU
DŻABERSMOK
GEKOMANDRA
GLISTA MIĘSNA
GORGONA
GOR SZABLOZĘBNY
GRYFON
GRZYBY & PLEŚNIE
HAGRANYM
HARPIA
HIPOGRYF
HYDRA
JASTRZĄB, GIGANTYCZNY
JEDNOROŻEC
KAMELEOPIJ
KEPLIAN
KOŃ
KORALOWIEC, JASKINIOWY
KOT, DZIKI
KRAKEN
KRWAWIEC
MAŁE ZWIERZĘTA
MAŁŻOSZCZĘK
MAMUT
MANTIKORA
MIĘSOŻERNY CHWYTACZ
MŁODNIK
NIEDŹWIEDŹ
NIETOPERZ, CHAOSU
NIETOPERZ, GIGANTYCZNY
NIETOPERZ, ZWYCZAJNY
NOSOROŻNIK
ORZEŁ
OŚMIORNICA, BAGIENNA
PAJĄK, GIGANTYCZNY
PAJĄK, JASKINIOWY
PAJĄK, JEDWABNIK
PEGAZ
PIES
PIJAWKA, GIGANTYCZNA
RAJA
RÓJ
SKORPION, GIGANTYCZNY
SMOCZY OGR
SMOCZY ŻÓŁW
SMOK
SMOK CHAOSU
SOWA, GIGANTYCZNA & ZWYCZAJNA
SPACZOŚLUZ
SQUIG
SYRENA
SZCZURY
SZCZUR-TROPICIEL
SZCZUR ZARAZY
SZCZURZY KOŃ
ULFWERENAR

AMEBA:

Ameby są wielkimi, jednokomórkowymi istotami o ciałach z delikatnej, galaretowatej protoplazmy; z tego też powodu często są nazywane galaretą, śluzem bądź kroplą. Ameby ślizgają się po litych powierzchniach, a w cieczach pływają falistym ruchem. Mogą poruszać się po prawie każdej powierzchni, wliczając w to ściany i sufity, a także przeciskają się przez najmniejsze nawet pęknięcia i szczeliny.

Ameby odżywiają się wszystkimi formami żywej materii, na przykład grzybami, mchem, roślinami i zwierzętami. Zwykłą dietą są tkanki martwych zwierząt, lecz są również gotowe zaatakować żywą istotę - podpływają i pochłaniają ofiarę. Pokarm jest absorbowany bezpośrednio przez ścianki komórki, po czym zostaje przetrawiony przez silne enzymy. Ameby nie mają zdolności do absorbowania minerałów i metali, przechodzą one przez ich ciało nieuszkodzone. Są nieczułe na światło i dźwięk, ale mogą wykrywać ciepło, a także potrafią rozpoznawać pokarm za pomocą dotyku. Przyciągają je źródła ciepła, które kojarzą z pożywieniem, ale cofają się przed otwartym ogniem, jeśli zostaną oparzone. Odpycha je także silne zimno.

Budowa ciała: ameby są całkowicie bezkształtne. Mogą osiągać prawie każdą wielkość, chociaż rzadko spotyka się osobniki mające powyżej 240 centymetrów długości. Przyjmują różne kolory, choć większość jest szara lub biaława, ale wiele jest całkowicie przeźroczystych.

Rozmiar: *średni*

Natura: neutralna.

Cechy psychologiczne: w przypadku ameby obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: ameby nie podlegają żadnym *oddziaływaniom psychologicznym* i nie można ich zmusić do wycofania się z walki chyba że za pomocą ognia lub przenikliwego zimna.

Zasady specjalne: do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Nieustępliwy: w czasie walki ameby są nieustępliwe i napierają na swoich prześladowców, zmuszając ich do oddania pola lub pochłaniając.

Pochłonięcie: ameba może pochłonąć dowolną istotę, której *kategoria rozmiaru* jest równa lub mniejsza od *kategorii rozmiaru* stwora. Wchłonięci przeciwnicy są wciągani do ciała ameby, gdzie co rundę otrzymują jedną dodatkową ranę, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Istoty, pochłonięte przez amebę mogą walczyć, dopóki pozostają żywe, jednak uwolnione mogą zostać dopiero wtedy, gdy ameba zostanie zabita.

Widzenie w ciemności: ameby postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Przeciętna charakterystyka Ameby:

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
33	0	30	50	30	0	0	0
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	11	3	5	4	-	-	-

Punkty Żywotności:
Ameba (100%)
11

Umiejętności: pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*pochłonięcie*)

AMFISBENA:

> ***Nie mam pojęcia, w jaki sposób taka istota mogłaby zaistnieć bez wpływy Chaosu. Ten przedziwny stwór pod każdym względem przypomina zwykłego węża, pomijając fakt, że zamiast ogona ma drugą głowę. Co więcej, jego łuski potrafią wytrzymać nawet silne ataki.***
>
> - Reinhold Schent, badacz osobliwości

Amfisbena to dziwne zwierzę, pochodzące z mrocznych, tropikalnych lasów Lustrii, przesyconych magiczną energią. Jako pierwsi odkryli je tileańscy podróżnicy, którzy chcieli sprowadzić kilka osobników jako przykład osobliwości, jakie spotkać można w Nowym Świecie. Jednak w trakcie rejsu powrotnego amfisbeny rozmnożyły się i kilka z nich uciekło. Zwierzęta z furią zaatakowały żeglarzy, zabijając wszystkich na pokładzie. Pozbawiony załogi statek rozbił się na skałach w pobliżu Sartosy. Kilka węży doplynęło do lądu i szybko przystosowało się do nowych warunków. Obecnie spotykane są w Tilei i Księstwach Granicznych, a niektóre dotarły nawet do Imperium.

Amfisbena jest bardzo dużym wężem, z głowami po obu końcach. W czasie walki istota ta może *gryźć* w dowolnych dwóch kierunkach naraz, jest także zdolna do owijania się wokół ofiary (jest to traktowane jak *duszenie*) i może ją przy tym ukąsić (patrz **Ataki specjalne**). Amfisbena może przeżyć mając tylko jedną głowę.

Budowa ciała: wielki wąż z głowami na obu końcach. Amfisbena może osiągnąć ponad 6 metrów długości, a nawet małe okazy mierzą ponad 3 metry.

Rozmiar: *gigantyczny*

Natura: neutralna.

Cechy psychologiczne: do dwugłowych gadów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wszystkie amfisbeny odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: amfisbeny wzbudzają *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: oprócz *strachu* wywoływanego przez *ogień* gady są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

Zasady specjalne: amfisbeny mogą albo *gryźć* za pomocą jednej bądź obu głów, albo *dusić*. Osoby, trafione *atakiem duszącym* muszą sprawdzić, czy ich ramiona są wolne czy nie (patrz **Ataki potworów**) i mogą się wyzwolić tylko poprzez wykonanie testu **Krzepy** albo zabijając potwora. Ponadto, w przypadku amfisben obowiązują wszystkie poniższe reguły:

Naturalny pancerz: łuski chronią amfisbenę równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: gady widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Wrażliwość na światło: tak jak wszystkie węże, Amfisbena mają słaby wzrok, ale dzięki *infrawizji* potrafią wykryć ciepłokrwiste ofiary w promieniu 20 metrów. Latarnie i pochodnie mogą je zmylić, redukując **I** o -K6x10% na rundę.

Zaskakujące ukąszenie: amfisbena, która wykonała udane *duszenie*, może ukąsić ofiarę, wykonując *zwykły atak* w ramach *akcji natychmiastowej*.

Zatrute ugryzienie: ugryzienia amfisben są *jadowite* i istota, której nie uda się test *trucizny*, umrze po 2K6 rundach.

Przeciętna charakterystyka Amfisbeny:

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
49	0	60	60	60	5	43	0
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	6	6	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Głowa (75%)
8	-	-	16	-	8

Umiejętności: czuły słuch; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Głowa 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *duszenie*)

BAZYLISZEK:

Bazyliszek to rzadko spotykany stwór, obdarzony niezwykłymi zdolnościami. Osiąga spore rozmiary i można go niezawodnie poznać po ośmiu nogach wyrastających z korpusu. Jego cuchnący oddech potrafi palić trawę i skałę, niektórzy zaś twierdzą, iż spojrzenie potwora zamienia ludzi w kamień. Badacze i uczeni opisywali wiele spotkań z tymi przedziwnymi istotami, lecz ich relacje są sprzeczne, co stawia pod znakiem zapytania faktyczne istnienie bazyliszków.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Bazyliszek jest dużym, ośmionożnym gadem, który preferuje życie w ciepłych albo podziemnych miejscach, szczególnie okolice czynnych wulkanów. Jest to stwór Chaosu, pochodzący z najwcześniejszych Inwazji, obecnie już dobrze zadomowiony w Starym Świecie, żeby nie powiedzieć pospolity. Wejście do leża stwora można często rozpoznać po kamiennych posągach oraz rzeźbach, które tak naprawdę są ofiarami *spojrzenia* potwora. Bazyliszek jest wszystkożerny i pożera nawet spetryfikowanych nieszczęśników.

W czasie walki bazyliszek polega przede wszystkim na swoim *spojrzeniu* - jeśli przeciwnik znajdzie się w bezpośrednim zasięgu gad *gryzie* i *uderza szponami*.

BUDOWA CIAŁA: masywny gad 4½ metrowej długości, z ośmioma nogami zakończonymi szponiastymi łapami i szeroką głową o mocnych szczękach. Ciało stwora jest zwykle ciemnobrunatne, a jedynie jego podbrzusze żółtawe. Wydłuż jego grzbietu biegnie pojedynczy rząd kostnych wyrostków, zaś z czubka nosa samców wyrasta krótki zakrzywiony róg.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku bazyliszków obowiązują poniższe reguły:

Fobia: bazyliszki odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: bazyliszki wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: podobnie jak wszystkie inne gady, także bazyliszki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* i huk broni palnej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich bazyliszków odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: bazyliszek poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: łuski chronią bazyliszka równie skutecznie jak przeszywanica.

Petryfikacja (atak spojrzeniem): bazyliszki są wyjątkowo niebezpiecznymi bestiami, których *spojrzenie* może obracać żywe istoty w kamień. Wszystkie bazyliszki posiadają mutację *petryfikacja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: wszystkie bazyliszki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Zatrute ugryzienie: ofiara *jadowitego ugryzienia* bazyliszka musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Jeżeli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi, i nie wykona udanego testu *trucizny*, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BAZYLISZKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	50	40	60	14	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	5	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	-	16	12	8

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; sztuka przetrwania; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak spojrzeniem, atak ugryzieniem, uderzenie szponami*)

BRZYTWODZIÓB:

Brzytwodzioby są dużymi, żyjącymi na wybrzeżach morskich ptakami, które zbierają się na przybrzeżnych skałach albo wewnątrz wychodzących na morze jaskiń w grupach, liczących kilka tysięcy osobników. Przebywające w grupie brzytwodzioby są nienasyconymi myśliwymi - zaatakują, zabiją i zjedzą każdą istotą do wielkość konia. Jednak ich głównym pożywieniem są ryby. Ich kolonie łatwo jest wykryć po intensywnym zapachu rozkładających się ryb i guana. Istoty, które zaryzykują zbliżenie się do kolonii na odległość 100 metrów, zawsze zostaną zauważone przez 4K6 ptaków. Brzytwodzioby atakują jednym *ugryzieniem* (dziobnięciem) w czasie rundy. Nadbrzeżne statki, rybacy i inne morskie cele, naruszające tereny łowieckie kolonii (w promieniu 1½ km) zostaną zaatakowane przez 4K20 ptaków. W nadbrzeżnym regionie możliwy jest też atak samotnego osobnika, ale zdarza się to dość rzadko.

BUDOWA CIAŁA: brzytwodziób przypomina dużego, zaopatrzonego w silny dziób maskonura, osiągając od ½ do 1 metra długości, przy czym minimalna rozpiętość skrzydeł wynosi 2½-3 metry.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku brzytwodziobów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie brzytwodzioby odczuwają lęk przed hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich brzytwodziobów odnoszą się poniższe zasady:

Lot: brzytwodzioby latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BRZYTWODZIOBA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	10	20	30	10	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	1	2	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; rybołówstwo; sztuka przetrwania; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

CHIMERA:

Najbardziej dziwacznym potworem jest przerażająca Chimera. Jej ciało jest wielkości domu. Ma niegodziwe pazury dłuższe niż sztylety. Jej ogon jest jak bicz lub żelazny bat rażący wrogów jadem. Ogromne twarde jak skóra skrzydła unoszą ją w przestworza. To wstrętne stworzenie ma trzy głowy. Jedna z nich jest rogata, jak głowa byka, druga jest głową ogromnego lwa. Trzecia głowa budzi największy lęk. Jest przerażająco łuskowata i smocza. Miota wokół zabójcze opary i zieje ogniem. Chimera poluje w krainach południowych pustkowi. Mięso ludzkie jest jej specjalnym przysmakiem. Poluje niezmordowanie dniami i nocami aby zdobyć swoją zdobycz.

- fragment *Grimoire Beterricus*

Chimera jest stworem Chaosu, zwierzęciem, które jest połączeniem różnych naturalnych istot w jedną, o dodatkowych możliwościach i właściwościach. Bestie te różnią się od siebie znacznie - mogą mieć wiele kończyn, głów, a nawet tułowi. Czasami któraś z nich posiada niespodziewane magiczne moce, inteligencję, czy zdolności fizyczne. Wszystko to jest zasługą bogów Chaosu. Chimery mają zwykle trzy głowy i potrafią latać. Mogą również posiadać najeżone kolcami lub maczugowate ogony.

Chimera to bardzo niebezpieczny przeciwnik. Stara się on zaskakiwać przeciwników - często atakuje z powietrza lub spoczywa w ukryciu, szarżując w niespodziewanym dla ofiary momencie. Smocza głowa chimery może gryźć lub razić wrogów *zionięciem*. Chimera może wykonać tyle ataków *ugryzieniem*, ile ma głów. Dodatkowo chimera *uderza szponami* oraz *ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: typowa chimera ma około 4½ metra długości, licząc od jej trzech głów do początku ogona. Tułów przypomina korpus dużego kota z zadem kozła. Ogon jest zwykle lwi, ale jego koniec jest kolczasty albo maczugowaty. Skrzydła tej istoty są podobne do ptasich, a ona sama posiada trzy głowy, chociaż zmutowane formy mogą mieć od jednej do sześciu głów. Głowy są przeważnie podobne do głów smoka, dużego kota i kozła, ale równie dobrze mogą łączyć w sobie cechy jednej lub kilku z tych istot z jeszcze innymi.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich chimer odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: chimery odczuwają *strach* przed hukiem broni prochowej.

Straszny: chimera wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku chimer obowiązują poniższe reguły:

Jadowite żądło: istnieje 10% szans na to, że ogon chimery będzie miał *jadowite* żądło (nieudany test *trucizny* oznacza, że ofiara umrze po 2K6 rundach).

Lot: chimery latają jak istoty *przyziemne*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Tresura: CHAOTYCZNI bohaterowie, posiadający umiejętność *tresura* mogą próbować wytresować chimerę, zakładając, że została ona schwytana wkrótce po narodzinach. Tresura pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** chimery (w zakresie K12+4). Jeżeli jeździec zostanie zabity, stwór zaatakuje najbliższe istoty - nawet inne chimery - niezależnie od tego, po której są stronie.

Bohater dosiadający chimerę może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla swego wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Widzenie w ciemności: dzięki gadzim łbom chimery widzą w mroku korzystając z *infrawizji*, natomiast kocie oczy pozwalają widzieć w ciemności na odległość 20 metrów.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty chimery są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

Zatrute ugryzienie: ugryzienia gadzich głów są *jadowite* (nieudany test *trucizny* oznacza, że ofiara umrze po 1K3 rundach).

Zionięcie (ogniem): niektóre chimery posiadające smocze głowy (około 50%) mogą, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć ogniem* raz w ciągu minuty, w ten sam sposób jak czerwone smoki. Ogień ma kształt stożka, 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są automatycznie trafiane i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** chimery (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Głowa nie może jednocześnie *zionąć ogniem* i *gryźć* podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CHIMERY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
49	0	60	60	30	14	66	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
6	41	6	6	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
30	-	45	61	45	30

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0,

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 50% szans na *zionięcie - ogniem*)

CHŁOŚCIEL:

> ***Zadziwia mnie mnogość i różnorodność istot Chaosu. Kryją się w falach mórz, w leśnych ostępach, a nawet pod naszymi nogami. Krasnoludy opowiadają o dziwnych stworzeniach, które zasiedlają szczeliny skalne, żerując na ciałach nieszczęsnych ofiar, które przechodziły tamtędy przypadkiem.***
> - Reinhold Schent, badacz osobliwości

Chłościele są małymi, mięsożernymi istotami, które żyją wewnątrz niewielkich szczelin w ścianach, kamieniach, drzewach itp. Szczeliny te są przez chłościela doskonale maskowane, np. kawałkami mchu i są praktycznie niewidoczne, chyba że ktoś bada bardzo dokładnie. Nawet wtedy dostrzegane są tylko podobne do włosów wypustki czuciowe (zależnie od decyzji Mistrza Gry, bohater z umiejętnością *rozpoznawanie roślin* może być zdolny do odgadnięcia czym są te *włosy*). Zakończenia czuciowe mogą wykryć ruch, jaki powoduje istota przechodząca obok kryjówki chłościela w odległości do 5 metrów. Ten organ jest cienki i niezwykle szybki, a podczas ataku uderza w cel, wyrywając kawał ciała, po czym powraca do otworu gębowego, gdzie mięso jest przeżuwane. Po takiej porcji chłościel nie zaatakuje ponownie przez kilka godzin.

Istnieje kilka gatunków tych stworzeń, różniących się od siebie wielkością i kształtem, w zależności od strefy klimatycznej, w jakiej żyją. Stwory zamieszkujące lasy są zielono-brązowe, natomiast gatunki żyjące pod ziemią mają skórę czarną lub ciemnobrązową.

BUDOWA CIAŁA: istnieją liczne podgatunki podziemne lub żyjące w lasach i dżunglach. Chłościel składa się z dwóch części: główna - *kotwica* zawiera organy życiowe, w tym otwór gębowy i żołądek i używana jest do mocowania istoty w chwili, gdy atakuje ona drugą częścią - *biczem*. Zwykle jest on ciasno skręcony wewnątrz szczeliny, w której chłościel się ukrywa. Stwór pozostaje w spoczynku, aż zostanie zaalarmowany przez pozostawione na zewnątrz schowka organy czuciowe, przypominające mech lub małe roślinki.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: BRAK

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku chłościela obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: ta istota jest całkowicie pozbawiona mózgu i nie wykonuje ani żadnych testów psychologicznych, ani opierających się na innych cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich chłościeli odnoszą się poniższe zasady:

Specjalny atak (uderzenie biczem): *bicz* zadaje K4 obrażenia (rany), modyfikowane w zwykły sposób współczynnikami **SIŁY** chłościela, a także **WYTRZYMAŁOŚCIĄ** i ewentualnymi *Punktami Zbroi* ofiary. Z uwagi na specyfikę sposobu atakowania, ciosy te zawsze *zaskakują* i chłościel zawsze atakuje pierwszy, nawet jeżeli ofiara jest świadoma jego obecności.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CHŁOŚCIELA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	10	30	*	0	0	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	5	1	3	0	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
-	5	-	7	-	-

*- zobacz **ZASADY SPECJALNE** - powyżej

Umiejętności: specjalna broń (egzotyczna - bicz); sztuka przetrwania

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie biczem*)

CZERW BAGIENNY:

> ***Gigantyzm jest jednym z najczęściej spotykanych efektów działania sił Chaosu na istoty żywe. Wystarczy spojrzeć na czerwia bagiennego. W zasadzie jest to zwyczajny wąż, który jednak pod wpływem Kamienia Przemian osiągnął gigantyczne rozmiary.***
> - Reinhold Schent, badacz osobliwości

Bagna i mokradła stanowią siedlisko wielu plugawych istot zrodzonych z mocy Chaosu. Oprócz powtarzanych szeptem opowieści o mutantach i demonach, czających się w niedostępnej dziczy, mówi się także o istotach równie strasznych, a czasem jeszcze bardziej przerażających, gdyż zrodzonych ze zwierząt, które wcześniej zamieszkiwały te rejony. Jeden z takich stworów znany jest pod wieloma nazwami: wielkiego węża, bagiennego smoka, zjadacza umarłych, lecz przede wszystkim czerwia bagiennego. Potwór jest utrapieniem podróżników, a niejeden głupiec, który zapuścił się w pobliże leża, skończył w paszczy okrutnej bestii.

Bagienny czerw jest wielką, podobną do węża istotą o niewiarygodnej długości, często dochodzącej do 7, a czasem nawet do 10 metrów. Mówiono nawet o jeszcze większych potworach, a legendy opowiadają o istotach, mierzących dziesiątki metrów. Czerwie bagienne żyją tylko w bagiennym, mulistym i błotnistym terenie. Drążą tunele przez miękką ziemię, prześlizgując się przez błoto i maź. Po suchej ziemi poruszają się bardzo powoli (połowa **SZYBKOŚCI**). Mogą pływać, ale z trudnością i nie mogą atakować podczas przebywania w czystej wodzie.

Choć bestia jest ogromna, niełatwo ją wypatrzyć, bowiem ulubioną taktyką łowiecką czerwia jest zagrzebanie się w mule i oczekiwanie na nieostrożną ofiarę. W walce czerw bagienny atakuje *ugryzieniem* i próbuje *tratować* wszystkie istoty znajdujące się po jego bokach albo z przodu.

BUDOWA CIAŁA: czerw bagienny osiąga długość 7 metrów, aczkolwiek czasem przekracza nawet dziesięć. Skóra bestii, pokryta łuskami, zabarwiona jest w odcieniach zieleni i brązu, dzięki czemu czerw potrafi ukryć się w bagnie i czyhać niezauważony na ofiarę. Cechą szczególną tego stworzenia są szmaragdowe oczy oraz szczęka, która potrafi rozszerzyć się tak, aby za jednym razem pochłonąć człowieka, a nawet konia.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich czerwi odnoszą się poniższe zasady.

Fobia: czerwie bagienne odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: czerwie bagienne wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: podobnie jak inne gady, czerwie bagienne poza wyżej wymienionymi oddziaływaniami, są odporne na wszystkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku czerwi obowiązują poniższe reguły:

Dziecię wody: podana w charakterystyce **SZ** czerwia odnosi się do pływania, na ziemi zwierzę porusza się **Sz** 2.

Naturalny pancerz: łuski chronią czerwia bagiennego równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: czerwie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZERWIA BAGIENNEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	60	40	30	10	10	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	17	6	4	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	-	12

Umiejętności:; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*)

CZERW RZECZNY

Jest to większy krewny czerwia bagiennego, żyjący na otwartych wodach. Wije się niczym ogromny wąż o paszczy pełnej przeraźliwie zakrzywionych kłów. Istnieją relacje mówiące, że stworzenia te osiągają ponad 30 metrów długości. Czerwie rzeczne żywią się rybami i innymi zwierzętami wodnymi, ale mogą też pożreć stworzenie wielkości człowieka. Wiadomo, że atakują małe łodzie, biorąc je prawdopodobnie za duże zwierzęta wodne.

Podczas walki rzeczny czerw *gryzie* i *uderza ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: bardzo długi i masywny - średnio 15 metrów długości.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich czerwi odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: czerwie rzeczne odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: czerwie wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: podobnie jak inne gady, czerwie rzeczne poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* huk broni palnej, są odporne na wszystkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: SZYBKOŚĆ w przypadku czerwi rzecznych obowiązują poniższe reguły:

Dziecię wody: podana w charakterystyce **SZ** czerwia odnosi się do pływania, na ziemi zwierzę porusza się **Sz** 2.

Naturalny pancerz: łuski chronią czerwia rzecznego równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: czerwie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZERWIA RZECZNEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	80	50	30	10	10	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	30	8	5	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
22	-	-	45	-	22

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; rybołówstwo; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*)

CZERW SKALNY:

Czerwie skalne osiągają długość do pięciu metrów. Ich rdzawo-brązowa, twarda skóra w dotyku przypomina kamień. Paszcza czerwia mieści trzy rzędy ostrych zębisk, które w połączeniu z wydzielanym kwasem pomagają im ryć skałę.

W walce czerw bagienny atakuje *ugryzieniem* wszystkie istoty znajdujące się po jego bokach albo z przodu, część z nich potrafi także pluć kwasem.

BUDOWA CIAŁA: długi i masywny - średnio 5 metrów długości.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich czerwi odnoszą się poniższe zasady.

Fobia: czerwie skalne odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: czerwie skalne wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: podobnie jak inne gady, czerwie skalne poza wyżej wymienionymi oddziaływaniami, są odporne na wszystkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku czerwi obowiązują poniższe reguły:

Dziecię gór: czerwie skalne poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: łuski chronią czerwia skalnego równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: czerwie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Zionięcie (kwasem): niektóre czerwie skalne (około 75%) mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *ziongć* gęstym, żrącym, kwasowym strumieniem. Zionięcie jest stożkowate: 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K6 obrażeń z **SIŁĄ** czerwia, obrażenia zadane żrącymi kwasem nie są modyfikowane przez *Punkty Zbroi*. Zranione zionięciem żywe istoty muszą wykonać test **SW** lub krztusząc się i kaszląc uciekną z pola walki. Czerw nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć kwasem i gryźć podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZERWIA SKALNEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	50	60	20	6	29	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	29	5	6	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	-	-	43	-	21

Umiejętności:; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, 75% szans na *zionięcie - kwasem*)

CZERW SŁONECZNY:

Niedawno natrafiłem na ciekawą relację pochodzącą z Praag, z czasów oswobodzenia miasta przez Magnusa Pobożnego. Wedle tej opowieści, na trupach trolli Chaosu żerowały niezwykle tłuste robaki. Któryś z żołnierzy rozdeptał jednego z nich i natychmiast padł na ziemię, okropnie dygocząc. Dowódca kompanii wydał wtedy rozkaz, aby palić wszystkie trupy.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Ta ciekawa istota najbardziej przypomina dużego, tłustego i trochę śliskiego robaka. Nie ma w ogóle oczu, a pozostałe zmysłu są jedynie szczątkowe. Pożywienie materialne jakiego potrzebuje jest absorbowane bezpośrednio przez skórę, a odpady są także wydalane w ten sposób. Czerwie słoneczne przystosowały się również do czerpania pożywienia bezpośrednio ze światła słonecznego, a ich skóry działają jak żywe baterie słoneczne. W czasie dnia czerw leży częściowo w promieniach słońca, a częściowo w cieniu. Gromadzą się w ten sposób ładunki elektryczne, pozwalające mu przetrwać godziny w ciemności.

Słoneczne czerwie używają również swoich zapasów energii elektrycznej do obrony. Małe czerwie mogą uwalniać tylko słabe ładunki, ale w pełni rozwinięty czerw może z łatwością zabić dużą istotę, taką jak człowiek. Słoneczne czerwie nie są agresywne i będą atakować elektrycznym

wstrząsem tylko wtedy, gdy inne istoty zbliżą się do nich na odległość 30 centymetrów. Jest to odruch warunkowy organizmu i czerw nie ma żadnej kontroli nad tym atakiem. Czerwie mają jeden **ATAK** za każde pełne 30 centymetrów długości.

BUDOWA CIAŁA: słoneczne czerwie rosną do 180 centymetrów długości. Jeśli trzeba, długość można określić losowo przez rzut K6x30.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku czerwi słonecznych obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: słoneczne czerwie są całkowicie pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych lub innych opartych na cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich czerwi słonecznych odnoszą się poniższe zasady:

Elektryczny atak: pojedynczy atak elektryczny zadaje **S**+K6 obrażeń. Pancerz nie chroni przed atakiem, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt/Pancerza Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę. Poza tym, uszkodzenia są modyfikowane przez **WYTRZYMAŁOŚĆ** ofiary. Słoneczne czerwie są osłabione podczas godzin ciemności i bardzo wczesnym świtem - obrażenia zadane w tym czasie powinny być zredukowane o -1 lub -2 punkty. Słoneczne czerwie nigdy nie ścigają przeciwnika.

Widzenie w ciemności: czerwie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA CZERWIA SŁONECZNEGO:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	40	40	60	0	0	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
*	11	4	4	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	-	-	16	-	8

*patrz opis.

Umiejętności: pływanie; ślepowidzenie; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak błyskawicą* - zobacz opis)

DOPPELGANGER:

Wśród wielu dziwnych istot, zrodzonych przez Inwazje Chaosu, doppelgangery są chyba najdziwniejsze. Te istoty nauczyły się świetnie wykorzystywać wrodzoną im zdolność do mimikry, by organizować zasadzki, wciągać przeciwników w pułapki oraz infiltrować społeczności humanoidów. Doppelgangery mogą przybrać postać dowolnej istoty humanoidalnej, o wzroście od 120 do 240 centymetrów. Nic więc dziwnego, że istoty te to utalentowani szpiedzy i skrytobójcy. Bez problemu prześlizgują się obok wartowników i zakradają do pilnie strzeżonych miejsc. Są w stanie oszukać nawet kochanków czy bliskich przyjaciół osoby, którą naśladuje. To istoty sprytne i cierpliwe - niemal zawsze wyczekują dogodnej okazji, by zaatakować. Doppelgangery wydają się być niezdolne do rozmnażania się, więc prawdopodobnie są tworzone całkowicie i wyłącznie przez siły Chaosu. Są bardzo rzadkie i jeśli nie zobaczy się procesu transformacji wyglądu, prawie niemożliwe jest rozpoznanie ich za pomocą środków innych, niż magiczne.

BUDOWA CIAŁA: *prawdziwa* forma doppelgangera jest naprawdę odrażająca. Są to dwunożne istoty humanoidalne, przeciętnie mają około 1,8 metra wzrostu. Wyglądają, jak gdyby nie miały skóry - ich mięśnie, arterie i niektóre organy wewnętrzne są doskonale widoczne.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Zimna krew: doppelganger jest odporny na wszystkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku doppelgangerów obowiązują poniższe reguły:

Mimikra: doppelganger musi najpierw przez jedną turę obserwować wybraną ofiarę, a sama transformacja zajmuje tylko jedną rundę. Gdy przybiorą już tożsamość swej ofiary, zazwyczaj ją zabijają i zjadają, a później zabierają jej ekwipunek i zajmują jej miejsce. Doppelganger może tak odtworzyć mowę i maniery ofiary (ale nie umiejętności specjalne, związane z rasą lub magiczne) z 90% dokładnością.

Gdy doppelganger przybierze postać ofiary i pojawi się pierwszy raz przed towarzyszami, Mistrz Gry powinien rzucić K100. Jeżeli rezultat wynosi 91-00, oznacza to, że będą oni świadomi *czegoś niezwykłego* w wyglądzie lub zachowaniu postaci. Ponadto, Doppelganger posiada 96% szans na odtworzenie każdej, posiadanej przez ofiarę umiejętności oraz cechy specjalnej (dla każdego *Poziomu Wyszkolenia* umiejętności i cechy należy wykonać osobny rzut).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DOPPELGANGERA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
41	33	40	30	30	29	29	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	11	4	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: prosta

DZIK:

Grasujące w lasach Starego Świata dziki są wyjątkowe agresywne i gwałtowne - są to cechy wysoko cenione przez orki. Z tego powodu, wiele z tych stworzeń jest wykorzystywanych przez zielonoskórych jako wierzchowce. Siła uderzenia szarżującego dzika jest niewiarygodna. Dziki na wolności zwykle nie atakują ludzi, chyba że zostaną sprowokowane lub zagrożone jest życie ich młodych. Wtedy stają się wyjątkowo niebezpiecznymi przeciwnikami. Orki wykorzystują wrodzoną gwałtowność tych zwierząt, tresując je do walki i stosując specjalne metody odżywiania, między innymi karmiąc ludzkim mięsem. Niektóre plemiona krzyżują między sobą wybrane osobniki, próbując wyhodować rasę jeszcze bardziej krwiożerczych i wściekłych dzików.

BUDOWA CIAŁA: te duże, pokryte przeważnie szarą szczeciną podobne do świń istoty mają wystające ryje i ostre szable. Osiągają zwykle około 2 metrów długości i 1½ metra w kłębie.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich dzików odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: dziki odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: ranione dziki są *podatne na furię*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku dzików obowiązują poniższe reguły:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez dziki w czasie *szarży* są podwajane.

Dziecię lasu: dziki poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: resztki gnijącego pożywienia zmieszane ze śliną dzików zawierają wiele niebezpiecznych bakterii, dlatego u istoty przebitej *szablami* dzika może rozwinąć się *infekcja ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować dzika jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa dzika od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** trenowanego dzika (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SW** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty dziki są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DZIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	40	30	30	14	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	11	4	3	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	-	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*przebicie szablami*, traktowane jak *uderzenie rogami*)

DZIK CHAOSU:

Spaczone mocą Chaosu dziki żyjące w Lesie Cieni i Lesie Arden są większe, silniejsze i bardziej zaciekłe od swych normalnych pobratymców, a w odróżnieniu od nich żywią się wyłącznie mięsem, najlepiej żywym. Ulubionym smakołykiem dzików Chaosu są ofiary, które krzyczą i wierzgają w trakcie pożerania.

BUDOWA CIAŁA: dziki Chaosu osiągają niemal 2 metry wysokości w kłębie i około 2½ metra długości, choć jak przystało na stworzenia dotknięte skazą Chaosu, zdarzają się osobniki znacznie większe. Mimo dużej masy ciała są wyjątkowo szybkie i silne. Większość posiada stygmaty Chaosu, choć gatunek pozostaje stabilny pod względem cech fizycznych.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich dzików Chaosu odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: dziki odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: ranione dziki są *podatne na furię*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku dzików chaosu obowiązują poniższe reguły:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez dziki Chaosu w czasie *szarży* są podwajane.

Dziecię lasu: dziki Chaosu poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: resztki gnijącego pożywienia zmieszane ze śliną dzików zawierają wiele niebezpiecznych bakterii, dlatego u istoty przebitej *szablami* dzika może rozwinąć się *infekcja ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: dziki Chaosu mają 50% szans na jeden atrybut Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro chronią dzika Chaosu równie skutecznie jak przeszywanica.

Rozszarpywanie: potężne szable dzika Chaosu traktowane są broń naturalna z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować dzika Chaosu jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa dzika od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** trenowanego dzika (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SW** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty dziki Chaosu są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DZIKA CHAOSU:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	60	60	30	14	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	6	6	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*przebicie szablami*, traktowane jak *uderzenie rogami*)

DŻABERSMOK:

> *Każda inwazja Chaosu sprowadza na nasze ziemie nowe okropieństwa, wypaczone plugawą mocą. Na szczęście wiele z nich jest tak zniekształconych i przeżartych Spaczeniem, że nie mogą się rozmnażać, a tym samym skazane są na wyginięcie. Niestety nie zawsze tak jest i niektóre bestie mogą płodzić potomstwo. Przykładem takiego stworzenia jest dżabersmok. Mimo że te stwory rozmnażają się normalnie, rzadko można spotkać podobne osobniki, wszystkie bowiem z łatwością ulegają najprzeróżniejszym mutacjom.*
>
> - Reinhold Schent, badacz osobliwości

Inwazje Chaosu stworzyły tysiące dziwnych istot. Wiele z nich w ogóle nie poddaje się klasyfikacji, gdyż są to wyłącznie pojedyncze egzemplarze, dla których gwałtowne mutacje stały się przeszkodą, która nie pozwoliła im zostać przodkami całej rasy. Jedną z najdziwniejszych istot, która ma rozpoznawalną formę i którą można określić jako należącą do gatunku nie podlegającego dalszym zmianom jest dżabersmok. Jednak nawet ten tak zwany gatunek bywa obiektem mutacji oraz zmian, dotyczących rozmiaru i koloru skóry. Najbardziej charakterystyczna jest ich mentalność - są niezwykle odważne i agresywne, ale jednocześnie głupie.

W walce dżabersmok *gryzie*, *kopie* i *uderza ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: dżabersmoki są dużymi potworami osiągającymi ponad 4 metry długości, a często pojawiają się jeszcze większe osobniki. Chociaż ich przednie kończyny są bardzo zręczne, często używają ramion, aby pomagać sobie podczas chodzenia lub biegania, podobnie jak goryl w naszym świecie. Mają długie, chude szyje i duże, brzydkie głowy. Chociaż mają skrzydła, większość nie potrafi latać. Zamiast tego podczas poruszania trzepoczą nimi z wściekłością, powodując ogłuszający hałas. Dżabersmok może być każdego koloru, a większość z nich słabo świeci.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku dżabersmoków obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Głupota: dżabersmoki są *podatne na głupotę*. Nieudany test oznacza, że stwór przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym, na przykład pożera zwłoki lub węszy szukając źródła wyjątkowo atrakcyjnego odoru.

Straszny: dżabersmoki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, a *grozę* w mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich dżabersmoków odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: łuski chronią dżabersmoka równie skutecznie jak przeszywanica.

Regeneracja: wszystkie dżabersmoki posiadają mutację *regeneracja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: dżabersmoki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Zatrute ugryzienie: ugryzienie dżabersmoka jest *jadowite* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**), zraniona istota musi wykonać udany test *trucizny* albo umrze po 2K6 rundach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DŻABERSMOKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	0	160	60	10	18	89	06
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	47	16	6	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
35	47	51	70	51	35

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się, wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Skrzydła 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *kopnięcie*, *uderzenie ogonem*)

GEKOMANDRA:

Wulkaniczne obszary Podmroku zamieszkane są przez różnorodne i niezwykłe stworzenia. Jednym z nich jest polująca w stadach gekomandra, która zmienia kolor łusek, by wtopić się w otoczenie. Gekomandry to gady wielkości dużego psa, które żyją w ekstremalnie gorącym otoczeniu. Opuszczają swoje legowiska na czas polowań, ale nie mogą przetrwać dłużej niż dzień lub dwa w chłodniejszych regionach Podimperium.

Gekomandry mogą wydychać kłęby rozgrzanego gazu z pyska, a także atakować rozwijanym, elastycznym językiem, w razie potrzeby przewracając lub unieruchamiając ofiarę.

BUDOWA CIAŁA: gekomandry osiągają długość 150 centymetrów i mają nieco ponad 60 centymetrów wysokości. Kolczaste łuski gadów mają naturalną barwę rudawo-brązową, ale mogą zmieniać kolor, upodobniając się do otoczenia, podobnie jak to czynią kameleony i ośmiornice.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gekomandry obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: gady są całkowicie odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gekomandr odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: gekomandry poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Kamuflaż: gekomandra może zmieniać kolor skóry, by dopasować się do otoczenia. Gad otrzymuje modyfikator +K4x10% do testów *ukrywania się.*

Naturalny pancerz: łuski chronią gekomandrę równie skutecznie jak przeszywanica.

Odporność na ogień: wszystkie gekomandry są całkowicie odporne na zwykły ogień i wysoką temperaturę, natomiast obrażenia zadane magicznym ogniem są zmniejszane o połowę.

Specjalny atak (uderzenie językiem): gekomandry atakują przeciwników długimi językami, którymi posługują się jak biczem.

Widzenie w ciemności: wszystkie gekomandry widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

Zionięcie (parą): gekomandry mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* gorącą, czarną parą. Zionięcie jest stożkowate: 6 metrów długości i 2 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie, ciała żywych istot marszczą się, pękają i odpadają od kości, otrzymując K6 obrażeń z **SIŁĄ** gekomandry. Gekomandra nie może ziać, kiedy jest atakowana w bezpośredniej walce z boku. Ponadto gad nie może zionąć parą i *uderzać językiem* podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GEKOMANDRY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	34	40	40	40	10	29	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	4	4	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*uderzenie językami*, *zionięcie - para*)

GLISTA MIĘSNA:

Zawsze mnie zadziwia, jak bardzo ludzie lekceważą zagrożenie ze strony Chaosu. Ile jeszcze dowodów muszą zobaczyć na własne oczy, zanim pojmą, że grozi nam poważne niebezpieczeństwo? Bóstwa Chaosu są w stanie porazić wszystkich i wszystko, co znajduje się na tym świecie, od naszych rodzin po jedzenie, które spożywamy. Istnieje wiele rodzajów zmutowanych pasożytów, które można znaleźć w pożywieniu a nawet w wodzie. Nieostrożny głupiec nie dostrzeże ich obecności i uzna, że dziwny smak strawy powoduje zjełczałe masło bądź nadpsute mięso, a dzięki ludzkiej głupocie pasożyt zdoła zagnieździć się w ustach. Im mniej żywiciel będzie dbał o czystość, tym większy będzie robak, który koniec końców przegryzie się do mózgu i zabije żywiciela.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Glista mięsna to pasożyt, który lęgnie się w zepsutej wodzie lub żywności. Matki straszą tymi stworami dzieci, jednak większość mieszkańców Starego Świata traktuje opowieści o nich jak bajki.

BUDOWA CIAŁA: pasożyt osiąga długość kilku centymetrów oraz niecałe ćwierć grubości. Ma zielonkawobrązowe ubarwienie, a plamki na głowie tworzą wzór przypominający czaszkę.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku glist mięsnych obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: glisty mięsne są całkowicie pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych lub innych opartych na cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich glist mięsnych odnoszą się poniższe zasady:

Borowanie: kiedy glista zostanie wchłonięta wraz z pożywieniem, wwierca się w miękkie częsi dziąseł, wewnętrznej strony ust lub gardła, a wydzielany przez pasożyta śluz znieczula komórki nerwone nosiciela. Każdego dnia ofiara musi wykonać test *spostrzegawczości*, którego sukces pozwoli odkryć istnienie pasożyta. W takim wypadku postać może go wypluć lub wyciągnąć z ust, choć to przeżycie przypłaca 1 *Punktem Obłędu*.

Widzenie w ciemności: glisty mięsne postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Żer: przez 2K10 dni glista mięsna żywi się ciałem nosiciela, po czym rozpoczyna mozolną wędrówkę w kierunku mózgu żywiciela. Każdego dnia, nosiciel musi wykonać test *spostrzegawczości*, którego powodzenie pozwoli dostrzec krople krwi zmieszane ze śliną. Usunięcie pasożyta wymaga udanego testu *leczenia ran*. Po K6 dniach robak siedzi już tak głęboko, że pasożyta usunąć można tylko dzięki udanemu testowi *chirurgii.* Od tej pory ofiara codziennie traci K10% **INT** i otrzymuje 1 *Punkt Obłędu.* Kiedy **INT** spadnie do 0, nieszczęśnik umiera. W resztkach mózgu żywiciela glista składa jaja, z których po K10 dniach wykluwają się młode i wydostają przez nos trupa, aby szukać następnego żywiciela.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GLISTY MIĘSNEJ:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	0	1	10	20	0	0	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	1	0	1	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	-	-	1	-	1

Umiejętności: pływanie; ślepowidzenie; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*borowanie* - zobacz opis)

GORGONA:

Gorgony podobnie jak bazyliszki są zrodzonymi z Chaosu, podobnymi do byka stworzeniami, które zażarcie bronią swego terytorium. Najchętniej żyją na terenach skalistych, zaś swe legowiska zakładają w naturalnych labiryntach jaskiń.

Gorgony znane są z agresywności. Atakują intruzów, gdy ci znajdą się tylko w polu widzenia - starając się ich stratować, nadziać na rogi lub spetryfikować. Nie ma sposobu na uspokojenie tych oszalałych bestii. Nie da się ich także oswoić.

BUDOWA CIAŁA: dorosła gorgona mierzy w kłębie ponad 180 centymetrów, zaś długość jej ciała, mierzona od pyska do ogona rzadko przekracza 240 centymetrów. Gorgona, choć przypomina budową byka, to jej ciało pokryte jest grubą skórą, chronioną czarnymi, metalicznymi łuskami, zaś rogi są srebrne. Oczy stwora płoną czerwienią, wyglądając jak dwa rozżarzone węgle, osadzone głęboko w oczodołach.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gorgon obowiązują poniższe reguły:

Fobia: gorgony odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: ranione gorgony są *podatne na furię.*

Straszny: gorgony wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gorgon odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez gorgonę w czasie *szarży* są podwajane.

Dzieci podmroku: gorgona poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: łuski chronią gorgonę równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: wszystkie gorgony widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

Zionięcie (petryfikacja): gorgony mogą, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* szarym oparem raz w ciągu minuty. Opar ma kształt stożka, 6 metrów długości i 2 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są traktowane tak, jakby były ofiarą zaklęcia *petryfikacja* (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **TRADYCJA METALU**). Gorgona nie może jednocześnie *zionąć* i *gryźć* podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GORGONY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	70	50	30	10	14	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	17	7	5	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda czaszka* i *łuska*)
Punkty Zbroi: Głowa 4/6/2, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*kopnięcie*, *uderzenie rogami*, *zionięcie - petryfikacja*)

GOR SZABLOZĘBNY:

Gory szablozębne są ciekawą odmianą zwierzoludzi. To przedziwne skrzyżowanie zwierzoczłeka i dzika, która przejawia podstępność i okrucieństwo obydwu gatunków, jednak posiada bardziej zwierzęcą formę. Gory szablozębne wyglądają niczym przerośnięte dziki z rogami wyrastającymi z całego ciała i obślinionymi pyskami pełnych ostrych kłów. Zwierzoludzie hodują je na strażników i zwierzęta wierzchowe i pociągowe, zaprzęgane do rydwanów bojowych.

BUDOWA CIAŁA: gory szablozębne przypominają przerośnięte, pokryte brązową lub czerwoną szczeciną dziki. Głowy gorów porastają liczne, zakrzywione rogi, zaś z ryją wystają długie, pokryte śliną szable. Gory szablozębne osiągają zwykle około 2 metry długości i 1,5 metra w kłębie.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich gorów szablozębnych odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: gory odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: ranione dziki są *podatne na furię*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku gorów szablozębnych obowiązują poniższe reguły:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez gory szablozębne w czasie *szarży* są podwajane.

Dziecię lasu: gory szablozębne poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: resztki gnijącego pożywienia zmieszane ze śliną gorów szablozębnych zawierają wiele niebezpiecznych bakterii, dlatego u istoty przebitej *szablami* gora szablozębnego może rozwinąć się *infekcja ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: gory szablozębne mają 25% szans na jeden atrybut Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować gora szablozętnego jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa gora od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** trenowanego dzika (zakres K16+4). Zwierzę powinno wykonać test **SW** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty gory szablozębne są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GORA SZABLOZĘBNEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	50	30	18	29	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	5	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; silny cios; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*przebicie szablami*, traktowane jak *uderzenie rogami*)

GRYFON:

Mieli nad nami przewagę, przynajmniej osiem do jednego. Potworni mali nikczemnicy wyśpiewywali swoje szalone pieśni i wycinali moich mężnych chłopaków swoimi paskudnymi, pordzewiałymi nożami. Wiedzieli, że już nas mają - widziałem to w ich nienawistnych czerwonych ślepiach. Mimo to byliśmy gotowi dać z siebie wszystko. Myśleliśmy, że to nasza ostatnia chwalebna bitwa, gdy padł na nas cień. Poczułem, jak stają mi dęba włosy na karku, a zbroja zadźwięczała od echa przenikliwego okrzyku. Potem książę i jego wierzchowiec, 'Stalowe Skrzydło' uderzyli na gobliny. Nie miały najmniejszej szansy na ucieczkę, rozdarte na strzępy. Mój pancerz pokryła posoka, która pryskała z ciał rozrywanych przez 'Stalowe Skrzydło'. Bestia poruszała się tak szybko, że nie nadążałem wzrokiem za jej pazurami. Gdy było już po wszystkim, wszyscy wznieśli radosny okrzyk i wiwat dla Sigmara, a książę podniósł swój 'Runiczny Kieł' w salcie dla naszego męstwa. Nawet gryfon skinął nam głową, a potem ponownie wzbił się ku niebu.

- Ernst Wolfenburg, najemnik

Przerażają mnie. Bardziej niż inne bestie, nawet ten jaszczur z Lustrii, jakiego widziałem w zwierzyńcu. Ciągle gapią się na ciebie swoimi lśniącymi ślepiami. Patrzą i czekają, aż postawisz niepewny krok, albo zbliżysz się odrobinę za bardzo. A potem TRACH i po tobie. Wiecie, ciągniemy losy. W ten sposób losujemy, kto w danym tygodniu będzie je karmił. Co roku te bestie zabijają czterech lub pięciu chłopaków. 'Zabójczy Szpon'? Tego karmi jedynie sam Imperator.

- Pieter, sługa

To najwspanialsze z wierzchowców, ale nigdy nie zapominaj, jak bardzo są niebezpieczne. Widzisz te blizny? Nie zdobyłem ich w walce. Gdy byłem chłopakiem, marzyłem tylko o tym, by pokazać, co jestem warty, by spróbować swoich zdolności na polu bitwy. Cała odwaga, jaką zebrałem do pierwszej walki, była niczym w porównaniu z wyzwaniem, jakim było wdrapanie się na siodło gryfa. Siedząc na jego grzbiecie rozumiesz, co naprawdę znaczy być dowódcą, zarówno z dobrej, jak i ze złej strony. Możesz obejrzeć całe pole bitwy i przez cały czas wiesz, jak się sprawy mają. Możesz patrzeć, jak padają twoi wrogowie i giną twoi ludzie. Twój gryf może zmienić losy bitwy… Nigdy jednak nie zapominaj, że one nienawidzą siodła i tego, kto w nim siedzi.

- Matthias von Osterman, hrabia Ostermarku

Nie ma żadnych wątpliwości - to stwory Chaosu. Żadne dzikie zwierzę nie rodzi się obdarzone tak dziwacznym połączeniem części ciała. Głowa ptaka drapieżnego nie znajdzie się na korpusie lwa bez wpływu najbardziej nienaturalnego źródła. Och, zapewne obecnie jest to stabilna mutacja. Ośmielam się powiedzieć, że trwa w niezmienionej formie już od tysięcy lat. Ale niegdyś, dawno temu, te stwory zostały zrodzone z Chaosu i mogą znowu obrócić się ku Chaosowi.

- Eckhard, bakałarz z Nuln,
spalony na stosie za herezję

Gryfon to twór Chaosu - potężny, uskrzydlony drapieżnik, który łączy w sobie natury lwa i orła. Wiele gryfonów nadal przybywa do Starego Świata z okolic bieguna północnego, często w towarzystwie band zwierzoludzi czy też Wojowników Chaosu (patrz **ISTOTY HUMANOIDALNE**). Inne mieszkają na stałe w Starym Świecie, zakładając kolonie i żyjąc pod każdym względem jak inne, miejscowe dzikie zwierzęta.

Stworzenia te polują na różne istoty, lecz ponad wszystko inne cenią sobie koninę, zaś ich gniazda zawsze znajdują się na dużej wysokości. Gryfony lubią, gdy ich mięsny posiłek jest surowy i wrzeszczy, choć posuną się do jedzenia padliny, gdy nie znajdą nic innego. Zdarza się to jednak dość rzadko, bowiem ich tereny łowieckie mogą rozciągać się na setki kilometrów wokół wybranego gniazda w górach. Mają bystry wzrok ptaków drapieżnych i potrafią dostrzec ruch z odległości wielu kilometrów. Ich okrzyki bojowe budzą strach we wszystkich poza najodważniejszymi, a gryfony-wierzchowce muszą być siłą powstrzymywane przed polowaniem na uciekających przeciwników, bowiem w ich naturze jest rozszarpywanie bezbronnej ofiary.

Gryfony to istoty dość agresywne i przywiązane do swego terytorium. Przy okazji są jednak na tyle inteligentne, by unikać potężniejszych przeciwników.

Poza wizerunkiem *Ghal Maraza*, wielkiego młota Sigmara, żaden inny symbol nie budzi takiego szacunku w Imperium, jak podobizna gryfona. Słynna Chorągiew Gryfona Imperium spoczywa w Katedrze Sigmara i podobno żadna armia, jaka poniesie ją w dobrej sprawie, nie zostanie rozbita. Wyobrażenie gryfona znajduje się także na znaku władzy Wielkiego Teognonisty Sigmara, wyciętym z zielonego jadeitu. Z tego powodu dla wielu obywateli Imperium gryfon jest zwierzęciem świętym.

Atakujący gryfon opada na ofiarę, wydając charakterystyczny przenikliwy pisk nieco przypominający krzyk orła. Znane ze swej zapalczywości, gryfy nie przestają uderzać, dopóki ofiara nie przestanie się ruszać. Podczas walki gryfon *gryzie*, *uderza szponami* i *kopie* (ale tylko do tyłu).

BUDOWA CIAŁA: gryfon to czworonóg, z przodu podobny do wielkiego, drapieżnego ptaka, razem ze skrzydłami i silnymi, zdolnymi do rozrywania na

strzępy szponami, a z tyłu do lwa lub innego drapieżnego kota. Gryfony są dużymi zwierzętami, mającymi sporo ponad 3 metry długości i, jeśli zostaną wytresowane, mogą nosić ciężary, porównywalne z tymi, które może unieść koń bojowy.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA (NEUTRALNA, jeśli jest wytresowany - patrz niżej).

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich gryfonów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: gryfony odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: gryfony wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku gryfonów obowiązują poniższe reguły:

Lot: gryfony latają jak istoty *pikujące*. **SZYBKOŚĆ** podana w charakterystyce dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować gryfona jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa gryfona od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INTELIGENCJA** trenowanego gryfona (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SIŁY WOLI** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla gryfona rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty gryfony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GRYFONA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	70	50	80	14	66	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	35	7	5	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
26	-	38	52	38	-

Umiejętności: bystry wzrok; celny cios; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; silny cios; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *kopnięcie*, *uderzenie szponami*)

GRZYBY & PLEŚNIE:

Grzyby, nazywane również pleśniami, rosną w wilgotnych, ciepłych i zwykle zaciemnionych miejscach, takich jak podziemne kompleksy, kopalnie, tunele i dawno opuszczone budynki. Nie wszystkie pleśnie są niebezpieczne; większość jest całkiem nieszkodliwa i po prostu rośnie na ścianach albo gnijących roślinach, nie szkodząc nikomu i wykonując pożyteczną pracę - rozkładając martwą materię organiczną. Jednak niektóre pleśnie mogą być niebezpieczne dla poszukiwaczy przygód i innych żywych istot.

Pleśnią nie zaszkodzą żadne, prócz ognia, formy ataków, a ponieważ rosną na najbardziej wilgotnych terenach, nie zawsze łatwo jest je wypalić.

CZERWONA PLEŚŃ:

Czerwona pleść pokrywa wilgotne ściany i rozkładającą się materię grubym dywanem czerwonego futra. Zarodniki uwalniają się pod wpływem kontaktu z przechodzącymi obok żywymi istotami, wypełniając powietrze gęstą, czerwoną chmurą zarodników, pokrywając przez 3 rundy obszar o promieniu 5 metrów. Każdy, kto znajdzie się wewnątrz chmury musi wykonać test *uniku* albo zostanie oślepiony na 2K6 godzin. Powoduje to zredukowanie **WW** i **ZR** o -25% i dodatkowo przeciwnicy oślepionego otrzymują +25% do **WW**. Zarodniki mają również dziwną i niebezpieczną właściwość oddziaływania na system nerwowy ludzi i niziołków. Bohaterowie, wywodzący się z tych ras otrzymują K6 *Punktów Obłędu*.

FLUORESCENCYJNY ZARODNIK:

Fluorescencyjny zarodnik jest to czarny, podobny do strupa grzyb, który rośnie na żywej materii wszystkich rodzajów, nawet na innych odmianach grzybów. Bardzo trudno jest go wykryć w dojrzałym stadium, szczególnie przy słabym oświetleniu. Jest bardzo wrażliwy na ciepło. Jeżeli ciepłokrwista istota przechodzi obok niego w odległości 1 m albo otwarty ogień pali się w odległości 5 metrów, wysyła on gęstą chmurę fluorescencyjnych zarodników. Chmura unosi się przez 3 rundy i w tym czasie zarodniki osiadają na wszystkim, co znajduje się w promieniu 5 metrów. Jeśli wejdą w kontakt z odsłoniętym ciałem, mocno się w nie wbijają. Wbite zarodniki świecą jasno przez siedem dni - jest to okres potrzebny do osiągnięcia przez nie dojrzałości. Zarodniki, które przylgnęły do nieożywionej materii, metali, kamienia itp. zanikają i giną w ciągu pięciu dni, bez osiągnięcia dojrzałości.

Wbitych zarodników nie da się usunąć - przez cały czas rozświetlają one obszar w promieniu 1 metra od opanowanej osoby, co daje możliwość jej łatwej identyfikacji z odległości 10 metrów. Można ją dostrzec z większej odległości (do 1½ km przy odpowiednich warunkach) - jako niewyraźne, drgające światło. Po sześciu dniach zarodniki czernieją i, gdy dojrzały grzyb się rozwija, zainfekowana osoba staje się *otumaniona* i zaczyna mieć *halucynacje* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNY**). Od tego momentu zarodniki osiągają pełną dojrzałość i każdego dnia ciepło ciała ofiary będzie powodować powstawanie nowych chmur zarodników.

Po siedmiu dniach zainfekowana osoba traci jeden punkt **K** i jeden punkt **ODP**. Jeżeli któraś z tych cech spadnie do zera, ofiara umiera. Osoba z umiejętnością *leczenie chorób* może zniszczyć grzyba w dojrzałym stadium przez zastosowanie *Nocnego Cienia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Musi on zostać wtarty w skórę (nie powoduje to żadnych efektów ubocznych), co prowadzi do zniszczenia zarodników, oczywiście jeżeli osoba udzielająca pomocy wykona udany test **INT**. Utracone punkty **K** i **ODP** powracają w tempie +K3x5% dziennie. Nieudana próba zastosowania lekarstwa nie powoduje szkodliwych efektów, a kolejną próbę można wykonać następnego dnia.

PURPUROWA PLEŚŃ:

Purpurowa pleść jest wrażliwa na magię i uwalnia zarodniki tyko wtedy, gdy w odległości 5 metrów pojawi się zaklęty przedmiot lub istota magiczna. Chmura zarodników pokrywa obszar o promieniu 5 metrów przez K6 rund. Dopóki chmura zarodników nie opadnie, nie można korzystać z magii ani w jej wnętrzu, ani poprzez chmurę, ponieważ zarodniki absorbują całą energię magiczną, która w nie uderza.

ŻÓŁTA PLEŚŃ:

Żółta pleśń pokrywa ściany i rozkładającą się materię w ten sam sposób, jak czerwona pleśń. Uwalnia zarodniki podczas kontaktu, wypełniając powietrze śmiertelnym, żółtym pyłem. Chmura pyłowa pokrywa sferyczny obszar o średnicy 10 metrów i unosi się przez K6 rund. Każda istota wewnątrz chmury musi wykonać test **ODP** albo straci przytomność na jedną rundę dłużej niż chmura będzie się unosiła. Każda runda, spędzona wewnątrz duszącej chmury kosztuje K3 punkty **ŻW** (na każdej lokacji), niezależnie od modyfikatorów. Każda osoba, której żywotność zostanie zredukowana do 0 powinna rzucić kostką wg **TABELI NAGŁEJ ŚMIERCI**, żeby ustalić ewentualne dodatkowe następstwa otrzymanych obrażeń.

HAGRANYM:

Hagranymy to wierzchowce używane przez orki z Gór Szarych. Uczeni spierają się co do pochodzenia tej niezwykłej rasy, uważając je za zdziczałą odmianę koni, jednak w rzeczywistości nie mają one z końmi nic wspólnego. Świadczy o tym ich wysoka inteligencja i spryt, co zresztą jest jednym z powodów, dla których nie udaje się ich oswoić. Hagranymy wykorzystują każdą okazję, aby zaatakować osoby próbujące je ujarzmić, lub zniszczyć stajnie, w których są przetrzymywane. Inną przeszkodą jest złośliwa i dzika natura. Hagranymy to złe i krwiożercze bestie, które polują także dla przyjemności zabijania, a nie tylko w celu zaspokojenia głodu.

Z tego powodu doskonale współpracują z podobnie myślącymi zielonoskórymi, choć w wielu przypadkach są od nich sprytniejsze. Większość orków jest przekonana, iż zdołały ujarzmić hagranymy dzięki swej sile i inteligentni, a jedynie nieliczni, mądrzejsi wodzowie odkryli, iż w istocie to bestie pozwoliły się oswoić. Póki co trzymają to w tajemnicy, gdyż ujawnienie tej informacji mogłoby doprowadzić do buntu oszukiwanych zielonoskórych, a w efekcie do pozbawienie goblinoidów siły i mobilności, jakie zapewniają hagranymy.

BUDOWA CIAŁA: hagranymy to masywne, pokryte długą sierścią koniopodobne istoty. Mają krótkie głowy, muskularne nogi, mocne szyje i proste grzbiety. Hagranymy są wyższe od większości koni, w kłębie często osiągają 180 centymetrów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA *lub* CHAOTYCZNA

ZASADY SPECJALNE: w przypadku hagranymów obowiązują poniższe reguły:

Dzieci gór: dzięki zakrzywionym wyrostkom na kopytach hagranymy szybko i pewnie poruszają się po górskich ścieżkach, a nawet stromych zboczach, hagranymy poruszające się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**. Mimo iż nie potrafią wspiąć się na pionowe skały, łączą siłę potężnych nóg ze skocznością, której nie powstydziłaby się górska kozica. Mogą w pełni wykorzystywać zdolność *wspinaczka*.

Widzenie w ciemności: hagranym widzi w mroku na odległość 30 metrów.

Wierzchowiec: przez niektóre plemiona zielonoskórych hagranymy są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA HAGRANYM:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	50	50	40	29	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	5	5	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	-	16	11	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (30 metrów); wspinaczka; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*)

HARPIA:

Harpie są potworami niezbyt często spotykanymi w Starym Świecie. Ich główne skupiska znajdują się bardziej na wschód, na obszarach wzdłuż Gór Żałoby. Harpie posiadają niewielką inteligencję i są namiętnym zbieraczami metali szlachetnych i klejnotów. Są to przewrotne, krzykliwe istoty wyposażone w długie szpony, którymi mogą rozszarpywać swe ofiary. Mają bardzo agresywną naturę i zwykle atakują każdą napotkaną istotę.

Trudno sobie wyobrazić sobie stworzenia bardziej złośliwe i niegodziwe od harpii. Cierpienie oraz śmierć sprawiają tym istotom wielką radość, nic więc dziwnego, że zawsze poszukują nowych ofiar, które często torturują, dopóki się nie znudzą - a wtedy uwalniają ofiarę od cierpienia, zabijając je i pożerają.

Podczas walki używają szponów lub prymitywnych ciężkich maczug.

BUDOWA CIAŁA: harpie mają korpus kobiety, natomiast skrzydła i dolna połowa ciała pochodzi od dużego, drapieżnego ptaka. Ich wzrost jest niewiele mniejszy od wzrostu zwykłego człowieka. Harpie wyglądają jak staruchy o złych twarzach otoczonych przez splątane, brudne włosy pozlepiane krwią ofiar, mają grube palce, które kończą długie pazury, a czarne niczym węgiel oczy odzwierciedlają ich złą naturę. Harpie nie noszą ubrań.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich harpii odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: harpie odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku harpii obowiązują poniższe reguły:

Dziecię niebios: harpie są wspaniałymi lotnikami, a gdy unoszą się w powietrzu ich wspaniałe zdolności manewrowania pozwalają im atakować w każdą stronę, niezależnie od kierunku lotu.

Lot: harpie latają jak istoty *pikujące*. **SZYBKOŚĆ**, podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA HARPII:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	40	40	20	14	43	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	12	16	12	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; szacowanie; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*) i broń prosta

HIPOGRYF:

Wielu moich kompanów powiedziałoby, że pegaz jest najgodniejszym wierzchowcem, na jakiego może liczyć rycerz. Mówią o wdzięku pegaza, i o jego urodzie i chyżości, wychwalają je jako najwartościowsze cechy każdego zwierzęcia. Ale jedyne, co wartościowego dostrzegam w prędkości, to szansa na szybsze dostanie się na pole bitwy. Wystarczy mi wdzięku w błysku oręża i dawno temu zapomniałem, jak postrzegać piękno. Nie oczekuję od swojego wierzchowca sztuczek, oczekuję zaciekłości i to właśnie daje mi Eliaos, mój hipogryf. Niechaj inni rycerze mają swoje eleganckie skrzydlate konie, jako wolę mojego dzikiego przyjaciela.

- lord Gildas Frangeau, szlachcic bretonnski

Ba, to som żarłoczne ścierwożerce. Som tak dzikie jako gryfon, ale ani tyci tak szlachetne. Zeżrą każden mienso, jakie nalezom. Żywie, czy nie żywie, dla nich wszystko jedno. To som wredne bestyje. Nawet te, które były przyuczone do siodła, rzucom siem na cię, jeno siem odwrócisz. Bretonncy bierom je jedno dlatego, że zazdroszczom Imperialnym gryfonów. Pewnikiem jak takiemu to powisz, to ciem nadzieje na swojom kopijem.

- stary Hob, wieśniak

Podobnie jak 'szlachetne' gryfony, hipogryfy to stwór Chaosu. Prawdę mówiąc, podejrzewam, że oba te gatunki mają wspólnego przodka. Z pewnością tak właśnie myśleli nasi ojcowie, skąd bowiem takie podobieństwo nazw? Nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę niezwykle terytorialną i drapieżną naturę obu ras, które nie mogą znieść siebie nawzajem. Gryfy przeważają w Górach Krańca Świata, natomiast hipogryfy zajęły Góry Szare. Spotkanie tych zwierząt niema zawsze skończy się pojedynkiem na śmierć i życie. Podejrzewam, że istnieje pewna niezwykła prawidłowość w tym, że obie bestie pochodzące z Chaosu niszczą się nawzajem. Sądzę jednak, że ich jeźdźcy, jeśli akurat będą siedzieli na grzbietach swoich latających wierzchowców, nie docenią tego faktu, szczególnie że starcia toczą się w powietrzu, a przegrany spada na ziemię z wielkiej wysokości.

- Eckhard, bakałarz z Nuln, spalony na stosie za herezję

Dzień w którym musiałem zabić 'Krwawy Wiatr', pozostaje najdonioślejszym i jednocześnie najsmutniejszym z dni, jakie przeżyłem w ciągu wielu lat mojego życia. Usiłowałem wyjaśnić mojemu panu, że nie zrobił tego umyślnie, że gdyby ten żałosny wieśniak nie rzucił się do ucieczki, wszystko byłoby dobrze. Ale gdy wieśniak z wrzaskiem zaczął biec, 'Krwawy Wiatr' pomyślał, że to jego żer. To być może moja wina. Sądzę, że zbyt często pozwalałem mu ścigać uciekających przestępców. No cóż. Pani mojego lorda poczuła się głęboko urażona. Ma taką czułą duszę. Zostałem zmuszony do wypłacenia odszkodowania rodzinie. Pani stwierdziła, że to za mało i muszę im oddać głowę 'Krwawego Wiatru'. Z żalem uległem. On tak wiele razy ocalił mi życie na polu bitwy, że uznałem za jedynie słuszne dać mu ostatnią szansę do walki o własny żywot. Ukryłem swą twarz w cudzym hełmie i unurzałem pancerz w krwi pegaza, tak by 'Krwawy Wiatr' nie zawahał się i nie poznał, że to ja. Walka przerosła wszelkie inne, w jakich brałem udział. Dopiero w chwili, gdy runął na mnie z prędkością wystrzelonej strzały, poczułem odrobinę tego strachu, jaki musiał ogarniać moich wrogów przez całe lata, gdy dosiadałem jego grzbietu. To była chwalebna walka. Mimo to zwyciężyłem, bowiem choć hipogryfy są wspaniałe, strategia nie jest ich mocną stroną.

- sir Florian Lamartine

Hipogryf jest stworem Chaosu, przypominającym nieco gryfona, choć nie tak agresywnym. Bestie zamieszkują Góry Szare, a ich głównym przeciwnikiem są pegazy, natomiast oba gatunki uznają wyższość wielkich orłów, unikając spotkania z tymi wielkimi ptakami. Znane są przypadki używania hipogryfów jako wierzchowców - tych, które zostały schwytane w młodości i wyszkolone przez osoby z umiejętnością *tresura*. Hipogryfy wolą trzymać się z dala od ludzkich siedzib, zwykle zamieszkują wysokie i niedostępne góry.

Bestie pilnie strzegą swego terytorium i zaciekle bronią przed intruzami ulubionych terenów łowieckich oraz pastwisk. Warto zaznaczyć, iż te stworzenia nigdy nie pozostawiają młodych bez opieki - natrafienie na legowisko niemal zawsze oznacza, że w pobliżu znajduje się dorosły osobnik.

Hipogryfy to ulubione wierzchowce Bretonnskich rycerzy, którzy wolą stworzenia o bardziej zaciekłej naturze niż dobrze ułożone pegazy. Ponieważ zdobycie hipogryfa to trudne zadanie, rycerze często oferują wielkie nagrody dla śmiałka, któremu uda się tego dokonać. Ewentualny jeździec musi osobiście wychować hipogryfa od pisklęcia, bowiem zwierzę nigdy nie przyjmie na swój grzbiet nikogo innego.

Hipogryfy stale łakną surowego mięsa. Ten nieustanny głód może napytać biedy nieostrożnemu panu stwora. W walce hipogryfy *gryzą*, *uderzają szponami* (z przodu oraz na boki), a także *kopią* (do tyłu).

BUDOWA CIAŁA: hipogryfy mają głowę i skrzydła drapieżnego ptaka, wyrastające z ciała, które w połowie to łapy i tors lwa, a w połowie koński zad, zakończony ogonem. Są dużymi zwierzętami, liczącymi znacznie powyżej 3 metrów długości. Jeżeli są wytresowane, mają udźwig porównywalny z udźwigiem konia bojowego.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: zwykle CHAOTYCZNA. CHAOTYCZNA lub NEUTRALNA, jeśli był tresowany.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku hipogryfa obowiązują poniższe reguły:

Fobia: hipogryfy odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: hipogryfy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich hipogryfów odnoszą się poniższe zasady:

Lot: hipogryfy latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Tresura: postacie, próbujące wytresować hipogryfy muszą posiadać umiejętność *tresura*. Zakładając, że zwierzę było osobiście hodowane, trening zajmie liczbę miesięcy równą 24 minus **INTELIGENCJA** hipogryfa, która powinna być w zakresie K12+4. Na zakończenie szkolenia zwierzę powinno wykonać test **SW**, by sprawdzić, czy jego naturalny instynkt nie wziął góry nad oddziaływaniem tresury.

Bohater może także wydawać *PD*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty hipogryfy są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA HIPOGRYFA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	50	50	80	14	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	23	5	5	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	-	25	34	25	-

Umiejętności: bystry wzrok; celny cios; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; silny cios; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *kopnięcie*, *uderzenie szponami*)

HYDRA:

Nigdy nie zmierzyłem się ze smokiem, ale nie potrafię sobie wyobrazić, jakże mógłby być gorszy od hydry, z którą walczyłem. Była olbrzymia. Każdy jej łeb mógł z łatwością przegryźć człeka na pół lub przełknąć go całego przez swoją długą, wężową szyję. Walczyłem dla kupieckiego księcia z Verezzo, jednego z wielkich miast Tilei. W drodze na bitwę z jednym z rywali księcia, zostaliśmy zmuszeni do przejścia przez bagno. Mieliśmy nieszczęście natknąć się na hydrę. Nie zaryczała, a jedynie wydała z siebie bulgoczący syk, który wydobył się z wszystkich jej łbów jednocześnie. Słysząc to, niektórzy z moich kompanów zmoczyli się w gacie. Na widok potwora stary Loci wpadł w bagienne błoto i się utopił. Zaczęła na nas biec, ale zatrzymała się, gdy jeden z chłopaków wypiścił w jej kierunku kilka bełtów. To wydawało się dobrym pomysłem, do chwili gdy stwór plunął w jego kierunku kolumną ognia, który spalił go na miejscu. Chciałbym móc rzec, że śmiało podjeliśmy walkę i zabiliśmy bestię, ale tak nie było. Wpadła na nas i rozdarła na strzępy. Bitwa nie trwała długo i myślę, że dobiegła końca tylko dlatego, że hydrę znudziło niewielkie wyzwanie, jakie stanowiliśmy. Porwała trzech ludzi i uniosła ich na bagna. Jeszcze przez jakiś czas słyszeliśmy ich krzyki. Nie próbowaliśmy ich ratować, po prostu uciekliśmy.

\- Bengt, najemnik

To cudaczne dziwactwa, te hydry. Opowiada się niestworzone historie o ich przerażającym wyglądzie i wielkiej liczbie łbów. Zaiste niewielu podróżników napotkało hydrę, a jeszcze mniej przeżyło takie spotkanie. Słyszałem pogłoski, że pewne plemiona bagiennych goblinów czczą hydry i zostawiają im ofiary, by zażegnać ich gniew. Sądzę, że robią to raczej, by zaspokoić ich głód, ale to i tak pokazuje, jak potężny wpływ może mieć hydra na tych, którzy ją spotykają. Nic w tym dziwnego, bowiem hydry są niemal nieśmiertelnymi potworami, które żyją przez długie lata, prawie nietknięte upływem czasu. 'Karmazynowa Poczwara z Zhufbaru' - wyjątkowo wielka czerwona hydra - nękała okolice tego miasta przez ponad tysiąc lat. Za każdym razem jakiś odważny wojownik wyruszał, by ją zabić, i ginął albo zaledwie ją ranił. Po kilkudziesięcioleciach snu w głębokich jaskiniach wokół Czarnej Wody, poczwara ponownie wracała. Jej rany były zaleczone, a furia nienasycona. Przestałem liczyć opowieści, jakie słyszałem o hydrach, ale czy są jakieś o pogromcach hydr? Znam tylko jedną taką opowieść, a jej bohater zginął razem z hydrą.

\- Hartwig Turns, kupiec

Tak, panowie, myślę, że warto rozważyć, jakim przeciwnikiem jest hydra. Powiadacie, że żaden ze stworów Chaosu nie jest przewidywalny, jednak przyznaję, że hydry są na tyle niezmienne, na ile to możliwe wśród istot poddanych mutacjom. W obecnych czasach nasi odważni żołnierze mogą wkrótce zmierzyć się z jedną lub więcej z nich na polu bitwy. Poprosiliście mnie o wskazaniu ich słabości, które będziecie mogli wykorzystać w walce. Jeśli spotkacie się z hydrą, niech waszym celem będzie jej korpus. Wszelkie strzępy informacji, jakie odkryłam, przekonują mnie, że ich wielkie cielsko to właśnie miejsce, w którym naprawdę kryje się mózg hydry. Jakże inaczej jej liczne głowy mogłyby działać pospołu, ale i bez wielkiej straty dla stwora, gdy kilka z nich zostanie zniszczonych? Każda z głów ma zapewne śladowy rozum, ale główny mózg znajduje się w ciele. Niestety organ, który podpala ich ognisty oddech, spoczywa u nasady szyi, w pobliżu mózgu, zatem to miejsce jest, naturalnie bardzo dobrze chronione łuskami. Z naciskiem sugeruję, by nasi artylerzyści mierzyli w przód i środek korpusu, bowiem nic innego, poza pędzącym w pełnej szarży kopijnikiem nie przebije pancernej skóry okrywającej to najważniejsze miejsce.

\- Marienne Sosber, badaczka anatomii

Hydra jest kolejnym stworem Chaosu, poddanym wielu dziwacznym mutacjom. Charakterystyczną jej cechą jest posiadanie kilku, przeważnie siedmiu, głów. Hydry rzadko spotyka się w Starym Świecie, ale czasami przybywają tu z dalekiej północy. Ich ulubionymi siedzibami są ponure bagna, mgliste trzęsawiska i podziemne jaskinie. Tego stwora da się zabić na dwa sposoby - odcinając wszystkie jego głowy lub siekąc na kawałki cielsko.

Hydry to gwałtowne i żarłoczne potwory. Bez względu na to, jak wiele zjedzą, stale wydają się gotowe pożreć jeszcze więcej. Ich obecność szybko wyniszcza większość naturalnych środowisk, redukując je do jałowych pustkowi, w ciągu mniej więcej miesiąca od chwili, gdy zamieszkają w danej okolicy. To zmusza je do ciągłych wędrówek. Inaczej padłyby z głodu. Chociaż hydry to potężne bestie, bezustanne niszczenie otoczenia nieuchronnie doprowadza do ich śmierci, gdy coraz więcej wrogów stara się je zabić. W Starym Świecie, poza Pustkowiami Chaosu, przetrwało bardzo niewiele hydr. Jednak nigdy nie słyszano, by hydra zmarła ze starości, co doprowadziło do powszechnego przekonania, że są to stworzenia niezwykle długowieczne.

W walce każda z głów atakuje *ugryzieniem*, a te hydry, które mają nogi, mogą również *uderzać szponami*. Hydry o ciele gada *uderzają ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: ciało hydry może pochodzić od ssaka, gada albo nawet może być podobne do węża. Hydra ma bardzo długie szyje, zakończone głowami węży uzbrojonymi w zakrzywione ptasie dziony, o długości zwykle od 3 do 6 metrów.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: hydry odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: hydra wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przybliżeniu 33% hydr o gadzich cielskach ma dodatkowo wielką paszczę, znajdującą się na korpusie, u podstawy szyi. Dzięki temu mają jeden dodatkowy **ATAK** *ugryzieniem*. Hydra o ciele węża ma tylko 3 punkty **SZYBKOŚCI**. Wielka paszcza i chłoszczący ogon zwiększają **A** do 9 lub 10. Ponadto do wszystkich stworów stosuje się poniższe zasady:

Grad ciosów: hydra ma kilka niezależnie funkcjonujących łbów. Z tego względu, w ramach akcji *zwykły atak*, może wykonać *atak wielokrotny*.

Naturalny pancerz: twarda skóra i łuski chronią hydrę równie skutecznie jak skórznia.

Potężne dzioby: ostre niczym brzytwy, szpiczasto zakończone ptasie dzioby są tak groźne, że należy traktować je jako broń z cechą orężą *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: wszystkie hydry widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Zionięcie (ogniem): niektóre hydry (około 50%) mogą, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć ogniem* raz w ciągu minuty, w ten sam sposób jak czerwone smoki. Ogień ma kształt stożka, 24 metrów długości i 8 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego otrzymują 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** hydry (cele *łatwopalne* otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Głowa nie może jednocześnie *zionąć ogniem* i *gryźć* podczas tej samej rundy i tylko jedna głowa może *zionąć* w tym samym czasie. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA HYDRY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	60	60	30	14	24	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
8-10	41	6	6	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
30	-	-	61	45	30

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* lub *łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1, Ogon 1/1/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 75% szans na *zionięcie - ogniem*)

JASTRZĄB, GIGANTYCZNY:

- Miej wiarę - powiedziała do mnie Czarodziejka - miej wiarę, że nadejdą, bowiem ich pamięć sięga dalej niż umysły ludzi i mają dług wobec twojej rodziny.

Łatwo było to powiedzieć podczas długich godzin w przededniu bitwy, ale trudno trzymać się tych słów w ferworze walki, gdzie wszędzie wokół giną twoi towarzysze i podwładni. Moim obowiązkiem jest obrona naszej ziemi przed najazdem sigma rytów, ale moi ludzie byli nieliczni, a armia Imperium wielka i rozległa, aż okiem sięgnąć. Zwiadowcy nie potrafili nawet z grubsza policzyć wroga i mówili mi, że najeźdźcy są tak liczni jak gwiazdy na niebie. Jednak śluby, jakie złożyłem, nie dawały mi wyboru, a zatem przygotowałem swoich żołnierzy na pewną śmierć. W nocy przed bitwą z najeźdźcami przyszła do mnie Czarodziejka i przypomniała o dawnych powiązaniach mojego rodu z mieszkańcami Athel Loren. Powiedziała, bym posłał do nich po pomoc. Zawsze uczono mnie, że nie jest mądrze niepokoić Lud Lasu, ale z drugiej strony, równie głupie byłoby odrzucenie rady Czarodziejki. Wysłałem trzech moich najśmielszych przepatrywacze, wiedząc w głębi serca, że nigdy już nie powrócą. Nawet gdyby przekazali moją prośbę, żadna odpowiedź nie nadejdzie na czas, by mogło to cokolwiek zmienić. Tego dnia powstałem, by obejrzeć świt słońca, spodziewając się, że czynię to po raz ostatni. Gdy wreszcie zetknęliśmy się z wrogiem, bitwa potoczyła się tak jak przypuszczałem. Moi ludzie walczyli mężnie, cały czas śpiewając psalmy ku czci Pani z Jeziora, ale i tak ginęli. Walka wzbiera falami, które jedynie weteran może rozpoznać. W jakiś czas po południu wyczułem niespodziewaną zmianę w bitewnym zgiełku. Usłyszałem ostry, przeszywający skrzek, który rozbrzmiewał nawet ponad wrzawą bitwy i krzykami umierających żołnierzy. Czarno-biały ptak drapieżny, wielki jak mój rumak, śmignął nad naszymi głowami. Na jego grzbiecie zasiadał łucznik, którego strzały nie mijały celu, a za nim podążał cały zastęp jego kompanów. Lud Lasu przybył na moje wezwanie. Przybył niesiony wiatrem i na skrzydłach wielkich ptaków.

- Gerard du Lacaren, rycerz Królestwa

Te stworzenia są oczywiście dotknięte przez Chaos, podobnie jak wszystkie istoty z tego przeklętego lasu. Jastrzębie bojowe wyglądają jak normalni przedstawiciele swojego gatunku - różnią się tylko rozmiarami. Nie dajcie się jednak zwieść, bowiem nader często miła oku powierzchowność maskuje kryjące się pod nią zepsucie. Słyszałem, jak ludzie, którzy je widzieli na polu bitwy, mówili niepokojące rzeczy. Twierdzili, że ptaszyska są 'takie piękne, dzikie i wolne' i inne podobne majaczenia, które każą mi wierzyć, że ich obecność wywiera niepożądany wpływ na osobników o słabszych umysłach. Występni elfi jeźdźcy zawsze tchórzliwie unikają otwartej bitwy, woląc uderzać z ukrycia i szybko odlatywać, co dobitnie świadczy o ich moralnym upadku. Na szczęście, pomimo wielkich rozmiarów tych ptaszysk, dobrze wycelowany pocisk nadal wystarczy, by zabić jedno z nich.

- Albrecht Skwapliwy,
profesor emeritus Uniwersytetu z Nuln

Gdy po raz pierwszy wkroczyliśmy pomiędzy jesiony i wiązy, one już tam były, spoglądając na nas swoimi bystrymi oczami. Przez długi czas walczyliśmy przeciwko sobie, a nasze dzieci nie mogły chodzić w świetle dnia bez lęku, że porwie ich ptak szybszy nawet od lotu elfiej strzały. Okryliśmy się wielkim wstydem, gdy wspinaliśmy się na wielkie drzewa, rozbijaliśmy jaja i zabijaliśmy pisklęta. Tak było, dopóki nie pojawiła się Kiriada Mówiąca-Do-Zwierząt. To ona zawarła pokój z Shy-gwythiarami, Jeźdźcami Wichru. Ci, którzy byli w największym stopniu winni niszczenia ich młodych, ofiarowali swe życie, ale Shy-gwythiarowie wiedzieli, że zemsta prowadzi donikąd i zamiast tego powiedzieli, że wychowają nasze dzieci jak swoje własne. To byli pierwsi spośród 'jeźdźców' jastrzębi bojowych. To niezręczne ludzkie określenie, które nawet nie zbliża się do opisu więzi istniejącej między skrzydlatym Jeźdźcem Wichru a elfem. To nie są tylko wierne wierzchowce - to nasi bracia i siostry.

- Elthias, Tancerz Wojny

Jastrzębie bojowe to wielkie, drapieżne ptaki, wykorzystywane czasem jako latające wierzchowce. Rozpiętość ich skrzydeł sięga szczęściu metrów, a długie szpony - ostre niczym sztylety - czynią z tych wspaniałych ptaków niebezpiecznych przeciwników.

W zasadzie występują tylko w Athel Loren, gdzie nadal żyje większość ich populacji. Krążą jednak opowieści, że część z nich zakłada swoje gniazda w innych miejscach, a kilka widziano w Górach Krańca Świata.

Jastrzębie służą jako wierzchowce Leśnym Elfom. Jastrzębie nie są do tego przyuczane, lecz same zgadzają się służyć jako skrzydlate wierzchowce. Nie są tak prastarym gatunkiem, jak wielkie orły, chociaż są wyjątkowo inteligentne i znacznie sprytniejsze od wszelkich *zwykłych* ptaków.

W walce jastrzębie atakują *uderzeniami szponów* i *ugryzieniem*.

BUDOWA CIAŁA: jastrzębie są niemal tak potężne jak legendarne orły, rozpiętość ich skrzydeł przekracza 6 metrów. Mają brązowe upierzenie, z białymi koniuszkami piór i paski na ogonie.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: PRAWORZĄDNA lub NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich jastrzębi odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: jastrzębie odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: jastrzębie wywołują *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku jastrzębi obowiązują poniższe reguły:

Lot: jastrzębie latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Widzenie w ciemności: jastrzębie *widzą w ciemności* na odległość do 20 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEGO JASTRZĘBIA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	50	40	60	18	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	17	5	4	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	18	25	18	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (20 metrów); wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

JEDNOROŻEC:

Wśród zarośli przed nami coś się poruszyło i spodziewaliśmy się zobaczyć wilka lub dzika. Ale to nie zwierz pospolity wychynął spomiędzy paproci. Niczym pojedynczy promień słońca, mimo pochmurnego dnia, najpierw pojawił się róg. Lśnił tak jasno, że cienie lasu ustąpiły. A potem pojawił się on. Był niczym pieśń zaklęta w ciało, niczym poemat bez słów. Bez żadnego wstydu mówię wam, że zapłakałem, gdy spojrzał na mnie swymi prastarymi oczami. Chciałem coś powiedzieć, ale zabrakło mi słów. Wtedy jeden z moich kompanów, Turbetz, wyjątkowo tępy osobnik, wystrzelił w jego stronę strzałę. Odwróciłem się tak szybko, jak potrafiłem i złamałem jego łuk na dwie szczapy, ale gdy się odwróciłem ponownie, jego już nie było.

- Metrius Null,
wyjątek z jego książki *Gorzkie rozstania*

To jeden z najpiękniejszych tematów pieśni tego świata. W oczach Adamnana są świętymi zwierzętami. Są odbiciem wszystkiego, co dobre. Ich los jest naszym losem. Jeśli nadziejdzie dzień, gdy nasz lud zniknie i padnie ostatni jednorożec, wówczas Chaos zawładnie całą ziemią i szaleństwo zapanuje nad światem, aż do jego końca. Nie przez przypadek czystość jednorożców odpędza złe uroki i nie przez przypadek niektóre z naszym najgodniejszych dziewic dosiadają je, jadąc do walki.

- Litharin, Tancerz Wojny

Nie ma poskramiacza na tym świecie, obojętnie jak bardzo zdolnego lub okrutnego, by zdołał złamać wolę jednorożca lub przymusił go do siodła. Szybciej położą się na ziemi i umrą, niż wbrew swej woli uniosą jeźdźca. Legenda mówi, że pozwalają się dosiadać jedynie 'czystym', przez co wielu rozumie osoby, których cnota pozostała nietknięta. Jednakże istnieją opowieści o jednorożcach unoszących w bezpieczne miejsce rannych rycerzy. I to rycerzy, którzy z pewnością nie byli niewinni. Podejrzewam, że jednorożce oceniają wszystkich według swojej miary, co sugeruje, że są czymś daleko więcej niż po prostu zwykłymi zwierzętami. Czymkolwiek jednak są, zawsze pozostają dzikie i nieposkromione.

- Edgar Nolbrun, skryba

Chociaż powiada się, że jednorożce żyją w wielu lasach Starego Świata, jedynie Leśne Elfki z Athel Loren ruszają na ich grzbietach do bitwy. Nie wiadomo, w jaki sposób dziewice z Athel Loren zdobyły swoje wierzchowce, chociaż wszyscy świadkowie ich wyczynów bitewnych potwierdzają, że jeżdżą bez uzdy, wędzidła i siodła. Tym niemniej, nawet pośród Leśnych Elfów zaledwie jedna lub dwie dziewice z każdego pokolenia mogą poszczycić się tym, że dosiadły jednorożca. Odporność jednorożców na magię jest wyjątkowa, do tego stopnia, że nawet arcymagowie mają problem z rzucaniem na nie wszelkich zaklęć, poza najpotężniejszymi. Te stworzenia dzielą się swoją odpornością nawet z tymi nielicznymi, którym pozwalają się dosiąść. Uczeni powszechnie uważają, że źródłem tej potężnej zdolności jest róg.

W istocie wiele już napisano o rogu jednorożca. Jeśliby uwierzyć choćby w połowę tych opowieści, róg taki potrafi zatrzymać krwawienie, odegnać sługi Chaosu, zwiększyć potencję, leczyć choroby i uśmierzać wzdęcia. Podejrzewam, że róg ten może w istocie zapewnić w pewnym stopniu ochronę przed magią 'Dhar', ale reszta to tylko pobożne życzenia. To zresztą nie powstrzymało myśliwych, którzy ze wszystkich sił starali się wybić całą populację jednorożców, usiłując zdobywać ich rogi na sprzedaż łatwowiernym. Jeśli kiedykolwiek będziecie chcieli kupić taki róg, wiedzcie, że większość rogów jakie znajdziecie na rynkach Imperium, pochodzi od kozy, a nie od jednorożca. Prawdziwy róg jednorożca jest fosforyzujący, lekko lśniąc nawet w środku dnia. Z osobistego doświadczenia mogę was zapewnić, że jeśli kiedykolwiek dotkniecie prawdziwego rogu, poczujecie, że w pewien sposób wzieliście udział w świętokradztwie. Nie jest to przeżycie, jakiego życzyłbym komukolwiek.

- Aponimius Rone, arcymag Kolegium Światła

Jednorożce to jedne z najbardziej tajemniczych stworzeń Starego Świata, utożsamiane z mitycznym strażnikiem lasu, wcieleniem ducha natury, z rogiem o magicznej mocy, ze względu na swoją szybkość, odwagę i siłę traktowane są przez wieśniaków niemal jak istoty boskie. Jednorożce są na wpół inteligentne i wrażliwe na charakter. Uciekają lub atakują, jeśli zbliżą się do nich ZŁE lub CHAOTYCZNE istoty. Czasami jednorożec pozwala się dosiąść osobie, która jest absolutnie bez skazy w myślach i uczynkach. Jednorożce są bez wątpienia magicznymi istotami, niemal całkowicie odpornymi na czary. Roztaczają wokół siebie magiczną aurę, która chroni zarówno jednorożca, jak i jeźdźca. Nie mogą być *tresowane* - tylko od jednorożca zależy, czy będzie nosił jeźdźca, czy też nie.

Róg jednorożca slynie z leczniczych właściwości i jest skladnikiem wielu uzdrawiających eliksirów.

Jednorożce atakują najczęściej tylko wtedy, gdy bronią siebie lub swych młodych. Szarżują starając się przebić wrogów długim rogiem niczym kopią, albo kopiąc kopytami.

BUDOWA CIAŁA: jednorożce mają wygląd białego (rzadziej czerwono-czarnego) pięknego, silnie zbudowanego parzystokopytnego konia, z brodatą, nieco kozią głową. Pojedynczy, często spiralnie skręcony, ale zawsze prosty róg - zwany alikornem - wyrasta ze środka ich czoła trochę powyżej oczu.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: DOBRA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku jednorożców obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Fobia: jednorożce odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: jednorożce pozwalają dosiąść się jedynie osobom o DOBREJ *naturze*, które przez całe życie były całkowicie wierne swej *naturze*. Ponadto do jednorożców odnoszą się wymienione poniżej zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez jednorożce w czasie *szarży* są podwajane.

Dziecię lasu: jednorożce poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Demoniczna aura: Ponadto jednorożec roztacza wokół siebie *demoniczną aurę*, która otacza także jeźdźca, dopóki ten pozostaje na grzbiecie jednorożca. Jeździec otrzymuje tę ochronę tylko w czasie, gdy siedzi na jednorożcu.

Rozproszenie magii: magiczna aura jednorożca chroni go (oraz jeźdźca) przed efektami magicznymi. Za każdym razem, gdy jednorożec (lub jeździec) staje się celem czaru, stworzenia może wykonać test *magii* (nawet w przypadku czarów, które normalnie nie pozwalają na test *magii*). Udany wynik testu ozancza, że czar został natychmiast i całkowicie rozproszony.

Róg: róg jednorożca jest traktowany jako magiczna broń *najlepszej jakości* z cechą oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty o DOBREJ *naturze* jednorożce są wykorzystywane jako wierzchowce i mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA JEDNOROŻCA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
49	0	60	40	40	24	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	17	6	4	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ucieczka; uniku; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak rogiem, kopnięcie*)

KAMELEOPIJ:

Kameleopije są identyczne jak zwykle gigantyczne pijawki, za wyjątkiem tego, że mają zdolność do naśladowania wyglądu zarówno żywych, jak i nieożywionych przedmiotów - skrzyń pełnych skarbów, osób, potworów itp. Istoty te wydają się w tajemniczy sposób reagować na otoczenie, adaptując się do tej formy, która sprawi, że będą wyglądać najmniej podejrzanie. Ponieważ ta mimikra jest czysto iluzoryczna (oddziałuje tylko na zmysł wzroku), zmiana wyglądu objawia się natychmiast. Często kilka istot może mieszkać wspólnie, formując zwielokrotniona iluzję, która jest szczególnie niebezpieczna dla nieostrożnych przechodniów. Trzeba zauważyć, że kameleopije nie mogą odtwarzać działania czarów, mowy, ani ataków specjalnych. Rozmiary iluzji mają ograniczoną wielkość od minimum 30 do maksimum 180 centymetrów.

BUDOWA CIAŁA: podobnie jak gigantyczne pijawki, kameleopije osiągają od 45 cm do 1 metra długości. Na jednym z końców ciała mają okrągłą, uzębioną paszczę.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku stworów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: kameleopije czują *strach* przed ogniem.

Zimna krew: poza *strachem*, jaki kameleopije odczuwają przed *ogniem*, stwory są całkowicie odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich kameleopijów odnoszą się poniższe zasady:

Infekcja ran: osadzone na zębach kameleopija resztki krwi pochodzące z poprzednich posiłków oraz liczne drobnoustroje żyjące w jego paszczy powodują, że ugryzienie stwora może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Specjalny atak (zakotwiczenie): pijawki atakują *ugryzieniem* i jeżeli cios spowoduje jakieś obrażenia, to zakrzywione zęby stwora zahaczają o ciała ofiary i zadają dalsze obrażenia automatycznie (test **WW** nie jest potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu, aż pijawka będzie syta (rezultat 6 na K6 - należy sprawdzać w każdej rundzie). *Zakotwiczona* pijawka zadaje jeden punkt obrażeń na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Pijawka może być oderwana siłą, po wygraniu spornego testu **KRZEPY**, ale powoduje to utratę dalszych K2 punktów **ŻW**. Bardziej praktycznym sposobem jest przypalenie albo zastosowanie oleju, który powoduje, iż pijawka sama odpadnie.

Widzenie w ciemności: kameleopije postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KAMELEOPIJA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	20	20	30	2	14	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	2	2	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	-	3

Umiejętności: czuły słuch; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

KEPLIAN:

Kepliany żyją w północnych lasach Imperium, w tundrach Kisleva i mglistych lasach Albionu. Początki tej rasy koni-demonów nie są znane, według legend są to wierzchowce rycerzy Khorna z czasów pierwszych Inwazji Chaosu. Inne podania głoszą jakoby Kepliana dosiadał Khaine, Pan Morderstwa. Jednak obecnie są odrębną rasą i nie sympatyzują z Chaosem. Kepliany są wyjątkowo okrutne i niewielu ludzi, którzy spotkali te zwierzęta zdołało ujść z życiem. A ci którym się to udało, twierdzą że konie porywały ludzi na swych grzbietach, by później zabić ich w leśnych ostępach. Kepliany to dumne stworzenia o sercach równie czarnych i złych, co mroczne otchłanie, z których pochodzą ich przodkowie.

BUDOWA CIAŁA: Kepliany są wyjątkowo pięknymi istotami, mogą być dowolnej maści, choć przeważnie są kare. Mają delikatne głowy, smukłe nogi, zgrabne szyje i proste grzbiety, ich oczy płoną czerwienią. Są wyższe od większości koni, w kłębie osiągają 180 centymetrów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: ZŁA, NEUTRALNA - jeśli był tresowany.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich keplianów odnoszą się poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Fobia: kepliany odczuwają *strach* przed symbolami *dobrych* bogów.

Straszny: same wywołują *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu i *grozę* w koniach i innych koniowatych.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku keplianów obowiązują poniższe reguły:

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): kepliany mogą także *hipnotyzować* ofiary (w ramach *akcji*). Każda żywe istota która spojrzy w oczy konia-demona musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że *zahipnotyzowana* ofiara wsiądzie na grzbiet wierzchowca, a ten wyprowadzi ją w leśne ostępy, gdzie wraz z resztą stada, będzie próbował zabić *zahipnotyzowanego* jeźdźca i pożywić się jego mięsem.

Tresura: bohaterowie z umiejętnością *tresura* i **K** równą lub większą od **K** kepliana mogą próbować wytresować źrebaka lub jednolatka. Tresura zajmuje K4+4 miesiące, po zakończeniu tego okresu należy wykonać test **SW** zwierzęcia, by przekonać się czy naturalne instynkty zostały przełamane przez tresurę. Szanse sukcesu powinny być modyfikowane w zależności od **INT** zwierzęcia (zakres K10+12) oraz od tego czy treser posiada umiejętność *opieka nad zwierzętami* i *jeździectwo*. Wytresowany Keplian może nosić ładunek równy **K**x50.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłącza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Widzenie w ciemności: keplian widzi w mroku na odległość 30 metrów.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty kepliany są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KEPLIANA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	70	70	60	18	89	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	7	7	12	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	-	-	34	25	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; hipnoza; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (30 metrów); wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*)

KOŃ:

Konie w Starym Świecie są takie same jak konie naszego świata i można je spotkać prawie wszędzie.

Istnieje wiele ras koni, obdarzonych różnorodnymi cechami, wyglądem i charakterem, zależy to od miejsca w którym żyje - klimatu, ukształtowania terenu, a także od sposobu, w jaki koń jest traktowany. Ludzie (i nie tylko) w czasie hodowli i selekcji koni tworzą rasy adekwatne do swoich potrzeb. Mogą być to kuce, lekkie konie wierzchowe o przeznaczeniu ogólnym, konie pociągowe, służące do pracy w polu lub przy wyrębie drzew, olbrzymie i ciężkie konie rycerskie, konie zaprzęgowe, konie o specyficznym przeznaczeniu (np. do *corridy* w Królestwach Estalijskich lub konie na pokazy lub występy cyrkowe). Nie można oczywiście zapomnieć o poczciwych osłach i mułach oraz wszelakich mieszańcach.

W wielu miejscach świata żyją również dzikie konie, które można złapać i wytresować. Wiele ras hodowanych jest również w stadninach, dla podniesienia wartości użytkowych, przez część roku trzymana jest na wolności i co jakiś czas spędzana na przegląd i ocenę postępów.

MG dając bohaterowi gracza konia, musi pamiętać, że jest to żywe stworzenie, które potrzebuje odpowiedniego traktowania, aby mogło dobrze służyć. Konie mogą zapadać na różne choroby, a od koniokradów świat aż się roi.

Zwierzę to ma cztery podstawowe rodzaje chodów. Najwolniejszy - *stęp* - w którym kolejno stawia po sobie każdą z czterech nóg. Nieco szybszy jest dwutaktowy *kłus* - kiedy koń jednocześnie stawia na ziemi każdą z przekątnych par nóg, np. lewą tylną z prawą przednią lub na odwrót. W kłusie koń pokonuje w ciągu jednej minuty około 200 - 250 metrów. Jeszcze szybszym chodem jest trójtaktowy galop; wierzchowiec stawia najpierw jedną z przednich nóg, potem drugą, łącznie z przeciwstawną tylną, na końcu zaś ostatnią tylną. W galopie koń przebiega średnio około 350-400 metrów w ciągu jednej minuty, jednakże męczy się bardzo szybko. Przeciętny wierzchowiec jest w stanie przebiec galopem nawet jeden kilometr, po takim biegu jest jednak bardzo zmęczony.

Najszybszym chodem wierzchowca jest *cwał* - czterotaktowa odmiana galopu. Koń nie jest w stanie biec nim zbyt długo. Już po przebiegnięciu 100-200 metrów zaczyna się męczyć. Bardzo dobre konie są w stanie przebyć *cwałem* dystans nawet do dwóch kilometrów, jednak po takim biegu musi być im zapewniony bardzo długi, czasami nawet kilkugodzinny odpoczynek. Maksymalna prędkość w cwale dobrych koni elfickich wynosić może nawet do 60 km/h, jednakże przeciętnych wierzchowców kształtuje się na poziomie 40-50 km/h.

W czasie każdego z chodów, mięśnie konia pracują inaczej. W stępie jeździec unosi się i opada, lecz w kłusie jest raz za razem podrzucany do góry. W galopie na każdy trzeci takt koń wyrzuca lekko z siodła, w cwale zaś nie jest możliwe wysiedzenie pełnym siadem. Aby nie ograniczać ruchów koniowi, który wówczas pracuje mocno zadem, należy lekko pochylić się do przodu.

W Starym Świecie jeźdźcy podróżują i walczą zwykle w długich strzemionach, rozparci wygodnie w siodle, z nogami wysuniętymi nieco do przodu, aby w razie potrzeby móc zaprzeć się i nie dać wyrzucić z siodła po otrzymaniu ciosu. Do powodowana koniem używa się przede wszystkim łydek i - w bardzo małym stopniu - wodzy. Do ponaglania konia służą również ostrogi. Aby ruszyć z miejsca, jeździec musi po prostu docisnąć łydki do boków konia i niejako wypchnąć wierzchowca spod siebie. Tak samo należy postępować przy przejściu z chodu wolniejszego do szybszego. Aby zatrzymać konia trzeba przede wszystkim usiąść głęboko w siodle i bardzo delikatnie ściągnąć wodze. Żeby zaś skręcić, należy przesunąć łydkę po zewnętrznej stronie zakrętu nieco za popręg, w kierunku ogona i lekko ściągnąć przeciwną do skrętu wodze. Należy pamiętać, iż te czynności są dla konia sygnałem. Dobrze ujeżdżony wierzchowiec, pod dobrym jeźdźcem, powinien wykonywać wszystko bez żadnego przymusu.

W czasie jazdy wielu jeźdźców korzysta z rzędu jeździeckiego. Składa się on z ogłowia końskiego typu munsztukowego, siodła ze strzemionami, podpierśnikiem i podogoniem, czapraka i ewentualnie zakładanego na wierzch kropierza, kolczugi lub ladrów - pełnej końskiej zbroi płytowej. Ogłowie

końskie, składa się z munsztuka z czankami, wędzidła, od którego odchodzi para wodzy oraz rzemieni, mocujących to wszystko do końskiego łba, czyli nachrapnika i podgardla. Ogłowie tego typu umożliwia bardzo dokładne oddziaływanie na konia, przy czym, w zależności od potrzeb, można było czynić to samo przy pomocy samego wędzidła używając pierwszej pary wodzów, jak i wzmacniając oddziaływanie czankami - za pomocą drugiej uzdy. Kolejną część oporządzenia stanowi siodło. Składa się ono z terlicy - sztywnego szkieletu, którego podstawę tworzą dwie ławki umieszczone poprzecznie do kręgosłupa zwierzęcia, co krępuje jego ruchy; siedziska - skórzanego pokrycia terlicy, które w bojowym siodle należy wymieniać co roku; popręgów, służących do przytrzymywania siodła na grzbiecie, puślisk, na których wisiały strzemiona oraz czapraka.

Siodłanie konia nie jest trudne, choć trzeba je wykonać bardzo dokładnie, zwłaszcza przed bitwą. Na grzbiet koński kładzie się najpierw czaprak, ochraniający skórę wierzchowca przed nadmiernym zapoceniem i otarciem. Na niego nakłada się siodło. Siodło przypina się do końskiego grzbietu za pomocą popręgu. Zapina się go najmocniej, jak tylko można, aby po kilku chwilach jazdy podciągnąć po raz drugi. Przypadkowemu przesunięciu siodła do przodu zapobiega się zapinając podpierśnik, a do tyłu blokując siodło podogoniem.

Poniżej skrótowo przedstawiamy główne rasy koni, występujące na całym Znanym Świecie, zaznaczając ich wady i zalety, cechy szczególne i przeznaczenie. Informacje na temat ceny i dostępności można znaleźć w **EKWIPUNKU**.

CIĘŻKIE KONIE RYCERSKIE:

Należy pamiętać, że konie te potrzebują odpowiedniej paszy i oporządzenia, aby być w pełni sprawnymi i przydatnymi.

Stirlandy (Imperium): ten typ koni hodowany jest głównie w Stirlandzie, od tego regionu Imperium pochodzi zresztą jego nazwa. Używane są przez ciężkie rycerstwo walczące w zbrojach płytowych. Większość stirlandów to konie bojowe. Są masywne, wysokie - do 175 centymetrów w kłębie, bardzo wytrzymałe i aby nabrać prędkości, potrzebują rozpędu. Mają dużą głowę, osadzoną na krótkiej i grubej szyi, muskularny zad i potężne nogi, zaopatrzone w szczotki. *Zmiana charakterystyki:* **K** 60, **ODP** 50, **Sz** 6.

Roussiny (Bretonnia): w Bretonni funkcję koni rycerskich pełnią roussiny, będące połączeniem bretonnskich koni pociągowych i elfich steedów, hodowane w królewskich stadninach. Co roku przyprowadzane są tam ogiery z Loren na mocy umowy między oboma narodami. Żadne inne państwo nie cieszy się takim przywilejem - dlatego też roussin nie może dostać się byle komu. Roussiny to konie raczej spokojne, doskonale sprawdzające się w bitwie dzięki szybkości i karności, charakteryzują się dużym wzrostem - do 185 centymetrów w kłębie - są to zatem najwyższe konie świata. Maść zwykle jest kara lub karogniada (u siwych odmian to umaszczenie występuje na głowie i nogach, zakończonych obfitymi szczotkami). Głowa szlachetna, o lekko garbonosym profilu i dużych, łagodnych oczach, osadzona na lekko łabędziej szyi. Mimo swej wielkości zachowują dosyć smukłą sylwetkę, są jednak dobrze umięśnione. *Zmiana charakterystyki:* **K** 60, **ODP** 50, **Sz** 8.

LEKKIE KONIE WIERZCHOWE:

Odpowiednio wytresowane, służą jako lekkie konie bojowe - wtedy ich cena wzrasta o 100 *zk*.

Araby (Arabia): najsłynniejsze chyba wierzchowe konie świata. Określenia konia czystej krwi arabskiej można by mnożyć w nieskończoność, ale wszystkie i tak wyrażają to samo: szybkie jak wiatr, wytrzymałe na suszę, długi bieg i słońce pustynne stworzenie, niemal święte dla Arabów i tylko u nich występujące. Istnieje ścisły zakaz, wywożenia tych koni z kraju - poparty autorytetem gildii assasinów. Araby są niezbyt dużymi wierzchowcami o wzroście około 150-155 cm w kłębie, charakteryzują się smukłą i proporcjonalną budową. Najczęściej są siwej, gniadej bądź kasztanowej maści. *Zmiana charakterystyki:* **K** 50, **ODP** 50, **Sz** 9.

Middy (Imperium): konie wierzchowe, hodowane w Ostermarku, Talabecklandzie i w okolicy Middenheim, zwane middami, są najcięższymi tego typu zwierzętami. Middy charakteryzują się spokojnym temperamentem, energią i łatwością układania. Duża wytrzymałość i względna przy tym szybkość biegu, czyni z middów konie chętnie używane przez lekką kawalerię i poszukiwaczy przygód. Middy nadają się również do zaprzęgów. Osiągają do 170 centymetrów w kłębie, są mocno zbudowane i świetnie umięśnione, stoją na długich, silnych nogach, głowa jest mocno osadzona na grubej szyi. *Zmiana charakterystyki:* **K** 50, **ODP** 40, **Sz** 8.

Urskoje (Kislev): koń używany przez lekka jazdę kislevicką, także uskrzydloną, wyhodowany z koni kozackich, zwany urskojskim od miejsca położenia głównych stadnin. Używany jest często do zaprzęgów. W przypadku urskojów stosuje się najczęściej wychów *dziki* - stada koni puszczane są wolno na stepy, gdzie muszą wykazać się wystarczającym zdrowiem i siłą, aby przetrwać. Stąd też konie te słyną z wytrzymałości na niskie temperatury, słabą paszę i długotrwały wysiłek. Charakter konia odpowiada hodowcom - jest to koń niezależny, często hardy, ale gdy komuś zaufa, pójdzie za nim w ogień. Koń ma ładną głowę o szeroko rozstawionych oczach, długie i silne nogi, smukłą choć mocną szyję, osiąga wzrost do 160 centymetrów wysokości w kłębie. *Zmiana charakterystyki:* **K** 40, **ODP** 50, **Sz** 9.

Castellany (Królestwa Estalijskie): hodowla tych koni utrzymana została w pewnym górskim klasztorze w Castello - gdzie do dziś są hodowane w swej czystej postaci - gdzie przetrwały wojny i niepokoje, często nawiedzające Estalię. Castellany słyną z efektywnych chodów, posłuszeństwa i spokoju. Używane przez estalijską jazdę, a także do wyższej szkoły jazdy; szybkie i zwrotne castellany służą do uszlachetniania wielu innych ras. Zwykle są siwej lub dereszowatej maści. Osiągają 160 centymetrów w kłębie, mają dużą głowę z szerokim czołem i wklęsłym profilem, osadzoną na muskularnej szyi, a także gęste i długie grzywę i ogon. *Zmiana charakterystyki:* **K** 40, **ODP** 30, **Sz** 9.

Baktriany (Stepy): żyjące na stepach konie, zwane baktrianami, używane są głównie przez zamieszkujących ten obszar wojowników. Legendarnie wręcz wytrzymałe, zdolne do znoszenia ekstremalnych temperatur i braku pożywienie. Stepowe plemiona uważają rasę tę za czystą i starożytną, czym bardzo się chlubią. Posiadanie tego wspaniałego konia daje ogromy prestiż. Często w wyszukany sposób wychowywany, przywiązany silnie do właściciela, ten wierny i odważny koń stanowi ideał dla wojownika, któremu może ponadto zaoferować niezwykłą wprost szybkość i wytrzymałość. Baktriany nie są wysokie, mierzą około 157 centymetrów w kłębie, smukłe i eleganckie, głowy i szyje mają lekkie i delikatne, ich budowa jest lekko kanciasta, a sierść ma metaliczny połysk. Stanowią przykład wspaniałych rumaków. *Zmiana charakterystyki:* **K** 40, **ODP** 60, **Sz** 10.

KUCE:

Chętnie używane przez niziołki i krasnoludy, które ze względu na swą budowę nie mogą dosiadać większych wierzchowców.

Albioński (Albion): najbardziej popularnymi wierzchowcami w tej części świata są właśnie kuce, zwane albiońskimi. Należą one do najpopularniejszych na świecie. Wesołe, choć czasem uparte, łatwo przywiązują się i uwielbiają podróże. Często używane są przez niziołki i krasnoludy, które nazywają je *fulfurami*. Te włochate, siwej maści koniki, osiągają 145 centymetrów w kłębie. Są silne i wytrzymałe na trudne, górskie warunki, mają długą sierść, duże uszy, krótkie, mocny nogi i ładną głowę. *Zmiana charakterystyki:* **K** 30, **ODP** 30, **Sz** 6.

Norskijski (Norska): kuce norskijskie to rasa zwierząt przystosowana do ekstremalnych warunków. Większe nieco niż kuce albiońskie, służą jako konie wierzchowe, juczne a także bojowe, gdyż będąc w stanie unieść na grzbiecie dorosłego wojownika, są przy tym idealne do warunków klimatycznych i klimatycznych terenów Norski. Są inteligentne, niezwykle ciekawe świata i odważne. Są bardzo cenione w całym Starym Świecie. Kuce norskijskie mają budowę podobną do swych krewniaków z wysp Albionu, są jednak nieco większe - w kłębie osiągają około 152 centymetry. *Zmiana charakterystyki:* **K** 40, **ODP** 40, **Sz** 5.

KONIE SPECJALNE:

- Śmiejesz się durniu, ale ja ich widziałem i mój syn też. Powiadam ci, że to zjawy! Duchy Starego Ludu nawiedzające te lasy! Widziałem je na własne oczy! Piękni, smagli mężczyźni na koniach tak cudnych, że sam hrabia nie ma takich w swej stajni. Przeszły w bezksiężycową noc koło młyna starego Hopfera, a ich rumaki robiły mniej hałasu niż polujący kot, mimo że szli jako ten wicher w lesie! Widziałem ich jako żywo.
- Nie pij więcej Albert.

Steedy (Loren): jest to rasa unikalnych elfich wierzchowców. Te przepiękne stworzenia łączą w sobie niezwykły wdzięk, szybkość, wytrzymałość, długowieczność i sympatyczny charakter. Wierzchowce dosiadane są prawie wyłącznie przez elfy, konia i jeźdźca łączy bardzo silna więź. Steedy są świetnymi końmi bojowymi, lojalnymi i odważnymi. Posiadanie jednego z nich to dla elfa nie lada przywilej - ich hodowla prowadzona jest tylko w Loren. Konie te są wysokie - w kłębie osiągają 180 centymetrów. Mają szlachetną głowę, o łagodnych oczach, osadzoną na delikatnej, łabędziej szyi. Choć są dobrze umięśnione poruszają się z niespotykaną gracją. Długie i zgrabne nogi zakończone są obfitymi szczotkami, równie gęstymi jak grzywy i ogony. Istnieje odmiana steedów, używana przez Mroczne Elfy, zwana ciemnymi steedami. Znamionuje je okrucieństwo i szalona odwaga. *Zmiana charakterystyki:* **K** 60, **ODP** 50, **Sz** 10.

Lipicanery (Imperium): są to konie używane przez gwardię Imperium. Niezwykle karne i zgrabne są idealnymi wierzchowcami dla reprezentacji wyborowej jazdy Imperatora. Zdatne do wyższej szkoły jazdy, zwrotne i pojętne, nadają się do pokazów i parad. Osiągają 160 centymetrów w kłębie, są dość masywne, o zwartej budowie, zwykle siwej maści. *Zmiana charakterystyki:* **K** 50, **ODP** 40, **Sz** 8.

BUDOWA CIAŁA: koń jest zwierzęciem długowiecznym. Nie eksploatowany nadmiernie może dożyć nawet 30 lat, zachowując w zasadzie pełną sprawność, jednakże przeciętna długość życia konia bojowego jest znacznie krótsza i wynosi zaledwie 5 lat. Waga koni waha się w zależności od rasy. Kuce i mniejsze araby ważą zwykle do 400 kg. Duże potężne konie dochodzą zwykle do 750 kg. Podobną rozpiętość jak waga wykazuje wzrost. Pomijając kucyki, średnia wysokość koni czystej krwi arabskiej wynosi w kłębie 151 cm dla ogierów i 147 cm dla klaczy. W zasadzie niewiele spośród koni wierzchowych przekracza 175 cm w kłębie.

Poniżej znajduje się tabela w której wyszczególniono maści koni i odpowiadający im kolor sierści.

MAŚĆ	KOLOR SIERŚCI
Biała	Biała, kopyta o jasnym rogu.
Siwa	Włosy ogona i grzywy pomieszane z ciemnymi, sierść jasno szara.
Jabłkowita	Jak wyżej, plus ciemne, małe plamy na tułowiu na głowie.
Gniada	Na głowie i tułowiu sierść brunatna, na nogach aż po napięstek - czarna.
Kara	Czarna.
Bułana	Złotawo-płowa, grzywa i ogon czarne, kończyny ciemne.
Myszata	Popielata, grzywa i ogon czarne, możliwe pręgi.
Dereszowata	Mieszanka barwy ciemnej i białej, grzywa i ogon ciemne, z domieszką siwych włosów.
Wilczobura	Ciemnoszara, z brunatnym odcieniem.
Kasztanowata	Ruda, złotawo-ruda, grzywa i ogon w tym samym odcieniu lub brązowa.
Izabelowata	Jasnożółtawa, grzywa i ogon jasne lub białe.
Dropiata	Na białym tle czarne, brunatne lub rude plamki.
Tarantowata	Na tle maści siwej nieregularne plamy maści karej, gniadej lub kasztanowatej lub na jednej z maści zasadniczych, białe plamy.
Srokata	Łaciata, duże nieregularne białe plamy.

ROZMIAR: *duży* (konie); *średni* (kuce)

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich koniowatych odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wszystkie konie - za wyjątkiem koni bojowych - są *podatne na strach* przed ogniem, fantastycznymi istotami i potworami, a także hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: wszystkie konie mogą nieść ładunek równy ich **KRZEPIE** x 30 *WO* (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA**). Koń zjada dziennie około 5-7 kg owsa lub 8 kg ziarna, jeśli trzymany jest w stajni, potrzebuje też codziennie świeżej słomy jako wyściółki. Ponadto w przypadku koniowatych obowiązują poniższe reguły:

Tresura: bohaterowie z umiejętnością *tresura* mogą próbować wytresować odpowiedniego dzikiego konia (źrebaka albo jednolatka) na konia bojowego. Zajmie to K4+2 miesiące i szanse na sukces powinny być modyfikowane w zależności od **INTELIGENCJI** konia (zakres K4+8) oraz wtedy, gdy bohater posiada takie umiejętności jak *opieka nad zwierzętami* i *jeździectwo*.

Bohater może także wydawać *PD*, wykupując dla swego wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: konie są wykorzystywane jako wierzchowce i mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

UWAGI: wszystkie konie mają **ŻYWOTNOŚĆ** 5, z wyjątkiem koni bojowych, które mają **ŻW** 11. Tylko koń bojowy może atakować *kopnięciem*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KONIA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	30-60	30-60	30	10	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
0/1	5-11	3-6	3-6	5-10	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3-8	-	-	7-16	5-11	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku; *ponadto konie bojowe mogą posiadać następujące umiejętności:* celny cios; silny cios; uniki

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*)

To, że umiecie usadzić tyłki w siodłach, jeszcze niczego nie dowodzi. Aby koń ratował wasze dupska, najpierw musicie na to zasłużyć. Musicie dbać o miejsce w stajni, a sami możecie się nażreć dopiero, jak nakarmicie wierzchowce. Jak mi który konia okulawi, to nogi z dupy powyrywam, więc lepiej uważnie sprawdzać kopyta zanim wleziecie na grzbiet, zresztą jak zleziecie też. I niech no mi tylko który spróbuje nie wyczyścić konia przed wymarszem! Sierść ma się błyszczeć jak nocnik Karla Franza! Rekruci, psia wasza mać… Z imperialnej szkatuły dostajecie wierzchowca i cały rząd: siodło, ogłowie, popręg, strzemiona, czaprak, derkę… Niech no mi tylko który wierzchowca uszkodzi, albo ekwipunek zniszczy, co do grosza z żołdu ściągnę, i to z odsetkami. Jak komuś rumak padnie bez wody na pustkowiu, to nie ma po co do koszar wracać, bo w klatce zamknąć każę i na pieprz wysuszyć.

Pamiętać szelmy, żeby mi nigdy nie karmić konia zaraz przed albo po wysiłku, tak samo gdy ma dociągnięty popręg. Jak się dowiem, ze któryś zwierz dostał kolki przez waszą głupotę, to ja…

- Siegfrid Lischke, sierżant strażników dróg

KORALOWIEC, JASKINIOWY:

Koralowiec jaskiniowy to gatunek drapieżnego, wodnego grzyba, który rośnie w płytkich, podziemnych stawach i jeziorach. Z wyglądu przypomina morskie koralowce. Stwór poluje owijając mackami swoje ofiary, następnie wciąga je pod wodę i trzyma tam, aż się uduszą. Potem macki dostarczają pożywienia głównej grzybni.

BUDOWA CIAŁA: z głównej części ciała, osadzonej na dnie lub na skałach, wyrastają chwytne macki, unoszące się tuż pod powierzchnią wody.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: BRAK

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku koralowca jaskiniowego obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: ta istota jest całkowicie pozbawiona mózgu i nie wykonuje ani żadnych testów psychologicznych, ani opierających się na innych cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: za każdym razem, gdy jakaś istota dotknie ciała koralowca, stwór natychmiast atakuje, wykonując normalny test *trafienia*. Gdy dojdzie do *duszenia* (patrz **ATAKI POTWORÓW**), każda istota, którą trafi skuteczny cios macki zostanie wciągnięta pod wodę i zacznie się dusić. Można się wyzwolić tylko przez zadanie trzymającej macce, obrażeń o wielkości 5 punktów albo przez wygranie spornego testu **KRZEPY**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA JASKINIOWEGO KORALOWCA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	30	50	40	0	0	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
K6	5	3	5	0	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	MACKI (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
-	5	-	7	-	-

Umiejętności: sztuka przetrwania

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*duszenie*)

KOT, DZIKI:

Koty występują pospolicie w Starym Świecie, żyjąc w górach i lasach, z dala od ludzkich osiedli. Ich ofiarami padają gigantyczne szczury, mniejsze jelenie, kury i owce z samotnych górskich farm. W śród dzikich kotów, największe obawy budzą zamieszkujące wysokie partie gór tygrysy śnieżne, zwane także *szablozębnymi*. Dolne szczęki tych zwinnych, wielkich kotów wyposażone są w potężne kły, którymi mogą bez trudu rozpruć podbrzusze nawet o wiele większych od nich zwierząt.

Natomiast koty domowe są mieszkańcami prawie wszystkich ludzkich osiedli. Polują na gryzonie, które zamieszkują w prawie każdym miejscu, gdzie pojawił się człowiek. Domowe koty są mniejsze i słabsze od swych dzikich pobratymców.

BUDOWA CIAŁA: w Starym Świecie dziki kot wygląda jak europejski żbik z naszego świata. Jest tych samych rozmiarów co puma, ma grube, bure futro i czarne prążki na ogonie. W kłębie osiąga od 45 do 60 cm, a od pyska do ogona mierzy prawie 180 cm. Śnieżne tygrysy są nieco większe, zaś ich jasną sierść pokrywają czarne pasy.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich kotów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: koty odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku kotów obowiązują poniższe reguły:

Dziecię gór (tylko tygrysy śnieżne)*:* szablozębne poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Dziecię lasu: dzikie koty poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Rozszarpywanie (tylko tygrysy śnieżne)*:* potężne kły wyrastające z dolnej szczęki *szablozębnych* są na tyle ostre, że atak *ugryzieniem* należy traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Specjalny atak (zabójczy skok): dziki kot normalnie, atakuje dwukrotnie uderzeniem *szponów* i raz *ugryzieniem*. Może się podkradać prawie

bezszelestnie i atakować z ukrycia, mając modyfikator +20% do **I**, ale tylko podczas pierwszej rundy. Ponadto, jeżeli kot ma przewagę **I** w pierwszej rundzie walki (i *tylko* w pierwszej rundzie), będzie *skakał* na przeciwnika. Dla *skoku* należy wykonać tylko jeden test **WW**, ale jeżeli będzie on udany, kot automatycznie trafia wszystkimi czterema łapami (traktowane jak cztery ataki *szponami*) i jednym *ugryzieniem*. Później, zwierzę dysponuje już, jak zwykle, tylko trzema atakami.

Widzenie w ciemności: koty widzą w mroku na odległość 20 metrów.

UWAGI: *charakterystyka* ta jest prawidłowa dla wielkich dzikich kotów. Koty domowe posiadają **K** i **ODP** równe 10 i **ŻW** 2. pozostałe cechy są identyczne.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DZIKIEGO KOTA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	50	30	60	10	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3(5)	5	5	3	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: akrobatyka; celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; uniki; widzenie w ciemności (20 metrów); wspinaczka; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

KRAKEN:

Morze Szponów słynie z mnogości żyjących tam potworów, jednakże tylko przedstawiciele jednego gatunku uczynili tamtejsze szlaki niemalże niedostępnymi dla kupców. Mowa oczywiście o gigantycznych krakenach. Legendy morskie opowiadają o sztukach, mogących zbliżyć się do okrętu od strony dna i, oplótłszy go mackami, zmiażdżyć i pochłonąć w jednej sekundzie. Krakeny spotyka się także w innych morzach, ale żyjące tam okazy nie są tak duże.

Krakeny żywią się wielorybami lub innymi wielkimi stworzeniami morskimi, lubią też atakować statki. Zbliżają się od strony rufy bądź burty, oplatają kadłub, starając się go zmiażdżyć i wciągnąć pod wodę. Mniejsze sztuki przywierają do burty większością macek i chwytają ludzi pozostałymi, po czym pożerają ich na miejscu. Podczas wspinania się na burty statku, wydają z siebie ohydne skrzeki i kłapią dziobem. Pływają z dużą prędkością, jednakże nie lubią długich podróży.

Krakeny zamieszkują podwodne jaskinie w przybrzeżnych skałach lub klifowych wybrzeżach. Przez większość czasu pozostają w stanie odrętwienia, jedynie raz na kilka lub kilkanaście lat stwory budzą się z letargu wyruszając na poszukiwanie łupu.

Z racji swej siły i rozmiarów, trakeny są jednymi z najniebezpieczniejszych stworzeń morskich. Są również poważnym zagrożeniem morskich szlaków handlowych. Na szczęście w pobliżu Marienburga znane są terytoria większości tych potworów (na wiedzę tę złożyły się dziesiątki morskich tragedii i lata beznadziejnej walki), dzięki czemu udało się wytyczyć w miarę bezpieczne szlaki żeglugowe.

BUDOWA CIAŁA: krakeny wielokrotnie przewyższają rozmiarami spotykane na lądzie ośmiornice bagienne, kraken jest po lewiatanie największym z morskich stworzeń. Ma dziesięć lub dwanaście długich macek, których długość dochodzi do 50 metrów. Zaopatrzone są one w przyssawki, a jego twardy, rogowy dziób jest w stanie rozszarpać kadłub statku.

Krakeny są obojnakami, wydają na świat potomstwo dwa razy w ciągu całego życia - przy czym młode są często zjadane przez swego rodzica.

ROZMIAR: *monstrualny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku krakenów obowiązują poniższe reguły:

Straszny: wywołują *strach* u wszystkich żywych istot i *grozę* u tych, które mają poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: krakeny są odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: krakeny dysponują liczbą **ATAKÓW** równą liczbie odnóży plus **ATAK** *ugryzieniem* (dziobem). Pochwycona ofiara musi wykonać udany test *uniku*, albo zostanie schwytana i kraken zacznie ją *dusić*. Pochwycona ofiara może się wyzwolić tylko przez wygranie spornego testu **KRZEPY** lub zadanie trzymającej macce obrażeń o wielkości 70 punktów.

Naturalny pancerz: twarde łuski chronią krakena równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Widzenie w ciemności: krakeny postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRAKENA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	0	240	80	40	14	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
*	70	24	8	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
52	70	-	105	-	-

* zobacz **ZASADY SPECJALNE**.

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; rybołówstwo; silny cios; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wyczucie kierunku; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramiona 4/5/3, Korpus 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *duszenie*)

KRWAWIEC:

Krwawiec jest rośliną, która przejawia wiele cech charakterystycznych raczej dla drapieżnych zwierząt, niż roślin. Chociaż nie potrafi przemieszczać swego systemu korzennego, jego gałęzie mogą się poruszać i są bardzo silne. Wygląda jak zwykły krzew lub krzak, ale gdy ktoś przechodzi w odległości do 2K4 metrów, ożywa. Gałęzie chłoszczą dokoła, szukając źródła zaburzeń. Gdy gałąź zlokalizuje ciało ofiary, owija się ciasno wokół niego i przyciąga blisko lepkiego, śliskiego pnia. Tam ofiara jest mocno przytrzymywana, podczas gdy soki trawienne rozkładają tkanki, zmieniając zdobycz w papkę, która jest absorbowana przez gąbczastą korę albo wzbogaca glebę w pobliżu.

BUDOWA CIAŁA: krwawiec może wyglądać jak wiele różnych gatunków krzewów. Tylko bohaterowie posiadający umiejętność *rozpoznawanie roślin* potrafią rozpoznać krwawca, zanim przystąpi on do ataku.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich krwawców odnoszą się poniższe zasady, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Fobia: ogień powoduje, że gałęzie cofają się, uwalniając wszystkie aktualnie więzione ofiary.

Zimna krew: jako roślina, krwawiec jest odporny na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: chłoszczące gałęzie są traktowane jako pojedynczy atak. Każdy cel w odległości do 2K4 metrów może być trafiony za pomocą ataku *duszącego* - udane trafienie powoduje K6 obrażeń i może unieruchomić ofiarę (patrz **ATAKI POTWORÓW**). Jeżeli trafienie spowoduje utratę **ŻYWOTNOŚCI** - ofiara zostaje przyciągnięta do pnia, gdzie otrzymuje dodatkowe K6 obrażeń w każdej następnej rundzie, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Osoba, schwytana przez krwawca może uciec przez zadanie gałęziom rośliny 5 lub więcej punktów obrażeń albo przez wygranie spornego testu **KRZEPY**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRWAWCA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	30	30	60	0	20	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	0	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
-	5	-	7	-	-

Umiejętności: specjalna broń (egzotyczna - bicz); sztuka przetrwania

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie biczem*)

MAŁE ZWIERZĘTA:

Stary Świat jest bogaty we wszelkie dzikie gatunki zwierząt - te, podane tutaj stanowią tylko przykłady, a opisane zostały dlatego, że niektóre z nich mogą stać się duchami opiekuńczymi kaplanów druidzkich. Duchy opiekuńcze mają charakterystyki identyczne jak ich materialne odpowiedniki, z wyjątkiem tego,

że ich **INT** wynosi 89. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie te zwierzęta są identyczne, jak ich kuzyni w naszym świecie i mają naturę neutralną.

NATURA: wszystkie zwierzęta posiadają NEUTRALNĄ *naturę*.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich zwierząt odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wszystkie zwierzęta odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

GRONOSTAJ:

Gronostaje są małymi, agresywnymi drapieżnikami, żyjącymi głównie w lasach i polującymi na króliki, myszy polne i inne niewielkie, roślinożerne zwierzęta. Chociaż ogólna budowa upodobnia je do łasic, są trochę większe i osiągają 1 metr długości. Oprócz swojej szybkości i ostrych zębów, gronostaje mają zdolność *hipnotyzowania* swojej ofiary (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**) przed zaatakowanie *ugryzieniem*. Kołyszą się wtedy rytmicznie na nogach wijącym się, podobnym do wężowego ruchu.

ROZMIAR: *bardzo mały*

ZASADY SPECJALNE: ugryzienie gronostaja może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**). Gdy gronostaj *tańczy* podczas próby *zahipnotyzowania*, ofiara musi wykonać udany test **SW** albo stanie się niezdolna do ruchu. Gdy gronostaj przestaje tańczyć i atakuje, jego ofiara przy pierwszym ataku jest traktowana jak *cel nieruchomy*. Gronostaje poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GRONOSTAJA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	10	10	40	10	10	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	1	1	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; hipnoza; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0,

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *hipnoza*)

KRÓLIK:

Króliki są w Starym Świecie równie pospolite, jak w naszym, jeżeli nie bardziej. Atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

ROZMIAR: *bardzo mały*

ZASADY SPECJALNE: ugryzienie królika powoduje *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**). Króliki poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRÓLIKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	10	10	30	10	10	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	1	1	1	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	1	-	1	1	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; uniki; wyczucie kierunku;

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

KRUK:

Kruki dużymi i długowiecznymi ptakami, niektóre osobniki żyją nawet sto lat. Są wszystkożerne, żywią się padliną i mniejszymi od siebie ptakami, małymi zwierzętami i w ostateczności również roślinami. Kruki są zwierzętami stadnymi i towarzyskimi, bardzo często towarzyszą polom bitewnym, gdzie walce posilają się ciałami poległych. Mieszkańcy Starego Świata kojarzą kruki z bogiem śmierci Morrem, którego są symbolem. Kruki są agresywne i mogą zaatakować podróżnych, którzy podeszli zbyt blisko do gniazd, atakując jednym *ugryzieniem* (dziobnięciem) i jednym uderzeniem *szponami* w czasie rundy.

ROZMIAR: *bardzo mały*

ZASADY SPECJALNE: kruki latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ** dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Po udanym trafienie w głowę i zadaniu obrażeń, ofiara musi wykonać udany test **ZRĘCZNOŚCI** (jeśli chroni głowę hełmem otrzymuje dodatni modyfikator +10%, jeśli hełmem pełnym +20% i +30% jeśli nosi przyłbicę) albo ptak uderzeniem dzioba wyłupi jej oko.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRUKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	10	20	40	14	24	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	1	2	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; naśladownictwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0,

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

LIS:

Lisy są podstępnymi drapieżnikami i padlinożercami oraz odwiecznymi wrogami hodowców drobiu w całym Starym Świecie. Mieszkają w podziemnych norach, znajdujących się w lasach Starego Świata. Tworzą grupy rodzinne, składające się z samca, samicy i kilku młodych. Polują na małe zwierzęta, a kiedy to możliwe kradną kury. Lisy zasadniczo unikają kontaktów z ludźmi, ale mogą być niebezpieczne, jeśli zostaną osaczone albo jeśli ich młode znajdą się w niebezpieczeństwie. Atakują jednym *ugryzieniem* w ciągu rundy.

ROZMIAR: *mały*

ZASADY SPECJALNE: ugryzienie lisa może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **CHOROBY**). Lisy poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA LISA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	20	20	40	14	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	2	2	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

MAŁPA:

Ostatnimi laty kupcy zaczęli sprowadzać małpy z dalekich, zamorskich krain. Te stworzenia mogą być tresowane i przyuczane do wykonywaniu wielu zadań, takich jak noszenie niewielkich ciężarów, podawania przedmiotów, a nawet do kradzieży. Wielu ludzi traktuje te zwierzęta z zabobonną podejrzliwością, z niepokojem zauważając podobieństwo do człowieka. Inni odczuli na własnej skórze złośliwość tych małych diabłów, kiedy zostali obrzuceni ich śmierdzącymi odchodami.

ROZMIAR: *mały*

ZASADY SPECJALNE: ugryzienie małpy może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**). Małpy poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MAŁPY:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	25	20	20	40	14	10	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	2	2	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	3

Umiejętności: bystry wzrok; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0,

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PTAK ŁOWCZY:

Sokolnictwo to popularna rozrywka pośród szlachty, a w pełni wyszkolony ptak jest w stanie na rozkaz oślepić przeciwnika. Ptaki łowcze to specjalnie wyszkolone drapieżniki, których zadaniem jest odnalezienie i upolowanie niewielkiej zwierzyny, a potem przyniesienie jej w szponach. Aby zwierzę pozostało spokojne, nakłada się mu na głowę skórzany kaptur. Sokolnik musi

nosić na ręku skórzaną bądź zamszową rękawicę, w przeciwnym przypadku otrzyma 1 punkt obrażeń, kiedy ptak wyląduje na jego wyciągniętym ramieniu i wbije w nie szpony. Przy każdym teście *łowiectwa*, w którym można wykorzystać ptaka łowczego, jego trudność jest obniżana o jeden stopień. Za ptaki łowcze uważa się sowy, rybołowy, orły, jastrzębie, sokoły oraz kilka innych gatunków ptaków drapieżnych.

ROZMIAR: *mały*

ZASADY SPECJALNE: ptaki łowcze latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ** dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Po udanym trafienie w głowę i zadaniu obrażeń, ofiara musi wykonać udany test **ZRĘCZNOŚCI** (jeśli chroni głowę hełmem otrzymuje dodatni modyfikator +10%, jeśli hełmem pełnym +20% i +30% jeśli nosi przyłbicę) albo ptak uderzeniem dzioba wyłupi jej oko.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PTAKA ŁOWCZEGO:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	10	20	40	14	24	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	1	2	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; naśladownictwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0,

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

SROKA:

Sroki czasami nazywane są ptakami-rabusiami, są padlinożercami, mniejszymi od kruków. Żywią małymi zwierzętami i roślinami. Lubią jasne, świecące przedmioty, szczególnie kamienie i metale szlachetne - istnieje 10% szansa, że gniazdko sroki będzie zawierać K4 klejnoty oraz K10 złotych koron (albo równowartość). Sroki nie są agresywne ale mogą zaatakować, jeśli podejdzie się zbyt blisko ich gniazd, atakują jednym *ugryzieniem* (dziobnięciem) w czasie rundy.

ROZMIAR: *bardzo mały*

ZASADY SPECJALNE: sroki latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ** dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SROKI:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	10	10	30	10	10	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	1	1	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; szacowanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

WIEWIÓRKI:

Wiewiórki są bardzo zwinnymi, żyjącymi na gałęziach drzew zwierzętami. Mogą skakać z gałęzi na gałąź na odległość 5 metrów, jednocześnie spadając o 1 metr. Bez żadnych trudności mogą wspinać się na pionowe płaszczyzny. W walce atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

ROZMIAR: *bardzo mały*

ZASADY SPECJALNE: *ugryzienie* wiewiórki może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**). Wiewiórki poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIEWIÓRKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	5	10	40	10	10	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	1	0	1	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	1	-	1	1	1

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

WYDRA:

Wydry są małymi drapieżnikami, żyjącymi nad brzegami rzek i jezior, gdzie polują na ryby. Są wytrwałymi i zręcznymi pływakami. Zwinnie i szybko poruszają się też na lądzie. Ich zachowanie przeważnie nie zagraża ludziom (z wyjątkiem możliwości zmniejszenia zasobów ryb), choć, jeśli zostaną osaczone lub w obronie swoich młodych będą dziko walczyć. Atakują jednym *ugryzieniem* na rundę.

ROZMIAR: *mały*

ZASADY SPECJALNE: wydry mogą pływać z nie podlegającą redukcji **SZYBKOŚCIĄ** (tzn. z tempem *ostrożnym*).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WYDRA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	10	20	40	10	10	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	1	2	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

ŻABA:

Żaby w Starym Świecie mają identyczny wygląd, zwyczaje i miejsce zamieszkiwania, jak w naszym.

ROZMIAR: *bardzo mały*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ŻABY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
0	0	5	10	30	2	2	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
0	1	0	1	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	1	-	1	1	-

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

MAŁŻOSZCZĘK:

Małżoszczęk żyje tylko w wilgotnym piasku, zwykle przy brzegu morza albo na granicy obszaru pływowego. Chociaż nie może się poruszać, jest żarłocznym mięsożercą, polującym głównie na foki i większe ptaki morskie. Leży zagrzebany w piasku, a gdy przechodzi nad nim nieostrożna istota, pułapka uruchamia się i ofiara zostaje schwytana przez podobne do szczęk krawędzie muszli. Mniejsze stworzenia (poniżej ½ metra) zostają natychmiast zmiażdżone i giną, podczas gdy większe ofiary są mocno trzymane i zazwyczaj zostają utopione przez przypływ.

BUDOWA CIAŁA: taka sama jak u małży w naszym świecie, ale małżoszczęk osiągają do 1,8 metra średnicy.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: małżoszczęki czują *strach* wobec ognia, ale ich jedyną reakcją na płomienie jest jeszcze mocniejsze zamknięcie muszli - co powoduje utratę następnego punktu **ŻYWOTNOŚCI** u każdej schwytanej ofiary.

Zimna krew: mięczaki są pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych ani bazujących na innych cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku małżoszczeków obowiązują poniższe reguły:

Naturalny pancerz: skorupa chroni małżoszczęka równie skutecznie jak przeszywanica.

Specjalny atak (usidlenie): z powodu takiego sposobu ataku, mięczaki piaskowe zawsze *zaskakują* swoje ofiary i jeżeli ich atak spowodował obrażenia, ofiara zostaje usidlona. Schwytana istota odnosi kolejne obrażenia tylko wtedy, jeżeli aktywnie walczy albo przegra sporny test **KRZEPY**, próbując otworzyć muszlę (utrata 1 punktu **ŻYWOTNOŚCI** w czasie rundy walki niezależnie od wszystkich modyfikatorów). Nie trzeba chyba mówić, że trafienie zwykle uderza w nogę ofiary. **KRZEPA** małżoszczęka jest bezpośrednio uzależniona od jego rozmiaru i wynosi 10% za każde 30 cm średnicy. Małżoszczęk może próbować pochwycić nawet takie istoty, których *kategoria rozmiaru* jest o jeden stopień większy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MAŁŻOSZCZĘKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	*	30	*	0	0	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
*	11	*	3	0	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

MAŁŻOSZCZĘK (100%)
11

* zobacz **ZASADY SPECJALNE**

Umiejętności: pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*skorupa*)

Punkty Zbroi: Korpus 2/3/1

Broń: naturalna (zobacz **ZASADY SPECJALNE**)

MAMUT:

Niegdyś zwierzęta te występowały powszechnie na północy Starego Świata. Było to, nim Slannowie zmienili orbitę planetę, ocieplając klimat. Zimnolubne mamuty odeszły na mroźne pustkowia. Do dziś jedynie kilka tych ogromnych, monstrualnych stworzeń przeżyło, aby wędrować po północnych rejonach Znanego Świata. W Norsce czasami się na nie poluje, a ich ciosy ofiarowuje się ambasadorom. Jeszcze bardziej imponujące są norskie mamuty wojenne, łapane za młodu i tresowane przez Norsmenów, aby służyły im w czasie wojny.

Staroświatowe mamuty żyją jedynie w menażeriach i cyrkach, gdzie przyciągają ogromne tłumy. Załogi mamutów wojennych często zajmują się w czasie pokoju ich oporządzaniem; zarabiają wówczas znaczne sumy na współpracy z wieloma norskimi rolnikami, którym dostarczają *nawóz*.

BUDOWA CIAŁA: mamuty choć podobne do słoni, są od nich dużo większe. Oprócz wzrostu od słoni różni je jeszcze gęste, długie futro, które porasta całe ciało i małe uszy. Futro mamutów ma najczęściej brązową, szarą lub czarną barwę. Zwierzęta osiągają powyżej 5 metrów długości, ich trąby są niemal równie długie, a ciosy mogą mieć nawet dwa metry długości.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku mamutów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: mamuty odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: mamuty wzbudzają *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich mamutów odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez mamuty w czasie *szarży* są podwajane.

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro, chroni mamuty równie skutecznie jak przeszywanica.

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować mamuta jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa mamuta od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** trenowanego mamuta (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SW** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla mamuta rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: niektóre istoty wykorzystują mamuty jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MAMUTA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	120	100	30	14	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	41	12	10	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

TRĄBA (75%)	GŁOWA (75%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
30	30	-	61	45	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Trąba 2/3/1, Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*uderzenie rogami*, *uderzenie trąbą*, *tratowanie*)

MANTIKORA:

Tego dnia panował ziąb. Nie błogosławiony chłód Ulryka, który ożywia kończyny i sprawia, że człowiek wie, iż żyje, lecz przeklęte zimno, które wieje z Północnych Pustkowi, niosąc ze sobą woń pyłu i zepsucia. Nasz patrol krążył u podnóża Gór Środkowych, tropiąc bandę zwierzoludzi. Zamierzaliśmy ich dopaść, gdy ugrzęzną w głębokim śniegu i zanim zdołają przedostać się przez wysokie przełęcze. Kiedy po raz pierwszy ją usłyszeliśmy, pomyśleliśmy, że to wiatr płata figle, ale im bardziej się zbliżała, tym głośniejszy był jej zew. Nie przypominał niczego, co słyszałem wcześniej i później. Jej ryk wyrażał śmierć i nadzieję, połączone z płaczem dzieci odrywanych od piersi swych matek. Wyła, opadając na nas - skrzydlata śmierć, mantikora. Nasze rumaki, choć obyte z bitwą i sprawdzone w boju, stawały dęba i wierzgały ze strachu. Mój krewniak Holger i jego koń zmienili się w czerwoną miazgę, gdy mantikora runęła na nich, spragniona ich ciepłego mięsa, które odrywała, jeszcze parujące, od kości. Patrzyliśmy przerażeni na tę krwawą ucztę. Oktar natarł na nią i otrzymał tak potężne uderzenie ogonem, że rozbiło jego napierśnik. Bestia spojrzała na nas. Jej okrwawione oblicze było karykaturą ludzkiej twarzy. Widząc, żeśmy się nie zlękli, spróbowała poderwać się do lotu. Być może pragnęła uciec, a może chciała dopaść nas z innej strony. Mieliśmy nigdy się tego nie dowiedzieć, bowiem gdy rozpostarła skórzaste skrzydła i zaczęła wzlatywać, Pierworodny zadał jej tak straszliwy cios swoim młotem, że jego sworzeń ustąpił z głośnym trzaskiem, a stwór runął na dno doliny pod nami, wrzeszcząc przez całą drogę. Tego dnia był z nami Ulryk, a jeśli jeszcze raz miałbym usłyszeć na wietrze ten okrzyk, sądzę, że pojadę w przeciwnym kierunku.

- Alexei Dronal, Templariusz Białego Wilka

To należące do Chaosu mroczne odbicie gryfa, bowiem Chaos, ze swej natury, musi wykpiwać wszystko, co jest nam drogie. O ile bowiem gryf to szlachetne zwierzę, a jego dzika natura dowodzi gorącego i nieokiełznanego serca, o tyle mantikora w pełni poddaje się swojej ohydnej żarłoczności. Gryfy polują jedynie po to, by wykarmić swoje młode. Mantikory polują, gdy tylko najdzie je na to ochota. Podczas gdy gryfy wybierają zwykle wyłącznie osobniki słabe lub stare, mantikory zawsze będą łowiły te niedorosłe i niewinne. Zabijajcie je bez zmiłowania, gdy tylko będziecie mieli ku temu okazję, inaczej one z pewnością zabiją was.

- Edgar Nolbrun, skryba

To wierzchowce naszych upadłych kuzynów. Ich żądza krwi jest odbiciem pragnień mrocznego władcy Mordu, służbie któremu są poświęcone. Lękajcie się mantikory, nie tylko z powodu tego, czym jest, lecz ponieważ jej obecność to jeden z sygnałów zdradzających nadejście naszych odrzuconych braci. Lepiej zmierzyć się z tuzinem mantikor, niż z jednym z tych, którzy ośmielają się jechać na nich do bitwy.

- Filanas, elfi wędrowiec

Jak większość stworów Chaosu, mantikory są zlepkiem zwierzęcia i człowieka. Jednak w przeciwieństwie do wielu takich istot, są inteligentne i mówią *mroczną mową* Chaosu. Najpospoliciej występują w chaotycznych regionach dalekiej północy i południa. Chociaż bardzo niewiele mantikor żyje obecnie w granicach Starego Świata, poszczególne osobniki mogą pokonywać bardzo duże odległości na swoich silnych skrzydłach i mogą zjawiać się prawie wszędzie.

Mantikory to dzikie bestie polujące na różne stworzenia, których mięsem się żywią. Są przebiegłe i bystre, co gorsza zaś myślą niezwykle logicznie.

Krążą pogłoski o tym, że Mroczne Elfy zajmują się hodowlą mantikor pośród czarnych, obsydianowych szczytów łańcuchów górskich, które górują nad Krainą Chłodu, daleko na zachód do Starego Świata.

W większości wypadków mantikora rozpoczyna walkę od *szarży*. Jeśli potwór ma wystarczająco wiele miejsca, stara się podczas starcia unosić w powietrzu, machając potężnymi skrzydłami.

Podczas walki mantikory *gryzą*, *uderzają szponami* oraz *ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: chociaż mantikory różnią się wyglądem i zdolnościami, większość z nich ma potężne, lwie ciała, szerokie podobne do nietoperzych skrzydła oraz głowę, przypominającą ludzką. Wiele ma także kolczaste ogony z jadowitym ostrzem albo żądłem jak skorpion. Są dużymi potworami, mierzącymi od 5 do 6 metrów długości.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku mantikor obowiązują poniższe reguły:

Fobia: mantikory odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: mantikory wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Jadowite żądło: atak ogonem jest *jadowity* i ofiara musi wykonać test *trucizny* za każdym razem, gdy zostanie trafiona. Pierwsze nieudany rezultat oznacza, że staje się *otumaniona*, a drugi - oznacza śmierć po 2K6 rundach.

Lot: mantikory latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy poruszania się po ziemi.

Mutacje: należy rzucić **K10**, aby określić liczbę mutacji. Wynik **1**-**4** oznacza jedną mutację, **5**-**8** oznacza dwie mutacje, zaś **9**-**0** trzy. Następnie MG powinien wylosować je zgodnie z zasadami umieszczonymi w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty mantikory są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MANTIKORY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
65	0	100	80	40	24	43	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
4	41	10	8	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
30	-	45	61	45	30

Umiejętności: celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*)

MIĘSOŻERNY CHWYTACZ:

Mięsożerne chwytacze są ostatnimi pozostałościami rasy wielkich jaszczurów z dni, gdy gady władały światem. Poruszają się bardzo szybko i są niezwykle groźne, choć wyjątkowo głupie. Czasami reptilliony używają ich jako zwierząt myśliwskich (patrz **ISTOTY HUMANOIDALNE**). Występują w tym samym podziemnym środowisku co reptilliony, chociaż uważa się, ze mięsożerne chwytacze żyły kiedyś na powierzchni.

W walce gady atakują *ugryzieniem* i mogą uderzeniem *ogona* (do tyłu).

BUDOWA CIAŁA: mięsożerny chwytacz jest dwunożnym gadem, mającym 3 metry długości od pyska do ogona i około 1½ metra wysokości, chociaż w walce może się podnieść na wysokość 2 metrów. Większość jego masy obciąża tylne nogi, a ciężki ogon jest używany do utrzymywania równowagi podczas biegu. Jego przednie ramiona są małe i prawie bezużyteczne. Kolor skóry waha się od ciemnozielonego do ciemnobrązowego.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku mięsożernych chwytaczy obowiązują poniższe reguły:

Fobia: mięsożerne chwytacze odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Zimna krew: mięsożerne chwytacze, poza wyżej wymienionymi oddziaływaniami, podobnie jak inne gady są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich mięsożernych chwytaczy odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: twarda, łuskowa skóra mięsożernego chwytacza zapewnia taką ochronę jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: mięsożerne chwytacze widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MIĘSOŻERNEGO CHWYTACZA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
49	0	60	50	10	5	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	17	6	5	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
12	17	-	25	18	12

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramię 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*)

MŁODNIK:

Wiele imperialnych dam i matron trzyma młodniki w niewielkich, ozdobnych puzdrach. Choć prezbiterzy nieraz głosili w kazaniach, że owady są niebezpieczne, mało która niewiasta daje wiarę tym słowom. Kiedy już przekonają się o ich prawdziwości, zwykle jest za późno, aby ratować duszę, a co dopiero życie. Te, które do końca nie są w stanie odsunąć od siebie Złotej Pszczoły, marnieją coraz szybciej, aż wreszcie umierają, jakby kto wyssał z nich całe życie.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Niewielu jest w stanie oprzeć się pokusie wiecznej młodości i piękna, które będzie wzbudzało powszechną zazdrość. Próżno szukać kobiety, która byłaby wolna od tej słabości, a każda, jeśli tylko może, stara się zachować blask powabów. Nawet mężczyźni nie są wolni od strachu przed ubytkiem sił, który nieubłaganie prowadzi do Królestwa Morra. Młodnik, wbrew swej nazwie, nie przywraca młodości, lecz jedynie stwarza ułudę młodzieńczego powabu, uzależniając i doprowadzając do niechybnej śmierci.

Niewinnie wyglądający owad szybko zdobywa serca swoich właścicieli. Jednak to nie wygląd sprawia, że tak wiele szlachetnie urodzonych dam trzyma go w swoich buduarach. Prawdziwym skarbem jest wydzielina gruczołów, znajdujących się na odwłoku owada. Jedna jej kropla potrafi przywrócić utraconą urodę i napełnić ciało młodzieńczym wigorem. Z tego powodu młodnik to niebywale kosztowna maskotka, aczkolwiek nabywców nigdy nie brakuje.

Mało kto wie, lub chce wiedzieć, że za mleczko Złotej Pszczoły nie płaci się złotem, lecz własnym zdrowiem i życiem. Efekt działania wydzieliny wydaje się nieszkodliwy, a nawet dobroczynny, lecz jest to jeden z najbardziej nikczemnych podstępów Chaosu. Wystarczy dać młodnikowi do zlizania kroplę własnej krwi, a następnie rozetrzeć drogocenny sok na twarzy. Pozornie ujmuje to człowiekowi lat, lecz odmładzający wpływ substancji jest bardzo uzależniający. Już wkrótce zmarszczki znów się pojawiają, a blask oczu przygasa. Wtedy znowu trzeba nakarmić Złotą Pszczołę i lepiej nie odmawiać jej porcji krwi, gdyż można poczuć jadowite ukłucie żądła…

BUDOWA CIAŁA: młodnik przypomina ćmę o ciele pokrytym złotym meszkiem i długiej trąbce, którą bezustannie bada otoczenie.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku młodników obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: młodniki są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich młodników odnoszą się poniższe zasady:

Jadowite żądło: żądło młodnika jest nasycony silną paraliżującą trucizną - trafiona nim istota musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza *paraliż*.

Lot: młodniki latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy poruszania się po ziemi.

Miodowe mleczko: młodnik wydziela gęsty syrop o delikatnym zapachu miodu, który zbiera się na odwłoku stworzenia. Wtarty w skórę twarzy wygładza zmarszczki, usuwa skazy na skórze i przywraca jej młodzieńczy wigor, stwarzając złudzenia odmłodzenia o -K10 lat. Każde 3K10 dni stosowania mleczka (licząc od pierwszej do kolejnej pełni Morrslieba) powoduje przyznanie kumulatywnego modyfikatora -1 do rzutu (K10) określającego efekt działania soku młodnika. Jeżeli wynik okaże się ujemny, zażywająca nektar osoba będzie wyglądała na starszą niż jest w rzeczywistości. Wystarczy jednak dawka nektaru, aby się uzależnić.

Postać, która zażyje choćby jedną dawkę soku młodnika, każdego dnia musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza uzależnienie. Od tej pory codziennie musi zażywać porcję nektaru; jeśli tego nie zrobi, otrzymuje modyfikator -3K10% do **CHA** ze względu na *obsesję młodości*, na którą zaczyna cierpieć. Jeśli postać wytrzyma 8 kolejnych dni bez zażywania soku, uwalnia się spod włady Złotej Pszczoły.

Widzenie w ciemności: młodniki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MŁODNIKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	0	10	10	60	29	43	66

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	1	1	1	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	-	1	1	1	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; infrawizja; leczenie ran, łowiectwo; sztuka przetrwania; śledzenie; ukrywanie się; uniki; uwodzenie; znajomość języka (mroczna mowa)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie ogonem*)

NIEDŹWIEDŹ:

Niedźwiedź to niezaprzeczalny władca lasów Starego Świata. Potężne zwierzę czczone jest przez wiele ras zamieszkujących kontynent, także przez żyjących na wschodzie Kislevitów. Zielonoskórzy szamani wierzą, że naszyjniki wykonane z kości niedźwiedzi zapewnią noszącemu je wojownikowi siłę i odwagę.

Górskie i leśne niedźwiedzie Starego Świata to duże i silne bestie, których skóra jest wysoko ceniona przez wszystkie rasy (wartość *nieuszkodzonego* futra wynosi 5K6 złotych koron).

W czasie walki niedźwiedzie *gryzą* i *uderzają szponami*.

BUDOWA CIAŁA: pokryte gęstym, ciemnym futrem niedźwiedzie często osiągają 3 metry długości i niemal 2 metry wysokości w kłębie. Masywne, wypełnione potężnymi zębami szczęki i ostre jak brzytwa pazury stanowią śmiertelnie niebezpieczną broń, którą niedźwiedzie rozszarpują przeciwników.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich niedźwiedzi odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: niedźwiedzie odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: ranione niedźwiedzie są *podatne na furię*.

Straszny: niedźwiedzie wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku niedźwiedzi obowiązują poniższe reguły:

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro chronią niedźwiedzia równie skutecznie jak przeszywanica.

Widzenie w ciemności: niedźwiedzie widzą w mroku na odległość 10 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA NIEDŹWIEDZIA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	70	50	30	10	24	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	7	5	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

NIETOPERZ, CHAOSU:

Wyżej położone jaskinie Podmroku są domem setek różnych odmian nietoperzy. Ale to nie wszystkie nietoperze, które zamieszkują pozbawiony światła świat nieskończonych tuneli. Jeden gatunek żyje bardzo głęboko, daleko głębiej nawet niż sięga Piekielna Jama, i żeruje na Upiorycie. Skaveńscy górnicy stale wypatrują nietoperzy Chaosu, ponieważ ich obecność to pewny znak, że w pobliżu znajduje się żyła Kamienia Przemian.

BUDOWA CIAŁA: nietoperze Chaosu przypominają wyglądem zwykłe nietoperze, lecz ich sierść jest blada, a ciała wydęte i zniekształcone przez ciągły kontakt ze Spaczeniem. Z powodu swoich wielkich rozmiarów, które czasem mogą dorównywać rozmiarom konia, nietoperze Chaosu nie potrafią latać. Zamiast tego pełzają po ziemi i ścianach swojego podziemnego królestwa. Podobnie jak inne nietoperze, wydają wysokie piski i kierują się echem odbitym od ścian, co umożliwia stworom orientację w całkowitych ciemnościach.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku nietoperzy Chaosu obowiązują poniższe reguły:

Fobia: nietoperze odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich nietoperzy odnoszą się poniższe zasady:

Dziecię nocy: podczas pierwszej rundy walki nietoperz Chaosu otrzymuje modyfikator +10% do **I** - chyba że atakuje przy oświetleniu porównywalnym z dziennym.

Infekcja ran: gnijące pozostałości poprzednich posiłków oraz liczne bakterie i drobnoustroje żyjące w pysku nietoperza powodują, że ugryzienie stwora może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Spaczone ugryzienie: jeśli ugryzienie nietoperza Chaosu spowoduje utratę choć 1 punktu **ŻW**, ofiara musi wykonać udane testy **ODP** i **SW**, lub w ciągu K10 dni otrzyma losowo wybraną mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: nietoperze postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA NIETOPERZA CHAOSU:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	30	30	50	14	18	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

NIETOPERZ, GIGANTYCZNY:

Widywałem je w nocy, gdy łopotały swoimi potężnymi skrzydłami w świetle księżyca. Wołają do mnie. Mówią, że wkrótce do nich dołączę. Siostra Duvalier mówi, że to zwykłe nietoperze, ale ja wiem, że to nieprawda. Pewnego dnia ja też stanę się nietoperzem, jak moi przyjaciele. Uniosą mnie do mojego nowego domu i będziemy razem tańczyli wokół księżyca. O, tak.

- Rudi, pacjent przytułku dla obłąkanych we Frederheim

Słyszysz różne opowieści, ale nigdy do końca nie wierzysz, że są prawdziwe, aż do chwili, gdy ujrzysz… jednego z tych stworów. Zakładasz, że to tylko przesadne bajanie wieśniaków, którzy zobaczyli większego nietoperza, albo nawet sowę. Jednak ten miał skrzydła dłuższe od wozu i wielkie kły, ostre jak sztylety. Runął z nieba i porwał sierżanta Vogla. Zobaczyliśmy go ponownie tydzień później. Ciało Vogla było wysuszone i białe, ale sierżant nadal maszerował, nadal walczył. Tylko że teraz był już po drugiej stronie…

- Leonhard, najemnik

Sądzę, że są w jakiś sposób powiązane ze Strigoi, chociaż nietoperze są z pewnością mniej odrażające i bardziej towarzyskie niż przeciętny Strigoi.

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Historia tych stworzeń ginie w pomroce przeszłych wieków - poniekąd także z powodu wrodzonej skrytości nieumarłych - ale w kwestii ich pochodzenia przeważają dwie główne teorie. Pierwsza zakłada, że nawet jeśli są żywymi stworzeniami, zawsze żywią się kosztem innych, niczym więksi kuzyni komarów i moskitów, które nękają podróżnych podczas letnich wieczorów. W tej wersji ich pochodzenia, pierwszy z gigantycznych nietoperzy, zwanych także nietoperzami wampirami, przypadkowo pożywił się na śpiącym wampirze, biorąc go za żywego człowieka - być może wampir niedawno wypił swój posiłek i nadal emanował ciepłem krwi ofiary. Druga teoria zakłada, że są to twory potężnego wampirzego necrarchy lub nekromanty, który zapragnął stworzyć potężne oddziały latające, by uzupełnić swoje legiony nieumarłych. W każdym razie tajemnicą pozostaje, czy rozmnażają się jak zwierzęta - w takim przypadku byłyby jedynymi nieumartymi, jacy są do tego zdolni - albo czy są tworzone w inny sposób, być może za pomocą magii lub przez jakiegoś wielkiego mistrza nie-życia.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Te nocne istoty są nie tylko bardzo dużymi, ale także okrutnymi drapieżnikami, zdolnymi zaatakować i zabić istotę wielkości człowieka. Te podstępne ścierwojady, żywiące się ciałami większych istot można spotkać dość powszechnie w lasach na wschodzie Starego Świata. Wampiry w Starym Świecie (patrz **OŻYWIEŃCE**) potrafią przetransformować się w gigantycznego nietoperza.

BUDOWA CIAŁA: ciało gigantycznego nietoperza osiąga od nosa do ogona długość prawie 1,2 metra i jest pokryte czarnym jak smoła futrem, zaś skrzydła gigantycznego nietoperza mogą mieć nawet 5 metrów rozpiętości. Jego głowa jest podobna do psiej, a paszcza jest wyposażona w długie i ostre zęby.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku nietoperzy obowiązują poniższe reguły:

Fobia: nietoperze odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gigantycznych nietoperzy odnoszą się poniższe zasady:

Dziecię niebios: ruchliwość gigantycznego nietoperza pozwala mu atakować w każdą stronę niezależnie od kierunku lotu.

Dziecię nocy: podczas pierwszej rundy walki nietoperz otrzymuje modyfikator +10% do **I** - chyba że atakuje przy oświetleniu porównywalnym z dziennym.

Infekcja ran: gnijące pozostałości poprzednich posiłków oraz liczne bakterie i drobnoustroje żyjące w pysku nietoperza powodują, że ugryzienie stwora może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Lot: gigantyczny nietoperz lata *szybując*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Widzenie w ciemności: nietoperze postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEGO NIETOPERZA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	40	40	30	14	24	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	5	4	4	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

NIETOPERZ, ZWYCZAJNY:

Zwyczajne nietoperze Starego Świata są bardzo podobne do tych z naszego: małe, nocne drapieżniki, których pożywienie stanowią głównie owady. Niektóre większe osobniki nad powierzchnią jezior i stawów, łapiąc ryby i żaby. Kapłani druidzcy mogą posiadać nietoperze jako swoje duchy opiekuńcze (*charakterystyka* jak niżej, lecz **INT** 89).

BUDOWA CIAŁA: nietoperze mogą być różne od bardzo małych, trzycentymetrowych do mających 15 cm długości. Rozpiętość ich skrzydeł może wynosić od 15 do 60 cm i więcej. Są przeważnie czarne lub ciemnobrązowe.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich gigantycznych nietoperzy odnoszą się poniższe reguły:

Fobia: nietoperze odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku nietoperzy obowiązują następujące zasady:

Dziecię nocy: nietoperz podczas pierwszej rundy walki nietoperz otrzymuje modyfikator +20% do **I** - chyba że atakuje przy oświetleniu porównywalnym z dziennym.

Infekcja ran: pozostałości poprzednich posiłków oraz liczne bakterie żyjące w pyskach tych małych stworzeń powodują, że ugryzienie nietoperza może spowodować *infekcje ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

Lot: nietoperze latają jak istoty *pikujące*, ale są prawie całkowicie bezradne na ziemi. Mogą jedynie wpełzać powoli na drzewa albo ściany w celu podjęcia lotu.

Widzenie w ciemności: nietoperze postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA NIETOPERZA (ZWYCZAJNEGO):

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
59	0	5	10	30	5	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	1	0	1	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
1	-	1	1	1	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

NOSOROŻNIK:

Podobnie jak mamuty, zwierzęta te występowały niegdyś powszechnie na północy Starego Świata. Kiedy jednak, Dawni Slannowie zmienili orbitę planety ocieplając klimat, zimnolubne stworzenia odeszły na wschód, gdzie żyją obecnie wśród śniegów i mrozów Gór Lamentu.

Nosorożniki żyją w niższych partiach gór, gdzie tworzą płochliwe stada, stanowiące potencjalne zagrożenie dla wszelkiego życia. Strachliwe z natury zwierzęta wydają się znać wyłącznie jeden sposób na wszelkie niebezpieczeństwo - szarżę. Pędzące stado jest w stanie zrównać z ziemią każde potencjalne zagrożenie, oraz wywołać przy tym kilka lawin.

BUDOWA CIAŁA: nosorożniki choć podobne do swych ciepłolubnych kuzynów nosorożców, są od nich dużo większe. Oprócz wzrostu od nosorożców różni je jeszcze gęste, długie futro, które porasta całe ciało i zakrzywione, bliźniacze rogi wyrastające z kości nosowej. Futro nosorożników ma najczęściej białą lub szarą barwę. Zwierzęta osiągają powyżej 4 metrów długości, zaś ich rogi mogą mieć nawet 2 metry długości.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku nosorożników obowiązują poniższe reguły:

Bojaźliwy: nosorożniki, jako istoty z natury strachliwe otrzymują ujemny modyfikator -20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy* (patrz **PSYCHOLOGIA** powyżej).

Fobia: nosorożniki odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: nosorożniki wzbudzają *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich nosorożników odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez nosorożniki w czasie *szarży* są podwajane.

Naturalny pancerz: twarda skóra i futro, chroni nosorożniki równie skutecznie jak przeszywanica.

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować nosorożnika jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa nosorożnika od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** trenowanego nosorożnika (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SW** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *PD*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: niektóre istoty wykorzystują nosorożniki jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA NOSOROŻNIKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	100	100	30	14	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	34	10	10	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
25	-	-	51	37	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *futro*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*uderzenie rogami*, *tratowanie*)

ORZEŁ:

Potrafią być tak zaciekłe, jak północne burze, i równie szybkie, jeśli zechcą. Gdy nurkują ku ziemi, stracisz je z oczu, jeśli tylko mrugniesz. Nie czują strachu, tak jak my, ale jeśli tak jest, dobrze to ukrywają. Widziałem raz, jak jeden z nich bez wahania rzucił się na gryfa, który zbytnio zbliżył się do jego gniazda. Słyszałem, że samice zaatakują nawet smoka, jeśli zagrozi pisklętom. Prawda to czy nie, niewielkie ma to znaczenie. Dość, że większość wierzy w to bez zastrzeżeń.

- Lorenz, zwiadowca

Ha! Żałosne stwory. Trzebią nasze stada i szpiegują dla przeklętych leśnych elfów. Gdy tylko wychodzimy ściąć trochę drzew, jeden lub dwa z tych paskudnych stworów zwykle już szybują wysoko nad głowami, tuż poza zasięgiem strzału z kuszy. Ludzie stale opowiadają, jakież one są 'szlachetne'. Bzdura. To padlinożercy, którzy żerują na wszystkim, co uda im się złowić i jedzą ścierwo, jeśli nie znajdą nic innego. Mogę o nich powiedzieć tylko jedną dobrą rzecz - jeśli uda ci się zestrzelić któregoś z nich, będziesz miał solidną ucztę.

- Haakon Skallison, krasnoludzki drwal

Zaiste, to dumna rasa, która użala się nad wszystkimi, którzy nie mają skrzydeł, a zatem nie mogą doświadczyć radości lotu. Potrafią być na swój sposób uprzejme, choć nie rozumieją większości naszych zachowań. Gardzą wszelkimi rasami zielonoskórych, bowiem orki wyrzynają lub przepędzają stada kozic, na których z natury żerują te ptaki, a gobliny cenią sobie jaja wielkich orłów jako rzadki smakołyk. Ethelior Przemyślny długo pojawiał się w podniebnych pieśniach, gdy zagnawszy w swoją pułapkę zniszczył potężną hordę orków, po tym jak przeleciał z krzykiem nad górskimi przełęczami tak, by zrzucić na nią lawinę. Niegdyś, dawno temu nawet według naszej miary czasu, bohaterowie Asurów latali na ich grzbietach do walki. Słyszałem, że teraz - w czasach, które zdają się początkiem Końca Dni - powróciły dawne zwyczaje i wielkie orły unoszą do bitwy niektórych z herosów Asurów.

- Nethlareil, elfi najemnik

Jest w tym wielka tajemnica o nieocenionym znaczeniu. Odkąd istnieje Imperium, nigdy nie pojawiło się doniesienie o zmutowanym wielkim orle. Biorąc pod uwagę uwielbienie, jakim Ten-Który-Zmienia-Drogi obdarza ptaki drapieżne, można by pomyśleć, że nagięcie. Jednakże wydaje się, że tak nigdy się nie stało. Znam tylko jedno wyjaśnienie tego faktu i to naprawdę stare. W skarbcu Imperium spoczywa kilka pokrytych rytami tablic, jak mi się wydaje, przywiezionych z Lustrii. Spisana jest na nich prastara opowieść, mówiąca o wielkich orłach i grupie istot, które podobno pochodzą z czasów, zanim pojawili się ludzie. Orły miały być heroldami tych 'pradawnych' i niosły ich wieści w dalekie końce świata. Zostały obdarzone wieloma darami, które wspomagały ich w tym zadaniu, także czymś, co w wolnym tłumaczeniu znaczy: 'wielka moc przeciwko siłom mroku'. Być może to tylko dziecięca bajka, ale ktoś potraktował ją na tyle poważnie, by wyryć jej treść w litym złocie.

- Waldemarr, uczony z Nuln

Starożytna rasa orłów, żyjąca w Starym Świecie nie jest podobna do orłów z naszego świata. Są one daleko bardziej inteligentne, znacznie większe i o wiele bardziej niebezpieczne. Orły żyją wśród największych górskich szczytów, najczęściej polując na dzikie, górskie kozły. Czasami porywają owce z wyżej położonych farm górskich i budzą postrach oraz respekt u żyjących w górach farmerów. Orły przeważnie są samotnikami i nie utrzymują ze sobą bliższych kontaktów. Ich liczba w ostatnich wiekach znacznie się zmniejszyła.
W walce orły atakują *uderzeniami szponów* i *ugryzieniem*.

BUDOWA CIAŁA: orły są największymi drapieżnymi ptakami, o rozpiętości skrzydeł przekraczającej 10 metrów. Mają brązowe upierzenie, z białymi koniuszkami piór i paski na ogonie.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: PRAWORZĄDNA lub DOBRA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich orłów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: orły odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: orły wywołują *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku orłów obowiązują poniższe reguły:

Lot: orły latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Odporność na Chaos: orły zostały obdarzone przez Pradawnych odpornością na wpływ Chaosu, są całkowicie niepodatne na mutacje Chaosu.

Widzenie w ciemności: orły *widzą w ciemności* na odległość do 30 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ORŁA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	60	40	50	29	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	6	4	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	18	25	18	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (20 metrów); wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

OŚMIORNICA, BAGIENNA:

Większość ośmiornic to stosunkowo nieszkodliwe, jeśli nie urocze wodne istoty, żyjące głównie w tropikalnych oceanach. Ale bagienna ośmiornica nie jest do nich podobna. Wygląda jak wielka ośmiornica, ze swoimi ośmioma mackami, ogromnymi okrągłymi oczami i zieloną skórą - ale na tym podobieństwa się kończą. Istoty te żyją w zimnych, niedostępnych bagnach i trzęsawiskach Starego Świata. Całe życie spędzają, krążąc wśród śmierdzącego mułu i tylko czasami wyłaniając się na powierzchnię, żeby wciągnąć i zjeść przechodzące przez bagno istoty. Żyjąc w takim gęstym środowisku są niezwykle silne i tylko nielicznym istotom udaje się wymknąć z uchwytu ich macek.

BUDOWA CIAŁA: te istoty o kolorze błota przypominają gigantyczne ośmiornice, z korpusem o średnicy około 2 metrów i ośmioma mackami, każda o długości około 6 metrów. Niektóre ośmiornice mogą być mniejsze i mieć zmniejszoną *charakterystykę*.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku ośmiornic obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: bagienne ośmiornice są odporne na *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: gdy dojdzie do *duszenia* (patrz **ATAKI POTWORÓW**), każda istota, którą trafi skuteczny cios macki zostanie wciągnięta w bagno i utonie lub zostanie zjedzona w ciągu 3 rund. Można się wyzwolić tylko przez zadanie trzymającej macce, obrażeń o wielkości 17 punktów albo przez wygranie spornego testu **KRZEPY**.

Kamuflaż: ośmiornice mogą zmieniać kolor skóry, by dopasować się do otoczenia. Stwór otrzymuje modyfikator +K4x10% do testów *ukrywania się*.

Widzenie w ciemności: ośmiornice postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA OŚMIORNICA BAGIENNA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	0	80	80	60	2	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
8	17	8	8	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	-	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*duszenie*)

PAJĄK, GIGANTYCZNY:

A jakże, pamiętam lato, gdy mieliśmy plagiem olbrzymich pajonków. Nikt nie wie, czemu pewnego dnia opadły na nas ze wzgórzów, ale mrowie ich całe było! Najmędrsi z nas zamkli siem w piwniczkach. Tamte tratowali wszystko i porwali każdom owcem, kozem i świniem, jakie byli we wiosce. Pono zabrali takoż córkem wójta i jej jedyne dziecko, co je w ramionach ściskała. Wicie, gadali różniaste rzeczy o nim i jego sprawkach. Kilka lat po tym jego dom był spłonoł i to nie bez przypadek. Dziwna musi sprawa. Ale jakem rzekł, byłem ja naonczas małe pachole.

- stary Hob, wieśniak

Cóż, pozwólcie że wam o tym opowiem. Byłem z kompanią w pobliżu lasu Drakwald. Rozbiliśmy się obozem w pobliżu starych ruin. To było ledwie kilka ścian, ale zapewniało jakąś ochronę przed wiatrem. W każdym razie, trzymałem drugą wachtę z trzema innymi, gdy te stwory wypadły spod ziemi. Nigdy nie przepadałem za pająkami, ale to były prawdziwe potwory. Miały trzy metry wysokości i długie, włochate nogi! Ci z nas, którzy nadal spali, nie mieli żadnych szans. Zostali zagryzieni, zanim zaczęli się bronić - zagryzieni i porwani. Złapałem pierwszą rzecz, jaka wpadła mi w ręce, a była to żagiew z ogniska. Cóż, to im się wcale nie podobało, powiadam wam! Odsuwały się, kłapiąc gębami, a my zapędziliśmy je z powrotem do jamy, z której wypełzły. Potem uciekliśmy. Nadal śnią mi się koszmary o tamtej nocy i o tym, co stało się z ludźmi, których musieliśmy zostawić.

- Leonhard, najemnik

Siły Chaosu pragną plugawić wszelkie stwory natury, nawet tak niepozorne jak pająki, i przekształcają je w wielkie koszmary, podobne do tych, jakie pokonał słynny wojownik Georg von Delberz. Jeden z takich stworów - obraza wobec porządku naturalnego - stoi wypchany w sali wejściowej w mieście Delberz, jako symbol męstwa obrońców miasta i jego największego syna, który sprzeciwił się nieustannemu zagrożeniu ze strony Chaosu. Chaosu, który nigdy nie przestaje grozić, że nas pochłonie w chwili, gdy stracimy czujność.

- Vorster Pike, łowca czarownic

Gigantycznych pająków nie spotyka się często, ale ich ohyda rekompensuje rzadkość ich występowania. Żyją w najbardziej mrocznych i najgęstszych lasach lub w podziemnych jaskiniach. Wielkie pająki są inteligentne i zdolne do komunikowania się ze sobą, ale ich pajęczy umysł jest zupełnie niepojęty dla ludzi i, zapewne, na odwrót.

W walce gigantyczne pająki atakują *jadowitymi ugryzieniami*.

BUDOWA CIAŁA: gigantyczne pająki są olbrzymimi istotami (osiągającymi co najmniej 3 metry szerokości), obdarzonymi licznymi, złożonymi oczami i potężnymi nogami, pokrytymi grubym, czarnym włosiem. Kolor pająków bywa różny - od ciemnobrązowego do czarnego. Na korpusie mają także różne, często dziwne, mieniące się wzory w niebieskich lub zielonych odcieniach.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA lub ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku pająków obowiązują poniższe reguły:

Fobia: pająki czują *strach* przed ogniem.

Straszny: pająki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mających poniżej 240 centymetrów wzrostu, a *arachnofobia* jest pospolitym zaburzeniem u osób cierpiących na *obłęd*. Wszystkie dotknięte nią osoby podczas spotkania z gigantycznym pająkiem są *podatne na grozę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień*, gigantyczne pająki są odporne na wszystkie pozostałe *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich pająków odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: wyjątkowo odporny chitynowy pancerz gigantycznego pająka traktowany jest jak zbroja płytowa.

Widzenie w ciemności: pająki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Zatrute ugryzienie: ofiara *jadowitego ugryzienia* gigantycznego pająka musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Jeżeli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi, i nie wykona udanego testu *trucizny*, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEGO PAJĄKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	50	40	10	10	6	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	5	4	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*chityna*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PAJĄK, JASKINIOWY:

Celem życia tych koszmarnych istot jest pożeranie wszystkiego, co stanie im na drodze. Zrodzone w gniazdach głęboko pod górami i spaczone wpływami Chaosu, osiągają rozmiary dwukrotnie przewyższające gigantycznego pająka. Niekiedy mają trudności z przeciśnięciem się węższymi korytarzami. Szary kolor pancerza sprawia, że stają się niemal niewidoczne na tle skalnych ścian. Ich silne nogi umożliwiają błyskawiczne poruszanie się. Pomimo sporych rozmiarów, pająki jaskiniowe są bardzo zwinne i sprawne. Mniejszych kuzynów przewyższają także pod względem inteligencji i uwielbiają zastawiać pułapki, używając jako przynęty innych zwierząt, czy nawet przedstawicieli rozumnych ras. Tkana przez pająki sieć jest bardzo wytrzymała i trudno ją rozerwać.

W walce jaskiniowe pająki atakują *jadowitymi ugryzieniami*.

BUDOWA CIAŁA: jaskiniowe pająki są gigantycznymi potworami (osiągającymi co najmniej 6 metry szerokości), obdarzonymi licznymi, złożonymi oczami i potężnymi nogami. Kolor pająków bywa różny - od jasnoszarego do czarnego.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: ZŁA lub CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku pająków obowiązują poniższe reguły:

Fobia: pająki czują *strach* przed ogniem.

Straszny: pająki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mających poniżej 240 centymetrów wzrostu, a *arachnofobia* jest pospolitym zaburzeniem u osób cierpiących na *obłęd*. Wszystkie dotknięte nią osoby podczas spotkania z gigantycznym pająkiem są *podatne na grozę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**).

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień*, jaskiniowe pająki są odporne na wszystkie pozostałe *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich pająków odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: wyjątkowo odporny chitynowy pancerz jaskiniowego pająka traktowany jest jak zbroja płytowa.

Specjalny atak (sieć): pająki jaskiniowe potrafią tkać wytrzymałą i lepką pajęczynę, którą mogą cisnąć podobnie jak siecią (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**). Po udanym *trafieniu* ofiara zostaje *spętana* i nie może robić nic więcej, poza próbą uwolnienia się, wykonując w każdej rundzie test **ZRĘCZNOŚCI** (z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -K3x10%), dzięki któremu mogą wyplątać się, albo test **KRZEPY** (z uwzględnieniem modyfikatora -K3x10%), za pomocą którego mogą wyrwać się z sieci. Pająk, który sparaliżuje jadem ofiarę może poświęcić jedną *akcję*, aby uwięzić swoją ofiarę w kokonie z sieci.

Widzenie w ciemności: pająki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Zatrute ugryzienie: ofiara *jadowitego ugryzienia* gigantycznego pająka musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Jeżeli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi, i nie wykona udanego testu *trucizny*, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA JASKINIOWEGO PAJĄKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	34	80	100	60	43	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	29	8	10	8	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
21	-	-	43	31	-		

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; zastawianie pułapek

Pancerz: naturalny (*chityna*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PAJĄK, JEDWABNIK:

Jedwabniki z Lasu Cieni to jedno z wielu zagrożeń, jakie czają się w tej groźnej puszczy. Wydaje się, że są spokrewnione z pająkami, ponieważ podobnie jak one rozpinają między drzewami lepkie sieci, w które chwytają nieostrożne ofiary. Nici są równie wytrzymałe co stalowa lina, zaś pokrywająca je wydzielina jest jedną z najsilniej klejących substancji, jakie zna przyroda. Próba zerwania pajęczyny gołą dłonią może zakończyć się nawet wyrwaniem kawałka ciała, które przyklei się do ciała. Choć nie widziałem jedwabnika z bliska, zdarzało mi się oglądać zwisające z pajęczyn ochłapy mięsa. Żadne inne wytłumaczenie nie przychodzi mi do głowy, jak to, że były to pozostałości ofiar, które wpadły w sieci i jakimś sposobem zdołały oswobodzić się z pułapki, choć okupiły to kalectwem.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Jedwabniki to niezwykły gatunek pająków spotykany niemal wyłącznie w Lesie Cieni. Najciekawszymi organami tych pająków są kądziołki, czyli narządy odpowiedzialne za produkcję nici. Przypominają ssawki i mieszczą się na spodniej stronie odwłoka, otoczone zaschniętą wydzieliną.

Jedwabnik jest odporny na działanie własnej trucizny i potrafi bez problemu poruszać się po swojej pajęczynie.

BUDOWA CIAŁA: rozstaw nóg pająków jedwabników zwykle nie przekracza 100 cm. Podobnie jak inne pająki mają osiem kończyn, jednak każda z nóg jedwabnika przypomina miniaturową dłoń zakończoną palcami o przyssawkach zamiast opuszków. Otwór gębowy wygląda jak usta wykrzywione w grymasie nienawiści, zaś kłapiące szczękoczułki ociekają cuchnącym jadem. Osiem par czerwonych ślepi, rozmieszczonych w przypadkowych miejscach na głowie, zapewnia jedwabnikowi doskonałe pole widzenia.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku pająków jedwabników obowiązują poniższe reguły:

Fobia: pająki czują *strach* przed ogniem.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień*, pająki jedwabniki są odporne na wszystkie pozostałe *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich pająków odnoszą się poniższe zasady:

Specjalny atak (pajęczyna): jedwabniki tkają wytrzymałe i lepkie pajęczyny, które mogą mieć wiele metrów średnicy. Po K10 tygodniach pajęczyna wysycha i kruszeje. Zauważenie pajęczyny wymaga wykonania testu *spostrzegawczości* z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -K4x10%. Nieudany test oznacza, że ofiara zostaje *spętana* i nie może robić nic więcej, poza próbą uwolnienia się, wykonując w każdej rundzie test **KRZEPY** (z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -K4x10%), za pomocą którego mogą wyrwać się z sieci. Udany test oznacza, że wyrywają się z lepkiej pajęczyny, tracąc jednak 1 punkt **ŻW** na każdy *stopień sukcesu* testu **KRZEPY**. Pająk, który sparaliżuje jadem ofiarę może poświęcić *akcję podwójną*, aby uwięzić swoją ofiarę w kokonie z sieci.

Widzenie w ciemności: pająki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Zatrute ugryzienie: ofiara *jadowitego ugryzienia* pająka jedwabnika musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Jeżeli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi, i nie wykona udanego testu *trucizny*, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PAJĄKA JEDWABNIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	10	20	50	10	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	1	2	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
3	-	-	7	5	-		

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; zastawianie pułapek

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PEGAZ:

Nie dajcie się zwieść pozorom - to, że mają skrzydła, nie oznacza, że jest to szybka i lekka kawaleria. To rumaki bojowe o wielkiej inteligencji i równie groźne jak inne konie ćwiczone do walki, a może nawet jeszcze bardziej, bowiem są niezwykle sprytne. Pegaz doścignie uciekających wrogów równie szybko jak rumak, ale zada ciosy tak, by przyniosły maksymalny efekt i zostawi za sobą krwawy ślad z martwych ciał. Nie lęka się ognia i nie unika krwi. Po prawdzie, słyszałem opowieści o pegazach pożerających trupy. Jeśli o mnie chodzi, trzymam się od nich z daleka. Lubię walczyć, mając obie stopy na ziemi, i wolę, gdy moi wrogowie czynią tak samo.

- Leonhard, najemnik

W każdej chwili zamienię gryfa na pegaza. Są równie szlachetne, a znacznie bardziej lojalne i łatwiejsze w kontroli. Wystarczy spiąć pegaza, a uczyni, co zechcesz. Gdy zrobisz to samo z gryfem, tak bestia może rozerwać cię na strzępy, przy najbliższej nadarzającej się okazji. To prawda, że nie wywierają takiego wrażenia na morale wroga, ale co z tego? Wolę polegać raczej na moim zbrojnym ramieniu niż na zaciekłości wierzchowca. Co nie znaczy, że nie obserwowałem z radością, jak mój Calypsan już od źrebięcia z wielką zaciekłością tratował zielonoskórych.

- Reinhardt von Mackensen, Margrabia Helmgartu

Pierwsze, co musicie zrozumieć, to fakt, że to nie są po prostu konie ze skrzydłami. Wygląd zewnętrzny nie mówi wszystkiego. W istocie ich budowa wewnętrzna całkowicie różni się od wszelkich badanych przez mnie koni. Pegazy to zwierzęta wszystkożerne, zdolne zjadać zarówno mięso, jak i zieleninę, podczas gdy konie to wyłącznie roślinożercy. Pegazy spaczone przez Chaos są wyłącznie drapieżne, a ich normalnie płaskie zęby często zaostrzają się, zmieniając w okrutne kły. Struktura kostna pegazów jest, co nic dziwnego, znacznie bardziej podobna do ptasiej, niż do końskiej, dzięki czemu te stworzenia mogą latać. Muszę jednak przyznać, że nie wydaje mi się, by ich zdolność lotu była w pełni możliwa do wytłumaczenia przez prawa natury. Słyszałam o pegazie, który unosił na swoim grzbiecie rycerza w ciężkiej zbroi, nie okazując oznak wysiłku nawet po dwunastu godzinach nieprzerwanego lotu. To wyczyn, który wydaje się niemożliwy. Mój kolega z Kolegium Światła sugeruje, że pegazy potrafią w jakiś sposób dosłownie 'unosić się' na Wiatrach Magii, które wieją z Północy. Choć nie czuję się w mocy potwierdzić lub odrzucić takiej spekulacji, poddaję je wam pod rozwagę.

- Matthias von Osterman, hrabia Ostermarku

Wychowanie źrebięcia pegaza jest niezwykle trudne. Cóż, wystarczy powiedzieć, jak ciężko nauczyć jej latania. Pozwólcie, że wyjaśnię.

Kilka ze źrebiąt, jakie zdobyliśmy, nigdy nie nauczyło się latać. Ich skrzydła zanikły z wiekiem. Nawet te, których matki aktywnie uczestniczyły w nauce latania, nie zawsze się tego uczyły. Podejrzewam, że potrzebne jest stałe zagrożenie wypadnięcia z wysokich gniazd w górach, które towarzyszy od urodzenia naturalnie chowanym pegazom. Te trzymane w niewoli potrafią zrozumieć, że tak naprawdę nie 'muszą' latać. A zatem jesteśmy zdani na łaskę wspinaczy i krasnoludzkich traperów, którzy specjalizują się w zdobywaniu źrebiąt pegazów. Fascynujące jest jednak, że pegazy, które nie nauczyły się latać, są najszybszymi biegaczami, o jakich słyszałem. Potrafią prześcignąć każdego wierzchowca, z wyjątkiem być może pegaza w locie.

\- Jean-Marc, bretonnski hodowca

Pegazy są rasą koni z ogromnymi, podobnymi do łabędzich skrzydłami. Możliwe, że były one początkowo istotami stworzonymi przez Chaos, ale obecnie stanowią oddzielną rasą i nie są z nim sprzymierzone. Są na wpół inteligentne i, schwytane za młodu, mogą być wytresowane na wspaniałe rumaki. Będą jednak służyły tylko osobom o DOBREJ *naturze*.

Pegazy zakładają gniazda na szczytach Gór Szarych w Starym Świecie. Myśliwi zarówno z Imperium, jak i z Bretonni - nie bacząc na niebezpieczeństwa - przemierzają górskie przełęcze, by zdobyć źrebięta pegazów, które sprzedają ze znacznym zyskiem szlachcie. Kilka rycerskich zakonów z Bretonni niezwykle upodobało sobie pegazy, a paru diuków zaczęło nawet wysyłać do walki całe jednostki rycerzy dosiadających pegazy.

Po całym świecie rozsianych jest kilka enklaw pegazów. Kilka z nich, szczególnie w Naggaroth, zostało głęboko dotkniętych przez Chaos, na skutek czego powstały bestie zwane mrocznymi pegazami. Mroczne pegazy mają skórzane skrzydła, zamiast opierzonych. Często wyrastają im niekształtne rogi, którymi atakują ze zdumiewającą skutecznością. Mroczne pegazy łakną ludzkiego mięsa i są zaciekłymi drapieżnikami.

Pegaz, używany jako rumak walczy *kopiąc*. Jeżeli jeździec zostanie zabity, pegaz zwykle ucieka.

BUDOWA CIAŁA: pegazy są pięknymi, skrzydlatymi końmi o rozpiętości skrzydeł około 10 metrów. Maść i skrzydła pegaza są prawie zawsze śnieżnobiałe. Tresowany pegaz może nosić taki sam ładunek jak koń.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: DOBRA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich pegazów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: pegazy odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku pegazów obowiązują poniższe reguły:

Lot: pegazy latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Tresura: osoba, chcąca oswoić pegaza musi mieć umiejętność *tresura*, **SW** 45 lub więcej i DOBRĄ *naturę*. Tresura pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INTELIGENCJA** zwierzęcia (w zakresie K12+4). MG może, jeśli chce, zmodyfikować szanse na sukces zależnie od tego, czy treser ma takie umiejętności jak *opieka nad zwierzętami* i *jeździectwo*.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla pegaza rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Wierzchowiec: przez niektóre istoty pegazy są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PEGAZA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	50	30	30	14	10	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	5	5	3	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
3	-	5	7	5	-

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku; *ponadto tresowane pegazy mogą posiadać następujące umiejętności:* celny cios; silny cios; uniki

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*)

PIES:

Wytresowane i udomowione psy są stosunkowo rzadkie w Starym Świecie, chociaż stada dzikich psów można spotkać zarówno na obszarach leśnych i wiejskich jak również w miastach. Większość dzikich psów wywodzi się od zwierząt myśliwskich, które uciekły lub zostały opuszczone przez swych właścicieli i powróciły do swojej pierwotnej, dzikiej natury. Są padlinożercami, które atakują tylko osłabione lub zranione istoty. Często pożerają resztki ciał zwierząt, pozostawionych przez inne drapieżniki.

Psy bojowe są hodowane przez różne humanoidy, przeważnie przez ludzi. Mieszkający na wsi szlachcice często trzymają sfory psów gończych, a rzadko który łowca czarownic nie doceni ich niezwykłej zdolności tropienia mutantów. Jednak mało kto może pozwolić sobie na utrzymanie kilku zwierząt, stąd hodowla psów nie jest specjalnie popularna w Starym Świecie. Psy bojowe są tresowane tak, by rozumiały proste komendy i są groźne w walce. W czasie walki *gryzą* wrogów.

Psy, bez względu na rasę lub pochodzenie, cenione są za wierność, której na przykład w ogóle nie wykazują domowe koty. Niektóre rasy hodowane są za przejawianą agresję i zajadłość, która może być przydatna w obronie właściciela. Psy znacznie łatwiej wytresować niż kota, a przy odrobinie dyscypliny można go nauczyć pilnowania rozległych połaci ziem, polowania na szczury w kanałach lub dbania o bezpieczeństwo pana, gdy ten śpi. Najczęściej spotykane rasy psów to wilczury, buldogi, pinczery, setery i owczarki.

Psy-zabójcy: są szczególnie niebezpiecznym rodzajem psów bojowych, faworyzowanym przez zamieszkujące stepy plemiona hobgoblinów.

Szczurze spaniele: to bardzo ostre, złe psy. Hodowane przez *szczurołapów* do polowań na wszelkiego rodzaju szczury.

BUDOWA CIAŁA: w Starym Świecie psy bojowe są potomkami kilku różnych ras, które dają się porównać z dobermanami i wilczurami w naszym świecie. Ich sierść może mieć różny kolor, poczynając od srebrnego, a na czarnym jak smoła kończąc. Większe okazy mogą mierzyć około 1,2 metra wysokości i mieć prawie 1,8 metra od pyska do ogona.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do psów (za wyjątkiem specjalnie tresowanych) odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: psy odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: właściciel psa, który posiada umiejętność *tresura* może także wydawać *PD*, wykupując dla zwierzęcia rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**). Ponadto, w przypadku psów obowiązują poniższe reguły:

Psy-zabójcy: przez cały czas muszą czuć, słyszeć lub widzieć swojego właściciela lub zaatakują najbliższą istotę.

Szczurołapy: szczurze spaniele podczas walki ze szczurami otrzymują dodatni modyfikator +10% do **WW** i +1 do **A** oraz modyfikator +20% do testów *infekcji ran* zadanych przez szczury. Ponadto są całkowicie odporne na *strach* i *grozę*.

Widzenie w ciemności: psy widzą w mroku na odległość 10 metrów.

UWAGI: *charakterystyka* odpowiada tresowanym psom bojowym, szczurzym spanielom, psom-zabójcom i ich dzikim pobratymcom. Psy domowe, jeśli będzie potrzebna ich *charakterystyka*, mają **K** i **ODP** równe 20, zaś **ŻW** 5; wszystkie pozostałe cechy są identyczne.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PSA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
41	0	30	30	30	14	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	7	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
5	-	-	10	7	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; odporność na choroby; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (10 metrów); wyczucie kierunku; *ponadto psy myśliwskie, bojowe i szczurze spaniele mogą posiadać następujące umiejętności:* celny cios; silny cios; uniki

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PIJAWKA, GIGANTYCZNA:

Gigantyczna pijawka jest szczególnie ohydną istotą, żyje głównie w wodach płynących, ale zamieszkuje także bagna i inne wilgotne okolice. Tak jak jej mniejsi kuzyni, gigantyczna pijawka odżywia się krwią innych zwierząt - pożywia się, a następnie odpada od swych ofiar.

BUDOWA CIAŁA: te pokryte mułem, podobne do nagich ślimaków stwory mają długość od 30 do 60 cm, a kolor zwykle jasnoczerwony.

ROZMIAR: *mały*

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku pijawek obowiązują poniższe reguły:

Fobia: gigantyczne pijawki czują *strach* przed ogniem.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień*, pijawki są odporne na wszystkie pozostałe *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku pijawek obowiązują poniższe reguły:

Infekcja ran: osadzona na zębach pijawki krew oraz liczne bakterie żyjące w jej paszczy powodują, że ugryzienie pijawki może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Specjalny atak (zakotwiczenie): pijawki atakują *ugryzieniem* i jeżeli cios spowoduje jakieś obrażenia, to zakrzywione zęby stwora zahaczają o ciało ofiary i zadają dalsze obrażenia automatycznie (test **WW** nie jest potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu, aż pijawka będzie syta (rezultat 6 na K6 - należy sprawdzać w każdej rundzie). *Zakotwiczona* pijawka zadaje K2 punkty obrażeń na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Pijawka może być oderwana siłą, po wygraniu spornego testu **KRZEPY**, ale powoduje to utratę dalszych 2K2 punktów **ŻW**. Bardziej praktycznym sposobem jest przypalenie albo zastosowanie oleju, który powoduje, iż pijawka sama odpadnie.

Widzenie w ciemności: pijawki postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEJ PIJAWKI:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	20	20	30	1	14	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	2	2	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	-	3

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

RAJA:

Raje są morskimi istotami terytorialnymi, które atakują wszystko, co wkroczy na ich teren. Doświadczeni kapitanowie znają zamieszkane przez nie akweny i starają się je omijać. Zdawać by się mogło, że atakowanie ludzkich statków sprawia im niewysłowioną, okrutną przyjemność i czynią to zupełnie nie zwracając uwagi na rany. Raje atakują jednostki pływające w bardzo widowiskowy sposób. Wyskakują z wody tuż przy burcie i poprzez krótką chwilę, kiedy to pozostają w powietrzu, starają się zmieść ogonem tylu marynarzy, ilu się da. Zdarza się, że niszczą w ten sposób żagle i maszty. Fala, która powstaje po upadku rai z powrotem do wody, często zmywa członków załogi z pokładu. Stworzenia te lubią też wyskakiwać z znienacka przy burcie, druzgotać relingi ciężarem opadającego ciała i miotać się po statku, niszcząc takielunek i rozszarpując ludzi.

Raje atakują statki, które wkraczają na ich terytorium ale wśród piratów z Sartossy znana jest opowieść o tym, jak pewnej burzliwej nocy ławica tych stworzeń przypuściła wściekły szturm na statki stojące na redzie, zatapiając wiele z nich. Jedna z rai wbiła się na grotmaszt bretonnskiej brygantyny *Płomień fal* jako ponure świadectwo straszliwego ataku.

W czasie lotu, raja atakuje *uderzając ogonem*. Leżąc na pokładzie stwór *gryzie*, *tratuje* i *uderza ogonem*

BUDOWA CIAŁA: raje są większymi kuzynami płaszczek, największe osiągają długość 20 metrów, od pyska do końca długiego ogona i rozpiętość pletw sięgającą 10 metrów. Potężna paszcza znajduje się po spodniej stronie ciała, która z reguły jest jasna. Długi wijący się ogon, zakończony jest kolcem jadowym.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku raji obowiązują poniższe reguły:

Fobia: raje odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: raje wywołują *strach* u wszystkich żywych istota mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* i huk broni palnej, raje są odporne na pozostałe *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: istnieje 40% szans na to, że podczas ataku w locie nurkującym raja nie zdoła się poderwać i nadzieje się na maszt lub dziób, zadając sobie K10+8 obrażeń. Ponadto, w przypadku raji obowiązują następujące zasady:

Jadowite żądło: ogon rai jest nasycony silną paraliżującą trucizną - trafiona nim istota musi wykonać test *trucizny*. Niepowodzenie oznacza *paraliż*.

Naturalny pancerz: twarda, luskowata skóra chroni raję równie skutecznie jak przeszywanica.

Specjalny atak (atak dźwiękowy): atakując, raja wydaje niezwykle wysoki piskliwy wrzask. Każdy z marynarzy musi wykonać test **ODP** - w przypadku niepowodzenia - pada na pokład i wije się z bólu, rozdzierającego mu uszy. Jest traktowany jak *cel spętany* i nie może się podnieść aż wykona udany test **ODP**.

Widzenie w ciemności: raje postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA RAJI:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	100	60	30	11	43	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2/4	34	10	6	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
25	-	37	51	-	25

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; rybołówstwo; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Skrzydło 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*)

RÓJ:

Naturalne roje różnych istot są spotykane w całym Znanym Świecie, chociaż powody ich powstawania są nieznane. Roje insektów czynią wielkie spustoszenie w zbiorach, co może oznaczać śmierć głodową dla setek ludzi. W Starym Świecie wielkie roje żab, ropuch lub szczurów wchodzą czasami do wiosek i miast, powodując tam wielkie zamieszanie. Pojawienie się roju często jest przypisywane *odrażającym czarom*.

W walce rój posiada jeden atak *ugryzieniem* dla każdych 100 istot (albo 10000 owadów), który może być wykonany w dowolnym kierunku.

BUDOWA CIAŁA: rój składa się z 1000 osobników danego gatunku lub ze 100000 owadów. Te ostatnie tworzą kulistą masę, mającą około 6 metrów średnicy. Istoty, tworzące rój są typowe dla swojego gatunku.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku rojów obowiązują poniższe reguły:

Głupota: roje są *podatne na głupotę*. Ponieważ mają **INTELIGENCJĘ** 5, oznacza to, iż zwykle jedzą, robią coś głupiego albo w ogóle nic nie robi. Każdy rój jest traktowany jak pojedyncza istota i jego członkowie ze sobą nie walczą.

Zimna krew: poza *głupotą* roje są odporne na wszelkie pozostałe *oddziaływania psychologiczne* i nigdy nie mogą zostać zmuszone do ucieczki.

ZASADY SPECJALNE: roje zawsze skupiają istoty jednego gatunku. Gdy korzysta się z metalowych figurek, MG powinien używać jednego modelu, aby przedstawić 100 istot lub 10000 owadów (tak więc typowy rój będzie reprezentowany przez 10 modeli).

Walki, w których biorą udział roje, powinny być rozgrywane nieco inaczej niż zwykle. Przyjmuje się, że rój posiada 1 punkt **ŻW** i 1 **ATAK** za każdą figurkę, ale może być zraniony tylko przez ogień, wodę (w przypadku latających owadów) lub magię - wszystkie inne sposoby zabijają K6 istot (lub K6x10 owadów). Specjalne ataki zadają co najmniej 1 punkt obrażeń, dlatego liczebność roju zmniejsza się, tak więc równocześnie zmniejsza się jego pozostała **ŻW** i **A**. Poza tym rój nie może zadawać *Dodatkowych Obrażeń*.

Roje mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki itp. bez ujemnych modyfikatorów, nawet w trakcie walki. Pływające lub latające roje mogą poruszać się nad lub po wodzie bez modyfikatorów ujemnych. Niektórzy czarodzieje mogą tworzyć roje, które wchodzą do gry, będąc pod ich bezpośrednią kontrolą (patrz czar *Wezwanie roju* w **ROZDZIALE IIII: MAGIA**). Jeżeli czarodziej zostanie zabity, rój porusza się losowo. Kierunek ruchu określa się za pomocą K20, gdzie wyniki 1-12 odnoszą się do odpowiednich kierunków na tarczy zegara, a 13-20 oznacza, że rój się rozprzestrzenił i jest usuwany z gry. Roje atakują wszystkie istoty, a którymi mają bezpośredni kontakt. Wszystkie roje traktowane są jako obiekty *łatwopalne*.

LOSOWE OKREŚLENIE ROJU

K10	RODZAJ	K10	RODZAJ
1	Mrówki	6	Szczury
2	Nietoperze	7	Skorpiony
3	Żuki	8	Węże
4	Żaby/ropuchy	9	Pająki
5	Jaszczurki	10	Kleszcze/pijawki

UWAGI: węże, pająki i skorpiony są *jadowite* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **TRUCIZNA**). Żuki latają jak istoty *szybujące*. Nietoperze jak istoty *pikujące*. Żaby i ropuchy pływają i mogą poruszać się bez ujemnych modyfikatorów zarówno po lądzie, jak i po wodzie. Obrażenia zadawane przez mrówki nie są modyfikowane przez *Punkty Zbroi*. Kleszcze i pijawki nie

redukują **Żw** ofiary, lecz jej **Krzepę**. Należy określić obrażenia w normalny sposób i odjąć je od **Krzepy** ofiary, utracone w ten sposób punkty są odzyskiwane tak jak punkty **Żw** (patrz **Rozdział III: Walka** paragraf **Rany & Rekonwalescencja**).

Przeciętna charakterystyka Roju:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
49	0	10	10	10	5	43	0
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
10	10	1	1	4	-	-	-
Punkty Żywotności:							
Rój (100%)							
10							

Umiejętności: sztuka przetrwania; *ponadto rój żab/ropuch, jaszczurek, szczurów i węży posiada także umiejętność* pływanie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

SKORPION, GIGANTYCZNY:

Gigantyczne skorpiony to bardzo niebezpieczni przeciwnicy, których wyjątkowo trudno zabić. Ich kleszcze są bardzo silne i większe okazy mogą zmiażdżyć ludzkie kości przez każdą zbroją, atakując dwoma szczypcami (traktowane jak *uderzenie szponami*). Jednak ich głównym atakiem jest *uderzenie ogonem*, który uderza łukiem nad grzbietem. W przeciwieństwie do ataków innych zwierząt, skorpion może atakować tylko w przód.

Budowa ciała: gigantyczny skorpion mierzy od 3 do 5 metrów długości. Zwykle ma czarny kolor, ale znane są także albinosy.

Rozmiar: *duży*

Natura: NEUTRALNA.

Cechy psychologiczne: do wszystkich skorpionów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: skorpion czuje *strach* przed ogniem.

Straszny: skorpiony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez ogień, skorpiony są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

Zasady specjalne: w przypadku skorpionów obowiązują poniższe reguły:

Jadowite żądło: atak ogonem jest *jadowity* i po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test *trucizny*. Pierwszy nieudany rezultat oznacza *otumanienie* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry**), a następny powoduje śmierć po K3 rundach.

Naturalny pancerz: skorpion ma twardy pancerz chitynowy, chroniący go równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Widzenie w ciemności: skorpiony widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Przeciętna charakterystyka Gigantycznego Skorpiona:							
Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
41	0	60	40	10	5	6	0
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
3	17	6	4	5	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
12	-	-	25	18	12

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*chityna*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*uderzenie ogonem, uderzenie szponami*)

SMOCZY OGR:

Nie ma nic subtelnego w zagrożeniu, jakie stanowią smocze ogry. Zapewne dowiecie się o ich nadejściu na kilka dni, a nawet tygodni wcześniej, zanim faktycznie do was dotrą. Nigdy nie starają się ukrywać swojego przemarszu. Podejrzewam, że to kwestia ich dumy. W ich oczach wszyscy jesteśmy istotami podlejszymi, zatem po co miałyby ukrywać się przed nami? Obecność smoczych ogrów w dowolnej hordzie Chaosu to zły znak, bowiem świadczy o tym, że siły Chaosu przykładają wielką wagę do takiej wyprawy. Nie wzywają tych pradawnych bestii, jeśli wyprawa nie ma przynieść znacznych zysków, chociaż jak zwykle trudno jest określić, co jest najważniejsze dla wyznawców Chaosu, którzy nie rozumują jak normalni ludzie. Jeśli chodzi o walkę z tymi upadłymi stworami, wyobraźcie sobie starcie z ciężko opancerzonym rycerzem, który ma za sobą kilka tysięcy lat doświadczenia. Przerażająca perspektywa? Być może. Jednak te potwory także krwawią, o ile można nazwać krwią czarną posokę, jaka płynie w ich żyłach. A każde stworzenie, które krwawi, można w końcu zabić.

- Matthias von Osterman, hrabia Ostermarku

Niektórzy mówią, że smocze ogry są jedną z najstarszych ras żyjących na świecie. Nigdy żadnego nie spotkałem, czytałem jedynie kroniki bitew z czasów ostatniej Inwazji Chaosu. Dzięki dostępowi do biblioteki pod Katedrą Sigmara w Altdorfie zdołałem jednak zebrać pewne informacje i ułożyć je w spójną całość. W świetle mojej wiedzy jestem w stanie postawić tezę, iż smocze ogry były pierwszą myślącą rasą, która zawarła pakt z Mrocznymi Bóstwami. W zamian za wierną służbę otrzymały dar nieśmiertelności.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Kiedy mróz skuwa ziemię i burze nawiedzają góry Goromadny, Smoczeogry budzą się ze snu. Z każdym grzmotem kolejna bestia otwiera oczy. Ostatni, najgłośniejszy grzmot budzi największego z ich gatunku. Władcę smoczych ogrów, którego gniew zniszczy świat… Wśród uderzających w skały piorunów, smocze ogry walczą między sobą, rywalizując w drodze na szczyt góry, gdzie najpotężniejszy z nich stanie przed obliczem mrocznych bóstw i zostanie Czempionem Chaosu, posłańcem śmierci…

- z mitów Kislevu

Spośród wszystkich stworzeń tego świata, te są najstarsze. Starsze nawet od smoków. Pierwszym z ich rodzaju był Krakanrok Czarny, który narodził się niemal tysiąc lat przed tym, nim Pradawni odkryli ten świat. Nie miałem zaszczytu go spotkać, ale z pewnego źródła wiem, że każdy z jego pazurów jest wielki jak koń, a gdy nabiera oddechu, wszystko co żywe w promieniu wielu kroków pada bez przytomności z powodu braku powietrza, które stwór zasysa do swoich ogromnych płuc. Od zarania dziejów, gdy udało im się kupić 'nieśmiertelność' od bogów, nie narodził się żaden nowy Shartak. Te same pioruny, które zapewniają energię ich ciałom, uczyniły te bestie niepłodnymi. O ile znam mojego Pana, przypuszczam, iż uznał za słuszne odebrać im jedyny sposób przedłużania istnienia gatunku w zamian za inny, ale to dygresja. Ważne jest, by wiedzieć, iż są to stworzenia starsze niż sięga ludzka pamięć. Nawet gdy śpią przez długie wieki, ich duchy wędrują, poznając świat. Gdy wreszcie wstają na zew grzmotu, okazują się często zdumiewająco dobrze poinformowane o obecnych wydarzeniach. Moim czwartym nauczycielem - istotą, którą cenię ponad wszystkimi innymi poza jedną - był Shaggoth imieniem Tirsoknaia. Powiedział mi, że jego bracia uważają swoje sny za rzeczywistość, a krótkie lata, gdy są zmuszeni do życia na jawie, traktują jako marzenia senne. Gdy krążą po świecie, są zdolni dokonywać czynów przerażających i legendarnych, bez najmniejszego wahania, bowiem reszta z nas jest dla nich jedynie wymysłem ich wyobraźni.

- Athren Abolas, Złowróż Tzeentcha

I oto upłynął kolejny wiek, a równowaga świata została zachwiana. Jeszcze raz moi bracia muszą walczyć i ginąć za sprawę, która niewiele dla nas znaczy. Dawno temu podjęliśmy decyzję i nie można jej odmienić. Ale długie lata znużyły mnie, podobnie jak fale przypływu nadszarpują brzeg, i czasem męczy mnie ta bezustanna bitwa. Co więcej, teraz zastanawiam się, czy to w istocie była nasza własna decyzja. Widziałem dość, by wiedzieć jak zręcznym manipulatorem potrafi być Architekt Losu. Sądzę jednak, że to nie ma znaczenia. Po prawdzie, tylko wtedy czuję się naprawdę żywy, gdy staję wobec przeciwnika, który jest zdolny mnie zabić.

- Enrinsorga, Shaggoth smoczych ogrów

Smocze ogry wyglądają jak połączenie smoka i ogra. Na czterech, pokrytych łuskami łapach wspiera się humanoidalny korpus, który najbardziej przypomina potężnego ogra. Stąd właśnie pochodzi ich zwyczajowa nazwa. Same siebie określają mianem Shartaków, Sharunoków lub Garthorów, ale znane są również pod innymi nazwami wśród plemion zwierzoludzi i w legendach różnych kultów Mrocznych Bóstw. Niektórzy uczeni twierdzą, że smocze ogry pamiętają oblicze świat sprzed katastrofy Gwiezdnych Bram.

Smocze ogry żyją głęboko pod powierzchnią Gór Krańca Świata. Spoczywają w głębi mrocznych jaskiń, pogrążone w letargu, z którego może je wyrwać tylko nadejście straszliwej nawałnicy. Wierzą, że odgłos grzmotów jest wojennym wezwaniem, jakie przekazują im bogowie Chaosu. Zgodnie ze starożytnym paktem, smocze ogry, które obudziły się na odgłos gromu, przygotowują się do walki z krewniakami o pozycję na najwyższym górskim szczycie. Tam zwycięzca wystawia się na uderzenie piorunów, pozwalając, by napełniłyby go swoją mocą. Mimo swojej porywczości, smocze ogry są rasą długowieczną i jeśli przegrywają starcie z silniejszym krewniakiem, zwykle wolą się wycofać i nie ryzykować utraty życia.

Smocze ogry rosną z wiekiem, zatem najstarsze istoty są naprawdę olbrzymie. Te potężne stwory zwane są *Shaggothami* i uważa się, że żyły jeszcze w czasach przed wynalezieniem przez elfy pisma, a być może nawet zanim Pradawni i Slaanowie przybyli do Znanego Świata. Podobnie jak inni wybrańcy Chaosu, czasami mają jakieś Znamię Chaosu. Chociaż wszystkie smocze ogry przysięgły wspierać Mroczne Potęgi, zaciekle bronią swojej niezależności i nienawidzą, gdy wzywa się je zbyt często.

Wszystkie smocze ogry posługują się *mroczną mową*, a część z nich potrafi posługiwać się językiem *ssissyl'k*.

BUDOWA CIAŁA: smocze ogry mają wygląd centauroidalny - potężny smoczy korpus, wsparty na mocnych łapach i silny, ogrzy tors z dwoma chwytnymi ramionami. Smocza część ciała stworów pokrywa gruba łuska, natomiast ramiona i głowę gruba skóra. Smocze ogry mierzą około 3,6 metrów wysokości i niemal 9 metrów długości, licząc od czubka głowy do końca ogona. Smocze ogry często noszą pancerze, zdobyte na pokonanych pobratymcach lub ofiarowane im przez Mrocznych Bogów.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich smoczych ogrów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: smocze ogry wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych, mierzących poniżej 240 cm wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku smoczych ogrów obowiązują poniższe reguły:

Dzieci gór: stwory poruszając się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Furia: każdy smoczy ogr trafiony błyskawicą (zwykłą lub magiczną) staje się *podatny na furię*.

Naturalny pancerz: korpus, nogi i ogon stworów pokrywa smocza łuska, chroniąca równie skutecznie jak zbroja płytowa, zaś ramiona i głowę pokrywa gruba skóra, która chroni równie skutecznie jak skórznia.

Odporność na elektryczność: smocze ogry są całkowicie odporne na zimno i elektryczność.

Siła błyskawic: smocze ogry są niewrażliwe na ataki piorunów i błyskawic, zarówno magicznych, jak i zwykłych. Trafiony takim atakiem smoczy ogr otrzymuje na najbliższe K10 rund modyfikator +10% do **KRZEPY** oraz +1 do **ATAKÓW**.

Widzenie w ciemności: wszystkie smocze ogry widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SMOCZEGO OGRA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
81	25	160	80	30	24	66	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	35	16	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
26	35	-	52	38	26

Umiejętności: celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; doświadczenie bojowe; dowodzenie; finta; infrawizja; oburęczność; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szósty zmysł; sztuka przetrwania; ukrywanie się; unik; wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*); *25% szans na* znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 1/1/1, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: duża broń bojowa

SMOCZY ŻÓŁW:

Smoczy żółw to jedno z najpiękniejszych, najbardziej zachwycających i najbardziej przerażających stworzeń, jakie żyją w wodzie. Śmiercionośne szczęki, buchająca z paszczy para oraz umiejętność wywracania małych statków sprawiają, że istoty te budzą strach wśród marynarzy.

Smocze żółwie wychodzą na ląd jedynie w okresie lęgowym, który rozpoczyna się wczesną wiosną. Samice smoczych żółwi podczas składania jaj są bardzo agresywne i zaatakują każdą istotę, bez względu na wielkość, jeżeli tylko nieopatrznie się zbliży. Samce spotkać można jedynie w morzu, gdzie atakują nierozważnych pływaków lub małe łodzie rybackie.

Żółwie smocze atakują *gryząc*, *tratując* i *uderzając ogonem*. W morzu mogą atakować pływaków, a nawet łodzie, chociaż ich normalne pożywienie składa się głównie z ryb.

BUDOWA CIAŁA: smocze żółwie wyglądają jak wielkie żółwie ze smoczą głową, ogonem i ciężką kolczastą skorupą. Mają około 6 metrów długości, choć niektóre osobniki mogą być znacznie większe.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoczych żółwi obowiązują poniższe reguły:

Fobia: smocze żółwie odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: smoczy żółw wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich smoczych żółwi odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: skorupa daje tej istocie ochronę równą tej, którą zapewnia płytowa zbroja, natomiast głowa i płetwy są chronione pokrytą łuskami skórą.

Rozszarpywanie: zarówno pazury jak i kły smoczego żółwia są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Specjalny atak (obłok pary): większość (75%) żółwi smoczych potrafi wydzielać obłok gorącej pary wodnej (traktowany jak zaklęcie *chmura pary*), raz w ciągu godziny. Podczas określania obrażeń, obszaru oddziaływania i czasu trwania, *chmurę pary* należy traktować jak zaklęcie, rzucone przez czarodziej posiadającego cechę **MAGIA** 4 (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SMOCZEGO ŻÓŁWIA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	120	80	30	10	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	29	12	8	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	-	-	43	31	21

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; pływanie; rybołówstwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*skorupa* i *łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 4/5/3, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie ogonem*, *tratowanie*)

SMOK:

Ze wszystkich tytułów, o jakie starają się śmiałkowie, żaden nie jest tak zaszczytny i rzadki pośród ras Starego Świata jak 'Smokobójca'. I nie bez powodu. Smoki są niemal niemożliwe do zabicia - ich żelazna skóra potrafi odbijać nawet najpotężniejszą broń. Sam Sigmar, dzierżąc w dłoniach magiczny Ghal-Maraz, zdołał jedynie zranić Wielkiego Żmija, Abraxasa. Jeśli bohaterowi udałoby się zadać śmiertelny cios, musiałby jeszcze uchronić się przed ostatnim tchem bestii, bowiem wszystkie ginące smoki pragną zabierać swoich pogromców do królestwa Morra.

- Axel Wissenburg, wędrowny bard

Smoki to przerażający drapieżcy, lecz zmuszone żywią się padliną, a głodne są w stanie zjeść niemal wszystko. Te stwory mają przemianę materii porównywalną z wydajnością krasnoludzkiego pieca hutniczego - mogą bez problemu strawić nieorganiczną materię. Niektóre z nich mają wręcz takie właśnie zamiłowania żywieniowe.

Przyświecające pojedynczym smokom cele i ideały są różnorodne, niemniej żaden z nich nie oprze się pożądliwości. Lubią gromadzić bogactwa, zbierać góry monet i kolekcjonować klejnoty, biżuterię oraz magiczne przedmioty. Smoki posiadające przepastne skarbce nienawidzą zostawiać ich na dłużej niż potrzeba, opuszczają więc legowiska jedynie po to, by patrolować najbliższą okolicę lub zapolować. Stworom tym nigdy nie dość skarbów. Uwielbiają na nie godzinami patrzeć i pławić się w ich blasku. Lubią tworzyć z nich swoje

leża, kształtując stosy monet i góry klejnotów tak, by jak najlepiej pasowały do ich ciał. Zanim smok osiągnie kategorię wiekową jaszczura, jego skórę pokrywają setki wrośniętych w nią klejnotów i monet…

-fragment *Rasy Starego Świata. Teoria ewolucji*, pióra doktora Balthasara von Schreibera
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

Są piękniejsze niż potrafią wyrazić me słowa. Jestem tylko starym żołnierzem, trzeba by poety, aby uchwycić majestat smoka. Z pewnością nigdy nie spodziewałem się ujrzeć ognistego jaszczura, a tym bardziej walczyć u jego boku, jednak ścieżka najemnika wiedzie czasem do przedziwnych obozów. I tak znalazłem się na służbie u księcia Remas, a obok mnie stanął elfi lord Asarnil i jego smoczy wierzchowiec 'Zabójczy Kieł'. Asarnil powiedział mi, że 'Zabójczy Kieł' to tylko przybliżone tłumaczenie prawdziwego imienia smoka. Być może, ale z pewnością dobrze oddawało jego charakter. Przestałem liczyć wrogów, których rozpędził lub zniszczył swoim ognistym oddechem, nie mówiąc o jego kłach i pazurach. 'Zabójczy Kieł' był większy od domu cechowego i twardszy od murów fortecy. Raz widziałem, jak od jego skóry odbiła się kula armatnia. Ale najbardziej mnie zaskoczyło, że smok przejawiał poczucie humoru. Podczas bitwy z odzianymi na czarno i żółto zielonoskórymi, które inni żołnierze nazywali 'nocnymi goblinami', jeden z ich wymachujących kulą na łańcuchu szaleńców niemal wpadł w nasz szereg. Tuż za nim do nas dotarł, z góry śmignął 'Zabójczy Kieł' i porwał małego narwańca za kołnierz, po czym rzucił go z powrotem w szeregi jego kamratów. W powstałym zamieszaniu gobliny z wrzaskiem rozbiegły się na wszystkie strony. Z wysoka dobiegł mnie powtarzający się odgłos 'bruff-bruff' i zrozumiałem, że 'Zabójczy Kieł' śmiał się, gdy tamci rozbiegali się w panice. Gobliny przeraziły się i uciekły, słysząc rozbawienie smoka.

- Uhler Carroburg, sierżant najemników

To nasi bracia z najdawniejszych czasów, najczystsze i najprawdziwsze wyrażenie potęgi życia, jakie zna ten świat. Niegdyś niebiosa wypełnione były ich wdzięcznymi sylwetkami, tańczącymi wśród ciepłych prądów, jakie unosiły się nad górami. Wirowały w swoich zawiłych rytuałach godowych, które były radością dla oczu. Siadały u stóp Vaula i swoimi ognistymi oddechami rozpalały jego kuźnie. Gdy ruszaliśmy na wojnę z siłami Chaosu, unosiły na swych grzbietach naszych największych herosów i pierwsze uderzały na wroga, a ostatnie opuszczały pole. Teraz nikną, tak jak my, a ich pieśń blednie jak wspomnienie. Myślę, że gdy całkiem przepadną, to samo stanie się z nami i być może tak być musi.

- Sithaebron, Smoczy Lord z Caledoru

Wydają się być zdolne podpalać samo powietrze, co daje podstawy sądzić, że ich oddech ma w istocie pochodzenie magiczne. Z pewnością potwierdza to fakt, że żadna z opowieści nie wskazuje na to, by smokowi kiedykolwiek 'zabrakło ognia'. Gdyby posiadały organ wewnętrzny, który produkuje jakiegoś rodzaju paliwo, musiałyby prawdopodobnie w pewnym momencie całkiem je zużyć. Nie znam żadnego naturalnego źródła ciepła, z wyjątkiem stopionych skał z wulkanów, które mogłyby na miejscu roztapiać kamienie, jak to czyni oddech smoka. Słyszałem także opowieści o smokach dotkniętych przez Chaos, w taki sposób, że ich oddech został splugawiony przez kontakt ze Spaczeniem i niesie jego odór. Muszę przyznać, że nie jestem pewien, czy to stanowi potwierdzenie naturalnego lub magicznego pochodzenia smoczego ognia, ale jest to bardzo interesujące. Dlaczego to takie ważne? Zaraz wam odpowiem. Jeśli kiedykolwiek będziecie musieli zmierzyć się ze smokami na polu bitwy i prawdą jest, że ich oddech ma magiczne źródło, być może zdołacie go rozproszyć, podobnie jak każdy inny czar rzucany przez wroga. Rzecz warta rozważenia, nieprawdaż?

- Aponimus Rone, arcymag Kolegium Światła

Smoki gromadzą skarby, by zdobywać samice. Im większy stos, tym większe szanse smoka na doczekanie się partnerki. Największe stosy skarbów są zazwyczaj zdobywane siłą lub zostały zarobione. Tak, powiedziałem 'zarobione'. To prawda, że wiele smoków gromadzi swoje skarby za pomocą brutalnej siły, a większość wykrada je od naszego ludu, ale dawno temu smoki były naszymi przyjaciółmi i sojusznikami. Pomogły wykuć niektóre z naszych hal, a kowalom run wykuć liczne z Wielkich Run. W zamian wykonywaliśmy skarby o niezwykłym pięknie, które cieszyły ich oczy. Bez wątpienia słyszeliście o tym, że my krasnoludy dawno utraciliśmy umiejętność tworzenia najpotężniejszych run z dawnych czasów? Bzdura. Kiedyż to krasnolud zapomina o czymkolwiek cennym? Nie, nadal potrafimy je wytwarzać, ale niektóre z najpotężniejszych run wymagają smoczego ognia, by wytopić je w gromrilu, a po wielu zdradach jakich doświadczyliśmy, nie ufamy już drakkom.

- Ulther Harginsson, krasnoludzki mędrzec

To najpodlejsze z bestii, zdradzieckie i złe. Mimo wszelkich swoich występków, są jeno złodziejami, których otacza niesłuszna sława. Nie potrafią tworzyć, więc niszczą, paląc nasze wioski i plądrując podziemne hale. Stale czekają, aż osłabniemy, gdy napadną na nas gobosy wstrętni szczuroludzie. Tylko wtedy spadają na nas i atakują. Pancerz z gromrilu zatrzyma oddech smoka i żaden krasnolud nie boi się ognia, ale nawet Synowie Grungniego potrzebują powietrza do oddychania. Smoki wiedzą o tym i starają się zapędzić nas do hali, a potem wypełnić ją płomieniami. Nie ma takiej 'Księgi Żalu', w której kilka stron nie było by poświęconych drakkom, a w wielu ich opis zajmuje całe rozdziały.

- Karga Fennasdottir, krasnoludzka handlarka

Wędruję przez Sale Snów i czuję zmianę na wietrze. W rytmie ich drzemki widzę omeny. Minaithnir mówi mi, że on także wyczuwa, jak jego bracia płyną ku świadomości. Mam nadzieję, że moi smoczy bracia i siostry otrząsną się z głębokiego snu, by powstać ponownie i jeszcze raz wszyscy Lordowie Caledoru polecą do bitwy na grzbietach smoków, jak za dawnych czasów. I lękam się, że gdy tak uczynimy, to będzie nasz ostatni lot.

- Imrik, Smoczy Książę z Caledoru

Gdy Pradawni po raz pierwszy ukształtowali swoje Wrota z materii gwiazd, byłem tam i pomagałem w ich tworzeniu. Przebyłem długie milenia, przyglądając się powstaniu i upadkowi waszych pomniejszych ras i cywilizacji. W ciągu wielu wieków siałem zniszczenie wśród rycerzy i miast, paliłem pola i rozbijałem armie. Mogę powiedzieć wam o świecie wiele rzeczy, o których zapomnieliście, a jeszcze więcej o tym, czego nigdy nie poznacie, ale nie zrobię tego. Wasz gatunek może zapewnić mi tylko zabawę i czasem jakieś ładne błyskotki do mojego leża. Nie dostrzegam w was nic bardziej wartościowego.

- Brinrairdih, zwany *Ryczącą Burzą*, prastary Żmij

Wasze żywota w porównaniu z naszymi są jak rozbłyski iskier wobec szalejącej pożogi, jednak niektórzy z was tańczą w ciemnościach z taką gracją, że nie sposób was przeoczyć. Widywałem cuda, których źródłem były kuźnie krasnoludów, zdolności elfów, a nawet odwaga ludzi. Podejrzewam, że ten podziw jest obustronny. Zauważyłem podobizny, jakie zdobią tarcze waszych najpotężniejszych wojowników i wasze sztandary. Myślę, że gdy nasz lud odejdzie, będziecie za nami tęsknili.

- Tinairath, smok

W czasach poprzedzających przybycie Dawnych Slannów, na długo przed przybyciem elfów do Starego Świata, w czasach, gdy krasnoludy budowały swoje wspaniałe miasta w sercu Gór Krańca Świata, smoki były panami lasów i górskich szczytów. Żyło wówczas niewielu ludzi, a Stary Świat był jedną wielką dziką puszczą, ciągnącą się nieprzerwanie od Gór Krańca Świata aż do Oceanu Zachodniego. Krasnoludy wiedziały o drakach i traktowały je z należytym respektem. Wiele smoków z tamtych dni było mądrych i dobrych - tak naprawdę, przynajmniej w tamtych czasach, mało było smoków złych czy wrogich. Wraz ze zmianami, które przyniosło światu rozprzestrzenienie się ludzi i Inwazje Chaosu ilość smoków zaczęła się zmniejszać.

Draki są starożytną, potężną rasą zrodzoną u zarania dziejów przez Matkę Ziemię.

Smoki dzieli się na cztery główne podrasy, które powstały bądź to na skutek przystosowania do zamieszkiwanego od wieków środowiska, bądź to pod wpływem silnego działania Kamienia Przemian.

Białe smoki: na dalekiej północy i wśród wysokich górskich szczytów lodowe jaskinie zamieszkiwały białe smoki, mniejsze ale szybsze i zwinniejsze od swych kuzynów. Na skutek życia wśród zimna i lodu białe smoki utraciły zdolność ziania ogniem, jednak niemal całkowicie uodporniły się na niskie temperatury i zyskały zdolność zamrażanie swych wrogów lodowych oddechem.

Błękitne smoki: wśród górskich szczytów, położonych w centralnej części Starego Świata żyły błękitne smoki, które ponad wszystko ukochały burze i wiatr. Większość z nich całkowicie uodporniła się na działanie elektryczności, a niektóre zyskały zdolność rażenia swych wrogów błyskawicami.

Czerwone smoki: nazywane też ognistymi stanowiły trzon swojej rasy, odporne na ogień i bardzo wysokie temperatury zionęły w swych przeciwników płomieniami.

Zielone & czarne smoki: w pobliżu na wpół wygasłych, buchających gęstym i żrącym dymem, wulkanów oraz w głębi leśnych, dusznych bagien żyły czarne i zielone smoki, odróżniające się od swych kuzynów złośliwością i okrucieństwem. Bliskość kwaśnych oparów zmieniła wielkie gady, uodparniając je na kwasy i trucizny oraz dając możliwość zionięcia trucizną oraz gęstym, żrącym oparem, palącym płuca i skórę ofiary.

Dzisiaj smoki są legendą Starego Świata. Kilka smoków, które wciąż jeszcze żyje, trwa w prawie nieustającym śnie wewnątrz głębokich jaskiń pośród starożytnych siedzib w Górach Krańca Świata i Górach Żałoby. Są stare i zmęczone; przez ostatnie tysiąc lat narodziło się tylko kilka młodych smoków, a te, które pozostały wyraźnie czują, że ich czas już minął. Niektóre stały się chciwe i złośliwe, siedzą na szczycie gór skarbów, zgromadzonych wieki temu i dawno zapomnianych w zewnętrznym świecie, strzegąc ich zazdrośnie.

Kategorie wiekowe smoków a rozmiar & KO

Kategoria	Wiek (lata)	Rozmiar	KO
Smoczątko	0-50	*Mały*	K4
Młody	51-100	*Średni*	K6
Dojrzały	101-200	*Duży*	K8
Dorosły	201-400	*Gigantyczny*	2K6
Stary	401-800	*Kolosalny*	2K8
Jaszczur	800+	*Monstrualny*	4K6

SMOCZY SKARB:

Zachłanność z jaką draki pożądają wszelkich bogactw oraz chciwość z jaką gromadzą stosy monet, klejnotów i innych cennych przedmiotów, powoli wsącza się w posiadane skarby, tak, że z biegiem czasu sam skarb wzmacnia pożądliwość smoków.

Moc smoczego skarbu działa także na inne rasy. Wszelkie żywe rozumne istoty, które zobaczą smoczy skarb muszą wykonać test *magii.* Nieudany rezultat oznacza, że za wszelką cenę będą starały się wykraść choć niewielką część smoczego skarbu, nie zważając przy tym na żadne niebezpieczeństwo i ryzyko śmierci.

Jeśli kradzież powiedzie się, istota będąca w posiadaniu smoczego skarbu, każdego dnia musi wykonać test **SW**. Każdy nieudany rezultat oznacza, że istota wciąż znajduje się pod wpływem mocy skarbu i za żadną cenę nie będzie chciała się z nim rozstać. Ponadto ofiara smoczego skarbu będzie traktowała wszelkie inne istoty rozumne jak potencjalnych złodziei, czekających tylko na okazję, by pozbawić ją drogocennego łupu.

BIAŁY SMOK:

Według zapisów znalezionych w starożytnych księgach elfów, białe smoki to najmniejsze i zarazem najgłupsze spośród wielkich gadów. Wedle podań, lodowe smoki posiadają jedynie zwierzęcą inteligencję, jednocześnie charakteryzując się silnie rozwiniętym instynktem drapieżcy. Prymitywna i gwałtowna natura tych draków odbija się w kształcie pyska, który niemal nieustannie wykrzywiany jest grymasem wściekłości, pozbawionym nawet pozorów przebiegłości, cechującej potężniejszych pobratymców tych stworów.

W Starym Świecie białe smoki wybierały na swe siedziby mroźne, wydrążone w głębi pokrytych lodowcem szczytów, jaskinie. W głębi których radowały się blaskiem zgromadzonych przez wieki bogactw i szlachetnych kamieni, wielokrotnie odbijających się w pokrywających ściany lodowych zwierciadłach. Spośród wszystkich klejnotów, białe smoki największym pożądaniem darzą diamenty.

Według podań lodowe smoki podobnie jak ich więksi kuzyni, są w stanie zjeść niemal wszystko. Jednak w odróżnieniu do swych pobratymców, białe draki są bardzo wybredne i jeśli mają wybór, pożywiają się jedynie mrożonym mięsem. Często więc pożerają te istoty, które wcześniej zabiły lodowym oddechem. Natomiast te smoki, które nie potrafią ziać lodem, zakopują swe ofiary w głębokich śnieżnych zaspach, czekając aż temperatura mięsa stanie się odpowiednio niska.

Lodowe smoki często atakują swe ofiary, wynurzając się nagle spod wody lub lodu, by zionąć w kierunku wrogów i powalić zaskoczonych przeciwników.

Budowa ciała: choć mniejsze od swych kuzynów, białe smoki są wciąż potężnymi skrzydlatymi gadami. Łuski lodowego smocząka błyszczą niczym zwierciadła, gdy smok się starzeje blask słabnie tak, że łuski wiekowej bestii są gdzieniegdzie bladobłękitne, gdzieniegdzie jasnoszare, tylko czasem zaś białe. Pysk białego smoka zwęża się ku przodowi, przez co przypomina nieco dziób ogromnego ptaka, zaś głowę smoka zdobi grzebień.

Rozmiar: *gigantyczny*

Natura: NEUTRALNA

Cechy psychologiczne: w przypadku smoków obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

Zasady specjalne: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, białego smoka o długości około 8 metrów. Ponadto, do wszystkich białych smoków odnoszą się poniższe zasady:

Dziecię lodu: białe smoki poruszające się po *śnieżnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **Szybkości**

Lot: lodowe smoki i latają jak istoty *pikujące*, a **Szybkość** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: odporna, łuskowata skóra lodowego smoka jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Odporność na zimno: wszystkie *białe smoki* są całkowicie odporne na zimno i niską temperaturę, natomiast obrażenia zadane magicznym zimnem są dzielone przez dwa.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: białe smoki widzą w mrok dzięki *infrawizji*.

Zionięcie (zimnem): niektóre białe smoki (około 75%) potrafią raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* lodowym oddechem. Podmuch ma kształt stożka: 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K6 obrażeń z **Siłą** smoka, zionięcie zadaje *obuchowe* obrażenia, a od otrzymanych ran w normalny sposób odejmuje się **Wt** i *PZ*. Potraktowane lodowym podmuchem istoty, które przeżyły atak, ale otrzymały obrażenia zostają zmrożone i otrzymują ujemne modyfikatory do **Sz** równe ilości straconych punktów **Żw** (jeśli **Sz** spadnie do zera, zmrożona istota nie może się poruszać), ujemne modyfikatory równe ilości straconych punktów **Żw**x5 przyznaje się również do wszystkich testów *cech głównych*; ujemne modyfikatory są obowiązują przez ilość rund równą wielkości straconych punktów **Żw** i co rundę zmniejszane się je o +5% aż do wartości 0, kiedy przestają obowiązywać. Drak nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć lodowym podmuchem i *gryźć* podczas tej samej rundy.

Przeciętna charakterystyka starego białego smoka:

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
57	0	120	60	100	18	89	14
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	47	12	6	8	-	-	-

Punkty żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
35	47	51	70	51	35

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; łowiectwo; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska)*

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 75% szans na *zionięcie - zimnem*)

BŁĘKITNY SMOK:

Błękitne smoki najbardziej ze wszystkich gadów ukochały przestworza i lot, a wiele z nich wybudowało swe legowiska pośród odludnych, wznoszących się ponad chmurami szczytów. Podobnie jak inne starożytne gady, także błękitne smoki gromadzą skarby i choć zbierają wszystko, co zdaje się być wartościowe, największym pożądaniem cenią szafiry i inne szlachetne kamienie.

Choć błękitne smoki mogą posilać się niemal każdym rodzajem pożywienia, to szczególnym upodobaniem darzą ludzkie mięso, którym mogłyby się żywić cały czas.

Błękitne smoki nie są okrutne i unikają walki chyba że stają naprzeciw bardzo złych lub agresywnych i nieustępliwych wrogów. Draki, które stają naprzeciw licznych wrogów, rozbijają szeregi przeciwnika atakując *łańcuchem błyskawic*, a następnie tratują i rozszarpują swych nieprzyjaciół. Jeśli błękitny smok ma do czynienia z latającym wrogiem, wpierw ukrywa się w chmurach, by następnie zaatakować zaskoczonego przeciwnika.

Błękitny smok atakuje *tratując*, *uderzając szponami*, *gryząc* oraz *uderzając ogonem*

BUDOWA CIAŁA: cechą charakterystyczną tego gatunku są niesamowicie postrzępione uszy oraz duży, wyrastający z nosa róg. Łuski błękitnego smoka mienią się różnymi odcieniami błękitu - od ciemnego granatu, poprzez szafirowy po indygo. Im smok starszy, tym łuski stają się większe i twardsze. Z wiekiem źrenice błękitnych smoków jaśnieją, a u najstarszych przypominają kulę rtęci. Skóra błękitnych smoków zdaje się być naelektryzowana i cały czas trzeszczy oraz szumi. Dźwięki stają się głośniejsze gdy gad jest rozwścieczony lub zamierza zaatakować. W powietrzu unosi się wtedy także słaba woń ozonu.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: NEUTRALNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoków obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, błękitnego smoka o długości około 16 metrów.

Dziecię niebios: błękitne smoki są wspaniałymi lotnikami, a gdy unoszą się w powietrzu ich wspaniałe zdolności manewrowania pozwalają im atakować w każdą stronę, niezależnie od kierunku lotu.

Lot: błękitne smoki, miłujące wolność i otwartą przestrzeń latają jak istoty *pikujące*. **SZYBKOŚĆ**, podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: jego odporna, łuskowata skóra jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Odporność na elektryczność: wszystkie niebieskie smoki są odporne na elektryczność, natomiast obrażenia zadane magiczną elektrycznością są dzielone przez dwa.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: podobnie jak inne gady, błękitne smoki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Zionięcie (błyskawicami): niektóre niebieskie smoki (około 25%) mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* błyskawicą. Łańcuchowe wyładowanie elektryczne trafia najbliższą istotę lub grupę istot w promieniu 48 metrów zadając K12 obrażeń z **SIŁĄ** smoka; następnie istnieje 75% szans, że błyskawica uderzy w najbliższą znajdującą się w promieniu 24 metrów istotę lub grupę zadając K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka; jeśli w promieniu 12 metrów od trafionej istoty lub grupy istot znajduje się kolejna istota lub grupa, istnieje 50% szans, że zostanie ona także trafiona błyskawicą zadającą K6 obrażeń z **SIŁĄ** smoka; następnie, jeżeli w promieniu 6 metrów znajduje się kolejna istota lub grupa istot istnieje 25% szans, że zostanie ona trafiona błyskawicą zadającą K4 obrażenia z **SIŁĄ** smoka. Pancerz nie chroni przed błyskawicą, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *Punkt/Pancerza Zbroi*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę. Smok nie *zieje*, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może *zionąć* i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STAREGO BŁĘKITNEGO SMOKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	0	200	100	100	43	89	29

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
5	53	20	10	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
39	53	58	79	58	39

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; naśladowanie; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska)*

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 25% szans na *zionięcie - błyskawicami*)

CZARNY SMOK:

Czarne smoki osiedlają się w dużych, wypełnionych kwaśnym dymem pieczarach oraz labiryntach jaskiń. Otacza je odór gnijącej roślinności i stęchłej wody, która zdaje się psuć na skutek samej obecności smoka. Równie paskudny jak środowisko w którym żyją te draki jest charakterze czarnych smoków, które posiadają wyjątkowo okropną, złośliwą i przebiegłą naturę. Wszystkie te cechy odbijają się w złowrogo wyglądających pyskach czarnych smoków, które z powodu głęboko osadzonych oczu oraz pokaźnych nozdrzy nazywane są także *czaszkowymi smokami*. Okropne wrażenie potęguje powoli rozkładająca się skóra na policzkach i wokół nasady rogów. Im drak starszy, tym płaty psującej się skóry są większe, lecz w żaden sposób nie szkodzi to stworowi.

Czarne smoki to samolubne, próżne i chciwe istoty, wprost przepadające za błyskiem złota, magicznych przedmiotów i szlachetnych kamieni.

W czasie walki, draki zwykle zasadzają się na ofiarę, wykorzystując otoczenie w którym żyją. Smoki, walczące na pokrytych dymem zboczach wulkanów starają się możliwi długo pozostać w oparach dymu, zaś w obliczu przewagi liczebnej starają się odlecieć, znikając przeciwnikowi z pola widzenia, po czym ukrywają się w chmurach dymu i popiołu.

Czarny smok atakuje *tratując*, *uderzając szponami*, *gryząc* oraz *uderzając ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: łuski czarnego smoczątka, są bardzo cienkie i małe, ale za to lśnią niezwykłą czernią. Wraz z wiekiem grubieją i twardnieją, a także stają się coraz bardziej matowe, dzięki czemu gadowi łatwiej ukryć się pośród gęstych dymów na pól wygasłych wulkanów.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoków obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, czarnego smoka o długości około 16 metrów. Ponadto, w przypadku wszystkich draków obowiązują następujące zasady:

Dziecię gór: czarne smoki poruszające się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Lot: czarne draki latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Odporność na kwas: wszystkie czarne smoki są całkowicie odporne na kwas, natomiast obrażenia zadane magicznym kwasem są dzielone przez dwa.

Naturalny pancerz: jego odporna, łuskowata skóra jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: wszystkie czarne smoki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*

Zionięcie (kwasem): niektóre czarne smoki (około 75%) mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* gęstym, żrącym, kwasowym, smołowym oparem. Zionięcie jest stożkowate: 48 metrów długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka, obrażenia zadane żrącymi oparami nie są modyfikowane przez *Punkty Zbroi*. Zranione zionięciem żywe istoty muszą wykonać test **SW** lub krztusząc się i kaszląc uciekną z pola walki. Smok nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć kwasem i gryźć podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STAREGO CZARNEGO SMOKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	0	180	90	60	29	89	14

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
6	53	18	9	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
39	53	58	79	58	39

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; łowiectwo; metalurgia; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska)*

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 75% szans na *zionięcie - kwasem*)

CZERWONY SMOK:

Czerwone smoki są najchciwszymi spośród wszystkich draków, nieustannie dążą po powiększenia swoich i tak przepastnych skarbców. Ogniste smoki są przy tym niezwykle zachłanne i próżne. Zawsze dumne, nie ukrywają pogardy, którą obdarzają wszystkie inne istoty.

Ogniste smoki zajmują jaskinie położone w pobliżu wysokich szczytów, z których obserwują swoje terytorium. Leża tych draków rozciągają się głęboko pod powierzchnią ziemi, często przecinając się z rzekami i jeziorami lawy. Czerwonym smokom nieustannie towarzyszy charakterystyczny odór siarki i dymu.

Podobnie jak inne gady, czerwone smoki mogą zjeść niemal każdy rodzaj pożywienia, jednak nade wszystko cenią mięso młodych ludzi i elfów. W przeszłości zdarzało się, że czerwone smoki zastraszały całe wsie położone w pobliżu leża, zmuszając przerażonych wieśniaków do składania corocznej ofiary z dziewicy.

Czerwone smoki są tak pewne siebie, że rzadko poświęcają czas na to, by ocenić siły przeciwnika. Dostrzegłszy cel, błyskawicznie atakują stosując jedną z wielu wypracowanych wcześniej strategii. Zwykle czerwony smok ląduje i atakuje mniejsze i słabsze stworzenia - *tratując* i *gryząc*. Jedynie czasem decyduje się na *zionięcie*, nie chce bowiem zniszczyć ewentualnych skarbów, jakie mogą mieć ze sobą ofiary.

BUDOWA CIAŁA: łuski ognistych smocząt są dość małe i lśniące, często przybierają barwę szkarłatu. Ponieważ tak niewielkie smoki są łatwe do dostrzeżenia, pozostają pod ziemią i nie wychodzą na powierzchnię, dopóki nie będą w stanie o siebie zadbać. Wraz z upływem czasu, łuski czerwonego draka nabierają barwy ciemnej czerwieni, nie lśnią już tak mocno, ponadto przy brzegach matowieją. Im smok starszy, tym łuski większe, grubsze i twardsze. Grzebień na karku oraz skrzydła stwora mają barwę popielato-niebieską lub purpurowo-szarą - te części ciała gada również ciemnieją w miarę upływu lat. Również źrenice czerwonego smoka bledną z wiekiem, tak że u najstarszych mają kolor lawy.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoków obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, czerwonego smoka o długości około 16 metrów. Ponadto, w przypadku wszystkich czerwonych draków obowiązują poniższe zasady:

Dziecię gór: czerwone smoki poruszające się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Lot: czerwone smoki latają jak istoty *przyziemne*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: odporna, łuskowata skóra czerwonego smoka jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Odporność na ogień: wszystkie czerwone smoki są całkowicie odporne na zwykły ogień i wysoką temperaturę, natomiast obrażenia zadane magicznym ogniem są zmniejszane o połowę.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: wszystkie draki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Zionięcie (ogniem): niektóre czerwone smoki (około 50%) mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* ogniem. Zionięcie jest stożkowate: 48 metrów długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Smok nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć ogniem i *gryźć* podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem smoczego ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STAREGO CZERWONEGO SMOKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
81	0	240	120	40	43	89	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	59	24	12	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
44	59	64	88	64	44

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; łowiectwo; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska)*

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 50% szans na *zionięcie - ogniem*)

ZIELONY SMOK:

Zielone smoki, to wojownicze i agresywne gady, które często atakują nawet nie sprowokowane. O ich agresywnej naturze świadczą paszcze pełne zębów oraz groźnie wyglądające grzebienie. Przerażający wygląd zielonych draków podkreślają także liczne guzy i kolce, które porastają brwi i podbródek gada.

Leśne smoki nie lubią otwartych przestrzeni, od wieków zakładają więc siedziby w głębi prastarych puszcz, preferując wydrążone we wzgórzach lub urwiskach jaskinie, a ich siedziby można rozpoznać po charakterystycznej duszącej woni.

Podobnie jak inne draki, głodne zielone smoki jedzą praktycznie wszystko, także krzaki i małe drzewka, jednak szczególnie rozkoszują się mięsem elfów i niziołków.

Zielone smoki niezwykle łatwo sprowokować, często rzucają się do walki bez powodu, atakując przy tym stworzenia dowolnych rozmiarów. Jeśli ofiara intryguje smoka lub zdaje się być dość potężna, smok czai się, czekając na odpowiedni moment do napaści. Jeżeli zaś przeciwnik wygląda na słabszego, gad szybko atakuje, wykorzystując zaskoczenie.

Zielone smoki atakując *gryząc*, *tratując* oraz *uderzając szponami* i *ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: zielone smoczątko ma cienkie i małe łuski ciemnozielonej, niemal czarnej barwy. Im drak starszy, tym jego łuski są większe i jaśniejsze - z czasem przybierają kolor zielony, szmaragdowy i oliwkowy, który pomaga kryć się w lesie.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: NEUTRALNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoków obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, zielonego smoka o długości około 16 metrów. Ponadto, w przypadku zielonych draków obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasu: zielone smoki poruszające się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Lot: zielone smoki latają jak istoty *szybujące*, zaś **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: odporna, łuskowata skóra zielonego draka jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Odporność na trucizny: wszystkie zielone smoki są całkowicie odporne na trucizny.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: leśne smoki widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Zionięcie (trucizną): niektóre zielone smoki (około 75%) mogą raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* gęstym trującym oparem. Zionięcie ma kształt stożka, długiego na 48 metrów i szerokiego, w najszerszym miejscu na 16 metrów. Wszystkie żywe istoty na tym obszarze muszą wykonać test *trucizny*. Nieudany rezultat oznacza, że umierają po 2K6 rundach. Istoty, które przeżyły atak, muszą wykonać udany test **SW** lub krztusząc się i kaszląc uciekną z pola walki. Zielony smok nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć trucizną i gryźć podczas tej samej rundy.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STAREGO ZIELONEGO SMOKA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
93	0	160	80	80	43	89	29

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
8	41	16	8	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
30	41	45	61	45	30

Umiejętności: celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; górnictwo; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska)*

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, 75% szans na *zionięcie - trujący oddech*)

SMOK CHAOSU:

Norsmeni szeptem powtarzają opowieści o tym, że na dalekiej Północy, pośród skutych lodem szczytów, żyją smoki. Nie są to jednak znane z legend szlachetne stworzenia, lecz wypaczony pomiot Galraucha, pierwszego smoka, który uległ niszczycielskiej mocy Tzeentcha. Na szczęście smoki Chaosu są wyjątkowo rzadko spotykane, a większość życia spędzają pogrążone we śnie, knując w głębiach swych przepełnionych nienawiścią serc, jak sprowadzić zgubę na wszystkie żywe istoty. Kiedy Bogowie Chaosu decydują się ruszyć na wojnę, nawet potężne smoki nie są wstanie oprzeć się ich wołaniu.

- Reinhold Schent, badacz osobliwości

To było największe żywe stworzenie, jakie kiedykolwiek spotkałem, a w swoich podróżach dotarłem dalej niż potrafiłaby to sobie wyobrazić większość ludzi. Cały składał się z mięśni i łusek. Nie potrafiłem dostrzec w tym masywnym cielsku ani odrobiny tłuszczu. Poruszał się z tak zabójczą gracją, że nawet mimo ciężkiej rany na skutek śmiałego ataku Vareka, nadal sunął po podłożu jaskini nieprzerwanym, wężowym ruchem. Przyciskał swoje skórzaste skrzydła do ciała w ciasnocie pieczary, choć odrobinę rozsunęły się, gdy stanął naprzeciw nas. Jego pazury były dłuższe niż wynosi wzrost dorosłego człowieka, a najmniejsze z zębów miały długość mojego ramienia. Ogon stanowił broń z twardych mięśni i ostrych jak brzytwa, ząbkowanych kolców. Czułem odór Spaczenia w jego oddechu, a całe leże nim cuchnęło. Jego ślepia lśniły szaleństwem i nienawiścią. Wszelki instynkt, jaki mi pozostał, kazał rzucić się z krzykiem do ucieczki, a dala od tego potwora. Gdybym nie miał nieszczęścia zmierzyć się kiedyś z większym demonem Chaosu, przysiągłbym na Sigmara, że to była najbardziej przerażająca kreatura, z jaką kiedykolwiek walczyłem. W każdem razie, niewielu mu ustępowała.

- fragment *Moich Podróży z Gotrekiem*, tom III, spisany przez Herr Felisa Jaegera. Wydawnictwo Altdorf, AS2505

Wszystkie dwugłowe smoki Chaosu są potomkami Galraucha, choć nie każdy smok, jaki zwrócił się ku Chaosowi, pochodzi z jego rodu. Dary Chaosu są liczne, dlaczegóż zatem nie kusiłyby smoków tak samo jak ludzi? Smoki, które oddają się Ciemności, to przemyślne i złośliwe bestie uwielbiające zadawać cierpienie innym. Kilkakrotnie korzystałem z ich pomocy, ale nigdy nie zaufałem żadnemu z nich, ponieważ w ich oczach wszystkie pozostałe istoty są nikczemne i niewarte uwagi. Jest to punkt widzenia, który bardzo podziwiam, muszę przyznać.

- Athren Abolas, Złowróż Tzeentcha

Smok Chaosu w niewielkim stopniu przypomina stwory znane z legend Starego Świata. Zakończony ogonem, krępy tułów wieńczą dwa potężne, rogate łby. Jeden z nich zionie ogniem, który pali wszystko, z czym się zetknie, a drugi kwasowym dymem, zdolnym stopić nawet skały. Choć większość gadziego ciała pokrywa grupa łuska, pomiędzy płytami można dostrzec organy wewnętrzne, wydostające się poprzez popękaną skórę. Grube węzły żył i arterii pulsują od tętniącego wewnątrz ciała płynnego Spaczenia, a ze skóry tryskają ogniste skry.

Smoki Chaosu to okrutne, skore do gniewu i przebiegłe bestie potrafiące obrócić się przeciwko swym dotychczasowym sprzymierzeńcom, jeśli przyniesie im to choćby najmniejszą korzyść, a nawet z czystej złośliwości.

Smok Chaosu atakuje *tratując*, *uderzając szponami*, *gryząc* oraz *uderzając ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: większość smoków Chaosu posiada dwa rogate łby, osadzone na umięśnionych, krótkich szyjach, zaś łuski i skrzydła spaczonych gadów mienią się tysiącami barw i wzorów. Wraz z wiekiem ciała smoków Chaosu coraz bardziej poddają się plugawej mocy Kamienia Przemian, objawiającej się w formie nowych mutacji.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku smoków Chaosu obowiązują poniższe reguły:

Straszny: smoki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech *starego*, smoka Chaosu o długości około 16 metrów. Ponadto, w przypadku wszystkich draków obowiązują następujące zasady:

Grad ciosów: smok Chaosu ma dwa niezależnie funkcjonujące łby. Z tego względu, w ramach akcji *zwykły atak*, może wykonać *atak wielokrotny*.

Lot: smoki Chaosu latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Odporność na kwas & ogień: wszystkie smoki Chaosu są całkowicie odporne na kwas i ogień, natomiast obrażenia zadane magicznym kwasem lub ogniem są dzielone przez dwa.

Mutacje Chaosu: należy wykonać rzut **K10**, by określić liczbę mutacji. Wynik: **1-5** oznacza jedną mutację, **6-10** oznacza zaś dwa piętna Chaosu. Następnie należy wykonać rzut w tabeli **STYGMATY CHAOSU**, by określić rodzaj mutacji (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Naturalny pancerz: jego odporna, łuskowata skóra jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgoczący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: wszystkie smoki Chaosu widzą w ciemności dzięki *infrawizji*

Zionięcie (kwasem): jeden z łbów smoka Chaosu może raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* gęstym, żrącym, kwasowym, smołowym oparem. Zionięcie jest stożkowate: 48 metrów długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka Chaosu, obrażenia zadane żrącymi oparami nie są modyfikowane przez *Punkty Zbroi*. Zranione zionięciem żywe istoty muszą wykonać test **SW** lub krztusząc się i kaszląc uciekną z pola walki. Smok nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć kwasem i gryźć tym samym łbem podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

Zionięcie (ogniem): drugi z łbów spaczonego gada może raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* ogniem. Zionięcie jest stożkowate: 48 metrów długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie i otrzymują 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Smok Chaosu nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć ogniem i *gryźć* tym samym łbem podczas tej samej rundy. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem smoczego ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STAREGO SMOKA CHAOSU:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
65	0	140	100	30	43	89	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
8	53	14	10	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
39	53	58	79	58	39

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na choroby; odporność na trucizny; pływanie; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*dawny slann* lub *eltharin*); znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (*ssissyl'k*)

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie szponami*, *zionięcie - kwasem*, *zionięcie - ogniem*)

SOWA, GIGANTYCZNA & ZWYCZAJNA:

Gigantyczne sowy żyją w głębi najstarszych lasów Starego Świata i oprócz elfów mało kto je widuje. Żyją samotnie lub w parach, polując na gigantyczne szczury i inne nocne drapieżniki. Ostatnio ich liczba zmniejszyła się z powodu wycinania przez ludzi lasów. Gigantyczne sowy mają wysoka inteligencję i porozumiewają się swoim własnym językiem. Niektóre osobniki mogą również mówić *eltharinem* - językiem elfów.

W Starym Świecie mieszka również wiele gatunków mniejszych sów, które są identyczne, jak te w naszym świecie. Zasadniczo nie są one groźne dla poszukiwaczy przygód, chociaż ich nagły krzyk w mrocznych ruinach czy w lesie może być denerwujący. Zostały tutaj opisane głównie dlatego, że kaplan druidzki może posiadać sowę jako ducha opiekuńczego.

Sowy atakują w *uderzając szponami*.

BUDOWA CIAŁA: gigantyczne sowy wyglądają prawie tak samo, jak sowy w naszym świecie, z wyjątkiem tego, że są znacznie większe, mają około 3-4 metry od dzioba do ogona, a rozpiętość skrzydeł może wynosić do 9 metrów. Ich pióra są przeważnie brązowe albo ciemnobrązowe. Sowy zwyczajne są identyczne z tymi występującymi w naszym świecie.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA albo DOBRA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich gigantycznych sów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: sowy odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: gigantyczne sowy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: zwykle sowy mają: **K** i **ODP** 10; **ŻW** 5; **INT** i **SW** równe 14. Duchy opiekuńcze mają cechy identyczne jak sowy zwyczajne, z wyjątkiem tego, że ich **INTELIGENCJA** wynosi 89. Ponadto, w przypadku sów obowiązują poniższe reguły:

Dziecię ciszy: wszystkie sowy latają prawie bezszelestnie i mają modyfikator +10% do **I**, gdy atakują z powietrza (tylko podczas pierwszego ataku).

Lot: sowy latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Widzenie w ciemności: sowy *widzą w ciemności* na odległość 50 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEJ SOWY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	70	40	50	43	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	7	4	2	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	18	25	18	-

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; widzenie w ciemności (50 metrów); wyczucie kierunku; *ponadto gigantyczne sowy posiadają umiejętność:* znajomość języka (eltharin)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

SPACZOŚLUZ:

Spaczośluz to żywe, nieświadome i całkowicie nienaturalne stworzenie, które powstało na skutek intensywnych eksperymentów z użyciem Upiorytu. To lepka maź, która emanuje tym samym przeklętym, czarnym blaskiem, co Czarci Pył. Pali skórę podobnie jak oparzenia wywołane płomieniem miotacza spaczognia, ale jej najgroźniejszą cechą jest apetyt na metal, szczególnie żelazo i miedź. Stwór musi odżywiać się tym surowcem i potrafi pełzać daleko, by go odnaleźć. Skaveńscy spaczinżynierowie trzymają pod ręką stosy metalowych części, by od czasu do czasu wrzucać je do kałuż śluzu. Gdyby tego zaniedbali, dzieło nad którym pracują mogłoby się nagle rozpuścić (albo eksplodować), pożarte przez wiecznie głodnego stwora, będącego ubocznym efektem ich mniej lub bardziej udanych eksperymentów. Gdy skończy się zbędny metal, skaveny używają niewolników, ponieważ w razie potrzeby spaczośluz zadowala się minerałami, które pobiera z krwi nieszczęśników.

BUDOWA CIAŁA: stwory są całkowicie bezkształtne. Mogą osiągać prawie każdą wielkość, chociaż rzadko spotyka się osobniki mające powyżej 240 centymetrów długości. Spaczośluz emanuje czarną poświatą, choć bardzo rzadko zdarzają się przeźroczyste okazy.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: BRAK

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku spaczośluzu obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: stwór nie podlega żadnym *oddziaływaniom psychologicznym* i nie można go zmusić do wycofania się z walki chyba że za pomocą ognia lub przenikliwego zimna.

ZASADY SPECJALNE: to stworzenie jest raczej fenomenem przyrody niż żywą istotą. Można je zranić tylko za pomocą magicznej lub niemetalowej broni i ognia. Podczas walki spaczośluz może wykonać tylko *akcje zwykły atak*, *atak wielokrotny* lub *ruch*. Ponadto do wszystkich stworów odnoszą się poniższe zasady:

Mutacja (Odporność na magię): stwory posiadają mutację *odporność na magię* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Mutagenny: jeśli wskutek kontaktu ze spaczośluzem **ŻW** ofiary spadnie do 0, musi natychmiast wykonać testy **ODP** i **SW**. Niepowodzenie któregokolwiek z testów oznacza, że nieszczęśnik otrzymuje losowo wybraną mutację (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Nieustępliwy: w czasie walki spaczośluz jest nieustępliwy i napiera na swoich prześladowców, zmuszając ich do oddania pola lub pochłaniając.

Pochłonięcie: spaczośluz może pochłonąć dowolną istotę, której *kategoria rozmiaru* jest równa lub mniejsza od *kategorii rozmiaru* stwora. Wchłonięci przeciwnicy są wciągani do ciała spaczośluzu, gdzie co rundę otrzymują jedną dodatkową ranę, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Istoty, pochłonięte przez stwora mogą walczyć, dopóki pozostają żywe, jednak uwolnione mogą zostać dopiero wtedy, gdy spaczośluz zostanie zabity.

Pożeracz metalu: jeśli atak spaczośluzu trafi w lokację chronioną metalowym pancerzem, nie zadaje obrażeń, a zamiast tego, *jakość* wykonania zbroi zmniejsza się o jeden stopień, pancerz *najlepszej* jakości staje się *dobry*, *dobry* staje się *zwykły*, *zwykły* staje się *kiepski* a zbroja *kiepskiej jakości* natychmiast rozsypuje się w pył. Gdy stwór pochłonie w ten sposób 150 *WO* przestaje atakować i nieruchomieje na 2K10 godzin. Spaczośluz może zatem zostać *pokonany*, poprzez wrzucenie w kałużę śluzu odpowiedniej ilości metalowych przedmiotów lub elementów zbroi. Alternatywnie wystarczy także krew 2K10 ludzi.

Widzenie w ciemności: stwory postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SPACZOŚLUZU:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	10	10	0	0	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	35	4	1	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:
SPACZOŚLUZ (100%)
35

Umiejętności: pływanie; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; wspinaczka

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*pochłonięcie*)

SQUIG:

Gdy pierwszy raz widzisz stado squigów zapędzane na pole bitwy przez ich poganiaczy, nocne gobliny, nie wiesz czy się śmiać, czy lać w gacie. Skaczą wszędzie, jakby były w jakimś wariackim cyrku, a nocne gobliny jeszcze zwiększają to szaleństwo, same podskakując i wrzeszcząc. A potem jeden z tych stworów przetacza się przez twój regiment niczym wielka kula armatnia i już wiesz, że nie ma się z czego śmiać.

- Leonhard Weiss, żołnierz Imperium

Są szybkie i wredne. Lepiej nie dać się im dopaść. Jednak nie trudno je zabić - wystarczy jeden solidny cios. Musisz tylko zrobić to bardzo szybko - inaczej wpadną na ciebie i rozsmarują po całym polu bitwy.

- Alphonse, zbrojny bretonnski

Uważam, że to są stwory rodem z Chaosu. To po prostu olbrzymie, zmutowane grzyby, które nie cierpią światła słonecznego i mają zęby. Nie ma innego wytłumaczenia niezwykłej rozmaitości ich form, rozmiarów i ubarwienia. Generalnie żyją w jaskiniach pod Górami Krańca Świata, chociaż słyszałem opowieści o zielonych 'liściastych squigach', które żyją w wiecznym mroku starych puszcz, a także o 'squigach plujących', jakie nawiedzają rzeki spływające z gór. A jednak plemiona nocnych goblinów stale wyruszają na swoje wyprawy z nowymi, dziwacznymi formami squigów. Podejrzewam, że w ich jaskiniach muszą spoczywać wielkie ilości Upiorytu, który w końcu poddał swojemu złowrogiemu działaniu grzyby, porastające górskie jaskinie.

- Gitsniker, herszt goblinów

Squigi to dziwaczne, niemal okrągłe stworzenia z niewielkimi oczkami, wielkimi paszczami pełnymi długich zębów i krótkimi, ale silnie umięśnionymi nogami zakończonymi pazurami.

Pod względem inteligencji squigi nieznacznie przewyższają grzyby. Wydają się kierować najprostszymi instynktami. Jak dotąd udało się zaobserwować u nich tylko dwa schematy zachowań. Podstawowym jest jedzenie wszystko, co da się zjeść i znajduje się w pobliżu, a potem przemieszczanie się w mniej lub bardziej przypadkowy sposób, aż do natknięcia się na coś innego do jedzenia. Innym zaobserwowanym zachowaniem jest bezcelowe skakanie we wszystkie strony.

Pewną liczbę dziwacznych odmian squigów widywano w różnych rejonach w Starym Świecie, chociaż te stwory zawsze wolą miejsca pozbawione oświetlenia. Ogólnie mówiąc, wydają się przystosowywać do każdego środowiska, w jakim wyrastają. Squigi jaskiniowe poruszają się wielkimi skokami, silnymi nogami odbijając się po każdym zetknięciu z ziemią. Wydają się dość krótkowzroczne, zapewne ze względu na tryb życia i wpływ ciemności panujących w górskich lub podziemnych jaskiniach. W sposobie poruszania się squigów nie sposób dopatrzeć się jakiegokolwiek porządku - skaczą w przypadkowym kierunku, licząc na to, że wylądują w pobliżu

jedzenia. Są powszechnie wykorzystywane przez nocne gobliny jako źródło pożywienia i jednocześnie jako wierzchowce.

Prawdopodobnie jednym z najdziwniejszych zwyczajów w plemionach goblinów jest zjawisko zwane *skakaniem na squigach*. Z całego plemienia nocnych goblinów wybiera się młode, zręczne i szaleńczo odważne osobniki, które są gotowe złapać i ujeździć zębacza, by na jego grzbiecie ruszyć do bitwy. Powszechnie zwane *squigowymi skakunami* gobliny są tak zapamiętałe, że ćwiczą nawet w jaskiniach, skacząc na grzbiecie squigów, żeby lepiej nimi kierować. Squigi dają się kontrolować tylko za pomocą brutalnej siły, ale to nie powstrzymuje skakunów przed ich ujeżdżaniem. Na początku swojej tury skakun musi wykonać test *jeździectwa*. Udany test oznacza, że goblin zmusza squiga do posłuszeństwa. Nieudany test oznacza, że squig radośnie podskakuje w losowo wybranym kierunku, a goblin może tylko trzymać się go z całych sił i liczyć na więcej szczęścia w następnej turze.

BUDOWA CIAŁA: squigi mają masywne, niemal okrągłe ciało, niemal w całości złożone z ogromnej, uzębionej paszczy, nad którą błyszczą niewielkie oczka. Stwory poruszają się skacząc na krótkich, umięśnionych i zakończonych potężnymi szponami nogach. Squigi mają różne rozmiary i ubarwienie skóry, tak że trudno spotkać dwa takie same osobniki.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich gigantycznych sów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: squigi wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: squigi są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku squigów obowiązują poniższe reguły:

Mutacje: należy rzucić **K10**, aby określić liczbę mutacji. Wynik **1-4** oznacza jedno piętno Chaosu, **5-8** oznacza dwie mutacje, zaś **9-0** trzy. Następnie MG powinien wylosować je zgodnie z zasadami umieszczonymi w paragrafie **STYGMATY CHAOSU**.

Nieskoordynowane ruchy: squigi są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić K10, żeby ustalić wartość **SZYBKOŚCI** squiga.

Widzenie w ciemności: wszystkie squigi widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SQUIGA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	50	40	60	6	24	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	5	4	1-10	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	-	12

Umiejętności: akrobatyka; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; uniki; pływanie; sztuka przetrwania; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie szponami*)

SYRENA:

Słyszał żem opowieści o ichnim oszałamiającym pięknie. Pewnie, któren żeglarz by ich nie słyszał? Tańczą se wśród fal, co opływają wyspy, jakie nie pojawiają się na nijakiej mapie. Ichnie piękne głosy wzywają uczciwych żeglarzy, coby porzucili swych kamratów i popłynęli ku nim. I snadnie do nich dołączają, gdy toną albo gdy rozrywają ich na strzępy ostre skały pod wodą. Tak czy inaczej, stają się żerem dla syren. Chłopaki, gdy jeno słyszycie na morzu dziwne dźwięki, napchajta se w uszy bawełny albo wosku i nie słuchaj ta pieśni Carpiów, bowiem nic, ino śmierć was tam czeka.

- Edgar, bosman

Przepiękne, czyż nie? Przypuszczam, że w istocie są to ulubione córki Khaina. Nie potrafię wytłumaczyć ich związku z elfami wiedźmami, ale powiem z przekonaniem, że nie są to zwykłe zwierzęta. Kiedyś widziałem, jak ławica syren dręczyła żeglarza, przez kilka godzin smakując jego przerażenie i ból, zanim wreszcie rozdarły go na strzępy w krwawej orgii. Zwykłe zwierzę nie potrafi w taki sposób delektować się rozkoszą.

- Lakroth Mal, korsarz Druchii

Syreny spotyka się na małych skalistych wysepkach położonych na ciepłych morzach. Dzień spędzają na powierzchni wyspy, wygrzewając się w słońcu i dbając o swój wygląd. Rozczesują długie włosy, zaplatają je w warkocze i przymierzają nowe ozdoby. Nocą syreny znikają w morskich odmętach, by wypoczywać w podmorskich jaskiniach.

Gdy w zasięgu ich wzroku pojawi się okręt, syreny zaczynają śpiewać i grać na instrumentach. Dźwięk ich niezwykłej muzyki roznosi się daleko po powierzchni wody. Wszyscy, którzy usłyszą boski śpiew i dojrzą urodziwe, kuszące cudownym pięknem niewiasty, natychmiast zapominają o wszystkim i zmieniają kurs statku, aby przybić do brzegu. Magicznej mocy śpiewu mogą oprzeć się tylko kobiety, głusi i krasnoludy - w praktyce wszyscy inni, którzy usłyszą śpiew, natychmiast chcą płynąć w stronę syren. Zmęczeni monotonią długiego rejsu i ciężką pracą na pokładzie marynarze, marząc o chwili błogiego wypoczynku w miłym towarzystwie, rozbijają okręt na przybrzeżnych skałach. Nikt nie wie, co dzieje się z tymi, którzy przeżyją. Nikt nie powrócił z wyspy syren…

Na niektórych morskich mapach zaznaczone są wyspy, na których podobno żyją syreny. Jednak w rzeczywistości wyspy okazują się być nie zamieszkane lub w ogóle nie występują w miejscu wskazanym przez mapę.

BUDOWA CIAŁA: syreny opisywane są jako niebywałej urody kobiety z długimi, jasnozłotymi włosami, których dolna połowa ciała jest w kształcie rybiego ogona. Pokryty jest on małymi łuskami w różnych kolorach: złotym, srebrnym, błękitnym, zielonym czy też perłowym. Niezwykle pół-kobiety, pół-ryby za jedyne ubrania mają ozdoby wykonane z muszli, pereł, kolorowych rybich łusek, fantazyjnie powyginanych i ubarwionych pancerzyków morskich stworzeń. Bardzo często syreny mają instrumenty muzyczne (harfy lub flety), których muzyką potęgują uwodzicielską moc śpiewu.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku syren obowiązują poniższe reguły:

Istota ziemnowodna: syreny potrafią oddychać zarówno pod wodą jak i na lądzie.

Specjalny atak (urzekająca pieśń): każdy mężczyzna, który usłyszy śpiew, musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że urzeczona pieśnią ofiara będzie chciała jak najszybciej dotrzeć do wyspy syren. Jeżeli nie będzie można zmienić kursu statku, żeglarze zaczną wyskakiwać za burtę i będą próbowali w pław pokonać dystans dzielący ich od syren.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SYRENY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	29	30	40	40	41	89	89
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	4	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	-	12

Umiejętności: bystry wzrok; czuły słuch; czuły węch; erotyka; muzykalność; pływanie; rybołówstwo; sztuka przetrwania; śpiew; ukrywanie się; urok osobisty; uwodzenie; wyczucie kierunku; znajomość języka (najprawdopodobniej jeden z dialektów zamieszkujących pobliskie wybrzeże ludzi)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie ogonem*)

SZCZURY:

Początkowo myślałem, że to wilk przyszedł pożywić się na trupach, ale to nie było święte zwierzę Ulryka. Stwór zasyczał, gdy się zbliżyłem, ale zamiast uciec, jak uczyniłoby każde naturalne stworzenie, zebrał się w sobie i natarł na mnie. W świetle pochodni zalśniły pożółkłe siekacze rozmiaru moich sztyletów i szalone czerwone ślepia, gdy stwór pędził na mnie przez pobojowisko. Ledwie zdążyłem wyciągnąć miecz, gdy był już przy mnie. Walczył, nie dbając o własne życie. Nawet gdy udało mi się kilka razy ciąć go głęboko, zapewne nie same rany go powaliły, a upływ krwi. W śmiertelnych skurczach udało mu się ugryźć mnie w nogę i to mimo tego, że musiał przebić zębami moją kolczugę. Rana zaogniła się tak szybko, że niemal straciłem kulasa. Gdyby nie córka Shallyi, byłbym postradał życie.

- Stemahr Holst, żołnierz Imperium

Tak-tak mogą być tanim wojskiem. Ale niezbyt wiernym, oczywiście. Tanie-tanie są jednak, a gdy giną, nikt o to nie dba, co jest użyteczne.

Przerażają ludzików, co jest dobre. Nie umierają-zdychają zbyt łatwo, co jest jeszcze lepsze.

- Gryzimrok, wódz skavenów

Tam w ciemnościach, jeśli kiedykolwiek zmierzysz się z jednym z tych olbrzymich, wiedz, że nie pomoże ani proca, ani pies. Noś ostry sztylet i naucz się go używać, bowiem miecze na nic się zdają w ciasnocie kanałów. Przytykaj pochodnię do ich nosów, jeśli zdołasz, bo dla nich to śmierć i uciekają od ognia. Będziesz musiał nauczyć się dławić w sobie obawę przed nimi, bo wyczuwają woń twojego strachu. Zawsze pamiętaj, że to, co dzieje się pod ziemią, także pod ziemią pozostaje.

- Tobias Drak, szczurołap

Stary Świat jest miejscem licznie zamieszkałym przez różne gryzonie, ze szczurami włącznie. Wszystkie tego typu istoty atakują jednym *ugryzieniem*. Spotykane są też trzy nienaturalnie duże gatunki: gigantycznych, olbrzymich oraz skalnych szczurów.

SZCZURY GIGANTYCZNE:

Chociaż niezliczone szczury czają się w kanałach pod miastami Starego Świata, niewiele z nich zdolnych jest samodzielnie zabić dorosłego mężczyznę. Jednak takie szczury istnieją. Pewna ich liczba przybyła z Północy, gdzie Potęgi Chaosu obdarzyły je nienaturalnymi rozmiarami. Jednak większość to rezultat trwających od pokoleń eksperymentów rozrodczych skavenów których celem było połączenie wielkości, zaciekłości i innych cech, jakich nikczemni eksperymentatorzy z klanu Moulder uznali za pożądane. Inne klany szczuroludzi często nabywają szczury od klanu Moulder, ponieważ są to najtańsze bestie bojowe, jakie Moulderzy mają do zaoferowania.

Pojedyncze gigantyczne szczury są wystarczająco zabójcze, jednak dopiero w stadzie stają się naprawdę przerażające. Rzucają się całą chmarą na przeciwnika, gryząc i drapiąc każdy odsłonięty kawałek ciała, szaleńczo próbując pożreć całą ofiarę. Zdeterminowany przeciwnik może odpędzić *naturalnie* występujące gigantyczne szczury z niewielkim wysiłkiem, bowiem mimo ich zaciekłości i rozmiarów, są nadal szczurami, zatem łatwo się płoszą. Natomiast te osobniki, których przeznaczeniem było stać się walczącymi bestiami klanu Moulder, nie mają tyle szczęścia. Poganiacze Moulderów to eksperci władania batem, którzy popędzają swoje zwierzęta naprzód, zadając im ostre razy, by nawet nie pomyślały o ucieczce z pola walki.

SZCZURY OLBRZYMIE:

Olbrzymie szczury są znacznie większymi krewniakami zwykłych szczurów. Żyją w kanałach pod największymi miastami Imperium, ale bywają spotykane także w innych regionach Starego Świata. Podstępni szczuroludzie często wykorzystują je jako tanie i łatwo odnawialne siły dywersyjne. Olbrzymie szczury żyją zwykle w stadach liczących około tuzina sztuk, preferują taktykę atakowania w grupie i zagryzania swoich ofiar. Pojedyncze osobniki zwykle unikają starcia, chyba że przeciwnik jest ranny lub niezdolny do walki.

SZCZURY SKALNE:

Skalne szczury są trochę mniejsze niż gigantyczne i przystosowały się do życia wśród skał i urwisk. Są wyjątkowo zwinne i doskonale się wspinają. Mogą poruszać się po pionowych skałach, tak sprawnie, jakby były do nich przyklejone.

SZCZURY ZWYCZAJNE:

Zwyczajne szczury spotykane są wszędzie tam, gdzie żyją ludzie. Normalnie nie stanowią one zagrożenia dla poszukiwaczy przygód, chociaż, jeśli zostaną zaniepokojone lub osaczone, będą zacięcie walczyły. Kapłani druidzcy mogą posiadać szczura jako ducha opiekuńczego.

BUDOWA CIAŁA: gigantyczne szczury mierzą zwykle od 1,5 do 1,8 metra długości plus ogon. Skalne i olbrzymie szczury mierzą średnio po 1,2 metra długości plus ogon. Szczury zwyczajne są identyczne, jak te z naszego świata. Wszystkie szczury mają brudną skołtunioną sierść i ostre zęby.

ROZMIAR: *średni* (szczury gigantyczne); *mały* (szczury skalne i olbrzymie); *bardzo mały* (szczury zwyczajne).

NATURA: NEUTRALNA lub ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku szczurów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: szczury odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: duchy opiekuńcze mają taką samą *charakterystykę* szczury zwyczajne, ale ich **INT** wynosi 89. Ponadto, do wszystkich pozostałych szczurów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: szczury poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: trująca ślina i liczne bakterie żyjące w pyskach szczurów powodują, że *ugryzienie* tych gryzoni może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Siewca zarazy: wszystkie szczury z 2% prawdopodobieństwem, mogą przenosić *czarną plagę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Widzenie w ciemności: wszystkie szczury widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEGO SZCZURA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	50	40	60	14	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	5	4	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	-	-	10	7	5

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SKALNEGO&OLBRZYMIEGO SZCZURA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	30	30	30	14	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZCZURA ZWYCZAJNEGO:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	5	10	30	10	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	1	0	1	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	-	-	1	1	1

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ucieczka; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

SZCZUR-TROPICIEL:

Szczury-tropiciele stworzono w rezultacie eksperymentów, jakie klan Moulder prowadził nad wyostrzeniem zmysłów skavenów. Tropiciele są niezastąpieni w drużynach myśliwych i łowców niewolników. Ich zmysł węchu wyostrzył się do tego stopnia, że gdy raz już złapią ślad, to prawie nic nie może ich zmylić.

BUDOWA CIAŁA: szczury-tropiciele z wyglądu przypominają skalne szczury, chociaż mogą posiadać pewne mutacje. Ich nosy są nieco dłuższe niż normalnie, ale widać to dopiero przy uważnej obserwacji stworzenia.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku stworów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: stwory odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Głupota: jeśli szczur-tropiciel nie jest kontrolowany przez skavena z Klanu Moulder staje się *podatne na głupotę*. Treser musi znajdować się w zasięgu wzroku, węchu lub słuchu stwora.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich szczurów-tropicieli odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: szczur-tropiciel poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja rany: resztki gnijącego pożywienia i drobnoustroje zamieszkujące paszczę stwora powodują, że ugryzienie szczurzego-tropiciela może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

Mutacja: szczury-tropiciele mają 10% szans na jeden atrybut Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: istoty te widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZCZURA-TROPICIELA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	30	30	30	10	18	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

SZCZUR ZARAZY:

Nie bez powodu szczury zawsze służyły jako mięso armatnie, biegnąc w pierwszym szeregu atakujących skavenów. I chociaż łączy je z nimi wiele podobieństw, skaveny nie mają oporów przed posyłaniem kolejnych fal gryzoni prosto na ostrza wroga. Od zawsze te mniejsze i słabsze stworzenia służyły swoim wypaczonym kuzynom.

Skaveny z klanu Pestilens, realizując swoje chore pomysły, poszły o krok dalej. Wiedząc doskonale, że szczury przenoszą zaraźliwe choroby, wyhodowały specjalny gatunek szczurów, które mają rozsiewać jedną z najbardziej zaraźliwych plag, jakie zna świat: *zgniliznę Nurgla.* Zanurzając olbrzymie szczury w kadziach pełnych wrzącej, doprawionej Upiorytem brei, wywołują u nich bluźniercze efekty. Szczury nabierają olbrzymiej żarłoczności, reprodukując się w zastraszającym tempie i mogą przenosić zabójczą plagę. Są na szczęście niezbyt liczne, gdyż po wyczerpaniu się zapasów pożywienia walczą między sobą do ostatniego osobnika.

Większość tych stworzeń ginie z powodu chorób, które przenoszą, tracąc łapy, nos, pysk lub inne części ciała. Wielu świadków widziało na własne oczy, jak te żałosne stworzenia wlokły w zębach swoje przegniłe zady, by w końcu je pożreć.

BUDOWA CIAŁA: szczury zarazy osiągają znaczne rozmiary, mają powycierane brązowe futro, gnijące i poznaczone wybroczynami. Pyski szczurów stale ociekają zieloną pianą.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku szczurów zarazy obowiązują poniższe reguły:

Fobia: szczury zarazy odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich szczurów odnoszą się poniższe zasady:

Dzieci podmroku: szczury poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: trująca ślina i liczne bakterie żyjące w pyskach szczurów zarazy powodują, że *ugryzienie* tych gryzoni może spowodować *infekcję ran* i *zgniliznę Nurgla* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Siewca zarazy: wszystkie szczury z 2% prawdopodobieństwem, mogą przenosić *czarną plagę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Widzenie w ciemności: wszystkie szczury widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZCZUR ZARAZY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	30	30	30	14	18	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; śledzenie; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

SZCZURZY KOŃ:

Znane także pod nazwą kucy tunelowych, szczurze konie uważane są za nieudany eksperyment klanu Moulder. Te potwory o szczurzych łapach i sile szczurogra były zaprojektowane jako zwierzęta pociągowe, używane do ciągnięcia wagonów w kopalniach, rydwanów bojowych oraz *Wrzaskodzwonów.* Hersztowie klanów szybko zdali sobie sprawę, że niewolnicy potrzebni do wykonania tego samego zadania zjadają znacznie mniej i o wiele łatwiej motywuje się je strachem. Wobec tego kuce tunelowe zostały wypuszczone na wolność i w jakiś sposób udało im się przetrwać. Od czasu do czasu są wykorzystywane jako źródło pożywienia i środek transportu. Zjadają padlinę i odpadki, więc stanowią niewielkie zagrożenie dla ludzi lub potworów. Szczurze kuce są niesamowicie szybkie, lecz na polu bitwy zwykle wpadają w popłoch. Z tego powodu nie są zbyt przydatne, aczkolwiek pędzące na oślep stado może wywołać panikę w całej armii. Skaveny niekiedy wykorzystują szczurze konie do zmieszania szeregów wroga i zyskania czasu na inny manewr lub ucieczkę.

BUDOWA CIAŁA: silnie umięśnione kuce tunelowe są zbliżone wyglądem i rozmiarami do zwyczajnych koni Starego Świata. Mają gładkie szczurze ogony, a ich długie nogi są pozbawione włosów i kończą się pazurami. Głowa przypomina wyglądem łeb szczura, lecz paszcza jest szersza i silniej umięśniona. Stwory są zazwyczaj brązowe lub czarne, choć spotyka się też nakrapiane, a nawet białe.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku stworów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: stwory odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich kucy tunelowych odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez kuce tunelowe w czasie *szarży* są podwajane.

Dzieci podmroku: szczurze konie poruszając się po *podziemnym terenie trudnym*, takim jak jaskinie i tunele nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja rany: resztki gnijącego pożywienia i drobnoustroje zamieszkujące paszczę stwora powodują, że ugryzienie szczurzego konia może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

Mutacja: kuce tunelowe mają 10% szans na jeden atrybut Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: istoty te widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZCZURZEGO KONIA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	100	50	20	6	18	-
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	23	10	50	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	-	-	34	25	17

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na trucizny; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

ULFWERENAR:

Ulfwerenarzy, lub Wilczy Wojownicy. Zamieszkują głębokie północne lasy Norski, w pobliżu Gór Jotunheimen. Zwani są także *Olricham* (Dziećmi Orylka). Jest to starożytna rasa wilków o wielkiej inteligencji i dzikości, mających zdolność przemiany w ludzi.

Zgodnie ze swym drugim imieniem Ulfwerenarzy mają być dziećmi boga Odyna i śmiertelniczki o imieniu Grylysa. Sagi tak opowiadają o czasach powstania Norski: Odyn przewidział, że Wojny Goblińskie wyczerpią żywotność i siłę rasy krasnoludzkiej. Zadecydował więc, iż nowa rasa, zrodzona z ludzi, jest potrzebna do wzmocnienia Norsmenów w tych ciężkich czasach. Odyn zszedł do świata śmiertelników i wyszukał ludzką kobietę, której przymioty najbardziej odpowiadały jego zadaniu. Długo trwały poszukiwania Pana Raenirów, aż w końcu napotkał najpiękniejszą kobietę tej ziemi. Odyn zabiegał o jej względy tak jak robią to Norsmeni, nigdy nie ujawniając swej boskości, dopóki nie przyjęła jego zalotów.

Jako że szczerość dobrze służyła celom boga, po ślubowaniu Grylysy Odyn ujawnił jej swą prawdziwą istotę i zdradził kobiecie swe plany związane

z nią samą oraz z rasą Ulfwerenarów, która miała się z niej narodzić. Ponadto Raenir orzekł, że jeśli rasa ta rozmnoży się sama bądź z udziałem wilków, jej potomkowie zachowają zdolności Ulfwerenarów. Jeśli zaś będą się łączyć z ludźmi, krew Odyna przemiesza się z nimi i jego dzieci staną się im podobne. Potomkowie tych właśnie ludzi mają zostać wielkimi bohaterami Norski.

Grylysa przyjęła propozycję, pod warunkiem jednak, że sama stanie się pierwszą z tej rasy, a nie tylko ludzką matką. Odyn zgodził się i przemienił Grylysę w białą wilczycę, dając jej zdolność przemiany w jej uprzednią ludzką formę. Stworzył jej także domostwo w lasach Norski, gdzie miała wychowywać swe młode. Pierwszy miot składał się z trzech samców i pięciu samic.

Chociaż zwykle żyją wśród swoich, Ulfwerenarzy występują także w małych norskich wioskach i miastach. Pozostają tam w swej ludzkiej formie i jako Dzieci Odyna są przez Norsmenów akceptowani.

Budowa ciała: w swej naturalnej formie Ulfwerenarzy przypominają wielkie wilki. Ich sierść jest zwykle brązowawa, lub brązowo-szara, chociaż występują także kolory czystej bieli i czerni. Niektórzy twierdzą, że Ulfwerenarzy o białym futrze są najmądrzejsi, a ci o czarnym - najbardziej waleczni. W swej ludzkiej formie Ulfwerenarzy są dla obcokrajowca nie do odróżnienia od zwykłego mieszkańca Norski. Sami Norsmeni rozpoznają jednak subtelne oznaki przemienionych Ulfwerenarów: lekko zwiększone kły, trochę dłuższy nos i bardzo ruchliwe uszy, poruszające się w kierunku dobiegających dźwięków bez typowych dla ludzi ruchów głowy.

Rozmiar: *średni*

Natura: NEUTRALNA.

Cechy psychologiczne: do wszystkich zmiennokształtnych odnoszą się poniższe zasady:
Furia: Ulfwerenarzy są *podatni na furię*.

Zasady specjalne: w przeciwieństwie do wilkołaków Ulfwerenarzy, którym nie udał się test *furii*, nie tracą kontroli nad swym kształtem. Jako że czują się dobrze w obydwu formach, będąc w stanie *furii* pozostają w formie, którą przybrali przed wpadnięciem w *szał*.

Charakterystyka podstawowa: w naturalnej postaci Ulfwerenarzy mają cechy **Wielkiego Wilka**. W postaci człowieka mają zwykle ludzkie cechy (patrz **Człowiek**).

WĄŻ:

Istnieją liczne gatunki węży, które są pospolite na całym obszarze Starego Świata, w tym gigantyczny grzechotnik i ogromny wąż skalny. Zwykle węże są wystarczająco groźne, ale węże gigantyczne, proporcjonalnie do swoich rozmiarów są jeszcze groźniejsze. Większość gadów może atakować przez *ugryzienie* albo przez *duszenie*, ale w tej samej rundzie nie mogą robić obu tych rzeczy na raz.

Wielkie grzechotniki:

Wielkie grzechotniki są szczególnie dużą i przerażającą formą gigantycznych węży. Jeżeli nie zaatakują z zaskoczenia, albo same nie zostaną zaatakowane w ten sposób, zwykle oznajmiają swoją obecność potrząsając ogonem, co wydaje charakterystyczny dźwięk. Gigantyczne grzechotniki nie *duszą*, ale ich *ugryzienie* zawsze jest *jadowite*.

Węże skalne:

Węże skalne są ogromnymi gadami, które można spotkać na skalnych występach i urwiskach, gdzie grzeją się w promieniach słońca. Żywią się przeważnie ptakami i ich jajami, potrafią z łatwością wspinać się po pionowych skałach. Nie otrzymują obrażeń od upadku i skoku, co powoduje, że mogą rzucić się na swoją ofiarę z drzewa lub półki skalnej. Taki atak zawsze powoduje zaskoczenie. Skalny wąż w czasie rundy atakuje jednym, nie jadowitym *ugryzieniem*. Zwykle martwą lub nieprzytomną ofiarę połyka w całości. Połknięcie istoty *średniej* zabiera im 1 turę. W każdej rundzie po połknięciu, niezależnie od modyfikatorów, ofiara będzie tracić 1 punkt **Żw**.

Żmije:

Żmije są typowymi, nie gigantycznymi, *jadowitymi* wężami, żyjącymi w Starym Świecie. Preferują chłodne, leśne otoczenie, zimą zapadają w sen zimowy i uaktywniają się w lecie. Polują głównie na małe gryzonie i ptaki, ale jeśli się je rozdrażni, czy im zagrozi, zaatakują istoty każdej wielkości.

Budowa ciała: gigantyczne węże mogą osiągać prawie każdą długość. Podana charakterystyka odnosi się do stosunkowo małego osobnika, mierzącego około 5 metrów. Dla większych węży należy dodać +10% do **K** i **Odp** oraz +5 do **Żw** za każde dodatkowe 3 metry długości. Żmije rosną do długości około 1½ metra, a łatwo je rozpoznać po ciemnym wzorze na głowie w kształcie litery V oraz biegnącej wzdłuż ich grzbietu czarnej linii romboidalnych plamek.

Rozmiar: *gigantyczny* (gigantyczne węże i grzechotniki); *duży* (węże skalne); *średni* (żmije)

Natura: NEUTRALNA.

Cechy psychologiczne: do gadów odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: węże odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: gigantyczne węże i grzechotniki wzbudzają *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: oprócz *strachu* wywoływanego przez *ogień* gady są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

Zasady specjalne: w przypadku gadów obowiązują poniższe reguły:

Naturalny pancerz: łuski chronią gady równie skutecznie jak przeszywanica.

Specjalny atak (plucie jadem): Niektóre *jadowite* węże mogą pluć trucizną na odległość **Siła** x 4 metrów, a udane trafienie w głowę oślepia ofiarę na K6 rund. **US** podane w charakterystyce dotyczą tylko takich węży.

Widzenie w ciemności: wszystkie gady widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

Wrażliwość na światło: wszystkie węże mają słaby wzrok, ale do odległości 20 metrów są zdolne do dokładnego zlokalizowania istot ciepłokrwistych. Latarnie i pochodnie powodują u węży zmieszanie, redukując ich **I** o - K6x10 punktów w danej rundzie.

Zatrute ugryzienie: *jad węża* jest wyjątkowo zabójczy - istota, której nie uda się test *trucizny* umiera w agonii po K3 rundach.

Przeciętna charakterystyka Gigantycznego Węża:

Cechy główne:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
49	52	30	30	60	6	43	0

Cechy drugorzędne:

A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	5	3	3	3	-	-	-

Punkty Żywotności:

Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
3	-	-	7	-	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem* lub *duszenie*)

Przeciętna charakterystyka Gigantycznego Grzechotnika:

Cechy główne:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
49	0	30	30	60	6	66	0

Cechy drugorzędne:

A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	5	3	3	3	-	-	-

Punkty Żywotności:

Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
3	-	-	7	-	3

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

Przeciętna charakterystyka Skalnego Węża:

Cechy główne:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
41	0	30	30	60	6	43	0

Cechy drugorzędne:

A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	3	-	-	-

Punkty Żywotności:

Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
8	-	-	16	-	8

Umiejętności: akrobatyka; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

Przeciętna charakterystyka Żmii:

Cechy główne:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
33	52	10	20	60	10	24	0

Cechy drugorzędne:

A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	3	1	2	3	-	-	-

Punkty Żywotności:

Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
2	-	-	4	-	2

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; odporność na trucizny; pływanie; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

WĄŻ MORSKI:

Okrutne morskie gady utrudniają żeglugę na wszystkich morzach, ścigając zarówno statki z Norski, jak i smukłe okręty Arabów. W ostatnich latach gatunek ten zdaje się mnożyć, co przypisywane jest stale rosnącemu wpływowi Chaosu. Węże morskie lubią ścigać się ze statkami całymi dniami, doprowadzając załogi do wyczerpania fizycznego i psychicznego. Niekiedy wystrzeliwują z wody tuż przed dziobem statku i natychmiast przystępują do ataku. Istnieją udokumentowane przypadki, kiedy przed atakiem wąż morski próbował od strony dna rozbić kadłub statku.

Gdy już wąż morski zbliży się do statku, z niesłychaną zajadłością atakuje członków załogi. Z niesamowitą szybkością chwyta i połyka i marynarzy. Niekiedy pierwszym atakiem próbuje poszarpać żagle lub złamać maszt.

Na szczęście istnieje wiele sposób uniknięcia węża lub przepędzenia go. Okręty elfów lub śmigłe fregaty bretońskie bez większego wysiłku wyprzedzają najszybsze nawet węże morskie. Ścigającego, zmniejszającego dystans, gada można łatwo przepłoszyć salwą armatnią. Górujący nad pokładem w bezpośrednim starciu, wąż jest dobrym celem dla strzał i harpunów. Zdarza się również, że niektórzy kapitanowie rozkazują wyrzucić za burtę trzech lub czterech niewolników lub członków załogi, wiedząc, że po takim posiłku wąż pozostawi statek w spokoju.

Węże morskie atakują w czasie walki *gryząc* i *tratując*.

BUDOWA CIAŁA: węże morskie posiadają ogromny, przypominający koński pysk. Sztywna szyja mierzy z reguły pięć metrów, a łeb ozdobiony jest końską grzywą wodorostów. Trudno ocenić długość potwora na podstawie szeregu wijących się za nim zwojów, ale rzadko który wąż ma więcej niż trzydzieści metrów długości.

ROZMIAR: *monstrualny*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku morskich węży obowiązują poniższe reguły:

Fobia: węże są *podatne na strach* przed *ogniem* i hukiem wywoływanym przez broń prochową.

Straszny: węże morskie wzbudzają *strach* w istotach żywych mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień* i huk broni prochowej, węże morskie są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich węży morskich odnoszą się poniższe zasady:

Naturalny pancerz: węże pokryte są na całej długości grubą łuską, chroniące je równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Widzenie w ciemności: morskie węże, podobnie jak inne gady widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WĘŻA MORSKIEGO:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
81	0	100	70	70	14	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	40	10	7	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
30	-	-	60	-	30

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; infrawizja; pływanie; rybołówstwo; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Korpus 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*)

WIDŁOGON:

Widłogon do złudzenia przypomina czarnego smoka. Jednak osoba, która widziała obie te istoty, po uważnej obserwacji potrafi odróżnić je od siebie. Oprócz odmiennego kształtu łba, różni je także budowa ogona, bowiem widłogon posiada rozdwojoną, a nierzadko, roztrojoną kostną narośl, podobną do wideł. Zaś umięśniony łeb gada przypomina paszczę krokodyla.

Widłogon jest samotnym mięsożercą, zamieszkującym wzgórza i góry. Jest dziki i niebezpieczne, ale na szczęście bardzo rzadko spotykany. Widłogon niezbyt często atakuje ludzi, ale osaczony lub głodny staje się wyjątkowo agresywny. Ponadto drapieżnik wyrządzają znaczne szkody w stadach zwierząt hodowlanych.

Widłogon, podobnie jak wywerna, może być używany jako wierzchowiec, jeśli zostanie schwytany w młodości, a jego upór przełamie ktoś, kto posiada umiejętność *tresura*.

Widłogon jest stworem Chaosu, wywodzącym się od dużych skrzydlatych gadów żyjących przed wiekami na terenie Krainy Trolli i Północnych Pustkowi.

W czasie walki widłogony atakują *gryząc*, *kopiąc* i *uderzając ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: łuski widłogona, są cienkie i małe oraz połyskują grafitowo. Wraz z wiekiem grubieją i twardnieją, a także stają się coraz bardziej matowe, dzięki czemu gadowi łatwiej ukryć się pośród głazów i skał.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku widłogonów obowiązują poniższe reguły:

Straszny: widłogony wzbudzają *strach* we wszystkich mniejszych istotach żywych.

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech widłogona o długości około 9 metrów. Ponadto, w przypadku wszystkich widłogonów obowiązują następujące zasady:

Dziecię gór: widłogony poruszające się po *górskim terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja rany: resztki gnijącego pożywienia i drobnoustroje zamieszkujące paszczę stwora powodują, że ugryzienie widłogona może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**).

Lot: widłogony latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: jego odporna, łuskowata skóra jest równie twarda jak zbroja płytowa i zapewnia podobną ochronę.

Rozszarpywanie: zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła widłogona są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża *druzgocący* i *przebijający zbroję*.

Widzenie w ciemności: wszystkie widłogony widzą w ciemności dzięki *infrawizji*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIDŁOGONA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	100	60	50	18	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	29	10	6	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	29	31	43	31	21

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się, wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*łuski*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Skrzydła 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *kopnięcie*, *uderzenie ogonem*)

WILCZARZ CHAOSU:

W najgłębszych matecznikach kniei żyją zmutowane psy, które służą zwierzoludziom jako psy łowcze. Ich stada liczą zwykle od sześciu do dwunastu sztuk i chętnie kręcą się wokół obozów zwierzoludzi, podkradając resztki jedzenia, a czasem atakują nawet słabszych zwierzoludzi. Co zadziwiające, psy są bardzo wierne swoim panom, licząc na rzucony w nagrodę ochłap mięsa. Niektórzy zwierzoludzie hodują je od szczeniaka, ucząc i tresując, dzięki czemu wilczarze stają się straszliwymi bojowymi bestiami. Gdy zwierzoludzie szykują się na wojnę, gromadząc psy w zagrodzie, głodzą je i drażnią, aby były jeszcze bardziej wściekłe. Wypuszczona na wolność sfora poluje wtedy z jeszcze większą niż zwykle zajadłością.

BUDOWA CIAŁA: wilczarze Chaosu to dzikie bestie, które z grubsza przypominają wielkie psy. Ich grzbiety pokryte są szarym futrem, a pyski wyglądają odpychająco i strasznie. Patrząc na nie, można odnieść wrażenie, że mają w sobie coś wilczego i demonicznego zarazem. Wiele z nich posiada mutacje w postaci kolców, rogów lub szabli dzika. Większość wilczarzy Chaosu mierzy około 1,5 metra wysokości i prawie 2 metry od pyska do ogona.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wilczarzy Chaosu odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wilczarze Chaosu odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku wilczarzy Chaosu obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasu: wilczarze Chaosu poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: gnijące resztki pożywienia i trująca ślina wypełniająca szczęki wilczarza Chaosu sprawiają, że *ugryzienie* bestii może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: wilczarze Chaosu mają 25% szans na mutację *długie kolce* (patrz **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: wilczarze Chaosu widzą w mroku na odległość 10 metrów.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WILCZARZ CHAOSU:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	40	40	50	18	43	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	4	4	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	-	-	10	7	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; odporność na choroby; odporność na trucizny; pływanie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (10 metrów); wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

WILKI:

Goblin dosiadający wielkiego wilka jest naprawdę szybki, wierzcie mi. Zmierzyliśmy się z ponad setką zielonych na wilkach. Ruszyły na nas prosto ze wzgórza. Wokół były tylko zęby, kły i ohydny oddech, a wilki naprawdę wyglądały przerażająco, powiadam wam! Cóż, to była ciężka walka. Konni rycerze nie zdali się prawie na nic. Wilki przeraziły konie, a te, które nie uciekły w popłochu, przewracały się z podgryzanymi pęcinami. Tego dnia największy odpór dała piechota. Nawet wilcza skóra nie jest tak gruba, by nie dało się jej przebić dobrą, ostrą halabardą. Pewnie, że można je wszystkie zabić. Trzeba tylko bić w nie dość silnie!

- Alphonse, zbrojny bretonnski

Jest dobry rodzaj wilków i jest też zły rodzaj. Z wilkami nie ma nic pewnego.

- Rudi, pacjent przytułku dla obłąkanych we Frederheim

Nieprawdopodobnie, smutna, drapieżna, wibrująca pieśń wzniosła się nad lasem i cały oddział zatrzymał się jak jeden mąż, konie zatańczyły, rozległy się paniczne kwiknięcia, w oczach wierzchowców obłędny strach, jeźdźcy uspokoili je jakoś, nieszczerze - ich oczy wyglądały tak samo.
- Johann?
- Tak - stary wiarus spokojne pokiwał głową, w tym powolnym ruchu jakaś straszna ostateczność. - Wilki.
Drugi ponury skowyt wzniósł się nad lasem gdzieś po prawej, dwugłos z tyłu, odpowiedź z prawej, nowy zew, cztery, pięć odpowiedzi.
- Mein Gott… - młody dowódca rozejrzał się wokół. Otaczali go świetni żołnierze, uzbrojeni po zęby, płyty na nogach i powgniatane po dzisiejszej utarczce napierśniki, świetne miecze i kopie, każdy nawykły do walki z konia, każdy wypróbowany, wielokroć nadstawiający głowy dla Karla-Franza. Każdy z jednakową paniką w oczach.
Nowy zew blisko, z prawej.
- Są głodne. Blisko.
- Wiem, Johann. Ooodział… cwał!!!
Twierdzy dopadną za jakieś dwie klepsydry. Może zdążą. Może…

Nikt nigdy nie jest przygotowany na spotkanie z wilkiem. Nikt - najtwardszy człowiek, który wszystko już widział, czy też tchórzliwy słabeusz - nie uniknie zimnego dotyku paniki, jeżącej włosy na karku, nikt nie otrząśnie się z potwornej, hipnotyzującej więzi z oczami wilka, jedynego zwierzęcia, które potrafi nieulękle, nie odwracając spojrzenia patrzeć człowiekowi w oczy. Ciepłym latem, gdy zwierzyny jest w bród, wilk odwróci wzrok i zniknie między drzewami tak cicho, jak się pojawił, zajęty własnymi sprawami, nie skołatanym strzępkiem nerwów, który za sobą pozostawił. Ciepłym latem w las pójdą łowy z nagonką, ludzie wielkimi watahami, gnani zewem rogu zabijać będą uciekające przed nimi najsłabsze zwierzęta u chlubić się ich ciałami.

Czemu nie spróbują tego w zimie?

Jeżeli zima jest spokojna, łagodna, wilki znajdą sobie zwierzynę i tylko sporadycznie usłyszysz historię o kimś, kto nieopatrznie wszedł do lasu w niewłaściwym momencie i już nie wrócił. Łagodną zimą wilki boją się zbrojnych orszaków, nie zbliżają się do ognia, można spokojnie podróżować. Nie taki chyba straszny…

Lecz gdy mróz skuwa oddech w zawieszone kryształki lodu, gdy w lesie słychać huk eksplodujących konarów, gdy śniegu nawieje wyżej pasa, a cały świat zmieni się w lodową głuszę, absolutną martwotę, wtedy wilk nie ma co jeść. Przez pewien czas szuka drobniejszej zwierzyny, zadowala się czymkolwiek, upada nawet tak nisko, że próbuje jeść mech, jego nocny zew staje się szalony, rozpaczliwy. Wtedy jego oczy stają się czerwone, błyska w nich złowrogi obłęd, w gardle rodzi się niski przeciągły warkot, gdy do nozdrzy dojdzie zapach człowieka. Wtedy zaczynają się łowy. Łowy na dwunożną zwierzynę. Tylko szaleniec lub desperat wytknie w tym czasie nos za mury miasta, lub ściany swego domu, tylko obłąkany lub flagelant wyjdzie na gościniec. Wkrótce usłyszy wielokrotny zew, na drogę wypadnie mordercza wataha, dopadnie go i rozszarpie - choćby pod samymi murami miasta, choćby pod gradem strzał. W takim czasie wioski zamierają. Wieśniacy zakrywają okna, wierząc, że brak światła zmyli wilka, siedzą, jedząc zgromadzone zapasy i czekają. Czasem nie doczekają się przez całą zimę - nie ma większych i bardziej zapamiętałych pijatyk, niż te dla uczczenia roztopów po ciężkiej zimie. Lecz gdy do roztopów jeszcze daleko, gdy władcy kniei powitają księżyce na niebie, wieśniacy kulą się przerażeni w swoich chatach, podpierają drzwi i okna drągami, siadają w ciemnym kącie z widłami lub cepem w dłoniach, mamrocząc modlitwy - tak, Sigmar idzie wtedy w zapomnienie - do Ulryka, żebrząc, błagając o zmiłowanie. I najczęściej noc kończy się strachem, ranek zaczyna modlitwą dziękczynną - ciężką zimą nie ma agnostyków. Lecz zdarza się, że na ścieżynach wioski pojawia się gość niechciany, lecz czujący się tu pewniej od człowieka w lecie. Sięgający człowiekowi wyżej pasa, ważący niemal tyle co on, potężny potwór, machina do zabijania rodem z koszmaru kroczy spokojnie pomiędzy chałupami, węsząc, wybierając według własnego widzimisię. A potem nadchodzą jego bracia. Wybrana przez nich chałupa zatrzęsie się nagle od koszmarnych ciosów, drzwi zadrżą w zawiasach, drąg jęknie i sypnie drzazgami, wściekłe, potępieńcze wycie wzniesie się ku niebu, gromowe ujadanie i warkot poniosą się na całą wioskę. W czasie, gdy drzwi nieszczęsnego wybrańca będą pękać pod potwornymi uderzeniami, gdy jego rodzina odmawiać będzie ostatnią modlitwę, we wszystkich innych chatach jego wrogowie, ludzie mu obojętni i jego najlepsi przyjaciele, jego mieszkająca z mężem córka - wszyscy będą płakać z wdzięczności, że to nie oni, będą śmiać się opętańczo i pić, bo to nie oni zostali wybrani. Gdy na krotko wycie zamordowanego, pożeranego żywcem człowieka zagłuszy jazgot stada, inni będą obejmować się i w głos dziękować Ulrykowi. Aż do następnej nocy. Do następnego zewu. Słyszałeś opowieści o wioskach, które wiosną znaleziono całkiem puste, których chaty miały strzaskane drzwi i ściany zachlapane zakrzepłą krwią? Słyszałeś o opustoszałych miasteczkach, których słabe bramy zostały wyłamane jakąś nieludzką siłą? Śmiałeś się z nich może? Śmiej się dalej, głupcze. A gdy nastanie ostra zima - szczerze ci radzę - wyjdź na trakt i śmiej się im w oczy, gdy przyjdą po ciebie. Ale ty to wiesz. Pewnie nie raz obozowałeś pod gołym niebem w cieple lata śmiejąc się i wesełąc przy ognisku, gdy nagle z lasu podniosła się samotna pieśń demona śmierci… i jak wszyscy wtedy ucichają, jak w oczach błyska obłęd, koszmarny strach i jak po chwili salwa głośnego, nienaturalnego śmiechu stara się pokryć ten moment prawdy, w którym okazuje się kim naprawdę jesteśmy. Może kiedy natura jest łagodna potrafimy walczyć z wilkiem, jesteśmy pewni siebie, jesteśmy władcami. Ale mroźną zimą, w czasie wilka to on jest naszym panem, on wzbudza zwierzęcą grozę, on rządzi naszymi myślami. I przez cały następny rok staramy się zapomnieć to obrzydliwe, obce człowiekowi uczucie - uczycie bycia zwierzyną łowną. Łupem.

Wszystkie wilki atakują *gryząc*. Ponadto wielkie wilki atakują także *uderzając szponami*.

WILK CHAOSU:

Te przerażające istoty są największymi ze wszystkich wilków, ale na szczęście spotyka się je rzadko - tylko nielicznym, którzy je zobaczyli, udało się przeżyć i o nich opowiedzieć. Nigdy nie pojawiają się w czasie dnia, a ich chaotycznego lub magicznego pochodzenia dowodzi fakt, że ich ścierwa zawsze znikają o świcie.

WILK STADNY:

Wilk stadny jest mniejszym kuzynem wielkiego wilka, jego wielkość jest zbliżona do wilków naszego świata. Żyje w odległych górach i lasach, a liczebność gatunku stale się zmniejsza.

WILK WIELKI:

Te istoty są znacznie większe, inteligentniejsze i straszniejsze od wilków naszego świata. Są ogromnymi stworami, sięgającymi rozmiarów konia i mogą być dosiadane przez inne istoty, mające poniżej 3 metrów wzrostu, takie jak orki i gobliny. Wampiry Starego Świata (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **OŻYWIEŃCY**) mają zdolność przemiany w wilki wielkie.

W Starym Świecie całe wioski bywały niszczone na skutek ataków olbrzymich wilków. To szybkie i sprytne bestie, które rzadko dwukrotnie dają się nabrać na ten sam podstęp, co sprawia, że trudno je wybić. Szczególne ich mrowie żyje w krainie zwanej Sylvanią.

BUDOWA CIAŁA: wilki Chaosu mają około 3 metrów długości i odznaczają się czarną jak smoła sierścią oraz płonącymi, czerwonymi ślepiami. Wielkie wilki są większymi kuzynami wilków stadnych i osiągają długość 2 metrów, a te ostatnie są identyczne z wilkami naszego świata. Sierść mają zwykle szarą lub brązową, chociaż na północy dość często rodzą się albinosy.

ROZMIAR: *duży* (wilki Chaosu); *średni* (wilki wielkie i stadne)

NATURA: wilki stadne są NEUTRALNE, wilki wielkie są ZŁE, a wilki Chaosu - CHAOTYCZNE lub ZŁE.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich wilków odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wilki odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Furia: zimą, wszystkie wilki są *podatne na furię*.

Straszny: wilki Chaosu wywołują *strach* we wszystkich istota żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu. Wilki wielkie wywołują *strach* w istotach żywych mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu. Natomiast wilki stadne wywołują *strach* w istotach żywych mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu, jeśli posiadają przewagę liczebną przynajmniej 2 do 1.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku wilków obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasu: wilki poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Infekcja ran: gnijące resztki pożywienia i trująca ślina wypełniająca szczęki sprawiają, że *ugryzienie* wilka może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Tresura: MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować wielkiego wilka jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater podejmujący się treningu osobiście wychowa wilka od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INTELIGENCJA** trenowanego wilka (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test **SIŁY WOLI** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Bohater może także wydawać *Punkty Doświadczenia*, wykupując dla wierzchowca rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Widzenie w ciemności: wszystkie wilki do pewnego stopnia widzą w mroku: wilk Chaosu na odległość 30 metrów, wilk wielki - 20 metrów, a wilk stadny - 10 metrów.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty wielkie wilki i wilki Chaosu są wykorzystywane jako wierzchowce i mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WILKA CHAOSU:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	100	60	60	29	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	10	6	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (30 metrów); wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIELKIEGO WILKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	60	50	50	14	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	6	5	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	-	-	13	9	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (20 metrów); wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WILKA STADNEGO:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	40	40	10	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	4	40	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	-	-	10	7	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; widzenie w ciemności (10 metrów); wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

WILKOSZCZUR:

W wilkoszczury wyposażone są skaveńskie oddziały myśliwych i łowców niewolników - głównie te, które działają na bagnach wokół Skavenblight. Zadania tych istot są zbliżone do funkcji spełnianych przez psy myśliwskie, choć wilkoszczury są od nich bardziej niebezpieczne. Bluźniercza mieszanka wilka i szczura łączy w sobie szczurzą przewrotność i spryt z wilczą siłą i zaciekłością.

Wilkoszczury chodzą na czterech łapach, ale tym bardziej przerażająca jest ich zdolność do niezdarnego chwytania i poruszania przedmiotami za pomocą przednich kończyn.

W czasie walki, wilkoszczur atakuje *gryząc* i *uderzając szponami*

BUDOWA CIAŁA: wilkoszczury są zbliżone wyglądem i rozmiarami do wilków Starego Świata i z dużej odległości można je ze sobą pomylić. Mają długie, gładkie szczurze ogony, a ich długie, przypominające wilcze, nogi są pozbawione włosów i kończą się szczurzymi pazurami. Głowa wilkoszczury przypomina wyglądem łeb szczura, lecz jego paszcza jest szersza i silniej umięśniona, skrywając we wnętrzu straszliwy garnitur ostrych zębów. Wilkoszczury są zazwyczaj brązowe lub szare, choć spotyka się też nakrapiane, a nawet białe.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wilkoszczurów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wilkoszczury odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wilkoszczurów odnoszą się poniższe zasady:

Infekcja ran: gnijące resztki pożywienia i trująca ślina wypełniająca szczęki sprawiają, że *ugryzienie* wilkoszczura może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: wilkoszczury mają 10% szans na jeden atrybut Chaosu (patrz **STYGMATY CHAOSU**).

Psy-zabójcy: wilkoszczury przez cały czas muszą czuć, słyszeć lub widzieć swojego właściciela lub zaatakują najbliższą istotę.

Widzenie w ciemności: wszystkie stwory widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WILKOSZCZURA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	30	30	24	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	4	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	-	7	5	3

Umiejętności: akrobatyka; celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; odporność na choroby; odporność na trucizny; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

WYVERNA:

Jeźli ma być cosik gorszego niźli orki, to bendom latajonce orki. Te wyverny to omen i nawet, jeźli zobaczysz takiego bez orka, byndziesz miał pecha, gdy jeden z onych lata w oddali. Jurgl z młyna wodnego zobaczył jednego tamtego lata i wszystek jego monka siem wzienła zepsuła. A potem upuścił se kamień młyński na nogiem. Co dobre nie było. Cóż to za młynarz z jednom stopom? Jego syn musi teraz za niego nosić worki z monkom. A co zrobi, gdy syn odejdzie, obżeni siem, albo choćby umrzy? No? Lepij czymajta siem z dala od tych wyvernów na wzgórzach, bo nie chcem, co byśta je poruszyli. Jak przeklną wiency młynarzów, nie byndziem mieli co żryć. I co wtedy zrobita? No? Co?

\- stary Hob, wieśniak

Zapewne nigdy nie będziesz musiał walczyć z wyverną, jeśli nie będziesz tak głupi, by wybrać się do jednej z górskich jaskiń, w których mieszkają - albo na jej grzbiecie nie zasiądzie herszt orków. Z pewnością nigdy nie będziesz żałował, że nie musiałeś z nimi walczyć.

Gdy tylko spojrzysz na wyvernę, zrozumiesz, że ta bestia została stworzona w jednym tylko celu - do walki. Twarde kości, rogaty łeb i wielki ogon zakończony ostrzem - nie ma ani jednej części ciała tego stwora, która nie byłaby pancerzem albo bronią. Będzie biła i rozrywała rogami, gryzła, kąsała i łykała zdobycz zębatą paszczą, cięła i szarpała pazurami, nabijała na kolczaste wypustki, uderzała skrzydłami, miażdżyła cielskiem, tłukła, przecinała i rozbijała ogonem. Jej łeb i kark okrywają szerokie, grube łuski, których nie przebije nic poza potężnym ciosem dwuręcznego topora lub halabardy. Łuski na brzuchu stwora są miększe, ale żeby się do nich dostać, musisz minąć cały ten żywy arsenał…

Gdy walczyliśmy przeciwko Azhagowi Rzeźnikowi w Ostlandzie, zobaczyłem, jak na początku walki zaszarżował na niego oddział rycerzy. Rzucili się do walki, desperacko pragnąc okryć się chwałą, co często zdarza się u szlachetnie urodzonych. Natarli zbyt wcześnie, ale roztropnie zaatakowali najpierw wyvernę. Niewiele jest orków groźniejszych od tego stwora. Nie należał do nich nawet Azhag. Trzeba podziwiać odwagę rycerstwa, a ofiara, jaką ponieśli, prawdopodobnie przyczyniła się do rozbicia hordy Azhaga. W cielsko potwora głęboko wbiło się pół tuzina kopii, ale wyverna walczyła nadal. Tu odgryzła głowę, tam jednym ciosem pazura przecięła kawalera niemal na pół. Oczywiście Azhag także tłukł wokół siebie. Jak powiadam, nie był tak zabójczy jak jego wierzchowiec, ale i tak rąbał na wszystkie strony swoim toporem. Tylko jeden rycerz przeżył więcej niż kilka sekund po pierwszej szarży. Zeskoczył ze swojego martwego konia i wyciągnął ciężki miecz, jaki wisiał u siodła. Z furią rąbał kark potwora. Nigdy nie widziałem, by człowiek w pełnej zbroi płytowej poruszał się tak szybko i z taką wściekłością, ale tak właśnie było. Rycerz unikał niemal wszystkich ciosów, zarówno wyverna, jak i orka, lub tak osłabiał ich impet, że odbijały się od jego pancerza. Z ostatnim okrzykiem wysiłku rozciął niemal całą szyję potwora, którego łeb opadł bezwładnie na bok. Myślałem, że zaraz postawi stopę na karku stwora i wespnie się, by zewrzeć się z w walce z Azhagiem, ale ogon martwej wyverny wystrzelił naprzód jak bełt z balisty i przebił się przez napierśnik. Wyszedł między płytami chroniącymi plecy wojownika. Rycerz z pewnością zginął w jednej chwili. Nigdy nie dowiedziałem się kim był, ale bez niego reszta z nas nigdy nie zdołałaby związać Azhaga bezpośrednią walką. Gdy Azhag padł wreszcie martwy - a to całkiem inna historia i możecie być pewni, że nie było łatwo tego dokonać - dopiero wtedy jego oddziały uciekły i rozproszyły się. Tylko on potrafił utrzymać je w ryzach.

\- Schultz, kapitan najemników

Powiadam wam, porównanie ze smokami jest nader mylące. Wyverny to z pewnością całkowicie odmienny gatunek potworów. Mają przecież cztery kończyny zamiast sześciu. Co więcej, wyverny nie przejawiają żadnych z cnót smoków. Dumę zastępują arogancją, a szlachetność okrucieństwem. Zapewnie nie ma stwora równie złośliwego jak wyverna. Oczywiście jest to powód, dla którego tak często sprzymierzają się z orkami.

\- Waldemarr, uczony z Nuln

Z wyglądu wyverny nieco przypominają smoki, jednak jest to podobieństwo wyłącznie powierzchowne. Osoby, które widziały obie te istoty, z łatwością potrafią odróżnić je od siebie. Oprócz odmiennej liczby kończyn, różni je także wygląd łba. Umięśniony łeb wyverny jest nieco mniejszy, lecz szerszy od szczuplej, gadziej paszczy smoka.

Wyverna jest samotnym mięsożercą, istotą zamieszkującą góry i lasy. Jest dziki i bardzo niebezpieczny, ale na szczęście rzadko spotykany. Wyverny rzadko atakują ludzi, chyba że w obronie swoich górskich legowisk. Wyrządzają za to spory szkody w stadach zwierząt hodowlanych, porywając nawet krowy i konie. Wyverny choć znacznie mniej inteligentne od smoków, szybko nauczyły się, że taki sposób polowania jest skuteczniejszy od atakowania ludzi, którzy i tak nie mają zbyt dużo mięsa na sobie, a jeszcze czasem noszą ostrą broń. Tylko w przypadku, gdy brakuje pożywienia, wyverny atakują i porywają ludzi, najczęściej wybierając samotnych wędrowców lub dzieci.

Wyverny mogą być używane jako wierzchowce, jeśli zostaną schwytane w młodości, a ich upór przełamał ktoś, kto posiada umiejętność *tresura*. Są stworami Chaosu, a czasami widuje się je również poza północnymi Pustkowiami Chaosu.

W czasie walki wyverna atakuje *gryząc, kopiąc* i *uderzając ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: jako stwory Chaosu, wyverny do pewnego stopnia różnią się między sobą. W większości przypominają smoki, ale są trochę mniejsze i brak im przednich kończyn, są na tyle dużymi istotami, że mogą być dosiadane przez orki i przedstawicieli innych ras.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wyverny obowiązują poniższe reguły

Fobia: wyverny odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: wyverny wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 240 centymetrów wzrostu.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wyverny odnoszą się poniższe zasady:

Infekcja ran: gnijące resztki pożywienia i trująca ślina wypełniająca szczęki stwora sprawiają, że *ugryzienie* wyverny może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Jadowite żądło: atak ogonem jest *jadowity* i po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test *trucizny*. Pierwszy nieudany rezultat oznacza *otumanienie* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**), a następny powoduje śmierć po K3 rundach.

Lot: wyverny latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: twarde łuski chronią wyvernę równie skutecznie jak zbroja płytowa.

Tresura: CHAOTYCZNI bohaterowie, posiadający umiejętność *tresura* mogą próbować wytresować wyvernę, zakładając, że został on schwytany wkrótce po wykluciu. Tresura pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus **INT** wyverna (w zakresie K12+4). Wyverny, należące do szczepów goblinoidów mogą być dosiadane przez bohaterów, wodzów albo szamanów. Zwierzę powinno wykonać test **SIŁY WOLI** pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury. Jeżeli jeździec zostanie zabity, wyverna zaatakuje najbliższe istoty - nawet inne wyverny - niezależnie od tego, po której są stronie.

Bohater może także wydawać *PD*, wykupując dla wyverny rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu *siłacza* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STATUS PLEMIENNY**).

Widzenie w ciemności: wyverny widzą w ciemności dzięki *infrawizji*.

Wierzchowiec: przez niektóre istoty wyverny są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WYVERNY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	100	60	10	14	14	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	29	10	6	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
21	-	31	43	31	21

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *kopnięcie*, *uderzenie ogonem*)

ZŁOTOCZERW:

Złotoczerwie żerują w metalach szlachetnych dokładnie tak samo, jak dżdżownice żerują w glebie, wydzielają wyjątkowo silne enzymy trawienne, które pozwalają im na spożywanie metalu. Pojedynczy złotoczerw rozmnaża się bardzo szybko, pod warunkiem jednak, iż ma wystarczającą ilość

pożywienia. W czasie lęgu przemienia na przykład skrzynię pełną złota w skrzynię gęstego, śmierdzącego i rojącego się od małych czerwi kleiku. Każdy złotoczerw zjada w ciągu dnia jedną złotą lub srebrną monetę i jeżeli naje się do syta, wytwarza jednego małego czerwia. Gdy zabraknie pożywienia, złotoczerwie wyruszają na żer w poszukiwaniu metali szlachetnych. Zanim zdechną, mogą przeżyć mniej więcej jeden dzień bez pożywienia, przebywając w tym czasie odległość 100 metrów. Poruszają się całkowicie przypadkowo, rozpoznając pożywienie, tylko wtedy, gdy go dotkną.

BUDOWA CIAŁA: złotoczerw osiąga około 15 cm długości i jest zwykle jasnozłotego koloru. Poza tym wygląda bardzo podobnie do zwykłej dżdżownicy.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich złotoczerwi odnoszą się poniższe zasady:

Zimna krew: złotoczerwie są całkowicie bezmózgie i nie wykonują żadnych testów psychologicznych ani innych opartych na cechach społecznych.

ZASADY SPECJALNE: soki trawienne złotoczerwie zadają obrażenia, równe 1 punktowi **ŻW** na rundę oddziaływania na odsłonięte ciało, bez względu na **WT**, ale nie przenikają skórzanych rękawic ani stali czy stopów opartych na miedzi. Czerwie jedzą jedynie złoto i srebro. Klejnoty i inne metale pozostają nieuszkodzone.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZŁOTOCZERWIA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
0	0	5	30	0	0	0	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
0	1	0	3	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
1	-	-	1	-	1

Umiejętności: brak

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*soki trawienne*)

ZŁOWADY:

Złowady są chyba najlepszych przykładem, jak złowroga jest wola Bogów Chaosu i dlaczego ich sługi powinny być eliminowane na każdym kroku. Zwykły motyl stanowi uosobienie wszystkiego, co w życiu piękne i radosne, ale za sprawą Władców Chaosu został przeobrażony w obrzydliwą istotę, żerującą na cierpieniu.
- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Roje złowadów uznawane są za usosobienie zmiany, a zatem za sługi Tzeentcha. Złowad ląduje na skórze, najchętniej na twarzy, pazurami nacina ciało, wywołując ból i płacz ofiary, a potem długim, różowym językiem chłepcze jej łzy.

Złowady nigdy nie występują samotnie. Żyją w rojach liczących kilkaset osobników, które bezustannie walczą między sobą o najsmaczniejsze kąski. Podekscytowane owady potrafią nawet wydłubać ofierze oczy, byle tylko dotrzeć do źródła pożywienia.

BUDOWA CIAŁA: przypominają duże, wielobarwne motyle, jednak każda z nóżek owada zakończona jest haczykowatymi, ostrymi jak brzytwa, pazurami, które z łatwością potrafią rozciąć skórę ofiary. Wiotkie ciało demona zwieńczone jest małą główką i długim językiem.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku złowadów obowiązują poniższe reguły:

Zimna krew: złowady są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich złowadów odnoszą się poniższe zasady:

Lament: każda żywa istota która zostanie *trafiona* przez złowady musi wykonać test *magii*. Niepowodzenie oznacza, że ofiara do momentu oddalenie się złowadów lub śmierci, traktowana jest tak, jakby cierpiała na *czarną rozpacz* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OBŁĘD**).

Lot: złowady latają jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy poruszania się po ziemi.

Rój (Złowadów): rój złowadów może zostać zniszczony tylko takim atakiem, który jednym uderzeniem spowoduje *trafienie krytyczne*. Wszystkie inne ciosy są ignorowane. Złowady mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki bez ujemnych modyfikatorów nawet w trakcie walki. Podobnie, podczas obliczania obrażeń zadanych przez złowady nie bierze się pod uwagę ewentualnych *Punktów Zbroi.*

Widzenie w ciemności: złowady widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ROJU ZŁOWADÓW:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	30	60	40	10	24	-

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	23	3	6	1	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

RÓJ
23

Umiejętności: czuły słuch; czuły węch; infrawizja; łowiectwo; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; torturowanie; tropienie; ukrywanie się; uniki

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydło 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

ZOAT:

W wielu częściach Starego Świata zoaty uważane są za istoty z legend. Nie wiadomo skąd, ani kiedy przybyły, a nawet - czy w ogóle pochodzą ze Znanego Świata. Na pewno jest to gatunek starożytny i bardzo potężny. Zoaty są z natury samotne, przeważnie można je spotkać w głębi lasów Starego Świata. Mimo swojej wielkości są ciche i spokojne, potrafią niemal bezgłośnie poruszać się przez najgęstsze zarośla. Czasami kontaktują się z elfami lub innymi rasami leśnymi, a wiadomo też, że od czasu do czasu mają kontakty z ludzkimi druidami. Mówi się, że są potężnymi magami i walczą o to, by lasy pozostały wolne od goblinoidów. Stare elfickie pieśni i legendy opowiadają, że zoaty przybywały czasami, aby pomóc osiedlom elfów, atakowanym przez gobliny i ich krewniaków.

Ich charakterystyczną bronią jest długi, drewniany kij, zakończony cylindrem z czarnego, opasanego metalem kamienia. Metal błyszczy srebrzyście i pokrywają go dziwne symbole, które są nie do odszyfrowania dla innych ras. Ta broń używana jest niemal wyłącznie przez zoatów.

Wszystkie zoaty mówią zgrzytliwym i grzmiącym językiem. Mogą również porozumiewać się w elfickim, a czasami językiem druidów.

BUDOWA CIAŁA: zoaty mają wygląd centauroidalny - cztery grube, kolumnowate nogi i silny tors z dwoma chwytnymi ramionami. Są gadami, a ich barki, grzbiet i zad pokrywają ciężkie płyty zrośniętych ze sobą łusek. Zoaty mają około 180 cm wysokości i 250 cm długości. Ich głowy przypominają głowy węży lub żółwi, czaszki są szerokie i bardzo twarde, służąc osłoną stosunkowo dużym mózgom. Nieznacznie wysklepione kości głowy, duże oczy i szerokie usta nadają ich twarzom wyraz ciągłego skrzywienia. Kolor skóry waha się od ciemnobrązowego, przez kasztanowaty do różowego. Zoaty nie noszą ubrań ani zbroi, gdyż łuski chronią je tak przed pogodą, jak i ciosami wrogów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku zoatów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: zoaty odczuwają *strach* przed hukiem broni prochowej.

Straszny: zoaty wzbudzają *strach* w istotach żywych mierzących poniżej 240 cm wzrostu oraz *grozę* w goblinoidalnych i reptillionach.

ZASADY SPECJALNE: gigantyczna maczuga zoata ma 25% szans na to, że jest w niej wyryty znak, który pod każdym względem traktowany jest jak *runa cięcia* i *uderzenia* (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA**). Ponadto, do wszystkich zoatów odnoszą się poniższe zasady:

Dziecię lasu: zoaty poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: łuski dają zoatom ochronę równą tej zapewnianej przez zbroję płytową na korpusie i nogach oraz równą przeszywanicy na wszystkich pozostałych częściach ciała.

Widzenie w ciemności: wszystkie zoaty widzą w mroku dzięki *infrawizji.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZOATA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	25	70	50	50	66	66	24

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	18	7	5	7	3	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
13	18	-	27	19	13

Umiejętności: celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; infrawizja; język tajemny (magiczny); język tajemny (druidyczny); leczenie ran; magia powszechna (dowolne 2K6 zaklęć); magia prosta (tajemna); magia tajemna

(Tradycja Bestii, dowolne 2K6 zaklęć); medytacja; pływanie; rozpoznawanie roślin; silny cios; specjalna broń (egzotyczna - maczuga zoatów); szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; unik; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; zastraszanie; zielarstwo; znajomość języka (*oattar*); znajomość języka (*eltharin*)

Pancerz: naturalny (*łuska* i *twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: maczuga zoatów

ZWIERZĘTA STADNE:

Istnieje kilka gatunków roślinożernych zwierząt stadnych, które można spotkać w Starym Świecie, poczynając od bydła rogatego, a kończąc na dzikich bizonach. Chociaż różnią się one wielkością, siłą i innymi szczegółami, mają wiele wspólnych cech i dlatego zostały tu opisane wspólnie. Dwa konkretne przykłady (bizon i łoś) są opisane bardziej szczegółowo. Dzikie zwierzęta stadne tworzą małe grupy, zawierającego zwykle jednego byka, 2K4 samice i 2K6 cielaków. W większości przypadków są płochliwe i uciekają od każdego potencjalnego zagrożenia czy źródła hałasu, ale czasami nie można przewidzieć ich reakcji - mogą zaatakować w około 45% przypadków. Niektóre gatunki bywają bardziej agresywne podczas rui (wczesna wiosna). Nawet krowy, które są zazwyczaj uległe mogą stać się całkiem niebezpieczne, jeśli ktoś wyraźnie zagraża ich młodym. Rogate zwierzęta atakują uderzeniem *rogami*, wszystkie inne *kopiąc*.

Domowe zwierzęta (owce, kozy itp.) są zwykle przyzwyczajone do ludzi i dlatego są bardzo potulne. Jednak wielu farmerów trzyma psy, albo w inny sposób chroni swą trzodę przed bydłokradami.

BIZONY:

Bizony to gatunek dzikiego bydła. Przypominają bydło udomowione, z wyjątkiem tego, że są znacznie masywniejszej budowy i mają grube, zmierzwione futro pokrywające głowę i barki. Sierść jest brązowa, a futro - ciemnobrązowe lub czarne.

ŁOSIE:

Łosie są największą zwierzyną płową w Starym Świecie, żyjącą na skraju wielkich lasów na obszarach wyżynnych i górskich. Dorosły samiec ma w kłębie koło 1½ metra; szyja, głowa i rogi prawie podwajają tę wysokość. Samo poroże może osiągać 1½ metra szerokości. Samice i cielaki nie mają rogów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich zwierząt stadnych odnoszą się poniższe zasady:

Fobia: wszystkie dzikie zwierzęta odczuwają *strach* przed *ogniem* oraz hukiem wywoływanym przez broń prochową.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku bizonów obowiązują poniższe reguły:

Dziecię lasu: zoaty poruszając się po *leśnym terenie trudnym* nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **SZYBKOŚCI**.

Naturalny pancerz: grube kości i rogi na czaszce bizona dają mu ochronę równą tej, jaką zapewnia hełm, zaś twarda skóra chroni równie skutecznie jak skórznia.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BIZONA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	70	50	30	10	14	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	17	7	5	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*twarda czaszka* i *twarda skóra*)

Punkty Zbroi: Głowa 3/4/2, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: naturalna (*kopnięcie*, *uderzenie rogami*)

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ŁOSIA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	50	40	30	10	6	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	5	4	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	-	16	12	-

Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; pływanie; sztuka przetrwania; ukrywanie się; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*, *uderzenie rogami*)

ZWIERZOŁAK:

Słyszałem opowieści o norskich berserkerach i o ich obyczajach, ale żadna historia nie przygotowała mnie na spotkanie z nimi na polu bitwy. Kislevici, do których przystałem, należeli do najsilniejszych i najtwardszych wojowników, z jakimi kiedykolwiek miałem zaszczyt służyć, więc byłem nieco zaskoczony, gdy zauważyłem, że są dość nerwowi przed nadchodzącą bitwą. Mieliśmy zmierzyć się z bandą łupieżców z plemienia zwanego Baersonlingami. Nie mogłem uwierzyć w to, co opowiadali mi Kislevici. Lecz następnego ranka stanąłem na północnym brzegu paku lodowego i zobaczyłem, jak odziani w futra barbarzyńcy gryzą swoje tarcze. Niektórym biła piana z ust. To było jeszcze do zniesienia, widywałem dziwniejsze rzeczy podczas mych wędrówek. Ale gdy zaczęła się bitwa, rysy ich twarzy stopniały i wykrzywiły się, spod hełmów wysunęły niedźwiedzie pyski, a z ciała pazury. Zrozumiałem, dlaczego Kislevici lękali się Norsmenów. To była długa walka i nie powiem, że odnieśliśmy łatwe zwycięstwo, ale choć byli zaciekłymi wrogami, te dotknięte przez Chaos bękarty poległy w końcu jak zwykli ludzie.

- Ernst Wolfenburg, najemnik

Niegdyś zatrzymałem się na noc u rodziny drwala, w czasie ostrej zimy, i usłyszałem opowieść o Dzieciach Ulryka. To bardzo stara opowieść, o której nigdy nie wspominał podczas mszy żaden kapłan Ulryka, ale która od dawna odżywała wokół palenisk wieśniaków. Opowieść jest długa, bowiem miała przy niej minąć noc. Dawno temu, gdy świat był młody, Ulryk ruszył na polowanie w północne lasy, chociaż nie wiedział, jakiej zwierzyny szuka. Czuł jednak, że musi to zrobić. Po otrzymaniu po drodze różnych ostrzeżeń, Ulryka znalazł w końcu to, czego szukał, w osobie Birgit, panny z ludów Północy, którą wziął sobie za kochankę. Byli szczęśliwi przez krótki czas. Dziewczyna umarła, rodząc dziecko Ulryka, a jego żałobne wołanie nadal niesie się z północnym wiatrem. Ich syn był pierwszym zmiennokształtnym, czyli tym, który chodzi po świecie zarówno jako człowiek, jak też jako wilk. Możecie sobie myśleć, co chcecie, ale przekonałem się, że opowieści pospólstwa często niosą ziarno prawdy.

- Alexei Dronal, Templariusz Białego Wilka

Norsmeni nie mają w swoim języku określenia 'mutant'. Najbliższym pojęciem byłoby 'obdarzony' lub może 'wybrany'. Wybrany przez Mroczne Potęgi, obdarzony przez ich bogów. W przekazywanych z ust do ust opowieściach powtarzają się nazwy całych rodów, których członkowie posiadali umiejętność przybierania postaci określonych zwierząt, najczęściej niedźwiedzi lub wilków, choć słyszałem opowieści o innych zwierzętach… i o istotach, których lepiej nie opisywać. Podczas walki większość tak zwanych 'obdarzonych' potrafi tylko częściowo przybierać formę swojego zwierzęcia 'totemicznego', ale ci, których uważają za najgodniejszych spośród ciebie - ich przywódcy i szlachta - w pełni się przekształcają, gdy ogarnia ich szał bitewny.

- Wilhelm Biel, kupiec

***Nawet cnotliwy, co mówi pacierze
Co nocy, nim kładzie się spać,
W pełnię księżyca, gdy tojad zakwitnie,
Złym wilkiem może się stać.***

- Magnus, wilkołak

To nie jest choroba, to wrodzony dar, albo jak powiedzą niektórzy, przekleństwo. Chłopi gadają, że ukąszenie zwierzołaka jest zaraźliwe i można w ten sposób stać się zmiennokształtnym. Gorzej poinformowani uczeni nazywają tę rzekomą chorobę 'likantropią' i próbują ją leczyć różnymi ziołami, włącznie z trującą wilczą jagodą i tojadem. To bzdury, powiadam. Ci, którym uda się przetrwać atak wilkołaka, a potem sami nim się stają, musieli mieć już w swej

rodzinie krew zmiennokształtnych. A tak zaledwie przebudził to, co już w nich tkwiło, i pozwolił się temu ujawnić. Nie uważam natomiast, by w zmiennokształtnych musiało być zakorzenione zło. Myślę, że takie przekonanie odnosi się do dawnych czasów i może jeszcze dawniejszych wierzeń.

- Eckhard, bakałarz z Nuln, spalony na stosie za herezję

Być wybrańcem Tchara oznacza otrzymywać jego błogosławieństwa, a zatem stanie się łakiem nie jest czymś, co należy lekce sobie ważyć. To honor przewyższający wszelkie inne, chociaż czasem bywa ciężkim brzemieniem. Ci naznaczeni mocą pełnej przemiany zawsze są przeznaczeni do dowództwa i chwały pośród mego ludu. Otrzymałem dotyk Tchara dwie zimy po tym, jak pojawił się pierwszy zarost na mej brodzie. Podczas walki z kilkoma goblinami poczułem naglącą potrzebę zatopienia zębów w gardle wroga i tak właśnie uczyniłem. Czułem w ustach jego ciepłą krew, widziałem, jak ścieka ona na mój pancerz. Zawyłem triumfalnie ku niebu. Dopiero gdy wróg legł martwy u mych stóp, zdałem sobie sprawę, że moja szczęka była o dziesięć cali dłuższa niż na początku walki, nie mówiąc o brązowym futrze, jakie pokrywało mój pysk. Zmiany ustąpiły, gdy bitwa ucichła, ale teraz potrafię je przywoływać, kiedy tylko zechcę. Niektórzy z łaków utracili zdolność chodzenia w postaci ludzi, ale nie ja. Przynajmniej jeszcze nie. Łaki, które słyszą zbyt głośny zew bestii, muszą być zamykane do chwili, gdy będą potrzebne. Być może pewnego dnia jak także będę wył o krew i oczekiwał na szansę zabijania dla mojego ludu, ale ten dzień jeszcze nie nadszedł.

- Sorgrim Olafsson, wojownik Bjornlingów

Gdy zmieniłam się po raz pierwszy, spoglądałam na jeden z księżyców. Wydawał się tak idealny, tak spokojny, że chciałam śpiewać z radości, tak by wszyscy to słyszeli. Odrzuciłam w tył głowę i mój okrzyk zamienił się w wycie. Byłam zdumiona, choć nie ogarniał mnie lęk, ponieważ czułam, że to jest… właściwe. Tej nocy pobiegłam przez las. Moje wyostrzone nagle zmysły otworzyły przede mną nowy świat. Łowcy czarownic powiadają, że jestem zła, że musiałam sprzymierzyć się z Chaosem. Nie uczyniłam niczego takiego. Modlę się do Sigmara. Nigdy nie skrzywdziłam nikogo, kto nie skrzywdził mnie pierwszy. Gdy wojska księcia wampirów Manfreda przybyły zaatakować wioskę, w której mieszkałam moje zdolności pozwoliły mi dowiedzieć się o tym zawczasu i podnieść alarm, który ocalił wiele żywotów. Jednak władze Imperium nazywają mnie mutantem i próbują zabić za wszelką cenę. Czy wiecie, co się najbardziej we mnie zmieniło? Teraz cieszę się, że nie jestem człowiekiem, bowiem jesteście podłą i żałosną rasą.

- Renata, wilkołak w przebraniu cyrkowca

Opowieści o zwierzołakach są powszechne w Starym Świecie, chociaż niewiele z nich przedstawia zwierzołaki jako coś innego niż złe bestie. Mieszkańcy Starego Świata ciągle żyją w strachu przed wilkołakami, istotami zmieniającymi swą postać, które nawiedzały dawne puszcze - i być może żyją tam do dziś. W Bretonni zwie się je *loup-garou*, w Sylvanii zaś *stregoica*, *strega* albo *vlkoslak*.

Zwierzoludzie są ludźmi, zdolnymi do transformacji własnego ciała w postać innej istoty, zwykle wilka. Niektóre z nich padły ofiary klątwy, podczas gdy inne wydają się mieć tę zdolność od urodzenia. W Norsce nie poluje się na nie, ani się ich nie prześladuje, a często same przyłączają się do berserkerów podczas bitwy. W ludzkiej formie zwierzołak niczym nie różni się od zwykłego człowieka i może sam nie być świadom swej prawdziwej natury, zmieniając postać postać tylko wtedy, gdy zajdą odpowiednie warunki, na przykład podczas pełni księżyca, gdy zostaną ranne, albo pod wpływem woli czarnoksiężnika.

BUDOWA CIAŁA: człowiek, będący zwierzołakiem może się zmieniać w jedno, konkretne zwierzę. W Starym Świecie jest to zwykle wilk, chociaż dzikołaki, niedźwiedziołaki, kotołaki, a nawet bizonołaki są znane, choć stosunkowo rzadko spotykane. Być może istnieją zwierzołaki innych gatunków, chociaż jeszcze nie doniesiono o takich przypadkach. W Norsce niedźwiedziołaki są dość pospolite - chociaż nie tak bardzo jak wilkołaki - i żyją w ludzkich społecznościach nie powodując większych napięć.

NATURA: dowolna, ale większość jest NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: wszystkie zwierzołaki są *podatne na furię*, a gdy je ona ogarnie muszą wykonać udany test **SIŁY WOLI** albo zmienią się w zwierzę do czasu, aż *furia* przeminie. Wtedy muszą wykonać udany test **SW**, by powrócić do ludzkiej postaci.

ZASADY SPECJALNE: zwierzołaki mają dwie postaci: jedna jest ludzka, a druga zwierzęca (nie może być to istota gigantyczna lub fantastyczna). Nie panują nad zmianami swego ciała. Gdy wybierają postać zwierzęcą, posiadają wszystkie cechy i zdolności tego zwierzęcia oraz podlegają wszystkim zasadom specjalnym i cechom psychologicznym. Każdy zwierzołak posiada zdolność *regeneracji* (w czasie minuty spędzonej na odpoczynku - zwierzołak nie może być związany walką - regeneruje tyle punktów **ŻW**, ile wynosi wartość jego **WT**). Zwierzołak nie może zregenerować obrażeń zadanych bronią srebrną, ogniem, zimnem, elektrycznością i kwasem oraz magią, punkty **ŻW** stracone w ten sposób odzyskuje w normalny sposób (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **RANY & REKONWALESCENCJA**).

CHARAKTERYSTYKA PODSTAWOWA: w ludzkiej postaci zwierzołak ma zwykle ludzkie cechy (patrz **CZŁOWIEK**). W zwierzęcej formie, zwierzołak przejmuje fizyczne cechy zwierzęcia w które się zmienia (**WW**, **K**, **ODP**, **ŻW**, **ZR**, **CHA**, **A** oraz **SZ**) podczas gdy cechy umysłowe (**INT** i **SW**) pozostają bez zmian. Jeżeli MG wyrazi zgodę, cechy fizyczne zwierzęcia mogą być modyfikowane o ewentualny rozwiniecie ze schematu rozwoju wykupione przez BG lub BN.

ŻUK, GIGANTYCZNY:

Gigantyczne żuki są dużymi mięsożernymi owadami, zamieszkującymi głównie wilgotne i ciemne podziemne korytarze, niektóre osobniki można spotkać także na powierzchni, głównie w wilgotnych lasach i na mokradlach. Zaś sprytniejsze owady zamieszkują kanały ściekowe lub zapomniane katakumby, gdzie stanowią spore zagrożenie dla szczurołapów i nieświadomych zagrożenia mieszkańców. Niektóre odmiany żuków potrafią latać, ale robią to zwykle w nocy.

Żuki w czasie walki *gryzą* swoimi dużymi, rogowymi żuchwami.

BUDOWA CIAŁA: większość gigantycznych żuków ma ponad 3 metry długości, ale w rzeczywistości możliwe są różne rozmiary - ustala to MG. Wygląd również jest różnorodny, zależnie od gatunku.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: NEUTRALNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gigantycznych żuków obowiązują poniższe reguły:

Fobia: gigantyczne żuki są *podatne na strach* przed ogniem.

Zimna krew: poza *strachem* wywoływanym przez *ogień*, gigantyczne żuki są odporne na wszelkie inne *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gigantycznych żuków odnoszą się poniższe zasady:

Infekcja ran: gnijące resztki pożywienia i trująca ślina wypełniająca szczękoczułki stwora sprawiają, że *ugryzienie* żuka może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Lot: żuki latają jak istoty *przyziemne*.

Naturalny pancerz: ciężkie, chitynowe pancerze chronią gigantyczne żuki równie skutecznie jak zbroja plytowa.

Widzenie w ciemności: żuki widzą w mroku dzięki *infrawizji*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GIGANTYCZNEGO ŻUKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
49	0	40	40	10	2	6	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	11	4	4	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	-	16	12	16	-

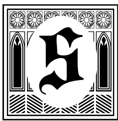
Umiejętności: cichy chód; czuły słuch; czuły węch; łowiectwo; pływanie; silny cios; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; wspinaczka; wyczucie kierunku

Pancerz: naturalny (*chityna*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

OŻYWIEŃCY:



tary Świat jest światem *dark fantasy*. Ożywieńcy, tacy jak wampiry i szkielety, chociaż nie pojawiają się często, stanowią jednak normalny element rzeczywistości. Często te istoty są kontrolowane i wykorzystywane bezpośrednio przez nekromantów albo inne złe, posługujące się magią stworzenia.

Szkielety, mumie i zombie, jak opisano dalej, działają skutecznie tylko wtedy, gdy są kontrolowane przez przyjaznych nekromantów, znajdujących się w *zasięgu oddziaływania* albo przez potężnych ożywieńców - bohaterów lub herosów. W tym drugim przypadku niepotrzebne są zdolności nekromanty. Osoba kontrolująca może zapanować jednocześnie nad ilością istot, równą jej **MAGxSW**. Ożywieńcy-bohaterowie i herosi nie muszą być kontrolowani.

Nie będziesz zmarłych niepokoił, gdy w ziemi Mi poświęconej leżą, gdyż do Mego Królestwa weszli i pozostaną tam po wieki.
- przykazanie Kultu Morra

Nie mają tętna, nie oddychają, nie ma w nich życia, a jednak się poruszają. Są martwi, a jednak snują swoje plany. Istnieją, by nękać żywych myślami o ich własnej śmiertelności. Ustami bez języków szepczą jedno imię - Nagash Czarny, pierwszy i największy nekromanta, jaki kiedykolwiek chodził po Starym Świecie. Jego strach przed tym, co czekało poza królestwem cielesnym, był tak wielki, że zgodził się popełnić nawet bluźnierstwo, byleby tylko pokonać śmierć. Dzięki swoim badaniom i rytuałom przebudził nieumarłych. Krążące po Imperium opowieści o Nieumarłych sprawiają, że ludzie obracają wzrok na wschód, w stronę przeklętej krainy Sylvanii, niegdyś twierdz wielkich książąt wampirów, von Carsteinów, którzy podobno zostali zniszczeni. Niewielu jednak naprawdę w to wierzy, bowiem ci, którzy już raz wrócili zza grobu, z pewnością potrafią dokonać tego ponownie.
- Eckhard, bakałarz z Nuln,
spalony na stosie za herezję

GHOUL
GNILEC
LICZ
MROCZNY WILK
MUMIA
OŻYWIONY SMOK
SZKIELET
WAMPIRY
ZOMBIE

GHOUL:

Nie są tak przerażające, jak wyglądają, ale trzeba się wystrzegać ich zatrutych pazurów. Nigdy nie byłem pewien, czy to prawdziwi nieumarli, czy nie. To zresztą nieważne - łatwo ich pokonać zimną stalą, nie potrzeba do tego magicznych broni ani zaklęć.
- Schultz, kapitan najemników

Wydaje się prawdopodobnie, że te stwory były niegdyś ludźmi, tak jak powiadają bajarze. Współczesne doniesienia z Sylvanii wskazują, że nawet przed nadejściem Vlada von Carsteina i przed wprowadzeniem przez niego klątwy wampiryzmu do Sylvanii, były tam już pierwsze ghule. Nawet zanim szlachta tej ziemi zaczęła składać się głównie z wampirów, miejscowi panowie uciskali i zaniedbywali wieśniaków. Wielu z pospólstwa wolało jeść ludzkie mięso niż umrzeć z głodu. Na pewno wiedzieli, że to jest złe, ale byli zdesperowani. Oni i ich potomkowie zapłacili wysoką cenę za ten występek, a ich ród został na wieki przeklęty. Ich ciała uległy degeneracji, a nawyki żywieniowe stały się tak odrażające, jak nigdy przedtem. Niektórzy z nich oddali się w służbę von Carsteinom, gdy Vlad zawładnął Sylvanią. Inni z własnej woli dołączali do wojsk wampirów, zachowując względną wolność i oczekując, że na wyprawie wojennej nie zabraknie im pożywienia. Jeszcze inni czyhają w cieniach, pozostają w całkowitej niezależności od wampirów, które rządzą Sylvanią. Być może to oni zapoczątkowali migrację ghuli z Sylvani na inne ziemie Starego Świata. Jakkolwiek do tego doszło, obecnie Imperium pełne jest tych nader odrażających stworów.
- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Te stwory stale mnie zadziwiają. Och, z pewnością mogą być użyteczne - nie należy lekceważyć sług, którzy mogą wychodzić na światło dzienne, choćby bardzo tego nie chcieli. Jednak nie umknęła mi ironia faktu, że służy mi kilku ludzi (albo byłych ludzi, jeśli mam być dokładny), którzy tak bardzo łakną resztek z mojego stołu, że nawet ruszą do walki z wami, by móc przeżuć kilka trupów.
- Constantin von Carstein, książę wampirów

Z wyglądu ghule przypominają zgarbionych, wychudłych ludzi z potwornie przekrwionymi oczami. Podobno spiłowują sobie zęby, dzięki czemu mają dwa rzędy ostrych, trójkątnych kłów, świetnie nadających się do rozszarpywania ciał ofiar. Jednakże największe przerażenie wzbudzają ich pazury. Dłonie i palce ghuli są wydłużone i poczerniałe. Paznokcie zmieniły się w długie i grube pazury, spod których sączy się czarny jad. Ghule wykazują oznaki inteligencji i sprytu, ale często kłóci się to z ich żądzą krwi. Tak więc to, czy ghul zaatakuje otwarcie, czy też uderzy z zaskoczenia, zależy od tego, czy w danej chwili przeważa instynkt przeżycia, czy żądza mordu. Ghule spotykane są najczęściej na obszarze Sylvanii, gdzie przy drogach czatują na samotnych lub nieostrożnych wędrowców. W razie starcia z liczniejszym przeciwnikiem ghule wycofują się, ale potrafią też podążać za taką grupą i nękać ją niespodziewanymi napaściami.

Pomimo swojego wychudłego, niemal trupiego wyglądu, nocnego trybu życia oraz związku z wampirami, ghule w istocie nie są nieumartymi. Służą potężniejszym nieumartym, ponieważ wiedzą, że tam dokąd wyruszą panowie życia i śmierci, z pewnością dojdzie do rzezi - a ghule są z natury padlinożercami. Są to nędzne, piszczące potwory, groźne tylko w dużej liczbie. Można je czasami zobaczyć nocą na cmentarzach albo na pobojowiskach.

W czasie walki ghoule atakują uderzając brudnymi pazurami.

BUDOWA CIAŁA: ghoule przypominają ludzi, ale brakuje im ludzkiej gracji w ruchach i wyglądzie. Mają wiotkie i pochylone ciała, złośliwe i wypaczone twarze, a ich zęby są często zaostrzone i przerośnięte.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku ghouli obowiązują poniższe reguły:

Fobia: ghoule odczuwają *strach* przed *ogniem* i hukiem broni prochowej.

Straszny: ghoule wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich ghouli odnoszą się poniższe zasady:

Tchórz: podobnie jak zombie, ghoule mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Gdy *przegrają* rundę walki (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **ZWYCIĘSTWO & PRZEGRANA**), muszą wykonać udany test **SW**, aby bić się dalej.

Widzenie w ciemności: ghoule postrzegają otoczenie dzięki *infrawizji*.

Zatrute uderzenie: trafienia zadane przez ghoule są *jadowite* - ofiary muszą wykonać udany test *truciżny* albo zostaną *sparaliżowane*.

Żądza krwi: jeżeli przeciwnik ghoula ucieka z pola walki, a pomiędzy nimi znajduje się jedno lub kilka martwych ciał - nawet innych zabitych ghouli - ghoul musi wykonać test **SW**. Jeżeli test będzie nieudany, prześladowca porzuci pogoń i będzie się pożywiał, do czasu aż zostanie zaatakowany. Jeżeli ghoul zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, wpadnie w *furię* i będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili. Ghoul będzie pozostawał w *furii* do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GHOULA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	30	40	30	18	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	3	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	4	5	-

Umiejętności: cichy chód; infrawizja; sztuka przetrwania; śledzenie; ukrywanie się; wspinaczka; znajomość języka (*reikspiel*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

GNILEC:

Gnilce były dawniej wielkimi, drapieżnymi ptakami, zamieszkującymi północne tereny Gór Krańca Świata. Teraz trudno je rozpoznać, gdyż zawładnął nimi Chaos i wypaczył je do ich obecnej formy. Są wielkimi ptakami-ożywieńcami, służącymi obecnie siłom Chaosu jako powietrzni zwiadowcy i wojownicy. Czasami noszą jeźdźców - przeważnie małych, zmutowanych goblinów Chaosu - uzbrojonych w kopie i łuki. Gnilce mogą nosić *małych* i *bardzo małych* jeźdźców.

W czasie walki gnilec atakuje *uderzeniami szponów* i *ugryzieniem*.

BUDOWA CIAŁA: gnilce są szkieletami latających bestii, podobnymi nieco do ptaka, ale z błoniastymi skrzydłami i ogonami, przez co przypominają nietoperze albo pterodaktyle. Gnilec ma około 2 metrów długości, a rozpiętość jego skrzydeł sięga 7 metrów.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku gnilców obowiązują poniższe reguły:

Straszny: gnilce wzbudzają *strach* w żywych istotach.

Zimna krew: gnilce są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich gnilców odnoszą się poniższe zasady:

Lot: pomimo swoich skrzydeł, które wyglądają na podarte, gnilec lata jak istota *pikująca*, zaś **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Nieumarły: podobnie jak inne istoty nieumarłe, gnilce są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ gnilce nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**)

Niestabilność: gnilce poza Mousillon, Sylvanią, Górami Krańca Świata oraz przeklętymi cmentarzami i innymi plugawymi miejscami są *podatne na niestabilność*.

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Specjalny atak (roztrzaskanie); gnilec bez jeźdźca może unieść w szponach jedną *małą* lub dwie *bardzo małe* istoty. Do porwania ofiary z ziemi wymagany jest udany test *trafienie* szponami. Ulubioną taktyką walki jest upuszczanie ofiar z dużej wysokości.

Szkielet: obrażenia zadane bronią *sieczną, kłującą* i *strzelecką nieprochową* dzielone są przed dwa, jedynie rany zadane bronią *obuchową* i *prochową* liczone są w normalny sposób.

Widzenie w ciemności: gnilce postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA GNILCA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	30	40	10	89	0

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	4	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	12	16	12	8

Umiejętności: ślepowidzenie

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydła 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie szponami*)

LICZ:

Licze są ożywieńcami-nekromantami. Stali się odrażającymi i cierpiącymi istotami, przez lata uwięziony w diabelskiej matni. Ich umysłowe i cielesne funkcje podtrzymuje potężna magia, ale ciała rozkładają się, tak jak gdyby byli prawdziwymi trupami. Szczegółowa profesja i opanowania magia zleży od konkretnego indywiduum, choć generalnie wszystkie licze opanowały biegle sztukę nekromancji, zdobywając wszystkie umiejętności.

ROZMIAR: *średni*

BUDOWA CIAŁA: ciało licza jest podobne do ciała zombie albo ghoula - poruszające się zwłoki, dotknięte procesem rozkładu.

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do liczy odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: licze wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozę* w tych które mają poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: licze są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku liczy obowiązują poniższe reguły:

Nekromanta: licz podobnie jak nekromanci posiada zdolność kontroli słabszych ożywieńców (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **NEKROMANCJA - KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, licze są odporne na wszelkie czary działające na umysł. Nieumarłe ciała są niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ licze nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): licz ma płonące, czerwone oczy, które mogą unieruchamiać żywe istoty. Licz może próbować *unieruchomić* (w ramach *akcji*) jednego z przeciwników, który nie brał jeszcze udziału w walce. Ofiara musi wykonać udany test *hipnozy* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**) albo zostanie unieruchomiona. Unieruchomiony nie może się poruszać ani podejmować żadnych akcji, a wszystkie ataki będą go trafiać automatycznie. Podczas *unieruchomiania* ofiary licz nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jego dowództwem.

Widzenie w ciemności: ożywieńce postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA LICZA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	25	40	40	60	89	89	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	23	4	4	4	4	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: cichy chód; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; język tajemny (nekromancki); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; leczenie ran; magia czarnoksięska (nekromancja, dowolne 4K4 czary); magia powszechna (dowolne 4K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); medytacja; rozpoznawanie roślin; szacowanie; szósty zmysł; sztuka przetrwania; ślepowidzenie; ucieczka; ukrywanie się; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: prosta

MROCZNY WILK:

W pewnych zwojach zapisano, że mroczny wilk i wilk olbrzymi to dwa oddzielne gatunki, ale uważam za prawdziwy inny pogląd. Wielkie wilki zostały z pewnością dotknięte przez Chaos, chociaż już tak dawno temu, że od tamtego czasu stały się niemal całkiem naturalnymi stworzeniami. Mroczne wilki, z drugiej strony… Studiowałem zapiski Orthina Starego, który w swoim wyczerpującym traktacie na temat fauny Sylvanii wydaje się sugerować, że gdy ciało wielkiego wilka powstaje z przeklętej ziemi, w której zostało pochowane, przemienia się w nieumartego mrocznego wilka.

- Waldemarr, uczony z Nuln

Ach, dzieci nocy. Ich wycie to muzyka, dla moich uszu! Uwielbiam dreszcz emocji podczas polowania, gdy wataha wybiega naprzód, wiedziona przez mrocznego wilka. Nic nas wtedy nie powstrzyma.

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Od wieków ziemie Sylvanii pustoszone są przez watahy wielkich wilków. Drapieżniki zazwyczaj zimą schodzą z Gór Krańca świata by polować na niżej położonych ziemiach hrabstwa, zabijając i terroryzując położone na uboczu wsie i małe miasteczka.

Mieszkańcy Imperium wielokrotnie przeprowadzali bezlitosne łowy, zabijając samotne i słabe osobniki, przeprowadzano również polowania na całe watahy, ale zabicie wielkich wilków nie zawsze wystarczało. Pogrzebane w przeklętej ziemi Sylvanii wilki nie zaznały spokoju. Niektóre, szczególnie okrutne i złe osobniki zaczęły powracać do nieżycia, by z nową siłą i wściekłością terroryzować mieszkańców przeklętej krainy.

Mroczne wilki zaczęły krążyć wokół twierdz i zamków zamieszkałych przez Wampirzych Książąt, przyciągane mocą swych nieżywych panów.

Mroczne wilki *gryzą* swych wrogów.

BUDOWA CIAŁA: mroczne wilki przypominają wyglądem swych żywych braci, wilki wielkie. Podobnie jak wielkie wilki porasta je gęsta, smoliście czarna sierść, jednak gnijąca skóra miejscami odpada, a kły zdają się być jeszcze dłuższe. Oczy ożywionych wilków płoną upiornym, nienaturalnym światłem.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich mrocznych wilków odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: mroczne wilki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: mroczne wilki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku mrocznych wilków obowiązują poniższe reguły:

Infekcja ran: celne cios zadany przez ożywione wilki mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylwanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami mroczne wilki są *podatne na niestabilność*.

Nieumarły: podobnie jak inne istoty nieumarłe, mroczne wilki są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem` *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ ożywieńce nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Widzenie w ciemności: mroczne wilki postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MROCZNEGO WILKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	60	60	30	14	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	7	6	6	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
5	-	-	10	7	-

Umiejętności: cichy chód; ślepowidzenie; tropienie; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*)

MUMIA:

Pamiętam, gdy mój ojciec zabrał mnie na samą granicę naszych ziem i wskazał na odległe kopce, jakie nadal tam stały, na tle wschodniego horyzontu. Mój ojciec zawsze był wesołym człowiekiem, ale tej nocy spojrzał na mnie nader poważnym wzrokiem.

- Tam, mój synu, spoczywają pradawni królowie, wojownicy z dawnych czasów. Nie zakłócaj ich spoczynku, ani nie każ innym tego robić, inaczej ich gniew spadnie na twoje ziemie.

Spytałem go, skąd to wiedział, a jego oczy zapatrzyły się przez chwilę w dal i myślałem, że mi nie odpowie.

- Niegdyś, gdy byłem młodszy niż ty jesteś teraz, kapłan Morra przyniósł twojemu dziadowi wieści o okrytym złą sławą nekromancie, niejakim Tobiasie Schtultcie, który zamierzał wkrótce przejść przez te ziemie. Mój ojciec był pobożnym człowiekiem i chętnie zgodził się na poszukiwanie nikczemnika. Zgodnie ze swoją obietnicą wysłał ludzi, by trzymali straż, ale Schtult użył swej mrocznej sztuki, by przejść niezauważony. Dla swoich nikczemnych celów otworzył jeden z pradawnych kurhanów i znalazł tam zasłużoną śmierć, ale kara za jego wtargnięcie była straszna. Następnego ranka wszyscy mężczyźni, w pobliżu tych kopców, byli martwi. Widziałem niektórych z nich. Pamiętam wyraz ich twarzy. Pomarli z przerażenia.

Mój ojciec nie powiedział nic więcej. Jeśli chodzi o mnie, wydałem rozkaz, by każdy, kto próbuje zakłócić spokój tych kopców, został natychmiast schwytany i przyprowadzony do mnie, bym mógł go przepytać, a potem wydać wyrok. Zazwyczaj oddaję ich pod katowski miecz.

- baron Carolus von Bechafen

Nie idź na kopce, gdy noc bez księżyca,
Nie próbuj martwych obudzić,
Nie budź gniewu duchów, co śpią bez życia,
Usłuchaj słów mądrych ludzi

- refren ludowej piosenki z Imperium

Był czas w zamierzchłych wiekach naszej historii, po upadku królestwa krasnoludów, ale przed nadejściem Sigmara i Unberogenów, gdy dziwne plemiona, teraz zapomniane, wędrowały po lasach i równinach Starego Świata. Skąd przybyli, dziś już nikt nie wie, choć większość moich uczonych kolegów wskazuje w tym przypadku Południe, kierunek przeciwny Północy, skąd nadchodzi Ciemność. Tak czy inaczej, przybyli i wznieśli kamienne monumenty, by oznaczyć swoje nadejście. Swoich czcigodnych zmarłych chowali w wielkich ziemnych kopcach otoczonych ochronnymi symbolami, które miały powstrzymać hieny cmentarne. Niewiele więcej wiemy o nich, bowiem dawno już odeszli i tylko nieliczne z ich dzieł przetrwały do naszych czasów. Byli uzdolnieniu w kształtowaniu brązu, bowiem te kilka pozostałych po nich artefaktów nadal pozostaje w znakomitym stanie, pomimo wielu lat, jakie upłynęły od ich wykucia. Plotka głosi, że znali się także na mrocznej sztuce nekromancji, ale nie potrafię powiedzieć, czy tak było w istocie, czy są to zwykłe chłopskie zabobony.

- Waldemarr, uczony z Nuln

Niegdyś jeździłem po tych polach, jako władca i pan mojego ludu. Do nas należała ziemia tak rozległa, że najszybszy koń nie przemierzyłby jej w trzy dni. To były dobre czasy. Gdy z Północy przybyli zaciekli najeźdźcy, byłem gotowy odeprzeć ich dziki atak i pobiłem ich bezlitośnie. Gdy zielonoskórzy zapragnęli splugawić nasze ziemie, odepchnąłem ich. Nie było tu drzewa, którego bym nie znał, ani kamienia, po którym nie stąpałem. Mój lud rozkwitał i ja także. Z czasem wszystko przeminęło. Wyrosła mi długa i siwa broda. Ległem, by nie wstać więcej, pewien, że mój lud da sobie radę beze mnie, jednak ostatnimi słowy rzekłem im, że jeśli ona lub nasza ziemia będzie mnie potrzebowała, wtedy powrócę. Teraz mój lud już przeminął. Ziemia zmieniła się tak, iż jej nie poznaję. Nie znam tego miejsca i tych pól, tych drzew; tylko skały mojego grobowca pozostały takie jak zawsze. Ale zaciekli najeźdźcy nadal nadchodzą z Północy i nadal trzeba odpędzać zielonoskórych, a ja nie znajduję w sobie miłosierdzia wobec tych, którzy zakłócają mój spoczynek.

- Sharu, mumia

Mumie to zwłoki, dokładnie zabalsamowane oraz zabezpieczone przed niszczącym oddziaływaniem czasu za pomocą sekretnych, magicznych sztuk, praktykowanych przez kapłanów starożytnych cywilizacji, głównie pochodzących z Arabii. W Starym Świecie mumie pojawiają się rzadko, choć nie są zupełnie nieznane. Wiedza starożytnej Arabii przeniknęła do magicznych praktyk wielu obszarów, a nawet w Starym Świecie znaleźli się nekromanci, którzy potrafią je tworzyć do własnych celów.

Mumia ma wysuszone, odwodnione ciało owinięte wiekowymi bandażami. Porusza się powoli, chwiejnie, od czasu do czasu jęcząc, udręczone latami nieżycia. Większość nieumarłych otacza trupi odór, jednak nie mumie - zioła oraz substancje użyte podczas mumifikacji sprawiają, że roznosi się wokół nich ostra, przenikliwa woń przypraw.

Mumie atakują intruzów bez wahania i litości. Spotkanie z mumią może skończyć się jedynie zniszczeniem którejś ze stron. Mumie zadają potężne ciosy, uderzając rękami. Choć nie posiadają żadnych zdolności - z wyjątkiem znacznej siły oraz ponurej determinacji - są wyjątkowo groźnymi przeciwnikami.

W odróżnieniu od większości innych ożywieńców (takich jak szkielety czy zombie), mumie mają własną wolę. Co więcej, ich moc jest tak wielka, że są w stanie kontrolować pomniejszych ożywieńców. Na całe szczęście, nieliczne mumie dawnych wojowników pochowanych na ziemiach Imperium wydają się wciąż pogrążone w letargu. Mumie zwykle budzą się tylko wtedy, gdy ktoś zakłóci ich wieczny sen. Wtedy błyskawicznie działają, przepędzając lub zabijając intruzów, po czym spokojnie wracają do krypty. Są jednak i takie, które próbują spełniać swoje ambicje i cele, jakie ci wspaniali wojownicy mieli za życia. Wtedy potrafią być śmiertelnie groźnymi przeciwnikami. Mumie są uzbrojone w oręż, którego używały za życia. Broń lub pancerze, które przetrwały długie wieki, z pewnością nabrały wielkiej, magicznej mocy.

Nekromanci próbowali stworzyć mumie dla swych własnych, mrocznych celów. Takie próby ściągały na głowę tych czarnoksiężników bolesny koniec. Podobnie niektórzy książęta wampirów z Sylwanii sporadycznie próbowali zmusić mumie do posłuszeństwa, ale takie próby zawsze w ostateczności zawodziły, ponieważ wola, która trzyma mumię przy życiu, dorównują siłą mocy wampirycznego umysłu.

BUDOWA CIAŁA: mumie są zabalsamowanymi, owiniętymi w bandaże, humanoidalnymi zwłokami.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: NEUTRALNA *lub* ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich mumii odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: mumie wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: mumie są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich mumii odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: mumie są *łatwopalne*, *ogień* zadaje im dodatkowe obrażenia (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, mumie są odporne na wszelkie czary działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ mumie nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Ożywieńczy bohater: mumie nie muszą być kontrolowane przez nekromantów. Mogą działać jako ożywieńcy-bohaterowie, kontrolując innych ożywieńców.

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Siewca zarazy: ciosy zadane przez mumie, które zraniły żywe istoty mogą spowodować *grobową zgniliznę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **CHOROBY**).

Widzenie w ciemności: mumie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MUMII:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	60	50	30	43	89	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	6	5	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: ślepowidzenie; zapasy

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: broń prosta

OŻYWIONY SMOK:

Myślałem, że na świecie pozostało niewiele przyjemności, jakich jeszcze nie doświadczyłem. Z pewnością żadna z nich nie była warta mojego wysiłku. Muszę jednak przyznać się do wielkiego podniecenia, jakie poczułem, gdy po raz pierwszy poddałem Agoraka Milczącego swojej woli. Choć było to wspaniałe uczucie, bladło w porównaniu z radością, jaka mnie przepełniła, gdy wreszcie miałem okazję wypuścić go na moich wrogów. Nic tak jak smok nie wzbudza strachu w sercach ludzi. Tym bardziej, gdy smok jest nieumartły.

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Daleko na południu za Górami Krańca Świata leży pozbawiona życia pokryta wulkanicznym pyłem pustynia zwana Polami Kości. Tam smoki kładły się pośród szczątków swoich przodków i umierały z własnej woli. Na całym obszarze pustyni leżą monstrualne szkielety smoków, które od mileniów przybywają tu by umrzeć, kiedy czas ich życia dobiegnie końca.

Gdy Wielki Nekromanta Nagash po raz pierwszy wykonał swój przeklęty Rytuał Przebudzenia mroczna moc przeniknęła spoczywające na pustyni kości smoków. Zmarłe gady powstały raz jeszcze, ich puste czaszki wypełniła wyrwana z Krainy Śmierci spaczona świadomość, oczodoły zapłonęły ogniem szalonego i nienasyconego głodu. Gady uniosły się na swych przegniłych skrzydłach i powróciły do Starego Świata by zaspokoić płonący w trzewiach głód, który ugasić mogła jedynie energia dusz żywych istot.

Kiedy Nagash został pokonany, ożywione smoki powróciły na Pola Kości, gdzie znów pogrążyły się w eterycznym śnie.

Tylko najpotężniejsi i szaleni nekromanci będą próbować przyzwać te potężne i przerażające stwory, ale jeśli dokonają tego zyskają potwora zdolnego przeciwstawić się niejednej armii.

W czasie walki ożywiony smok *gryzie*, *uderza szponami*, *tratuje* oraz *uderza ogonem*.

BUDOWA CIAŁA: ożywione smoki są gnijącymi ciałami lub szkieletami zmarłych gadów. Podobnie jak żywe skoki wszystkie są skrzydlatymi czworonogami, ale poza tym różnią się od siebie niemal wszystkimi innymi cechami.

ROZMIAR: *kolosalny*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich nieumarłych draków odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: draki wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

Zimna krew: nieumarłe smoki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech smoka o długości około 16 metrów. Ponadto, do wszystkich nieumarłych draków odnoszą się poniższe zasady:

Infekcja ran: celne cios zadany przez ożywione smoki mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Lot: pomimo swoich skrzydeł, które wyglądają na podarte, ożywiony smok potrafi latać jak istota *przyziemna*, zaś **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Naturalny pancerz: twarda jak stal łuska daje ożywionym smokom ochronę podobną do tej zapewnianej przez zbroję płytową.

Niestabilność: poza Mousillon, Sylvanią, Polami Kości, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami mroczne wilki są *podatne na niestabilność.*

Nieumarły: podobnie jak inne istoty nieumarłe, ożywione smoki są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ nieumarli nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Widzenie w ciemności: ożywieńce postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Zionięcie (parą): około 50% ożywionych smoków może raz w ciągu minuty, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć* gorącą, czarną parą. Zionięcie jest stożkowate: 48 metry długości i 16 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie, ciała żywych istot marszczą się, pękają i odpadają od kości, otrzymując 2K8 obrażeń z **SIŁĄ** smoka. Smok może ziać nawet wtedy, kiedy jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, w żadnym wypadku natomiast nie może zionąć parą i gryźć podczas tej samej rundy.

Zombie: ożywiony smok cały czas otoczony jest *chmurą much* i *przeraźliwym odorem* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA OŻYWIONEGO SMOKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	0	140	100	10	14	29	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	35	14	10	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
26	35	38	52	38	26

Umiejętności: cichy chód; ślepowidzenie; ukrywanie się

Pancerz: naturalny (*twarda łuska*)

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 4/5/3, Skrzydło 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*, *tratowanie*, *uderzenie ogonem*, 50% szans na *zionięcie* - para)

SZKIELET:

Są szybsze oraz wredniejsze od zombie i równie trudno je zabić. Wolę jednak mierzyć się ze szkieletami. Przynajmniej nie mają na sobie tak wiele gnijącego mięsa - wydają się przez to czystsze. Tak, wyglądają dość przerażająco, ale chłopaki prędzej uciekną przed zombie, jeśli w ogóle.

- Schultz, kapitan najemników

Powinny ostać siem w swych grobach w ziemi, gdzie przynależą, miast drenczyć żywych ludzi swoim klekotem i szuraniem.

- stary Hob, wieśniak

Fascynujące. Gdybym zdobył jednego z nich do badań, mógłbym wreszcie odkryć tajemnicę życia - przekonać się, jaka witalna iskra porusza zarówno żywych ludzi, jak i nieumarłych. Jak dotąd stwierdziłem, dokonując sekcji martwych, czy może powinienem rzec, ponownie martwych szkieletów, że nie różnią się fizycznie od zwykłych, nigdy nie ożywionych szkieletów, jakie zalegają na wielu pobojowiskach w Imperium i poza nim. Niemal spodziewałem się, że ich kości są połączone drutami i poruszane przez złożone maszyny mechaniczne. Albo może, , jeśli rzeczywiście zostały stworzone przez czarnoksięstwo, mogą mieć nowe ścięgna i nerwy, które łączą kości. Jednak nie było nic takiego - najwyraźniej ta ożywcza iskra jest całkowicie niefizyczna.

- Ludolf Traugott, kapłan Vereny z Altdorfu

Szkielety nie potrafią się skradać, aliści nie muszą także oddychać, co można snadnie wykorzystać. Wybierz swe pole na długo przed walką i zasiej je swoimi wojami, albo sprowadź za sobą wroga na cmentarzysko lub miejsce dawnej bitwy. Potem otwórz swą pułapkę na wrogów, gdy nagle otoczą ich ze wszech stron twoi wrogowie. Twe oddziały nie zmęczą się jako śmiertelne dusze, zatem pchaj je na wrogów bez przestanku. Nie daj im odpoczywać, a zdobędziesz przewagę.

- fragment pieśni zwierzoludzi

To ostateczny symbol Śmierci. Znajdziecie wizerunek jej głowy na flagach i sztandarach oraz na fiolkach z truciznami. Albo całą postać, wyposażoną w kosę, która wyobraża kosiarza ludzi, a nie trawy… To zdumiewające, jak ta podobizna przeraża wszystkich wojowników, gdy powraca jako nienaturalna parodia życia. Jakkolwiek na to patrzeć, szkielety do doskonały symbol zarówno życia, jak i nie-życia - części, która pozostaje po tym, gdy zgnije ciało i odejdzie dusza… Nic dziwnego zatem, że należą do naszych najbardziej przerażających i licznych żołnierzy. Czy ludzie mogą żywić jakiekolwiek nadzieje na przeciwstawienie się Śmierci? Możecie się Jej opierać, ale wcześniej czy później Ona was zabierze. Jeśli będziecie mieli szczęście, może pozwolę wam żyć ponownie, na służbie u mnie…

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Szkielety są ożywiane przez potężną magię nekromancją, której użycie zostało zabronione w całym Imperium z tego względu, że umożliwia tworzenie potwornych i nikczemnych karykatur prawdziwego życia. W odróżnieniu od potężniejszych cielesnych nieumarłych, takich jak mumie, szkielety nie zachowują żadnego śladu ducha lub esencji swoich poprzednich *właścicieli*. Są animowane wyłącznie przez mroczną magię *Dhar*.

W czasie walki szkielety starają się *pochwycić* przeciwnika lub uderzają trzymaną w dłoniach bronią.

BUDOWA CIAŁA: poruszający się, humanoidalny szkielet - zwykle ubrany w obdarte szmaty i wyposażony w zniszczony ekwipunek.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ponieważ szkielety muszą pozostawać pod kontrolą, nie mają własnej natury, ale mogą być traktowane jak ZŁE.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich szkieletów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: szkielety wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: szkielety są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich szkieletów odnoszą się poniższe zasady:

Głupota: szkielety muszą być *kontrolowane*, jeśli nie ma nikogo, kto by je kontrolował, stają się *podatne na głupotę*.

Infekcja ran: celne cios zadany przez szkielety może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylvanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami szkielety są *podatne na niestabilność* - gdy staną się *niestabilne*, całkowicie się rozpadają i już nie powstają ponownie.

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, szkielety są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ szkielety nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA** & **PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **Żw** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Szkielet: obrażenia zadane bronią *sieczną*, *kłutą* i *strzelecką nieprochową* dzielone są przed dwa, jedynie rany zadane bronią *obuchową* i *prochową* liczone są w normalny sposób.

Widzenie w ciemności: szkielet postrzega otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZKIELETU:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	17	30	30	20	18	18	6

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: cichy chód; ślepowidzenie; ukrywanie się; zapasy *lub* specjalna broń (bojowa)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: broń prosta *lub* bojowa

Wstań. Teraz jesteś jedną z nas: *Przebudzonych*, wyrzutków Morra i krwawych kochanków. Jesteś tym, którego imię wieśniacy wymawiają z drżeniem warg, a na cześć którego wilki żałobnie wyją ku księżycowi. Jesteś nieumarłą, wampirem.

Wypiłem większość twojej krwi. Gdy spadałaś ku otchłani śmierci. Otworzyłem swoją żyłę i pozwoliłem ci posmakować kilku kropli mojego *Vitae*. To uczyniło cię tym, kim jesteś teraz. Nigdy nie umrzesz, nigdy się nie zestarzejesz. Widzisz świat w tysiącu nowych barw, słyszysz tysiące nowych dźwięków, twe zmysły są ostrzejsze niż u wilka. Możesz zmieniać się w zwierzęta, mgłę, używać straszliwych czarów. Możesz wszystko, poza ujrzeniem swego oblicza w lustrze, przekroczeniem bieżącej wody, wytrzymaniem bliskości znaków dobrych bogów. Odtąd twe obrzydzenie wzbudzać będzie czosnek, jedynym pokarmem stanie się zaś krew. Również od tej chwili, światło słońca zada ci śmierć. Cóż, nic nie jest za darmo…

Należymy do starożytnej rasy. Jej historia rozpoczęła się tysiące lat przed tym, nim człowiek imieniem Sigmar scalił kilka barbarzyńskich królestw w państwo nazwane później Imperium. Gdy mieszkańcy tej części Starego Świata chodzili odziani w skóry, mieszkali w jaskiniach i okładali się maczugami, na dalekim południu istniała już wysoko rozwinięta cywilizacja. Ci, którzy ją tworzyli, potrafili budować miasta, drogi i statki. Swe wojny toczyli walcząc na rydwanach i rażąc wrogów strzałami i włóczniami. Swych władców zwali Królami Kapłanami. Królowie owi, od pokoleń opętani byli pragnieniem nieśmiertelności: budowali coraz to większe i wspanialsze grobowce, wierząc, iż będą ich domami na całą wieczność, gdy zaś umierali, chowano z nimi ich żony i sługi - tak aby zmarły dalej mógł pędzić swój zwykły żywot.

W Khemri, największym z miast, Nehekhary, narodził się Nagash. Był on bratem rządzącego Króla Kapłana - wielkiego wojownika, zbyt prawego, by pojąć sekrety mrocznej duszy swego krewniaka. Nagash był zafascynowany śmiercią. Pchany nienasyconą żądzą wiedzy, wędrował po nekropoliach i polach bitew, dziwując się nietrwałości ludzkiego żywota.

Ogarnęła go obsesja nieśmiertelności, od wieków dręcząca królewski ród… W przeciwieństwie do nich, znał jednak skuteczniejsze sposoby jej osiągnięcia niż budowanie mauzoleów i wyrzynanie sług. Wykorzystując swe magiczne umiejętności, po wielu próbach i nużących badaniach, na bazie ludzkiej krwi stworzył eliksir mający moc przedłużania życia… Otoczył się koterią zdeprawowanych arystokratów z którymi podzielił się swym sekretem i knuł piekielne intrygi. Nie minęło dużo czasu, a jego brat został obalony i pogrzebany żywcem, Nagash zaś stał się nowym Królem Kapłanem Khemri.

Dekady zażywania eliksiru zdołały wycisnąć swe koszmarne piętno. Krwiopijców razić zaczęło światło słońca, większość czasu spędzali w chłodnych, ciemnych miejscach, z dala od piekących promieni Sol.

Nic nie jest jednak wieczne… Królowie Kapłani z innych miast zawiązali przymierze i ruszyli przeciw Khemri. Po trwającym sto lat oblężeniu, okrutnej walce i przelaniu oceanów krwi, zdobyto je i kompletnie zniszczono. Nagash zniknął bez śladu.

Jeden ze zwycięzców, Nefferata, Królowa miasta Lahmia, złamała słowo dane swym aliantom i skradła magiczne księgi Nagasha. Wkrótce sama zaczęła praktykować czarną magię i pić krwawy eliksir. Królowa i jej następcy, krok za krokiem badali obszar mrocznej magii; przyzywali demony, praktykowali plugawe rytuały i - przede wszystkim - przedłużali swe życie eliksirem. Stulecia spożywania krwi, połączone z magicznymi praktykami, zatruły im ciała, czyniąc ich czymś lepszym, a zarazem gorszym od człowieka. Szkodliwe stało się dla nich światło słońca, ze wstrętem odsuwali od siebie jadło, czując, iż pragną spożywać teraz czegoś innego, ciepłego, czerwonego… Krwi. Zęby zmieniły się w kły, skóra stała się blada jak marmur, w oczach zapłonęło czerwone pragnienie. Stali się prawdziwymi Wampirami. Pierwszymi z nas. Później stworzyli swe mroczne dzieci i dali początek upiornemu łańcuchowi potomstwa, ciągnącemu się przez milenia aż do obecnych czasów. Oni też przed wiekami wspomogli Nagasha, kiedy powrócił, aby ze swoimi Nieumarłymi Armiami ruszyć po zemstę, na podbój świata. Oni również są u jego boku teraz, gdy wiele mil stąd, układa plany nowych inwazji…

Ale to tylko legenda… Tak jak my.

W cywilizowanej części Imperium musimy chować się przed ludźmi, drżąc aby nie odkryli kim jesteśmy i nie przerwali życia, które trwać ma wiecznie… Są jednak kraje, gdzie nieumarli *nieżyją* niemal otwarcie, w zamkach lub wieżach, otoczeni koterią potwornych sług, rzucając upiorny cień na okoliczne ziemie. Nocą nikt nie może czuć się tam bezpieczny, nie wiadomo bowiem czyją krwią zapragnie zaspokoić swój głód któryś z Wampirzych Książąt. Po zmierzchu spóźniony wędrowiec nie znajdzie schronienia w żadnej z gospód. Wieśniacy ryglują się i z drżeniem serc oczekują nadejścia świtu - który choć na kilka krótkich godzin uśmierzy strach przed okrutnym wampirem. Do takich przeklętych krain należy Hrabstwo Sylvanii, leżąca na wschodnich rubieżach Imperium. Ponoć żaden pochowany tam zmarły nie może spokojnie leżeć w grobie… Mieszkający w owej krainie Wampirzy Książęta byli ongiś tak potężni, iż na czele armii ożywieńców najeżdżali na zamieszkane przez śmiertelników ziemie Imperium, docierając ze swym wojskiem aż pod sam Altdorf.

Przez milenia działały na nas mroczne i chaotyczne siły, różne też istoty poddawano działaniu Mrocznego Pocałunku. Rozmaite także były przyczyny *Przeistoczenia*. Wiedz bowiem moja droga, iż to, co otrzymałaś ode mnie, nie zawsze jest darem. Czasem bogowie zsyłają krwawą nieśmiertelność na tych, którzy przeklinają ich w chwilach duchowej słabości. Cóż, wszystko może być względne… W ciągu wieków wykształciło się nas wiele rodzajów, nawet bardzo od siebie różnych. Nawet śmierć potrafi być kreatywna. Czasem nowo przeistoczone wampiry dziwnie reagowały na krew swych *Rodziców w Ciemności* i zmieniały się w sposób… raczej nietypowy. Ci zaś, co wampirami stali się na skutek klątwy bożej, ściągali nieraz na siebie przekleństwa, przez co różnią się od istot takich jak ja, czy ty. Tak powstały różne rodzaje wampirów. Nagash pewnie nadziwić się nie może, co udało się stworzyć dzięki jego eliksirowi.

Zapobiegliwi wieśniacy chroniąc się przed *Przebudzonymi* chowają swych zmarłych głową do dołu tak, aby umarli nigdy nie mogli wygrzebać się z mogił. Przebijają im czaszki żelaznymi gwoździami, wbijają osikowe kołki, obwiązują osinowymi witkami, czasem nawet obcinają głowy i kładą je w nogach istoty, wierząc że w ten sposób nigdy nie pozbierają się one do kupy… Zaprawdę, pomysłowość ludzka nie zna granic.

Tak jak różne są rasy wampirów, tak też różne są ich natury. Istnieją wśród nas tacy, którzy na inne rozumne istoty patrzą jak na bydło, służące wyłącznie zaspokajaniu pragnienia krwi. To oni właśnie osiedlają się w odosobnionych zamkach, spowijają płaszczem grozy okolicę, porywają nocami nieszczęsnych wieśniaków. Są też i tacy, którzy picie krwi uważają za wyrafinowaną przyjemność, ofiary traktują jak kochanków, wysysając ich małymi łyczkami, sprawiając im w ten sposób ekstatyczną przyjemność. Niektórzy próbują wtopić się w ludzkie społeczeństwa, starają się poszerzerzyć swoją władzę, wykorzystują i manipulują ludźmi. Nie zdradzają się ze swą prawdziwą naturą, krew piją dyskretnie - a nocną aktywność tłumaczą chorobą lub *geas*. Są też wśród wampirów odszczepieńcy, którzy po dłuższym lub krótszym okresie fascynacji nową naturą, odrzucają ją, brzydzą się nią i traktują swój dar jak najmroczniejsze przekleństwo. Zbyt szanują ludzkie życie, aby je odbierać, brzydzą się picia krwi. Czasem w końcu przełamują się i wracają na Mroczną Ścieżkę, częściej jednak uciekają od świata do klasztorów, pustelni, ruin - lub nawet zostają łowcami wampirów. Jeśli oczywiście nie zdecydują się popełnić samobójstwa…

Nie, nie odchodź jeszcze, moje dziecko, moja piękna. To, co usłyszałaś to zaledwie odrobina wiedzy, jaką powinnaś posiąść, aby przetrwać w Starym Świecie. Zanim rozpoczniesz swój samodzielny byt, czeka się jeszcze długa nauka. Warto jednak poczekać. Krew jest słodka, wyostrzone zmysły czynią cię niemal równą bogom, a wieczne życie pozwoli zrobić wiele rzeczy, które zwykłym śmiertelnikom nigdy nie będą dostępne.

Wieczne życie… Możliwe, iż po mileniach samotności, gdy ujrzysz jak ci, których znałaś, kolejno starzeją się, umierają i rozsypują w proch, kiedy będziesz świadkiem rozkwitu i upadku imperiów, nagle poczujesz się bardzo zmęczona nieśmiertelnością. Być może zatęsknisz wtedy za przyjaźnią, miłością - ba, nawet zwykłym, słodko-kwaśnym smakiem jabłek… Zatęsknisz za tym, co oddałaś w zamian za dar. Wówczas, pod koniec pewnej pięknej nocy nie podążysz do kryjówki, lecz staniesz na skraju lasu, aby ujrzeć swój pierwszy po latach - i ostatni - wschód słońca… Tak jak ja zrobię, gdy zakończę już twą naukę.

Podobno pochodzą z pradawnego i szlachetnego rodu. Nie mam nic przeciwko paleniu pradawnych i szlachetnych nieumarłych, podobnie jak wszelkich innych.

- Vorster Pike, łowca czarownic

Wielce wycierpiałem, gdy po raz pierwszy z nimi walczyłem. Reagują wolno, więc wykorzystałem okazję i przeciąłem pierwszego niemal na pół mieczem. Ruszyłem naprzód i rąbnąłem mocno, ale ostrze zagłębiło się w następnym nie więcej niż na szerokość dłoni, a przecież naostrzyłem je tego ranka. Spodziewałem się, że padnie na ziemię, i wtedy udało mu się wbić miecz w moje ramię. Walczyłem dalej, ale zanim je pokonaliśmy, wszyscy z nas, którzy jeszcze żyli, krwawili, a większość z kilku ran. Nie wystarczyło tamtych pokonać - musieliśmy wytłuc ich co do jednego.

- Stemahr Holst, żołnierz Imperium

Królowie-kapłani Lahmii, w dawnej Nehekharze, eksperymentowali z mrocznymi siłami, by na zawsze podtrzymać swoje żywota. Wtedy zostały stworzone pierwsze wampiry, a potem zaczęły się pożywiać i mnożyć. Na szczęście dla ludzkości, te pierwsze wampiry były najpotężniejsze, a każde kolejne ogniwo w łańcuchu pokoleń stawało się coraz słabsze, z wampira na wampira, aż do dnia dzisiejszego. Większość z pierwszej grupy wampirów została pokonana w wojnie z królami-kapłanami innych miast. Stąd wiemy, że nawet najpotężniejsze wampiry mogą zostać zabite przez śmiertelników o czystym sercu i silnym ramieniu.

- Waldemarr, bakałarz z Nuln

Śmierć jest ledwie kolejną formą Zmiany, a Zmiana jest poświęcona Tzeentchowi. Te wampiry zmuszają swoje i innych ciała, by pozostały nieumarłe, gdy powinny umrzeć. Wampiry to całkowite zaprzeczenie prawdziwego Chaosu, wiecznie niezmienne i opierające się wszelkiemu co nowe.

- Drakar Neth Shyish, Pięść Chena
znany także jako Drakar Dociekliwy

Najbardziej znanym rodem wampirów są von Carsteinowie, ale nie można powiedzieć, by inne rody były mniej potężne. Von Carsteinowie reprezentują 'standardowy' typ wampirów, jeśli można wysunąć taką tezę - nie dlatego, by inne rody pochodziły od nich lub były im poddane, ale po prostu dlatego, że my uczeni wiemy znacznie więcej o von Carsteinach, w przeszłości poważnych wrogach Imperium, niż wiemy o reszcie. Oprócz nich, mędrcy wymieniają także cztery inne, znaczne rody wampirów.

Najpotężniejszymi czarnoksiężnikami, szczególnie w dziedzinie nekromancji, są niewątpliwie Nekrarchowie. Chociaż nie posiadają tak znacznej siły fizycznej i umiejętności bojowych jak niektóre z bardziej wojowniczych rodów, Nekrarchowie w pełni nadrabiają to swoją znajomością magii. Źródła ich pochodzenia mieszczą się w gorącym mieście Lahmia i sięgają samych początków rasy wampirów. Nekrarchowie ukrywają się przed wzrokiem ludzi w katakumbach głęboko pod ziemią lub w nawiedzanych zamczyskach z dala od cywilizacji. Intrygują i czekają, obmyślając sekretne, dalekosiężne plany. Podobno zakładają one wymordowanie wszystkich na świecie i ożywienie ich jako nieumarłych niewolników. Chcą stworzyć niezmienną, okrytą mgłami krainę, gdzie wiecznie będą im służyć zniewolone sługi.

Lahmie są znane ze swojego uroku i talentów uwodzicielskich, podobnie jak okultystki Pana Rozkoszy. Jednak Lahmie przez wieki doskonaliły swoją mroczną i zwodniczą sztukę. Podobnie jak Nekrarchowie, mają na swoje usługi legiony nieumarłych, a ich ulubionymi zabawkami są ludzie. Piękno tych wampirzyc jest dosłownie oszałamiające. Wielu dzielnych rycerzy, który wyruszyli zabić Lahmię, z nadejściem świtu znalazło się w jej orszaku, oczarowani przez niesamowitą urodę i gotowi walczyć oraz umrzeć za swoją nową panią. Lahmie znane są także ze swojej szybkości na polu bitwy, jeśli kiedykolwiek zostaną zmuszone do walki.

Wampiry Zakonu Templariuszy Krwawych Smoków to intrygujący ród. Pozornie mogą wydawać się po prostu najlepszymi wojownikami wśród wampirzych rodów. To samo w sobie byłoby istotnym spostrzeżeniem, ale być może równie istotne jest zdanie sobie sprawy, że posługują się także dziwaczną parodią kodeksu rycerskiego. Podobnie jak zombie, które gdy nie dostaną innego rozkazu, zaczynają czasami naśladować czynności, jakie niegdyś wykonywały za życia, tak Krwawe Smoki usiłują wieść swoje nieumarłe życie, zgodnie z wypaczoną wersją kodeksu, jaki mógł im przyświecać, gdy byli żywymi rycerzami. Twierdzą nawet, że mają swój honor. Jak wiele z tego sami sobie wmówili i jak często naprawdę starają się prowadzić cnotliwe życie (o ile wampir w ogóle może być cnotliwy), to kwestia nadal jak najbardziej otwarta.

Wreszcie dochodzimy do najbardziej zdegenerowanego ze wszystkich rodów wampirów, Strigoi. To odrzucone przez bardziej cywilizowanych pobratymców śliniące się stwory, które raczej przypominają ghule lub demony niż wyidealizowane formy ludzkie, jak von Carsteinowie, Krwawe Smoki i Lahmie. Pochłania je nienawiść do niemal wszelkich żywych istot, ale szczególnie wobec pozostałych wampirzych rodów. Co ciekawe, nazwa Strigoi sugeruje ich związki z wędrownymi karawanami Cyganów, którzy włóczą się po całym Imperium i poza nim, nie mając własnego królestwa. Od dawna krążyły plotki, że Cyganie włączają do swych oddziałów Strigoi, ale nie zostało im to udowodnione. Mimo to łowcy czarownic i mściwe tłumy nadal atakują Cyganów, gdziekolwiek ci się udadzą, choćby z powodu tego mylącego podobieństwa nazw.

Wydaje się prawdopodobne, że istnieją także inne rody wampirów, mniej znane, które pozostały ukryte lub są tak małe, że nigdy nie zwróciły na siebie uwagi ekspertów od tych spraw.

- Ludolf Traugott, kapłan Vereny z Altdorfu

Zakon Krwawych Smoków powinien dążyć do doskonałości we wszelkich aspektach, ale szczególnie w umiejętnościach bitewnych. Pokonałem w bitwie niezliczonych rycerzy i wojowników, a każdego roku pojawiają się następni, którzy chcą mnie pokonać. W odróżnieniu od nich, upływ wieków dodaje mi sił. Nie zrozumiesz, co znaczy mieć pewność, że z każdym rokiem wzrasta twoja sprawność w łuku i mieczu, gdy wy słabniecie w wieku średnim, wiotczejecie, a potem umieracie. To wystarczający powód, by porzucić życie śmiertelne i podjąć wieczne wyzwanie nieśmiertelności.

- sir Holbein z Twierdzi Krwi,
rycerz Zakonu Krwawych Smoków

To naturalny bieg rzeczy. Silni żerują na słabych, w dziczy i kamiennych miastach ludzi. A jednak baczymy, by nie brać od was zbyt wiele, bowiem to doprowadziłoby nas do śmierci głodowej. To samo wszak czynicie ze swoimi trzodami i stadami bydła oraz owiec. Strzeżecie ich nawet przed innymi drapieżcami, podobnie jak robimy to z ludem Sylvanii. Czyż nie jestem troskliwym i dobrym pasterzem mojej trzody?

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Wampiry są przerażającymi nieumarłymi istotami, karmiącymi się krwią żywych. Razem z krwią, wampiry wysysają ze swych ofiar siły witalne, którymi podtrzymują swoje nienaturalnie długie żywoty.

Wampiry, lub *Przebudzenie* jak sami siebie nazywają, to starożytni i potężni nieumarli, których początki sięgają czasów mrocznych eksperymentów przeprowadzanych przez zdeprawowanego Króla Kapłana Nagasha, władającego Khemri, największym miastem Królestwa Nehekhary.

Po dziesięcioleciach studiów i praktykowaniu zaawansowanych technik mumifikacji oraz zgłębieniu dziesiątek traktatów poświęconych nekromancji, Nagashowi udało się stworzyć eliksir przedłużający życie.

Jednak okrutne rządy despotycznego Króla Kapłana nie trwały tak długo, jak życzyłby sobie tego Nagash. Zbuntowani i zjednoczeni Królowie Kapłani pozostałych miast Nehekhary zaatakowali i zdobyli Khemri, zmuszając Króla Kapłana Nagasha do ucieczki.

Choć zjednoczonym Królom Kapłanom udało się pokonać i wygnać Nagasha, to żądza nieśmiertelności płonąca w sercu okrutnego Króla Kapłana ogarnęła jednego ze zwycięzców. Nefferata, Królowa Lahmii zdobyła porzucone przez Nagasha księgi, a także odtworzyła i udoskonaliła recepturę nieśmiertelności. Lata praktykowania nekromancji i ukrywania się przed dotychczasowymi sojusznikami odcisnęły swe piętno na władczyni Lahmii. Skóra i oczy Królowej stały się wrażliwe na słońce, zaś jej organizm przestał przyswajać pożywienie. Zaś ogromny głód palący jej trzewia mogła ugasić tylko ludzka krew… Królowa stała się pierwszym *Przebudzonym*, Wampirem. Wkrótce odkryła sekrety *Mrocznego Pocałunku* i do jej świty dołączyli dworzanie.

Podobnie jak wcześniej Nagashowi, także Królowej Lahmii nie udało się utrzymać w tajemnicy swego nienaturalnie długiego żywota. Zmuszona do ucieczki Królowa udała się na północ do Starego Świata zaś jej *Dzieci w Mroku* rozeszły się w cztery strony świata, dając początek nowym liniom krwi.

Podane poniżej współczynniki odnoszą się do *Przebudzonych* - najmłodszych i najsłabszych, a jednocześnie najczęściej spotykanych wampirów w Starym Świecie. Przerażający Wampirzy Książęta są wiekowi (według ludzkiej rachuby lat) i dysponują mocami znacznie większymi, niż te używane przez *Przebudzonych*.

MROCZNY POCAŁUNEK:

W rzadkich przypadkach, zamiast po prostu zabić kolejną ze swoich ofiar, wampir może zmienić ją w innego *Przebudzonego*. Ci nieliczni wybrani prawie zawsze są atrakcyjnymi fizycznie osobnikami płci przeciwnej.

Wampir, który chce *przebudzić* swoją wybrankę musi wypić jej krew, a gdy ofiara zacznie umierać, otworzyć jedną ze swych żył, i napoić wybrankę własną krwią. Po przekazaniu *Mrocznego Pocałunku* neofita zapada w letarg, w którego budzi się wraz z następnych zachodem słońca. Głód, który towarzyszy *przebudzeniu* sprawia, że nowo przeistoczony wampir jest *podatny na żądzę krwi*.

Wampiry przeważnie pogardzają *bydłem*, na którym żerują i rzadko przekazują swój *dar*. Są również w pełni świadome tego, iż każdy dodatkowy wampir na danym obszarze jest zarówno konkurencją w zdobywaniu pożywienia, jak i zwiększa niebezpieczeństwo wykrycia przez ludzi.

CARSTEIN:

Żadna z wampirzych linii krwi nie jest tak znana ludzkości jak przeklęty i znienawidzony ród Von Carstein. Przystojni, aroganccy, charyzmatyczni, i dumni, Von Carsteinowie stanowią prawdziwą arystokrację nocy.

Vlad von Carstein był pierwszym z rodu, który przyniósł klątwę wampiryzmu na nieszczęsną ziemię Sylvanii. Von Carstein przemierzył całą prowincję, zatrzymując się na dworach lokalnej szlachty, gdzie przemieniał w podobnych sobie lub zabijał nieposłusznych, dotychczasowych władców Sylvanii.

W długiej historii Imperium Von Carsteinowie wielokrotnie prowadzili niezliczone armie ożywieńców pustosząc ziemie Imperium. Choć do tej pory ludziom zawsze udawało się odeprzeć inwazje, to wojny z Wampirzymi Książętami na zawsze utożsamiły Sylvanię z przeklętą ziemią, gdzie zmarli nie spoczywają w pokoju, a nazwisko Von Carstein stało się w Imperium synonimem wojny, okrucieństwa i ostatecznego upadku.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA *lub* PRAWORZĄDNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wampirów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie wampiry odczuwają *strach* przed *ogniem*.

Straszny: wampiry wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wampirów z linii Carstein odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: wampiry są istotami *łatwopalnymi* i otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Klątwa wampiryzmu: wampiryzm niesie ze sobą niemal tyle samo korzyści co ułomności, dlatego:

- wampiry nie mogą przekroczyć płynącej wody (chyba, że po moście), i mogą znaleźć się w pułapce, powstrzymywane strumieniem, potokiem lub rzeką. Bieżąca woda zadaje wampirom K6 obrażeń za każdą rundę kontaktu (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*). Jeśli wampir zanurzy się w płynącej wodzie musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza otrzymanie 2K8 obrażeń, na każdej lokacji (niemodyfikowanych przez **WT** oraz *PZ*), zaś nieudany test **SW** oznacza, że wampir został zniszczony.
- wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi luster, wody i wypolerowanej do połysku zbroi.
- wampiry muszą każdej nocy wypić trochę krwi. Jeśli wampir, w ciągu nocy nie wyssie ze swych ofiar łącznie 10% **KRZEPY**, wszystkie *cechy główne* wampira zostają zredukowane o kumulatywny, ujemny modyfikator -10%.
- w czasie dnia, wszystkie *cechy główne* wampirów zmniejszane są do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Zaś wystawienie skóry lub oczu wampira na bezpośrednie działanie światła słonecznego oznacza otrzymanie od K3 do 2K8 obrażeń (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*) zależnie od pory dnia i natężenia światła słonecznego.
- wampir, któremu zadano *śmiertelny* cios staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma dużą ilość świeżej krwi (ofiary wraz z krwią muszą stracić przynajmniej 100% **KRZEPY**). *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drzewa, pozostanie w *sparaliżowany*, dopóki kołek tkwi w jego ciele. *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- pobłogosławiona przez kapłana (NEUTRALNEGO, DOBREGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłana druidzkiego) święcona woda może ranić wampiry. Wampir, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Krwawy pocałunek: wampir, który unieruchomi ofiarę może przegryźć jej żyły i pić krew. W każdej rundzie wampir zyskuje 1 punkt **ŻW**, zaś jego ofiara traci -K10% **KRZEPY**. Jeśli ofiara przeżyje spotkanie z wampirem, odzyska stracone punkty **KRZEPY** w tempie +1% na każdą godzinę całkowitego odpoczynku.

Nekromanta: wampiry podobnie jak nekromanci posiadają zdolność kontroli ożywieńców (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **NEKROMANCJA** podpunkt **KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, wampiry są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ wampiry nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Niewinny wygląd: wampir z rodu Von Carstein, jeśli chce, może przybrać wygląd zwykłego człowieka. Kły chowają się w dziąsłach, paznokcie wydają się krótsze, zaś powierzchowność staje się nieco łagodniejsza. W tej postaci wampir nie wzbudza *strachu* i *grozy*, nie może jednak używać broni naturalnej. Powrót do naturalnej postaci, zajmuje wampirowi jedną *akcję*.

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): Von Carsteinowie potrafią unieruchamiać swoje ofiary siłą spojrzenia. Wampir może próbować *unieruchomić* (w ramach *akcji*) jednego z przeciwników, który nie brał jeszcze udziału w walce. Ofiara musi wykonać udany test *hipnozy* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **STANDARDOWE TESTY**) albo zostanie unieruchomiona. Unieruchomiony nie może się poruszać ani podejmować żadnych akcji, a wszystkie ataki będą go trafiać automatycznie. Podczas *unieruchomiania* ofiary wampir nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jego dowództwem.

Transformacja (nietoperz): wampiry z rodu Von Carstein opanowały sztukę transformacji, potrafią przyjmować postać *wielkiego wilka* (patrz **ZWIERZĘTA & POTWORY**). Zamiana zajmuje im jedną *akcję*. W zwierzęcej formie, wampir przejmuje fizyczne cechy *wielkiego wilka* (**WW**, **K**, **ODP**, **ŻW**, **ZR**, **CHA**, **A** oraz **SZ**) podczas gdy cechy umysłowe (**INT** i **SW**) pozostają bez zmian.

Widzenie w ciemności: prócz zmysłu wzroku, wampiry postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WAMPIRA - CARSTEINA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	43	80	80	70	43	89	66

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	8	8	7	1	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: błyskotliwość; bystry wzrok; cichy chód; czarnoksięstwo; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; gadanina; heraldyka; hipnoza; historia; jeździectwo (koń); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; magia prosta (tajemna); muzykalność; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szacowanie; szczęście; sztuka przetrwania; szybki refleks; ślepowidzenie; śpiew; taniec; tropienie; szulerstwo; torturowanie; ukrywanie się; uniki; urok osobisty; walka na koniu; wykrywanie magii; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (dowolne trzy)

Pancerz: pełny pancerz kolczy

Punkty Zbroi: Głowa 4/2/6, Ramię 6/5/7, Korpus 6/5/7, Nogi 6/5/7

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie szponami*); ręczna broń bojowa

KRWAWY SMOK:

Zakon Templariuszy Krwawych Smoków był niegdyś jednym z najznamienitszych zakonów rycerskich służących Kultowi Sigmara Młotodzierżcy. Templariusze, stacjonujący w górskiej fortecy zwanej Twierdzą Krwi, strzegli bezpieczeństwa przemierzających Szare Góry obywateli Imperium. Jednak w mrocznych czasach Wieku Trzech Imperatorów, w ciągu jednej nocy, rycerze przemienieni przez wampira Walacha Harkona, z obrońców przeistoczyli się w agresorów dowodzonych przez swego *Ojca w Ciemności* - atakując, rabując i mordując napotkanych wędrowców. Niedługo po tym, gdy wieści o zbrodniach popełnionych przez templariuszy dotarły do Wielkiego Teogonista, zakon został obłożony *anatemą*. Templariusze Płonącego Serca po trzech latach oblężenia zdobyli twierdzę i zabili większość ekskomunikowanych rycerzy-wampirów. Jednak nielicznym udało się zbiec w mroki nocy. Zbiegli zabrali ze sobą to, co było dla nich najcenniejsze - kult miecza i walki.

Po utraceniu twierdzy Krwawe Smoki wyznaczyły sobie nowy cel i opuściły Szare Góry. Od przeszło dwóch stuleci nieumarli templariusze

przemierzają bezdroża Starego Świata, oferując swe usługi jako najemnicy, skrytobójcy i żołnierze, wciąż doskonaląc swe umiejętności walki.

Powiada się, że Walach Harkon wciąż dowodzi przeklętymi rycerzami Krwawego Smoka, a gdziekolwiek na polu bitwy pojawi się sztandar z czarnym dwugłowym smokiem na szkarłatnym tle, tam zamierają ze strachu ludzkie serca, bowiem wraz z rycerzami-wampirami nadciąga śmierć.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA *lub* PRAWORZĄDNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wampirów należących do linii krwi Krwawych Smoków obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie Krwawe Smoki odczuwają *strach* przed *ogniem* oraz pobłogosławionymi symbolami Sigmara.

Straszny: wampiry wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wampirów z linii krwi Krwawych Smoków odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: wampiry są istotami *łatwopalnymi* i otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Klątwa wampiryzmu: wampiryzm niesie ze sobą niemal tyle samo korzyści co ułomności, dlatego:

- wampiry nie mogą przekroczyć płynącej wody (chyba, że po moście), i mogą znaleźć się w pułapce, powstrzymywane strumieniem, potokiem lub rzeką. Bieżąca woda zadaje wampirom K6 obrażeń za każdą rundę kontaktu (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*). Jeśli wampir zanurzy się w płynącej wodzie musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza otrzymanie 2K8 obrażeń, na każdej lokacji (niemodyfikowanych przez **WT** oraz *PZ*), zaś nieudany test **SW** oznacza, że wampir został zniszczony.
- wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi luster, wody i wypolerowanej do połysku zbroi.
- wampiry muszą każdej nocy wypić trochę krwi. Jeśli wampir, w ciągu nocy nie wyssie ze swych ofiar łącznie 10% **KRZEPY**, wszystkie *cechy główne* wampira zostają zredukowane o kumulatywny, ujemny modyfikator -10%.
- w czasie dnia, wszystkie *cechy główne* wampirów zmniejszane są do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Zaś wystawienie skóry lub oczu wampira na bezpośrednie działanie światła słonecznego oznacza otrzymanie od K3 do 2K8 obrażeń (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*) zależnie od pory dnia i natężenia światła słonecznego.
- wampir, któremu zadano *śmiertelny* cios staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma dużą ilość świeżej krwi (ofiary wraz z krwią muszą stracić przynajmniej 100% **KRZEPY**). *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drzewa, pozostanie w *sparaliżowany*, dopóki kołek tkwi w jego ciele. *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- pobłogosławiona przez kapłana (NEUTRALNEGO, DOBREGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłana druidzkiego) święcona woda może ranić wampiry. Wampir, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Krwawy pocałunek: wampir, który unieruchomi ofiarę może przegryźć jej żyły i pić krew. W każdej rundzie wampir zyskuje 1 punkt **ŻW**, zaś jego ofiara traci -K10% **KRZEPY**. Jeśli ofiara przeżyje spotkanie z wampirem, odzyska stracone punkty **KRZEPY** w tempie +1% na każdą godzinę całkowitego odpoczynku.

Mistrz miecza: wampiry należące do linii krwi Krawych Smoków przez wieki doskonaliły swe umiejętności walki wręcz. Dzięki biegłości, z jaką nieumarli templariusze posługują się swoim orężem, na początku każdej rundy Krwawy Smok może, dzięki zastosowaniu odpowiedniej techniki fechtunku, posługiwać się mieczem tak, jakby oręż posiadał jedną z następujących cech: *druzgoczący*, *precyzyjny*, *przebijający pancerz* lub *szybki*. Jeśli miecz posiada już którąś z cech oręża, zdolność wampira nie wpływa na broń, chyba że wampir wybierze cechę, której broń nie posiada.

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, wampiry są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ wampiry nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Niewinny wygląd: wampir, jeśli chce, może przybrać wygląd zwykłego człowieka. Kły chowają się w dziąsłach, paznokcie wydają się krótsze, zaś powierzchowność staje się nieco łagodniejsza. W tej postaci wampir nie wzbudza *strachu* i *grozy*, nie może jednak używać broni naturalnej. Powrót do naturalnej postaci, zajmuje wampirowi jedną *akcję*.

Widzenie w ciemności: prócz zmysłu wzroku, wampiry postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WAMPIRA - KRAWEGO SMOKA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
73	43	80	80	70	43	89	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
3	23	8	8	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: bystry wzrok; celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; dowodzenie; etykieta; finta; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); ogłuszenie; riposta; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miecz półtoraręczny); specjalna broń (egzotyczna - miecz podwójny); specjalna broń (egzotyczna - parująca); specjalna broń (egzotyczna - pancerz); szacowanie; sztuka przetrwania; szybki refleks; ślepowidzenie; torturowanie; tropienie; ukrywanie się; uniki; urok osobisty; walka na koniu; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (dowolne trzy)

Pancerz: pełna zbroja płytowa

Punkty Zbroi: Głowa 8/7/9, Ramię 10/10/10, Korpus 10/10/10, Nogi 10/10/10

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*); ręczna broń bojowa

LAHMIA:

Wszystkie wampirzyce z linii krwi Lahmii szczycą się swoim pochodzeniem, które według *Przebudzonych* wywodzi się w prostej linii od Nefferaty, mitycznej Królowej Lahmii, arystokratki która skradła Nagashowi sekret nieśmiertelności. Według legend Królowa darzyła niechęcią i wstrętem mężczyzn, dlatego znacząca większość wampirów z linii krwi Lahmii to kobiety.

Na swe *Dzieci w Mroku* wampirzyce wybierają niezwykle piękne dziewice, które bez wyjątku pochodzą z najznamienitszych szlacheckich rodów Starego Świata.

Wampirzyce Lahmii upodobały sobie życie pośród ludzi. Ze zdumiewającą zręcznością manipulują śmiertelnikami, wykorzystując swą urodę i wdzięk, a także wrodzone człowiecze skłonności do zła i występku. Mistrzynie charakteryzacji przenikają wszędzie tam, gdzie znajdą jednostki podatne na tchnienie *Zła* - występnych szlachciców, szukających zakazanych przyjemności arystokratek, oraz wszystkich innych, których krótkie żywota mogą zostać wykorzystane z korzyścią dla *Przebudzonych*. Żadna inna linia krwi wampirów nie może poszczycić się tak zdolnymi szpiegami i intrygantkami.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA *lub* PRAWORZĄDNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wampirów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie wampirzyce odczuwają *strach* przed *ogniem*.

Straszny: wampirzyce wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wampirów z linii krwi Lahmi odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: wampiry są istotami *łatwopalnymi* i otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Klątwa wampiryzmu: wampiryzm niesie ze sobą niemal tyle samo korzyści co ułomności, dlatego:

- wampiry nie mogą przekroczyć płynącej wody (chyba, że po moście), i mogą znaleźć się w pułapce, powstrzymywane strumieniem, potokiem lub rzeką. Bieżąca woda zadaje wampirom K6 obrażeń za każdą rundę kontaktu (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*). Jeśli wampir zanurzy się w płynącej wodzie musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza otrzymanie 2K8 obrażeń, na każdej lokacji (niemodyfikowanych przez **WT** oraz *PZ*), zaś nieudany test **SW** oznacza, że wampir został zniszczony.
- wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi luster, wody i wypolerowanej do połysku zbroi.
- wampiry muszą każdej nocy wypić trochę krwi. Jeśli wampir, w ciągu nocy nie wyssie ze swych ofiar łącznie 10% **KRZEPY**, wszystkie *cechy główne* wampira zostają zredukowane o kumulatywny, ujemny modyfikator -10%.
- w czasie dnia, wszystkie *cechy główne* wampirów zmniejszane są do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Zaś wystawienie skóry lub oczu wampira na bezpośrednie działanie światła słonecznego oznacza otrzymanie od K3 do 2K8 obrażeń (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*) zależnie od pory dnia i natężenia światła słonecznego.
- wampir, któremu zadano *śmiertelny* cios staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma dużą ilość świeżej krwi (ofiary, wraz z krwią muszą stracić przynajmniej 100% **KRZEPY**). *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drzewa, pozostanie w *sparaliżowany*, dopóki kołek tkwi w jego

ciele. *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.

- pobłogosławiona przez kapłana (NEUTRALNEGO, DOBREGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłana druidzkiego) święcona woda może ranić wampiry. Wampir, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Krwawy pocałunek: wampir, który unieruchomi ofiarę może przegryźć jej żyły i pić krew. W każdej rundzie wampir zyskuje 1 punkt **ŻW**, zaś jego ofiara traci -K10% **KRZEPY**. Jeśli ofiara przeżyje spotkanie z wampirem, odzyska stracone punkty **KRZEPY** w tempie +1% na każdą godzinę całkowitego odpoczynku.

Nekromanta: wampiry podobnie jak nekromanci posiadają zdolność kontroli ożywieńców (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **NEKROMANCJA** podpunkt **KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, wampiry są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ wampiry nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Niewinny wygląd: wampirzyca, jeśli chce, może przybrać wygląd zwykłego człowieka. Kły chowają się w dziąsłach, paznokcie wydają się krótsze, zaś powierzchowność staje się nieco łagodniejsza. W tej postaci wampirzyca nie wzbudza *strachu* i *grozy*, nie może jednak używać broni naturalnej. Powrót do naturalnej postaci, zajmuje wampirzycy jedną *akcję*.

Specjalny atak (dominacja): wampirzyca Lahmia może wykorzystać swoje talenty uwodzicielskie, żeby zauroczyć śmiertelnika (jednego na każdy punkt **MAGII**). W ramach *akcji podwójnej* może próbować opanować umysł dowolnego humanoida w *zasięg oddziaływania*. Walkę mentalną można rozstrzygnąć za pomocą testu przeciwstawnego **CHARYZMY** wampirzycy przeciwko **SILE WOLI** ofiary. Jeśli wampirzyca wygra w teście, zdobywa całkowitą kontrolę nad ciałem ofiary i może ją zmusić do wykonania określonego działania. Ofiara może próbować wyzwolić się spod uroku, wykonując następny test przeciwstawny po K10 rundach (na każdy punkt **MAGII** wampira). Wampirzyca w każdej chwili może uwolnić ofiarę spod *dominacji* (w ramach *akcji natychmiastowej*). Podczas *dominacji* ofiary wampirzyca nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jej dowództwem.

Widzenie w ciemności: prócz zmysłu wzroku, wampiry postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WAMPIRA - LAHMIA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
57	34	80	80	70	66	89	66
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	23	8	8	7	1	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: błyskotliwość; bystry wzrok; charakteryzacja; cichy chód; czarnoksięstwo; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; dowodzenie; erotyka; etykieta; gadanina; heraldyka; historia; jeździectwo (koń); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; magia prosta (tajemna); muzykalność; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szacowanie; szczęście; sztuka; sztuka przetrwania; szulerstwo; szybki refleks; ślepowidzenie; śpiew; taniec; torturowanie; tropienie; ukrywanie się; urok osobisty; uwodzenie; wiedza o demonach; wykrywanie magii; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (dowolne trzy)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*); ręczna broń bojowa

NECRARCH:

Wampiry, należące do linii krwi Necrarch, to prawdopodobnie najbardziej przerażający z *Przebudzonych*. W odróżnieniu od większości wampirzych rodów, których przedstawiciele zachowują ludzki wygląd nawet po *przeistoczeniu*, krew Zachariasa, protoplasty rodu, wypacza ciała neofitów. Pierwsze, a zarazem najbardziej drastyczne zmiany mają miejsce zaraz po *przebudzeniu*. Ciała wampirów marszczą się przybierając wygląd zwłok, zaś skóra zaczyna wydzielać nieprzyjemny trupi odór.

Pomimo obrzydliwego wyglądu, Necrarchowie posiadają dużą inteligencją i znaczne umiejętności magiczne. Wielu z nich żyje w samotnych wieżach, gdzie zgłębia tajemnice Tradycji Niebios i studiuje zakazaną magię czarnoksięską. Na szczęście dość rzadko zdarza się, że budzą się z wiecznego snu ożywieńców z zamkowych katakumb lub pobliskich cmentarzy i wyruszają, by najeżdżać ziemie śmiertelników. Jednak gdy tak się dzieje, jedynie Kolegia Magii mogą przeciwstawić się potędze Necrarchów.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA *lub* PRAWORZĄDNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wampirów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie wampiry odczuwają *strach* przed *ogniem*.

Straszny: wampiry wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wampirów z linii krwi Necrarch odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: wampiry są istotami *łatwopalnymi* i otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Klątwa wampiryzmu: wampiryzm niesie ze sobą niemal tyle samo korzyści co ułomności, dlatego:

- wampiry nie mogą przekroczyć płynącej wody (chyba, że po moście), i mogą znaleźć się w pulapce, powstrzymywane strumieniem, potokiem lub rzeką. Bieżąca woda zadaje wampirom K6 obrażeń za każdą rundę kontaktu (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*). Jeśli wampir zanurzy się w płynącej wodzie musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza otrzymanie 2K8 obrażeń, na każdej lokacji (niemodyfikowanych przez **WT** oraz *PZ*), zaś nieudany test **SW** oznacza, że wampir został zniszczony.
- wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi luster, wody i wypolerowanej do połysku zbroi.
- wampiry muszą każdej nocy wypić trochę krwi. Jeśli wampir, w ciągu nocy nie wyssie ze swych ofiar łącznie 10% **KRZEPY**, wszystkie *cechy główne* wampira zostają zredukowane o kumulatywny, ujemny modyfikator -10%.
- w czasie dnia, wszystkie *cechy główne* wampirów zmniejszane są do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Zaś wystawienie skóry lub oczu wampira na bezpośrednie działanie światła słonecznego oznacza otrzymanie od K3 do 2K8 obrażeń (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*) zależnie od pory dnia i natężenia światła słonecznego.
- wampir, któremu zadano *śmiertelny* cios staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma dużą ilość świeżej krwi (ofiary, wraz z krwią muszą stracić przynajmniej 100% **KRZEPY**). *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drzewa, pozostanie w *sparaliżowany*, dopóki kołek tkwi w jego ciele. *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- pobłogosławiona przez kapłana (NEUTRALNEGO, DOBREGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłana druidzkiego) święcona woda może ranić wampiry. Wampir, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Krwawy pocałunek: wampir, który unieruchomi ofiarę może przegryźć jej żyły i pić krew. W każdej rundzie wampir zyskuje 1 punkt **ŻW**, zaś jego ofiara traci -K10% **KRZEPY**. Jeśli ofiara przeżyje spotkanie z wampirem, odzyska stracone punkty **KRZEPY** w tempie +1% na każdą godzinę całkowitego odpoczynku.

Mistrz czarnoksięstwa: Necrarchowie opanowali niemal do perfekcji władanie magią czarnoksięską. Za każdym razem, gdy wampir z linii Necrarch rzuca zaklęcie należące do tradycji magii czarnoksięskiej może dodać +3 do testu sprawdzającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

Negatywne konsekwencje (odór & trupi wygląd): wampiry z rodu Necrarch odczuwają *negatywne konsekwencje* zaraz po przeistoczeniu (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **NEGATYWNE KONSEKWENCJE**).

Nekromanta: wampiry podobnie jak nekromanci posiadają zdolność kontroli ożywieńców (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **NEKROMANCJA** podpunkt **KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, wampiry są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ wampiry nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Widzenie w ciemności: prócz zmysłu wzroku, wampiry postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WAMPIRA - NECRARCH:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	43	80	80	70	66	89	14
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	80	80	7	2	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: astrologia; astronomia; bystry wzrok; cichy chód; czarnoksięstwo; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; dowodzenie; historia; heraldyka; język tajemny (magiczny); magia czarnoksięska (nekromancja *lub* sanguimancja - dowolne dwa); magia powszechna (dowolne dwa); magia prosta (tajemna); magia tajemna (tradycja niebios - dowolne dwa); medytacja; sekretny język (klasyczny); szacowanie; sztuka przetrwania; szybki refleks; ślepowidzenie; torturowanie; tropienie; ukrywanie się; urok osobisty; warzenie trucizn; zapasy; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (dowolne cztery)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

STRIGOI:

Strigoi są żałosnymi stworzeniami, znienawidzonymi zarówno przez żywych jak i nieumarłych. W tych wychudłych, przygarbionych istotach trudno dopatrzeć się jakichkolwiek ludzkich cech, jeszcze trudniej dostrzec rysy niegdyś dumnej i potężnej rodziny arystokratycznej, która władała potężnym królestwem Strigos, rozciągającym się na zachodnich stokach Gór Krańca Świata. Pokonani przez zielonoskórych i wypędzeni ze swej ojczyzny Strigoi żyją na cmentarzach, gdzie żywią się na wpół zakrzepłą krwią umarłych i dowodzą sforami ghouli, z bojaźnią unikając zarówno łowców czarownic jak i innych wampirów.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA *lub* PRAWORZĄDNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wampirów obowiązują poniższe reguły:

Fobia: wszystkie wampiry odczuwają *strach* przed *ogniem*.

Straszny: wampiry wzbudzają *grozę* we wszystkich mniejszych istotach żywych i *strach* we wszystkich pozostałych.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wampirów z linii krwi Strigoi odnoszą się poniższe zasady:

Istota łatwopalna: wampiry są istotami *łatwopalnymi* i otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Klątwa wampiryzmu: wampiryzm niesie ze sobą niemal tyle samo korzyści co ułomności, dlatego:

- wampiry nie mogą przekroczyć płynącej wody (chyba, że po moście), i mogą znaleźć się w pułapce, powstrzymywane strumieniem, potokiem lub rzeką. Bieżąca woda zadaje wampirom K6 obrażeń za każdą rundę kontaktu (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*). Jeśli wampir zanurzy się w płynącej wodzie musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza otrzymanie 2K8 obrażeń, na każdej lokacji (niemodyfikowanych przez **WT** oraz *PZ*), zaś nieudany test **SW** oznacza, że wampir został zniszczony.
- wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi luster, wody i wypolerowanej do połysku zbroi.
- wampiry muszą każdej nocy wypić trochę krwi. Jeśli wampir, w ciągu nocy nie wyssie ze swych ofiar łącznie 10% **KRZEPY**, wszystkie *cechy główne* wampira zostają zredukowane o kumulatywny, ujemny modyfikator -10%.
- w czasie dnia, wszystkie *cechy główne* wampirów zmniejszane są do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Zaś wystawienie skóry lub oczu wampira na bezpośrednie działanie światła słonecznego oznacza otrzymanie od K3 do 2K8 obrażeń (obrażenia nie są modyfikowane przez **WT** oraz *PZ*) zależnie od pory dnia i natężenia światła słonecznego.
- wampir, któremu zadano *śmiertelny* cios staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma dużą ilość świeżej krwi (ofiary, wraz z krwią muszą stracić przynajmniej 100% **KRZEPY**). *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drzewa, pozostanie w *sparaliżowany*, dopóki kołek tkwi w jego ciele. *Sparaliżowanego* wampira można zniszczyć przez spalenie, obcięcie głowy lub wyrwanie serca.
- pobłogosławiona przez kapłana (NEUTRALNEGO, DOBREGO lub PRAWORZĄDNEGO bóstwa, ale nie kapłana druidzkiego) święcona woda może ranić wampiry. Wampir, oblany *święconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Krwawy pocałunek: wampir, który unieruchomi ofiarę może przegryźć jej żyły i pić krew. W każdej rundzie wampir zyskuje 1 punkt **ŻW**, zaś jego ofiara traci -K10% **KRZEPY**. Jeśli ofiara przeżyje spotkanie z wampirem, odzyska stracone punkty **KRZEPY** w tempie +1% na każdą godzinę całkowitego odpoczynku.

Nekromanta: wampiry podobnie jak nekromanci posiadają zdolność kontroli ożywieńców (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **NEKROMANCJA** podpunkt **KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW**).

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, wampiry są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ wampiry nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Transformacja (nietoperz): wampiry Strigoi opanowały sztukę transformacji, potrafią przyjmować postać *gigantycznego nietoperza* (patrz **ZWIERZĘTA & POTWORY**). Zamiana zajmuje im jedną *akcję*. W zwierzęcej formie, wampir przejmuje fizyczne cechy *gigantycznego nietoperza* (**WW**, **K**, **ODP**, **ŻW**, **ZR**, **CHA**, **A** oraz **SZ**) podczas gdy cechy umysłowe (**INT** i **SW**) pozostają bez zmian.

Widzenie w ciemności: prócz zmysłu wzroku, wampiry postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WAMPIRA - STRIGOI:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	34	80	80	70	29	66	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	8	8	7	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
17	23	-	34	25	-

Umiejętności: bystry wzrok; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; dowodzenie; szacowanie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; szybki refleks; ślepowidzenie; tropienie; ukrywanie się; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *uderzenie szponami*)

ZOMBIE:

Wystarczająco ciężko było zabić Sylvańczyków za pierwszym razem - walka z ich ożywionymi zwłokami to nie przelewki. Spróbuj najpierw zabić nekromantę lub wampira, zanim zdoła je przebudzić. Nawet jeśli go nie dopadniesz, gdy tamci już powstali, nadal warto spróbować zniszczyć ich pana, bowiem wówczas większość jego armii ponownie umrze. A jeśli się nie uda… cóż, nie radzę uciekać, ponieważ gdy niektórzy z was wyłamią się i rzucą do ucieczki, to tak jakbyście podpisali wyrok śmierci na całą armię. Z drugiej strony, niewielkie macie szanse w bezpośrednim starciu z zombie. Jeśli zdołacie, trzymajcie się poza zasięgiem ich broni i wybijajcie je z daleka ogniem - przydadzą się maszyny oblężnicze, bowiem tamci nie będą chcieli łatwo umrzeć po raz drugi.

- Schultz, kapitan najemników

Wielce wycierpiałem, gdy po raz pierwszy z nimi walczyłem. Reagują wolno, więc wykorzystałem okazję i przeciąłem pierwszego niemal na pół mieczem. Ruszyłem naprzód i rąbnąłem mocno, ale ostrze zagłębiło się w następnym nie więcej niż na szerokość dłoni, a przecież naostrzyłem je tego ranka. Spodziewałem się, że padnie na ziemię, i wtedy udało mu się wbić miecz w moje ramię. Walczyłem dalej, ale zanim je pokonaliśmy, wszyscy z nas, którzy jeszcze żyli, krwawili, a większość z kilku ran. Nie wystarczyło tamtych pokonać - musieliśmy wytłuc ich co do jednego.

- Stemahr Holst, żołnierz Imperium

Nie powinniśmy obawiać się ich tak bardzo, bowiem zostały stworzone przez nędzne sztuczki. Bez nikczemnego zaklęcia nekromanty to tylko gnijące zwłoki. Nie ma w nich potężnego, wrodzonego zła, jak u demona czy wampira. W istocie wątpię, czy są

bardziej żywe lub inteligentniejsze od kawałka gliny z dna rzeki. Czarodzieje z łatwością potrafią ożywić rzeczną glinę, by słuchała ich rozkazów, ale nekromanci i wampiry są bliżsi umarłym, zatem stosują to, w czym są najlepsi.

- Waldemarr, bakałarz z Nuln

Czy istnieje lepsze przypomnienie dla żywych losu, jaki wkrótce podzielą?

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Zombie powstają na skutek mniej więcej tego samego procesu, co szkielety, ale zombie są jeszcze mniej efektywne. Ich gnijące ciała utrudniają im poruszanie się i trudno znaleźć istotę, której tak bardzo brakuje zręczności i szybkości jak zombie. Jednakże nieco łatwiej je stworzyć niż szkielety, zatem często bywają wykorzystywane jako słudzy i żołnierze dla nieumarłych panów lub nekromantów. Brakuje im własnej woli i muszą polegać na utrzymującej je w całości magii *Dhar*.

W czasie walki nieuzbrojone zombie starają się *pochwycić* i *ugryźć* ofiarę.

BUDOWA CIAŁA: zombie przypomina poruszające się zwłoki w różnych stadiach rozkładu. Są brudne i ohydne, wszędzie niosą ze sobą zapach grobowej stęchlizny.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: zombie nie mają prawdziwej *natury*, gdyż brakuje im woli, ale mogą być traktowane jako ZŁE.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich zombie odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: zombie wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: zombie są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: nigdy nie słyszano o zombie-herosach, ani zombie-bohaterach, a grupy zombie są zwykle dowodzone przez szkieletów-bohaterów lub herosów. Zombie są bardzo wytrzymałe i trudno je *zabić.* Test *trafienia* istoty walczącej z zombie, miejsce trafienia i określenie wielkości obrażeń dokonuje się w normalny sposób. Jednak na zombie działają tylko ataki powodujące *trafienia krytyczne*, mniejsze obrażenia są ignorowane. Należy sprawdzić w **TABELI NAGŁEJ ŚMIERCI,** jakie skutki odniósł cios zadający *trafienie krytyczne*. Jeżeli wynik rzutu wskazuje na **ŚMIERĆ**, trafiona część ciała jest zniszczona. Efekty są następujące:

EFEKTY KRYTYCZNE TRAFIENIA

LOKACJA	EFEKTU
Głowa	Bez efektu
Jedna ręka	**WW** zombi zostaje zmniejszona o 10%.
Obie ręce	**WW** zombi zostaje zredukowana do 0.
Korpus	**SZ** zombi zmniejszona zostaje do 1 punktu, w wypadku uszkodzenia jednego z ramion, lub 0 w przypadku zniszczenia obu ramion.
Jedna noga	**SZ** zostaje zmniejszona do 2 punktów.
Obie nogi	**SZ** zredukowana zostaje do 1 punktu w wypadku uszkodzenia jednego z ramion lub 0 w przypadku uszkodzenia obu kończyn górnych.

Jeśli określenie miejsca trafienia wskazuje na już zniszczoną część ciała, nie może być ona celem ataków i należy rzucić jeszcze raz.

Głupota: zombie muszą być *kontrolowane*, jeżeli mają walczyć skutecznie. Niekontrolowane zombie zawsze staje się podatna na *głupotę*,

Infekcja ran: celne trafienie zadane przez toczone rozkładem zombie może spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylvanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami zombie są *podatne na niestabilność*. Zombie, który staje się niestabilny natychmiast rozpada się, by już nigdy nie powstać.

Nieumarły: podobnie jak inne ożywieńce, zombie są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *grobowego korzenia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ nieumarli nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Powolne: zombie nigdy nie poruszają się szybciej niż tempem *ostrożnym*.

Przekleństwo: ożywieniec, oblany *poświęconą wodą* musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że na trafionej lokacji traci ilość punktów **ŻW** równą **KO** błogosławiącego wodę kapłana, podczas obliczania obrażeń nie uwzględnienia się **WT** i ewentualnych *PZ*.

Siewca zarazy: cios, zadany przez zombie mogą spowodować *grobową zgniliznę* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Tchórz: podobnie jak ghoule, zombie mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Gdy *przegrają* rundę walki (patrz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **ZWYCIĘSTWO & PRZEGRANA**), muszą wykonać udany test **SW**, aby bić się dalej.

Widzenie w ciemności: zombie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Zombie: zombie cały czas otoczony jest *chmurą much* i *przeraźliwym odorem* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZOMBI:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	30	40	10	14	29	6

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	3	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: cichy chód; ślepowidzenie; ukrywanie się; zapasy *lub* specjalna broń (bojowa)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*); broń prosta *lub* bojowa

ISTOTY ETERYCZNE:



Starym Świecie nawet śmierć nie jest wybawieniem. Duchy zmarłych nie mogą spokojnie odejść i wracają na ziemię, by dręczyć żywych. Niektóre pragną tylko spokoju, natomiast inne, przesiąknięte nienawiścią do wszystkiego co żywe, pogrążają się w otchłani zła.

Istoty eteryczne są ożywieńcami, które nie mają ciała materialnego - nie należą do tego świata, chociaż ich sylwetki są tu widzialne. Istnieją tylko jako obrazy lub czysta energia. MG powinien opisywać te istoty jako zwiewne, nieokreślone wyobrażenia, czasami wyglądające na materialne, innym razem półprzeźroczyste, podobne do cieni lub płonących świateł. Ponieważ nie mają ciał, w normalnych warunkach są odporne na wszelkie zwykłe bronie i można je zranić tylko za pomocą magii lub broni magicznej. Z tego samego powodu często nie mogą wywierać żadnego fizycznego wpływu na świat materialny i muszą polegać na swych zdolnościach magicznych.

Istoty eteryczne podlegają zasadom podanym przy *niestabilności*. Są zwykle przywiązane do określonego obszaru - często cmentarza - i stają się *podatne na niestabilność*, gdy tylko wywędrują poza jego granice.

BANSHEE
BŁĘDNY OGNIK
DIABEŁ MORSKI
DUCH
POLTERGEIST
UPIÓR
WIDMO
ZJAWA
ZŁUDNIK

Gdy pędzili przez śnieg, z mroku wyłoniły się jakieś kształty. W pierwszej chwili Felix nie mógł uwierzyć własnym oczom. Pomyślał, że widzi tylko kłęby śniegu przybierające dziwaczne formy, ale gdy patrzył dalej, stało się jasne, że tak nie jest.
Wewnątrz zarysów pojawiła się mglista substancja, która wyglądała jak sylwetki ludzi, ale ich twarze wyobrażały udręczone dusze. Wyli i zawodzili wysokim tonem. Ich upiorne głosy unosiły się przerażającym wrzaskiem wraz z wiatrem. Jedno z widm ruszyło prosto na Gotrek, bełkocząc szaleńczo. Gdy płynęło w powietrzu, pozostawiało za sobą długie ślady blado lśniących zawirowań ektoplazmy. Pogromca pobladł, jednak uniósł topór, a jego cios przeniknął upiorną kreaturę jakby była stworzona z oparów. Stwór natychmiast utracił spójność i rozpuścił się znikając. Wycie wokół nich rozległo się jeszcze głośniej i nasiliło się wrażenie jakiejś przerażającej obecności.
Felix rozglądając się wokół siebie dostrzegł tysiące stworzeń płynących w powietrzu nad miastem, skrzeczących, zawodzących i bełkoczących. Jedno z nich skoczyło na niego. Felix uniósł miecz by je powstrzymać, tak jak Gotrek uczynił to swoim toporem. Gdy istota zbliżyła się zobaczył, że była niemal przeźroczysta. Lśniła zielenią w świetle Morrslieba. Przenikały ją płatki śniegu, jakby wcale jej tam nie było. Nie wydawała się do końca realna. Felix patrzył, gdy coraz więcej istot wychodziło wprost z murów miasta. Zastanawiał się, co to za nowa nikczemność pomiotu Chaosu? Co tej nocy uwolniły siły Ciemności?
Istota zawirowała wokół jego miecza ze zdumiewającą szybkością. Wyciągnęła dłoń i uderzyła go w twarz dziwacznie lśniącymi palcami. Natychmiast Felixa przeniknął wstrząs, jak od uderzenia pioruna. Cios nie był fizyczny lecz oddziaływał na emocje. To było szarpnięcie czystej, skupionej grozy. Felix czuł, jak jego krew zamarza w żyłach, a strach przenikający do umysłu grozi pogrzebaniem go pod lawiną nieskończonego przerażenia.
Oczami duszy ujrzał przebłyski obrazów, które zalewały jego mózg. Zobaczył miasto Praag, dziwnie odmienione. Widział ogromną Hordę Chaosu pod bramami i szczerzącą się, głodną twarz lśniącą na księżycu. Widział żałosną armię ludzkich obrońców wycinanych w pień przez Wojowników Chaosu. Zobaczył spalone miasto i odchodzącą armię Ciemności, która pozostawiała za sobą jedynie niespokojne duchy zmarłych. Potem zobaczył odbudowane miasto i osobliwe strzępy świadomości poległych przesączające się do kamieni stanowiących budulec, zatruwane i przenikane wypaczającą energią, która je otaczała.
Felix natychmiast zrozumiał, czym była ta istota. To był duch jednego z wojowników poległych dwa wieki temu, podczas Wielkiej Wojny z Chaosem. Niegdyś był człowiekiem, takim jak on, a teraz został zredukowany do niemal bezmyślnego, głodnego odbicia swojej dawnej osoby. Przekazany mu strach, był strachem istoty, której świadomość pożerały długie dekady uwięzienia w kamieniu. To było niepowstrzymane przerażenie, które mogło zabić go swoją mocą. Serce Felixa łomotało, bliskie pęknięcia. Końcówki jego nerwów wyły. Coś głęboko w jego mózgu skrzeczało i bełkotało w pierwotnej trwodze. Felix miał wrażenie, że jego umysł ulegnie pod samym naciskiem emocji, gdy czuł wdzierające się do umysłu macki obcych myśli. Odczuł niezaspokojony głód i bezmyślną żądzę ponownego obleczenia się w ciało i zaspokojenia pragnień, których nie zaspokojono od stuleci.
Wiedział, że coś usunąć go z ciała, zmusić jego ducha do odejścia, by mogło przejąć ciało i czynić zło. Wiedział, że jeśli przegra, stanie się niczym ten duch. Jego bezcielesna dusza zacznie powoli degenerować się do postaci przypominającej tę zagubioną, bezmyślną istotę. Desperacko, samemu nie wiedząc jak, zaczął opierać się, usiłując odepchnąć od siebie tę rzecz.
Gdy to uczynił, poczuł jak strach zaczyna ustępować. Jego rytm serca ponownie zwolnił. Przejrzał na oczy. Przed sobą zobaczył przerażająco zniekształconą upiorną twarz istoty. To była widmowa parodia ludzkiego oblicza, wykrzywiona szałem i chorobliwą żądzą śmiertelnego ciała. Miała otwarte usta rozwierające się znacznie bardziej niż ludzkie, stając się tak wielkie, że upiór mógłby połknąć głowę Felixa jednym kłapnięciem. Felix uderzył mieczem. Ostrze przeniknęło przez stworzenie. Runy wzdłuż klingi zalśniły i ohydna istota rozpadła się na tuziny mniejszych kłębów, które powoli rozpuszczały się w powietrzu. W chwili gdy tego dokonał, oszałamiająca groza znikła, jakby nigdy jej nie było.

BANSHEE:

Jest w nich coś, co przeraża bardziej niż wszystko inne, nawet bardziej niż demony - i wcale nie chodzi o to, że przypominają moją byłą żonę.
- Schultz, kapitan najemników

Jeśli zostawimy nieumarłych w spokoju, one nas też zostawią w spokoju. Prawdziwym zagrożeniem jest Chaos, powiadam wam, Chaos!
- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Sigmar jest sprawiedliwy. To jedyna słuszna rzecz, by tak podłe kobiety spotykał równie przerażający los. Jeśli kiedykolwiek będziecie szukali dowodów istnienia boskiej sprawiedliwości na tym świecie, z pewnością wystarczy wykrzywione w agonii oblicze upiorzycy.
- Vorster Pike, łowca czarownic

Ach, banshee. Są wyjątkowe. Nie ma nic bardziej eleganckiego niż to połączenie śmierci, piękna, bólu i absolutnego przerażenia.
- Constantin von Carstein, książę wampirów

Banshee należy raczej przypisać do grupy duchów, ponieważ jest to w większym stopniu bezcielesna forma nieumartego niż ożywiony trup. Banshee jest znacznie groźniejsza od duchów i zjaw, które bywają czasem gromadzone przez nekromantów lub wampiry w Upiorne Zastępy i wysyłane do boju. Potrafi bowiem atakować żywych bez żadnej zachęty ani przymusu. Gdy banshee znajdzie się w świcie potężnego wampira, nie dzieje się tak dlatego, że została do tego zmuszona. Doskonale wie, że w ten sposób będzie miała liczne okazje, by zadawać mnóstwo bólu i śmierci żywym. Jej główną bronią jest upiorny zew, czasami mylnie zwany wyciem. Nawet jeśli to nie przerazi człowiek na śmierć i tak pozostanie dobitnym przypomnieniem o jego śmiertelności. To wystarczy, by nawet silny mężczyzna rzucił się do ucieczki.
- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Banshee to duchy złych kobiet, dziecio- lub mężobójczyń, uwięzione w pułapce pomiędzy światami. Duchy te, nie zaznały odpoczynku, bojąc się przejścia do świata zmarłych gdzie musiałyby ponieść karę za złe uczynki popełnione podczas doczesnego życia. Banshee wyją żałośnie wspominając i zazdroszcząc śmiertelnym przyjemności życia, których same nigdy już nie zaznają. Według legendy, banshee zwiastuje śmierć temu, kto je słyszy. Już sam jej widok jest przerażający. Wychudzone, blade ciało okrywają czarne, postrzępione szaty. Koścista twarz wykrzywiona jest w wiecznym grymasie cierpienia, a głowę okrywa nimb rozwianych, czarnych włosów. Niekiedy za banshee podążają umęczone dusze zabitych przez nią mężczyzn, widoczne jako płomieniste, trupie głowy z twarzami wykrzywionymi w grymasie agonii. Krzyk banshee sprowadza upiorne wizje na ich ofiary, często są to wizję śmierci tak realistyczne, że ofiary umierają z przerażenia.

Banshee często atakują z zaskoczenia. Gdy wybrana ofiara znajdzie się wystarczająco blisko, wtedy upiorzyca atakuje z ukrycia. Bardziej przebiegle napadają na samotnych wędrowców lub pojedyncze ofiary, które oddaliły się od obozowiska. Jednak nie wszystkie banshee są w stanie panować nad sobą. Ogarnięte nienawiścią i wściekłą żądzą krwi atakują na oślep, nie przejmując się ukrywaniem ani próbami obrony.

Budowa ciała: Banshee nie przybierają materialnej postaci, lecz ukazują się jako na wpół eteryczne, wysokie i smukłe kobiety, ubrane w długie powłóczyste suknie, szarpane porywami silnego wiatru. Długie, poskręcane włosy otaczają wykrzywione w upiornym cierpieniu agonii i bólu twarze niczym czarne, burzowe chmury, a wyładowania elektrostatyczne dodatkowo potęgują ten efekt. Banshee unoszą się nad ziemią, otoczone cieniami wypominającymi im zbrodnie, które popełniły za życia.

Rozmiar: *średni*

Natura: zła

Cechy psychologiczne: w przypadku banshee obowiązują poniższe reguły:

Straszny: Banshee wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: Banshee są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

Zasady specjalne: do wszystkich banshee odnoszą się poniższe zasady:

Bezcielesność: Banshee, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (patrz **Rozdział VI: Bestiariusz** paragraf **Bezcielesność**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylvanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami banshee są *podatne na niestabilność*.

Specjalny atak (dotyk upiora): każde celne trafienie zadane przez banshee podczas walki nie powoduje utraty **Żywotności**, ale obniża **Krzepę** ofiary o -5% (bez względu na **Wt** i ewentualne niemagiczne *PZ*), jest to identyczna zdolność jak ta, którą dysponuje upiór. Gdy **Krzepa** spadnie do zera, ofiara umiera. Istoty, które przeżyją spotkanie z banshee odzyskują utraconą **Krzepę** w tempie +5% za każdy dzień całkowitego odpoczynku.

Specjalny atak (krzyk Banshee): wszystkie upiorzyce posiadają *krzyk Banshee* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Ponadto, ustalając wartość **MAGII** banshee odnośnie tej zdolności, należy wykonać dwa rzuty K4 i wybrać wyższy wynik.

Widzenie w ciemności: banshee postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BANSHEE:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
22	0	0	30	40	24	24	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	23	0	3	6	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
BANSHEE (100%)							
23							

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)
Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność
Punkty Zbroi: Banshee 0/0/0
Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

BŁĘDNY OGNIK:

Błędne ogniki są istotami eterycznymi, które przyjmują formę płonących świateł. Mogą wyglądać jak latarnie, nieokreślone humanoidalne figury albo inne, niewyraźnie zarysowane sylwetki. Nie mogą ani zadawać ran, ani same być zranione, chociaż mogą być odpędzone przez bronie magiczne. Są niebezpieczne nie dlatego, że zadają jakieś obrażenia fizyczne, ale z powodu hipnotycznego efektu, który wywołują i dzięki któremu wiodą zauroczone ofiary ku śmierci.

Błędne ogniki to złe stworzenia, które karmią się silnymi uczuciami - strachem, grozą oraz śmiercią. Uwielbiają wciągać podróżnych w śmiertelne niebezpieczeństwo, a następnie chłonąć rodzące się w nich uczucia.

BUDOWA CIAŁA: błędne ogniki nie mają fizycznej formy, ale mogą wyglądać jak niewyraźne, płonące światła albo świetliste, humanoidalne lub zwierzęce sylwetki.

ROZMIAR: *bardzo mały*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich błędnych ogników odnoszą się poniższe zasady:

Zimna krew: błędne ogniki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich błędnych ogników odnoszą się poniższe zasady:

Bezcielesność: błędne ogniki, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**). Ponadto, błędne ogniki nie zadają ran w walce, a ich samych również nie można w żaden sposób zranić, choć można je przegnać pojedynczym trafieniem bronią magiczną.

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): istoty żywe, widzące błędny ognik muszą wykonać test **SIŁY WOLI** albo zostaną *zahipnotyzowane* i podążą za nim tam, gdzie je zaprowadzi - przeważnie w jakiś wykrot albo lotne piaski. Zahipnotyzowane ofiary mogą zostać powstrzymane przez inne osoby, które nadal panują nad swą wolą. Jeżeli zauroczona ofiara zostanie zatrzymana lub uderzona, może wykonać kolejny test **SIŁY WOLI** w celu zrzucenia uroku. Przymus kończy się automatycznie, gdy błędny ognik znika z zasięgu wzroku ofiary.

DIABEŁ MORSKI:

Podobno, kiedy morze jest wzburzone i zapada szary, ponury wieczór, można czasem dostrzec samotną, wysoką sylwetkę wśród fal. Tylko obdarzeni doskonałym wzrokiem dojrzą, iż ów człowiek stoi na strzaskanej, powoli tonącej rybackiej łódce. Nim ktokolwiek zdąży zareagować, mężczyzna wraz ze swą łodzią pogrąża się w odmętach. Oznacza to jednak dopiero początek nieszczęścia, bowiem nocą postać w czarnym, ociekającym wodą płaszczu pojawia się na pokładzie…

Według najstarszych opowieści, żył niegdyś kapitan, który za nic miał sobie wszelkie zasady i prawa. O jego okrutnych czynach krążyły mrożące krew w żyłach historie. Załoga nie mogąc znieść potwornego traktowania, zbuntowała się i uwięziła bezwzględnego kapitana. Po naradzie buntownicy postanowi oddać pokonanego dowódcę morzu - wsadzono go do szalupy bez zapasów wody i żywności.

Od tej pory postać ubrana w rybacki strój zaczęła pojawiać się na morzach. Niektórzy twierdzą, że bestię przyciąga zło czynione przez kapitana; inni wierzą, iż stwór pojawia się, aby ukarać załogę za występki wobec Mannana i prawom morza. Diabeł morski wydaje się być okrutnym egzekutorem. Ściskany w dłoni miecz to tylko symbol - woli on doprowadzać załogę do obłędu bardziej subtelny sposób. Kiedy jest obecny na statku, świst wiatru w wantach i skrzyp desek pokładu przybiera brzmienia ludzkiego lamentu. Podobno potrafi rozkazywać szczurom, zsyłać majaki i przywidzenia, wywoływać ogniki tańczące wśród masztów i wiele innych budzących grozę rzeczy…

Ta jedyna noc, kiedy diabeł morski przebywa na pokładzie statku, obfituje w mroczne i niewyjaśnione wydarzenia. Groza czai się wtedy w każdym kącie kajuty - marynarze wszczynają ze sobą bójki na śmierć i życie, doprowadzeni do obłędu przez swe wizje skaczą w odmęty lub wieszają się na rejach. Niejednokrotnie na pokładzie wybucha pożar, drą się żagle, maszty pękają jak zapałki, kotwica spada w dół niespodziewanie. Beczki z wodą okazują się być pełne krwi, w mroku szepczą głosy dawno nieżywych, a nad wszystkim unosi się cichy stukot rybackich butów spacerującego po pokładzie diabła morskiego.

Wszystkie legendy zgodne są co do tego, że nadejście świtu przerywa klątwę i ci członkowie, którzy przeżyli w dobrym zdrowiu, do końca życia cieszyć się będą szczęściem jako marynarze.

Zabobonni marynarze z Norski uważają, że diabła morskiego odpędza krwawa ofiara z najmłodszego członka załogi, ponoć boi się on również amuletów i nigdy nie skrzywdzi podróżującej na statku kobiety. Elfy morskie radzą sobie z diabłem na własne sposoby - podobno ma to jakiś związek z dęciem w święte rogi. Przypuszczalnie jedynym sposobem odpędzenia diabła morskiego przed świtem jest odnalezienie własnej winy i próba zadośćuczynienia. Ponoć zabicie głównego winowajcy również pomaga…

Istnieje jeszcze jeden wspólny element opowieści o diable morskim - kiedy ponury rybak zakończy swój połów, wszystkie jego ofiary zostają zamienione w istoty jemu podobne. Zaś ten, który sprowadził klątwę na pokład statku, może w końcu znaleźć spokój w morskich głębinach.

BUDOWA CIAŁA: przybiera postać wysokiego człowieka, odzianego w czarny ociekający wodą płaszcz. Rybacki kapelusz rzuca głęboki cień na twarz, sprawiając wrażenie, jakby skrywał pustkę, jakby diabeł morski w ogóle nie miał twarzy. Dłonie toną w zbyt obszernych rękawach mokrego płaszcza, prawa kurczowo ściska rękojeść krótkiego miecza o szerokim ostrzu.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich diabłów morskich odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: diabły morskie wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: diabły morskie są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich diabłów morskich odnoszą się poniższe zasady:

Bezcielesność: diabły morskie, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Nieuchwytny: diabeł morski unika bezpośredniego starcia - na każdą próbę ataku reaguje zniknięciem. Diabła można zaatakować tylko raz na rundę (potem znika i można go trafić tylko przez przypadek) - oprócz testu **WW** należy wykonać test **ZR**, aby sprawdzić, czy celny cios zdołał sięgnąć diabła morskiego zanim rozpłynie się w powietrzu.

Niestabilność: poza akwenami morskimi diabły morskie są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (sprawiedliwa kara): diabeł morski, pojawiając się na pokładzie statku, ma przed sobą tylko jeden cel - ukaranie wszystkich niegodziwców spośród załogi. Wykonując swoje zadanie zawsze przestrzega pewnych zasad: po pierwsze nie atakuje osób, które nie popełniły żadnych występków. Jedyne, co może im się przytrafić, to trochę strachu - pod warunkiem, że nie staną diabłu na drodze. Po drugie, diabeł morski nigdy nie walczy wręcz - oddziałuje na umysły swych ofiar. Każda postać, która nie wykona udanego testu **SW**, dostaje się pod kontrolę potwora i popada w obłęd, który może przejawiać się na różne sposoby: ofiara atakuje najbliższe osoby, miota się w dziwnym tańcu, czasem snuje się po pokładzie nie reagując na nic, innym razem od razu wyskakuje za burtę i tonie (efekty należy stopniować w zależności od wyniku testu). O świcie, kiedy diabeł morski odchodzi, każda z kontrolowanych przez niego postaci wykonuje kolejny test **SW** z ujemnym modyfikatorem równym wartości o jaką nie udał się poprzedni test **SW**. Gdy test jest nieudany, ofiara staje się diabłem morskim. Jeżeli kończy się sukcesem, nieszczęśnik otrzymuje K6+1 *Punktów Obłędu* i zachowuje koszmarne wspomnienia.

Widzenie w ciemności: diabły morskie postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DIABŁA MORSKIEGO:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
0	0	0	40	60	29	66	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
0	17	0	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:
DIABEŁ MORSKI (100%)
17

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)
Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność
Punkty Zbroi: Diabel morski 0/0/0
Broń: naturalna (*brak*)

DUCH:

To cisza, niesamowita cisza przeraża mnie najbardziej. Nie lubię walczyć z żadnym z nieumarłych, powiedzmy to sobie jasno - wolę uczciwą dzikość najazdy zielonoskórych lub nagą chciwość i okrucieństwo łupieżców Chaosu. A duchy i widma… Za bardzo przypominają to, co pewnego dnia może stać się moim losem. Zombie i szkielety nie są takie złe, ponieważ nie myśli się o nich jako o osobach, jakimi niegdyś były, nawet jeśli to stary towarzysz - to tylko wędrujące ciało, zmuszone do ruchu przez wampira, który je ożywia. Ale duchy są, no cóż… duchami, prawda? To prawdziwe osoby, które nie mogą zaznać spoczynku. To udręczone dusze, które chcą opuścić ten świat i odejść tam… gdziekolwiek powinny. Może do Sigmara? Nie wiem, nie jestem kapłanem. Wiem tylko, że nie chcę zginąć gdzieś, gdzie przeklęty nekromanta lub coś innego powstrzyma mojego ducha przed odejściem do… gdziekolwiek. Wiecie. Cholera, muszę się napić.

- Schultz, kapitan najemników

Przerażające, straszne istoty. Z zombie i ghulami można przynajmniej walczyć. Na widok duchów mam dreszcze.

- Stemahr Holst, żołnierz Imperium

Czy w istocie są to duchy umarłych, przywiązane do naszego świata przez nikczemną nekromancję jednego z tych książąt wampirów, czy to nic więcej niż echa osób, które niegdyś chodziły po tej ziemi, echa, którym nadano moc, postać i pewnego rodzaju namiastkę życia? Żaden uczony nie zdoła tego stwierdzić z całą pewnością. Mój zakon twierdzi, że każdy duch jest niczym więcej niż tylko odbiciem. To ostatnie wspomnienie zmarłego, nawet gdy właściwa dusza przeszła już do następnego świata. Jako mędrzec i uczony, nie jestem tego pewien. Widywałem te istoty w Sylvanii, a nawet usiłowałem się z nimi rozmówić, lecz w odpowiedzi nie usłyszałem nic poza niewyraźnym mamrotaniem. Z tego powodu doszedłem do wniosku, że większość zapewnie nie jest niczym więcej niż echem. W końcu można by się spodziewać, że dusza będzie bardziej inteligentna i użyteczna. A jednak nie jest rzeczą całkowicie niemożliwą, że bardziej szczegółowe studia odkryją prawdziwą naturę duchów. Może ich dusze zostały uszkodzone podczas procesu stawania się nieumartymi? W takim przypadku jest całkiem możliwe, że w zaświatach nic na nas nie czeka; że gdy umrzemy, obrócimy się nicość, chyba że zostaniemy przykuci do naszego ziemskiego życia przez tych nikczemnych nekromantów.

- Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln

Naszym obowiązkiem jest wyszukiwanie i pomoc tym, którzy upadli, ale nie mogą odnaleźć spokoju. W większości przypadków potrzeby zmarłych zaspokoić można dzięki odpowiednim rytuałom, ale jeśli odkryjesz niesprawiedliwość, która twoim zdaniem wymaga naprawienia, skontaktuj się naszą Świątynią, a my sprawdzimy, czy Rycerze Pieczęci zdołają odwrócić to zło.

- Almala Sull, kapłanka Morra

Nie można zaprzeczyć, że nasze sposoby walki są efektywne. Często po zabiciu i wyssaniu jednego z waszych, mogę przywołać jego ciało z powrotem jako zombie, a także wysłać jego ducha, by nawiedzał i straszył innych.

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Duchy są uwolnionymi z powłoki cielesnej siłami życiowymi zmarłych istot, uwięzionych w świecie materialnym, gdyż nie zostały odpowiednio pochowane, zmarły niespodziewanie lub w tragicznych okolicznościach. Ofiary morderstwa, kobiety, które zmarły przy porodzie albo osoby zmarłe *zanim nadszedł ich czas* są tu typowymi przykładami. Ich duchy będą się starały zwrócić uwagę żywych na sposób, w jaki umarli, chcą, by mordercy zostali ukarani czy ciała odpowiednio pochowane.

Duchy nie muszą być koniecznie złe, chyba że znajdą się we władzy potężnych demonów lub czarnoksiężników. To prawda, że niektóre bywają złośliwe i lubią straszyć żywe istoty. Jednak większość pragnie jedynie wybawienia od pełnego udręki stanu nie-życia. Dlatego duchy czasem proszą żywych ludzi o pomoc. Wykonanie prośby ducha może wymagać złożenia jego szczątków w poświęconej ziemi lub wymierzenie sprawiedliwości jego zabójcom.

BUDOWA CIAŁA: duchy mogą objawiać się w różny sposób. Zwykle przyjmują taką postać, jaką miały za życia, choć przeważnie wyglądają mniej materialnie, a nawet przejrzyście. Czasami jednak duch przyobleka się w ciało i nie sposób go wtedy odróżnić od zwykłych, żywych istot. Niektóre duchy mogą mówić, przekazując jakieś informacje czy ostrzeżenia, podczas gdy inne potrafią tylko jęczeć i zawodzić, a jeszcze inne nie wydają żadnych dźwięków.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich duchów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: duchy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: duchy są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku duchów obowiązują poniższe reguły:

Bezcielesność: duchy, podobnie jak inne istoty eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylvanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami duchy są *podatne na niestabilność*.

Przywiązanie do miejsca śmierci: zazwyczaj duch nie może się oddalić na więcej niż **SW** metrów od miejsca, w którym umarło jego ciało. Jedynym wyjątkiem może być wyraźny rozkaz kontrolującego go nekromanty. Jednak niektóre duchy mogą wędrować nieco dalej. Jeśli ciało umarłego zostało przeniesione w inne miejsce, jego duch może podążyć za nim i nawiedzać nowe miejsce złożenia jego doczesnych szczątków.

Widzenie w ciemności: duchy postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DUCHA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	0	30	30	18	18	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	23	0	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:
DUCH (100%)
23

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)
Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność
Punkty Zbroi: Duch 0/0/0
Broń: naturalna (*brak*)

POLTERGEIST:

Poltergeist (zwany także stukaczem) to istota przypominająca ducha, lecz znacznie bardziej złośliwa. Uwielbia przerażać żywych ludzi i drwić sobie z nich. Wśród uczonych wciąż trwają dysputy na temat przyczyn, dla których niektóre dusze zmarłych wracają jako duchy, a inne jako poltergeisty.

BUDOWA CIAŁA: podobnie jak duchy, poltergeisty mogą objawiać się w różny sposób. Zwykle przyjmują taką postać, jaką miały za życia, choć przeważnie wyglądają mniej materialnie, a nawet przejrzyście.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich poltergeistów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: poltergeisty wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: poltergeisty są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku poltergeistów obowiązują poniższe reguły:

Bezcielesność: poltergeisty, podobnie jak inne istoty eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylwanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami duchy są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (telekineza): poltergeist może siłą swojej woli przesuwać i podnośći przedmioty tak, jakby używał zaklęcia Magii Powszechnej. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków telekinezy). Poltergeist nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy.*

Widzenie w ciemności: duchy postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA POLTERGEISTA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	0	30	40	29	18	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	17	0	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:
POLTERGEIST (100%)
17

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)

Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność

Punkty Zbroi: Poltergeist 0/0/0

Broń: naturalna (*brak*)

UPIÓR:

Jest w nich coś chwalebnego, pomimo ich zła. Gdy zmierzysz się z jednym z nich, poczujesz, że walczy z tobą dla samej rozkoszy walki, a nie dlatego tylko, że został do tego zmuszony przez jakiegoś pana. Niewielu jest jednak równie zabójczych przeciwników. Większość moich chłopaków to twardzi, starzy weterani. Nie dają się łatwo zabić, ponieważ wiedzą, że najlepiej używać swoich tarcz i pancerzy, a także mieczy. Jednak po walce z upiorami straciłem wielu dobrych ludzi.

- Schultz, kapitan najemników

Król Gennan z Kopca? Póki nie byndziesz siem grzebał w jego starym kurhanie, nie skrzywdzi ciem. Jest jako duch, jeno zimniejszy i wiency paskudny - ale jeśli ostawisz go w spokoju, może on ciebie też ostawi. Chociaż na twoim miejscu nie łaziłbym kiele Czarnych Polów, gdy ksienzyc jest ciemny.

- stary Hob, wieśniak

W istocie, to tylko sprytne, szybkie i bystre duchy. Dobrze wiedzieć, że im większa potęga jednego z waszych bohaterów jako śmiertelnika, tym większe będą jego zdolności, gdy stanie się jednym z nieumarłych. Niektóre dusze zmarnowałyby się jako zwykłe duchy lub zjawy, gdyż zachowały w sobie instynkt, zakorzeniony głęboko w duszy. Potrafię to wykorzystać, by powalić więcej waszych bohaterów, ale w ostateczności upiora można porzucić równie łatwo jak każdego innego sługę. Jest ich mnóstwo tam, skąd pochodzą. Na tym świecie nigdy nie zabraknie martwych bohaterów - to pokrzepiająca myśl, prawda?

- Constantin von Carstein, książę wampirów

Jasne jest, że stoją powyżej większości zwykłych nieumarłych, duchów i zjaw. Upiorami kieruje ich własna złowroga inteligencja, nie tylko całkowite poddaństwo, jak u ich pomniejszych odpowiedników. Podobnie jak potężny nekromanta pewnego dnia umrze i powstanie ponownie jako nieumarły, zachowując wszystkie swoje nikczemne moce, tak samo dzieje się z największymi z wojowniczych bohaterów. Wielu z nich jest naprawdę prastarych. To dawni wodzowie plemion, które niegdyś zajmowały ziemie Imperium, na wieki wcześniej, nim powstało to państwo. Znacznie więcej z nich pochodzi z bliższych nam czasów i jest prawdą stwierdzenie, że jednym z największych zagrożeń każdego wypadu Imperium na Sylwanię jest nie tylko fakt, że dostarczą tam Carsteinom ciał, które zapełnią ich szeregi jako ożywione zombie i szkielety. Przerażające jest także to, że jeśli jeden z naszych prawdziwych bohaterów polegnie na tej przeklętej ziemi, powstanie ponownie jako upiór.

- Waldemarr, uczony z Nuln

W niektórych krainach upiory zwane są *wichtami* - słowo to przed wiekami oznaczało po prostu człowieka. Jednak wraz z upływem czasu miano to przylgnęło do tych mrocznych nieumarłych.

Upiory dysponują wspomnieniami i wiedzą z dawnych czasów, wzbogaconymi o stulecia (a nawet tysiąclecia) egzystencji na progu śmierci.

Upiór znajduje się w pułapce pomiędzy światami, jest zmuszony do częściowego pozostania w tym świecie przez dawno zapomniane zadania, obowiązki czy obsesje. Pozbawiony spoczynku, staje się wypaczony, mściwy i z czasem traci panowanie nad swą jaźnią. Upiory nawiedzają grobowce i ruiny, zabijać przeszkadzające im żywe istoty.

BUDOWA CIAŁA: upiory nie przybierają postaci materialnej i wyglądają jak ciemne, mgliste, humanoidalne kształty o płonących czerwonych oczach, ubrane w całuny. Z pewnej odległości i przy słabym oświetleniu mogą wyglądać jak zwykli ludzie.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich upiorów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: upiory wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: upiory są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich upiorów odnoszą się poniższe zasady:

Bezcielesność: upiory, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylwanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami upiory są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (dotyk upiora): każde celne trafienie zadane przez upiory podczas walki nie powoduje utraty **ŻYWOTNOŚCI**, ale obniża **KRZEPĘ** ofiary o -5% (bez względu na **WT** i ewentualne niemagiczne *PZ*). Gdy **KRZEPA** spadnie do zera, ofiara umiera. Istoty, które przeżyją spotkanie z upiorem odzyskują utraconą **KRZEPĘ** w tempie +5% za każdy dzień całkowitego odpoczynku.

Widzenie w ciemności: upiory postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA UPIORA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	0	40	40	24	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	0	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:
UPIÓR (100%)
17

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)

Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność

Punkty Zbroi: Upiór 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

WIDMO:

Widma to istoty, uwięzione w świecie materialnym na skutek złamania przysięgi lub wskutek klątwy, rzuconej na nie jeszcze za życia. Widmo jest skazane na nawiedzanie świata żywych, do czasu, aż będzie mogło wypełnić swą przysięgę lub uwolnić się od klątwy. Widma nie muszą być koniecznie złe i mogą pomagać żywym istotom, jeśli takie postępowanie umożliwi im ucieczkę z ich beznadziejnego położenia. Są one zwykle, w ten sam sposób co duchy, związane z obszarem, gdzie umarły.

BUDOWA CIAŁA: widma to istoty eteryczne, nie posiadające fizycznego ciała. Zwykle świecą i są na wpół przezroczyste, ale poza tym zwykle wyglądają tak, jak w momencie swojej śmierci.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich widm odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: widma wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: widma są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich widm odnoszą się poniższe zasady:

Bezcielesność: widma, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Niestabilność: poza Mousillon, Sylwanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami widma są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (dotyk widma): istota, trafiona przez widmo musi wykonać udany test **SIŁY WOLI** albo zostanie *sparaliżowana*. Sparaliżowane osoby nie mogą ruszać się ani atakować przez 2K6 minut.

Widzenie w ciemności: widma postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIDMA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	0	40	40	18	18	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	29	0	4	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
WIDMO (100%)							
29							

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)

Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność

Punkty Zbroi: Widmo 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

ZJAWA:

Zjawy to dusze zmarłych uwięzionych w świecie żywych w wyniku klątwy lub złamanej przysięgi. Zdarza się, że zjawa potrafi porozumieć się z żywymi istotami w nadziei, że pomogą jej wyzwolić się o cierpienia i zaznać wieczystego spokoju. Jednak większość to oszalałe z bólu i rozpaczy złe duchy, które od wielu lat tkwią zawieszone między życiem i śmiercią, ze świadomością, że same na siebie sprowadziły ten los. Z czystej nienawiści atakują żywe istoty, zwykle z zaskoczenia wyłaniając się ze ścian lub drzwi. Swoim lodowym dotykiem paraliżując ofiary, a potem powoli zaciskają śmiertelny uścisk.

Krążą legendy o złocie, zgromadzonym w grobowcach zamieszkałych przez zjawy, których zresztą nie mogą opuścić. Zaciekle bronią przed rabusiami siebie oraz posiadane skarby. Zabijając żywe istoty, otrzymują moc, która pozwala im pozostać w świecie żywych.

BUDOWA CIAŁA: zjawy wyglądają jak stare, uschnięte zwłoki. Prawie zawsze są ubrane w zniszczone ozdoby albo rdzewiejące, chociaż nadające się do użycia kolczugi. Cała ich postać płonie diabelską emanacją, która od razu pozwala odróżnić ich od zombie. Zjawy istnieją częściowo w świecie materialnym, a częściowo w eterycznym i mogą stawać się półprzeźroczyste lub niewidzialne, gdy ich moc wygasa.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich zjaw odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: zjawy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: zjawy są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: zjawa posiada K4x10% **KRZEPY**. Zjawa musi wydawać punkty **KRZEPY**, by trwać w swym półmaterialnym stanie: 1 punkt **KRZEPY** wystarcza jej na rok letargu przy całkowitym braku aktywności, podczas gdy ten sam *punkt* wystarcza tylko na rundę przy podjęciu jakiegokolwiek działania, a w walce potrzeba dwóch *punktów* na rundę. Zjawy, którym nie pozostanie ani jeden punkt **KRZEPY** stają się całkowicie eteryczne i przekształcają się w duchy.

Bezcielesność: zjawy, podobnie jak inne ożywieńce eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Niestabilność: poza własnym grobowcem zjawy są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (dotyk zjawy): każde celne trafienie zadane przez zjawę w walce, nie powoduje utraty **ŻW** ofiary, lecz redukują jej **KRZEPĘ** o -5%, powiększając o +5% **KRZEPĘ** zjawy. Ofiara, której **KRZEPA** zostanie zredukowana do zera - ginie. Istoty, które przeżyły atak zjawy odzyskują utraconą **KRZEPĘ** w tempie +5% za każdy dzień całkowitego odpoczynku.

Widzenie w ciemności: zjawy postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZJAWY:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	*	40	30	18	18	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	23	*	4	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
ZJAWA (100%)							
23							

* zobacz **ZASADY SPECJALNE** - powyżej

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)

Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność

Punkty Zbroi: Zjawa 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

ZŁUDNIK:

Złudniki to złe duchy, które zamieszkują opuszczone budynki. Wabią przygodnych podróżnych za pomocą magicznie wywoływanych iluzji, które sprawiają, iż budowla wydaje się zamieszkała i gościnna. Nieszczęśnicy, którzy dali się zwieść złudnym wizjom roztaczanym przez ducha, giną spadając z murów, schodów lub wpadając w zamaskowane iluzjami dziury. Wydaje się, że śmierć ofiary w tajemniczy sposób podtrzymuje egzystencję złudnika, podsycając nadnaturalny głód istoty eterycznej.

Złudniki to istoty występujące samotnie, choć zdarza się, iż w opuszczonym zamczysku może się ich gnieździć więcej. Ale nawet wtedy każdy zazdrośnie strzeże własnego terytorium (zwykle jednego ze skrzydeł budowli), nie wchodząc w drogę pozostałym duchom. Co ciekawe, złudnik potrafi przybrać iluzoryczny wygląd dowolnej żywej istoty, a nawet stworzyć naraz kilkanaście różnych postaci, z których każda porusza się niezależnie, wzmacniając moc iluzji ducha i podtrzymując oszukańczą wizję przyjaznego domostwa. Każda z takich manifestacji może opuścić zamieszkałe domostwo, lecz nie może zbytnio oddalić się od niego.

Iluzja złudnika rozciąga się również na zewnętrzny wygląd domu lub komnaty oraz ich wystrój. Mimo iż upiększony w ten sposób zamek może wyglądać na świeżo wzniesiony, iluzja jedynie maskuje rzeczywisty brak ścian czy dziury w dachu.

Jak wspomniano, złudniki to duchy, lecz nie zachowują się jak typowe istoty eteryczne, nie są też istotami Chaosu, mimo posiadanych zdolności wywoływania iluzji. W innych częściach Starego Świata występują rzadko, natomiast w Bretonni, w Akwitanii, są dość często spotykane. Tajemnica ich pochodzenia i wyjaśnienie magicznych mocy pozostaje na razie nierozwiązaną zagadką, choć wydaje się, że zasiedlenie opustoszałych miejsc i zamków nie jest dziełem przypadku.

BUDOWA CIAŁA: podobnie jak duchy, złudniki mogą objawiać się w różny sposób. Zwykle przyjmują taką postać, jaką miały za życia, choć dzięki mocy iluzji mogą przyjmować dowolny wygląd.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: ZŁA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich złudników odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: złudniki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach.

Zimna krew: złudniki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: w przypadku złudników obowiązują poniższe reguły:

Bezcielesność: złudniki, podobnie jak inne istoty eteryczne są istotami *bezcielesnymi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **BEZCIELESNOŚĆ**).

Mag: złudniki są potężnymi istotami eterycznymi, które władają zaklęciami należącymi do Tradycji Cienia.

Niestabilność: poza Mousillon, Sylwanią, przeklętymi cmentarzami oraz innymi plugawymi miejscami duchy są *podatne na niestabilność.*

Widzenie w ciemności: złudniki postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ZŁUDNIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	0	0	30	40	29	24	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	23	0	3	5	4	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
ZŁUDNIK (100%)							
23							

Umiejętności: język tajemny (magiczny); magia tajemna (gra pozorów, głos znikąd, powielenie obrazu, iluzyjny wygląd, iluzja - Tradycja Cienia); splatanie magii; ślepowidzenie; zastraszanie; znajomość języka (dowolny)

Pancerz: naturalny (*brak*); bezcielesność

Punkty Zbroi: Złudnik 0/0/0

Broń: naturalna (*brak*)

ŻYWIOŁAKI:


dy energia tkwiąca w jednym z czterech żywiołów - Ogniu, Wodzie, Powietrzu czy Ziemi - zostanie obleczona w ciało, powstają istoty, zwane żywiołakami. Chociaż tak naprawdę nie istnieje żadna *postać naturalna* żywiołaków, objawiają się one zwykle jako postacie z grubsza humanoidalne. Wynika to z faktu, że zwykle przyjmują kształt istoty, która je przywołała, zaś są przyzywane głównie przez czarodziejów albo kapłanów.

Każdy z czterech rodzajów żywiołaków dysponuje unikalnymi i dostępnymi jedynie dla niego mocami. Jednocześnie wszystkie żywiołaki są do siebie podobne i stosują się do nich te same reguły.

ZASADY OGÓLNE:

Żywiołaki są chwilowymi, fizycznym przejawem czterech sił przyrody: powietrza, ziemi, ognia i wody. Nie posiadają indywidualnej inteligencji i prawdziwego poczucia swojej tożsamości. Ich wspomnienia są wspomnieniami żywiołu jako całości. Czasami żywiołak wydaje się być bardzo mądry, podczas gdy kiedy indziej wygląda na wyjątkowo głupiego. W rzeczywistości brakuje im czegokolwiek, co człowiek mógłby nazwać inteligencją; nigdy o nic nie pytają, nie dokonują jakiekolwiek rodzaju osądów i nie mają własnych dążeń. Będą posłuszne rozkazom osób, które je wezwały i ulegną zniszczeniu, jeżeli te osoby zginą.

Niektóre żywiołaki mogą rzucać czary. Próba rzucenia jest zawsze udana, a żywiołaki nie posiadają **MAGII**, czerpiąc energię bezpośrednio z jej źródła.

Żywiołaki nie mają określonej wielkości i, na początku swej rundy, mogą się dzielić na mniejsze osobniki lub łączyć w większe. Podzielone żywiołaki nie działają jak jednostka, ale są traktowane osobno.

Standardowy żywiołak ma wielkość *10*, a jego charakterystyka została podana poniżej. Jak można zauważyć, wszystkie *cechy główne* wynoszą odpowiednio 100% i 90%. Żywiołak może podzielić się na dwa osobniki o wielkości *5* albo 10 żywiołaków o wielkości *1*, zależnie od tego jak sobie życzy wzywająca go osoba. Cechy tych istot są zawsze zależne od ich wielkości - są jej równe lub równe wielkości razy 9, zależnie od cechy.

Po stracie przez żywiołaka każdych 9 punktów **ŻYWOTNOŚCI**, jego wielkość jest redukowana o -1, a wszystkie *cechy główne* redukują się odpowiednio o -10% (**KRZEPA** i **ODPORNOŚĆ**) lub -9% (pozostałe *cechy główne*) oraz -1 (**ATAK**, **SZYBKOŚĆ** i **MAGIA**).

Żywiołaka można zranić zwykłą bronią, jednak podobnie jak demony chroniony jest on *demoniczną aurą*, a on sam potrafi atakować w każdym kierunku, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony. Te ataki są magiczne i mogą ranić istoty odporne na broń niemagiczną.

Czasami żywiołaki różnych rodzajów mogą wejść z sobą w konflikt. W takich przypadkach trzeba dodać całkowite rozmiary istot każdego typu, znajdujących się w odległości umożliwiającej walkę wręcz. Żywiołak o największym sumarycznym rozmiarze wygrywa, a pozostałe są niszczone. Jednak wielkość zwycięskiego żywiołaka jest redukowana o liczbę, równą całkowitej, łącznej wielkości pokonanych żywiołaków. Na przykład, żywiołak ognia o wielkości *10* pokona dwa żywiołaki ziemi o wielkości *3* każdy, ale sam ulega redukcji do wielkości *4*. Jeżeli całkowita suma dwóch przeciwnych stron będzie taka sama - giną obie.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ŻYWIOŁAKA WIELKOŚĆ 10:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
90	90	100	100	90	90	90	90
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
10	90	10	10	10	5	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI W POSTACI HUMANOIDA:							
ŻYWIOŁAK (100%)							
90							

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie
Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4
Punkty Zbroi: Żywiołak 0/0/0
Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

ŻYWIOŁAK POWIETRZA:

Żywiołaki powietrza, zwane *aeronomami* są często niewidzialne lub też przybierają formę postaci z wirującej mgły. Mogą poruszać się wyłącznie w środowisku powietrznym. Potrafią atakować wszystko, co ma kontakt z powietrzem. Nie są w stanie przedostać się przez bariery, składające się z innych żywiołów, ale, jeśli jest to możliwe, mogą je ominąć lub przelecieć nad nimi. Nie potrafią poruszać się pod ziemią ani w wodzie, ale oprócz tego nie mają żadnych ograniczeń ruchu.

Według elementalistów żywiołaki powietrza są manifestacją tych samych energii, z których korzysta Tradycja Niebios & Tradycja Śmierci oraz Tradycja Lodu, dlatego *aeronomy* są odporne na zaklęcia tych Tradycji. Natomiast czary Tradycji Metalu & Tradycji Bestii zadają im podwójne obrażenia.

Żywiołak powietrza o wielkości *5* albo więcej może rzucać co rundę czar *podmuch wiatru* lub *osłabienie*.

ŻYWIOŁAK ZIEMI:

Żywiołaki ziemi, zwane także *geonomami* mają twardą, kamienną skórę niezależnie od formy, jaką przyjmą. Mogą dowolnie przenikać przez lite przedmioty z kamienia i metalu, wliczając w to drzwi, ściany i samą ziemię. Nie potrafią przechodzić przez bariery, składające się z innych żywiołów, chociaż jeśli to możliwe, mogą je ominąć lub przejść pod nimi. Przez cały czas musza pozostawać w kontakcie z ziemią; jeśli żywiołak ziemi zostanie od niej oderwany, rozsypuje się w pył i natychmiast ulega zniszczeniu.

Geonomy są siłami Tradycji Bestii & Tradycji Metalu, dlatego żywiołaki ziemi są odporne na zaklęcia tych Tradycji, natomiast zaklęcia Tradycji Niebios & Śmierci zadają im podwójne obrażenia.

Żywiołak o rozmiarze *5* lub więcej może co rundę rzucać czar *srebrzyste strzały Arha* lub *szpony furii*.

ŻYWIOŁAK OGNIA:

Żywiołaki ognia, zwane *pyronomami* pojawiają się jako figury, utworzone z poruszających się płomieni. Mogą się swobodnie poruszać, jednak pod warunkiem pozostawania w kontakcie zarówno z ziemią jak i powietrzem. Jeżeli żywiołak ognia straci kontakt z ziemią lub zostanie odcięty od powietrza, zgaśnie i przestanie istnieć. Żywiołak ognia nie może przekraczać żadnych barier, składających się z żywiołu wody. Nie może przechodzić przez lite materiały, ale może przesączać się z normalną **SZYBKOŚCIĄ** przez powierzchnie, które nie są *szczelne* wobec powietrza. Może go zniszczyć gwałtowny deszcz. Jego ciosy powodują dodatkowe obrażenia od *ognia* (KO zależy od rozmiaru żywiołaka, zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **OGIEŃ**).

Żywiołaki ognia są płonącymi duchami Tradycji Ognia & Tradycji Śmierci, dlatego *pyronomy* są odporne na zaklęcia tych Tradycji, natomiast zaklęcia Tradycji Życia & Cienia oraz Tradycji Lodu zadają im podwójne obrażenia.

Żywiołak ognia o wielkości *5* lub więcej może co rundę rzucać czar *ognista kula* lub *gorejący wzrok*.

ŻYWIOŁAK WODY:

Żywiołaki wody, zwane *hydronomami* mogą przybierać kształty wielkich fal albo trąb wodnych na morzu czy jeziorze, zaś nad lądem pojawiają się jako ulewne deszcze. Potrafią się poruszać między ziemią a powietrzem ze swą zwykłą **SZYBKOŚCIĄ**, ale nie mogą pozostawać w całości na ziemi ani w powietrzu. Dodatkowo mogą się przemieszczać przez dowolne środowisko wodne, wliczając w to podziemne rzeki i odpływy wody.

Tradycja Życia & Tradycja Cienia oraz Tradycja Lodu animują żywiołaki wody, dlatego *hydronomy* są nieczułe na zaklęcia tych Tradycji. Natomiast czary Tradycji Ognia & Śmierci zadają żywiołakom wody podwójne obrażenia.

Żywiołak wody o wielkości *5* albo więcej może co rundę rzucać czar *bicz wodny* lub *oszołomienie*.

DEMONY:


emony są sługami różnych bóstw i nie należą do świata materialnego. Z tego powodu podlegają takim samym regułom, dotyczącym *niestabilności* jak ożywieńcy.

Istoty demoniczne zawsze zachowują się bardzo konkretnie i na swój sposób racjonalnie. Wiedzą, co jest ich celem, są bezwzględne i nie zawahają się przed niczym, dla osiągnięcia tego celu. Demon nigdy nie przeciwstawi się swojemu bogu i będzie zawsze wykonywał jego polecenia najlepiej, jak tylko potrafi.

Demony, które zostaną *zabite* w materialnym świecie nie są całkowicie zniszczone - muszą wrócić do swojej sfery egzystencji, gdzie regenerują 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI** w ciągu roku (według czasu Starego Świata), stając się obiektem drwin ze strony innych demonów. Gdy w pełni odzyskają siły, będą starały się zniszczyć śmiertelnika, który naraził je na taki dyshonor - tak więc przyzywany demon może mieć stare porachunki w świecie materialnym i będzie myślał bardziej o zemście, niż o słuchaniu rozkazów tego, kto go wezwał.

DEMONY CHAOSU:

Nie sposób policzyć wszystkich demonów Mrocznych Bogów. Ich liczebności nie da się ogarnąć rozumem ani obliczyć uczonymi metodami. Zrodzeni z woli bóstw Chaosu, są ich niewolnikami, sługami i zagorzałymi wyznawcami. Jedynie wierna służba nadaje sens ich egzystencji.

W Domenie Chaosu trwa wieczna wojna. Cztery Potęgi Chaosu bez ustanku toczą bitwy, wysyłając w bój niezliczone legiony demonów, istot stworzonych z surowej energii Eteru niezmierzoną mocą Mrocznych Potęg. Podporządkowani ich woli niewolnicy walczą i giną na niewyobrażalnych pobojowiskach, których sam widok może przyprawić o szaleństwo.

Mimo iż są to istoty zrodzone z Chaosu, wśród demonów stworzonych przez Mroczne Bóstwa obowiązuje ścisła hierarchia. Już wiele wieków temu uczeni rozróżnili rozmaite rodzaje demonów, zależnie od ich mocy i zakresu władzy nad nimi. Każdy wydaje się odmiennym stworzeniem, aczkolwiek w pewnym sensie są do siebie podobne. Niektóre istoty są

doskonale znane, gdyż wielokrotnie pojawiały się w Starym Świecie w niezmienionej formie, odgrywając szczególną rolę w niemożliwych do zrozumienia planach bóstw Chaosu. Jedyną motywacją działania demonów jest chęć zaspokojenia żądań bóstwa Chaosu.

Uczeni rozróżniają cztery główne rodzaje demonów - demoniczne sługi, bestie, pomniejsze oraz wielkie demony - jednakże nawet tak szeroka klasyfikacja nie obejmuje demonów wywyższonych, książąt demonów i wielu innych pomniejszych istot, jakie zamieszkują niezbadane przestrzenie Domeny Chaosu.

Najpotężniejszymi sługami Mrocznych Bóstw są wielkie demony. Wywyższone demony i książęta demonów również są obdarzeni wielką mocą, ale nie mogą równać się potęgą prawdziwych władców Chaosu. Wielkie demony ucieleśniają pragnienia swych Mrocznych Patronów, stanowiąc manifestację ich woli w świecie materialnym. Ich potęgi niemal nie sposób sobie wyobrazić. W pojedynkę potrafią unicestwić ogromną armię i zmienić rzeczywistość samą swoją obecnością. Poznać je oznacza szaleństwo, stanąć nimi twarzą w twarz oznacza śmierć. Są wcielonym Chaosem.

Wielkie demony to najwięksi i najwspanialsi sludzy Mrocznych Bogów. Dysponują zarówno destrukcyjną siłą, jak i ogromnym wpływem na słabych śmiertelników. Posiadając taką potęgę, zbliżają się bardzo do Niszczycielskich Potęg, często odzwierciedlając emocje i zachowania Mrocznych Bóstw. Niezależnie od pozornego znaczenia jego poczynań, wielki demon zawsze działa w imieniu swego pana. Może równie dobrze kierować wielkim spiskiem, mającym na celu zniszczenie struktur Imperium i organizacji nim działających, jak też inspirować hordy śmiertelników, które opuszczają Północne Pustkowia, pragnąc zniszczyć Kislev. Śmiertelnie groźnym błędem jest niedocenianie przebiegłości tych istot. Są okrutne, nadludzko inteligentne i opanowane tylko jednym pragnieniem - wypełnienia woli bóstw którym służą.

Są przerażające, i to nie bez powodu. Cały Chaosu jest przerażający, nawet dla tych, których przeznaczeniem jest zwalczanie tego straszliwego zagrożenia. A jednak, byt nawet największych z Książąt Demonów na naszym świecie nie jest niezachwiany. Ich nieziemskie serca biją z desperackim pragnieniem, by wrócić na łono Mrocznych Bogów. Walczcie z nimi. Zachowujcie odwagę i walczcie, bowiem choć ich pragnienie odejścia z tego świata jest silne, muszą dostać odpowiednio ostrą zachętę.

- Ruprecht Tore, łowca czarownic

Jedyne, w czym możecie pokładać nadzieję, gdy staniecie przeciwko nim, to niezachwiana odwaga. Problem w tym, że na sam ich widok ścisną się wasze trzewia, a kolana zaczną drżeć. Jeśli jednak rzucicie się do ucieczki, jesteście martwi - zginiecie, gdy tylko demon zabije waszych towarzyszy, którzy nie uciekli. Musicie stać twardo w miejscu. Macie szansę tylko wtedy, gdy będziecie współdziałali.

- Schultz, kapitan najemników

Demony to mieszkańcy Domeny Chaosu. Stworzone z woli Mrocznych Bóstw, wspierają i wspomagają śmiertelnych wybrańców w czasie inwazji na Stary Świat. Niektóre to bezmyślne bestie, zrodzone z czystej żądzy mordu i nienawiści, inne to podstępne, niezwykle sprytne kreatury, które wcielają w życie plany upadku tych, którym pozornie przysięgają wierność. Demony można przywoływać lub wygnać, obłaskawić je lub zabić. Lecz nie można zapominać, że to istoty zrodzone z naszych koszmarów i lęków. Ich jedynym celem jest zniszczenie wszystkiego, co dla nas drogocenne, dobre i szlachetne. Pragną tylko końca świata jaki znamy.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

Nic innego tak bardzo nie uosabia śmiertelnego zagrożenia, jakie stanowi Chaos wobec Imperium. Jeśli kiedykolwiek będziecie mieli nieprzyjemność spotkać Bólożądną Pieszczotę Pana Rozkoszy, zrozumiecie w pełni - a nawet wybaczycie im - dlaczego tak wielu zwykłych obywateli poddaje się niosącym zepsucie siłom Chaosu. Wszyscy mamy swoje tajemne żądze, a demony wiedzą, jak wyciągnąć te pragnienia na wierzch. Należący do Strażnika Tajemnic igrają z hedonizmem i żądzą, ci od Boga Krwi oferuję przewagę fizyczną i spełnienie zemsty, a ci, który włada Ten, Który Zmienia Drogi, zdobywają mistrzostwo w czarnoksięstwie. Ojciec Zepsucia jest nieco inny, gdyż przemawia do tych, którzy oglądali potworności zarazy i wolą ją czcić, niż paść jej ofiarą. Jedyny sposób, by odeprzeć moc zepsucia Chaosu, to dławienie w sobie wszelkich ukrytych pragnień, w każdy możliwy sposób. Życie w ascezie i kontemplacji lub poświęcone walce z Chaosem na każdym kroku, to dwie najlepsze metody. Jeśli nie możecie wyplenić swoich ukrytych żądz, jeśli poddacie się mrocznym pokusom Nienazwanego, możecie być pewni, że my was znajdziemy i oczyścimy was z zepsucia naszymi sposobami.

- Vorster Pike, łowca czarownic

I Korona Sigmara strącona będzie, a młot jego strzaskany. A gdy jego boskość objawi się jako drwina z wierzeń ludzkości, z Północy nadciągną Hordy Przeklętych, które wyjdą z łona Chaosu. Ciężar ich stóp ziemię osmali. Dotyk ich rąk kruszy i w pył obróci wszelkie dzieła ludzkości. Echo ich krzyków na kolana powali najdzielniejszych. A gdy nadejdą dni ostatnie, świat ludzi umrze, ustępując nowemu, pięknemu, nieustannie zmiennemu.

- Amon'Chakai, Pan Przemian

IMIĘ DEMONA:

Teoria magii przywiązuje do imion olbrzymią wagę. Niektórzy uczeni i Magistrowie twierdzą, że każda istota i rzecz posiada *prawdziwe imię*. Jego znajomość zapewnia posiadaczowi władzę nad daną istotą lub obiektem. Szczególnie istotne jest to w przypadku demonów. Znajomość prawdziwego imienia zapewnia magowi zdecydowaną przewagę w starciu z demonem. Jest to pomocne nie tylko w przywoływaniu, ale także w kontrolowaniu demonów. Z tego powodu demony za wszelką cenę starają się ukryć swe prawdziwe imię, posługując się przydomkami i przybranymi imionami.

PRZYBRANE IMIONA:

Demony zwykle używają przybranych imion, pozbawionych znaczenia zbitek wyrazów, które w ich mniemaniu są odpowiednie lub po prostu zabawne. Wiele demonów posiada kilka imion, zmieniając je zależnie od nastroju lub upodobań. Równie często posługują się przydomkami, które mają odzwierciedlać ich naturę lub wygląd.

PRAWDZIWE IMIONA:

W odróżnieniu od przybranych, prawdziwe imiona mają rzeczywistą moc. Dla śmiertelników brzmią obco i są niemal nie do wymówienia. Nawet uczeni okultyści mają trudności z poprawnym odczytaniem dziwnych kombinacji liter. Jednak ich zdobycie i poznanie wynagradza wszelkie wysiłki, gdyż to właśnie dzięki nim śmiertelnik może zapanować nad przywołanym demonem.

Z oczywistych względów każdy demon strzeże tajemnicy swego prawdziwego imienia. Z własnej woli nigdy go nie wyjawi, chyba że będzie mu grozić ostateczne zniszczenie. Jednak nawet wtedy do ostatniej chwili będzie próbował oszukać dręczyciela, aby w końcu z pozorną rezygnacją i wściekłością wyjawić imię, które w rzeczywistości należy do mniejszego i słabszego demona. Prawdziwe imiona demonów można znaleźć w tomach wiedzy tajemnej i zakazanych woluminach. Podobno można w ten sposób poznać nawet imiona wielkich demonów, przemyślne ukryte w treści ksiąg. Tego typu sekrety są najpilniej strzeżone i nikt nie będzie skory do ich ujawnienia.

TWORZENIE PRAWDZIWEGO IMIENIA:

Prawdziwe imię składa się z kilku elementów, których liczba określa jednocześnie hierarchię demonów w Domenie Chaosu. Imiona wielkich demonów zawsze zawierają tyle elementów, ile wynosi liczba tradycyjnie powiązana z danym bóstwem Chaosu. Liczbę elementów imienia można określić za pomocą **TABELI: LICZBA ELEMENTÓW**. Po określeniu liczby elementów, dla każdego z nich należy wykonać 2 rzuty K10, które wyznaczą wiersz i kolumnę w **TABELI: ELEMENTY PRAWDZIWEGO IMIENIA**. Po określeniu brzmienia poszczególnych elementów MG może zestawić je w dowolnym porządku, tworząc mniej lub bardziej trudne do wymówienia imię. Ciekawym ozdobnikiem może być wprowadzenie apostrofów lub wielkich liter, które optycznie podzielą imię na części, dając wskazówkę odnośnie sposobu jego wymawiania.

TABELA: LICZBA ELEMENTÓW

	RODZAJ DEMONA			
PRZYNALEŻNOŚĆ	**SŁUGA**	**BESTIA**	**MNIEJSZY**	**WIELKI**
Khorne	1	2	4	8
Nurgle	1	2	3	7
Slaanesh	1	2	3	6
Tzeentch	1	2	4	9

TABELA: ELEMENTY PRAWDZIWEGO IMIENIA

K10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	A	COG	FL	LL	SS	CC	ALZ	MK	RO	IUV
2	ER	KW	PP	Z	AA	DA	Z'Z	EK	NIX	W
3	FOL	MM	SH	ABL	DE	G'G	NZ	UV	IJ	PH
4	N'N	TH	AE	DH	GZ	O	T	NEN	RG	OI
5	THL	AK	DH	HH	OA	TL	RYL	SFS	UH	BE
6	AN	DU	HL	OE	U	AO	TE	YG	Q'R	KF
7	E	I	OO	UL	AR	EE	AF	VA	HO	OP
8	II	OW	UU	BH	EO	IL	D	ED	WN	RT
9	RH	Y	IO	EU	IR	PH	FGN	CM	AIC	X
0	YY	CH	FF	KS	Q'	ZH	LE	CK	BB	ZOB

UŻYCIE PRAWDZIWEGO IMIENIA:

Poznanie prawdziwego imienia demona to zwykle zaledwie początek trudności. Prawdziwą potęgę zapewnia dopiero poprawne wymówienie.

Wymaga to wykonania testu *języka tajemnego (demonicznego)*. Test zawsze powinien być wykonywany potajemnie, by gracz nie wiedział, czy jego bohater na pewno dobrze wymówił imię demona. Niezależnie od wyniku testu, istota przybywa na wezwanie, lecz błędne wymówienie imienia nie zapewnia demonologowi żadnych korzyści. Więcej informacji na temat wykorzystania prawdziwego imienia w rytuałach można znaleźć w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**.

BAALRŮKH
CHOCHLIK, DEMONICZNY
SŁUGA, DEMONICZNY
DEMON, MNIEJSZY
DEMON, WIĘKSZY
DEMONY ROGATEGO SZCZURA
POMIOT
BESTIA
PROFETA
SZPONOWŁAD
DEMONY KHORNA
MOLOCH
PIEKIELNY OGAR
KRWIOPUSZCZ
KRWIOPIJEC
DEMONY NURGLA
NURGLINGI
BESTIA NURGLA
SIEWCA ZARAZY
WIELKI NIECZYSTY
DEMONY SLAANESHA
DIABEŁ SLAANESHA
WIERZCHOWIEC SLAANESHA
BÓLOŻĄDNA PIESZCZOTA
STRAŻNIK TAJEMNIC
DEMONY TZEENTCHA
LATAWIEC TZEENTCHA
PŁOMIEŃCE
STRACHULCE
PAN PRZEMIAN

Pamiętam kiedy po raz pierwszy widziałem demona na własne oczy. Renegat z Kolegium odważył się sprowadzić taką istotę na nasz świat, a jak przekonało się wielu głupców przed nim, tego rodzaju pomysły zwykle kończą się okrutną śmiercią. Demon z łatwością zerwał magiczne więzy, nałożone nań przez Czarnego Magistra, przekroczył wyrysowana na podłodze komnaty krąg ochronny i żywcem obdarł maga ze skóry. Uczeń szalonego Magistra uciekł i przyniósł nam tę straszliwą wieść. Należy docenić jego niezwykłą odwagę. Musiał przecież wiedzieć, że każdego demonologa, nawet tak niedoświadczonego jak on, czeka ten sam los – śmierć na stosie. A jednak znalazł w sobie odwagę, godną uczciwego syna Sigmara, i dlatego modlę się, by Sigmar raczył przyjąć duszę tego nieszczęsnego młodzieńca.
Razem z dwoma innymi łowcami opuściliśmy naszą izbę 'Pod Świnią i Kociołkiem' i podążyliśmy w stronę domu czarnoksiężnika. Już z daleka wyczuliśmy aurę zła, jaka emanowała z tego miejsca. Budynek rozszerzał się i kurczył, niczym oddychająca żywa istota. Z pewnością czaiła się tam bestia zrodzona z Ciemności. A naszym obowiązkiem było odesłanie jej do tej mrocznej nory, z której się wyłoniła.
Moi dwaj towarzysze obeszli dom z obu stron, ja natomiast ruszyłem w stronę frontowych drzwi. Pamiętam, że pot lał się ze mnie strumieniami. Nie czułem strachu, lecz moje ciało reagowało na swój sposób. Już po paru krokach byłem tak mokry, jakbym stał na deszczu. Czy jednak mokra koszula miała powstrzymać moje ramię? Z całej siły kopnąłem w drzwi, niemal wyrywając je z zawiasów. Przez otwarte drzwi dostrzegłem widok, który do tej pory prześladuje mnie w snach. Na podłodze, w kałuży krwi, dygotał konwulsyjnie czarnoksiężnik. Mimo że został całkowicie obdarty ze skóry, jakimś cudem wciąż żył. Pochylona nad nim istota wyprostowała się i wtedy ją ujrzałem. Najpiękniejszą i najbardziej przerażającą kobietę, jaką widziałem w życiu. W moich lędźwiach zapłonął ogień, serce biło w gwałtownym rytmie. Stanąłem i chłonąłem jej urodę, nie zauważając nawet, gdy czubek mego runicznego miecza dotknął podłogi. Wtedy spojrzała na mnie, a w jej oczach płonęły różowe ogniki. Na bladej, niemal alabastrowej cerze wykwitł rumieniec podniecenia. Kruczoczarne, długie włosy spływały po obu stronach ślicznej twarzy. Jej nagie ciało wabiło nieziemskimi rozkoszami, niemal doskonałe, jeśli nie liczyć drobnych, błękitnych żyłek, jakie znaczyły jej piękne uda. Gotów byłem się jej oddać, tam i wtedy, gdyby nie to, czym akurat się zajmowała. W jednej ręce trzymała zakrwawioną skórę zdartą z czarownika. Drugą zaś wsunęła do środka, jakby zastanawiając się, w jaki sposób założyć na siebie tę ohydną szatę.
Żółć wypełniła moje usta, a podniecenie minęło. Wtedy zrozumiała, że nigdy jej nie ulegnę. Nigdy! Poderwała głowę, uważnie mnie obserwując. I nagle skoczyła! Jej twarz wykrzywiła się w grymasie nienawiści, oczy pałały purpurowym ogniem. Tyłem wyszedłem z domu, wołając moich towarzyszy. Tam, na dziedzińcu, walczyliśmy z demonicą. Starcie było krótkie, lecz krwawe. Johann zginął, gdy przeklęta bestia odcięła mu głowę. Jednak kilka pchnięć moim runicznym mieczem wystarczyło by ją zgładzić.

- Matthias Thulmann, łowca czarownic

BAALRŮKH:

Baalrûkhi są potężnymi Demonicznymi Książętami, silnie spokrewnionymi z żywiołem ognia. Uczeni Starego Świata uważają, że istnieje tylko sześć Baalrûkhów, a ich imiona są pilnie strzeżonymi sekretami, gdyż ten, kto pozna prawdziwe imię demona, zyskuje nad nim niemal całkowitą władzę.

Baalrûkhi gardzą śmiertelnikami i często próbują zabić demonologów, którzy odważyli się zakłócić ich spokój. Jeśli nie zdołają tego dokonać, próbują wypaczyć każdy otrzymany rozkaz tak, by wyrządzić jak najwięcej zniszczeń, szukają jednocześnie okazji do okrutnej zemsty. Baalrûkhi są dumnymi i pysznymi istotami, które nie tolerują żadnych gróźb, a istoty, próbujące kontrolować demony siłą, zwykle umierają w długiej, przepełnionej cierpieniem agonii.

Istoty, które zawarły pakt z Demonicznymi Książętami zwykle osiągają to, czego pragnęły - zakładając że zapłata, którą oferują Baalrûkhom jest wystarczająco wysoka, bowiem demony nie cierpią marnowania ich czasu. Ponadto demony mają tysiące lat praktyki w takich negocjacjach i jakże często okazuje się, że demony wypełniając dosłownie wszystkie otrzymane rozkazy, wyrządzają przyzywającemu więcej szkód niż pożytku.

Baalrûkhi doskonale zdają sobie sprawę z potęgi jaką dysponują i w czasie walki rzadko bawią się w podchody. Choć potrafią posługiwać się magią, nie korzystają z niej zbyt często, rozwiązując wszelkie problemy w bardziej bezpośredni sposób.

W czasie walki Baalrûkhi zadają ciosy ognistym mieczem lub *uderzając szponami*, *tratują*, *uderzają ogonem* oraz smagają przeciwników *ognistym biczem*.

BUDOWA CIAŁA: Baalrûkhi są potężnie umięśnionymi, zbudowanymi z lawy i ognia humanoidami. Długie, mocne koźle nogi zakończone są płonącymi kopytami, zaś rogata głowa łączy w sobie cechy kozła, lwa i smoka. Z nozdrzy i ust demonów nieustannie wydobywają się kłęby dymu i ognia. Z pleców Demonicznych Książąt wyrastają ogromne, nietoperze skrzydła, zaś długi wężowy ogon najeżony jest rozżarzonymi kolcami.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: ZŁA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich Baalrûkhów odnoszą się poniższe zasady, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: Baalrûkhi wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozę* w mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Baalrûkhi są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku Demonicznych Książąt obowiązują poniższe reguły, dotyczące *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Baalrûkhi, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Demoniczny oręż: demony oprócz wielkiego, ognistego miecza zawsze noszą ognisty bicz, którego używają do zadawania ciosów w bezpośredniej walce celom, znajdującym się w odległości do 12 metrów. Każde trafienie, zadane przez demona powoduje dodatkowe obrażenia od *ognia* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Lot: Baalrûkhi mogą latać jak istoty *pikujące*, a **SZYBKOŚĆ** podana w *charakterystyce* dotyczy poruszania się po ziemi.

Mag: Baalrûkhi są potężnymi demonami, które władają zaklęciami należącymi do Tradycji Ognia.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu demony są *podatne na niestabilność*.

Odporność na ogień: Baalrûkhi są odporne na ogień, zaś ogień magiczny zadaje im jedynie połowę normalnych obrażeń.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Zionięcie (ogniem): raz na turę demony mogą, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć ogniem* w ten sam sposób jak czerwone smoki. Ogień ma kształt stożka, 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są automatycznie trafiane i otrzymują 2K6 obrażeń z **SIŁĄ** demona (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Baalrûkhi nie mogą *zionąć ogniem*, gdy są zaangażowane w walkę wręcz. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość*

wykonania zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BAALRÛKHA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
90	93	140	100	100	89	89	89
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
10	89	14	10	6	4	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
66	89	97	133	97	66

Umiejętności: celny cios; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; infrawizja; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); kowalstwo; magia powszechna (dowolne 2K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia tajemna (Tradycja Ognia, dowolne 2K6 zaklęcia); medytacja; metalurgia; połykanie ognia; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - bicz); splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wspinaczka; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne sześć)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Skrzydła 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0; Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*tratowanie, uderzenie ogonem, uderzenie szponami, zionięcie - ogniem*); ognisty bicz; ognisty gigantyczny miecz

CHOCHLIK, DEMONICZNY:

Oprócz istot służących Mrocznym Potęgom, w Domenie Chaosu żyją inne demony. Niektóre próbują przetrwać w krainach poszczególnych bogów. Mimo iż mogą stanowić zagrożenie dla śmiertelników, dla zamieszkujących Eter demonów są jednak łatwym łupem. W rzeczy samej większość z nich stanowi żer dla potężniejszych istot. Niektórym jednak udaje się zbiec do krain śmiertelników, gdzie często wiążą się z czarnoksiężnikami, służąc im jako chowańce. Niektórzy badacze twierdzą, iż te słabe demony nie są w stanie oprzeć się magicznej mocy, inni przypuszczają, że powód pozostania w świecie materialnym może być bardziej prozaiczny - zmusza je do tego ucieczka z Domeny Chaosu.

Demoniczne chochliki to najmniejsze i najsłabsze spośród demonów, zrodzone ze strzępów emocji i pragnień śmiertelników. W swym *naturalnym* stanie istnienia nie mają kształtu, niczym w kalejdoskopie nieustannie zmieniając formy odzwierciedlają myśli lub emocje, które je zrodziły. Znaną z legend postać przybierają dopiero wtedy, gdy któryś z bogów Chaosu zechce przyjąć je na służbę, lub gdy zostaną przyzwane przez czarnoksiężników lub demonologów.

MUZA:

Chochliki Slaanesha przybierają postać pięknych dziewcząt o powabnych kształtach i długich włosach skrzących się tęczowymi błyskami. Muzy to drobne i niewysokie demony, nie przekraczają metra wzrostu, lecz pomimo kruchej sylwetki mają niezwykłą moc uwodzenia nie tylko mężczyzn, ale także kobiet. Potrafią skraść duszę i wyczerpać do cna pokłady wrażliwości, lecz jednocześnie zdolne są do inspirowania, wzbudzania ambicji i wydobywania na wierzch głęboko skrywanych pragnień. Subtelnie manipulują swoimi ofiarami, namawiając do coraz bardziej zdeprawowanych czynów i spełniania najbardziej perwersyjnych zachcianek.

Muza: raz dziennie muza może zapewnić dowolnemu sojusznikowi w *zasięgu oddziaływania* modyfikator +10% do wybranego testu umiejętności lub cechy.

ROPNIAK:

Chochliki Pana Zarazy przypominają Nurglingi - są zgniłozielone, delikatne i paskudne. Przypominają nieco wyschnięte nasiona fasoli, lecz całe ich ciała pokrywają wrzody, sączące cuchnący, żółty śluz. Wzbudzają rozpacz i strach przed chorobą, a żerują na rozkładających się ciałach ofiar plag.

Demoniczna aura: Ropniaki posiadają mutację *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

STRASZYDEŁKO:

Chochliki Tzeentcha wyglądają jak niewielkie kłębki różowej tkanki, przypominając trochę miniaturowe Strachulce. Z niewielkich ust rozsianych po całym ciele wydobywają się błękitne i różowe płomienie. Chochliki toczą się po podłożu, odpychając naprędce formowanymi niby nóżkami i zostawiając za sobą wypalony ślad. Straszydełka podsycają buntownicze nastroje, podżegają do rebelii i oporu wobec prawa, a także namawiają do intryg i spiskowania.

Straszydełko: chochlik Tzeentcha zapewnia wszystkim sojusznikom znajdującym się w *zasięgu oddziaływania* dodatkową *Kostkę Mocy* w celu określenia uzyskanego *Poziomu Mocy*.

ZŁOŚLIWIEC:

Chochliki Khorna przypominają maleńkich wojowników odzianych w czarne zbroje. Mimo niewielkiej postury, pod względem okrucieństwa i agresji nie ustępują innym wyznawcom Boga Krwi. Złośliwce wzbudzają w śmiertelnikach nienawiść i szał, zarazem żywiąc się tymi emocjami.

Złośliwiec: chochlik Khorna zapewnia wszystkim sojusznikom w *zasięgu oddziaływania* korzystanie ze zdolności *szaleńczy atak*, jeżeli sojusznicy demona posiadają już taką zdolność ich *PW* wzrasta o +1. Cecha **Magia** chochlika Khorna brana jest pod uwagę jedynie w celu wyznaczenie *zasięgu oddziaływania* demona. Demon Khorna nie posiada umiejętności i zdolności magicznych i nie może rzucać czarów.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku demonicznych chochlików obowiązują poniższe reguły:

Straszny: demoniczni słudzy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demoniczne chochliki są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: w przypadku demonicznych chochlików stosuje się poniższe reguły dotyczące *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: wszystkie demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Mutacje: chochliki posiadają mutację *teleportacja*. Ponadto demony mają 50% szans na dodatkową mutację Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, chochliki są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DEMONICZNEGO CHOCHLIKA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	25	20	30	50	29	29	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	2	3	4	1	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: język tajemny (demoniczny); oburęczność; ślepowidzenie; torturowanie; uniki; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; zastraszanie; znajomość obcego (dowolne dwa) *i* splatanie magii, czarnoksięstwo, magia powszechna (dowolne dwa), magia prosta (gusła), wykrywanie magii (muza/ropniak/straszydełko) *lub* silny cios, specjalna broń (bojowa), szaleńczy atak (złośliwiec)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*ugryzienie*)

SŁUGA, DEMONICZNY:

Demoniczni słudzy zajmują najniższe miejsce w hierarchii demonicznych społeczeństw. Zwykle przybierają formy czworonożnych zwierząt, służąc potężniejszym istotom jako wierzchowce.

Istoty te znacznie różnią się od siebie, w zależności od bóstwa, któremu służą. Każde bóstwo preferuje określony rodzaj demonicznego sługi, a wielu wykorzystuje kilka ich rodzajów.

BUDOWA CIAŁA: podobnie jak ma to miejsce w przypadku innych demonów, demoniczne sługi posiadają zróżnicowaną budowę, zależnie od zadań, które mają wykonywać. Większość przybiera postać czworonożnych zwierząt wierzchowych, a niektóre posiadają także skrzydła.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: taka, jaką ma władające nim bóstwo.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku demonicznych sług obowiązują poniższe reguły:

Straszny: demoniczni słudzy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demoniczni słudzy są odporni na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: MG może dowolnie tworzyć własne rodzaje demonicznych sług i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna za stosowne. Podana *charakterystyka* dotyczy demonicznego wierzchowca. Przybiera on formę czarnego, bojowego rumaka z płomienistymi oczami i buchającym ogniem pyskiem. Rumak, którego jeździec zostanie zabity, odchodzi z powrotem do swojej naturalnej sfery egzystencji. Ponadto, do wszystkich demonicznych sług odnoszą się poniższe reguły dotyczą *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: wszystkie demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: demoniczne rumaki, przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DEMONICZNEGO SŁUGI:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	50	30	30	10	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	5	3	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	-	-	16	12	-

Umiejętności: język tajemny (demoniczny); ślepowidzenie; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*kopnięcie*)

DEMON, MNIEJSZY:

Mniejsze demony to najpowszechniejszy rodzaj bożych posłańców. Pomniejsze demony są szeregowymi członkami demonicznych społeczeństw, służącymi jako żołnierze, robotnicy lub posłańcy w zależności od potrzeb władającego bóstwa. Mniejsze demony są liczniejsze i mniej niebezpieczne niż większe demony, choć przyzwane i pozbawione kontroli mogą być równie groźne.

Pierwszą reakcją większości ZŁYCH i CHAOTYCZNYCH demonów będzie próba zabicia przyzywającego demonologa i dokonanie jak największej liczby zniszczeń lub opętanie jakiegoś śmiertelnika, zanim *niestabilność* zmusi je do powrotu na właściwy plan egzystencji.

BUDOWA CIAŁA: Mniejsze demony posiadają zróżnicowaną budowę, zależnie od zadań, które mają wykonywać. Większość przybiera postać humanoidów, a niektóre posiadają także skrzydła.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: zależna od bóstwa, któremu służy demon.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich Mniejszych Demonów odnoszą się poniższe zasady:

Straszny: mniejsze demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: mniejsze demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: tak jak w przypadku większych demonów, MG może projektować swoje własne demony i wymyślać takie specyficzne zasady, jakie uzna za stosowne. Podana poniżej charakterystyka dotyczy przeciętnego pomniejszego demona. Ponadto, w przypadku mniejszych demonów obowiązują poniższe reguły:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: wszystkie demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Lot: skrzydlate demony latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ**, dotyczy tylko poruszania się po ziemi.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MNIEJSZEGO DEMONA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	43	60	30	60	66	66	66
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	6	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	12	16	12	-

Umiejętności: celny cios *lub* uniki; czytanie/pisanie; język tajemny (demoniczny); medytacja; silny cios *lub* specjalna broń (bojowa); szacowanie; ślepowidzenie; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (dowolne trzy)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Skrzydła 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

DEMON, WIĘKSZY:

Wielkie demony to najpotężniejsi spośród bożych posłańców. Większe demony w swych sferach egzystencji zajmują drugie w kolejności miejsce, ustępując jedynie bóstwom. Wielkie demony przewodzą pomniejszym demonom, a niektóre ludzkie plemiona oddają im boską cześć.

Większe demony to istoty potężne, dumne i wyniosłe, gardzące śmiertelnikami, a wzywający je demonologowie muszą być albo głupcami, albo bardzo potężnymi czarnoksiężnikami.

Wielkie demony, w zależności od rodzaju bóstwa któremu służą, stosują różne strategie walki.

BUDOWA CIAŁA: podobnie jak w przypadku mniejszych demonów, także większe demony posiadają zróżnicowaną budowę, zależnie od zadań i funkcji, które mają pełnić. Większość przybiera postać *gigantycznych*, uskrzydlonych humanoidów.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: zależna od boga, któremu demon służy.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku większych demonów obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: wielkie demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozę* w mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: większe demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: oczywiście MG może dowolnie tworzyć swoje własne wielkie demony i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna za stosowne. *Charakterystyka* podana poniżej odnosi się do przeciętnego większego demona. Wielkie demony (dotyczy to także Baalrûkhów) mogą działać jako przywódcy oddziałów mniejszych demonów lub oddziałów składających się z żywych żołnierzy, o ile mają tą samą *naturę*.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: wszystkie demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Lot: skrzydlate demony latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ**, dotyczy tylko poruszania się po ziemi.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIĘKSZEGO DEMONA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
90	93	100	100	100	89	89	89
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
10	59	10	10	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
44	59	64	88	64	44

Umiejętności: celny cios *lub* leczenie chorób; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios *lub* leczenie ran; specjalna broń (bojowa); szacowanie; ślepowidzenie; uniki *lub* chirurgia; warzenie trucizn *lub zielarstwo*; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (dowolne sześć)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Skrzydła 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0; Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*zależnie od budowy ciała*)

DEMONY ROGATEGO SZCZURA:

POMIOT, DEMONICZNY SŁUGA:

Pomiot Rogatego Szczura to piszczący, świergoczący, śmierdzący dywan wijących się wylinialych szczurzych grzbietów, pysków, szponów, zębów i ogonów. Rogatemu Szczurowi stale towarzyszy niezliczony rój tych małych, kryjących się w jego futrze demonów. Posługują się językiem *demonicznym*, część z nich mówi również *queekishem*.

Podczas bitwy Pomiot gromadzi się w ohydną, piskliwą, falującą masę otoczoną pchłami i muchami oraz odurzającym zapachem piżma. Pochłaniają wrogów jak fale przypływu, wydłubując oczy, gryząc i drapiąc aż do śmierci ofiary.

BUDOWA CIAŁA: Pomiot składa się z setki małych przypominających szczury demonów, tworząc dywan zepsucia o szerokości czterech metrów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Pomiotu Rogatego Szczura obowiązują poniższe reguły:

Straszny: Pomiot wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Pomiot jest odporny na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do Pomiotu stosuje się poniższe reguły dotyczące *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Pomiot, podobnie jak inne demony otoczony jest *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez Pomiot mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: demonom Rogatego Szczura stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Rogatego Szczura, demony tworzące Pomiot są *podatne na niestabilność.*

Rój (Pomiot): rój demonów może zostać zniszczony tylko takim atakiem, który jednym uderzeniem spowoduje *trafienie krytyczne*. Wszystkie inne ciosy są ignorowane: zabite demony są natychmiast zjadane i wydalane, odradzając się w ten sposób na nowo. Pomiot może przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki bez ujemnych modyfikatorów nawet w trakcie walki. Podobnie, podczas obliczania obrażeń zadanych przez demony nie bierze się pod uwagę ewentualnych *Punktów Zbroi*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA POMIOTU:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	20	40	20	24	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	17	2	4	6	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
RÓJ							
17							

Umiejętności: język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; szacowanie; ślepowidzenie; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*queekish*)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Rój 0/0/0

Broń: naturalna (*tratowanie*)

BESTIA ROGATEGO SZCZURA, DEMONICZNA BESTIA:

Bestia Rogatego Szczura jest zależna od potężniejszych od niej samej istot - zawsze jest kontrolowana przez mniejsze lub większe demony. Między innymi z tego powodu Bestii nie spotyka się samotnie.

Bestia Rogatego Szczura atakuje *uderzeniem ogona* i K6 mackami.

BUDOWA CIAŁA: te potwory mają około 1 metra wysokości i 1,2 metra długości licząc od początku zakończonego mackami pyska do nasady ogona. Demony posiadają korpusy i łapy skalnych szczurów, jednak z karku zamiast głowy wyrasta kłąb wijących się macek otaczających paszczę pijawki. Demony atakują swoje ofiary wiązkami bardzo silnych macek, którymi chwytają i przyciągają do uzbrojonego w zęby pyska.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Bestii Rogatego Szczura obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Bestia jest odporna na wszelkie *oddziaływania psychologiczne.*

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Bestii odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Bestię Rogatego Szczura, podobnie jak inne demony otacza *demoniczna aura* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez plugawe demony Rogatego Szczura mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: ciało demonów porasta gęste *futro*, ponadto Bestii stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Rogatego Szczura demony są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (zakotwiczenie): jeżeli którykolwiek z ataków macką (*pochwycenie*) zakończy się sukcesem demon przyciąga ofiarę i jeśli zada jej obrażenia, to zakrzywione zęby stwora zahaczają o ciało ofiary i zadają dalsze obrażenia automatycznie (test **WW** nie jest potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu śmierci ofiary. *Zakotwiczona* demon zadaje K3 punkty obrażeń na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Ofiara może zostać oderwana siłą, po odcięciu krępującej jej macki i wygraniu spornego testu **KRZEPY**, ale powoduje to utratę dalszych 2K3 punktów **ŻW**. Bestia może zakotwiczyć się tylko w jednej istocie na raz, choć nadal może atakować wolnymi mackami.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BESTII ROGATEGO SZCZURA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	30	40	30	0	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
K6+1	17	3	4	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	MACKA (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
-	17	-	25	18	12

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Macki 0/0/0, Korpus 2/3/1; Nogi, 2/3/1; Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie mackami - zakotwiczenie*, *uderzenie ogonem*)

PROFETA, MNIEJSZY DEMON:

Profeci, zwani także, z racji posiadania zdolności teleportacji, Szarpiącymi Strukturę Rzeczywistości są mniejszymi demonami Rogatego Szczura. Roznoszą choroby oraz zatruwają wodę i pożywienie, delektują się zniszczeniem i entropią. Podobnie jak demony Nurgla uwielbiają dręczyć swoje ofiary i przypatrywać się ich wielogodzinnemu konaniu spowodowanymi infekcją ran oraz licznymi ranami.

Mniejsze Demony potrafią porozumiewać się w języku *demonicznym*, większość zna także *queekish*.

Profeci bardziej cenią sobie przebiegłość niż bezpośrednią walkę. Jeżeli jednak nie zdołają zbić przeciwnika z tropu, atakują *ugryzieniem*.

BUDOWA CIAŁA: Profeci niemal do złudzenia przypominają skaveńskich Szarych Proroków, choć zazwyczaj są od nich wyżsi - większość demonów mierzy około 2 metrów wzrostu. Ciało Profetów, za wyjątkiem lewej ręki, porasta gęste, czarnozielone futro. Lewe ramię Profetów, pokryte jest czerwono-purpurową łuską i zakończone długimi, ostrymi szponami, którymi demon rozdziela strukturę rzeczywistości chcąc się teleportować.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Profetów Rogatego Szczura obowiązują poniższe reguły:

Straszny: Profeci wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa oraz większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Profetów odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Profeci, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: ciosy zadane przez demony mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: ciało mniejszych demonów porasta gęste *futro*, ponadto demonom stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór*. Profeci posiadają także mutację *teleportacja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Rogatego Szczura demony są *podatne na niestabilność*.

Siewca zarazy: wszystkie mniejsze demony Rogatego Szczura posiadają mutację *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PROFETA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	40	40	60	66	66	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	4	4	5	2	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	12

Umiejętności: cichy chód; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne 2K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (spaczmagia, dowolne 2K4 zaklęcia); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; ukrywanie się; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (*queekish*); znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: naturalny (*futro* - za wyjątkiem lewego ramienia, *łuski* - lewe ramię); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1, Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*ugryzienie*)

SZPONOWŁAD, WIĘKSZY DEMON:

Spośród wszystkich demonów Rogatego Szczura, Szponowład jest najbardziej przerażającą i bluźnierczą istotą, roznoszącą choroby, zepsucie i śmierć. Szponowład gardzi śmiertelnikami, szczególnie ludźmi, i będzie próbował zabić każdego kto nie jest wyznawcą Rogatego Szczura. Przywołany, często staje na czele Pomiotu, Profetów oraz Bestii. Szponowład posługuje się *językiem demonicznym*, większość z nich mówi również *queekishem*.

W czasie walki Szponowład atakuje *uderzeniem rogami*, *uderzeniem szponami*, *ugryzieniem*, *uderzając ogonem* lub *tratując* oraz K6 *chwytnymi mackami*.

BUDOWA CIAŁA: Szponowład ma wygląd centauroidalny, masywne szczurze cielsko - zakończone otoczoną mackami paszczą pijawki - z barków którego wyrasta potężny, przypominający korpus szczurogra tors z rogatą szczurzą głową i dwoma chwytnymi ramionami. Szponowładzi mają około 5 metrów wysokości i 7 metrów długości, mierząc od czubka szczurzego pyska do nasady masywnego ogona.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wielkich demonów Rogatego Szczura obowiązują poniższe reguły:

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach oraz *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: większe demony Rogatego Szczura są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: Szponowładów nie można odegnać po zniszczeniu ich fizycznej formy. *Krytyczne trafienie* powoduje jedynie, że Szponowład znika w obłoczku czarnozielonej mgły, z której formują się dwa demony: Profeta i Bestia Rogatego Szczura. Ponadto, do wszystkich Szponowładów odnoszą się poniższe *zasady specjalne*:

Czarnoksiężnik: Szponowładzi są potężnymi demonami, które władają zaklęciami należącymi do spaczmagii.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Szponowładzi, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez Szponowłada mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: ciało Szponowłada porasta gęste *futro*, ponadto demonowi stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Rogatego Szczura, demony są *podatne na niestabilność*.

Siewca zarazy: wszystkie większe demony Rogatego Szczura posiadają mutację *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Specjalny atak (zakotwiczenie): jeżeli którykolwiek z ataków macką (*pochwycenie*) zakończy się sukcesem demon przyciąga ofiarę i jeśli zada jej obrażenia, to zakrzywione zęby stwora zahaczają o ciało ofiary i zadają dalsze obrażenia automatycznie (test **WW** nie jest potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu śmierci ofiary. *Zakotwiczona* demon zadaje K8 punktów obrażeń na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Ofiara może zostać oderwana siłą, po odcięciu krępującej jej macki lub wygraniu spornego testu **KRZEPY**, ale powoduje to utratę dalszych 2K8 punktów **ŻW**. Demon może zakotwiczyć się tylko w jednej istocie na raz, choć nadal może atakować wolnymi mackami.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SZPONOWŁADA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	52	100	80	60	89	89	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4+K6	44	10	80	6	4	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	MACKA (100%)	RAMIĘ (100%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
33	44	44	66	48	33

Umiejętności: celny cios; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne 2K6 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (spaczmagia dowolne 2K6 zaklęć); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie

magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (*queekish*); znajomość języka (dowolne sześć)

Pancerz: naturalny (*futro*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*tratowanie*, *uderzenie mackami - zakotwiczenie*, *uderzenie ogonem*, *uderzenie rogami*, *uderzenie szponami*, *ugryzienie*)

DEMONY KHORNA:

MOLOCH, DEMONICZNY SŁUGA:

Molochy to potężne, przerażające hybrydy demona i maszyny, stworzone w Piekielnych Kuźniach, służące potężniejszym sługom i czcicielom Khorna jako wierzchowce. Molochy, zarówno wyglądem jak i zachowaniem przypominają dzikie nosorożce, a rozwścieczone są wstanie *stratować* wszystko, co stanie im na drodze.

Mimo iż z pozoru bardziej przypominają maszyny niż żywe istoty, pod żelaznym pancerzem ozdobionym runami Khorna bije gorejące nienawiścią serce morderczego demona.

Molochy szarżują na wszelkie wrogie istoty, które staną im na drodze, bez względu na liczbę i siłę jaką dysponują przeciwnicy.

W czasie walki Molochy atakują *gryząc* i *tratując*.

BUDOWA CIAŁA: stworzone z metalu i ognia demony przypominają wielkie nosorożce. W kłębie mierzą nierzadko 2½ metra wysokości, zaś długość ciała często przekracza 4 metry. Stalowe ciało Molocha, pokryte jest symbolami Khorna, ośmioramiennymi gwiazdami Chaosu i innymi plugawymi symbolami. Boki i głowa demona najeżona jest długimi kolcami, zaś masywna paszcza kryje potężne kły. Małe, głęboko osadzone oczy płoną ognistą czerwienią. Ponadto, na grzbiecie Molocha umieszczone jest specjalne siodło, które całkowicie ochrania nogi jeźdźca.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Molochów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Khorna *nienawidzą* istot i wyznawców Slaanesha i wpadają w *furię* na ich widok, ponadto darzą *niechęcią* wyznawców innych bóstw.

Straszny: Molochy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Molochów odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez *szarżujące* demony są podwajane.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Molochy, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Mechanoid: Moloch, w większości zrobiony z metalu jest tak ciężki, że jego *Wartość Obciążenia* jest dziesięciokrotnie większa niż wynikałoby to z sumy jego **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI**.

Mutacja: wszystkie Molochy posiadają mutację *długie kolce*.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Khorna demony są *podatne na niestabilność*.

Odporność na ogień: Molochy są odporne na ogień, zaś ogień magiczny zadaje im jedynie połowę normalnych obrażeń.

Siodło: umieszczone na grzbiecie demona siodło całkowicie ochrania nogi jeźdźca (jeżeli wynik trafienia wskazuje, że zostały trafione nogi jeźdźca należy przyjąć, że trafiony został demon). Z siodła demona trudno jest się wydostać, przy odczytywaniu wyniku w **TABELI ZABITEGO WIERZCHOWCA** zamiast *Zrzucony* znajduje się *Uwięziony pod wierzchowcem*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: Molochy przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA MOLOCHA KHORNA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	0	80	50	20	14	43	6

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	8	5	8	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	-	-	25	18	-

Umiejętności: czuły słuch; język tajemny (demoniczny); połykanie ognia; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; szaleńczy atak; ślepowidzenie; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*); zbroja płytowa; demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem*, *tratowanie*)

PIEKIELNY OGAR, DEMONICZNA BESTIA:

Ogary Chaosu to bezlitośni drapieżcy i niezrównani łowcy. Powiada się, że znają zapach każdej żywej istoty. To niezmordowani myśliwi, którzy potrafią przemierzyć całe krainy, aby dopaść swą ofiarę. Nie można się od nich odgrodzić górami, rzeką ani morzem. Piekielne Ogary są myśliwskimi bestiami Khorna, polującymi na niewolników, którym udało się zbiec z Piekielnych Kuźni. Ponadto, niektóre spośród Piekielnych Ogarów służą potężniejszym demonom i czcicielom Khorna jako wierzchowce.

W przeciwieństwie do Krwiopuszczy i Krwiopijców, żądzą krwi trawiąca Piekielne Ogary, wynika po części z ich dzikiego, zwierzęcego instynktu. Ogary posiadają inteligencję wilka, ale rozumieją proste polecenia wydawane w *języku demonicznym* lub *Mrocznej Mowie*.

Ogary często podchodzą swe ofiary atakując je z zaskoczenia. Jeżeli nie posiadają takiej możliwości *szarżują*, starając się rozszarpać gardło ofiary. Piekielne ogary atakują *ugryzieniem*, *uderzeniem szponów* oraz *uderzeniem ogona*.

BUDOWA CIAŁA: na pierwszy rzut oka Piekielne Ogary przypominają ogromne, mierzące niemal 2½ metra długości psy. Jednak w odróżnieniu od tych czworonogów, ciała ogarów pokryte są łuską, a każda z czterech łap zakończona jest trzema, ostrymi jak brzytwa pazurami. Głowa Piekielnego Ogara przypomina skrzyżowanie psiego pyska z łbem węża, zaś szeroka masywna szczęka najeżona jest ostrymi, ociekającymi trucizną zębami. Długi, umięśniony ogon ogara zakończony jest kostnymi, twardymi jak stal naroślami. Masywny kark demona otoczony jest błoniastym kołnierzem, rozpościerającym się na sterczących kościanych wyrostkach, który demon może składać i rozkładać, strasząc swych przeciwników. Oczy demona są mlecznobiałe, zaś pokrywające grzbiet łuski i kołnierz mają barwę krwi lub miedzi.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Piekielnych Ogarów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Khorna *nienawidzą* istot i wyznawców Slaanesha i wpadają w *furię* na ich widok, ponadto darzą *niechęcią* wyznawców innych bóstw.

Straszny: ogary wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Piekielne Ogary są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich ogarów odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: ogary, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Khorna demony są *podatne na niestabilność*.

Mutacja (Odporność na magię): ogary noszą *Obrożę Khorna*, która chroni je przez skutkami działania magii tak jakby demon posiadał mutację *odporność na magię*, jednak magiczna broń nadal ignoruje *demoniczną aurę*. Obroży nie można zdjąć bez zabicia demona (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Odporność na ogień: Piekielne Ogary Khorna są odporne na ogień, zaś ogień magiczny zadaje im jedynie połowę normalnych obrażeń.

Skok: ogary potrafią skakać dwa razy dalej niż wynika to ze standardowych zasad (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **SKOK**).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: ogary Khorna przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

Zatrute ugryzienie: *ugryzieniem* demona jest *zatrute* - a ofiara która nie wykona udanego test *trucizny* otrzyma podwójne obrażenia.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PIEKIELNEGO OGARA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	50	40	60	14	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	5	4	7	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
12	-	-	25	18	12		

Umiejętności: celny cios; cichy chód; czuły słuch; czuły węch; język tajemny (demoniczny); łowiectwo; ogłuszenie; połykanie ognia; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; ślepowidzenie; szaleńczy atak; sztuka przetrwania; tropienie; ukrywanie się; uniki; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*łuska*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1; Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*ugryzienie, uderzenie szponami, uderzenie ogonem*)

KRWIOPUSZCZ, MNIEJSZY DEMON:

Krwi dla Boga Krwi! Czaszki, pod Tron Czaszek!
- Felkane, kwiopuszcz

Krwiopuszcze są pomniejszymi demonami, znanymi także jako Piechurzy Khorna, Żołnierze Krwi lub Kły Śmierci. Łowcy Czaszek to najliczniejsi żołnierze w legionach Khorna. Bez końca walczą między sobą o zaszczyt zstąpienia do świata śmiertelnych, aby tam szerzyć strach i śmierć pośród wrogów Khorna, nurzając się w ich krwi. Demony są doskonale wyszkolonymi wojownikami, ponad wszystko kochającymi walkę, krew i mord. Choć Krwiopuszcze nie dorównują inteligencją pomniejszym demonom innych bóstw, to wrodzony spryt i instynkt drapieżcy pozwala im nadrabiać wszelkie braki.

Pełne nienawiści i żądzy krwi, Krwiopuszcze, są wcieleniem mordu i nieopisanego szału bitewnego Pana Krwi. Demony rzadko stosują wyrafinowaną taktykę. Ich ulubioną strategią walki jest *szarża* w centrum sił wroga i jak najszybsze zabicie możliwie dużej liczby wrogów.

W czasie walki, mniejsze demony Khorna atakują bronią lub *uderzeniem szponów* oraz *ugryzieniem*

BUDOWA CIAŁA: choć Krwiopuszcze osiągają wzrost dorosłego człowieka, to ich ciała często są powykręcane i przygarbione. Kończyny demona zakończone są ostrymi jak brzytwy szponami, zaś z kolan i łokci wyrastają ostre kolce. Duża głowa, z długą tylną częścią czaszki osadzona jest na krótkiej, silnie umięśnionej szyi. Szczęka demonów uzbrojona jest w ostre jak u rekina zęby, zaś z płaskiego nosa wydobywają się kłęby kwaśnego dymu. Z czoła Krwiopuszczy wyrasta para rogów w kształcie litery S, biegnąca do tyłu wzdłuż wydłużonej części czaszki. Podobnie jak inne demony Khorna, także Krwiopuszcze posiadają mlecznobiałe oczy, zaś łuskowata skóra ma barwę krwi lub miedzi.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Krwiopuszczy obowiązują poniższe reguły, dotyczące charakterystycznych *cech psychologicznych*.

Nienawiść: demony Khorna *nienawidzą* istot i wyznawców Slaanesha i wpadają w *furię* na ich widok, ponadto darzą *niechęcią* wyznawców innych bóstw.

Straszny: Krwiopuszcze wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Mniejsze Demony Khorna są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć, nienawiść,* bóstwa i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Krwiopuszczy odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Krwiopuszcze, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Demoniczny oręż (Piekielne Ostrze): Krwiopuszcz uzbrojony jest w *Piekielne Ostrza* (krótki miecz zadający 4K6 obrażeń). Oręż zostaje zniszczony w chwili zniszczenia fizycznej formy demona.

Infekcja ran: celne ciosy zadane przez demony mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: wszystkie Krwiopuszcze posiadają mutację *demoniczna regeneracja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Khorna Krwiopuszcze są *podatne na niestabilność.*

Odporność na ogień: mniejsze demony Khorna są odporne na ogień, zaś ogień magiczny zadaje im jedynie połowę normalnych obrażeń.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Zatrute ugryzienie: ugryzieniem demona jest *zatrute*, ofiara która nie wykona udanego testu *trucizny* otrzymuje podwójne obrażenia.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRWIOPUSZCZA KHORNA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	42	60	40	60	43	66	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	6	4	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
12	17	-	25	18	-		

Umiejętności: celny cios; finta; język tajemny (demoniczny); medytacja; oburęczność; ogłuszenie; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; specjalna broń (bojowa); szacowanie; ślepowidzenie; uniki; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: naturalny (*łuska*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*ugryzienie, uderzenie szponami*); *Piekielne Ostrze*

KRWIOPIJEC, WIĘKSZY DEMON:

Krwiopijce są wielkimi demonami Khorna, jego najpotężniejszymi sługami i ulubieńcami. Żądza krwi wielkich demonów przekracza ludzkie wyobrażenie. Nieważne, jak wielka byłaby rzeź i ilu by poległo, Strażnicy Tronu zawsze będą pragnąć więcej. Krwiopijce, podobnie jak Krwiopuszcze uwielbiają zabijać, lecz są od nich o wiele przebieglejsze. Te potężne demony są bardzo dumne i nie lubią, gdy im się rozkazuje. Przywołane zaatakują każdego, kto nie jest wyznawcą Khorna, zaatakują także wszystkich wyznawców Pana Krwi, którzy ich obrazili, lub nie wypełnili wydanych wcześniej rozkazów.

Krwiopijce zdają się nie rozstawać z wykutym w Piekielnych Kuźniach pancerzem i orężem. Korpus demonów chronią pokryte plugawymi runami kirysy, do którego demony przytwierdzają czaszki pokonanych wrogów. Zaś w każdej z dłoni dzierżą piekielną broń oraz nabijane stalowymi kolcami bicze.

Krwiopijce to straszliwi wojownicy, lubujący się w okrucieństwie. Zwykle *szarżują* w centrum sił wroga, starając się uśmiercić jak najwięcej przeciwników: tratując, siekąc i rąbiąc wszystko, co stanie im na drodze. Niektóre demony przemierzające pola bitew, co jakiś czas wznosząc się w powietrze, by użyć silnych, zakończonych kopytami nóg. Sama obecność demona wywołuje trzęsienie ziemi, a uderzenie skrzydeł wzbudzają gwałtowne burze, tak jakby niebiosa wrzały tą samą nienawiścią, która płonie w żyłach Boga Krwi. Najbardziej niebezpieczne w Pięściach Khorna jest przerażające połączenie okrucieństwa, inteligencji i brutalnej siły. Co gorsza obecność demona przyciąga inne sługi Pana Krwi i wzbudza w nich samobójczy szał.

Na polu walki Krwiopijca jest niedoścignionym wojownikiem. Sprawuje nieograniczoną władzę nad legionami Khorna, choć rozkazy są zwykle jednoznaczne - wojownicy mają zabijać, sławiąc imię Pana Czaszek. Demony są jednakże istotami niezwykle przebiegłymi, zdolnymi jedynie za pomocą instynktu pokonać najlepszych i najmądrzejszych śmiertelnych generałów. Wyczuwają jak rozwinie się bitwa, i tak wykorzystują podległe oddziały, aby siały jak najwięcej zniszczenia.

Narodziny demona w świecie materialnym powodują ogromne spustoszenia. Z miejsca, w którym pojawił się Krwiopijec, rozchodzą się fale okrucieństwa, zarażając okoliczną ludność nienawiścią i żądzą przemocy. Niebo dookoła ciemnieje, a chmury nabrzmiewają krwią, zsyłając na ziemię potoki szkarłatnego deszczu. Czarne błyskawice rozdzierają ohydne chmury i z opanowanego przez Chaos nieba ściągają ogień, który pali ziemię. I wtedy nadchodzi demon. Czarne chmury zakrywają niebo i zasłaniają słońce. W otchłani błyskają czerwone pioruny, którym towarzyszą okropne ryki, zdolne przerazić najśmielszych bohaterów albo doprowadzić do krwawego obłędu. Kiedy zaczyna padać kwaśny deszcz i silny wiatr sprawia, że krople zdają się padać poziomo, z oka cyklonu wynurza się ogromna istota, olbrzym o pulsującej czerwonej skórze i grzywie zlepionych krwią włosów. Tak rodzi się uosobienie mordu, Krwiopijca. Zlatuje na ogromnych czarnych skrzydłach, których uderzenia rozsiewają obrzydliwy smród krwi.

Gdy Krwiopijec zbliża się do wrogów, potężna postać demona coraz silniej emanuje złem, zatruwając serca i umysły śmiertelników, którzy mieli nieszczęście znaleźć się na drodze Strażnika Tronu. Stają się rozdrażnieni i wściekli, nie panują nad emocjami. Wybuchają walki nawet między osłabionymi albo dopiero co zauważonymi nieprzyjaciółmi, gdy Krwiopijca podchodzi bliżej, potyczki stają się coraz bardziej brutalne i nawet dawni

przyjaciele zarzynają się nawzajem, gdy wściekłość rozpala ich serca. Moc demona wywiera też wpływ na materię i świat przyrody. Zwierzęta wpadają w szał i atakują bez powodu. Obecność demona zmienia rośliny, powodując, że wyrastają na nich kolce, rogi, a nawet szczęki rozwarte w oczekiwaniu na mięsny posiłek. Martwe przedmioty zdają się w przedziwny sposób ożywać, wydzielając krwawy pot. Czerwone krople spływają po klingach mieczy lub mieszają się z napojami w pucharach.

Krwiopijca emanuje aurą wściekłości i nienawiści, która rozbudza drzemiące w każdym śmiertelniku mordercze instynkty i zmusza do popełniania coraz okrutniejszych czynów. Nawet ten wpływ nie wzmacnia odwagi na tyle, aby bez szwanku wyjść z bezpośredniego spotkania z demonem. Śmiertelnicy, którzy stanęli twarzą w twarz ze Strażnikiem Tronu, popadali w obłęd, gdyż ich umysły nie wytrzymywały spotkania z tak potężną istotą.

Kiedy pojawia się Krwiopijca, zawsze oznajmia swe przybycie potężnym rykiem, który rozdziera powietrze niczym wrzask tysiąca lamentujących dusz. Umysły nieszczęśników, którzy usłyszą ten zew, zostają ogarnięte gorejącą nienawiścią. Echo tego wrzasku doprowadza śmiertelników do szaleństwa, zmuszając ich do aktów okrucieństwa i atakowania zarówno wrogów, jak i przyjaciół.

Rzeź dokonana ludzkimi rękoma jest potworna, lecz nie może się równać z tym, czego potrafią dokonać Skrwawieni, w pojedynkę lub na czele Legionów Khorna. Ich olbrzymie cielska przesłaniają słońce, a smród krwi i śmierci jest tak intensywny, że tworzy duszący obłok, który paraliżuje wrogów i wywołuje mdłości. Ciosy demonicznych toporów i jęczące przy każdym smagnięciu bicze sprawiają, że ofiary eksplodują, jakby były jedynie workami wypełnionymi krwią. Tam, gdzie zarzyna Krwiopijca, w powietrzu stale unosi się obłok krwawej mgły.

Z Krwiopijcami można się porozumiewać, gdyż znają każdy język śmiertelników, łącznie ze wszystkimi gwarami i dialektami. Nie na wiele się to jednak zdaje, ponieważ Panowie Czaszek chcą tylko jednego - zniszczyć świat i rzucić jego ścierwo do stóp Khorna. Krwiopijcy istnieją tylko po to, by zabijać. Podnoszą głowy ku zachmurzonemu niebu, łapiąc w nozdrza smród krwi i śmierci, szukając kolejnej okazji, by zdobyć jeszcze więcej czaszek na stosy pod tronem Pana Krwi.

Krwiopijce atakują dzierżoną w dłoniach bronią lub *uderzają szponami*, a także *tratują*.

BUDOWA CIAŁA: Krwiopijce są potężnie zbudowanymi, skrzydlatymi humanoidami, mierzącymi sporo ponad 5 metrów wzrostu, zaś rozpiętość ich skrzydeł często przekracza 12 metrów. Długie koźle nogi demonów zakończone są masywnymi kopytami, zaś mocarne ramiona ostrymi jak brzytwa pazurami. Psie pyski Krwiopijców przypominają nieco oblicza mniejszych demonów Khorna, jednak ich głowy nie są tak wydłużone. Demon posiada dwie pary rogów w kształcie litery S, pierwsza skierowana jest ku górze, zaś druga ku przodowi czaszki. Ponadto głowę i grzbiet demonów porasta gęsta, podobna do lwiej, grzywa czarnych jak smoła włosów. Pokryta łuskami skóra ma barwę krwi lub miedzi.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Krwiopijców obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Nienawiść: demony Khorna *nienawidzą* istot i wyznawców Slaanesha i wpadają w *furię* na ich widok, ponadto darzą *niechęcią* wyznawców innych bóstw.

Straszny: większe demony Khorna wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Krwiopijce są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść* oraz bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Krwiopijców odnoszą się poniższe zasady:

Bycza szarża: wszystkie obrażenia zadane przez Krwiopijce w czasie *szarży* są podwajane.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Krwiopijce, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Demoniczny oręż (Piekielny Oręż): Krwiopijec uzbrojony jest zazwyczaj w nabijany kolcami *duży* bicz (którym może razić wrogów znajdujących się w odległości nie większej niż 12 metrów) oraz *dużą* broń bojową: Miecz lub Topór Khorna; ofiara która została trafiona orężem Krwiopijca i otrzymała *Dodatkowe Obrażenia*, zostaje automatycznie zabita. Piekielna broń posiada cechy oręża *druzgocący* oraz *przebijający zbroję* i znika w chwili zniszczenia fizycznej formy demona. Noszony przez demona kirys posiada K6 właściwości magicznych.

Infekcja ran: celne ciosy zadane przez demony mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Lot: Krwiopijce latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ**, dotyczy tylko poruszania się po ziemi.

Mutacja: wszystkie większe demony Khorna posiadają mutację *demoniczna regeneracja* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Ponadto, każdy Krwiopijec posiada dwie wybrane losowo mutacje - Nagrody Khorna.

Niestabilność: Krwiopijce poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Khorna są *podatne na niestabilność*.

Odporność na ogień: Krwiopijce są odporne na ogień, zaś ogień magiczny zadaje im jedynie połowę normalnych obrażeń.

Opieka Khorna (Rozproszenie magii): za każdym razem, gdy Krwiopijec staje się celem czaru, demon może wykonać test *magii* (nawet w przypadku, które normalnie nie pozwalają na test *magii*). Udany wynik oznacza, że czar został natychmiast i całkowicie rozproszony.

Ryk Khorna: na początku swojej rundy, w ramach *akcji zwykłej* Krwiopijca może wydać z siebie przerażający ryk. Każda istota żywa znajdująca się w promieniu równym **SW** demona, liczonej w metrach, która usłyszy ryk musi wykonać sporny test **SW** przeciwko testowi **SW** demona. Niepowodzenie oznacza, że ofiara otrzymuje 1 *Punkt Obłędu* i wpada w *furię*. W każdej kolejnej rundzie ofiara może próbować się opanować wykonując udany sporny test **SW** przeciwko testowi **SW** demona.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA KRWIOPIJCY KHORNA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
90	93	140	70	80	89	89	24
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
10	59	14	7	6	-	-	K3

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
44	59	64	88	64	-

Umiejętności: celny cios; doświadczenie bojowe; dowodzenie; finta; język tajemny (demoniczny); medytacja; oburęczność; ogłuszenie; połykanie ognia; riposta; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - bicz); specjalna broń (egzotyczna - pancerz); szacowanie; ślepowidzenie; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (dowolne)

Pancerz: naturalny (*łuska*); kirys; demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Skrzydła 2/3/1, Korpus 6/8/4, Nogi 2/3/1; Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*tratowanie*, *uderzenie szponami*); bicz; duża broń bojowa

DEMONY NURGLA:

NURGLINGI, DEMONICZNY SŁUGA:

Nurglingi zostały stworzone na podobieństwo Władcy Much. Tak samo jak Nurgle mają rozdęte ciała, kończyny nieproporcjonalnie chude lub nabrzmiałe, twarze rozciągnięte w grymasie, który wyraża jednocześnie radość i nienawiść. Od ukochanego Ojczulka Nurgla odróżniają je rozmiary ciała, gdyż Nurglingi rzadko przekraczają pół metra wzrostu.

Nurglingi to małe psotne demony, cieszące się z popełnianych przez siebie złośliwości, warzą mleko, psują śmietanę i jedzenie, infekują rany. Rój Nurglingów to piszczący, świergoczący, tłusty, zgniłozielony dywan kłębiących się kończyn, zębów, szponów, nieczystości i wymiocin pochodzących prosto z gnijących wnętrzności Pana Rozkładu. Nurglowi stale towarzyszy niezliczony rój tych malutkich demonów, kryjących się w jego ropiejących ranach i w fałdach ohydnych szat. Nurglingi często zamieszkują w zakamarkach ciała większych od siebie demonów, zaś najbardziej upodobały sobie Wielkich Nieczystych, którzy zresztą przyczyniają się do ich powstawania. Nurglingi chowają się pod fałdami skóry, zagrzebują w otwartych ranach i wybroczynach pokrywających ciała wielkich demonów, nurzają się w obrzydliwym śluzie, krwi i ropie, które sączą się z gnijących wrzodów. Próbując za wszelką cenę być blisko swego ukochanego pana, przymilnie mruczą i gaworzą, błagając o czuły dotyk, liźnięcie językiem lub apetyczny kawałek zgniłego mięsa.

Te wzbudzające odrazę stworzenia legną się z toczonego rozkładem ciała Wielkich Nieczystych. Niczym niemowlęta przyjmujące mleko matki, żywią się śmierdzącymi wydzielinami, które wypełniają nabrzmiały żołądek demona. Karmione kwaśną, ohydną strawą, w końcu nabierają dość sił, aby przegryźć się na zewnątrz. Co dziwne, wielkie demony Nurgla traktują te pasożyty jako swoje potomstwo. Głaszczą je, przytulają i obdarzają podarunkami a jednocześnie bez większego zainteresowania potrafią je zmiażdżyć, pożreć lub porzucić, zapatrzone w inne Nurglingi, które akurat potrzebują ich czułej troski.

Nurglingi rodzą się także ze śluzu, który wycieka z ciał wielkich demonów, kreśląc za nimi lepką, cuchnącą ścieżkę. Miejsca, gdzie zbiera się gnijący szlam, to śmiertelnie niebezpieczne pułapki, czekające na nieostrożnych śmiertelników. Wdepnięcie w takie bajoro powoduje zarażenie śluzem Nurgla. Ohydna ciecz wnika w ciało ofiary, osadzając się w żołądku. Tam pochłania częściowo strawione resztki pokarmu, stopniowo przyjmując postać Nurglinga. Dostatecznie duże demony dają o sobie znać, wywołując burczenie w brzuchu, wymioty, głośne i śmierdzące beknięcia oraz pierdnięcia, a niekiedy także wrzeszcząc przekleństwa i bluźnierstwa, co sprawia wrażenie jakby ofiara była brzuchomówcą. Demoniczna istota zwykle szybko nudzi się swoim nosicielem i wylewa się z jego ciała poprzez usta lub odbyt (zależnie od swego kaprysu), natychmiast przybierając postać Nurglinga. Tego rodzaju doświadczenie, choć raczej nie stwarza zagrożenia dla życia, jest niebywale odstręczające (śmiertelnik otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*).

Nurglingi zrodzone z ciała śmiertelnika szukają towarzystwa podobnych sobie stworzeń. Niektórzy uczeni sądzą nawet, iż są to istoty wyjątkowo towarzyskie, wykazujące instynkt stadny. Zdarzało się jednak, że Nurgling trzymał się blisko swego żywiciela, próbując w ramach wdzięczności obdarzyć go największym błogosławieństwem Nurgla - zarazą.

Nurglingi posługują się językiem *demonicznym*, część z nich mówi również *mroczną mową*.

Podczas bitwy gromadzą się w ohydną, krzykliwą, falującą masę zepsucia otaczaną chmurą much i chorobotwórczymi wyziewami. Pochłaniają wrogów jak fale przypływu, wydłubując oczy, gryząc i drapiąc aż do śmierci ofiary.

BUDOWA CIAŁA: rój Nurglingów składa się z setki małych demonów, miniaturek Nurgla, tworząc dywan zepsucia o szerokości czterech metrów.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Nurglingów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Nurgla *nienawidzą* istot i wyznawców Tzeentcha, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw, poza wyznawcami i istotami Rogatego Szczura.

Straszny: Nurglingi wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Nurglingi są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć, nienawiść* bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Nurglingów stosuje się poniższe reguły dotyczące *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Nurglingi, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez plugawe Nurglingi mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: rojowi zepsucia stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Rój (Nurglingów): rój Nurglingów może zostać zniszczony tylko takim atakiem, który jednym uderzeniem spowoduje *trafienie krytyczne*. Wszystkie inne ciosy są ignorowane: zabite demony są natychmiast zjadane i wydalane, odradzając się w ten sposób na nowo. Nurglingi mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki bez ujemnych modyfikatorów nawet w trakcie walki. Podobnie, podczas obliczania obrażeń zadanych przez demony nie bierze się pod uwagę ewentualnych *Punktów Zbroi*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA ROJU NURGLINGÓW:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	30	60	20	43	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
4	23	3	6	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
RÓJ							
23							

Umiejętności: język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; szacowanie; ślepowidzenie; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Rój 0/0/0

Broń: naturalna (*tratowanie*)

BESTIA NURGLA, DEMONICZNA BESTIA:

Zwaliste i obrzydliwe Bestie Nurgla są równie bezmyślne, co brzydkie - a nie da się ukryć, że należą do najbrzydszych demonów, jakie zna Stary Świat. Jako stwory zrodzone z nadzwyczaj silnej energii Chaosu, stanowią hybrydę różnych istot, często przyjmujących kształty urągający prawom natury.

Liczne stada bestii Nurgla kryją się w ciemności, która wyznacza granicę pomiędzy Umbrą a Domeną Chaosu, żerując na Nurglingach i pomniejszych demonach, jakie nieostrożnie uciekają z Królestw Eteru.

Bestie Nurgla są zależne od potężniejszych od nich samych istot demonicznych - zawsze są kontrolowane przez mniejsze lub większe demony. Między innymi z tego powodu Bestii nie spotyka się samotnie.

Bestie poruszają się ślizgając na kwaśnym śluzie, który same wytwarzają. Za każdym takim demonem ciągnie się ślad żrącego śluzu, który jest bardzo niebezpieczny dla wszystkich żywych istot.

Bestie Nurgla atakują K6 jadowitymi mackami.

BUDOWA CIAŁA: te potwory mają około 150 cm wysokości, stożkowaty kształt i są pozbawione nóg - ciało Bestii przypomina korpus olbrzymiego czarnego ślimaka, lśniący od cuchnącej wydzieliny oraz śluzu. Olbrzymia, zębata paszcza otoczona jest mackami, z których sączy się paraliżująca trucizna. Całe ciało pokrywają przypadkowo rozsiane długie kolce, zaś mniej więcej w połowie tułowia tkwi prawa bezużytecznych, rachitycznych łap o palcach połączonych błoną pławną i zakończonych pazurami. Dolne partie ich ciała są pokryte przyssawkami i wytwarzają odrażającą, śmierdzącą wydzielinę. Bestie ślizgają się po tym, metrowej szerokości śluzie. Swoje ofiary atakują wiązkami bardzo silnych, upiornie białych przyssawek. Mimo pewnego podobieństwa, Bestie Nurgla wykazują znaczną różnorodność kształtu, głównie ze względu na liczne schorzenia i mutacje.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Bestii Nurgla obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Bestie Nurgla są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Bestii Nurgla odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Bestie Nurgla, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez plugawe Bestie Nurgla mogą spowodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: Bestiom Nurgla stale towarzyszy *chmura much* i *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Nurgla demony są *podatne na niestabilność*.

Specjalny atak (uderzenie mackami): Bestie Nurgla atakują przeciwników długimi, przypominającymi macki ośmiornicy ramionami, uzbrojonymi w *zatrute* przyssawki. Każda istota żywa, trafiona atakiem demona musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana*. Bestia nie atakuje *sparaliżowanej* ofiary lecz oplata ją długim, podobnym do lassa ogonem i jeśli nie będzie atakowana przez K3 godziny zacznie wydzielać soki żołądkowe i stopniowo zacznie pochłaniać bezbronną ofiarę. W ten sposób, Bestia Nurgla chwyta jedynie pierwszą ofiarę. Wszyscy inni, którzy zostaną *sparaliżowani* są ignorowani. Podczas obliczania obrażeń zadanych przez demona nie uwzględnia się niemagicznych *Punktów Zbroi*.

Śluz Nurgla: przemieszczający się demon pozostawia za sobą ślad żrącego śluzu. Każda istota, która wejdzie na szlak śluzu musi wykonać udany test **ZR**, albo pośliźnie się i na skutek działania kwaśnego śluzu, na każdej lokacji straci K3 punkty **ŻW**. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*. Dodatkowo, ofiara musi wykonać udany test **ODP** z dodatnim modyfikatorem +10% albo zarazi się *Zgnilizną Nurgla*. MG powinien śledzić ruch demona, by wiedzieć gdzie jego ślad (śluz wietrzeje po K8 minutach).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: Bestie Nurgla, przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BESTII NURGLA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	30	60	30	0	89	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
K6	17	3	6	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	-	12

Umiejętności: ślepowidzenie; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0; Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie przyssawkami*)

SIEWCA ZARAZY, MNIEJSZY DEMON:

Cher-cholera, kryto-oko-syf, wrzodo-sum-byt, skręto-toro-izna!
Czarna zaraza, biała zaraza, czerwona i brązowa zaraza!
Ra-ak, kro-osta, ko-oklusz, ropień!
Zapa-lenie, dżu-dżuma, za-palenie, dżu-uma, dżu-uma!
Ropne wrzody, ciekną wrzody, gniją wrzody, cuchną wrzody!
Kaszlo-ksztuś, ślepo-bielmo, gnilec w uszach!
Lust-rrryjska gorączka, kitajski wymiot, tileańsci świeżbodrap!
Zapa-lenie, dżu-dżuma, za-palenie, dżu-uma, dżu-uma!
Czarna ospa, biała ospa, kurza grypa, świński ryj!
Choróbska zwyyy-czajne, szaaa-leńcze swędze-nie!
Katar, dychaaa-wica, łuszczyca, pooo-ty!
Zapa-lenie, dżu-dżuma, za-palenie, dżu-uma, dżu-uma!
- Robacze Palce, siewca zarazy

Siewcy Zarazy są mniejszymi i najbardziej znanymi demonami Nurgla. Roznosząc choroby delektują się rozkładem i zepsuciem, jakie ogarnia świat. Uwielbiają dręczyć swoje ofiary i przypatrywać się ich wielogodzinnemu konaniu spowodowanymi infekcją ran oraz innymi plugawymi chorobami.

Te czczone powszechnie jako uosobienie woli Władcy Much demony są żywym symbolem błogosławieństwa Państwa Much, manifestacją daru Nurgla dla wszystkich żywych istot. Przebywając w towarzystwie demonów i akceptując ich naturę, kultyści uczą się miłości do mutacji i wewnętrznego piękna gnijącego ciała. Ci zaś, którzy sprzeciwią się woli Splugawionych, konają przez wiele dni, złożeni jedną wielu chorób, jakie roznosi Robaczywiec.

Mniejsze demony Nurgla potrafią porozumiewać się w języku *demonicznym*, a niektóre znają również *mroczną mowę*.

W czasie walki Siewcy Zarazy atakują *szponami*.

BUDOWA CIAŁA: z wyglądu Herold Zarazy Nurgla przypomina człowieka, wygłodzonego i naznaczonego straszliwymi ranami. Na chorobliwie rozdętym brzuchy pęka skóra, odsłaniające przegniłe wnętrzności i żerujące na nich robactwo. Zapadnięta klatka piersiowa z wyraźnie odznaczającymi się żebrami obciągnięta jest zieloną lub żółtawą skórą, która zdradza przynależność do demonów Nurgla. Tułów wspiera się na pałąkowatych, chudych odnóżach, które ledwie mogą unieść napęczniały kałdun. Przeżarte chorobą kończyny powyginane są od zgnilizny, jaka toczy kości i mięśnie. Jednak najbardziej przerażająca jest jajowata głowa, tkwiąca na szczycie chudej szyi. Z osadzonego pośrodku twarzy pojedynczego, dużego oka sączy się gęsta ropa, zaś tuż nad nim wyrasta lekko zakrzywiony róg. Wypukłe usta stwora są śliskie i lepkie od cieknącego z oka śluzu. Głębokim, basowym głosem Siewca Zarazy bez przerwy odmawia litanię chorób, które zamierza sprowadzić na krainy śmiertelników. Wygląd Gnijącego Sługi może wzbudzać obrzydzenie, ale nie można lekceważyć potęgi, jaką dysponuje.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Siewców Zarazy Nurgla obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Nurgla *nienawidzą* istot i wyznawców Tzeentcha, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw, poza wyznawcami i istotami Rogatego Szczura.

Straszny: Siewcy Zarazy wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich mniejszych demonów Nurgla odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Siewcy Zarazy, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: ciosy zadane przez roznoszące choroby demony Nurgla mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: Siewcy Zarazy stale towarzyszy *chmura much* i *przerażliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Nurgla demony są *podatne na niestabilność.*

Siewca zarazy: wszystkie mniejsze demony Pana Rozkładu posiadają mutację *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Zionięcie (strumień zepsucia): demon raz na rundę może wyrzucić z siebie *strumień zepsucia* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA SIEWCY ZARAZY NURGLA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	0	30	60	60	66	66	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	17	3	6	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; specjalna broń (bojowa); ślepowidzenie; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie rogami*, *uderzenie szponami*, *zionięcie - strumień zepsucia*)

WIELKI NIECZYSTY, WIĘKSZY DEMON:

Słudzy Nurgla przemierzające Pustkowia Chaosu w wielkich grupach. Zawsze w ruchu, przenoszą się wciąż z miejsca na miejsce, głosząc chwałę zarazy, roznosząc wszędzie choroby i zostawiając za sobą setki cierpiących, obrzmiałych, ropiejących i gnijących ciał. Siewcy Zarazy wyliczają zasługi swego obrzydliwego pana, podczas gdy zastępy Nurglingów piszczą i jęczą, drgając w wiecznym rozkładzie, który określa ich egzystencję. Za tą *wspaniałą* paradą kroczą tłumy śmiertelników, oszalałych i czekających na łaskę obiecaną im przez sługi Nurgla. Ale wśród wszystkich członków tej plugawej zgrai nie ma równie przerażających, co Wielcy Nieczyści.

Te olbrzymie demony to groteskowy i ohydny symbol postępującego rozkładu. Ich obecność i zachowanie wywołuje obłęd u naocznych świadków. Nie mają wstydu ani poczucia przyzwoitości, znajdując upodobanie w najbardziej prymitywnych czynnościach. Bez końca grzebią grubymi, toczonymi przez robaki paluchami w zapchanych śluzem nozdrzach. Demony poświęcają się głównie jedzeniu i piciu, a czasami pożywienie wycieka przez otwarte rany i pęknięcia w olbrzymich cielskach. Gdy akurat nie zaspokajają swego wilczego apetytu, spędzają czas na zabawach i pieszczotach z potomstwem Nurglingów, śmiejąc się do nich, podszczypując i gaworząc.

Na polu bitwy Wielki Nieczysty wtacza się tam, gdzie twa najbardziej zacięty bój, mamrocząc pod nosem takie sprośności i bluźnierstwa, że ten, kto je usłyszy, długo nie może nad sobą zapanować. Demon z radością zabija wrogów, zanosząc się obrzydliwym śmiechem. Może pochwycić uciekającego wojownika, aby wepchnąć go pomiędzy ropiejące szczęki, a po chwili wyrzucić z siebie strumień wymiocin, w którym pływają częściowo rozłożone zwłoki. Na ciałach ofiar wykwitają ropnie i wrzody. Władca Much, zawsze cierpliwy i kochający swój pomiot, pomaga w przyjściu na świat przerażających monstrów lub zbiera żniwo rozkładu, który toczy poskręcane zwłoki.

Oznaki pojawienia się Wielkiego Nieczystego są widoczne gołym okiem, nawet dla tych, którzy zaprzeczają by demony istniały. Powietrze staje się ciężkie i parne, wiatr zdaje się zwalniać i stopniowo przynosi gęstniejący

odór rozkładu, stanowiący połączenie zapachu zgnilizny z trupim smrodem toczonych rozkładem zwłok. Przyciągane przezeń obrzmiałe, czarne muchy zdają się pojawiać jakby znikąd, najpierw pojedynczo, potem całymi chmarami. W fałdach ubrania, zakamarkach pod zbroją i szczelinach ciała czuć swędzenie, jakby gnieździły się tam robaki.

Pojawienie się demona zwiastują roje insektów i karaluchów. Zanieczyszczają wszystko, także jedzenie i wodę. Warzywa i owoce nagle dojrzewają, pękając i wypuszczając na ziemię nasiona zanurzone w lepkiej, bladej masie. Wszystko kwitnie i dojrzewa, osiąga etap idealnego rozwoju, a potem marnieje i gnije. I wtedy pojawia się Wielki Nieczysty. Powietrze stopniowo nasyca się obecnością demona i wypełnia trującą mgłą, która atakuje ciała śmiertelników. Za każdym razem, gdy demon puszcza wiatry, wybucha nowa epidemia, a każde dudniące beknięcie wywołuje dziesiątki złośliwych chorób. Jego ohyda oddziałuje na wszystkie istoty, powodując występowanie nowych ran na ciele, a istniejące wrzody, pęcherze i brodawki rosną jeszcze bardziej. Wszystko, co żywe, momentalnie usycha, gnije i umiera. Chmary much zasłaniają słońce i nawet powietrze zdaje się ginąć, zaduszone smrodem śmierci. Gromki śmiech i bluźniercze mamrotania doprowadzają słuchających do szaleństwa i rozpaczy.

Władca Much zanieczyszcza nie tylko powietrze, ale i ziemię. Gdziekolwiek przejdzie, pozostawia za sobą ścieżkę śliskiego śluzu, z którego rodzą się setki Nurglingów. Skały rozpuszczają się, a ziemia zmienia w gęste grzęzawisko odchodów i błota. Co gorsza, ślad po przejściu Pana Zarazy pozostaje na wiele lat, zanieczyszczając ziemię i rodząc niebezpieczeństwa, które czekają na nieostrożnych śmiertelników.

Pomijając makabryczny wygląd, Zepsuci mają dość wesołe usposobienie, z niemal ojcowską czułością opiekują się mniejszymi demonami i kultystami Nurgla. Bluźniercze modlitwy, wydobywające się spomiędzy ociekających śluzem szczęk, jedynie pogłębiają szalony obraz spaczonej natury tej istoty. Wielcy Nieczyści są bardzo dumni z osiągnięć podległych sobie stworzeń, głośno i z upodobaniem świętując każde nowe zakażenia, zarazę i ranę. Jeżeli demon napotka na swej drodze szczątki czegoś lub kogoś zniszczonego w imię Nurgla, jego gromki śmiech słychać w całej okolicy.

Miłość Nurgla sprawia, że jego dzieci zawsze są gotowe stanąć do walki i ginąć z jego imieniem na ustach. Usłane trupami pole bitwy jest żyznym ogrodem, gdzie można wyhodować nową chorobę czy zarazę. Wielcy Nieczyści wkraczają na nie jako przednia straż fali brudu i rozkładu, wymachując ogromnymi cepami i rozpryskując wszędzie strumienie zepsucia. Jednym machnięciem długiego języka wyrąbują sobie drogę przez zastępy wojowników, równie niepowstrzymani, jak czekająca każdego śmierć.

Spośród wszystkich istot i demonów Chaosu, Wielki Nieczysty jest najbardziej obrzydliwą i plugawą istotą. Niektórzy nadają mu również imię Lorda Odoru uważając, że sama obecność demona zatruwa powietrze i wywołuje choroby wśród ludzi i zwierząt. Wielki Nieczysty jest wielkim demonem Nurgla i jego najpotężniejszym sługą, roznoszącym choroby, zepsucie i śmierć. Przyzwany, często staje na czele rojów Nurglingów, Siewców Zarazy oraz Wojowników Chaosu Nurgla.

Ujrzenie i spotkanie Nieczystego to przerażające doświadczenie, lecz dużo gorsza jest walka z demonem. Krew Wielkiego Demona rozpuszcza nawet najtwardszą stal, a wydmuchy gryzącego dymu oraz krople trującej śliny i odchodów otaczają demona, gdy zmierza ku grupom wrogów. Najgorsze nadchodzi jednak wtedy, gdy Wielki Nieczysty zwraca zawartość swego ogromnego żołądka. Wymiociny zawierają obrzydliwą mieszaninę wnętrzności, częściowo przetrawionego mięsa i kłębiących się robaków, a nawet odchodów demona. Odrażające strugi nie tylko parzą, ale i zarażają ofiary złośliwymi odmianami chorób, jakie kiedykolwiek nękały śmiertelników.

W czasie rundy walki demon atakuje swymi długimi, wężowymi językami (*uderzenia biczem*).

BUDOWA CIAŁA: wielki demon Nurgla to jedna z najbardziej przerażających istot znanych śmiertelnikom. Otoczona kłębiącym się rojem much, nadęta i naznaczona zepsuciem postać na pierwszy rzut oka zdradza pokrewieństwo z Panem Zarazy. Wielcy Nieczyści mają wysokie na ponad 5 metrów, obłe, opasłe, opięte gnijącą, owrzodzoną, popękaną i pokrytą ropiejącymi naroślami, skórą cielsko. Na chorobliwie zielonkawej skórze nie sposób znaleźć więcej niż kilku gładkich miejsc pomiędzy olbrzymimi czyrakami, nabrzmiałymi bąblami i rozległymi ranami, z których wylewają się strugi gęstej ropy. Przez grubą skórę przesącza się brud i żółć, tworząc na ciele demona wzory coraz to nowych plag. Dolne partie ciała demonów są pokryte przyssawkami wytwarzającymi odrażającą, śmierdzącą wydzielinę. Demony ślizgają się po tym, trzymetrowej szerokości żrącym, chorobotwórczym śluzie. Ropiejące rany odsłaniają gnijące wnętrzności, toczone przez tłuste, małe Nurglingi. Pełzają po swym panu, trącają się nosami, chowają przed sobą i liżą skórę Wielkiego Nieczystego, który uważa je za swoje potomstwo. Ogromną paszczę wypełniają trzy pary szczęk, pomiędzy którymi wiją się długie, wężowe języki. Głowę demona porastają krótkie rogi, a małe świńskie oczka płoną zgniłozieloną poświatą.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wielkich demonów Nurgla obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Nurgla *nienawidzą* istot i wyznawców Tzeentcha, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw, poza wyznawcami i istotami Rogatego Szczura.

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach oraz *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: większe demony Nurgla są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć, nienawiść* oraz bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich większych demonów Nurgla odnoszą się poniższe zasady:

Czarnoksiężnik: Wielcy Nieczyści są potężnymi demonami, które władają zaklęciami należącymi do Tradycji Chaosu *lub* Nekromancji.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Wielcy Nieczyści, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez toczonego rozkładem, wielkiego demona Pana Zepsucia mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Mutacja: wszystkie większe demony Nurgla posiadają mutacje *żrąca ślina* i *żrąca wydzielina.* Ponadto, Wielkim Nieczystym stale towarzyszy *chmura much* oraz *przeraźliwy odór* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność.*

Siewca zarazy: wszystkie większe demony Pana Rozkładu posiadają mutację *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Specjalny atak (uderzenie językami): demony atakują przeciwników długimi, zakończonymi *jadowymi kolcami* językami, którymi posługują się jak biczami. Każda istota żywa, trafiona językiem demona musi wykonać udany test *trucizny* lub zostanie *sparaliżowana.* Podczas obliczania obrażeń zadanych przez demona nie uwzględnia się niemagicznych *Punktów Zbroi.*

Śluz Nurgla: przemieszczający się demon pozostawia za sobą ślad żrącego śluzu. Każda istota, która wejdzie na szlak śluzu musi wykonać udany test **ZR**, albo pośliźnie się i na skutek działania kwaśnego śluzu, na każdej lokacji straci K3 punkty **ŻW**. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW.* Dodatkowo, ofiara musi wykonać udany test **ODP** z dodatnim modyfikatorem +10% albo zarazi się *Zgnilizną Nurgla.* Nieudany test oznacza także, że ofiara zaraziła się Nurglingiem (patrz **NURGLINGI, DEMONICZNY SŁUGA** powyżej). MG powinien śledzić ruch demona, by wiedzieć gdzie jego ślad.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Zionięcie (strumień zepsucia): demon raz na rundę może wyrzucić z siebie *strumień zepsucia* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIELKIEGO NIECZYSTEGO:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
73	0	80	100	40	89	89	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
6	59	8	10	4	4	-	K3

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
44	-	-	88	-	-

Umiejętności: celny cios; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne 2K6 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (Tradycja Chaosu *lub* Nekromancja, dowolne 2K6 zaklęć); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; specjalna broń (egzotyczna - bicz); splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (dowolne)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie językiem, zionięcie - strumień zepsucia*)

DEMONY SLAANESHA:

DIABEŁ SLAANESHA, DEMONICZNY SŁUGA:

Diably są chyba najdziwniejszymi z demonów Slaanesha, niezbyt dobre w bezpośrednim starciu ogłupiają swych wrogów zapachem, który wydzielają ich demoniczne ciala, a następnie zabijają uderzeniem jadowitego ogona.

Kozly Slaanesha są stworzeniami mocno związanymi ze snami i niektórzy uczeni twierdzą, że zostaly stworzone przez ludzkie sny. Demony posługują się językiem *demonicznym*, ponadto część z nich mówi także *mroczną mową*.

W czasie walki, Diably atakują *uderzeniem szponów* i *ogonem*

BUDOWA CIAŁA: przypominające centaury, Diably Slaanesha są plugawym połączeniem skorpiona, gada i człowieka. Demony te, osiągają około 2 metrów wysokości oraz nieco ponad 2½ metra długości, licząc od czubka pyska do początku, zakończonego kolcem jadowym ogona. Mocne, jaszczurze nogi zakończone są kopytami, zaś wyrastająca z tułowia para rąk zakończono jest szczypcami. Stwór posiada jedno oko, osadzone w rogatej, przypominającej leb skorpiona, głowie. Całe ciało demonów pokryte jest twardą łuską, mieniącą się wszystkimi kolorami tęczy.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Diablów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Slaanesha *nienawidzą* istot i wyznawców Khorna, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: Diably wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć, nienawiść,* bóstwa oraz większe i mniejsze demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Diablów Slaanesha odnoszą się poniższe reguły, dotyczące charakterystycznych *zasad specjalnych*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Diably Slaanesha, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Jadowite żądło: atak ogonem jest *jadowity* i po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test *trucizny*. Pierwszy nieudany rezultat oznacza *otumanienie* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**), a następny powoduje śmierć po K3 rundach.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Slaanesha demony są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Woń rozkoszy: wszystkie demony Slaanesha posiadają mutację *woń rozkoszy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA DIABŁA SLAANESHA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	30	30	60	24	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
3	11	3	3	6	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: celny cios; erotyka; język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; silny cios; specjalna broń (bojowa); szacowanie; ślepowidzenie; taniec; torturowanie; uniki; urok osobisty; uwodzenie; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*twarda skóra* i *chityna*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 4/5/3, Nogi 4/5/3, Ogon 4/5/3

Broń: naturalna (*uderzenie ogonem, uderzenie szponami*)

WIERZCHOWIEC SLAANESHA, DEMONICZNA BESTIA:

Rumaki Slaanesha to istoty stadne, spotykane na pograniczu Domeny Chaosu. Często służą czcicielom i istotom Slaanesha jako demoniczne rumaki. To doskonałe wierzchowce, które urzekają wdzięcznym krokiem i potrafią galopować z wielką szybkością nawet w najtrudniejszym terenie. Wierzchowce Slaanesha są jednymi z najszybszych znanych istot lądowych, co często ratuje życie im i ich panom. W czasie walki Wierzchowce Slaanesha atakują *zatrutym ugryzieniem*

BUDOWA CIAŁA: wierzchowce Slaanesha przypominają wielkie ptaki - nieloty lub prehistoryczne gady dwunożne. Nie posiadają przednich odnóży, za to tylne są długie i umięśnione, zakończone trzema ostrymi pazurami, co pozwala im na wyjątkowo szybkie poruszanie się. Długi, silny, zakończony kolcem ogon pozwala im na doskonałe zachowanie równowagi podczas biegu, a długa i mocna szyja umożliwia przybranie odpowiedniej sylwetki. Głowy mają kształt podobny do lba krokodyla, z tym, że są trochę bardziej kanciaste, często wyrasta z nich para rogów lub rząd kolców. Z paszczy wystaje długi pólmetrowy język, którym Wierzchowce atakują wrogów. Granatowa, fioletowa, niebieska lub błękitna skóra jest twarda, na grzbiecie, górnej części głowy, szyi i ogona pokrywają ją duże łuski. Podbrzusze i dolna część szyi i ogona składają się z zachodzących na siebie płatów, jak u węża czy smoka i są żółte lub białe. Wyraźnym znakiem potwierdzającym przynależność do świty Slaanesha jest widniejący na torsie rząd kobiecych piersi. Zaś oczy stwora są całkiem czarne.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku demonicznych sług Slaanesha obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Slaanesha *nienawidzą* istot i wyznawców Khorna, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich wierzchowców Slaanesha odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Wierzchowce Slaanesha, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Specjalny atak (pocałunek Slaanesha): Wierzchowiec Slaanesha atakuje swoim językiem, co liczy się jako *ugryzienie*. Trafienie językiem nie zadaje żadnych obrażeń, lecz jeśli wierzchowiec poliże odsłonięty fragment skóry przeciwnika, ten musi wykonać udany **SW** i jeśli test się nie uda, zasypia na 2K6 minut, podczas których w żaden sposób nie będzie można go obudzić

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: demony Slaanesha przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*.

Woń rozkoszy: wszystkie demony Slaanesha posiadają mutację *woń rozkoszy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA WIERZCHOWCA SLAANESHA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
33	0	40	50	60	43	43	6
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
1	11	4	5	12	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
8	-	-	16	12	8

Umiejętności: erotyka; język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; szacowanie; ślepowidzenie; taniec; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*łuska*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1; Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*ugryzienie*)

BÓLOŻĄDNA PIESZCZOTA, MNIEJSZY DEMON:

> *Przyjdź do mnie. Podejdź do mnie! Wiesz, że tylko tego zawsze pragnąłeś. Całe swoje życie marzyłeś tylko o mnie… Przebudź się! Przebudź się i przyjdź do mnie, bo w moich ramionach czeka na ciebie nagroda…*
>
> - Leshtrigell, bólożądna pieszczota

Bólożądne Pieszczoty to ulubienice Slaanesha i wcielenie jego aspektu uwodzicielskiego, żyją tylko po to, by spełniać jego obłąkańcze i wyuzdane zachcianki. W pewnym sensie stanowią jego ucieleśnienie, manifestację woli Księcia Rozkoszy. Choć potrafią zabijać z niewiarygodną łatwością wolą zadawać ból, gwałcąc oraz torturując swe ofiary czerpią przyjemność z zadawanej męki - dla demonicy to przedłużona chwila zmysłowej przyjemności - połączenie erotycznego uniesienia i równie silnych emocji związanych z zadawaniem bólu. Mimo iż stanowią trzon armii Slaanesha, czasami stają się perwersyjnym darem Węża dla wybranego śmiertelnika. Zazwyczaj jest to ostatni dar, jaki otrzymuje taki nieszczęśnik, choć niekiedy agonia ma paradoksalnie niezwykle przyjemny przebieg.

Kusicielki to prawdziwe córy Slaanesha, tak jak Pan Rozkoszy jednocześnie piękne i przerażające. Mimo że ich wygląd zdradza nienaturalne pochodzenie, w jakiś sposób potrafią urzekać i oczarowywać zmysły śmiertelników, łamiąc ich wolę i zmuszając do wynaturzonych czynów. Uroda Demonetek jest zniewalająca. Jednocześnie przerażające są ramiona Kusicielek, zakończone szczypcami kraba, zakrzywionymi jak kosa i ostrymi jak brzytwa.

Biorąc pod uwagę ich przerażający wygląd, trudno uwierzyć że Zwiastunki Rozkoszy są ucieleśnieniem wdzięku i pokusy. Jednak wielu śmiertelników dało się zwieść czarującej osobowości i słodkim, uwodzicielskim słowom. Szukając obiecanej rozkoszy znajdują wszakże tylko cierpienie i śmierć. Niczym wąż hipnotyzujący ofiarę, Demonetka oczarowuje osoby próżne i spragnione rozkoszy. Zbliża się z uśmiechem obiecującym nieopisaną ekstazę, mruczy i szepcze podniecające słowa, zalotnie wygina ciało, uwodząc i kusząc, póki nie znajdzie się na tyle blisko, żeby wbić swe szczypce w ciało ofiary. Gdy wrzeszczący z bólu śmiertelnik czuje, jak powoli wycieka z niego życiodajna krew, słyszy przerażający śmiech Kusicielki, krzyczącej w nagłym porywie seksualnej ekstazy.

Bólożądne Pieszczoty mówią językiem *demonicznym*, a część z nich posługuje się także *mroczną mową*.

Demonetki kochają walkę, smak krwi i krzyk umierających istot. W czasie walki zawsze dążą do bezpośredniego starcia, by jeszcze pełniej sycić się ekstazą mordu. W czasie rundy walki atakują *uderzeniem szponów* oraz *uderzeniem ogona*.

BUDOWA CIAŁA: demonice Slaanesha są pięknymi, zmysłowymi kobietami i choć niezaprzeczalna uroda tych istot, łączy w sobie bluźniercze połączenie człowieka, skorpiona i ptaka, to niewiele śmiertelnych istot potrafi oprzeć się urokowi Bólożądnych Pieszczot. Delikatne twarze demonic pokryte są mocnym, ciemnym makijażem, duże lekko skośne oczy są najczęściej zielone lub złote, zaś zmysłowe, pełne wargi mają barwę szkarłatu. Długie, proste włosy okalające twarze demonic spływają bujną kaskadą na plecy, zaś szczupłe, proporcjonalne ciała pokryte są delikatną, opalizująca łuską. Podobnie jak wszystkie demony Pana Rozpusty, także Bólożądne Pieszczoty nie posiadają lewych piersi, zaś jedna z dłoni zakończona jest mocnymi szczypcami. Demonice posiadają także zakończony kolcem jadowym ogon, a smukłe nogi kończą się podobnymi do łap drapieżnego ptaka stopami.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku demonic obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Slaanesha *nienawidzą* istot i wyznawców Khorna, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: Bólożądne Pieszczoty wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: mniejsze demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć, nienawiść*, bóstwa oraz większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich demonic Slaanesha odnoszą się poniższe reguły dotyczące *specjalnych zasad*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Bólożądne Pieszczoty, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Jadowite żądło: atak ogonem jest *jadowity* i po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test *trucizny*. Pierwszy nieudany rezultat oznacza *otumanienie* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**), a następny powoduje śmierć po K3 rundach.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Slaanesha demonice są *podatne na niestabilność*.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Woń rozkoszy: wszystkie demony Slaanesha posiadają mutację *woń rozkoszy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BÓLOŻĄDNEJ PIESZCZOTY:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	42	40	30	90	66	66	89

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	4	3	4	2	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	8

Umiejętności: akrobatyka; aktorstwo; błyskotliwość; celny cios; charakteryzacja; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; erotyka; hipnoza; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (Tradycja Chaosu, dowolne 2K3 zaklęcia); medytacja; oburęczność; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; śpiew; taniec; torturowanie; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; urok osobisty; uwodzenie; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne dwa)

Pancerz: naturalny (*łuski*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1; Ogon 2/3/1

Broń: naturalna (*uderzenie ogonem, uderzenie szponami*)

STRAŻNIK TAJEMNIC, WIĘKSZY DEMON:

Namiętność, rozkosz, ból i natchnienie - z tym identyfikują się Strażnicy Tajemnic. Wielkie demony Slaanesha uosabiają nieograniczone doświadczenie i niepohamowaną żądzę. Przerażające i potworne, przyciągają śmiertelników tajemniczym urokiem, który wymyka się logicznemu wyjaśnieniu.

Niegodziwi reprezentują najwyższy stopień deprawacji, dają przyzwolenie na wszystko, co może zaspokoić jakiekolwiek pragnienia. Istnieją tylko po to, aby drażnić zmysły, tworzyć i doświadczać wciąż czegoś nowego, a wreszcie po to, aby rozkoszować się spełnianiem marzeń śmiertelników. Ich zadaniem jest także otępianie umysłu, któremu trudniej jest wówczas zadowalać się tym, co zwykłe i przyziemne. Wielkie demony Slaanesha wywołują również ból porażki, agonię wynikającą z nadmiaru wrażeń, a wreszcie ten stan umysłu, który każe śmiertelnikom szukać wciąż nowych podniet, aby uciec od codzienności.

Niczym tancerze, Niegodziwi poruszają się z płynną gracją, a ich gesty są jak muśnięcia palców kochanka. W ich obecności spełniają się wszelkie pragnienia, ale gdy odchodzą, pozostaje tylko cierpienie i agonia - realne i bolesne niczym dźgnięcie nożem. Wszyscy, którzy zaznali niewypowiedzianej rozkoszy, teraz pogrążają się w rozpaczy. Najczęściej zrywają z dotychczasowym stylem życia, poszukując zwodniczych przyjemności obiecanych przez Wielkich Rogatych.

Gdy Strażnik Tajemnic ma pojawić się na świecie, Wiatry Magii rozprowadzają po okolicy energię Slaanesha, która mami i dręczy zamieszkujących w pobliżu śmiertelników. Wszystko zaczyna wibrować, tak jakby w środku znajdowało się coś, co chce się uwolnić. Śmiertelni pocą się, a serca biją im tak mocno, że prawie wyrywają się z piersi. Zwierzęta stają się rozjuszone i gwałtowne, atakują pręty klatek lub zrywają uprzęże. Drewno wypacza się i drży, a stal zaczyna pulsować niewidzialną energią. Drzewa skrzypią, a ziemia rozwiera się i z rozpadlin tryskają źródła. Zahamowania puszczają, lojalność słabnie, więzy zaufania rozluźniają się. Namiętność wypełnia serca i umysły, a jeżeli nikt nie zapanuje nad śmiertelnikami, pogrążą się z dzikim zapamiętaniem w orgiach i hulankach.

Ale dreszcz fizycznego pożądania to nie jedyny skutek pojawienia się Strażnika Tajemnic. Innym efektem jest przypływ twórczego natchnienia. Rysownicy i malarze rzucają się gorączkowo do sztalug i szkicowników, tworząc arcydzieła daleko przewyższające ich możliwości. Z ust poetów wydobywają się wyrafinowane wersy, w których udaje im się uchwycić olbrzymi smutek i niespełnione pragnienia. Z gardeł śpiewaków płyną pieśni tak piękne, że łamią serca tym, którzy je usłyszą. Demon wypełnia sny śmiertelników wizjami piękna tak skończonego, że śpiący rzucają się bezsilnie przez całą noc, szlochając z powodu nieosiągalnej doskonałości swoich wizji. Gdy się obudzą, dni będą im upływać w smutku i melancholii z żalu za tym, czego nigdy nie będą mogli posiąść.

Im bliżej znajduje się demon, tym wyraźniejsze stają się oznaki jego obecności. Malarze pokrywają płótna własną krwią, poeci wyłupują sobie oczy, aby dowiedzieć się, jak wygląda prawdziwa ciemność, a bardowie krztuszą się i dławią pieśniami zbyt doskonałymi na ich pospolite gardła. Krajobraz zdaje się łagodnieć, przybiera ciepłe kolory i obłe kształty, z kolei broń staje się ostrzejsza, emocje rosną, a szaleństwo jasno płonie w umysłach.

Kiedy pojawia się Strażnik Tajemnic, umiera wszelka nadzieja. Obecność demona wyjaławia umysły śmiertelników, zakłócając zdolność

koncentracji i rozpraszając ich swoją nadnaturalną charyzmą. Niegodziwy zdaje się tańczyć na polu bitwy, prześlizgując się między oddziałami i niedoszłymi bohaterami, by szerzyć śmierć. Raduje się każdym uderzeniem monstrualnych szczypiec, a jego śmiech miesza się z krzykami umierających. Zarówno na polu bitwy, jak i poza nim, Strażnik Tajemnic łatwo przejmuje kontrolę nad śmiertelnikami, roztaczając swój nieziemski powab. Zauroczeni, stają się jego niewolnikami i zrobią wszystko, aby zadowolić swego pana, zatracając się i zapominając o tym, co przyzwoite i godne.

Strażnik Tajemnic śmieje się z tego wszystkiego i rozkoszuje wywołanym zamieszaniem, ciągle popychając swych niewolników do nowych doświadczeń. Potrafi grać na dowolnym instrumencie i namalować dowolny obraz, a ci, którzy słyszeli jego śpiew, niechybnie utracili duszę. Chichot demona to połączenie śmiechu okrutnej kobiety i niewinnego dziecka.

Większe Demony unikają bezpośredniej walki, chyba że jest to niemożliwe. W czasie starcia wolą posługiwać się magią, mamiąc umysły przeciwników i zwracając ich przeciw sobie. Jeśli demony nie mogą uniknąć bezpośredniego starcia, wprowadzają się w stan *szału bojowego*, sycąc się cierpieniem i strachem swych ofiar. Czasem zabijają tylko dlatego, że znajdują upodobanie w widoku rozpryskującej się krwi lub w dźwięcznej nucie wrzasku umierającego śmiertelnika. Zmienne i kapryśne, oddają się swoim fantazjom z dzikim i samolubnym zapamiętaniem, ani trochę nie przejmując się tymi, których krzywdzą. W czasie rundy walki Strażnicy Tajemnic *tratują* swych przeciwników oraz *uderzają szponami*

BUDOWA CIAŁA: wszyscy Strażnicy Tajemnic mają wygląd umięśnionego, przypominającego człowieka humanoida z czterema rękoma, które skręcają się i wiją do rytmu niesłyszalnej muzyki, oraz głową znajdującą z przodu klatki piersiowej, na wysokości dolnej pary rąk. Demony mierzą około 5 metrów wzrostu. Górna para rąk, podobnie jak u demonic, zakończona jest ogromnymi szczypcami, zaś dolna posiada ludzkie dłonie zakończone ostrymi szponami. Na biodrach znajduje się skórzany pas i skórzana przepaska z symbolem Slaanesha. Zakończono kopytami lub gadzimi pazurami, koźle nogi osłonięte są obcisłymi, czarnymi, skórzanymi, nabijanymi ćwiekami nogawicami przypiętymi za pomocą łańcuchów do pasa. Po prawej stronie korpusu znajdują się nabrzmiałe kobieca piersi, przypominające olbrzymie, opite krwią kleszcze, a przez lewe ramię przewieszona jest jaskrawa szata, typowa dla wyznawców Slaanesha. Rogata głowa Wielkiego Demona przypomina nieco ludzką, lecz twarz wykrzywiona jest w lubieżnym grymasie, nos przypomina otwór nosowy w czaszce, a w ustach znajdują się ostre zęby i długi wężowy język, którym demon smakuje powietrze i zawartą w nim nieczystą energię. Szczątkowe uszy umieszczone są z boku głowy, zaś oczy płoną seledynowym światłem kryjąc tajemnice bólu i rozkoszy, sekretne pragnienia i przerażające instynkty. Jasna skóra demona wydziela narkotyczny zapach piżma, który wyostrza zmysły i oczarowuje duszę, sącząc mroczny jad w umysł i serce śmiertelnika. Demon sprawia przerażające wrażenie, a jednak emanuje niesamowitym urokiem, bez względu na to, jakich zbrodni się dopuszcza lub jakim przyjemnościom się oddaje.

ROZMIAR: *gigantyczny*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku większych demonów obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Slaanesha *nienawidzą* istot i wyznawców Khorna, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: strażnicy tajemnic wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych oraz *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *nienawiść*, *niechęć* oraz bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich większych demonów Slaanesha odnoszą się poniższe reguły dotyczące specjalnych *zasad specjalnych*:

Czarnoksiężnik: Strażnicy Tajemnic są potężnymi demonami, władającymi magią należącą do Tradycji Chaosu.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Strażnicy Tajemnic, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Infekcja ran: rany zadane przez wielkiego demona Pana Rozpusty mogą powodować *infekcję ran* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Slaanesha demony są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): Strażnik Tajemnic Slaanesha może wykorzystać swoje talenty uwodzicielskie, żeby zauroczyć śmiertelnika (jednego na każdy punkt **MAGII**). W ramach *akcji podwójnej* może próbować opanować umysł dowolnego humanoida w *zasięg oddziaływania.* Walkę mentalną można rozstrzygnąć za pomocą testu przeciwstawnego **CHA** demona przeciwko **SW** ofiary. Jeśli demon wygra w teście, zdobywa całkowitą kontrolę nad ciałem ofiary i może ją zmusić do wykonania określonego działania. Ofiara może próbować wyzwolić się spod uroku, wykonując następny test przeciwstawny po K10 rundach (na każdy punkt **MAGII** demona). Strażnik Tajemnic w każdej chwili może uwolnić ofiarę spod *dominacji* (w ramach *akcji natychmiastowej*). Podczas *dominacji* ofiary demon nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jej dowództwem.

Specjalny atak (tupnięcie): w ramach *akcji podwójnej* demon może wykonać specjalny atak - *tupnięcie*. Gdy Strażnik Tajemnic tupnie, wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAGxMAG** metrów od demona muszą wykonać udany test **ZR**, albo upadną na skutek silnych wstrząsów i będą się podnosić przez K4 rundy, podczas których mogą jedynie parować. Istoty posiadające umiejętność *uniki* i/lub *taniec* otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%x*PW*. Ponadto istoty które upadły, traktowane są jak *cel spętany* oraz muszą wykonać test **ZR**, albo wypuszczą to, co trzymały w rękach.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Woń rozkoszy: wszystkie demony Slaanesha posiadają mutację *woń rozkoszy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA STRAŻNIKA TAJEMNIC:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
81	93	60	60	100	89	89	89
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
6	35	6	6	8	4	-	K3

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
26	35	-	52	38	-

Umiejętności: aktorstwo; błyskotliwość; celny cios; charakteryzacja; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; erotyka; hipnoza; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne 2K6 zaklęć); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (Tradycja Chaosu, dowolne 2K6 zaklęć); medytacja; muzykalność; oburęczność; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szacowanie; szaleńczy atak; sztuka; ślepowidzenie; śpiew; taniec; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; urok osobisty; uwodzenie; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (dowolne)

Pancerz: naturalny (*łuski*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*tratowanie*, *uderzenie szponami*)

DEMONY TZEENTCHA:

LATAWIEC TZEENTCHA, DEMONICZNY SŁUGA:

Latawce Tzeentcha są istotami dziwnymi nawet jak na demony. Uczeni wyróżniają dwa rodzaje tych demonów: Dyski i Wyjce.

Dyski Tzeentcha unoszą się wśród obłoków i wirów energii, jakie wypełniają Domenę Chaosu. Przemierzają przestworza Eteru, żerując na pomniejszych demonach i duszach potępionych śmiertelników. To bezkształtne istoty, zrodzone z cienia i złowieszczej woli Pana Przemian. Ich głównym obowiązkiem jest wyszukiwanie i pożeranie śmiertelników, którzy przekroczyli granice Domeny Chaosu, a także gromadzenie ich dusz na potrzeby Wielkiego Mutatora. Czasami Władca Marionetek wysyła swoje bestie do krain śmiertelników. Dopiero tam, po przekroczeniu Domeny Chaosu, przybierają materialną postać.

Najpotężniejsi czarnoksiężnicy Tzeentcha, zwani Zniewolonymi Magami, otrzymują czasem w darze Dyski, których używają jako wierzchowców. Na ich grzbietach, niczym na latających platformach ruszają do bitwy. Możliwość wzniesienia się w powietrze zapewnia lepszy ogląd pola walki, a także umożliwia precyzyjne rażenie wrogich dowódców i magów morderczymi zaklęciami. Uczeni przypuszczają, że dyski, zesłane na świat materialny przez boga Chaosu, mogą w każdej chwili powrócić do Domeny Chaosu - nawet z jeźdźcem na grzbiecie.

Podobnie jak Dyski, Wyjce przebywając w Domenie Chaosu utrzymują postać niematerialną. Unoszą się wśród zawirowań magicznych energii, walcząc z Dyskami o dusze zmarłych śmiertelników. Zbierają się w miejscach gdzie kumulują się magiczne manifestacje emocji, z tego więc powodu często przyłączają się do Hord Chaosu, które aż kipią od nagromadzonej wściekłości, nienawiści i żądzy mordu. Wabią je silne emocje, takie jak gniew, nienawiść, ale także żądza i miłość. Przyciąga je również aura miejsc przesiąkniętych strachem i nadzieją. Razem z nimi przekraczają granice Eteru, wkraczając do krainy śmiertelników, gdzie mogą żerować na ich uczuciach, łatwo

wyczuwalnych w momencie wielkiej inwazji. W największym zamieszaniu bitewnym zlatują z nieba, wydając przenikliwe wycie i wbijając się w zwarte szeregi żołnierzy. Tną i gryzą, chłoszczą ogonami i kaleczą ciała ostrymi rogami, a gdy się już nasycą, wzbijają się w powietrze, szybując na niewidzialnych Wiatrach Magii.

Dyski i Wyjce nie potrafią mówić ale rozumieją polecenia wydawane w języku *demonicznym* i *Mrocznej Mowie*.

BUDOWA CIAŁA: Dyski przypominają okrągłe i płaskie dyski - stąd pochodzi ich nazwa - dzięki czemu mogą unosić się w powietrzu, podobnie jak w Domenie Chaosu. Jednak magia, która umożliwia przemianę w postać materialną, powoduje także mutacje, dlatego poszczególne Dyski różnią się między sobą.

Wyjce przypominają zmutowaną, fioletową płaszczkę. Na krawędzi płaskiego, obłego ciała tkwią ostre kolce i rogi, zaś metrowej długości ogon zakończony jest zgrubieniem. Demona łatwo rozpoznać, gdyż podczas lotu pozostawia za sobą migoczącą, wielobarwną smugę.

ROZMIAR: *średni*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku demonicznych sług Tzeentcha obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Tzeentcha *nienawidzą* istot i wyznawców Nurgla, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich demonów odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA** & **PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Latawce Tzeentcha, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Mutacja (Dyski Tzeentcha): aby określi ilość mutacji należy wykonać rzut **K10**. Wynik **1-4** oznacza 1 mutację; **5-8** 2 mutacje; **9-0** 3 mutacje (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

Mutacja (Wyjce): wszystkie wyjce posiadają mutację *ogon-maczuga* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Ponadto, każdy demon ma 50% szans na dodatkową mutację.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami bóstw którym służą, demony są *podatne na niestabilność*.

Nieuchwytny: Latawce Tzeentcha atakują raz w czasie rundy *ugryzieniem* i natychmiast odlatują, nie dając przeciwnikowi możliwości odpowiedzenia na atak. Po udanym teście *trafienia*, przeciwnik musi wykonać jeszcze test **ZRĘCZNOŚCI**, by sprawdzić czy zdążył zadać cios nim demon odleciał.

Niezwykły kształt (Dyski Tzeentcha): wszystkie celne ataki trafiają w korpus demona.

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

Wierzchowiec: demony Tzeentcha przez niektóre istoty i demony są wykorzystywane jako wierzchowce, które mogą unieść ładunek równy **KRZEPA** x 30 *WO*. Jeśli istota dosiadająca Dysk zostanie zabita, demon odchodzi z powrotem do swojej sfery egzystencji.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA LATAWCA TZEENTCHA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	0	40	30	100	24	43	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	4	3	15	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	-	5	7	-	3

Umiejętności: język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; szacowanie; ślepowidzenie; uniki; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Skrzydła 0/0/0, Korpus 0/0/0; Ogon 0/0/0

Broń: naturalna (*ugryzienie*)

PŁOMIENIEC, DEMONICZNA BESTIA:

Spośród demonów często spotykanych w Domenie Chaosu, Płomieńce bez wątpienia należą do najdziwniejszych. Podobnie jak Latawce, to istoty uformowane z czystej energii magicznej, które przybierają postać materialną dopiero po przekroczeniu świata materialnego. Jest to zaś forma niepokojąca i ohydna. Płomieńce Tzeentcha są odpowiednikami Bestii Nurgla. Podobnie jak tamte demony, Płomieńce są zależne od potężniejszych istot demonicznych - zawsze są kontrolowane przez Panów Przemian lub któregoś ze Strachulców i wykonują ich polecenia.

Nazwa demonów pochodzi od płomieni, którymi może razić swych wrogów. Kapiąca z kończyn oleista substancja jest niezwykle łatwopalna. Spadające na ziemię krople przez chwilę płoną, po czym przybierają kształt najbliższej rzeczy lub istoty. Malutkie, uformowane z płomienia figurki parodiują i przekręcają zachodzące wokół nich wydarzenia, po czym giną w ogniu Płomieńca bądź też, gdy demon oddali się nieco bledną, rozpływając się w nicość.

Płomieńce poruszają się seriami skoków, wykonywanych dzięki posiadaniu grzybiastego ciała. Wciągają powietrze, po czym wypuszczają je pod dużym ciśnieniem, na podobieństwo meduz. Za każdym takim demonem ciągnie się sznur maleńkich wyobrażeń okolicznych wydarzeń.

Płomieniste ataki mogą być stosowane zarówno w walce na odległość jak i w bezpośrednim starciu. Walcząc, Płomieńce *gryzą* i *strzelają płomieniami*.

BUDOWA CIAŁA: Płomieńce są prawdopodobnie najdziwniejszymi demonami, jakie znane są uczonym i demonologom. Owalne w przekroju, podłużne ciało demona składa się z wykrzywionych w grymasie twarzy i wyszczerzonych, zębatych paszczy. Ramiona Płomieńca to niebieskawe, powykręcane kończyny, zakończone oślizgłymi otworami, z których nieustannie kapie łatwopalna substancja. Demon nie posiada głowy, odpowiednik twarzy jest, podobnie jak u Strachulców, umieszczony w klatce piersiowej. Niektóre z demonów mają duże, podobne do ptasich dzioby, część zaś ma w ich miejscu uzbrojone w kły paszcze.

ROZMIAR: *duży*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Płomieńców obowiązują poniższe reguły dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Płomieńce są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz mniejsze i większe demony.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich Płomieńców odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA** & **PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Płomieńce, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Mutacja: każdy demon ma 50% szans na mutację (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Tzeentcha demony są *podatne na niestabilność*.

Specjalny atak (płomienisty strzał): raz na turę demony mogą, wykonując *akcję podwójną*, *zionąć ogniem* ze zmutowanych ramion. Ogień ma kształt stożka, 12 metrów długości i 4 metry szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są automatycznie trafiane i otrzymują K8 obrażeń z **SIŁĄ** demona (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia - patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY**). Płomieńce mogą *zionąć ogniem* także wtedy, gdy są zaangażowane w walkę wręcz. Ponadto, wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem ognia przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu*.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PŁOMIEŃCA TZEENTCHA:

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
35	45	50	40	40	0	90	0
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	11	5	4	9	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	-	-

Umiejętności: akrobatyka; ślepowidzenie; zastraszanie

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0

Broń: naturalna (*zionięcie*)

STRACHULEC, MNIEJSZY DEMON:

Ogień ma wiele zastosowań, od palenia sierocińców do wypłaszania leniwych zwierzoludzi z lasów. Nic jednak nie jest tak eleganckie jak strychulce, bowiem te nie tylko zabijają. Potrafią przekształcać to, co kiedyś było zwykłym ciałem, w następne strychulce - w ten sposób powiększają nasze siły i szerzą prawdziwy Chaos w całej krainie.

- Drakar Neth Shyish, Pięść Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy

Kim jesteśmy? Wasi uczeni twierdzą, że istniejemy tylko po to, by was kusić, a jednak w dość dosłowny sposób jesteśmy właśnie wami. Jesteśmy waszymi żądzami, waszymi lękami, waszą ambicją i nienawiścią, obleczonymi w formę, jeśli nie w ciało. Jak możecie nas pokonać? Tylko zwalczając własne człowieczeństwo, a któżby chciał robić coś takiego? Walczylibyście przeciwko samemu życiu. Czymże bowiem jest Chaos, jeśli nie życiem?

- Tzaal, chwilowo spokojny strachulec

Pomniejsze demony Tzeentcha znane są pod nazwą Strachulców. To istoty zmiennokształtne, przerażające niestabilnością swojej formy cielesnej. Są żywym wytworem magii Chaosu. Tak jak siły Wiatrów Magii kumulują się z każdym kolejnym pasmem, tak siła Strachulców rośnie wraz z ich liczbą. Dostatecznie duże grupy Strachulców potrafią wywoływać spontaniczne mutacje u swoich ofiar, a nawet zmieniać je w podobne sobie potwory.

Istnieją dwa rodzaje Strachulców - Różowe i Błękitne. Mniejsze demony są wysłannikami i sługami Wielkiego Mutatora, wprowadzającymi w życie skomplikowane zamierzenia bóstwa. Strachulce służą głównie jako żołnierze, strażnicy oraz posłańcy.

Różowe Strachulce są *właściwą* formą tych demonów. Stwory wydają z siebie dziwne niepokojące odgłosy, ziemia u ich stóp płonie nieziemskim różowym światłem, a one same chichoczą w podnieceniu.

Wydaje się, że wszystko przepełnia je radością, chichoczą i śmieją się ze wszystkiego. Demony podniecają się przy rzucaniu zaklęć, są wesołe i można by rzec, szczęśliwe. Różowe Strachulce mówią językiem *demonicznym*, część z nich posługuje się także *mroczną mową*.

Strachulce bardziej cenią sobie przebiegłość niż bezpośrednią walkę. Jeżeli jednak nie zdołają zbić przeciwnika z tropu, atakują *uderzając szponami.*

BUDOWA CIAŁA: Różowe Strachulce nie przypominają żadnej żywej istoty. Ich ciało to zaopatrzona w potężną paszczękę wielka głowa i wyrastające z niej kończyny. Stopy tych demonów są szerokie i płaskie, a palce kończą się przyssawkami. Ramiona Strachulców są bardzo długie, natomiast nogi krótkie i pokraczne. Jak sama nazwa wskazuje, ciało tych stworów jest różowe. Pokrywają je rozmaite guzy, obrzękłe narośle i wyrostki. Tu i tam, sterczą kolce, czasami na głowie wyrasta kilkanaście rogowych grzebieni, czasami demon ma dziób zamiast paszczy.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Strachulców obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Tzeentcha *nienawidzą* istot i wyznawców Nurgla, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: Strachulce wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz większe demony.

ZASADY SPECJALNE: Różowych Strachulców nie można odegnać po zniszczeniu ich fizycznej formy. *Krytyczne trafienie* powoduje jedynie, że Strachulec znika z odgłosem dzikiej satysfakcji w obłoczku różowej mgły, która zaraz zmienia kolor na niebieski. Formują się z niej dwa Niebieskie Strachulce. Ponadto, do wszystkich demonów odnoszą się poniższe *zasady specjalne*:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Strachulce, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Istota magiczna: W każdym aspekcie swej egzystencji strychulce Tzeentcha pozostają magiczną energią obleczoną w ciało i ożywioną przez Pana Przemian. Ich ciała emanują mocą, która mogą kierować w sposób podobny do rzucania zaklęć. Wraz ze wzrostem liczebności w grupie rośnie wartość **MAGII** każdego ze stworów. Pojedynczy Strachulec ma **MAGIĘ** na poziomie 1. W grupie liczącej od 3 do 8 stworów, każdy z nich ma **MAGIĘ** na poziomie 2. Gdy jest ich 9 lub więcej, każdy ze Strachulców ma **MAGIĘ** na poziomie 3. Strachulce potrafią wykorzystywać magiczną moc, splatając z nich zaklęcia magii czarnoksięskiej. Strachulce mogą padać ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*, choć jego efekt jest krańcowo odmienny. Jeśli podczas rzutu w celu ustalenia *Poziomu Mocy* Strachulca wypadnie dublet lub triplet, losowo wybrany stwór z ich grupy zaczyna obłąkańczo chichotać, a rzucenie zaklęcia kończy się sukcesem (niezależnie od osiągniętego *Poziomu Mocy*).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Tzeentcha demony są *podatne na niestabilność.*

Specjalny atak (nagła mutacja): jeśli *uderzenie szponami* Strachulca spowoduje śmierć ofiary, z jej zwłok natychmiast wylania się nowy Strachulec Tzeentcha. W następnej rundzie może on włączyć się do walki. Jeśli postać zostanie ranna, musi wykonać test *magii.* Nieudany test oznacza, że natychmiast ulega mutacji Chaosu, zgodnie z zasadami czaru Tradycji Chaosu *dotyk Chaosu* (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGIA CZARNOKSIĘSKA**).

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA RÓŻOWEGO STRACHULCA:							
CECHY GŁÓWNE:							
WW	**US**	**K**	**ODP**	**ZR**	**INT**	**SW**	**CHA**
50	45	40	30	60	66	66	66
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	**ŻW**	**S**	**WT**	**SZ**	**MAG**	**PO**	**PP**
2	5	4	3	4	1-3	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	**RAMIĘ** (100%)	**SKRZYDŁO** (110%)	**KORPUS** (150%)	**NOGA** (110%)	**OGON** (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: celny cios; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; hipnoza; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); magia powszechna (dowolne 2K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (Tradycja Chaosu, dowolne 2K4 zaklęcia); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne sześć)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

BŁĘKITNE STRACHULCE:

Jedynym sposobem, by powstał ten demon, jest zniszczenie fizycznej formy Różowego Strachulca. Błękitne Strachulce powstałe po zniszczeniu ciała mniejszych demonów przypominają z wyglądu Różowe Strachulce, ale różnią się od nich charakterem. Podczas gdy Różowe Strachulce są wesołe i ucieszne, Błękitne są ponure i złośliwe.

Z jednego Różowego Strachulca powstają dwa Błękitne. Jeśli akurat nie walczą, powoli zmieniają się w obłoczki niebieskiej mgły. Z chwilą, gdy wkraczają do boju, przyjmują swój właściwy kształt.

W niektórych zakazanych, magicznych księgach demonologów Różowe Strachulce nazywane są Wrzaskliwcami czy Wirującymi Niszczycielami, a Błękitne - Chrząkaczami. Demony mówią językiem *demonicznym*, część z nich posługuje się również *mroczną mową.*

BUDOWA CIAŁA: Błękitne Strachulce wyglądają jak nieco mniejsze Różowe Strachulce, choć różnią się od nich barwą ciała i wyrazem *twarzy*, gdyż w przeciwieństwie do swych *rodziców* wyglądają na wiecznie rozgniewane i rozzłoszczone.

ROZMIAR: *mały*

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Błękitnych Strachulców obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: demony Tzeentcha *nienawidzą* istot i wyznawców Nurgla, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: demony wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: Strachulce są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść*, bóstwa oraz większe demony.

ZASADY SPECJALNE: z chwilą otrzymania *trafienia krytycznego* fizyczne formy demonów zostają zniszczone i nie dzielą się na kolejne Strachulce. Ponadto, do wszystkich demonów odnoszą się poniższe zasady:

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Błękitne Strachulce, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Tzeentcha demony są *podatne na niestabilność.*

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA BŁĘKITNEGO STRACHULCA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
35	25	30	30	70	20	20	18

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	5	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; język tajemny (demoniczny); medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; szacowanie; ślepowidzenie; uniki; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*mroczna mowa*); znajomość języka (dowolne trzy)

Pancerz: naturalny (*brak*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: naturalna (*uderzenie szponami*)

PAN PRZEMIAN, WIĘKSZY DEMON:

Rozważcie me słowa, co z dogłębnej wiedzy płyną, z doświadczeń wieków minionych. Wy który stoicie przede mną, powiadacie że moc waszych zaklęć zdoła pokonać mnie, demona. Czy naprawdę wierzycie, iż wasze żałosne sztuczki na wiele się zdadzą wobec istoty zrodzonej z Pustki, wobec potęgi księcia Chaosu? Złudne to przekonanie, godne dzieci i bełkoczących starców. Wiecznością nie rządzi lament słabych, lecz stanowczość silnych. A powiadam wam, niewielu jest takich, którzy zdołają wytrzymać okrutny cios potężnej woli demona.

- Amon'Chakai, Pan Przemian

Żadna zmiana nie zachodzi sama z siebie. Za każdym wydarzeniem, odmianą losu i zbiegiem okoliczności kryją się machinacje Tzeentcha. Mroczne Bóstwo pragnie, by świat ciągle zmieniał się i odkrywał nowe sekrety, uwięzione w procesie bezustannego tworzenia. Efekty jego działań są widoczne wszędzie - w powstawaniu nowych gatunków, piętnie mutacji oraz zepsuciu, które doprowadza do upadku jego najnikczemniejszych czcicieli. Tzeentch jest patronem przemian i magii, a jego najpotężniejsi słudzy, Upierzeni Władcy, mają spełniać nieprzewidywalne kaprysy swego bóstwa.

Wiele zakazanych woluminów zawiera wzmianki o Panach Przemian, wielkich demonach Tzeentcha, nazywanych także Upierzonymi Władcami lub Oczami Tchara. Panowie Przemian to najpotężniejsi spośród demonicznych sług Wielkiego Mutatora, a wielu uczonych Starego Świata uważa, że najpotężniejszymi spośród wszystkich demonów, które służą bogom Chaosu. Tzeentch obdarzył demony niewyobrażalną mądrością, sprytem, inteligencją i potężnymi magicznymi zdolnościami. Architekt Przeznaczenia pobłogosławił Panów Przemian zdolnością widzenia przyszłości i przeszłości, dzięki czemu mogą ujrzeć niedostrzegalne gołym okiem wzory prawdopodobieństwa w tej pozornej dowolności, z której stworzona jest rzeczywistość. Podzielając niewiarygodną przebiegłość i przekraczającą granicę czasu wiedzę Tzeentcha, pogardzają więzami społecznymi i historycznymi uwarunkowaniami. Poświęcają się niszczeniu świata i tworzeniu go od nowa. Każdy zajmuje się swoim fragmentem rzeczywistości, a wszystkie podkopują struktury stworzone przez śmiertelników, potem odbudowują je i znowu niszczą. Upierzeni Władcy są równie tajemniczy jak ich pan. Bawią się śmiertelnikami, a ogranicza ich tylko niesamowita inteligencja, która pozwala im widzieć konsekwencje każdego czynu.

Wielkie demony Tzeentcha są całkowicie nieprzewidywalnymi intrygantami. Łatwo wezwać i otrzymać pomoc Panów Przemian, lecz równie prawdopodobne jest uzyskanie zwodniczej rady lub fałszywej przepowiedni, będącej częścią ich niezwykle skomplikowanych planów. Wielu próbowało układać się z demonami. Ich plany i dążenia spełniały się błyskawicznie, ale zaraz potem wszystko zaczynało iść źle i w rezultacie kończyli jako nędzne, przeżarte mutacjami kreatury. Panowie Przemian pragną tylko mutacji, podziału, konfliktów i niezgody, jednak wielu krótkowzrocznych głupców wciąż próbuje podporządkować sobie kapryśnego demona. W efekcie są wciągani coraz głębiej w zawiłe intrygi demona.

Obecność Upierzonych Władców obwieszcza wiele dziwnych wydarzeń. Nagłe i gwałtowne burze, potworne mutacje, które przemieniają ciała niewinnych - dla Panów Przemian nie ma rzeczy niemożliwych. Działania demonów mają bardzo rozległy zasięg i wywołują u zwykłych ludzi zmienność nastrojów oraz sprzeczne emocje. Zwierzęta zachowują się niespokojnie. Niegdyś dzielny i odważny pies zmienia się w piszczące strachliwe stworzenia, które kuli się przy najlżejszym szmerze. Pająki roją się w okiennicach, przestraszone myszy uciekają z pól, ginąc pod stopami zdezorientowanych i zaskoczonych wieśniaków. Panowie Przemian zawsze wywołują obłęd i prowokują niezwykłe zachowania.

Szaleństwo umysłu znajduje odbicie w przemianie ciała. Rozprzestrzeniają się mutacje, pieprzyki i znamiona zmieniają położenie, jakby żyły własnym życiem. Kolor oczu, włosów, a nawet skóry może się zmienić na różowy, niebieskozielony lub fioletowy. Zmiany mogą być prawie niewidoczne lub dostrzegalne, ale nikomu, kto znajdzie się w pobliżu Pana Przemian, nie uda się pozostać tym, kim był wcześniej.

Wielkie demony manipulują rzeczywistością. Przedmioty zmieniają kolory, przyjmując ostre i kontrastowe odcienie albo migocząc od zmieniających się wzorów, aż wreszcie wibrują i zaczynają poruszać się samoistnie. Znajome krajobrazy znikają, drogowskazu zmieniają położenie, litery w tekstach opuszczają stronice i układają w nowych, interesujących kombinacjach. Drzewa przechodzą całkowitą transformację, tworząc nowe gatunki. Suche drewno puszcza pąki, a młode gałązki marnieją w mgnieniu oka. Kłęby dziwnych chmur przesuwają się po niebie, zmieniając kształty i przyjmując nowe formy, które zwijają i skręcają w bezustannym procesie powstawania.

Spośród wszystkich zmian, których sprawcą jest Upierzony Władca, najsilniej działa jego magiczna moc. Niektórzy Magistrowie twierdzą, że gdy pojawia się wielki demon Tzeentcha, zaklęcia wywołują odmienne efekty, często niespodziewane i dziwaczne. Sadzawki *Dhar* płoną i emanują czerwoną lub brązową poświatą. Nawet Arcymagowie nie są w stanie korzystać ze swoich magicznych zdolności. Wszędzie pojawiają się manifestacje Chaosu.

Nic nie cieszy Panów Przemian bardziej od ciągłych zmian, demony lubują się destrukcją, po której przychodzi czas na tworzenie. Znajdują przyjemność w zmienianiu torów żywota ludzi zarówno maluczkich, jak i tych, którzy mienią się władcami świata. Potrafią wynieść i poniżyć, zniszczyć i nagrodzić. W jednej chwili mogą zmienić swe zamysły i plany, gdyż ich żywiołem są wieczne zmiany. Traktują śmiertelnych niczym pionki w kosmicznej grze, w której bez końca można wypróbowywać nowe warianty zagrywek i odmiany posunięć, w której nie obowiązują żadne trwałe zasady i reguły. Panowie Przemian potrafią porozumiewać się w każdym języku.

Dysponujący niepojętym dla śmiertelników intelektem Panowie Przemian potrafią odnaleźć się w każdej sytuacji, niezależnie od stopnia ich skomplikowania. Przenikliwe umysły Wielkich Demonów w ułamku sekundy analizują zachowanie przeciwników i przewidują wszelkie możliwe posunięcia. Demony nigdy nie mogą zostać *zaskoczone*, a wyjątkowe zdolności, jakimi obdarzył je Wielki Mutator pozwala demonom atakować w każdym kierunku zarówno w czasie lotu, jak i na ziemi. W czasie bezpośredniej walki Wielkie Demony *gryzą*, *uderzają szponami* lub wykonują ataki bronią.

ROZMIAR: *gigantyczny*

BUDOWA CIAŁA: ciało Panów Przemian przypomina krzyżówkę człowieka i ptaka. W potężnie umięśnionych barków wyrastają szerokie skrzydła, pokryte różnobarwnymi piórami, wielka niby ptasia głowa wieńczy długą wątłą szyję, na której często osadzony jest kolorowy grzebień. Palce demona zakończone są szponami, a stopy kończą się pazurami gigantycznego, drapieżnego ptaka. Skóra demonów jest pokryta guzowatymi wyrostkami i niewielkimi piórami. Wielki Demon, znudzony własną postacią może zmienić swój wygląd, podobnie jeżeli demon nie skupia się na swym ciele, jego fizyczny kształt może się zmieniać i przekształcać. Wokół pierzastej głowy Pana Przemian unosi się często różnobarwny kłąb jego myśli i zamierzeń, mówi się też, że Upierzony Władca przenikać myśli i pragnienia napotkanych istot.

Najbardziej przerażający jest jednak wzrok Wielkich Demonów Tzeentcha. Ci, którzy przeżyli spotkanie z tym stworzeniem twierdzą, że kryje się w nim cała mądrość Tego-Który-Zmienia-Drogi, jego złośliwa inteligencja i żądza władzy.

NATURA: CHAOTYCZNA.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku wielkich demonów Tzeentcha obowiązują poniższe reguły:

Nienawiść: Panowie Przemian *nienawidzą* istot i wyznawców Nurgla, wpadają w *furię* na ich widok, darzą *niechęcią* istoty i wyznawców innych bóstw.

Straszny: Upierzeni Władcy wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych, oraz *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu.

Zimna krew: demony są odporne na wszelkie *oddziaływania psychologiczne* za wyjątkiem tych, które są wywołane przez *niechęć*, *nienawiść* oraz bóstwa.

ZASADY SPECJALNE: do wszystkich demonów odnoszą się poniższe zasady:

Czarnoksiężnik: Panowie Przemian są potężnymi demonami, które władają zaklęciami należącymi do Tradycji Chaosu *lub* Nekromancji.

Demon: istoty demoniczne są odporne na wszelkie zaklęcia działające na umysł oraz niepodatne na choroby i trucizny - za wyjątkiem *jadu na demona* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **TRUCIZNY**). Ponadto, ponieważ

demony nie posiadają żadnych ważnych organów wewnętrznych, nie stosuje się do nich zasada *Dodatkowych Obrażeń* oraz *oszołomienia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**).

Demoniczna aura: Upierzeni Władcy, podobnie jak inne demony otoczone są *demoniczną aurą* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **DEMONICZNA AURA**).

Demoniczny oręż: demony władają magicznym orężem, posiadającym K6 magicznych właściwości. (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** paragraf **MAGICZNA BROŃ**). Broń znika, gdy zostanie zniszczona fizyczna forma demona.

Dziecię niebios: Wielkie Demony są wspaniałymi lotnikami, a gdy unoszą się w powietrzu ich wspaniałe zdolności manewrowania pozwalają im atakować w każdą stronę, niezależnie od kierunku lotu.

Istota magiczna: Panowie Przemian mogą padać ofiarą *Przekleństwa Tzeentcha*, choć jego efekt jest krańcowo odmienny. Jeśli podczas rzutu w celu ustalenia *Poziomu Mocy* demona wypadnie dublet lub triplet, itd., rzucenie zaklęcia kończy się sukcesem (niezależnie od osiągniętego *Poziomu Mocy*).

Lot: Panowie Przemian latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* **SZYBKOŚĆ**, dotyczy tylko poruszania się po ziemi.

Niestabilność: poza Pustkowiami Chaosu i świątyniami Tzeentcha, demony są *podatne na niestabilność.*

Rozproszenie magii: za każdym razem, gdy Pan Przemian staje się celem czaru, demon może wykonać test *magii* (nawet w przypadku, które normalnie nie pozwalają na test *magii*). Udany wynik oznacza, że czar został natychmiast i całkowicie rozproszony.

Specjalny atak (hipnotyczne spojrzenie): Upierzony Władca może przeszywającym spojrzeniem zahipnotyzować przeciwnika (jednego na każdy punkt **MAGII**). W ramach *akcji podwójnej* może próbować opanować umysł dowolnego humanoida w *zasięg oddziaływania.* Walkę mentalną można rozstrzygnąć za pomocą testu przeciwstawnego **CHA** demona przeciwko **SW** ofiary. Jeśli demon wygra w teście, zdobywa całkowitą kontrolę nad ciałem ofiary i może ją zmusić do wykonania określonego działania. Ofiara może próbować wyzwolić się spod uroku, wykonując następny test przeciwstawny po K10 rundach (na każdy punkt **MAGII** demona). Pan Przemian w każdej chwili może uwolnić ofiarę spod *dominacji* (w ramach *akcji natychmiastowej*). Podczas *dominacji* ofiary demon nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jej dowództwem.

Świadomy: Panowie Przemian, dysponujący przenikliwym intelektem i zdolnością przewidywania przyszłości, w czasie walki nigdy nie mogą zostać *zaskoczeni.*

Widzenie w ciemności: demony postrzegają otoczenie dzięki *ślepowidzeniu.*

Wola Tzeentcha: za każdym razem, gdy Pan Przemian wykonuje test *umiejętności* lub *cechy*, należy wykonać dwa rzutu i wybrać korzystniejszy wynik.

PRZECIĘTNA CHARAKTERYSTYKA PANA PRZEMIAN TZEENTCHA:

CECHY GŁÓWNE:

WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
90	93	70	70	100	95	95	89

CECHY DRUGORZĘDNE:

A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
10	40	7	7	6	5	-	K3

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:

GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
34	40	44	60	44	-

Umiejętności: aktorstwo; błyskotliwość; celny cios; charakteryzacja; chiromancja; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; doświadczenie bojowe; dowodzenie; hipnoza; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); krasomówstwo; magia powszechna (dowolne 4K4 zaklęcia); magia prosta (tajemna); magia czarnoksięska (Tradycja Chaosu *lub* Nekromancja, dowolne 4K4 zaklęcia); medytacja; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie run; silny cios; specjalna broń (bojowa); splatanie magii; szacowanie; ślepowidzenie; tworzenie magicznych pergaminów; tworzenie magicznych przedmiotów; uniki; urok osobisty; warzenie trucizn; wiedza o demonach; wróżenie; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zastraszanie; zmysł magii; znajomość języka (dowolne)

Pancerz: naturalny (*łuski*); demoniczna aura +4

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 2/3/1, Skrzydła 2/3/1, Korpus 2/3/1, Nogi 2/3/1

Broń: naturalna (*atak ugryzieniem, uderzenie szponami*); duża, magiczna broń bojowa

TABELA CHAOTYCNYCH PRZEMIAN DEMONA

By określić czas trwania każdej, następującej u demona, zmiany należy rzucić K6:

K6	WYNIK
1-3	zmiana cofa się po 1 rundzie
4-6	zmiana trwa K4 rundy, potem cofa się

Dopóki trwa zmiana, która już zaszła, nie należy określać nowej.

K100	EFEKT
01-05	**ZMIANA KOLORU:** pióra Pana Przemian zmieniają kolor na czerwony, niebieski, a potem znowu na purpurowy. Bez wpływu na charakterystykę.
06-10	**DRUGA GŁOWA:** z piersi demona wyrasta głowa; demon otrzymuje dodatkowy atak *ugryzieniem* (**A** +1).
11-20	**ODPŁYW:** fala Chaosu odpływa, a demon zostaje osłabiony. Pan Przemian jęczy i slania się, tracąc -10% z każdej cechy głównej.
21-25	**FALA OZDROWIENIA:** demon wydaje przeraźliwy skrzek i odzyskuje 2K10 punktów **ŻYWOTNOŚCI**, punkty mogą zostać rozdzielone pomiędzy różne lokacje.
26-35	**DODATKOWE STAWY:** nogi demona zginają się w dodatkowych kolanach i kostkach, stając się dłuższe o K4x30 centymetrów; **SZ** +1.
36-40	**NAGA CZASZKA:** z głowy demona odpada ciało, pozostawiając nagą czaszkę. Każdy ugryziony przez czaszkę musi wykonać test *strachu*. Jeżeli ofiara ma już za sobą udany test *strachu* lub *grozy*, otrzymuje dodatni modyfikator +10%.
41-50	**MACKI:** skrzydła demona stają się mackami zaopatrzonymi w przyssawki. Jego charakterystyka nie ulega zmianom, ale ataki demona mają teraz zasięg 6 metrów.
51-55	**BRODAWKI:** skóra pod piórami demona pokrywa się brodawkami i staje się twarda; **ODP** +10%.
56-65	**NIEKONTROLOWANE WIATRY:** demon wydala chmurę groźnego gazu; każdy w promieniu równym **MAG** demona w metrach musi wykonać test *furii*.
66-70	**OGON MACZUGA:** demonowi wyrasta długi, giętki ogon, zakończony kością w kształcie maczugi; **A** +1.
71-75	**IRRACJONALNY STRACH:** Pan Przemian dostaje nagle napadu straszliwej odrazy do określonego typu humanoidów. Demon nie będzie atakował ani bohaterów, ani innych przedstawicieli tej rasy. Należy rzucić K6:

K6	STRACH PRZED
1-2	ludźmi
3-4	gnomami, krasnoludami i niziołkami
5-6	elfami

K100	EFEKT
76-80	**ZNIESIENIE JAJA:** demon traci *akcję* na zniesienie dużego, okrągłego jaja; w tym czasie nie atakuje. Po K4 rundach z jaja wykluwa się szkielet (skorzystaj z charakterystyki zwykłego szkieletu) i atakuje najbliższą żywą istotę. Każde jajo i każdy szkielet rozsypuje się w chwili zniszczenia fizycznej formy Pana Przemian.
81-85	**ALBINOS:** demon staje się albinosem; **ODP** -5%.
86-90	**DUŻE USZY:** uszy demona rosną do rozmiarów uszu słonia; dzięki temu demon otrzymuje *czuły słuch.*
91-95	**ZIONIĘCIE W TECHNIKOLORZE:** wszystkie istoty znajdujące się w promieniu **MAGxMAG** metrów wokół demona zostają pokryte niebieskim, żółtym lub różowym płynem. Podczas zionięcia demon nie może atakować *ugryzieniem.* Ta zmiana jest wyjątkiem od podanych poniżej reguł dotyczących trwania zmian. Nigdy nie trwa dłużej niż rundę. Należy rzucić K6, aby określić koloru płynu trafiającego w ofiarę:

K6	PŁYN
1-2	**NIEBIESKI: KRZEPA** ofiary zostaje na godzinę zmniejszona o -10%.
3-4	**ŻÓŁTY:** ofiara musi wykonać test **ODP**; w przypadku niepowodzenia wymiotuje przez K4 rundy. Nieudany test powoduje też, że aż do minięcia fali torsji ofiara nie może atakować, posługiwać się tarczą ani rzucać czarów.
5-6	**RÓŻOWY:** wszystko, co pokrył płyn, łącznie z bronią, staje się śliskie i trudne do utrzymania; **WW** i **US** ofiary spada o -10% na K6 rund.

K100	EFEKT
96-00	**RZUĆ DWA RAZY:** ignorując wyniki wyższe niż 96 i podwójne. Wszystkie następujące zmiany są równoczesne.

STYGMATY CHAOSU:

> *Po co spoglądać ku Północy i szukać tam Chaosu, kiedy wystarczy zaczerpnąć powietrza lub skosztować wody, aby poczuć skażenie, które one również mają w sobie. Nasi sąsiedzi, nawet nasze dzieci, wszyscy noszą jego nasienie. Nieważne, czy objawi się ono teraz, czy za lat kilka, drzemiąca w nim groza pochłonie nas wszystkich. Przyjaciele, nie ma ucieczki przed Chaosem, zostaliśmy bowiem wyklęci i skazani na potępnienie.*
> - Reinhardt, obłąkany kapłan Ulryka



ieszkańcy Starego Świata obawiają się nadciągających z Pustkowi Chaosu hord barbarzyńców, lecz są gotowi stawić im czoła. Podejrzliwie wyglądają oznak działań kultów Mrocznych Bogów, które usiłują splugawić wszystko, co w Imperium dobre i sprawiedliwe. Jednak nie strach im wyciąć plugastwo ogniem i żelazem, a dopiero na myśl o mutacji drżą z przerażenia. Przemiana jest zagrożeniem, które może dotknąć każdego człowieka, czyniąc z niego wroga i zdrajcę, choć świadomie nie uczynił nic złego. Nikt nie może być pewny, co sąsiad skrywa pod zgrzebną koszulą lub w brudnych portkach. Nawet jeśli jego ciało nie zostało dotknięte przemianą, to może w piwnicy trzyma potwora, który kiedyś był człowiekiem.

Nie ma chyba nikogo, kto nie słyszałby zawodzenia matki, która zamiast dziecka powiła maszkarona. Groźba mutacji wisi niczym katowski topór nad głowami mieszkańców Starego Świata, a każdy człowiek wart swego honoru ma baczenie, czy w jego towarzystwie nie ma mutanta.

Któż może powiedzieć, co jest przyczyną mutacji? Jedni twierdzą, że to oznaka zepsucia duszy, a jeszcze inni, że brzemię grzechu. Część badaczy uważa, że odmieniec jest człowiekiem, na którym ciąży klątwa. Niezależnie od przyczyny, na świecie pojawia się coraz więcej mutantów. Choć łowcy czarownic i uczciwi obywatele usiłują walczyć z tą wzbierającą falą, zabijając i paląc na stosie każdego wytropionego odmieńca, to niestety toczą bitwę skazaną na klęskę.

Sama czujność już nie wystarcza. Choć łowcy czarownic tropią mutantów bez litości, muszą także walczyć z ożywieńcami, czarodziejami-renegatami i zwierzoludźmi. Nawet gdyby poświęcili wszystkie wysiłki na walkę z mutantami, to wciąż na stosy trafiliby tylko nieliczni, podczas gdy reszta uniknęłaby oczyszczających płomieni. Prawda jest bowiem taka, że ci, którzy występują przeciwko Chaosowi, z góry skazani są na porażkę.

PRZYCZYNY SKAZY:

Od stuleci uczeni próbują znaleźć przyczyny, dla których ludzkie ciało poddaje się wpływowi Chaosu. Ich lista, choć obszerna, nie jest pełna, a poniższe rozważania stanowią jedynie drobny fragment domysłów i dywagacji, jakie snuto w tej materii. Siła Złowróżbnych Mocy polega na tym, że dysponują nieograniczonymi możliwościami i środkami.

Nie ma większej tragedii w życiu człowieka niż zobaczyć ukochane dziecko, które okazuje się odrażającym mutantem. Każdego roku coraz więcej niemowląt rodzi się z piętnem odmieńca, nadawanym z woli i mocy przeklętych Mrocznych Bóstw. Dzieci te są potworami, bardziej przypominają bestie niż ludzi, stanowią przykład zła, które przyobleklo się w ciało. Niewinne istoty padają ofiarą dziwnych chorób i przemian, których natury nikt nie rozumie. Jedno niemowlę może mieć ptasie szpony, z czoła innego będzie spozierać trzecie oko. Macki, futro, przerośnięte członki, bliźnięta zrośnięte ze sobą w splocie zmutowanych mięśni, wszystko co może stać się udziałem nowonarodzonego potomka zacnych, porządnych ludzi.

Uczciwi i sprawiedliwi mieszkańcy Starego Świata wiedzą, co należy uczynić w takiej sytuacji. Mutanta, nawet jeśli jest on jeszcze oseskiem, należy pozbawić życia, aby swoim istnieniem nie plugawił świata. Niestety ludzki duch jest słaby i podatny na pokusy. Zaślepieni zwodniczą miłością rodzice zamiast zabić takiego potomka, wynoszą go ukradkiem do lasu lub układają w koszyku i spławiają z prądem rzeki. Nikt nie wie, co się dzieje z takimi dziećmi, ale można podejrzewać najgorsze. W większych miastach ludzie podrzucają noworodki do kanałów ściekowych lub po prostu zostawiają na ulicach biedniejszych dzielnic. Ci najgłupsi, których umysły omotała miłość do takiego potworka, próbują ukryć odmienność dziecka, tłumacząc sobie i innym, że *nic strasznego się nie stało*.

Efekty takiego miłosierdzia są wprost przeciwne do oczekiwań. Jakiego losu może oczekiwać mutant? Jakie ma prawo cieszyć się promieniami słońca? Zrozpaczeni rodzice skazują go na smutną wegetację, los niekiedy gorszy od śmierci. Czasem zdarza się tak, że próbując ratować potomka ściągają na siebie jeszcze większe nieszczęście. Ich dziecko wkrótce dołącza do podobnych mu odmieńców i zaczyna dręczyć sprawiedliwych, dobrych ludzi, czasem nawet tych, którzy dali mu życie.

Pomimo tego, że większość mieszkańców Starego Świata zdaje sobie sprawę z zagrożenia, jakie stanowią mutancie, mało kto ma w sobie dość siły, aby położyć kres istnieniu istoty zrodzonej z własnych lędźwi. Moc bogów Chaosu jest tak wielka, że potrafi wpłynąć na serca i dusze nawet najbardziej sprawiedliwych ludzi. Każdy mutant, który nie zostanie zabity zaraz po narodzeniu, zwiększa siłę Mrocznych Bogów.

GUSŁA PRZECIW ZŁEMU:

Znachorki i zielarki znają wiele sposobów, które pomagają uchronić nienarodzone dziecko przed złowróżbnym wpływem Chaosu. Choć rzadko które gusła są naprawdę skuteczne, a spora część z nich stanowi zagrożenie dla życia i zdrowia matki, to strach przed powiciem szkarady jest tak wielki, że każda kobieta przy nadziei woli skorzystać z rady wioskowej znachorki, niż zaryzykować urodzenie odmieńca.

Najpopularniejszym sposobem na zdrowe donoszenie dziecka jest smarowanie brzucha zwierzęcym tłuszczem przynajmniej raz w tygodniu. Wedle powszechnej opinii łój zapewnia ochronę przed złymi oparami i gwarantuje zdrowie. Matki, które zapomną lub nie będą w stanie tego zrobić, muszą wypić kwartę koziego mleka zmieszanego z krwią upuszczoną wołu. Wśród innych sposobów na uniknięcie złego popularne jest unikanie światła Morrslieba, które ma przynosić pecha, oraz pielgrzymki do świątyni Shallyi w poszukiwaniu błogosławieństwa.

Niezależnie od tego, jak bogobojna i prawa jest przyszła matka, w ostatnich miesiącach ciąży ona i jej kumy zawsze wypatrują złych znaków, aby odczynić je póki czas. Złowróżbnych omenów jest bez liku, ale szczególnie mocno kobiety obawiają się wróbla, który uwije gniazdo na poddaszu, lub pająka zmierzającego ku matce, kiedy nastanie dzień narodzin dziecka. Zgodnie z ludową mądrością dzieci urodzone nocą, kiedy Morrslieb jest w pełni, prawie zawsze okazują się odmieńcami, a w najlepszym razie magami. Z tego powodu położne starają się opóźnić przyjście na świat dziecka choćby do świtu, gdy promienie wschodzącego słońca rozjaśnią mrok i powstrzymają złowrogie piętno.

PODMIEŃCE:

Kiedy dziecko urodzi się całe i zdrowe, radość rodziców nie zna granic. Zdarza się czasem, że rozwija się ono normalnie i dopiero kilka lat później zaczyna wykazywać oznaki odmienności. Zaczyna się od drobnych zmian, na przykład w kolorze oczu lub kształcie twarzy. Potem mutacja staje się coraz bardziej widoczna. Takie dzieci nazywa się *podmieńcami* i według prawa należy je bez chwili zwłoki spalić na stosie. Rodzicom ciężko jest zabić zmutowane niemowlę, a co dopiero dziecko, które wychowywali kilka lat. Często okazuje się to zadaniem ponad ich siły. Zamiast oddać je płomieniom, wyprowadzają latorośl w leśne ostępy i tam porzucają na pastwę losu. Prędzej czy później taki nieszczęśnik natknie się na grupę zwierzoludzi i zostanie przez nią przygarnięty. Bardzo często zdarza się, że wygnany mutant po kilku latach powracał ze bandą zwierzoludzi do rodzinnej wsi, aby pożywić się mięsem rodziców, którzy próbowali oszczędzić jego życie.

OFIAROWANI:

W Imperium i krainach położonych na północ od jego granic często zdarza się, że dwójce zdrowych, normalnych i porządnych rodziców rodzi się zmutowane niemowlę. Niektórzy próbują ukrywać skazy dziecka, inni wolą unikać wstydu i w tajemnicy wynoszą je do lasu lub spławiają w koszyku z nurtem rzeki, aby utopiło się albo umarło z głodu i wyziębienia. Jednak zwierzoludzie bacznie wypatrują takich noworodków, nadstawiając uszu na kwilenie niemowlęcia. Jeżeli znajdą i odratują takie dziecko - według legend uważane za dar od bogów - przyjmują je do stada.

Tacy mutanci nazywani są *Ofiarowanymi* lub *Danymi Dziećmi*. W miarę jak dorastają, często zmieniają się w zwierzoludzi, jednak stado nie traktuje ich tak samo jak zwykłych zwierzoludzi. *Ofiarowani* to *przeklęty* dar bogów Chaosu i zawsze zajmują wysoką pozycję w społeczeństwie zwierzoludzi.

OTOCZENIE:

> *I tak, w przeddzień zniszczenia Mordheim, wraz z ludźmi zgromadziły się tam człowiecze grzechy, niczym trucizny i jady, co gromadzą się w jednym wrzodzie, który medyk może usunąć sprawnym cięciem noża.*
> - Bernhardt Hal, generał łowców czarownic

Mroczne Bóstwa potrafią dosięgnąć wszystkich i każdego z osobna. Ich moc jest tak wielka, że bez trudu może wypaczyć człowieka, a nawet skazić ziemię. Z każdym najazdem sił Chaosu na terenach spustoszonych przez hordę pozostają niewielkie obszary ziemi, gdzie prawa natury nie odzyskują już władzy. Potworne czary i wszeteczne rytuały odprawiane przez czarnoksiężników sprawiają, iż ziemia wypacza się pod wpływem targających nią energii. Zdarza się także, że z nieznanego powodu natura ustępuje miejsca zepsuciu i zgniliźnie, pulsując w rytm śmiechu Mrocznych Bogów. Postawienie stopy w takim skażonym miejscu niesie ze sobą ogromne niebezpieczeństwo, którego nie w stanie uniknąć nawet ludzie o czystym sercu i silnej wierze. Na skażonym obszarze nawet powietrze niesie ze sobą nasiona mutacji.

Rejonami, w których obecność zepsucia jest najsilniej zaznaczona, są zazwyczaj wielkie miasta, i dzieje się tak nie bez powodu. Hordom Chaosu, które co kilkaset lat oblegają mury metropolii i szturmują je z niezwykłą zaciekłością, towarzyszy zwykle huragan Eterycznych energii z Domeny Chaosu, które niosą zmianę wszystkiemu, co spotkają na swojej drodze.

Populacja mutantów w miastach jest szczególnie wysoka. Powodów jest wiele, choć jednym z ważniejszych mogą być straszne warunki, w jakich przychodzi tam żyć ludziom. Żadne z miast Starego Świata nie zasługuje na miano czystego, a większość jest przeludniona, bowiem każdy biedak ciągnie w stronę miejskich murów, licząc, że uśmiechnie się do niego szczęście i zdoła naprawić swój los. Fatalne warunki życia powodują, że serca ludzkie przepełniają złość, desperacja i zazdrość, które stanowią podatny grunt dla zepsucia moralnego i fizycznego. Połączenie niezadowolenia z własnego losu, biedy i głodu z widokiem szlachty, która nurza się w rozpuście, a miasto

ogląda tylko zza okien bogatych powozów, sprawia, że w duszach rodzi się gorąca zazdrość i nienawiść. Niektórzy takich targanych rozpaczą nieszczęśników szukają ukojenia w religii i tym samym trafiają w ramiona kultów Chaosu. Większość z nich nie ma bladego pojęcia, komu służą tajemne zbory. Inni nie dbają o to, nawet przekonawszy się, jaka jest prawda. Jeszcze inni pozwalają, aby ich gniew znalazł wreszcie ujście, aż w końcu, ku swemu przerażeniu, zdają sobie sprawę, że ich złość ucieleśniła się w postaci macek albo oczu na szypułkach.

Wielu uczonych uważa, że większa częstotliwość występowania mutacji w miastach jest wywołana przez dużo gęstsze zaludnienie niż na wsi. Im więcej ludzi zamieszkuje jakiś obszar, tym statystycznie większa szansa, że któryś z nich okaże się mutantem. Na poparcie swojej tezy przywołują przykłady dużych wsi, w których stwierdzono obecność mutantów. Według nich dowodzi to, że występowanie mutacji jest ściśle powiązane z gęstością zaludnienia.

Kolejnym dowodem zdradzieckiej potęgi Chaosu są miejsca, w których jego moc splamiła i wypaczyła ziemię. Podróżnicy opowiadają o zagajnikach, gdzie kora drzew wydzielała obrzydliwy śluz, ziemia jęczała z powodu tego obrzydliwego brzemienia, a sam horyzont wydawał się odwrócony do góry nogami. Myśliwi, którzy mieli dość odwagi, aby zapuścić się w te okolice, opowiadają o istotach rodem z koszmaru. Niektórym udało się pochwycić jelenia o trzech oczach, mówiące żółwie, a nawet dwugłowe węże.

Choć mutanci rodzą się zarówno na wsi, jak i w miastach, to miejsca wypaczone mocą Chaosu są na szczęście stosunkowo rzadkie. Bogom dziękować, że wdepnięcie w kępę mięsożernej trawy nie jest możliwe nigdzie poza Pustkowiami Chaosu. Niemniej jednak pewne działania ludzi potrafią wpłynąć na okolicę. Zwykle są to miejsca, gdzie zbierali się kultyści Chaosu lub zginął szczególnie potężny wybraniec Mrocznych Bogów. W innych przypadkach zepsucie lub zło pochodzą z przeklętych grobów i kurhanów, które lepiej pozostawić w spokoju, bowiem zamknięte w nich relikty przeszłości lub demony mogą ponownie wydostać się na świat; albo z ukrytych depozytów Upiorytu, jakie wciąż jeszcze można znaleźć w zgliszczach Mordheim. Z łaski bogów takie miejsca należą do rzadkości, a łowcy czarownic zwykle szybko się o nich dowiadują i kładą kres ich istnieniu, wodą święconą, ogniem i solą.

WALKA ZE SKAZĄ:

Kiedy łowcy czarownic natkną się na rejon skażony przez Chaos, otaczają go ciasnym kordonem żołnierzy, a potem zaczynają metodycznie palić, piędź po piędzi. Prezbiterzy głoszą kazania, odmawiają modlitwy i egzorcyzmują demony. W miastach kwarantanną obejmowane są dzielnice, a zdarzało się, że równano z ziemią całe wsie i osady. Niekiedy jednak sama natura, wypaczona przez Chaos, staje do walki z oczyszczającymi ją ze skazy ludźmi…

ZAKAZANA WIEDZA:

To tylko książka! Nie miałem pojęcia o czym jest. Czekajcie, czekajcie… Pozwólcie mi wyjaśnić. Kupiłem ją od księgarza w mieście. Zbieram książki, naprawdę. Błagam, nie palcie mnie… Proszę, posłuchajcie. Znamię? To zwykła kurzajka, nic wielkiego! Nie, nie, nie palcie mnieee!

- ostatnie słowa Albehoffa Vanderhoffena, mutanta

Prezbiterzy Sigmara uczą, że tak jak usta dostarczają pożywienia ciału, tak umysł karmi duszę. Jeśli człowiek zje zepsute mięso lub wypije skwaśniałe wino, zachoruje i być może nawet umrze, jeśli trucizna okaże się dość silna. Tak samo jest w przypadku duszy, która karmiona kłamliwymi słowami lub heretyckimi myślami, może zachorować. Objawem takiej zarazy jest zakłócenie równowagi duszy i ciała, co w konsekwencji powoduje wystąpienie mutacji.

Niezależnie od tego, czy prezbiterzy mają rację, czy się mylą, są takie księgi, które z każdą przeczytaną stroną zasiewają w duszy człowieka ziarna Chaosu, wypaczając umysł i ciało pospołu. Niejeden uczony padł ofiarą wiedzy, która zawarta była na przeklętych stronicach, z wolna pogrążając się w odmętach szaleństwa i poddając przerażającej przemianie cielesnej. W przypadku innych ksiąg treść wydaje się z pozoru nieszkodliwa, zaś główną groźbą z ich strony jest inkaust, którym spisano słowa. Mało kto wie, że mieszanina sproszkowanego Kamienia Przemian i moczu daje w efekcie inkaust, który wystarczy lekko musnąć palcem, aby jad dostał się do krwi czytającego, zatruwając je w niewielkim stopniu. Takie trucizny działają bardzo powoli, dzień po dniu opanowując ciało i umysł czytającego, aż koniec końców popada on w odmęty szaleństwa i mutacji. Kilka lat temu pewna sekta morderców opublikowała księgę z opisem technik skrytobójczych oraz sposobów i narzędzi, jakimi posługiwali się członkowie sekty. Każda z ksiąg została wydrukowana przy pomocy specjalnie spreparowanego tuszu. Wkrótce doszło do serii niewyjaśnionych z początku zabójstw, których dokonali toczący pianę z ust szaleńcy. Z rykiem wściekłości rzucali się na każdego, kto miał nieszczęście znaleźć się w ich pobliżu. Dopiero po kilku miesiącach łowcy czarownic odkryli przyczynę takiego zachowania spokojnych dotąd obywateli. Kiedy w końcu zrozumieli, co stanowiło źródło zagrożenia, zgromadzili odnalezione kopie bluźnierczej księgi i spalili je na ogromnym stosie.

FORTECA GLAUBENNIEDRICH:

Choć oficjalną siedzibą Wielkiego Inkwizytora jest wzniesiona w Altdorfie Katedra Sigmara, to natomiast prawdziwym sercem Zakonu Oczyszczającego Płomienia, jest położona wśród rozciągających się na zachód od Grunburga wzgórz, twierdza Glaubenniedrich.

W lochach pod świątynią znajdują się komnaty, gdzie złożono najbardziej niebezpieczne heretyckie księgi, jakie wyszły spod pióra ludzi. W archiwach spoczywają woluminy będące dziedzictwem nieustannej służby prezbiterów i łowców czarownic Sigmara. Choć każdy z tych tomów zasługuje, aby go spalić na stosie, to jednak z pewnych powodów zdecydowano się je oszczędzić. Zwykle działo się tak ze względu na wiedzę, jaką zawarto na ich kartach albo z uwagi na szczególnie nowatorskie, ciekawe lub trafne rozumowanie autora. Tak czy inaczej, owe zakazane teksty zostały złożone w kryptach, gdzie strzegą ich ślepi i niemi strażnicy.

Czasem wrota archiwum zostają otwarte i szczególnie uzdolniony lub wysoko postawiony inkwizytor schodzi do lochów, aby pośród ksiąg znaleźć wiedzę przydatną do zwalczania współczesnych mu wrogów. Tylko ludzie o czystym duchu i silnej wierze dostępują takiego *zaszczytu*. Dostęp do woluminów jest ograniczony od czasu, kiedy pewien prezbiter odważył się odczytać pełne nienawiści słowa przepowiedni Necrodomusa. Wkrótce potem wybuchła Wielka Wojna z Chaosem, a ów kapłan, bluźniąc przeciw Sigmarowi zniknął bez śladu. Pomimo tego, że archiwa są ściśle chronione, zdarza się, że któraś ze złożonych w nich ksiąg zostaje wykradziona. Kiedy jej kopie zaczynają krążyć pośród czytelników złaknionych zakazanej wiedzy, dochodzi do rozruchów i nieszczęść, a dla uczciwych i sprawiedliwych obywateli Imperium nastają ciężkie dni.

MAGIA:

Nieznaczna jest różnica pomiędzy znamieniem, jakie Wiatr Magii odciska na ciele Magistra, a stygmatem Chaosu, jakie nosi na sobie wiedźma lub czarnoksiężnik. Czarodziej traktuje to jako cenę, którą przyszło mu zapłacić za opanowanie Wiatru Magii, zaś wyznawca zakazanych sztuk cieszy się, uznając mutację za nagrodę i oznakę zadowolenia mrocznych patronów. Naszym świętym obowiązkiem jest przyjąć do grona magów tych, którzy urodzili się z magicznym talentem we krwi, aby w uświęconych salach Kolegium zgłębiali tajemnice magii, kładąc podwaliny jeszcze większej chwały Kapituły.

- Paulo Elias, Magister Kolegium Światła

Strach, jaki wzbudzają magowie, nie jest bezpodstawny. Ilekroć próbują oni zapanować nad Wiatrami Magii, ryzykują własnym bezpieczeństwem. Jeden błąd może ich kosztować życie, kiedy uwolnione energie wypalą ciało, umysł, a nawet dusze. To właśnie z powodu tego niebezpieczeństwa Magnus Pobożny nakazał ustanowić Kolegia. Imperator dobrze wiedział, że tylko poddając czarodziejów ścisłej kontroli zdoła zapanować nad niebezpieczeństwem, ale i możliwościami, jakie oferuje władza nad magią.

Choć magów uczy się, aby do swojej sztuki podchodzili z ostrożnością, każdy z nich ryzykuje potępieniem, kiedy tylko zaczyna wypowiadać pierwsze słowa inkantacji. Jeden błąd może sprowadzić zagładę. Objawy mogą być różne, od drobnych kłopotów po prawdziwą katastrofę w rodzaju przywołania demona, opętania lub szaleństwa, które odbierze magowi rozum. Jakby nie dość tego, uwolnione energie magiczne mogą zniekształcać ciało i duszę. Wielu Magistrów postradało zmysły tylko dlatego, że nadużywali swojej sztuki.

Choć Magistrowie i ich uczniowie od początku są narażeni na działanie Chaosu, Kolegia Magii już dawno podjęły działania mające na celu zminimalizowanie ryzyka. Młodym czarodziejom powtarza się do znudzenia, aby nie nadużywali potęgi Wiatrów Magii. Największym zagrożeniem są jednak renegaci, wioskowi zaklinacze i wiedźmy. Ci guślarze, którym nie brak mocy, choć zbywa umiejętności, często powodowani złą wolą sieją spustoszenie i rozpacz. Niektórzy wykorzystują magię do własnych, samolubnych celów, inni wchodzą w konszachty z demonami. Ich los zostaje przypieczętowany w dniu, gdy wkroczą na ścieżkę Chaosu, bowiem nikomu nie wolno praktykować magii bez pozwolenia Kolegium. Takich renegatów czekają płomienie stosu lub jeszcze gorszy los - nagroda Mrocznych Bóstw za wierną służbę.

Czarodzieje czynią wszystko, aby żadna wieść o ich problemach wewnętrznych nie wyszła poza mury Kolegiów. Od czasu do czasu jakieś plotki przedostają się jednak na zewnątrz i wtedy ludzie ze strachem opowiadają o demonach, mutantach i czarnoksiężnikach. Nie trzeba mówić, że wzbudza to jeszcze większy strach przed czarodziejami. Powszechne jest mniemanie, iż pośród Magistrów zdarzają się ohydni mutancie. Szepcze się nawet, że jest ich więcej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać.

Młodzi czarodzieje nieraz giną bez wieści. Rodzicom dzieci, które zostały oddane na naukę do jednego z Kolegiów Magii, mówi się, że Kapituła wymaga, aby zerwali wszystkie więzi z dawnym życiem. Prawda jest jednak taka, że młodych adeptów zabija się bez wahania, jeśli tylko okażą choćby najmniejsze oznaki mutacji.

ZARAZA:

Podczas jednej z wielu podróży dotarłem do pewnej wsi, na którą spadło potworne nieszczęście pod postacią Zgnilizny Nurgla. Choć odebrałem wszechstronne wykształcenie w dziedzinie nauk medycznych, w niczym nie przygotowało mnie to na widok, jaki ukazał się moim oczom. Wszyscy bez mała mieszkańcy tej osady padli ofiarą zarazy. Co więcej, nawet okolica zdawała się chorzeć; liście na drzewach poszarzały, przybierając kolor podobny do wyblakłej tkaniny, z której utkane są spódnice wiejskich kobiet. Wszędzie dawało się odczuć smutek, rozpacz i beznadziejność, tak samo zabójcze jak zaraza, która jątrzyła ciała chorych.

- Machad, bakałarz, medyk i odkrywca z Arabii

Uczuciem, które najczęściej towarzyszy życiu mieszkańców Starego Świata, jest rozpacz. Bierze się ona ze smutku, poczucia beznadziejności i niemożności decydowania o własnym losie. Istnieją granice, których z racji pochodzenia lub braku majątku nie da się pokonać. Niesprawiedliwość ludzkiego żywota powoduje bunt i złość, lecz nieprzewidywalność zdrowia i choroby sprawia, iż człowiek nie może być nawet pewnym, czy dożyje następnego dnia.

Nie bez powodu ludzie obawiają się zarazy. Nie zna ona żadnych granic, spada na bogatych i biednych, niewinnych i występnych. Nie ma przed nią żadnej ochrony. Modlitwy nie wybawiają człowieka od jej wpływu, podobnie jak ofiary czy pielgrzymki. Nic dziwnego zatem, że ludzie próbują się bronić, jak tylko mogą, czasem posuwając się nawet do rzeczy strasznych - zrobią wszystko, byleby tylko uwolnić się od cierpienia związanego z chorobą. Jednak jedynie najbardziej zdesperowani ośmielą się błagać Nurgla, aby wybawił ich od nieuchronnej śmierci.

Zsyłanego przez niego choroby potrafią ze zdrowego człowieka uczynić wypaczoną karykaturę lub zmienić w mutanta. Taka przemiana nie trwa jednak długo, bowiem ciało dalej rozkłada się za życia i powoli zmienia w breję płynnej, organicznej masy. Nurgle karmi się ludzkim strachem, dlatego daje człowiekowi również siły, aby toczył jak najdłużej tę skazaną na porażkę wojnę. Im dłużej ofiara choruje, tym większe prawdopodobieństwo, że wewnątrz jej ciała wytworzy się jakaś nowa zaraza lub mutacja. Udręka nosiciela nie ma końca, chyba że taki nieszczęśnik trafi na łowców czarownic, którzy skrócą jego męki i spalą go na stosie.

Ofiary zarazy nie mogą liczyć na współczucie ze strony innych mieszkańców Starego Świata, który i tak jest wystarczająco niebezpieczny. Aby uwolnić się od groźby plagi, mieszkańcy wiosek wypędzają zarażonych. Tacy nieszczęśnicy zbierają się w bandy, które wędrują od miasta do miasta w poszukiwaniu jedzenia, pomocy czy noclegu. Rzadko ktoś wyciąga do nich pomocną dłoń. Jakby nie dość nieszczęść spadło na ich barki, prawo imperialne nakazuje im nosić na szyi lub plecach dzwon, w który mają uderzać, ostrzegając tym samym, że nadchodzi zaraza. Dźwiękom dzwonków towarzyszy też okrzyk *Nieczyści!*, ostrzegający innych ludzi przed nadejściem zarażonych.

Jeśli choroba rozprzestrzeniła się zbyt szybko lub opanowała na tyle rozległe obszary, aby takie metody okazały się nieskuteczne, zagrożone tereny otacza się szczelnym kordonem żołnierzy. Na teren, gdzie panuje zaraza, wpuszczane są jedynie kapłanki Shallyi, które opiekują się cierpiącymi i udzielają pomocy medycznej. Choć pracują z poświęceniem godnym swego powołania, nie zawsze mogą pomóc wszystkim ludziom i same w końcu padają ofiarą zarazy. Jeśli środki zapobiegawcze nie skutkują, łowcy czarownic i prezbiterzy Sigmara formują tak zwany kordon ochronny, podobny do tego, za pomocą którego w Bretonni powstrzymano epidemię czerwonej ospy. Każdy mieszkaniec terenów poddanych kwarantannie, który odważy się przekroczyć wyznaczoną linię, jest natychmiast zabijany. Taki stan rzeczy utrzymuje się do momentu, gdy przez kilka tygodni z rzędu nie zanotuje się nowych zachorowań. Często nie sposób powiedzieć, czy ludzie w odciętych od świata wsiach pomarli w skutek choroby, czy z głodu. Ci, którzy nie godzą się na taki los, muszą zaryzykować ucieczkę, której stawką jest wolność lub śmierć z rąk strażników.

SŁUŻBA NA RZECZ MROCZNYCH BÓSTW:

Bracia i siostry, koniec świata jest bliski! Nadchodzą złe czasy, bowiem my, grzesznicy, odwróciliśmy się od prawd boskiego Sigmara. Przyjaciele, oto stoimy na rozdrożu, a przed nami biegną dwie ścieżki. Pierwsza z nich wygląda na łatwą, pozbawioną trudów i znoju. Druga pełna jest wybojów, usłana cierniami, a podążających nią czeka cierpienie. Naturalne jest, że stając przed takim wyborem, udamy się tą prostą, słoneczną ścieżką, czyż nie? Jednak nie mówimy o zwykłej podróży… lecz o naszym przeznaczeniu. Czy nasz przenajświętszy Ojciec nagrodzi nas, jeśli wybierzemy drogę łatwą i pozbawioną trudów? Czy pochwali uleganie pokusom? Nie! Sigmar nagradza swych wiernych za ciężką pracę, opieranie się żądzom i przede wszystkim za odwagę, z którą człowiek staje przeciw śmiertelnemu niebezpieczeństwu. Przyjaciele… Ta łatwa droga wiedzie do zatracenia, przekleństwa i potępienia. Tylko przez cierpienie i znój będziecie z stanie dostrzec prawdę, którą objawił boski założyciel Imperium - Sigmar Młotodzierżca!

- Rolf von Steulden, flagelant

Najprostszym sposobem, który gwarantuje poczucie na własnym ciele piętna mutacji, jest służba Mrocznym Bóstwom. Dla tych wyklętych szaleńców, którzy się na to decydują, cielesna lub umysłowa skaza nie jest przekleństwem, ale nagrodą i błogosławieństwem ich patronów. Kultyści, czarnoksiężnicy i wybrańcy Chaosu dopuszczają się straszliwych czynów, byleby Cztery Potęgi spojrzały na nich łaskawszym okiem i naznaczyli kolejną mutacją. Im większe bluźnierstwo i nieprawość, tym większą łaską mogą się cieszyć.

Słudzy Chaosu wierzą, że każda mutacja jest krokiem w stronę wieczystej chwały. Poszczególne zmiany mają być następnymi etapami procesu, który przemieni ciało w nową, wspaniałą i doskonalszą formę. Jeśli dokonają znacznych czynów i zostaną uznani za godnych wywyższenia, pewnego dnia zostaną naznaczeni znakiem Chaosu i dołączą do wąskiego grona tych, którym przeznaczona jest wielkość.

Zasadniczo mutanci nie są od początku wyznawcami Chaosu, gdy jednak w końcu pogodzą się z własnym losem, zazwyczaj oddają mu się sercem, duszą i ciałem. Z własnej woli zaczynają szukać schronienia w przepastnej otchłani, jaką jest Domena Chaosu. Te kreatury - nie zasługują już bowiem na miano ludzi - ulegają każdej pokusie, jaka wylęgnie się w ich głowach zupełnie jakby były posłuszne jakiejś wszechmocnej, złej woli. Przed nimi leżą dwie drogi: jedna prowadzi ku potędze, gdy Mroczni Bogowie w uznaniu czynów sługi uczynią go księciem demonów, druga zaś ku potępieniu, jeśli w swym gniewie bogowie Chaosu zmienią niefortunnego wyznawcę w pomiot Chaosu.

Spojrzała na zawiniątko, które tuliła w ramionach. Odraza walczyła w jej sercu ze współczuciem. Okryta łachmanami malutka istotka zakwiliła i poruszyła się niespokojnie, a spomiędzy fałd materiału wysunęła się różowiutka rączka. Zgrabiałymi z zimna palcami Agnes poprawiła chustę, nie spoglądając na dziecko. Gdyby to zrobiła, pewnie postradałaby zmysły. Wiedziała doskonale, że powinna utopić to plugastwo. Noworodek był odszczepieńcem, a zabicie go było jej obowiązkiem. W trakcie tych długich lat, kiedy była położną, utopiła wiele dziesiątków wypaczonych dzieci, ale gdzieś w głębi serca zdawała sobie sprawę, że kolejnego morderstwa nie zdoła popełnić. Nie mogła się do tego zmusić.
W pamięci miała twarze i wytrzeszczone oczy dzieci, które własnymi rękoma pozbawiła życia. Ich jedynym grzechem było to, że za sprawą złośliwej woli Mrocznych Bogów okazały się niegodne życia pośród ludzi. Dziecko jeszcze raz zapłakało, a Agnes bojaźliwie rozejrzała się dookoła. Nikogo w pobliżu nie było, a pola na granicy lasu pozostawały puste, jak zwykle w nocy. Na linii horyzontu zaczynała się jarzyć linia czerwieni, nieomylny znak, że zbliża się świt. Mieszkańcy wsi spali smacznie w swoich łóżkach, błogo nieświadomi zbrodni, której dopuszczała się Agnes.
Nagle, na samym skraju puszczy, dostrzegła ruch. Musiała działać! Drżącymi rękoma położyła dziecko na trawie i zebranym pośpiesznie igliwiu. Zabrała chustę, a noworodek zaczął rozglądać się szeroko otwartymi oczyma, płacząc z żalu za odebranym mu ciepłem. Z krzaków dobiegły kolejne hałasy. Agnes zaczęła łkać, ogarnięta paniką i zawróciła i rzuciła się do ucieczki. Towarzyszyło jej zawodzenie noworodka, który szlochał, ile sił w płucach. Tak jak ona…

ŻYCIE Z MUTACJĄ:

Dla mieszkańców Starego Świata mutacja jest niczym zaraza. Może dosięgnąć każdego, niszczy ciało, grozi śmiercią i nie sposób przed nią umknąć. Pomimo tego, że łowcy czarownic bez ustanku tropią odmieńców, mutanci zdają się rodzić codziennie, a na miejsce jednego spalonego na stosie w innych częściach Starego Świata pojawia się dwóch kolejnych.

Walkę z tą plagą utrudniają zdrowi mieszkańcy Starego Świata. Kiedy mutacja dotyka kogoś obcego lub nie lubianego, chętnie wydają nieszczęśnika w ręce łowców czarownic i sami układają drwa na stosie. Jednak gdy mutacja dotyka ich samych lub kogoś im bliskiego, robią to, czego pod żadnym pozorem nie wolno im czynić - chronią mutanta.

Poniżej opisano kilka typowych przykładów reakcji ludzi na mutację lub odmieńca z swoim otoczeniu.

PRZEMIANA:

Mutacja rzadko objawia się bez ostrzeżenia, nagle i w pełnym świetle. W większości przypadków ofiara toczy potajemną wojnę, aż w końcu poddaje się energiom, które zniekształcają jej ciało. Zwykle zaczyna się od lekkiego kłucia w zaatakowanej części ciała lub częściowej utraty kontroli nad własnymi poczynaniami. Taka sytuacja trwa kilka dni, czasem nawet tygodni. Kiedy w końcu mutacja się objawia, ofiara częstokroć podświadomie już jej oczekuje. W pewnym sensie nieszczęśnik doskonale wie, co się z nim dzieje i godzi się na swój los.

Po przemianie ofiara nie od razu staje się obłąkanym mordercą, który pragnie krwi małych dzieci. Nie, droga ku szaleństwu jest długa. Mutant traci

zdrowe zmysły z powodu zmian, jakie zachodzą w jego ciele, ale także dlatego, że musi się ukrywać, czasem drastycznie zmieniając tryb życia. Samotność, paranoja, ciągły strach i wstręt do samego siebie doprowadzają go na skraj psychicznej wytrzymałości. W końcu staje się potworem, którego wszyscy w nim dostrzegają. Zniekształcenie ciała przenosi się na myśli, aż wreszcie moralność i zasady zostają zachwiane, podkopane i pochłonięte przez zwierzęce instynkty, a nieszczęśnik popada w obłęd.

OFIAROWANIE:

Kiedy w zdrowej rodzinie urodzi się dziecko-mutant, prawo nakazuje, aby oddali oni noworodka w ręce łowców czarownic, prezbiterów Sigmara lub władz miejskich. Nie ma chyba nikogo, kto nie zdawałby by sobie sprawy, jaki los czeka takie dziecko. Jest ono topione, a następnie palone na stosie i z tego powodu rzadko który rodzic decyduje się postąpić zgodnie z nakazem prawa. Zazwyczaj będą próbowali chronić nowo narodzonego potomka, niezależnie od tego, jak bardzo zniekształcone i wypaczone jest jego ciało. Zamiast spełnić swój święty obowiązek, rodzice lub położna o miękkim sercu zabierają noworodka i porzucają go na skraju puszczy. Ten zwyczaj, wywodzący się z tradycji Dawnej Wiary, zwany jest Ofiarowaniem i pochodzi jeszcze z czasów przed narodzeniem Sigmara. Kiedy mutant przychodzi na świat, rodzice składają go w ofierze bóstwom, zostawiając na łasce dzikiej natury. Dzięki takiemu rozwiązaniu ich ręce nie są splamione krwią potomka, a jednocześnie mogą się pocieszać, że dziecko znalazło miejsce w lepszym, boskim świecie.

Jak to zwykle bywa, prawda jest zupełnie inna i znacznie bardziej ponura. Niemowlę najczęściej pada ofiarą drapieżników lub zostaje porwane przez wędrowne stado zwierzoludzi. Prawie połowa mutantów to podmieńce, czyli ludzie, których przeznaczeniem było dołączyć do leśnych mieszkańców. Stada zwierzoludzi bezustannie przeczesują dzicz, między innymi szukając porzuconych mutantów, którzy mogą zasilić ich szeregi. Przedstawiciele władz Imperium surowo karzą tych, którzy zostaną schwytani na praktykowaniu Ofiarowania, bowiem na skutek ich uczynków rosną zastępy wrogów. Każdy, kto zostanie przyłapany na tej bezecnej praktyce, może oczekiwać szybkiego procesu i śmierci w oczyszczających płomieniach stosu.

UKRYWANIE MUTANTA:

Rodziny, w których objawił się mutant - niezależnie od tego, czy dopiero się narodził, czy niespodziewanie został naznaczony tym piętnem - stają przed ogromnym dylematem. Z jednej strony, jako bogobojni obywatele Imperium powinni wydać odmieńca władzom. Z drugiej jednak nie jest łatwo skazać kogoś bliskiego na cierpienie, tortury i śmierć. Smutna prawda jest taka, że mało która rodzina wzywa łowców czarownic, kiedy ktoś z jej członków padnie ofiarą mutacji. Choć karą za to jest kaźń i stos, wolą ukrywać nieszczęsnego krewniaka. Zwykle jest mu szykowany pokój na strychu lub w piwnicy. Czasem zamyka się go w komórce lub zapomnianej chatce w lesie. Z początku taki układ zdaje się sprawdzać. Rodzina dostarcza kuzynowi, dziecku lub któremuś z rodziców jedzenie, wodę, a nawet zabawia swoim towarzystwem. Jednak z każdym upływającym dniem zmiany stają się coraz bardziej widoczne i trudniejsze do ukrycia. W końcu zwyrodniała natura mutanta bierze górę nad siłą charakteru i stwór próbuje uciec w dzicz, posłuszny wzywającemu go zewowi. Jeśli jakiś drobny ślad dawnego człowieka ocaleje w jego myślach, to pozostanie ukryty pod nieprzebranymi pokładami złości, nienawiści i zwierzęcych żądz. Taka sytuacja zawsze prowadzi do tragedii. Czasem mutant po prostu ucieka, innym razem zabija po drodze kogoś, kto miał nieszczęście znaleźć się w złym miejscu o niewłaściwej porze. Zdarza się, że odmieniec zabija członka rodziny, który przyszedł się nim zaopiekować. Niekiedy rodzinna tajemnica wychodzi na jaw, a wtedy wszyscy jej członkowie, winni czy nie, kończą na stosie.

LECZENIE:

W Starym Świecie nie ma zbyt wielu sposobów leczenia mutacji. Dzieje się tak dlatego, że zarówno mutant, jak i pomagająca mu osoba ryzykują śmiercią na stosie. Pomimo tej groźby niektórzy medycy poszukują sposobu leczenia tej przerażającej zarazy, zazwyczaj podejmując próby usunięcia jej operacyjnie. Swoją praktykę prowadzą w ścisłej tajemnicy, nikomu nie zdradzając, jakimi rzeczami się zajmują. Pomimo stosowania środków ostrożności, da się zauważyć, że w okolicy przyjmuje taki medyk. O jego obecności świadczy większa niż zwykle liczba żebraków, dziwolągów i odmieńców, którzy krążą po okolicy. Taka działalność, choć ryzykowna, jest bardzo opłacalna. Ludzie potrafią znieść wiele upokorzeń i zapłacić słoną cenę - w złocie lub najcenniejszych dla siebie dobrach doczesnych - aby tylko uniknąć płomieni stosu i móc powrócić do normalnego życia. Jeżeli mutant okaże się potworem, którego zniekształceń nie da się cofnąć ani usunąć, medyk - jako uczciwy obywatel - zawsze może donieść na niego łowcom czarownic i jeszcze dodatkowo zainkasować nagrodę.

Operacja nie daje żadnych gwarancji na powrót do zdrowia oraz normalnego życia. Pacjentowi grozi zakażenie i gangrena, bowiem w Starym Świecie trudno o zachowanie czystości, zwłaszcza w izbach medyków, często określanych jako *rzeźnie*. Jest wielce prawdopodobne, że jeśli mutacja nie wpędzi odmieńca do grobu, zabije go sam zabieg lub utrata krwi. Ryzyko nie kończy się na samym zabiegu, pacjent musi jeszcze wrócić do zdrowia. Wielu operowanych zapada w śpiączkę, z której nigdy się nie budzi. Inni doświadczają dziwnych wizji i koszmarów, w wyniku których resztę życia spędzają w przytułkach dla obłąkanych. A czasem mutacja powraca ze zdwojoną siłą…

Aby usunąć narośl lub podobny efekt mutacji, należy wykonać udany test *chirurgii*, którego stopień trudności określa MG. Operacja rozdzielenia człowieka i złośliwego, pasożytniczego bliźniaka będzie z pewnością znacznie trudniejsza niż amputacja macki.

Ostrze brzytwy przesunęło się po skórze. Łzy napłynęły mu do oczu, ale zacisnął zęby, łapiąc powietrze gwałtownymi haustami. Czekał go stos, to pewne. Dlatego nie mógł się wahać, to był obowiązek i jedyny wyjście z sytuacji. Stał się znienawidzonym odmieńcem, skrywającym mroczny sekret, którego nie wolno nikomu wyjawić. Opuścił dłoń, zdając sobie sprawę, że musi mieć pewność. Pomyślał, że jeśli choć raz spojrzy na to własnymi oczyma, nic złego się nie stanie. Było tam, pod przepoconym rękawem koszuli. Drgnęło i poruszyło się niespokojnie. Zrobił krok do tyłu, jakby próbował uciec przed czymś, co stało się jego częścią. Wiedział jednak że nie może się oszukiwać. Łzy popłynęły po policzkach, kiedy oparł się o zimną kamienną ścianę.
Musiał się upewnić. Nie było innego wyjścia. Odłożył brzytwę na blat stołu, ale nieostrożnym ruchem strącił ją na podłogę. Zdrową dłonią sięgnął do rękawa, który skrywał chorą rękę. Wolno, ostrożnie zaczął go podwijać. Różowa skóra stawała się coraz bardziej czerwona, w miarę jak odwijał materiał. Nagłym szarpnięciem pociągnął rękaw do góry, spoglądając na Chaos, który zagnieździł się w jego ciele. Zamiast gładkiej skóry na ramieniu ziała główka małego, zębatego noworodka o złośliwych ślepkach. Czerwone źrenice skoncentrowały na nim swoje spojrzenie, a usta wykrzywiło nieme zawodzenie. Opadł na kolana, po omacku szukając brzytwy. Znalazł ją i kurczowo zacisnął palce na rękojeści. Zaśmiał się opętańczo i łkając przeciągnął ostrzem po gardle. Ciął raz za razem, nie bacząc na chlustającą krew. - *Wolny* - wyszeptał, bulgocząc krwią. - *Nareszcie wolny!*

STYGMATY CHAOSU:

Mutantów jest równie wielu jak ludzi, a każdy z nich ma odmienną przeszłość i kieruje się własnymi pobudkami. Wszystkich jednak łączy jedno: Chaos. Nieważne, czy piętno odmieńca dotknęło szlachcica, który parając się czarną magią popełnił fatalny błąd, czy też nieszczęście spadło na dziecko, które urodziło się ze szponami u stóp - wszyscy mutanci naznaczeni są piętnem Chaosu, nie przebierającym w środkach i ofiarach.

Mutacje to pierwszy krok ku zagładzie. Zwykle zaczyna się od jakiejś drobnostki, którą nietrudno ukryć i z którą można normalnie żyć. Prawda jest jednak taka, że każda mutacja rodzi następne i tego procesu nie da się zatrzymać. Zwykle znamię z czasem przekształci się w mackę, a ta w coś znacznie potworniejszego, co zmieni nieszczęśnika na zawsze. Nawet jeśli mutant oprze się mrocznym pokusom, które z wolna zaczną pojawiać się w jego umyśle, to i tak nie może mieć nadziei na los inny niż oczyszczające płomienie stosu lub miłosierny topór kata. Jeżeli podda się wszetecznym instynktom, które obudzi mutacja, w końcu przemieni się w potworny pomiot Chaosu. Niektórzy uczeni porównują wystąpienie pierwszych oznak mutacji do zaproszenia, jakie wystosowują względem człowieka Mroczne Bóstwa. Na ciele wybrańca pojawia się znamię z mięśni, skóry, chrząstek i krwi. Jeżeli śmiertelnik odpowie na ten zew, będzie mógł spodziewać się kolejnych nagród i łask. Któregoś dnia, gdy bogowie spojrzą na niego łaskawym okiem, otrzyma Piętno Chaosu, a w przyszłości być może zostanie jednym z wybrańców, straszliwych książąt demonów.

PIERWSZA MUTACJA:

Śmiertelnicy, którzy znaleźli się w bezpośredniej bliskości surowego Kamienia Przemian lub co gorsza, spożyli jego fragmenty muszą wykonać testy **Odporności** i **Siły Woli**. Niepowodzenie przynajmniej jednego z testów oznacza, że ulegają mutacji (Bohaterowie Graczy mogą wykorzystać jeden *Punkt Przeznaczenia*, by zwalczyć skutki działania Spaczenia).

Aby określić liczbę mutacji, które dotknęły nieszczęśnika należy wykonać rzut **K10**: wynik **1**-**4** oznacza 1 mutację; **5**-**8** oznacza 2 stygmaty Chaosu; zaś **9**-**0** oznacza, iż ofiara została dotknięta 3 mutacjami. Za każdą uzyskaną mutację ofiara otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. Z pewnością lepiej już wydać jeden *Punkt Przeznaczenia*…

KOLEJNE MUTACJE:

Mutacja jest niczym nasienie Chaosu, które odpowiednio pielęgnowane, wyda w końcu na świat wszeteczny owoc. Kiedy u śmiertelnika wystąpi pierwsza przemiana, istnieje ryzyko, że na jednej mutacji się nie skończy. Przy następnej pełni Morrslieba (która następuje co 3K10 dni), bohater musi wykonać testy **Odporności** i **Siły Woli**. Niepowodzenie przynajmniej jednego z testów oznacza, iż spadło na niego kolejne nieszczęście i ciało ulega ponownej mutacji, a przy następnej pełni Morrslieba należy znów wykonać test, którego rezultatem może być dalsza przemiana. Ten proces będzie trwać, dopóki oba testy nie zakończą się powodzeniem. Jeśli test zakończy się sukcesem, bohaterowi nie grozi kolejna przemiana, dopóki nie zaistnieją warunki, które mogłyby ją samoczynnie wywołać (na przykład **Skażone otoczenie** - zobacz poniżej).

Choć każdy bohater może ulec mutacji, istnieją jednak granice tego, co jest w stanie znieść ciało śmiertelnika. Kiedy dojdzie do pierwszej przemiany. MG powinien wykonać w tajemnicy rzut K10 i do jego wyniku dodać **Wt** bohatera. Otrzymana suma oznacza liczbę mutacji, jaką może wytrzymać ciało śmiertelnika. Jeżeli na nieszczęśnika spadnie ich więcej, przemieni się w pomiot Chaosu, na zawsze tracą zmysły.

Istnieje wyraźna różnica pomiędzy zwierzoczłekiem a pomiotem Chaosu. Choć zwierzoludzie są istotami Chaosu, a ich ciała mogą przybierać najróżniejsze formy, to jednak zachowują kilka cech wspólnych dla całej rasy. Podobnie jak inne stworzenia, mogą znieść ograniczoną liczbę mutacji, zanim ciało podda się zepsuciu i zmieni w pomiot Chaosu. Zwierzoczłek staje się pomiotem Chaosu, gdy liczba mutacji przekroczy sumę rzutu K12 i wartości **Wt**. Warto zaznaczyć, że do tej liczny nie wliczają się mutacje, z którymi zwierzoczłek się rodzi.

MUTACJE & STRACH:

Kiedy mutant objawi się światu, większość osób reaguje strachem i obrzydzeniem. Dzieje się tak rzecz jasna w przypadku tych, którzy nie zostali dotknięci takim budzącym grozę stygmatem. W im większym stopniu nieszczęśnik został wypaczony, tym bardziej staje się przerażający w oczach zwykłych ludzi. Koniec końców, niektórzy z odmieńców mają wygląd tak przerażający, że nie można na nich patrzeć bez ryzyka utraty zdrowych zmysłów. Niektóre z mutacji można łatwo ukryć, innych nie da się zamaskować. W niektórych przypadkach kombinacja mutacji może okazać się straszniejsza, niż to sugerują pojedyncze przemiany. Odmieniec o płonącym baranim łbie jest kimś straszniejszym niż mutant, którego ciało się tli, albo nieszczęśnik ze *zwykłą* głową barana. W takich przypadkach Mistrz Gry powinien rozważyć, czy mutant wzbudza *strach*, a może już *grozę*. Z drugiej strony niektóre kombinacje mutacji mogą wywoływać efekty raczej śmieszne niż przerażające, co też trzeba wziąć pod uwagę.

LOSOWANIE MUTACJI:

Kiedy na ciele bohatera pojawia się pierwsza mutacja, należy zmienić jego rasę na *mutant*. Postać zachowuje wszelkie zdolności, umiejętności i rozwinięcia. Aby określić rodzaj mutacji, jaka wystąpiła u BG, należy wykonać rzut K1000. Jest on taki sam jak rzut K100, z tą różnicą, że używa się trzech dziesięciościennych kostek (lub rzuca się trzykrotnie jedną kostką). Wynik pierwszego rzutu pokazuje liczbę setek, drugiego liczbę dziesiątek, a trzeci liczbę jedności losowanej liczby. Tak więc, jeżeli na pierwszej kostce wypadnie 6, na drugiej 3, a na trzeciej 9, to w rezultacie otrzymamy wynik 639.

W wielu przypadkach mutacja zwiększa lub zmniejsza jeden lub więcej współczynników mutanta (z reguły zmiana dokonywana jest o ±5%. Wszystkie zmiany powinny być notowane.

Jeśli mutacja spowoduje zmniejszenie wartości **Krzepy** lub **Odporności** do 0, ofiara stygmatów Chaosu natychmiast umiera (o ile w opisie mutacji nie zaznaczono inaczej). Jej ciało po prostu nie wytrzymuje przemiany Chaosu.

Losując mutację dla demona Chaosu należy pamiętać, że byt demoniczny nie może stać się pomiotem Chaosu, a jego ciało zdolne jest znieść wszelkie wypaczenia Chaosu, nawet takie, które sprowadzą jego cechy do 0 lub poniżej.

Nie trzeba dokładnie przestrzegać wszystkich rezultatów, które wskazują rzuty, zwłaszcza, jeżeli MG tworzy jakąś *specjalną* istotę lub postać. Jeżeli po wykonaniu kilku rzutów i skonfrontowaniu wyników z tabelą Mistrz Gry zacznie mieć własne wyobrażenia, jak dalej powinien potoczyć się proces tworzenia, możesz swobodnie używać swojej wyobraźni, kreując potwory według własnego uznania, a nie posługując się kostkami. Tworzenie potworów lub postaci w oparciu o własną wyobraźnię może być o wiele bardziej satysfakcjonujące niż rzucanie kostkami dla ustalenia każdej cechy.

DZIWNY WYGLĄD:

Niektóre z mutacji zostały opisane jako *dziwny wygląd*. Oznacza to, że poza zmianą w wyglądzie nieszczęśnika, nie mają one żadnego wpływu na mechanikę gry. Podobnie jak w innych przypadkach, MG powinien wziąć je pod uwagę, rozważając czy nie wpływają one na wykorzystanie pewnych umiejętności.

UKRYWANIE MUTACJI:

Niektóre z mutacji tylko nieznacznie wpływają na wygląd bohatera, przez co o wiele łatwiej można je ukryć przed wzrokiem postronnych. Warto zaznaczyć, że niektórych mutacji po prostu nie da się ukryć. Mistrz Gry może nałożyć na takie próby kolejne negatywne modyfikatory, jeśli uzna to za stosowne.

ODROBINA ELASTYCZNOŚCI:

Przy losowaniu większej ilości mutacji jest prawdopodobne, że bohater okaże się tak bardzo zniekształconą istotą, iż dalsze prowadzenie tej postaci stanie się niewykonalne. Cóż, taka już natura Chaosu. Sporo uwagi i wyobraźni ze strony MG wymaga także umiejscowienie mutacji na ciele nieszczęśnika. Czasem być może trzeba będzie postąpić wbrew wynikowi rzutu, aby efekt przemiany był straszny, a nie komiczny.

MUTACJE A POSZCZEGÓLNE BÓSTWA CHAOSU:

Niektóre z mutacji znacznie bardziej pasują do wyznawców konkretnego Mrocznego Bóstwa. Na przykład *Żądza krwi* bez wątpienia kojarzy się raczej ze sługą Khorna, a nie z lubieżnym wyznawcom Slaanesha, choć ci ostatni również często wykorzystują krew do swych obrzędów. Jeśli bohater jest wyznawcom któregoś z Mrocznych Bóstw, może wylosować mutację z odpowiedniej tabeli: **Stygmaty Khorna**, **Stygmaty Nurgla**, **Stygmaty Slaanesha** lub **Stygmaty Tzeentcha**, zamiast z tabeli **Stygmaty Chaosu**.

ZASADA SPECJALNA:

Mistrz Gry zawsze ma prawo zignorować wynik rzutu i przydzielić mutację wedle własnego uznania.

SPACZONE OTOCZENIE

Poziom Spaczenia	Częstotliwość	Stopień Trudności	Wpływ	Ilość kostek przy zaklęciu
Minimalny	Nigdy	-	Brak	Normalna
Mały	1/rok	Prosty (+10%)	Niepokojące objawy	Normalna
Niewielki	1/miesiąc	Przeciętny (±0%)	Rzut w tabeli **Stygmaty Chaosu**	Normalna
Średni	1/tydzień	Wymagający (-10%)	Rzut w tabeli **Stygmaty Chaosu**	+1
Duży	1/dzień	Trudny (-20%)	Rzut w tabeli **Stygmaty Chaosu**	+1
Poważny	1/godzinę	Bardzo Trudny (-30%)	2 rzuty w tabeli **Stygmaty Chaosu**	+2

Skażona okolica ma duży wpływ na ludzi, choć tylko wtedy gdy przebywali w niej dłuższy czas. Takie obszary, które zostały poddane działaniu Chaosu, opisuje współczynnik **Poziomu Spaczenia**, który zawiera się w przedziale od *minimalnego* do *poważnego*. **Poziom Spaczenia** określa częstotliwość i stopień trudności testów **SW** i **Odp**, których powodzenie wymagane jest do uniknięcia złowrogiego wpływu Chaosu. Co więcej, od **Poziomu Spaczenia** w okolicy zależy liczba dodatkowych kostek wykorzystywanych do określenia uzyskanego *poziomu mocy* przy rzucaniu zaklęć.

Okolica, która uległa Skazie Chaosu, może mieć dowolne rozmiary, zależnie od woli MG. W niektórych rejonach wpływ Upiorytu będzie silniejszy, w innych słabszy, zależnie od odległości, jaka dzieli dane miejsce od źródła spaczenia. Im mniejszy obszar wpływu, tym silniejsze jest jego zarzewie i tym większa moc przemian.

Warto zaznaczyć, że niektóre rejony świata, takie jak Pustkowia Chaosu albo szczególne miejsca w rodzaju elfich obelisków lub bluźnierczych monolitów, wywierają dodatkowy wpływ na okolicę, co opisano dokładnie w poświęconych im podrozdziałach.

Plugawy obszar zwykle powoli się powiększa, a wraz z jego rozrostem słabnie siła oddziaływania jego źródła, którym zazwyczaj (choć nie zawsze) jest żyła Kamienia Przemian bądź miejsce kultu Mrocznych Bóstw. Aby oczyścić ziemię z plugawego piętna, należy palić ją żywym ogniem przez tyle dni, ile dzieli poziom jej skażenia od pełnej czystości. Niestety rzadko można spotkać ludzi tak oddanych sprawie, dlatego zwykle zło się odradza, a raz skażona ziemia chętnie oddaje się ponownie we władanie Bluźnierczym Potęgom.

Stygmaty Chaosu							
K1000	**Mutacja**	**K1000**	**Mutacja**	**K1000**	**Mutacja**	**K1000**	**Mutacja**
001-006	Albinos	251-256	Kostropata skóra	501-506	Ognisty oddech	751-756	Szybki metabolizm
007-013	Atrofia	257-263	Krótkie nogi	507-513	Ogon	757-763	Ślepowidzenie
014-019	Bezkształtna twarz	264-269	Krystaliczne ciało	514-519	Ogon-maczuga	764-769	Świecąca skóra
020-025	Brak głowy	270-275	Krzepki	520-525	Ogon skorpiona	770-775	Tchórzostwo
026-032	Brak organów	276-282	Krzyk Banshee	526-532	Ogromna narośl	776-782	Technologia
033-038	Brak rozumu	283-288	Lewitacja	533-538	Ohydny wygląd	783-788	Telekineza
039-045	Chaosolak	289-295	Liczne głowy	539-545	Olbrzymie kły	789-795	Telepatia
046-051	Chmura much	296-301	Liczne ręce	546-551	Olbrzymie rogi	796-801	Teleportacja
052-058	Chodząca głowa	302-308	Łuski	552-558	Olbrzymie uszy	802-808	Trąba
059-064	Chwytny ogon	309-314	Macki	559-564	Organ Chaosu	809-814	Trupia czaszka
065-072	Ciało z roju	315-322	Mackowate palce	565-572	Ostre pazury	815-822	Upierzenie
073-078	Czarna skóra	323-328	Magiczna moc	573-578	Petryfikacja	823-828	Utrata zmysłu
079-085	Czasowa niestabilność	329-335	Mechanoid	579-585	Płonące ciało	829-835	Uzależnienie
086-091	Debilizm	336-341	Metalowe ciało	586-591	Podatny na alkoholizm	836-841	Wężowy ogon
092-098	Demoniczna regeneracja	342-348	Metamorfoza	592-598	Pokurcz	842-848	Woń rozkoszy
099-104	Demoniczny byt	349-354	Mieszaniec	599-604	Polipy	849-854	Wściekłość krwi
105-111	Demoniczny wygląd	355-361	Mistrz walki	605-611	Pomiot Chaosu	855-861	Wydzielanie gazu
112-118	Długa szyja	362-368	Mocne nogi	612-618	Ponętny	862-868	Wyłupiaste oczy
119-125	Długie kolce	369-375	Multiplikacja	619-625	Potworny wygląd	869-875	Wytrzymałość na magię
126-131	Długie nogi	376-381	Mutacja morska	626-631	Prymityw	876-881	Wzorzysta skóra
132-137	Długi nos	382-387	Mutacje zoologiczne	632-637	Przemieniec	882-887	Zanik kości
138-143	Dodatkowe oko	388-393	Myśląca narośl	638-643	Przeniesienie kończyny	888-893	Zatracenie duszy
144-149	Dodatkowe stawy	394-399	Niekontrolowane gazy	644-649	Przeraźliwy odór	894-899	Zatrute ugryzienie
150-155	Duplikacja	400-405	Niematerialny	650-655	Przezroczysta skóra	900-905	Zbrojne kończyny
156-161	Dziób	406-411	Nienaturalne łaknienie	656-661	Przyssawki	906-911	Złe oko
162-166	Elastyczne kończyny	412-416	Niesamowita przemiana	662-666	Ptasie stopy	912-916	Złudzenie normalności
167-172	Futro	417-422	Niestabilność	667-672	Racice	917-922	Zmiana krwi
173-179	Garb	423-429	Niewidzialność	673-679	Regeneracja	923-929	Zmieniona twarz
180-185	Głupkowaty chód	430-435	Niezwykle chudy	680-685	Robaczywy	930-935	Zmniejszona głowa
186-192	Głupkowaty głos	436-442	Niezwykła otyłość	686-692	Siewca zarazy	936-942	Zwierzęca twarz
193-198	Gnijące ciało	443-448	Niezwykła szybkość	693-698	Skoczek	943-948	Żelazna skóra
199-205	Grzebień	449-455	Niezwykła zwinność	699-705	Skrzydła	949-955	Żądza krwi
206-211	Grzybnia	456-461	Niezwykły hałas	706-711	Spiczasta głowa	956-961	Żmijowe włosy
212-218	Grzywa	462-468	Niezwykły intelekt	712-718	Strumień zepsucia	962-968	Żrąca ślina
219-224	Hipnotyczny wzrok	469-474	Oczy na szypułkach	719-724	Suche ciało	969-974	Żrąca wydzielina
225-231	Irracjonalna nienawiść	475-481	Odłączalne kończyny	725-731	Syjamski bliźniak	975-981	Żywa broń
232-237	Irracjonalny strach	482-487	Odporność na magię	732-737	Syrena	982-987	Żywy szkielet
238-244	Jaskrawa skóra	488-494	Odporny	738-744	Szaleństwo spaczenia	988-994	Wybór MG
245-250	Jedno oko	495-500	Ognista czaszka	745-750	Szczypce	995-000	Wymyśl własną mutację

Opisy mutacji:

Poniżej znajduje się dokładny opis każdej z mutacji, które można wylosować w tabeli **Stygmaty Chaosu** oraz ich wariantów. Pod żadnym pozorem nie jest to lista kompletna, ponieważ bogowie Chaosu mają wiele sposobów, aby sprowadzić na śmiertelników zagładę i cierpienie. Jeżeli sytuacja tego wymaga, MG powinien sam opracować kolejne przemiany, aby pasowały do przygody i kampanii. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby któryś z BG stał się nosicielem robactwa, wijącego się pod jego skórą i przebijającego ją szczękoczułkami, by wypuścić na świat zewnętrzny nowe zarodniki. Najważniejsze to wykorzystywać wyobraźnię i czerpać z tego jak najwięcej zabawy.

001-006 *Albinos*

Plugawa moc Kamienia Przemian przekształca istotę w albinosa. Włosy i skóra mutanta tracą pigment i bieleją, zaś oczy stworzenia nabierają bladoczerwonej barwy. **Odp** mutanta zmniejsza się o -5% (do minimalnej wartości 10%), waga o -K5kg. Ponadto nieszczęśnik otrzymuje ujemny modyfikator -5% do testów *spostrzegawczości* związanych ze wzrokiem, wykonywanych w jasnym świetle.

007-013 *Atrofia*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu jedna lub więcej części ciała mutanta zostają dotknięte atrofią, czyli zanikiem, degeneracją. Należy rzucić **K6**, aby określić ilość zdegenerowanych części ciała, wynik: **1-3** oznacza, że utracona została *jedna* kończyna; **4-5** oznacza utratę *dwóch* kończyn; zaś **6** oznacza, że utracone zostały *trzy* kończyny.

Następnie, rzucając **K10** należy określić, które części ciała zostały dotknięte mutacją. Wynik **1-2** oznacza mutację głowy, a stwora traktuje się tak jakby posiadał mutację **Zmniejszona głowa**; **3-4** oznacza mutację ramienia: istota, która posiada jedno ramię nie może używać łuków i broni dwuręcznej. W czasie walki, mutant może zostać zmuszony do trzymania oręża w niewłaściwej ręce. **US** istoty zostają zmniejszone do ½ wartości, a **Zr** do ¾. Ponadto, do wszystkich testów **Zr** wymagających użycia obu rąk bohater otrzymuje modyfikator -30%; **5-6** oznacza atrofię obu ramion: istota, która straciła obie ręce nie może używać żadnej broni. **WW** i **US** takiej istoty spadają do 0 a **Zr** do ½ wartości; **7-8** oznacza mutację jednej nogi: istota, która straciła jedną nogę może poruszać się korzystając z kul lub skacząc. **Sz** takiej istoty zostaje zmniejszona do ½ wartości, zaś **Zr** spada o ¼; natomiast wynik **9-0** oznacza mutację obu nóg: istota, która straciła obie nogi może czołgać się lub korzystać z pomocy innych istot. Jej **Sz** spada do 1, zaś **Zr** zmniejsza się do ½ wartości.

Za każdą utraconą kończynę **Odp** mutanta zmniejsza się o -5% (do minimalnej wartości 10%), zaś waga o -K5kg.

014-019 *Bezkształtna twarz*

Działanie mutującego Kamienia Przemian usuwa z twarzy mutanta wszystkie charakterystyczne rysy, a głowa stwora staje się całkowicie gładka. Pomimo tego, wszystkie zmysły istoty pozostają nienaruszone.

020-025 *Brak głowy*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu głowa mutanta znika, zaś twarz zostaje umieszczona na klatce piersiowej. Choć *nowa* głowa z grubsza zachowała dawne rysy, nieszczęśnik miewa trudności z rozglądaniem się, dlatego wszystkie testy *spostrzegawczości* związane ze wzrokiem wykonuje z modyfikatorem -10%. Wszystkie trafienia w głowę traktowane są tak, jak trafienia w korpus. Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do wyglądu mutanta, natomiast wszystkie inne pancerze i zbroje muszą być specjalnie przerabiane.

026-032 *Brak organów*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian przenika i degeneruje organy wewnętrzne mutanta, zmieniając je w kleistą papkę. Pomimo odrażającej przemiany narządy wewnętrzne zachowują swe funkcje, a mutant staje się niepodatny na *Dodatkowe Obrażenia*. Ponadto, stwór może zostać zabity jedynie *krytycznym trafieniem* w głowę lub korpus.

033-038 *Brak rozumu*

Degenerująca moc Chaosu wypacza mózg mutanta, zmieniając go w kawałek Upiorytu, uniemożliwiający podjęcie jakiejkolwiek bardziej złożonej czynności. Istoty o **Magii** 1 lub większej mogą wydawać nieszczęśnikowi rozkazy, choć ten jest zbyt głupi, aby pojąć o co

naprawdę chodzi panu, zaś jego wolę wypełniają dosłownie. Ponadto, mutant posiada całkowitą odporność na *oddziaływania psychologiczne* i nie może zostać zmuszony do opuszczenia pola walki. **INTELIGENCJA** stwora spada do 0.

039-045 *CHAOSOŁAK*

Wypaczone plugawą mocą Upiorytu ciało odmieńca zmienia się, tak jakby nigdy nie dotknęło go piętno mutacji. Ofiara traci tymczasowo wszystkie modyfikatory z cech oraz umiejętności i zdolności, jakie były efektem mutacji. Pierwszy nieudany test **SW** oznacza, że odmieniec powraca do postaci mutanta (włącznie z modyfikatorami do cech). Kolejny nieudany test **SW** oznacza, że ofiara przybiera *normalną* formę, i tak na zmianę. Jeśli ofiara mutacji otrzyma w *normalnej* postaci kolejny stygmat Chaosu natychmiast przemienia się w pomiot Chaosu.

046-051 *CHMURA MUCH*

Mutant zostaje obdarzony łaskawym spojrzeniem Pana Zepsucia, który otacza stwora ogromną chmarą much. Owady, wlatując do oczu, uszu i ust przeciwników znacznie utrudniają trafienie mutanta, dlatego każdy przeciwnik walczący ze stworem otrzymuje ujemny, kumulatywny modyfikator -10% do testu *trafienia*.

052-058 *CHODZĄCA GŁOWA*

Kamień Przemian degeneruje ciało mutanta, nadając mu groteskową postać poruszającej się na maleńkich kończynach głowy. Wszystkie udane trafienia w stwora należy traktować jak uderzenia w głowę. **WW** i **US** mutanta spadają do 0, **ZR** do ½ wartości, zaś **SZ** zostaje zmniejszona do 1. Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje się nowego kształtu istoty, inne zbroje trzeba specjalnie wykonywać.

059-064 *CHWYTNY OGON*

Na skutek działania plugawego Kamienia Przemian, mutantowi wyrasta długi, chwytny, półtorametrowy ogon w którym stwór może trzymać dodatkową broń lub tarczę. Mutant zyskuje dodatkowy **ATAK**: *uderzenie ogonem*. Ponadto **ODP** mutanta wzrasta o +5%, zaś waga o +K5kg.

065-072 *CIAŁO Z ROJU*

Ciało mutanta, zaszczycone plugawym dotykiem Nurgla przemienia się w rój much. Mutant może zostać zniszczony tylko takim atakiem, który jednym uderzeniem spowoduje *trafienie krytyczne*. Wszystkie inne ciosy są ignorowane. Mutant mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody czy budynki bez ujemnych modyfikatorów nawet w trakcie walki. Podobnie, podczas obliczania obrażeń zadanych przez stwora w czasie walki bez broni nie bierze się pod uwagę ewentualnych *Punktów Zbroi.*

073-078 *CZARNA SKÓRA*

Plugawa moc Kamienia Przemian sprawia, że skóra i włosy mutanta stają się atramentowo czarne zaś jego oczy przybierają kolor mlecznobiały. Mutant, do wszystkich testów *ukrycia* wykonywanych w nocy oraz w ciemnym otoczeniu otrzymuje dodatni modyfikator +K4x5%.

079-085 *CZASOWA NIESTABILNOŚĆ*

Na skutek działania Kamienia Przemian mutant staje się niestabilny czasowo, istota może znaleźć się poza czasem. Stwór pojawia się z powrotem w miejscu, z którego zniknął, subiektywnie nie upłynęła dla niego ani jedna chwila. Istnieją dwa rodzaje czasowej niestabilności:

Mimowolna - podczas każdej rundy należy rzucić **K6**, wynik **6** oznacza że, stwór znika na **K6** minut.

Kontrolowana - podczas każdej rundy należy rzucić **K6**, jeżeli wypadnie **6**, mutant znika na **K6** minut, przy czym rezultat może być modyfikowany o ±1 minutę.

086-091 *DEBILIZM*

Plugawa moc Chaosu degeneruje umysł mutanta, stwór staje się *podatny na głupotę* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **GŁUPOTA**). Ponadto, **INTELIGENCJA** mutanta zostaje zmniejszona o -K4x5%.

092-098 *DEMONICZNA REGENERACJA*

Dzięki mocy plugawego Kamienia Przemian mutant posiada zdolność *demonicznej regeneracji*, przypominającą nieco zdolność trolli czy dżabersmoków. W odróżnieniu jednak od tych stworów, mutant dzięki *demonicznej regeneracji* może zregenerować każdą ranę, niezależnie od narzędzia którym została zadana. Mutant odzyskuje straconą **ŻYWOTNOŚĆ** w tempie 1 punktu na minutę, nie musi przy tym odpoczywać. Ponadto, moc *demonicznej regeneracji* pozwala odtwarzać stracone kończyny, a mutant może zostać zabity wyłącznie na skutek *trafienia krytycznego* zadanego w korpus lub głowę.

099-104 *DEMONICZNY BYT*

Ciało i dusza ofiary, splugawione wpływem Upiorytu, tracą łączność ze światem materialnym. Mutant przeobraża się w istotę rodem z Domeny Chaosu. Podobnie jak demony i cały ich rodzaj, staje się podatny na *niestabilność* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **NIESTABILNOŚĆ**).

105-111 *DEMONICZNY WYGLĄD*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca ciało stwora nadając mu wygląd demona. Mutant zyskuje wszystkie fizyczne cechy demona jednak cechy umysłowe pozostają niezmienione. Stwór nie zyskuje też żadnych zdolności magicznych. Zależnie od uznania, MG może wybrać lub wylosować rodzaj demona, którego wygląd przyjmuje mutant.

Aby wylosować rodzaj demona, które wygląd przyjmuje odmieniec należy wykonać rzut **K4**: wynik **1** oznacza, że mutant przyjmuje wygląd jednego z demonów Khorna (wykonaj rzut **K10**: wynik **1-4** oznacza Piekielnego Ogara, **5-7** Molocha, **8-9** oznacza Krwiopuszcza, zaś wynik **0** oznacza wygląd Krwiopijca); **2** mutant przyjmuje wygląd jednego z demonów Nurgla (rzut **K10**: wynik **1-4** oznacza Nurglingi, **5-7** Bestię Nurgla, **8-9** oznacza Siewcę Zarazy, zaś wynik **0** oznacza wygląd Wielkiego Nieczystego); **3** odmieniec przyjmuje wygląd demona Slaanesha (wykonaj rzut **K10**: wynik **1-4** oznacza Wierzchowca Slaanesha, **5-7** Diabła Slaanesha, **8-9** oznacza Bólożądną Pieszczotę, zaś wynik **0** oznacza wygląd Strażnika Tajemnic); natomiast **4** oznacza, że mutant przyjmuje wygląd demona Tzeentcha (wykonaj rzut **K10**: wynik **1-4** oznacza Latawca Tzeentcha, **5-7** Płomieńca, **8-9** oznacza Strachulca, zaś wynik **0** oznacza wygląd Pana Przemian).

112-118 *DŁUGA SZYJA*

Moc plugawego Kamienia Przemian sprawia, że szyja mutanta staje się niezwykle długa. Pomimo tego, że odmieniec patrzy na świat z wyższej perspektywy, nie zyskuje żadnych specjalnych możliwości. Niestety długa i osłonięta szyja stanowi kuszący cel, dlatego wartość wszystkich *trafień krytycznych* w głowę zostaje zwiększona o +1.

10% wszystkich mutantów wykształca długą szyję, ale bez kośćca potrzebnego do jej utrzymania w pionie. Tacy nieszczęśnicy muszą trzymać głowę za włosy i unosić ją, ilekroć zechcą rozejrzeć się dookoła. Niektórzy nawet ciągną głowę za sobą po ziemi! Taka długa szyja nie stano atrakcyjnego celu, więc nie stosuje się dodatkowego modyfikatora *trafień krytycznych*.

119-125 *DŁUGIE KOLCE*

Na skutek działania Kamienia Przemian z ciała mutanta wyrastają długie kostne kolce. Wszystkie walczące z mutantem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub nadzieją się na kolce (obrażenia zależą od *kategorii rozmiaru* mutanta, zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **PUŁAPKI**). Kolce mutanta nie zadają *Dodatkowych Obrażeń*. Ponadto, istnieje 10% szans na to, że kolce są *zatrute* (ofiara musi wykonać udany test *trucizny* lub otrzyma podwójne obrażenia). Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do kształtu mutanta, wszystkie inne pancerze i zbroje trzeba specjalnie przerabiać.

126-131 *DŁUGIE NOGI*

Na skutek działania Kamienia Przemian długość nóg mutanta ulega niemal podwojeniu. **SZ** stwora wzrasta o +K3.

132-137 *DŁUGI NOS*

Mutująca moc Chaosu obdarza stwora długim, wystającym nosem lub pyskiem. Mutant zyskuje zdolność *czuły węch.*

138-143 *DODATKOWE OKO*

Plugawa moc Kamienia Przemian obdarza mutanta dodatkowym okiem. Aby określić miejsce, w którym wykształciło się dodatkowe oko należy rzucić **K100** i odczytać wynik z tabeli **LOKACJA TRAFIENIA**. Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje się do wyglądu stwora, natomiast inne pancerze trzeba specjalnie przerabiać. Ponadto, stwór jeśli korzysta z dodatkowego oka otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5% do wszystkich testów *spostrzegawczości.*

144-149 *DODATKOWE STAWY*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu w kończynach mutanta wykształcają się dodatkowe stawy. Aby określić, które kończyny uległy zmutowaniu należy rzucić **K6**. Wynik **1-3** oznacza, że deformacji uległy ręce (**ZR** mutanta wzrasta o +K4x5%); **4-5** oznacza mutację nóg (**SZ** stwora wrasta o +K3); zaś wynik **6** oznacza, że zmianie uległy zarówno ręce jak i nogi.

150-155 *DUPLIKACJA*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta, które rozdziela się na dwie oddzielne, identyczne i autonomiczne byty. Od tej chwili, każda z istot rozwija się samodzielnie, otrzymując kolejne mutacje i dary niezależnie od swego bliźniaka.

156-161 *DZIÓB*

Kamień Przemian degeneruje ciało mutanta zmieniając jego szczękę w dziób. Zależnie od wyboru MG może to być dziób ptaka lub ośmiornicy. Mutant otrzymuje dodatkowy **ATAK** *ugryzieniem*. Hełm będący częścią Zbroi Chaosu automatycznie dopasuje się do nowego wyglądu stwora, natomiast wszystkie inne hełmy należy specjalnie przerabiać.

162-166 *ELASTYCZNE KOŃCZYNY*

Na skutek działania plugawej mocy Chaosu kończyny mutanta stają się niezwykle elastyczne. Stwór może rozciągać swoje kończyny, co pozwala mu na atakowanie istot znajdujących się w maksymalnej odległości nie przekraczającej podwojonej długości ciała mutanta.

Mutant traktowany jest jak istota *nieuchwytna* co oznacza, że zaatakowana przez stwora istota może próbować trafić mutanta dopiero po wykonaniu udanego testu **ZR**.

Ponadto, do wszystkich testów *wspinaczki* oraz *wyzwalania z więzów* mutant otrzymuje dodatni modyfikator równy +K4x5%.

167-172 *FUTRO*

Na skutek działania plugawej mocy Kamienia Przemian skóra mutanta twardnieje, a ciało porasta gęstym niedźwiedzim futrem. Mutant zyskuje *naturalny pancerz*, który chroni całe ciało równie skutecznie jak przeszywanica.

173-179 *GARB*

Pod wpływem mutującego działania plugawego Kamienia Przemian, plecy mutanta zostają potwornie zniekształcone i powyginane. Choć mutacja może wyglądać nieprzyjemnie i groteskowo, nie ma to żadnego wpływu na charakterystykę mutanta. Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje swój kształt do ciała

stwora, wszystkie inne pancerze należy specjalnie przerabiać.

180-185 *GŁUPKOWATY CHÓD*

Nogi mutanta, pod wpływem degenerującego działania Kamienia Przemian zostają groteskowo powykrzywiane. Mutant porusza się dziwacznie i dość śmiesznie. Ponadto, choć **Sz** mutanta spada o -1 punkt (przy czym cecha nie może spaść poniżej 2), to do wszystkich testów *uniku* stwór otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5%.

186-192 *GŁUPKOWATY GŁOS*

Moc Kamienia Przemian degeneruje struny głosowe stwora. Głos mutanta ulega zmianie przypominają chrząkanie, trąbienie, piszczenie lub skrzeczenie. Ponadto mutant nie może posiadać cechy charakterystycznej *czysty głos*, a wszystkich testy *plotkowania* wykonuje z ujemnym modyfikatorem -K4x5%.

193-198 *GNIJĄCE CIAŁO*

Mutant zostaje obdarzony szczególną łaską Nurgla. Ciało stwora, zaszczycone pocałunkiem Pana Rozkładu zaczyna gnić i cuchnąć: strzępy gnijącej skóry i fragmenty toczonych rozkładem mięśni zwisają z kości, zaś otwarte rany wypełnia śluz. Choć wygląda to niezwykle przerażająco, mutacja nie ma żadnego wpływu na charakterystykę istoty.

199-205 *GRZEBIEŃ*

Na skutek działania plugawej mocy Chaosu głowa mutanta zostaje ozdobiona, podobnym do ptasiego lub gadziego, grzebieniem. Hełm należący do Zbroi Chaosu dopasuje się do nowego wyglądy stwora, wszystkie inne hełmy muszą być specjalnie przerabiane.

206-211 *GRZYBNIA*

Plugawa moc Kamienia Przemian przekształca ciało mutanta. Na skórze odmieńca tworzą się niewielkie grzybnie. Za każdym razem, kiedy mutant zostanie zraniony, jego ciało broni się, wypuszczając duszące kłęby żywych nasion (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **GRZYBY & PLEŚNIE**). Aby ustalić rodzaj grzybów i pleśni, jakie wypuszcza ofiara mutacji należy wykonać rzut **K4**: wynik **1** oznacza *czerwoną pleśń*, **2** *fluorescencyjny zarodnik*, **3** *purpurową pleść*; natomiast **4** oznacza *żółtą pleśń*.

212-218 *GRZYWA*

Mutująca moc Chaosu przekształca ciało mutanta. Na skutek działania Kamienia Przemian głowa, kark i barki mutanta porasta ogromna grzywa, podobna do noszonej przez lwy lub konie. Choć grzywa wygląda bardzo niezwykle, mutacja nie wpływa w żaden sposób na charakterystykę.

219-224 *HIPNOTYCZNY WZROK*

Plugawa moc Kamienia Przemian przekształca oczy mutanta, który zyskuje zdolność specjalnego ataku: *hipnotyczne spojrzenie* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**).

225-231 *IRRACJONALNA NIENAWIŚĆ*

Plugawa moc Chaosu wypacza umysł istoty, która podobnie jak ma to miejsce w przypadku zaburzenia psychicznego zaczyna odczuwać *nienawiść* skierowaną przeciw konkretnym istotom lub przedmiotom (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**).

232-237 *IRRACJONALNY STRACH*

Moc Kamienia Przemian degeneruje umysł mutanta, który zaczyna odczuwać *strach* przed pewnymi, określonymi czynnikami zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OBŁĘD**).

238-244 *JASKRAWA SKÓRA*

Na skutek działania Kamienia Przemian skóra mutantów pokrywa się wielobarwnym jaskrawym wzorem. Mutant do wszystkich testów *ukrywania się* otrzymuje ujemny modyfikator -K4x5%.

245-250 *JEDNO OKO*

Pod wpływem degeneracyjnego działania mocy Chaosu, oczy mutanta zlewają się w jedno, podobne do cyklopiego oko. Mutacja pogarsza wzrok mutanta, który nie może posiadać zdolności *bystry wzrok*, ponadto **US** stwora zostają zredukowane do ½ wartości.

251-256 *KOSTROPATA SKÓRA*

Skóra mutanta, zdegenerowana plugawym działaniem Kamienia Przemian pokrywa się licznymi naroślami, guzami i zgrubieniami. Choć mutant wygląda ordynarnie i odpychająco, to dzięki mutacji stwór zyskuje *naturalny* pancerz, a pokryta guzami skóra chroni go równie skutecznie jak skórznia.

257-263 *KRÓTKIE NOGI*

Plugawa moc Chaosu degeneruje nogi mutanta. Kończyny stwora kurczą się do połowy normalnych rozmiarów, a jego **Sz** spada do ½ wartości.

264-269 *KRYSTALICZNE CIAŁO*

Moc Chaosu przekształca ciało mutanta w niezwykle wytrzymały lecz kruchy kryształ. **ODPORNOŚĆ** mutanta wzrasta do 150, jednak **Żw** spada do 1 punktu. Wartości te nie mogą być modyfikowane przez dalszy rozwój postaci, ani przez kolejne mutacje chyba że zmieniają one formę ciała mutanta. W przypadku *krytycznego trafienia* należy posłużyć się tabelą **NAGŁA ŚMIERĆ**.

270-275 *KRZEPKI*

Mutująca moc Kamienia Przemian zmienia ciało mutanta napełniając je ogromną siłą. **KRZEPA** istoty wzrasta o +K3x5%, natomiast *waga* o +3K5 kg.

276-282 *KRZYK BANSHEE*

Plugawa moc Spaczenia obdarza mutanta zdolnością *krzyku Banshee* tak, jakby stwór używał zaklęcia Tradycji Śmierci. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII,** może ona być używana jedynie do określania skutków *krzyku Banshee*, mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

283-288 *LEWITACJA*

Plugawe moce Chaosu obdarzają mutanta zdolnością lewitacji tak, jakby używał zaklęcia Magii Powszechnej. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków lewitacji). Mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

289-295 *LICZNE GŁOWY*

Na skutek działania plugawej mocy Chaosu, mutantowi wyrastają dodatkowe głowy. Należy rzucić **K6** aby określić ilość dodatkowych głów, wynik **1-5** oznacza jedną dodatkową głowę; zaś **6** oznacza, że mutantowi wyrosły dwie dodatkowe głowy.

Następnie należy rzucić **K10** aby określić rodzaj dodatkowej głowy. Wynik **1-5** oznacza, że dodatkowo głowa pochodzi od istoty tego samego gatunku; **6-8** oznacza głowę innego humanoida (wedle wyboru MG); zaś wynik **9-0** oznacza, że mutant posiada dodatkową, zwierzęcą głowę (zobacz mutacja **ZWIERZĘCA TWARZ**).

Jeżeli dwie lub więcej głów są *podatne na niechęć* w stosunku do siebie lub gdy jedna lub więcej głów są *podatne na głupotę*, mutant musi wykonać test **SW** na początku każdej walki lub innej stresującej sytuacji (wymagającej testu cech społecznych). Nieudany test oznacza, że istota zatrzymuje się i będzie usiłowała doprowadzić do porozumienia pomiędzy głowami. Istota musi wykonać kolejny test **SW**, udany rezultat oznacza, że głowy istot doszły do porozumienia. Do czasu wykonania udanego testu **SW** istota nie może robić nic innego. Test nieudany o 30% lub więcej oznacza, że głowy zaczynają się atakować.

Kiedy głowy współpracują ze sobą, mutant ma co najmniej tyle **ATAKÓW** ile głów. Ponadto, **ODP** istoty wzrasta o +5%. Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się wyglądu mutanta, wszystkie inne rodzaje pancerza muszą być specjalnie przerabiane.

296-301 *LICZNE RĘCE*

Na skutek działania Kamienia Przemian mutantowi wyrastają dodatkowe ramiona. Należy rzucić **K6** aby określić ilość dodatkowych ramion, wynik: **1** oznacza, że mutant posiada jedno dodatkowe ramię; **2-4** oznacz dwa dodatkowe ramiona; **5** trzy dodatkowe ramiona; zaś **6** oznacza, że mutant posiada cztery dodatkowe ramiona.

Za każde dodatkowe ramię istota otrzymuje jeden dodatkowy **ATAK**, a cecha **ODP** wzrasta o +5%, zaś waga o +K5kg. Dodatkowe ramiona mutanta mogą być wykorzystywane do noszenia broni, lecz żaden mutant nie może nosić więcej niż dwóch tarcz. Bohater dzierżący dwie tarcze w lewych *lub* prawych dłoniach, może wykonać dwie próby odbicia ciosu przeciwnika zadanego z lewej lub prawej strony i przodu. Bohater dzierżący tarcze w lewej *i* prawej dłoni może próbować odbić cios zadany zarówno z lewej jak *i* z prawej strony oraz z przodu. Ewentualne ujemne modyfikatory do **WW** są sumowane. Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do wyglądu stwora, wszystkie inne pancerze należy specjalnie przerabiać.

302-308 *ŁUSKI*

Plugawa moc Kamienia Przemian wypacza skórę mutanta, która twardnieje i pokrywa się łuskami. Mutant zyskuje *naturalny pancerz*, który chroni całe ciało równie skutecznie jak przeszywanica.

309-314 *MACKI*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca ramiona mutanta w elastyczne macki. Jeżeli stwór posiada więcej niż jedną kończynę, należy rzucić **K6** aby określić ile kończyn uległo degeneracji Wynik **1** oznacza, że mutacji uległo jedno ramię; **2-3** oznacza mutację K3 losowym kończyn; zaś **4-6** oznacza mutację wszystkich kończyn.

Macki pozwalają mutantowi w normalny sposób dzierżyć broń ręczną, lecz uniemożliwiają precyzyjną manipulację innymi przedmiotami. Ponadto, macki traktowane są jak *elastyczne kończyny* (zobacz opis mutacji). Zbroja Chaosu dopasowuje się do nowego wyglądu mutanta, wszystkie inne pancerze muszą być dobierane na nowo lub specjalnie przerabiane.

315-322 *MACKOWATE PALCE*

Na skutek działania degenerujących mocy Upiorytu, palce nieszczęśnika zmieniają się w niewielkie macki. Ofiara może się nimi normalnie posługiwać, lecz przy działaniach wymagających precyzji ruchu otrzymuje modyfikator -K4x5% do testów **ZRĘCZNOŚCI**.

323-328 *MAGICZNA MOC*

Ofiara mutacji zostaje zaszczycona łaskawym spojrzeniem Tzeentcha. Wartość cechy **MAGIA** odmieńca zwiększa się o +1. Mutant nie posiada umiejętności *magia czarnoksięska (Chaos)* może ją wykupić za 200 *Punktów Doświadczenia*.

Jeśli mutant służył Khornowi, Bóg Krwi uznaje go za zdrajcę i w ciągu K8 dni wysyła w pościg sforę *Piekielnych Ogarów* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DEMONY KHORNA**), aby rozszarpały ciało nieszczęśnika i zawlokły ducha do Domeny Chaosu. Tam po wiekach tortur Pan Krwi spopieli duszę w Mrocznych Kuźniach, a resztki ciśnie pomiędzy czaszki zgromadzone pod jego tronem.

329-335 *MECHANOID*

Degenerująca moc Chaosu wpływa na ciało mutanta, przekształcając go w mechanoida. Mutant posiada mechaniczne lub bioniczne elementy, które zastępują jego naturalne członki lub całe ciało.

Należy rzucić **K6** aby określić stopień mutacji, wynik: **1-2** oznacza, że całe ciało mutanta uległo przemianie, a stwór staje się

mechanoidem (należy rzucić **K4** aby określić w jaki sposób porusza się mutant: **1** oznacza, że mutant porusza się na nogach; **2-3** oznacza, że porusza się na kołach; zaś **4** oznacza, że stwór porusza się na gąsienicach); **3-6** oznacza, że mutant staje się częściowym mechanoidem: K4 części ciała stwora ulegają przemianie.

Następnym krokiem po ustaleniu liczby zmutowanych kończyn, należy określić, które kończyny uległy mutacji. Należy rzucić **K10**, wynik **1** oznacza, że mutacji uległa głowa (mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** *ugryzieniem*); **2** oznacza, że korpus mutanta ulega przemianie (**ODP** stwora wzrasta o +20%, a jego waga o +4K10kg); **3-4** oznacza mutację jednego z ramion (do wszystkich testów **K** oraz **WW** i **ZR** wykonywanych zmutowanym ramieniem mutant otrzymuje dodatni modyfikator +10%, zaś jego waga wzrasta o +2K5kg); **6-7** oznacza mutację jednej z dłoni (do wszystkich testów **K** i **ZR** wykonywanych przekształconą dłonią stwór otrzymuje dodatni modyfikator +10%, waga mutanta wzrasta o +K5kg); **8-0** oznacza mutację jednej z nóg (mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** *kopnięciem*, ponadto jego **SZ** wzrasta o +1, natomiast waga zwiększa się o +K10kg).

Metalowe lokacje ciała mutanta traktowane są jak *naturalny pancerz*, chroniący równie skutecznie jak zbroja płytowa. Ponadto, mechanoid może zostać zabity tylko *krytycznym trafieniem* w głowę lub korpus.

336-341 *METALOWE CIAŁO*

Plugawa moc Chaosu przekształca ciało mutanta w żywy metal. Istota zyskuje *naturalny pancerz* chroniący równie skutecznie jak zbroja płytowa i może zostać zabita jedynie *krytycznym trafieniem* w głowę lub korpus. Mutant staje się całkowicie odporny na wszelkie ataki *ogniem*, *zimnem*, *kwasem* i *trucizną*, natomiast wszystkie ataki elektrycznością zadają obrażenia zwiększone o +4 punkty. Ponadto, **ODP** mutanta wzrasta do 100, a stwór jest tak ciężki, że jego *Wartość Obciążenia* jest dziesięciokrotnie większa niż wynikałoby to z sumy jego **K** i **ODP**, zwiększeniu ulega także waga istoty.

342-348 *METAMORFOZA*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta. Jeżeli stwór poruszał się na dwóch nogach zostaje przemieniony w istotę czworonożną. Jeżeli istota miała cztery nogi, pozostają jej tylko dwie, zaś przednie przekształcają się w chwytne ramiona.

Istnieje 50% szans na to, że dwunożny mutant który posiadał więcej niż dwa ramiona zostanie zmieniony w centaura, górne kończyny pozostaną zdolne do używania broni i narzędzi.

Metamorfoza wpływa na liczbę **A** i **ZR** mutanta, określenie tych zmian należy do MG. Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do nowego wyglądu istoty, wszystkie inne pancerze muszą być dobierane na nowo lub specjalnie przerabiane.

349-354 *MIESZANIEC*

Ciało mutanta ulega potwornej przemianie, stając się hybrydą istoty, którą był poprzednio, oraz zwierzęcia, bestii lub innego stworzenia. Mistrz Gry wybiera istotę i określa przy pomocy poniższej tabeli, jak bardzo zmieniło się ciało odmieńca. Stopień spaczenia różni się u każdego mutanta. Należy wykonać rzut **K100**: wynik **01-33** oznacza, że forma sprzed mutacji dominuje w wyglądzie, jednak odmieniec przejmuje kilka cech nowej istoty. Mutant zachowuje swoje cechy w niezmienionej formie; **34-66** oznacza, że stara i nowa forma ciała mieszają się ze sobą w równych proporcjach, tworząc nieznaną wcześniej hybrydę. Cechy główne i drugorzędne obydwu istot należy do siebie dodać i podzielić na pół, ułamki zaokrąglając w dół. Jeżeli któraś z istot posiada zasady specjalne, stosują się one również do mieszańca, oprócz tych, które powodują utratę jednej z cech; **67-99** oznacza, że na skutek zmieszania się cech mutanta i istoty, w którą odmieniec miał się przeobrazić, cechy istoty zaczynają dominować w wyglądzie nieszczęśnika. Cechy główne i drugorzędne obydwu istot należy do siebie dodać i podzielić na pół, ułamki zaokrąglając w dół. Jeżeli któraś z istot posiada zasady specjalne, stosują się one również do mieszańca, oprócz tych, które powodują utratę jednej z cech. Ponadto, na skutek potwornego procesu mutacji nieszczęśnik otrzymuje K10 *Punktów Obłędu*; natomiast wynik **00** oznacza, że ofiara zostaje zmieniona w pomiot Chaosu.

355-361 *MISTRZ WALKI*

Dzięki plugawej mocy Kamienia Przemian mutant zostaje obdarzony wyjątkową zdolnością posługiwania się orężem (podobnie jam ma to miejsce w przypadku umiejętności *celny cios* czy *celny strzał*, gracz lub MG musi wybrać konkretny rodzaj oręża, na przykład krótki miecz, ciężki korbacz lub długi łuk). Do wszystkich testów związanych z walką daną bronią istota otrzymuje dodatni modyfikator równy +K4x5%.

362-368 *MOCNE NOGI*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca nogi mutanta oplatając je stalowymi splotami mięśni. Stwór zyskuje dodatkowy **ATAK** *kopnięciem*, a **SZ** wzrasta o +1). Ponadto, istota potrafi skakać dwa razy dalej niż wynika to ze standardowych zasad (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **SKOK**).

369-375 *MULTIPLIKACJA*

A imię twoje Legion. Wykonując *akcję podwójną*, mutant może rozdzielić się na K10 mniejszych istot. **KRZEPĘ** i **ŻYWOTNOŚĆ** należy podzielić po równo pomiędzy istoty, zaokrąglając ułamki w górę. Każdy z sobowtórów mutanta działa niezależnie i po K10 rundach łączy się z powrotem w jedność. Ten proces jest dość bolesny i w jego wyniku odmieniec musi wykonać udany test **ODP** lub na czas następnej *akcji* zostanie *oszołomiony* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** podrozdział **LOKACJE TRAFIENIA & PUNKTY ŻYWOTNOŚCI**). Po powrocie do oryginalnej formy mutant przyjmuje pierwotny kształt i jest w kondycji takiej, jak przed rozdzieleniem, chyba że któryś z jego sobowtórów został zabity. Wówczas **K** i **ŻW** zostają permanentnie obniżone o odpowiednią część (za każdego zabitego sobowtóra).

376-381 *MUTACJA MORSKA*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca mutanta w istotę morską. Dolne kończyny stwora zostają przemienione w rybi ogon, a na szyi wyrastają skrzela umożliwiające oddychanie pod wodą. **SZ** mutanta odnosi się do poruszania pod wodą, na lądzie stwór porusza się z **SZ** równą 2.

382-387 *MUTACJE ZOOLOGICZNE:*

Na skutek działania plugawej mocy Kamienia Przemian, jedna lub więcej części ciała mutanta ulega przemianie. Należy rzucić **K6** aby określić liczbę przemienionych części, wynik: **1-4** oznacza jedną część ciała; **5** oznacza dwie; zaś **6** oznacza, że K6 części ciała mutanta zostało przemienionych. Następnie należy rzucić **K10**, aby określić które części ciała uległy mutacji. Wynik **1-2** oznacza mutację głowy; **3-4** oznacza mutację ramienia; **5-6** oznacza atrofię obu ramion; **7-8** oznacza mutację jednej nogi; natomiast wynik **9-0** oznacza mutację obu nóg. Następnie należy rzucić **K100** aby określić gatunek zwierzęcia, w które częściowo przemienił się mutant. Wynik: **01-05** oznacza, że część ciała przemieniła się w ciało pijawki; **06-35** oznacza bizona, byka, dzika, kozła, jelenia *lub* łosia; **36-40** oznacza nietoperza; **41-55** niedźwiedzia, psa *lub* wilka; **56-60** węża; **61-75** oznacza dzikiego kota, lwa *lub* tygrysa; **76-80** szczura; **81-95** kruka, orła lub srokę; zaś **96-00** oznacza pająka.

MG powinien samodzielnie wymyślić własne modyfikacje charakterystyki i specyficzne zasady dla każdego z rezultatów. Powinien brać pod uwagę ilość dotkniętych mutacjami części ciała oraz gatunki zwierząt, które *użyczyły* mutantowi swych organów. Niektóre mutacje, takie jak **ATROFIA**, **ZWIERZĘCA TWARZ**, **OGON SKORPIONA** czy **SKRZYDŁA**, mogą być pomocne przy ustalaniu tych reguł.

388-393 *MYŚLĄCA NAROŚL*

Na skutek działa plugawej mocy Chaosu, wewnątrz ciała odmieńca zaczyna rosnąć przerażający, inteligentny (2K10 +20) guz, a za każdym razem, kiedy ofiara wylosuje tę mutację, narośl osłabia jej **ODPORNOŚĆ** o -K10%. W zamian za to, nieszczęśnik otrzymuje +K6 punktów **ŻYWOTNOŚCI**.

Narośl posiada własną osobowość i cele, które próbuje zrealizować, przejmując kontrolę nad ciałem. Każdego dnia mutant musi wykonać test **SW**, którego niepowodzenie oznacza, że narośli udało się zapanować nad ciałem. Następnego dnia należy wykonać kolejny test, niepowodzenie oznacza, że narośl wciąż kontroluje ciało. Kiedy guz sprawuje kontrolę, ofiara traci świadomość i nie zdaje sobie sprawy z tego, co dzieje się dookoła niej.

W 10% przypadków inteligentna narośl pojawia się na zewnątrz ciała. Mutant, który nosi ją otwarcie lub ją odsłoni, wzbudza *strach*.

394-399 *NIEKONTROLOWANE GAZY*

Degenerująca moc Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta, który zaczyna cierpień na rzadko spotykane schorzenie żołądka, którego efekty można odczuć, ilekroć nieszczęśnikowi grozi niebezpieczeństwo. Jeżeli ofiara zostanie trafiona lub będzie musiała wykonać test *strachu* lub *grozy*, bezwiednie wypuszcza z siebie chmurę fetoru o promieniu K4x2 metrów, która utrzymuje się przez 2K6 rund, i może przemieszczać się z wiatrem z prędkością K6x2 metrów na turę. Kierunek wiatru jest określany losowo rzutem K8.

Mutant jest odporny na działanie gazu, zaś efekt smrodliwego wiatru jest za każdym razem inny, dlatego należy wykonać rzut **K10**: wynik **1-2** oznacza, że mutant wydziela *oleisty dym*; **3-4** gaz *paraliżujący*; **5-6** gaz *szaleństwa*; **7-8** gaz *trujący*; natomiast wynik **9-0** oznacza, że nieszczęśnik wypuścił gaz *wymiotny*.

400-405 *NIEMATERIALNY*

Moc bluźnierczego Upiorytu przenika ciało ofiary czyniąc je częściowo niematerialnym. Ofiara działania Spaczenia otrzymuje dodatni modyfikator +K4x5% do testów *ukrywania się* i *uników*, jednak jej **ODPORNOŚĆ** zostaje na stałe zmniejszona o -K4x5%.

406-411 *NIENATURALNE ŁAKNIENIE*

Degenerując moc Spaczenia wypacza umysł mutanta, ofiara mutacji doznaje *olśnienia* bez wątpienia zesłane przez jedną z Niszczycielskich Potęg. Po co ma uganiać się za jedzeniem, skoro robactwa wystarczy dla niego i wielu innych? Nieszczęśnik zaczyna odczuwać głód niezwykłej substancji lub dziwnego rodzaju pożywienia. Aby ustalić rodzaj pożywienia, którego łaknie mutant należy wykonać rzut **K100**: wynik **01-05** oznacza *dzieci*; **06-10** *farby i barwniki*; **11-15** *gnijące mięso*; **16-20** *gwoździe*; **21-25** *języki*; **26-30** *krew*; **31-35** *odchody*; **36-40** *łzy*; **41-45** *małe zwierzęta*; **46-50** *oczy*; **51-55** *pająki*; **56-60** *paznokcie*; **61-65** *piach*; **66-70** *robactwo*; **71-75** *szczury*; **76-80** *trawa*; **81-85** *włosy*; **86-90** *wrogowie*; **91-95** *zęby*; **96-00** wybór MG.

412-416 *NIESAMOWITA PRZEMIANA*

Bluźniercza moc Chaosu przemienia ciało mutanta, które na skutek działania Kamienia Przemian zostaje poddane niesamowitej przemianie. Stwór zaczyna wyglądać jak dowolna istota humanoidalna (wedle wyboru MG).

417-422 *NIESTABILNOŚĆ*

Na skutek działania plugawej mocy Chaosu mutant, poza Pustkowiami Chaosu oraz świątynią bóstwa któremu służy staje się *podatny na niestabilność*.

423-429 *NIEWIDZIALNOŚĆ*

Plugawa moc Kamienia Przemian przekształca ciało mutanta, który może stawać się niewidzialny i widzialny na życzenie. Aby

zaatakować, mutant musi stać się widzialny, aczkolwiek stwór może próbować zniknąć natychmiast po zadaniu ciosu. Mutant traktowany jest jak istota *nieuchwytna* co oznacza, że zaatakowana przez stwora istota może próbować trafić mutanta dopiero po wykonaniu udanego testu **ZR**.

430-435 *NIEZWYKLE CHUDY*

Plugawa moc Kamienia Przemian degeneruje ciało mutanta, które staje się niezwykle szczupłe i chude. **ŻW** stwora, podobnie jak jego waga zostaje zmniejszona do połowy wartości. Natomiast **ZR** mutanta wzrasta o +10%, a **SZ** o +1 punkt.

436-442 *NIEZWYKŁA OTYŁOŚĆ*

Moc Chaosu przenika ciało mutanta, które na skutek działania Kamienia Przemian staje się niezwykle grube i otyłe. Waga stwora, podobnie jak jego **ŻW** wzrasta o połowę. Natomiast **ZR** mutanta zostaje zmniejszona o -10% (do minimalnej wartości 10%), a **SZ** o -1 punkt (do minimalnej wartości 2 punktów).

443-448 *NIEZWYKŁA SZYBKOŚĆ*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian przemienia ciało mutanta, które staje się niezwykle szybkie. **SZYBKOŚĆ** stwora wzrasta o +K3.

449-455 *NIEZWYKŁA ZWINNOŚĆ*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu ciało mutanta staje się niezwykle zwinne i sprawne. **ZR** stwora wzrasta o +K3x10%.

456-461 *NIEZWYKŁY HAŁAS*

Na skutek działania plugawej mocy Kamienia Przemian, mutant wydaje z siebie przeraźliwy dźwięk. Może to być dziki, maniakalny śmiech, głos naśladujący wycie wiatru czy szalony wrzask. W każdej rundzie należy wykonać rzut **K6**, wynik **6** oznacza, że mutant wydaje z siebie taki właśnie odgłos. Wszystkie istoty żywe znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* mutanta muszą wykonać udany test *strachu*, lub do końca tury mutanta do wszystkich wykonywanych testów otrzymają ujemny, kumulatywny modyfikator -10%. Aby określić rodzaj głosu wydawanego przez mutanta należy wykonać rzut **K10**: wynik **1** oznacza *beczący* głos; **2** *dudniący;* **3** *głośny;* **4** *jęczący;* **5** *niepokojąco cichy;* **6** *obleśny;* **7** *piskliwy;* **8** *warczący;* **9** *zachrypnięty;* zaś wynik **0** oznacza głos *zawodzący*.

462-468 *NIEZWYKŁY INTELEKT*

Bluźniercza moc Chaosu przenika umysł stwora napełniając go plugawą mądrością i diabelskim sprytem. **INT** stwora wzrasta o +3K10%.

469-474 *OCZY NA SZYPUŁKACH*

Plugawa moc Chaosu wypacza ciało mutanta. Na skutek działania Kamienia Przemian oczy stwora wychodzą z oczodołów i poruszają się na szypułkach. Ze względu na większy kąt widzenia, mutant zyskuje dodatni, kumulatywny modyfikator +5% (za oko) do wszystkich testów *spostrzegawczości*.

475-481 *ODŁĄCZALNE KOŃCZYNY*

To, w jaki sposób mutant jest w stanie bezboleśnie odłączyć którąś z kończyn od ciała, najlepiej niech pozostanie niedopowiedziane. Krótko mówiąc, można nieszczęśnikowi wyrwać całe ramię, a odmieniec nie umrze z szoku na skutek utraty krwi. Niestety, raz oddzielone członki nie mogą zostać połączone z ciałem ponownie i nie zrosną się z nim, chyba że wskutek zabiegu medycznego lub magii. Pewnym pocieszeniem jest fakt, że kończyny zachowują zdolność samodzielnego poruszania z **SZ** 1. Odrąbana ręka może niezależnie atakować, ale używając połowy wartości **WW**. Trafienia krytyczne, których efektem jest odcięcie kończyny, jak najbardziej mają wpływ na mutanta, choć nie grozi mu śmierć z wykrwawienia. Dekapitacja także nie oznacza natychmiastowego zgonu, choć grozi śmiercią głodową. Odrąbanie kończyny lub głowy poprzez *trafienie krytyczne* lub w inny sposób nigdy nie grozi śmiercią, podobnie jak upływ krwi. Ogień, kwas, elektryczność, trucizna i inne podobne do nich czynniki w dalszym ciągu mogą pozbawić mutanta życia, jeśli całe ciało odmieńca zostanie wystawione na ich działanie.

482-487 *ODPORNOŚĆ NA MAGIĘ*

Mutant zostaje obdarzony szczególną łaską Khorna. Stwór staje się całkowicie odporny na czary magii prostej, powszechnej i tajemnej, oraz właściwości magicznej i runicznej broni, choć rytuały, zaklęcia magii czarnoksięskiej oraz błogosławieństwa kapłanów działają normalnie. Co więcej, jeśli wartość **MAGII** mutanta wynosiła 1 lub więcej, spada do 0.

Jeżeli odmieniec jest wyznawcą Tzeentcha, to zamiast stać się odpornym na magię, zostaje przemieniony w pomiot Chaosu.

488-494 *ODPORNY*

Moc plugawego Kamienia Przemian hartuje ciało mutanta. **ODPORNOŚĆ** stwora wzrasta o +K3x5%, zaś *waga* o +3K5 kg.

495-500 *OGNISTA CZASZKA*

Plugawa moc Chaosu wypacza głowę mutanta, która na skutek działania Spaczenia przemienia się w otoczoną płomieniami czaszkę. Wszystkie walczące z mutantem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub otrzymają obrażenia od *ognia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

501-506 *OGNISTY ODDECH*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca ciało mutanta, który zyskuje zdolność zionięcia ogniem. Wielkość obszaru objętego zionięciem i obrażenia, które zadaje stwór uzależnione są od *kategorii rozmiaru* mutanta (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**).

507-513 *OGON*

Bluźniercza moc Chaosu obdarza mutanta długim lecz zbyt słabym, by mógł zostać użyty jako broń, ogonem. Zbroja Chaosu automatycznie dostosuje się do zmiany kształtu, inne pancerze muszą być specjalnie przerabiane.

514-519 *OGON-MACZUGA*

Na skutek działania mutującej mocy Chaosu z ciała mutanta wyrasta długi, zakończony kostną naroślą ogon. Stwór zyskuje dodatkowy **ATAK** *ogonem*. Zbroja Chaosu automatycznie dopasowuje się do nowego wyglądu mutanta wszystkie inne pancerze trzeba specjalnie przerabiać.

520-525 *OGON SKORPIONA*

Na skutek działania plugawej mocy Kamienia Przemian mutantowi wyrasta ogon skorpiona. Stwór zyskuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie ogonem*, a obrażenia zadane w ten sposób są *jadowite* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **SKORPION**). Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje się do wyglądu mutanta, natomiast wszystkie inne pancerze należy specjalnie przerabiać.

526-532 *OGROMNA NAROŚL*

W ciągu kilku dni na ciele mutanta, na skutek działania Kamienia Przemian, wyrasta ogromna narośl, szybko osiągają wagę K10x5 kg. Za każde 10 kg mutant musi zmniejszyć swoją **SZ** o -1 (minimum 2). Dodatkowo za każde 20 kg **CHA** nieszczęśnika zostaje zmniejszona o -K10%.

533-538 *OHYDNY WYGLĄD*

Degenerująca moc Chaosu odciska swe piętno na ciele mutanta, które zostaje wypaczone w niemożliwy do opisania sposób. Zdegenerowany stwór wzbudza *grozę* we wszystkich istotach żywych mniejszych od siebie i *strach* we wszystkich pozostałych.

539-545 *OLBRZYMIE KŁY*

Plugawa moc Kamienia Przemian degeneruje szczękę mutanta, z której wyrastają długie, przypominające szale dzika, kły. Mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** ugryzieniem, traktowany jak *uderzenie rogami*.

546-551 *OLBRZYMIE ROGI*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu z głowy mutanta wyrastają długie, mocne rogi. Stwór otrzymuje dodatkowy **ATAK**, traktowany jak *uderzenie rogami*. Hełm będący częścią Zbroi Chaosu automatycznie dopasowuje się do nowego wyglądu mutanta, natomiast wszystkie inne pancerze muszą być specjalnie przerabiane.

552-558 *OLBRZYMIE USZY*

Degenerująca moc Kamienia Przemian przekształca uszy mutanta, które rosną do olbrzymich rozmiarów. MG powinien zdecydować, czy są to wielkie uszy należące do gatunku, z którego pochodzi mutant, czy też są to uszy jakiegoś zwierzęcia na przykład słonia lub królika. Ponadto, mutant zyskuje umiejętność *czuły słuch*.

559-564 *ORGAN CHAOSU*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian degeneruje mutanta, wewnątrz jego ciała zaczyna rosnąć guz. Przepełniony energią Chaosu, nie chce zabić nieszczęśnika… Przynajmniej nie teraz. Za każdym razem, kiedy odmieniec wylosuje tę mutację, zyskuje +K10% **ODP**, a **ŻW** zwiększa się o +2 punkty. Niestety cysta wytwarza obrzydliwą wydzielinę, która sprawia, że mutant strasznie śmierdzi. Donośne bulgotanie w brzuchu rozlega się w najmniej odpowiednich momentach, dlatego jego **CHA** zostaje zmniejszona o -2K10%. Jeżeli mutant zostanie zabity, organ Chaosu wydobędzie się ze zwłok, momentalnie wytworzy odnóża i ucieknie, pozostawiając za sobą ślad w postaci wilgotnego szlamu i resztek płynów ustrojowych. Co gorsza, po kilku dniach zacznie upodabniać się do mutanta, choć w zmniejszone skali. Jego cechy będą równe połowie cech nieszczęśnika, a za każdą wylosowaną przez odmieńca mutację *organ Chaosu* otrzymuje dodatkowe +2 punkty **ŻW**. Posiada również zdolność *broń naturalna*. Jeśli utrzyma się przy życiu przez kilka następnych miesięcy, w końcu stworzy idealną kopię mutanta, włącznie z oryginalnymi wartościami wszystkich cech, umiejętnościami i zdolnościami. Samo jego istnienie jest liczone jako jedna mutacja.

W 10% przypadków organ Chaosu pojawia się na zewnątrz ciała. Mutant, który nosi go otwarcie lub odsłoni, wzbudza *strach*.

565-572 *OSTRE PAZURY*

Plugawa moc Chaosu przekształca paznokcie stwora w długie, ostre jak sztylety szpony. Mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** *szponami*, który jednak nie może być wykonany, jeśli stwór dzierży w dłoni broń.

573-578 *PETRYFIKACJA*

Plugawe moce Chaosu obdarzają mutanta zdolnością petryfikacji tak, jakby używał zaklęcia Tradycji Metalu. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków petryfikacji). Mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

579-585 *PŁONĄCE CIAŁO*

Bluźniercza moc Chaosu wypacza ciało mutanta, które zostaje pokryte płomieniami. Żar ognia, choć nie wyrządza żadnej szkody mutantowi, zmusza przeciwników stwora do odsunięcia się. Wszystkie walczące ze stworem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub otrzymają obrażenia od *ognia* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **OGIEŃ**).

Mutant może używać tylko tych przedmiotów, które są magiczne lub są Darem Chaosu. Wszystkie inne przedmioty, których dotknie płonąca istota, zostają uszkodzone przez ogień, a ich jakość wykonania spada o jeden stopień w dół. Przedmioty kiepskie zostają zniszczone. Ponadto, mutant staje się odporny na zwykły ogień i wysoką temperaturę, natomiast

obrażenia zadane magicznym ogniem są zmniejszane o połowę

586-591 *PODATNY NA ALKOHOLIZM*

Degenerująca moc Kamienia Przemian plugawi psychikę mutanta, który staje się *podatny na alkoholizm*.

592-598 *POKURCZ*

Plugawa moc Chaosu degeneruje ciało mutanta, który staje się pokurczem. Zarówno wzrost jak i waga stwora zostaje zmniejszona do ¼ wartości. Podobnie do ¼ (zaokrąglając w dół) zostają zmniejszone **K**, **ODP** oraz **SZ** i **ŻW** mutanta, przy czym minimalna wartość **K** i **ODP** nie może spaść poniżej 10%, zaś **SZ** poniżej 2 punktów. Natomiast **ZR** stwora, ze względu na mniejsze rozmiary zostaje zwiększona o ¼. Ponadto, należy wprowadzić wszelkie zmiany wynikające z nowej *kategorii rozmiaru* mutanta.

599-604 *POLIPY*

Degenerująca moc Upiorytu wypacza ciało odmieńca. Na jego skórze tworzą się dziwne, bezbarwne narośle. Choć w żaden sposób nie sprawiają bólu, to pojawiają się w dziwnych miejscach i zwykle ociekają żółtawym śluzem. **CHA** mutanta zmniejsza się o -K10%.

10% mutantów cierpi na znacznie gorszą odmianę polipów. Wewnątrz narośli nie zbiera się śluz, ale *Nurglingi* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DEMONY NURGLA**). Jeśli mutant zostanie zabity, z polipów wylęgną się *Nurglingi*, które zaatakują najbliższą żywą istotę.

605-611 *POMIOT CHAOSU*

Plugawa moc Kamienia Przemian wypełnia mutanta degenerując ciało i umysł. Istota otrzymuje K6 dodatkowych mutacji i przekształca się w Pomiot Chaosu. Ponadto, należy zauważyć, że każdy Pomiot Chaosu jest *bezrozumny* (nie posiada **INT**, **SW** ani **CHA** i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami). Jeżeli mutacja dotknęła Bohatera Gracza, odmieniec staje się Bohaterem Niezależnym i przechodzi pod kontrolę MG. Więcej informacji na temat pomiotu Chaosu znajduje się w podrozdziale **POMIOT CHAOSU** poniżej.

612-618 *PONĘTNY*

Istota zostaje obdarzona lubieżnym pocałunkiem Slaanesha. W niezwykły sposób staje się nadzwyczaj ponętna i atrakcyjna dla innych. **CHA** mutanta zostaje zwiększona o +K3x5%.

619-625 *POTWORNY WYGLĄD*

Plugawa moc Chaosu wypacza ciało mutanta, które przyjmuje formę tak ohydną, że samo spojrzenie przyprawia o utratę zdrowych zmysłów. Ba! Szpetota mutanta jest tak wielka, że sam mógłby przypłacić obłędem jedno spojrzenie w lustro. Ofiara dotknięta działaniem mutacji *potworny wygląd* wzbudza *grozę*.

626-631 *PRYMITYW*

Degenerująca moc Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta, upodobniając je do orka. Ramiona nieszczęśnika wydłużają się, w trakcie marszu przybiera pochyloną postawę, a czoło staje się niskie, zwieńczone wyrazistym, grubym łukiem brwiowym. Mutant zyskuje +K3x5% **KRZEPY** i **ODPORNOŚCI**, natomiast jego **CHARYZMA** zostaje zmniejszona o -2K10%.

632-637 *PRZEMIENIEC*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta, który staje się zwierzołakiem (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**).

638-643 *PRZENIESIENIE KOŃCZYNY*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Chaosu, jedna lub więcej kończyn mutanta ulega przeniesieniu. Należy rzucić **K6** aby określić liczbę przenienionych kończyn, wynik: **1**-**4** oznacza jedną część ciała; **5** oznacza dwie; zaś **6** oznacza, że K4 części ciała mutanta zostały przeniesione.

Następnie należy rzucić **K10**, aby określić które części ciała uległy mutacji. Wynik **1**-**2** oznacza głowę; **3** oczy; **4** usta; **5**-**7** oznacza przeniesienie ramienia; zaś wynik **8**-**0** oznacza mutację nogi.

Następnie należy ponownie rzucić **K10** aby określić miejsce przeniesienia kończyny. Wynik: **1**-**2** oznacza głowę; **3**-**6** korpus; **7**-**8** oznacza ramię; zaś **9**-**0** oznacza nogę.

644-649 *PRZERAŹLIWY ODÓR*

Degeneracyjna moc plugawego Kamienia Przemian wypacza ciało mutanta, które zaczyna wydzielać przeraźliwy odór. Wszystkie żywe istoty, posiadające zmysł powonienia, znajdujące się w *zasięgu oddziaływania* stwora do wszelkich testów otrzymują ujemny, kumulatywny modyfikator -10%. Przeraźliwy odór utrzymuje się również po śmierci mutanta. Ponadto, smród jest tak nieprzyjemny, że wszystkie elfy muszą wykonać udany test **SW**, aby w ogóle wejść w obszar odoru.

650-655 *PRZEZROCZYSTA SKÓRA*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza skórę mutanta, która staje się zupełnie przezroczysta, umożliwiając zobaczenie wszystkiego, co dzieje się we wnętrzu ciała stwora. Choć wygląda to bardzo niezwykle, nie ma żadnego wpływu na charakterystykę mutanta lub jego zdolności bojowe.

656-661 *PRZYSSAWKI*

Plugawa moc Chaosu przemienia ciało mutanta, które na skutek działania Kamienia Przemian pokrywa się licznymi, lepkimi przyssawkami. Stwór otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +10% do wszystkich testów *pochwycenia* (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**) oraz *wspinaczki*.

662-666 *PTASIE STOPY*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza nogi mutanta, które przybierają kształt ptasich łap. Jeżeli stwór posiada skrzydła, zyskuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie szponami*. Ponadto **ODP** mutanta wzrasta o +5%. Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje się do nowych kształtów mutanta, wszystkie inne pancerze należy specjalnie przerabiać.

667-672 *RACICE*

Degenerująca moc Chaosu wypacza kończyny mutanta, które przybierają kształt racic. Mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** *kopnięcie*. Ponadto, stwór nie może nosić żadnych butów. Zbroja Chaosu automatycznie dopasuje się do nowego kształtu mutanta, wszystkie inne pancerze należy specjalnie przerabiać.

673-679 *REGENERACJA*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian obdarza mutanta zdolnością *regenerowania* obrażeń. Jeden punkt **ŻW** jest regenerowany na minutę, aż do odzyskania maksymalnej ich ilości. Rany spowodowane ogniem lub przez żrące kwasy nie mogą zostać zregenerowane. Stwór, którego **ŻW** na korpusie lub głowie spadnie do 2 lub niżej nie może atakować ani poruszać się, aż **ŻW** zregeneruje się przynajmniej do 3 punktów. Stwór może zostać zabity jedynie *krytycznym trafieniem* w głowę lub korpus.

680-685 *ROBACZYWY*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Upiorytu, ciało nieszczęśnika staje się pożywką dla roju robaków. Toczą mózg, gnieżdżą się w płucach i wypełniają trzewia. **ODPORNOŚĆ** nieszczęśnika zostaje zmniejszona o -2K10%, a ponadto robactwo pojawia się w najmniej odpowiednich momentach, wysypując się z rękawów, plugawiąc jedzenie kompanów, czy wyglądając z nosa, podczas rozmowy.

Im bardziej egzotyczne robactwo, tym lepiej. Skarabeusze, krocionogi i wije mogą stanowić interesujący dodatek wzbogacający osobowość bohatera.

686-692 *SIEWCA ZARAZY*

Ciało mutanta, zaszczycone plugawym dotykiem Pana Rozkładu staje się siedliskiem niezliczonych chorób. Każda istota żywa, zraniona lub przebywająca w pobliżu mutanta przez ilość rund większą niż jej **WT**, musi wykonać test *choroby* lub zarazi się losowo wybraną chorobą.

K100	WYNIK
01-03	Cholera
04-07	Czarna plaga
08-11	Czerwona ospa
12-15	Drżączka kostna
16-18	Febra
19-21	Galopujące suchoty
22-24	Gangrena stóp
25-28	Gorączka śmierdzących stóp
29-31	Gorączka wymiotna
32-33	Grobowa zgnilizna
34-36	Grypa
37-48	Infekcja rany
49-52	Krwawa biegunka
53-56	Ospa ropna
57-60	Robaczywy koklusz
61-64	Smrodliwe wiatry
65-68	Spuchlizna
69-72	Szara gorączka
73-76	Szkorbut
77-80	Świerzb
81-84	Trąd
85-88	Wrzodzienica
89-92	Zgnilizna Nurgla
93-96	Zgnilizna oczna
97-00	Zielona ospa

693-698 *SKOCZEK*

Plugawa moc Kamienia Przemian przenika nogi stwora, które zrastają się w jedną masywną kończynę. Stwór może poruszać się wyłącznie skacząc.

699-705 *SKRZYDŁA*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypacza ciało stwora. Z pleców mutanta wyrasta para skrzydeł. Aby określić w jaki sposób mutant może latać należy wykonać rzut **K6**, wynik: **1**-**3** oznacza, że stwór może latać jak *istota przyziemna*; **4**-**5** jak *istota szybująca*; zaś **6** oznacza, że mutant może poruszać się w powietrzu jak *istota pikująca*. Więcej szczegółów na temat istot latających znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **ISTOTY LATAJĄCE**.

706-711 *SPICZASTA GŁOWA*

Plugawa moc Chaosu degeneruje ciało mutanta. Głowa stwora kończy się ostrym, szpiczastym końcem, zaś **INT** mutanta spada o -10%. Hełm, który jest częścią Zbroi Chaosu, dostosuje swoje kształty do nowego kształtu głowy mutanta, natomiast inne pancerze trzeba przerabiać.

712-718 *STRUMIEŃ ZEPSUCIA*

Bluźniercza moc Chaosu przekształca ciało mutanta, który zyskuje zdolność zionięcia strumieniem zepsucia, składającym się ze śmierdzących robaków, zepsutej krwi, śluzu, nieczystości i podobnych obrzydliwości. Strumień przyjmuje kształt stożka, którego wielkość zależy od *kategorii rozmiaru* mutanta (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ATAKI POTWORÓW**). Wszystkie istoty, znajdujące się w zasięgu zionięcia, podlegają jego działaniu. Istoty znajdujące się na granicy działania zionięcia mogą wykonać test *uniku*. Udany test oznacza, że udało im się uskoczyć poza zasięg zionięcia i unikają jego efektu.

Każda istota, która zostanie oblana *strumieniem zepsucia*, musi wykonać test swojej **ZR**. Wynik testu jest odczytywany z poniższej tabeli.

ZRĘCZNOŚĆ CELU	CEL ZOSTAJE UDUSZONY PRZY REZULTACIE
01-40	01-50%
41-70	01-33%
71-100	01-17%

Istoty, które z jakiś powodów są unieruchomione na obszarze, który zostaje zalany *Strumieniem zepsucia*, duszą się

automatycznie. Jeżeli istotą, która znajduje się w sferze oddziaływania zaklęcia jest dowolny Większy Demon, a rezultat testu wskazuje, że powinien się on udusić, zamiast tego traci on 5K6 punktów **Żw**.

719-724 *Suche ciało*

Plugawa moc Upiorytu wypacza ciało mutanta, który od tej pory staje się zdolny do życia bez wody (nie traci punktów **Żw** na skutek pragnienia patrz **Rozdział I: Podręcznik Gracza** podrozdział **Żywność & Nocleg**). Ponadto, dotknięta działaniem Kamienia Przemian ofiara staje się *łatwopalna* (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Ogień**).

725-731 *Syjamski bliźniak*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian przenika ciało mutanta, sprawiając, że stwór zrośnie się z pierwszą żywą istotą, której dotknie. Każda istota posiada oddzielną charakterystykę, a wszelkie następne mutacje są przydzielane niezależnie. Jeżeli jedna z istot zostanie zabita, ginie cały organizm. Jeżeli któryś z mutantów otrzyma mutację *duplikacja*, istnieje 50% szans że stwory zostaną rozdzielone, stając się na powrót dwoma całkowicie autonomicznymi bytami. Należy rzucić kostką, aby określić w jaki sposób bliźniaki są połączone:

K6	Wynik	
1-3	Plecami	Mutant nie może zostać zaatakowany od tyłu; niedopuszczalny jest atak ogonem
4-6	Bokami	Bliźniaki mają tyle ramion, ile miał mutant przed uzyskaniem mutacji

Niezależnie od sposobu w jaki nastąpiło zrośnięcie, **Sz** stwora zostaje zmniejszona do połowy (przy czym wartość cechy nie może spaść poniżej 2).

732-737 *Syrena*

Plugawa moc Upiorytu przenika ciało nieszczęśnika, degenerując je. Pokryty łuskami ogon zastępuje dolne lub tylne kończyny nieszczęśnika. Mutant wykształca również skrzela, które działają niezależnie od płuc, umożliwiając oddychanie pod wodą. Jeśli dotąd odmieniec nie posiadał umiejętności *pływanie*, teraz automatycznie ją zyskuje, jeśli posiadał zdolność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1. Niestety na lądzie mutant jest w stanie co najwyżej pełzać z **Sz** 2.

10% mutantów wykształca rybią głowę, zachowując przy tym własne nogi. W takim przypadku odmieniec może nadal poruszać się po lądzie z własną **Sz**, ale za to całkowicie traci płuca, skutkiem czego poza wodą może przeżyć ledwie godzinę na każdy punkt **Wt**. Po upływie tego czasu zaczyna się dusić (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Pływanie**).

738-744 *Szaleństwo spaczenia*

Bluźniercza moc plugawego Kamienia Przemian wypacza umysł i ciało mutanta. Stwór staje się *podatny na furię*, ponadto kiedy mutant w nią wpada, należy wylosować +2K6 dodatkowych mutacji - istota przekształca się natychmiast w swoją nową formę. Powrót do dawnej postaci następuje po zakończeniu *furii*.

745-750 *Szczypce*

Plugawa moc Upiorytu deformuje ramiona mutanta, które na skutek niezwykle bolesnego procesu rozszczepiają się na dwie części i przyjmują kształt podobny do szczypiec kraba. Odmieniec zyskuje zdolność *broń naturalna*, a szczypce posiadają cechę oręża *precyzyjny*. Jeżeli ta mutacja dotyka wszystkich chwytnych kończyn, nieszczęśnik otrzymuje modyfikator -30% do testów **Zr** związanych z wykonywaniem precyzyjnych ruchów.

751-756 *Szybki metabolizm*

Mutująca moc Kamienia Przemian wypacza ciało stwora, znacznie zwiększając szybkość jego metabolizmu. Mutant odczuwa niemal nieustający głód i musi jeść dwa razy więcej niż typowy przedstawiciel tego gatunku. Ponadto, dzięki szybkiemu metabolizmowi stwór, podobnie jak niziołki odzyskuje dwa razy więcej punktów **Żw** (zobacz **Rozdział III: Walka** paragraf **Rany & Rekonwalescencja**).

757-763 *Ślepowidzenie*

Na skutek działania plugawej mocy Kamienia Przemian, zmysły mutanta zostają wzmocnione. Stwór zyskuje zdolność *ślepowidzenia* (patrz **Rozdział I: Podręcznik Gracza** paragraf **Umiejętności**).

764-769 *Świecąca skóra*

Bluźniercza moc Spaczenia degeneruje ciało odmieńca, a jego skóra zaczyna świecić dziwnym, purpurowym światłem (MG może wybrać inny kolor, według własnego uznania). Aby ustalić siłę światła należy wykonać rzut **K10**; wynik **1-3** oznacza, że skóra mutanta świeci blaskiem porównywalnym ze światłem *zapałki*; **4-5** *świecy*; **6-7** *kaganka*; **8** *pochodni*; **9** *latarni*; zaś **0** oznacza światło *ogniska* (zobacz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Światło & Ciemność**).

770-775 *Tchórzostwo*

Plugawa moc Chaosu degeneruje umysł mutanta, który staje się ogromnym tchórzem i zanim przystąpi do walki (wykona *akcję szarża* lub *zwykły atak*), musi wykonać udany test *strachu*. Ponadto istota odczuwa *strach* przed przeciwnikami o **Krzepie** większej niż jej własna, zaś do wszystkich testów *strachu* otrzymuje ujemny, kumulatywny modyfikator -20%.

776-782 *Technologia*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypełnia umysł mutanta plugawą modrością i diabelskim sprytem. **Int** stwora wzrasta o +2K10%. Ponadto mutant uzyskuje niezwykłe uzdolnienia jako rusznikarz. Należy rzucić kostką, aby określić poziom technologiczny dostępny istocie:

K6	Poziom	Typowe bronie
1-2	Czarny proch	Muszkiet, pistolet, rusznica, bombarda
3-4	Wczesny metal	Rewolwer, strzelba ładowana przez zamek
5	Koniec XX wieku	Pistolet automatyczny, granat, miotacz ognia, karabin maszynowy
6	Przyszłość	Laser, blaster

Dokładne cechy każdej broni może dodatkowo określić MG. Zasady odnoszące się do broni prochowej można znaleźć z **Rozdziale I: Podręcznik Gracza** i w **Rozdziale III: Walka**. Zasady dotyczące broni z przyszłości można znaleźć w regułach gry **Warhammer 40k**.

783-788 *Telekineza*

Bluźniercze moce Chaosu obdarzają mutanta zdolnością telekinezy tak, jakby używał zaklęcia Magii Powszechnej. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **Magii** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków telekinezy). Mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

789-795 *Telepatia*

Bluźniercza moc Kamienia Przemian obdarza odmieńca zdolnością telepatii tak, jakby stwór używał zaklęcia Magii Powszechnej. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **Magii,** może ona być używana jedynie do określania skutków telepatii, mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*

796-801 *Teleportacja*

Plugawa moc Spaczenia obdarza mutanta zdolnością teleportacji tak, jakby stwór używał zaklęcia Tradycji Cienia. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **Magii,** może ona być używana jedynie do określania skutków teleportacji, mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

802-808 *Trąba*

Na skutek działania bluźnierczej mocy Spaczenia, z twarzy mutanta wyrasta długa, giętka i chwytna trąba. Mutant może ją wykorzystywać jako dodatkową kończynę górną, a każda kolejna mutacja tego typu gwarantuje jeszcze jedną trąbę.

809-814 *Trupia czaszka*

Bluźniercza moc Chaosu degeneruje ciało mutanta, na skutek działania Kamienia Przemian czaszka mutanta zostaje odarta ze skóry i mięśni. Choć mutacja w przeraźliwy sposób zmienia wygląd stwora, przemiana nie ma wpływu na jego charakterystykę.

815-822 *Upierzenie*

Na skutek działania Kamienia Przemian skóra mutanta pokrywa się gęstymi upierzeniem. Stwór zyskuje *naturalny pancerz* chroniący go równie skutecznie jak *przeszywanica*.

823-828 *Utrata zmysłu*

Mroczni Bogowie postanowili wypróbować oddanie mutanta, zabierając mu jeden z pięciu zmysłów, oraz organów które są ich narządami. Za każdym razem, gdy mutant wylosuje tę mutację musi obniżyć **Cha** o -K10%. Następnie należy wykonać rzut **K100** i sprawdzić wynik w tabeli. Choć większość rezultatów jest dosyć oczywista, należy dodać, że utrata zmysłu dotyku oznacza, iż mutant staje się pozbawionym skóry monstrum, obwiniętym tylko plątaniną żył, mięśni i ścięgien, na którą mało kto jest w stanie spojrzeć bez obrzydzenia.

K100	Zmysł
01-20	**Słuch, utrata uszu:** wszystkie testy cech i umiejętności związane ze słuchem kończą się automatycznie niepowodzeniem.
21-40	**Wzrok, utrata oczu:** -20% do **WW** i -40% do **US**. Wszystkie testy cech i umiejętności związane ze wzrokiem kończą się automatycznie niepowodzeniem.
41-60	**Węch, utrata nosa:** -5% do **Cha**. Wszystkie testy cech i umiejętności związane z węchem kończą się automatycznie niepowodzeniem.
61-80	**Smak, utrata języka:** wszystkie testy cech i umiejętności związane ze smakiem kończą się automatycznie niepowodzeniem. Dodatkowo mutant bełkocze coś niezrozumiale. Ponadto, jeśli mutant jest magiem, otrzymuje -5 od uzyskanego *Poziomu Mocy*.
81-00	**Dotyk, utrata skóry:** -2K10% do **Odp** oraz -2 do **Żw**. Wszystkie testy cech i umiejętności związanych z dotykiem kończą się automatycznie niepowodzeniem.

829-835 *Uzależnienie*

Degenerująca moc Spaczenia uzależnia mutanta od jakiejś substancji. Zwykle jest to typowa używka w rodzaju alkoholu lub narkotyków, choć czasem zdarzają się niecodzienne przypadki uzależnienia. Jeśli mutant znajdzie się w pobliżu tej substancji, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik będzie za wszelką cenę zjeść, wypić lub pochłonąć obiekt swego uzależnienia. Najdziwniejszym aspektem tej mutacji jest fakt, że chociaż organizm cały czas pożąda danej substancji, to w wyniku jej braku potrafi sam ją wytworzyć. Z tego względu postać jest zawsze traktowana jak *śmierdzący ochlapus* (patrz **Rozdział II: Mistrz Gry** podrozdział **Mocna Głowa**).

836-841 *Wężowy ogon*

Mutująca moc Kamienia Przemian przenika ciało mutanta. Kość ogonowa stwora przekształca się w długi, zakończony głową węża ogon. Istota zyskuje dodatkowy **Atak** *ugryzieniem*. Istnieje 50% szans na to, że *ugryzienie* węża jest *jadowite* (jak ukąszenie **Żmii**).

842-848 ***WOŃ ROZKOSZY***

Plugawa moc Upiorytu przenika ciała mutanta. Stwór zostaje otoczony wonią rozkoszy, która wpływa na otaczające go istoty nie będące wyznawcami lub istotami Slaanesha - każdy walczący z mutantem w walce wręcz otrzymuje ujemne modyfikatory -10% do **WW** i **ZR**.

849-854 ***WŚCIEKŁOŚĆ KRWI***

Plugawa moc Chaosu wypacza umysł mutanta, który staje się *podatny na furię*. Ponadto **ODP** mutanta wzrasta o +5%.

855-861 ***WYDZIELANIE GAZU***

Na skutek działania bluźnierczej mocy Kamienia Przemian, pory w skórze mutanta zostają wypaczone. Stwór w trakcie jednego dnia może wydzielić K6 chmur gazu, które tworzą półkulę o promieniu K4x2m wokół mutanta. Chmury gazu utrzymują się przez 2K6 rund, przy czym mogą przemieszczać się z wiatrem z prędkością K6x2m na turę. Kierunek wiatru należy określić losowo rzutem **K8**, gdzie wynik **1** oznacza północ.

Należy wybrać z poniższej listy rodzaj gazu wydzielanego przez mutanta lub rzucić kostką. Raz określony rodzaj gazu nie zmienia się.

K6	**RODZAJ GAZU**
1	Paraliżujący
2	Wymiotny
3	Oleisty dym
4	Gaz szaleństwa
5-6	Trujący

Opis poszczególnych rodzajów gazu znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY**, w paragrafie **TRUCIZNY**.

862-868 ***WYŁUPIASTE OCZY***

Na skutek działania Kamienia Przemian oczy mutanta stają się ogromne i podobne do żabich. Stwarza to bardzo dziwne wrażenie, lecz nie ma żadnego wpływu na charakterystykę istoty.

869-875 ***WYTRZYMAŁOŚĆ NA MAGIĘ***

Mutant zostaje obdarzony łaską Khorna. Stwór otrzymuje dodatni, kumulatywny modyfikator +K4x10% do wszystkich testów *magii*. Co więcej, jeśli wartość **MAGII** mutanta wynosiła 1 lub więcej, spada do 0.

Jeżeli odmieniec jest wyznawcą Tzeentcha, to zamiast stać się wytrzymałym na magię, zostaje przemieniony w pomiot Chaosu.

876-881 ***WZORZYSTA SKÓRA***

Mutująca moc Kamienia Przemian degeneruje skórę mutanta, która pokrywa się plamami, paskami oraz cętkami.

882-887 ***ZANIK KOŚCI***

Na skutek działania bluźnierczej mocy Kamienia Przemian kości mutanta wymykają się chyłkiem z ciała i rozpoczynają własne życie jako szkielet (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **OŻYWIEŃCY**). Nieszczęśnik staje się wstrząsanym spazmami worem mięśni, ścięgien i płynów organicznych. **US** spadają do 0, a pozostałe cechy główne zmniejszają się do połowy wartości (zaokrąglając w dół). Ponadto **SZ** mutanta maleje do 2, a jego **ŻW** wzrasta o +K10 punktów. Odmieniec otrzymuje także zdolność *człowiek-guma*, której *PW* należy ustalić za pomocą rzutu **K4**. Jeśli mutant posiadał już umiejętność *człowiek-guma*, jej *PW* wzrasta o +1.

888-893 ***ZATRACENIE DUSZY***

Bluźniercza moc Chaosu pochłania duszę i osobowość mutanta. Ciało nie pozostaje jednak puste, gdyż obejmuje je we władanie wędrujący po ziemi duch zmarłego. Nowa istota przejmuje cechy początkowe, wszelkie blizny i wyniki trafień krytycznych, mutacje, a także dobytek.

Jeśli mutacja dotknęła BG, gracz zaczyna odgrywać nową postać. Należy wylosować klasę zawodową, profesję, odczytując wynik z kolumny przeznaczonej dla ludzi, nawet jeśli postać jest przedstawicielem innej rasy. Bohater zyskuje wszelkie umiejętności nowej profesji oraz 2K10x100 *Punktów Doświadczenia* na rozwinięcia i ewentualne przejście na nową profesję. Warto zaznaczyć, że wraz z rozpoczęciem nowej profesji bohater nie zyskuje żadnych przedmiotów, jakie są z nią związane. Ponadto, bohater otrzymuje K10 *Punktów Obłędu*. Następnie gracz i MG powinni dokładnie opracować historię ducha, który zasiedlił ciało dawnej postaci. Być może owa istota żyła w czasach Wielkiej Wojny z Chaosem lub nawet oglądała boskiego Sigmara, kiedy ten mieszkał pośród swego ludu.

894-899 ***ZATRUTE UGRYZIENIE***

Plugawa moc Kamienia Przemian degeneruje ciało mutanta, stwór zyskuje dodatkowy **ATAK** *ugryzieniem* (chyba że stwór posiadał już taki atak wcześniej). Ponadto, ugryzienie mutanta jest *jadowite*, a istota która nie wykona udanego testu *trucizny* otrzyma podwójne obrażenia.

900-905 ***ZBROJNE KOŃCZYNY***

Plugawa moc Kamienia Przemian przekształca ramiona mutanta w zbrojne kończyny, należy rzucić **K6** aby określić ilość przemienionych ramion: wynik **1-3** oznacza, że mutacji uległo jedno ramię; zaś **4-6** oznacza mutację obu ramion.

Następnie, należy rzucić **K6** aby określić rodzaj broni: wynik **1-2** oznacza kolce; **3-4** maczugi; natomiast **5-6** oznacza, że ramiona mutanta zmieniają się w zabójcze ostrza.

KO zbrojnych kończyn zależy od *kategorii rozmiaru* mutanta, ponadto mutant nie może zostać *rozbrojony*. Należy także zauważyć, że w wyniku mutacji stwór traci, częściowo lub całkowicie, zdolność manipulowania drobnymi przedmiotami.

906-911 ***ZŁE OKO***

Plugawe moce Chaosu obdarzają mutanta zdolnością rzucania *klątwy* tak, jakby używał zaklęcia Tradycji Niebios. Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków *klątwy*). Mutant nie musi wykonywać testu ustalającego czy osiągnięty został wymagany *Poziom Mocy*.

912-916 ***ZŁUDZENIE NORMALNOŚCI***

Bluźniercza moc Kamienia Przemian wypełnia ciało mutanta, otaczając stwora *złudzeniem normalności* tak, że mutant wygląda jak typowy przedstawiciel swojego gatunku.

Prawdziwy wygląd mutanta i ewentualne *oddziaływania psychologiczne* zostają odkryte jedynie przez te istoty, które wejdą w bezpośredni kontakt ze stworem, czy to przez dotyk czy przez bezpośrednie starcie.

917-922 ***ZMIANA KRWI***

Pod wpływem bluźnierczej mocy Chaosu, krew mutanta radykalnie zmienia swoją naturę. MG posługując się poniższą tabelą może wybrać lub wylosować odpowiednią zmianę.

K6	**WYNIK**
1-2	larwy
3	kwas
4	protoplazma
5	płynny metal
6	elektryczność

LARWY: krew mutanta została zmieniona w gęstą, wypełnioną larwami breję. Za każdym razem, kiedy stwór zostanie zraniony bronią *sieczną* lub *kłutą* z jego arterii tryska strumień wijących się stworzeń. Przeciwnik mutanta musi wykonać test *uniku*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara zostaje oblana strumieniem larw, i otrzymuje jeden cios z **SIŁĄ** równą ilości straconych przez ranionego stwora punktów **ŻW**, **KO** zależy od rozmiaru mutanta. Podczas obliczania obrażeń nie uwzględnia się żadnych *PZ*.

KWAS: za każdym razem, kiedy mutant zostanie zraniony bronią *sieczną* lub *kłutą* z jego arterii tryska strumień żrącego *kwasu*. Przeciwnik mutanta musi wykonać test *uniku*. Nieudany rezultat oznacza, że ofiara zostaje oblana żrącym strumieniem, i otrzymuje obrażenia (należy skorzystać z tabeli **OGIEŃ** zamieszczonej w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**).

PROTOPLAZMA: z ran zadanych mutantowi wypływa półprzezroczysty śluz. Kiedy mutant zostanie zabity, śluz zaczyna walczyć samodzielnie. Należy użyć charakterystyki *Ameby*. Śluzowata istota jest odporna na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*.

PŁYNNY METAL: po zranieniu mutanta bronią *sieczną* lub *kłutą* z jego arterii tryska strumień płynnego metalu. Przeciwnik musi wykonać udany test *uniku* lub zostanie trafiony; traktowane jest to jako dodatkowy **ATAK** z **SIŁĄ** równą liczbie straconych punktów **ŻW** +**KO**. Strumień płynnego metalu zapali wszystkie *łatwopalne* materiały w promieniu K6 m od rannego mutanta. Kiedy mutant zostaje zabity, jego ciało eksploduje, zadając wszystkim istotom znajdującym się w promieniu 2K6m jeden atak z siłą zależną od rozmiaru mutanta (należy skorzystać z tabeli **OGIEŃ** zamieszczonej w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**).

ELEKTRYCZNOŚĆ: za każdym razem, kiedy mutant zostanie zraniony mieczem lub inną bronią wykonaną całkowicie z metalu, energia elektryczna krążąca w żyłach mutanta przepływa przez broń, zadając przeciwnikowi jeden atak z siłą zależną od rozmiaru istoty (należy skorzystać z tabeli **OGIEŃ** zamieszczonej w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**). Zbroja nie chroni przed błyskawicą, natomiast ważną rolę odgrywa materiał z jakiego jest wykonany, za każdy metalowy niemagiczny *PZ*, chroniący trafioną lokację, ofiara otrzymuje jedną dodatkową ranę. Ponadto, **ODPORNOŚĆ** stwora wzrasta o +5%.

923-929 ***ZMIENIONA TWARZ***

Działanie Kamienia Przemian odciska swe plugawe piętno na twarzy mutanta, która ulega całkowitemu przeobrażeniu. Oczy i usta zamieniają się miejscami, cała twarz ulega obróceniu lub następują jeszcze poważniejsze, i bardziej koszmarne zmiany.

930-935 ***ZMNIEJSZONA GŁOWA***

Degenerująca moc Chaosu odciska swe piętno na ciele mutanta. Głowa stwora ulega znacznemu zmniejszeniu, a mutant otrzymuje także mutację **DEBILIZM.**

936-942 ***ZWIERZĘCA TWARZ***

Na skutek działania Kamienia Przemian głowa istoty przeobraża się na podobieństwo jednego z wyszczególnionych poniżej zwierząt. MG wedle uznania może wybrać, wylosować lub wymyślić odpowiadające mu efekty.

K100	ZWIERZĘ
01-05	**PIJAWKA:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*, może także próbować *zakotwiczyć* się w ciele ofiary). Ponadto otrzymuje zdolność *ślepowidzenie* (10 metrów).
06-35	**BIZON, BYK, DZIK, KOZIOŁ, JELEŃ** lub **ŁOŚ:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*uderzenie rogami*).
36-40	**NIETOPERZ:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *ślepowidzenie* (30 metrów).
41-55	**NIEDŹWIEDŹ, PIES** lub **WILK:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *widzenia w ciemności* (10 metrów).
56-60	**WĄŻ:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*zatrute ugryzienie* i *plucie jadem*), mutant nie może *gryźć* i *pluć jadem* w tej samej rundzie. Ponadto, istota otrzymuje zdolność *infrawizji* i *odporność na trucizny (jad węża)*.
61-75	**DZIKI KOT, LEW** lub **TYGRYS:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *widzenia w ciemności* (20 metrów).
76-80	**SZCZUR:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *infrawizji*.
81-95	**KRUK, ORZEŁ** lub **SROKA:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*atak ugryzieniem*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *bystry wzrok*.
96-00	**PAJĄK:** mutant zyskuje dodatkowy **ATAK** (*zatrute ugryzienie*). Ponadto, istota otrzymuje zdolność *infrawizji* i *odporność na trucizny (jad węża)*.

943-948 *ŻELAZNA SKÓRA*

Moc Kamienia Przemian przekształca skórę istoty w twardą chitynę lub łuski. Mutant zyskuje *naturalny pancerz* chroniący go równie skutecznie jak zbroja płytowa.

949-955 *ŻĄDZA KRWI*

Bluźniercza moc Upiorytu degeneruje umysł mutanta. Ofiara działania Upiorytu staje się *podatna na furię* (zobacz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **STANDARDOWE TESTY**).

956-961 *ŻMIJOWE WŁOSY*

Plugawa moc Chaosu degeneruje ciało mutanta. Na skutek działania Kamienia Przemian z głowy stwora, zamiast włosów, wyrastają jadowite żmije. Wszystkie walczące z mutantem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub zostaną ukąszone przez żmije (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). Jeżeli mutanta nosi hełm lub czepiec nie może korzystać z mutacji.

962-968 *ŻRĄCA ŚLINA*

Mutująca moc Chaosu przekształciła ślinianki mutanta, zmieniając je w gruczoły wytwarzające silnie żrący *kwas*. Mutant może pluąć *kwasem* na maksymalną odległość nie przekraczającą **SIŁA** x 4 metry, natomiast wielkość zadanych obrażeń zależy od *kategorii rozmiaru* istoty (należy skorzystać z tabeli **OGIEŃ** zamieszczonej w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**). Udane trafienie w głowę, oprócz zadanych obrażeń oślepi ofiarę na K6 rund chyba że wykona ona udany test **ZR** (jeśli chroni głowę hełmem otrzymuje modyfikator +10%, +20% za hełm pełny i +30% jeśli nosi przyłbicę). Mutant nie może pluć *kwasem* i *gryźć* w tej samej rundzie. Ponadto, istota dotknięta mutacją zyskuje całkowitą *odporność na kwas*.

969-974 *ŻRĄCA WYDZIELINA*

Plugawa moc Kamienia Przemian przeobraża gruczoły potowe mutanta, które zaczynają wydzielać silnie żrący *kwas*. Wszystkie walczące ze stworem istoty, w każdej rundzie walki muszą wykonać udany test *uniku* (chyba że posługują się bronią *długiego zasięgu*) lub otrzymają jedno trafienie *kwasem* (obrażenia zależą od *kategorii rozmiaru* istoty, należy skorzystać z tabeli **OGIEŃ** zamieszczonej w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w paragrafie **OGIEŃ**). Podczas obliczania obrażeń w normalny sposób uwzględnia się **WT** i ewentualne *PZ*, choć potraktowany kwasem pancerz zostaje uszkodzony, tak jak podano to poniżej.

Działaniu *kwasu* podlega także niemagiczny oręż, którym trafiany jest mutant oraz tarcze i zbroje które noszą walczące z mutantem istoty. Wszystkie niemagiczne, dotknięte działaniem kwasu przedmioty zostają uszkodzone (ich *jakość wykonania* zostaje zmniejszona o jeden stopień, przedmioty *kiepskie* zostają zniszczone).

Mutant nie może używać niemagicznej broni ani nosić niemagicznej zbroi. Ponadto, mutant staje się całkowicie *odporny na kwas*, a jego **ODP** wzrasta o +5%.

975-981 *ŻYWA BROŃ*

Na skutek działania Kamienia Przemian jedna z rąk odmieńca zmienia się w długi, zakrzywiony hak ze stwardniałego, zrogowaciałego ciała. Może nim atakować w walce wręcz (*Kość Obrażeń* zależy od *rozmiaru* istoty). Żywa broń posiada cechę oręża *przebijający zbroję*. Niestety mutant nie jest w stanie używać broni dwuręcznej (także łuku). Dodatkowo mutant traci -K10% **ZRĘCZNOŚCI**.

10% mutantów zamiast kolca wykształca maczugę, przez co ich żywa broń posiada cechę oręża *ogłuszający* zamiast *przebijający zbroję*.

982-987 *ŻYWY SZKIELET*

Bluźniercza moc Upiorytu degeneruje ciało mutanta. Skóra i mięśnie ześlizgują się z kośćca i po chwilowej konsternacji uciekają w siną dal, wijąc się obrzydliwie. A mutant zaczyna nowe życie jako szkielet (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **OŻYWIEŃCY**).

988-994 *WYBÓR MG*

Istota otrzymuje mutację wybraną przez MG.

995-000 *WYMYŚL WŁASNĄ MUTACJĘ*

To miejsce zostało zostawione specjalnie po to, aby MG mógł wymyślić swoje własne mutacje. Jeżeli MG nie chce wymyślać żadnych nowych mutacji, powinien zignorować ten wynik i rzucić jeszcze raz.

POMIOT CHAOSU:

Pomiot Chaosu to najbardziej przerażająca forma ze wszystkich skażonych Chaosem ludzi, bowiem, jak nazwa sugeruje, zdają się być stworzeni z erupcji surowej materii Chaosu na tym świecie. Jednak powiadam, oni także byli niegdyś ludźmi, choć ich obecna wstrętna i powykręcana postać temu zaprzecza. Dla wielu transformacja może rozpocząć się od wyrośnięcia dodatkowego palca u dłoni, albo skrawka futra między łopatkami. W taki oto sposób Chaos zdobywa pierwszy przyczółek na ciele śmiertelnego człeka. Jeśli ten przyjmie swoją odkrytą mutację, pogrążając się w mrocznym zepsuciu Bogów Chaosu, w ten czy inny sposób zyska więcej mutacji, coraz szybciej zmierzając drogą wiodącą ku losowi Pomiotu. Czysty Chaos to najbardziej uzależniający i nikczemny narkotyk, jaki można sobie wyobrazić - znacznie bardziej pociągający od wszelkich mikstur lub ziół Niewypowiedzianego. Czysty Chaos niesie ze sobą obietnicę przedłużonego życia, władzy i dominacji nad innymi. Zaspokaja wszelkie z najbardziej podstawowych ludzkich emocji. Wielu uważa, że błagając swoich mrocznych patronów o kolejne mutacje, pewnego dnia sami staną się podobni bogom i być może jest to prawda w przypadku nieznacznej mniejszości. Jednakże dla większości z tych, którzy pragną takiego losu, znamię Chaosu w końcu okaże się zbyt silne. Opanuje nie tylko ich wolę i świadomość, ale także same ciało, przekształcając je w bełkoczące, nadęte, bezkształtne bryły, jakie nazywamy Pomiotem Chaosu. Nie tylko przestają wygląda jak ludzie, nie ma w nich nawet ślady tego, że niegdyś mogli nimi być, w odróżnieniu od większości zwierzoludzi i mutantów.

\- Vorster Pike, łowca czarownic

Od chwili, kiedy ujawnia się pierwsza mutacja, dotknięty nią człowiek wkracza na ścieżkę wiodącą ku zagładzie. Jego przeznaczeniem jest szaleństwo i degeneracja, los istoty gorszej od zwierzęcia. Praktycznie wszyscy mutanci, którzy pożyją wystarczająco długo, przemieniają się w końcu w pomiot Chaosu - bełkoczącą, wstrząsaną drgawkami górę mięsa, istniejącą tylko po to, aby służyć kaprysom Mrocznych Potęg. Niektórzy Wojownicy Chaosu są w stanie powstrzymać proces upadku, dokonując wielkich i straszliwych czynów, zdobywając liczne Dary i Nagrody Chaosu. Dla większości los pomiotu Chaosu jest jednak nieunikniony i bardziej przerażający niż śmierć.

Choć prawie każdy mutant skazany jest na ten smutny los, niewielu dożywa chwili, kiedy ciało przeobraża się w pomiot Chaosu. Ciągłe walki, kolejne przemiany, niebezpieczeństwo ze strony łowców czarownic, udział w niekończących się bitwach na Pustkowiach Chaosu i wreszcie nieprzewidywalność ludzkich losów sprawiają, że mało kogo spotyka ten straszliwy koniec. Niektórzy mutanci, obdarzeni umysłem dość bystrym, aby wiedzieć, kiedy mają uciekać, dożywają jednak chwili ekstatycznego spełnienia, gdy oplatają ich energie Eteru i przekształcają w pomiot Chaosu.

Bohaterowie, którzy przemienią się w pomiot Chaosu, nie mogą być dalej prowadzeni przez graczy i stają się Bohaterami Niezależnymi. Pomiot może pozostać na usługach drużyny, jednak jego zachowanie jest zbyt trudne do przewidzenia, aby stanowił cennego sprzymierzeńca. Co więcej, istnieje dużo prawdopodobieństwo, że obróci się przeciwko swoim panom, zamiast atakować ich wrogów.

PRZEMIANA:

Niezależnie od przyczyny, proces transformacji zawsze przebiega tak samo. Pod ciężarem spaczenia, grzechów i zepsucia ciało w końcu się załamuje i poddaje nieokiełznanej mocy Chaosu, która wymusza na nim wszelkiego rodzaju zmiany, nieraz gwałcące prawa natury. Pomiot Chaosu traci wszystko, co łączyło go z jego dawną istotą (nawet wygląd) i staje się kłębem wzajemnie wchłaniających się macek, organów, oczu na szypułkach, itp. Niektóre z pomiotów zachowują resztki swojej dawnej postaci, co czyni je jeszcze bardziej przerażającymi.

Kiedy nadchodzi ta straszliwa chwila, nieszczęśnik odczuwa potworny ból, a jego ciało zaczyna się rozdzierać od wewnątrz, zmieniając kształt i naturę. Cierpienie jest tak wielkie, że mutant w ciągu kilku sekund traci zmysły, zdolność odczuwania wyższych uczuć i umiejętność formułowania składnych myśli. Jedyne, co po nim zostaje, to kłąb mięśni, ścięgien, fragmentów kości i płynów organicznych.

ZASADY OGÓLNE:

Po przemianie rasa nieszczęśnika zmienia się na *pomiot Chaosu*. Postać traci wszystkie profesje, umiejętności i zdolności. Samo przekształcenie ciała sprawia, że cechy zmieniają się w drastyczny sposób. Jeżeli te modyfikacje sprowadzą **ODPORNOŚĆ** do 0 lub poniżej, postać umiera w koszmarny, głośny i potwornie bolesny sposób.

Pomiot Chaosu nie posiada żadnych umiejętności, ale zyskuje zdolność *broń naturalna*, *odporność na oddziaływania psychologiczne*. Ponadto nieszczęsne stworzenia wzbudzają *strach* w istotach mających poniżej 240 cm wzrostu. Jako że bestie nie potrafią myśleć w żaden logiczny sposób, dotyczy ich także poniższa zasada specjalna:

Bezrozumny: pomiot Chaosu nie posiada **INTELIGENCJI**, **SIŁY WOLI** ani **CHARYZMY** i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.

ZASADY SPECJALNE:

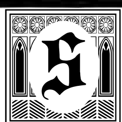
Pomiot Chaosu nie może otrzymać żadnych Darów Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **NIEWOLNICY CIEMNOŚCI**). Traci wszelkie magiczne przedmioty, chowańców oraz ekwipunek. Zachowuje jednak wszelkie dotychczasowe Stygmaty, a także otrzymuje dodatkowe mutacje. Od tej pory przy każdej pełni Morrslieba (która ma miejsce co 3K10 dni) stwór będzie otrzymywał kolejną mutację, ale jeżeli będzie nią przemiana w pomiot Chaosu, jego ciało stanie się bezkształtną breją mięsa i krwi, która będzie schnąć przez 1001 dni, a każdy, kto skazi nią najdrobniejszy nawet fragment ciała, zostanie dotknięty mutacją.

Istnieje szansa, że któryś z Bogów Chaosu upomni się o pomiot. Jeśli postać służyła wcześniej któremuś z Mrocznych Bogów, zachowuje swego dotychczasowego patrona. Jeśli tak nie było, Mistrz Gry decyduje, który z bogów obdarzył nieszczęśnika swą łaską. Od tej pory wszelkie nowe mutacje muszą być losowane z tabeli poświęconej odpowiedniemu bóstwu.

TABELA: CHARAKTERYSTYKA POMIOTU CHAOSU

CECHA	WARTOŚĆ
WALKA WRĘCZ (WW)	Rzut **K10**: **1-5**: +**2K10** do początkowej **WW**; **6-0**: -**2K10** do początkowej **WW**
UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE (US)	**0**
KRZEPA (K)	Rzut **K10**: **1-5**: +**3K10** do początkowej **K**; **6-0**: -**3K10** do początkowej **K**
ODPORNOŚĆ (ODP)	Rzut **K10**: **1-5**: +**2K10** do początkowej **ODP**; **6-0**: -**2K10** do początkowej **ODP**
ZRĘCZNOŚĆ (ZR)	Rzut **K10**: **1-5**: +**2K10** do początkowej **ZR**; **6-0**: -**2K10** do początkowej **ZR**
INTELIGENCJA (INT)	**0**
SIŁA WOLI (SW)	**0**
CHARYZMA (CHA)	**0**
ATAKI (A)	**K6**
ŻYWOTNOŚĆ (ŻW)	+**2K10** do początkowej **ŻW**
SIŁA (S)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **KRZEPY** -
WYTRZYMAŁOŚĆ (WT)	- Otrzymujemy poprzez odcięcie ostatniej cyfry **ODPORNOŚCI** -
SZYBKOŚĆ (SZ)	**K10**
MAGIA (MAG)	**0**
PUNKTY OBŁĘDU (PO)	**0**
PUNKTY PRZEZNACZENIA (PP)	**0**

DARY CHAOSU:



Sensem egzystencji wybrańca Chaosu jest bezwzględne podporządkowanie się bogu, któremu służy. Zdrajców i wiarołomców czeka jedynie śmierć i wieczne potępienie. Kapryśna natura bóstw Chaosu nie ułatwia jednak tej służby, gdyż nawet wierność i lojalność nie zawsze są nagradzane. Łaska Bogów Chaosu spływa niespodziewanie, zgodnie z tylko im wiadomą konsekwencją i logiką nagradzają gorliwych wyznawców nadludzką siłą i zdolnościami, obdarowując niszczycielskim orężem i wytrzymałym pancerzem. Prawdziwi wybrańcy losu zyskują Piętno Chaosu, które wyróżni ich spośród reszty wyznawców. Należy jednak pamiętać, iż w mniemaniu zmiennych i złośliwych bóstw szkodliwa mutacja lub opętanie przez demona jest równie wielkim darem, jak magiczny oręż.

ZDOBYWANIE DARÓW CHAOSU:

Mroczni Bogowie nagradzają jedynie te czyny, które przysparzają im chwały i pozostają w zgodzie z ich planami oraz zamierzeniami. Wyznawca nie może jednak oczekiwać, iż władcy Chaosu będą bacznie obserwować wszystkich swych poddanych. Nie można nawet zagwarantować, iż dostrzegą każdą zbrodnię i haniebny czyn dokonany na chwałę Chaosu.

W związku z tym trudno stworzyć jednoznaczną i przewidywalną metodę przyznawania Darów Chaosu. Wybraniec Khorna może zarżnąć setkę ludzi, a Pan Krwi nawet tego nie zauważy. Z drugiej strony łaska boga może spłynąć na wyznawcę po zabiciu kilku mieszczan. Ogólna zasada jest podobna jak w przypadku przyznawania *Punktów Doświadczenia*. Za każdym razem, gdy MG uzna to za stosowne, może wykonać rzut procentowy w sprawdzić wynik w **TABELI: DARY CHAOSU**. Kolejną możliwością jest przyznawanie Daru Chaosu za każdym razem, gdy wyznawca miałby otrzymać *Punkt Przeznaczenia*. Tego rodzaju metoda zachęca bohaterów do aktywnego działania w służbie Niszczycielskich Potęg.

Kultysta, który nie postępuje w sposób zgodny z oczekiwaniami Mrocznego patrona, może spodziewać się kary w postaci mutacji Chaosu.

Rozwiązaniem, które powiązane jest w większym stopniu z wydarzeniami fabularnymi, jest przyznawanie Daru Chaosu tylko po niezwykłych dokonaniach, najlepiej po kulminacyjnym momencie kampanii. Jeśli wyznawca dokona czynu, który w wielkim stopniu przysporzy chwały jego bogu, wówczas MG powinien odpowiednio go nagrodzić. W ten sposób Dary Chaosu będą przyznawane rzadziej, w momentach ważnych dla całej kampanii, a co za tym idzie, staną się oznaką szczególnego uznania Mrocznych Potęg. Kultyści będą musieli ciężej pracować, by przypodobać się swoim patronom. Oczywiście czyn wyznawcy powinien być wyraźnie związany z zamierzeniami boga, któremu służy. Khorne zadowoli się rzezią niewinnych, natomiast Tzeentch może nagrodzić realizację niezwykle skomplikowanego planu lub przebiegłej intrygi. Slaanesh doceni starania kultysty w organizowaniu stowarzyszeń lub wodzenia porządnych obywateli na pokuszenie, zaś Nurgle wynagrodzi tych, którzy będą rozsiewać zaraźliwe nasiona jego miłości i uwielbienia. Do Mistrza Gry należy ostateczna decyzja w kwestii oceny postępowania kultysty z punktu widzenia jego patrona.

Następną możliwością jest ustalenie wcześniej celu, który musi osiągnąć kultysta, aby otrzymać Nagrodę Chaosu. W takim przypadku należy w odpowiedni sposób zmodyfikować przygodę, aby wyznawca miał szansę przypodobać się swemu bogu. Tego rodzaju cel powinien pozostawać w zgodzie z planami władców Chaosu i jednocześnie stanowić trudne wyzwanie dla wybrańca.

Na koniec należy wspomnieć o metodzie, która wydaje się w największym stopniu oddawać chaotyczną i kapryśną naturę Niszczycielskich Potęg - w tym wypadku prawdopodobieństwo przyznania Daru Chaosu powinno być ustalone losowo. Każdego miesiąca gracz odgrywający kultystę może wykonać rzut K10. Jeśli liczba oczek odpowiada cyfrze tradycyjnie powiązanej z danym bóstwem (6 dla Slaanesha, 7 dla Nurgla, 8 dla Khorna i 9 dla Tzeentcha), kultysta otrzymuje nagrodę. MG nie powinien przedwcześnie zdradzać graczowi, co się stanie, gdy na kostce wypadnie wynik tradycyjnie powiązany z przeciwnikiem bóstwa jego kultysty (Khorne darzy odwzajemnioną nienawiścią Slaanesha, zaś Tzeentch Nurgla). W takim wypadku rozgniewane bóstwo Chaosu zsyła na swego wyznawcę karę w postaci mutacji Chaosu.

DARY CHAOSU & OBŁĘD:

Za każdym razem, gdy kultysta otrzyma Dar Chaosu, otrzymuje K3 *Punkty Obłędu*, a także dodatkowo +1 *PO* za każdy punkt cechy **MAGIA**. Bohater może wykonać test **SW**, aby zmniejszyć ryzyko szaleństwa. Każdy poziom sukcesu w teście zmniejsza o -1 liczbę otrzymanych *Punktów Obłędu*.

DARY CHAOSU:

Jest całkiem prawdopodobne, że wybraniec Chaosu może otrzymać konkretną nagrodę więcej niż jeden raz. W opisie każdej z nagród zawarto informacje, co zrobić w takiej sytuacji. Niezależnie od tego, w każdym przypadku przyznania Daru Chaosu MG powinien przede wszystkim kierować się zdrowym rozsądkiem.

TABELA: DARY CHAOSU

K100	DAR
01	Wywyższenie
02-40	Mutacja Chaosu
41-47	Oręż Chaosu
48-52	Zbroja Chaosu
53-57	Demoniczny wierzchowiec
58-59	Pomiot Chaosu
60-70	Potęga Chaosu
71-91	Boski dar
92-97	Wilczarze Chaosu
98-00	Boski osąd

01 WYWYŻSZENIE

Wybraniec Chaosu zostaje uznanego za godnego, aby stać się nosicielem dla jednego z wielkich demonów. Dusza wybrańca zostaje rozerwana na strzępy i pożarta przez wiecznie głodnych mieszkańców Domeny Chaosu, zaś jego ciało przechodzi ohydną przemianę, wypaczane przez demoniczną moc.

Demoniczne opętanie jest jedną z najstraszniejszych klątw, jakie mogą spaść na śmiertelnego mieszkańca Starego Świata. Niektórzy świadomie się na to decydują, postrzegając opętanie jako łatwą i szybką drogę do wielkiej potęgi. Rzeczywiście z początku może się tak wydawać. Osoba na tyle odporna i wytrzymała psychicznie, aby opierać się podszeptom demona, zyskuje wielką siłę i nadnaturalne zdolności, jednak cena zawsze okazuje się zbyt wysoka. Nieśmiertelny i cierpliwy demon powoli niszczy duszę opętanego, żywiąc się jego energią życiową, aby podtrzymywać swą egzystencję w świecie

rzeczywistym. W końcu dusza i osobowość ofiary rozpadają się, pozostawiając jedynie ciało zasiedlone przez demonicznego pasożyta.

Tego rodzaju przypadki zwykle dotyczą opętania przez pomniejsze demony, które nie posiadają dostatecznej mocy, aby po zniszczeniu duszy śmiertelnika utrzymać się przez dłuższy czas w świecie rzeczywistym. Zwykle moment zwycięstwa nad opętanym jest jednocześnie momentem klęski, gdy istota zostaje wygnana do Domeny Chaosu. Natomiast w przypadku opętania przez wielkiego domena proces przejęcia kontroli jest natychmiastowy, gdyż niewielu żywych potrafi oprzeć się woli największych sług Władców Chaosu. Zniszczeniu duszy jest nieodwracalne i całkowite, zaś ciało trwa, ożywiane przez straszliwą moc demona.

Dusza kultysty Chaosu zostaje przeniesiona do Domeny Chaosu, gdzie po wsze czasy będzie służyć u boku Mrocznego Boga. Gracz powinien stworzyć nową postać, otrzymuje dodatkowy *Punkt Przeznaczenia* i K6 dodatkowych rozwinięcia, a także ma prawo K4 razy skorzystać z *Łaski Shallyi*.

02-40 *MUTACJA CHAOSU*

W opinii bóstw Chaosu kultysta nie jest godny, aby służyć im w obecnej postaci. Nagradzają go zatem mutacją Chaosu (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ - STYGMATY CHAOSU**).

41-47 *ORĘŻ CHAOSU*

Przed upływem K10 dni kultysta Chaosu natrafia na ukrytą kapliczkę swego boga. Wewnątrz znajduje oręż, która stanowi dar Mrocznego Patrona. Niezależnie od rodzaju i typu broni, na pierwszy rzut oka można ją rozpoznać jako artefakt Chaosu. Magiczne właściwości oręża należy ustalić zgodnie z zasadami podanymi w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **MAGICZNE PRZEDMIOTY - BROŃ RĘCZNA**.

48-52 *ZBROJA CHAOSU*

Bohater otrzymuje od swego boga zbroję Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **ARTEFAKTY & RELIKWIE**). Jeśli już takową posiada, jego patron nasyca pancerz demoniczną esencją, zapewniając mu dodatkowe magiczne właściwości (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** w podrozdziale **MAGICZNE PRZEDMIOTY - ZBROJA & TARCZE**).

53-57 *DEMONICZNY WIERZCHOWIEC*

Mroczny Patron nagradza swego sługę demonicznym wierzchowcem, który będzie mu służyć jako wierzchowiec podczas przyszłych bitew. Gracz powinien wykonać rzut **K10**: wynik **1**-**7** oznacza, że kultysta otrzymuje demonicznego sługę, zaś wynik **8**-**0** oznacza, że otrzymuje bestię typową dla konkretnego bóstwa Chaosu (tylko w przypadku gdy wybraniec jest kultystą jednego z bogów). Khorne nagradza wierzchowcem w postaci Molocha, Nurgle wysyła swoją Bestię, Slaanesh swojego Wierzchowca, zaś Tzeentch zsyła Dysk (więcej informacji oraz współczynniki można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **DEMONY**).

58-59 *POMIOT CHAOSU*

W ciągu następnych K10 dni przybywa grupa 2K3 pomiotów Chaosu, wezwanych przez Mrocznego Patrona, by służyć kultyście. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu przybywa następna grupa pomiotów.

60-69 *POTĘGA CHAOSU*

Ziemia drży, niebo zasnuwa się chmurami, a wiatr wyje potępieńczo, przywodząc na myśl zawodzenie tysięcy udręczonych dusz. Wielobarwna mgiełka otacza i wnika w kultystę, napełniając go mocą Chaosu. Za każdym razem, gdy wybraniec wylosuje ten efekt, otrzymuje K10 punktów, które może rozdzielić pomiędzy *cechy główne*.

71-91 *BOSKI DAR*

Czyny wyznawcy przykuwają uwagę czczonego przez niego bóstw Chaosu, które nagradza go właściwym dla siebie Darem. Jego rodzaj należy ustalić za pomocą tabeli odpowiedniej dla boga, któremu służy kultysta (patrz niżej).

92-97 *WILCZARZE CHAOSU*

W ciągu K10 dni do orszaku kultysty dołącza sfora 2K4 wilczarzy Chaosu (więcej informacji można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu na zew wybrańca Chaosu przybywa kolejna grupa bestii.

98-00 *BOSKI OSĄD*

Dokonania wybrańca zwracają na niego uwagę Potęg Chaosu. Bóstwo osądza jego czyny i decyduje o dalszym losie.

Jeśli kultysta posiada 6 lub więcej Darów Chaosu i jednocześnie nie więcej niż 5 mutacji, wówczas zostaje uznany za godnego dostąpienia zaszczytu wyniesienia do godności księcia demonów. Bohater zostaje przeniesiony do Domeny Chaosu, gdzie po wsze czasy będzie służyć u boku Mrocznego Boga. Gracz powinien stworzyć nową postać, otrzymuje dodatkowy *Punkt Przeznaczenia* i K6 dodatkowych rozwinięcia, a także ma prawo K4 razy skorzystać z *Łaski Shallyi*.

Jeśli kultysta posiada 6 lub więcej mutacji, zostaje uznany za zbyt zniekształconego, by dalej służyć jako wybraniec Chaosu. Bóstwo przemienia go w pomiot Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU - POMIOT CHAOSU**). W takim wypadku gracz musi wylosować nową postać.

Jeśli wyznawca Chaosu posiada mniej niż 6 mutacji i mniej niż 6 Darów, wówczas jego bóstwo wyraża zadowolenie z dotychczasowej służby i pozwala na dalszą walkę na chwałę Chaosu. W nagrodę obdarowuje wybrańca zbroją Chaosu i demonicznym orężem. Jeśli kultysta już posiada takie artefakty lub w przypadku kolejnego nagrodzenia takim darem, zbroja i oręż nabierają dodatkowych magicznych właściwości (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** w podrozdziale **MAGICZNE PRZEDMIOTY**).

W przypadku czarnoksiężnika może on zamiast oręża i zbroi otrzymać zwiększenie o +1 punkt cech **ATAKI** i **ŻYWOTNOŚĆ** lub nauczyć się jednego wybranego rytuału i zaklęcia magii czarnoksięskiej.

DARY KHORNA:

Pan Czaszek ponad wszystko ceni rzeź i brutalną walkę. Jego wybrańcami są posępni rzeźnicy, którzy odczuwają przyjemność tylko z zadawania śmierci. Nigdy się nie wahają i za wszelką cenę próbują zniszczyć przeciwnika.

TABELA: DARY KHORNA

K100	DAR
01-06	Oblicze Krwiopijcy
07-10	Oblicze Krwiopuszcza
11-15	Oblicze Ogara
16-20	Oblicze Molocha
21-25	Skóra Khorna
26-28	Obroża Khorna
29-31	Dłoń Khorna
32-35	Odór nienawiści
36-39	Jad
40-44	Regeneracja
45-54	Szał bojowy
55-69	Przemieniec
70-79	Zatracenie ducha
80-87	Siła Khorna
88	Piętno Khorna
89-97	Wytrzymałość na magię
98-99	Demoniczne imię
00	Mutacja Chaosu

01-06 *OBLICZE KRWIOPIJCY*

Tuż przed kultystom z nicości wyłania się demon. Ryje pazurami ziemię, wydaje z siebie ogłuszający ryk, po czym atakuje. Spluwa w twarz wybrańca gęstą, kwaśną śliną. Powoli zdziera szponami skórę z twarzy wybrańca, nie zważając na jego przeraźliwe krzyki, po czym rozpływa się w powietrzu, zanim umilknie echo wrzasków. Po kilku chwilach rany zasklepiają się, formując oblicze Krwiopijcy. Z niezliczonych niewielkich ran ścieka krew, plamiąc pancerz. Głos wybrańca również ulega zmianie, pobrzmiewa w nim echo krzyków wszystkich ofiar, które wybraniec zabił do tej pory. Kultysta wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

07-10 *OBLICZE KRWIOPUSZCZA*

Niewidzialne ostrza szatkują twarz wybrańca, upodabniając ją do pyska mniejszego demona Khorna - Krwiopuszcza. Kultysta wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu, ponadto otrzymuje mutację *zatrute ugryzienie* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji.

11-15 *OBLICZE OGARA*

Usta i policzki wybrańca przekształcają się w psi pysk Ogara Chaosu. Ogarnięty szałem kultysta odrywa i pożera resztki dawnej twarzy. Kultysta otrzymuje mutację *zatrute ugryzienie* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji.

16-20 *OBLICZE MOLOCHA*

Płytki pancerza obluzowują się i przesuwają w górę, zakrywając twarz wybrańca. Przywierają do skóry, dymiąc niczym rozgrzane żelazo wywołując oszałamiający ból. Po kilku chwilach niewyobrażalnego cierpienia proces ustaje, pozostawiając głowę wybrańca zakutą w metalowy pancerz, przypominający głowę Molocha, włącznie z zakrzywionymi, czarnymi rogami. Bohater otrzymuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie rogami* oraz dodatkowe 2/3/1 *PZ* na głowie. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

21-25 *SKÓRA KHORNA*

Skóra wybrańca przechodzi potworną przemianę, wydzielając przez wszystkie pory pigment w formie czerwonej mgiełki, która przez chwilę unosi się wokół ciała postaci, po czym rozwiewa się na wietrze. Ciało natychmiast chłonie drobinki metalu z otoczenia, pokrywając się nalotem o dziwnej barwie. Aby określić nowy kolor skóry, należy wykonać rzut **K10**: **1**-**4** czerwona; **5**-**8** czarna; **9**-**0** metalicznie mosiężna (+K10% do **ODP**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

26-28 *OBROŻA KHORNA*

Bóg Krwi nagradza swego wiernego sługę Obrożą Khorna. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec otrzymuje *Krwawnik* lub następną *Obrożę Khorna*, którą może przekazać jednemu ze swoich podwładnych (zobacz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **MAGICZNE PRZEDMIOTY**).

29-31 *DŁOŃ KHORNA*

Wybraniec otrzymuje mutację *zbrojne kończyny* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

32-35 *ŻRĄCA WYDZIELINA*

Kultysta otrzymuje mutację *żrąca wydzielina* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

36-39 *JAD*

Ślina wybrańca zmienia się w silnie działającą truciznę. Wokół ust kultysty tworzą się krwawe pęcherze, wywołane kontaktem z toksyczną substancją. Wybraniec otrzymuje mutację *zatrute ugryzienie* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

40-44 *REGENERACJA*

Wybraniec otrzymuje mutację *regeneracja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

45-54 *SZAŁ BOJOWY*

Khorne wypełnia duszę wybrańca wściekłością i nienawiścią do wszystkiego, co żywe. Kultysta, jeśli dotąd nie posiadał umiejętności *szaleńczy atak*, teraz automatycznie ją zyskuje, jeśli posiadał zdolność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

55-69 *PRZEMIENIEC*

Z grzmiącym tupotem z mgły, ciemności lub z oddali nadbiega wściekle wykrzywiony Ogar Chaosu. Bez wahania rzuca się na wybrańca, powalając go na ziemię. Przetaczają się po ziemi, tworząc splątany kłąb muskułów, kończyn i gwałtownie drgających mięśni. W pewnym momencie okazuje się, że już niepodobna rozdzielić obu istot!

Bluźniercza moc Khorna wypacza ciało kultysty. Wybraniec staje się zwierzołakiem, którego zwierzęcą formą jest Piekielny Ogar (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

70-79 *ZATRACENIE DUCHA*

Kultysta traci część wspomnień, co powoduje spadek wartości **INT**, **SW** i **CHA** o -K10% (losowane oddzielnie dla każdej cechy) za każdym razem gdy zostanie wylosowany ten efekt. Jeśli wartość dowolnej z cech spadnie do poziomu 0, nieszczęśnik zamienia się w pomiot Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU** - **POMIOT CHAOSU**).

80-87 *SIŁA KHORNA*

Bóg Krwi obdarza swego wybrańca znajomością sztuki wojennej i fizyczną krzepą. **WW**, **US** oraz **KRZEPA** kultysty wzrasta o +K10% (losowane oddzielnie dla każdej z cech) za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt.

88 *PIĘTNO KHORNA*

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone Piętno Khorna. Bohater natychmiast otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji. Oprócz tego w ramach boskiego daru otrzymuje zbroję Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **ARTEFAKTY & RELIKWIE**). Jeżeli wybraniec posiada już taką zbroję, Mroczne Bóstwo nasyca pancerz demoniczną esencją, zapewniając mu dodatkowe magiczne właściwości (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** w podrozdziale **MAGICZNE PRZEDMIOTY - ZBROJA & TARCZE**). Jeżeli kultysta ma **Magię** większą od 0, wówczas wartość tej cechy automatycznie spada do 0. Dodatkowo Piętno Khorna zapewnia modyfikator +K4x10% do wszystkich testów wykonywanych podczas kontaktów z wyznawcami i istotami Pana Czaszek. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Khorne zdziera Piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji (liczonej normalnie). Jeżeli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, wybraniec ponownie otrzymuje Piętno Pana Krwi, i tak na zmianę.

89-97 *WYTRZYMAŁOŚĆ NA MAGIĘ*

Khorne obdarza wybrańca mutacją *wytrzymałość na magię* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

98-99 *DEMONICZNE IMIĘ*

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Khorne nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **DEMONY**.

00 *MUTACJA CHAOSU*

Khorne uznaje wybrańca za niegodnego łaski i postanawia zesłać na niego mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

DARY NURGLA:

Nurgle to Pan Zarazy i Zepsucia, źródło rozpaczy i wszelkich plag. Dary bóstwa Chaosu odzwierciedlają złowieszcze zamiary Pana Zarazy. Otrzymać je mogą jedynie najbardziej zdeprawowani wyznawcy Władcy Much.

TABELA: DARY NURGLA

K100	DAR
01-06	Oblicze Wielkiegie Nieczystego
07-15	Ciało z roju
16-20	Oblicze Siewcy Zarazy
21-24	Macki
25-30	Wór łajna
31-38	Zgnilizna Nurgla
39-44	Róg Nurgla
45-50	Zaraza
51-57	Skóra Nurgla
58-63	Przemieniec
64-76	Żywiciel Nurglingów
77	Piętno Nurgla
78-84	Chowaniec
85-93	Śluz
94-97	Demonicne imię
98-00	Mutacia Chaosu

01-06 *OBLICZE WIELKIEGO NIECZYSTEGO*

Na twarzy wybrańca siada rój much, które wgryzają się w skórę i składają pod nią jaja. Po kilku dniach głowa kultysty puchnie i przybiera zielonkawy odcień. Oczy zapadają się w workach luźnej, pociemniałej skóry. Z ust zwisa długi, giętki język, z którego sączy się chorobliwie zielony śluz. Wybraniec wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

07-15 *CIAŁO Z ROJU*

Wybraniec otrzymuje mutację *ciało z roju* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

16-20 *OBLICZE SIEWCY ZARAZY*

Z uszu kultysty wypływa gęsty wosk, błyskawicznie oblepiając twarz. Po kilku chwilach zasycha i odpada, odsłaniając koszmarne oblicze demona. Głowa nabiera zgniłozielonej barwy, zaś z czoła sterczy róg, którym wybraniec może posługiwać się w walce, postać otrzymuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie rogami*. Demoniczne oblicze wybrańca wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu.

21-24 *MACKI*

Wybraniec otrzymuje mutację *macki* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

25-30 *WÓR ŁAJNA*

Wybraniec przestaje wydalać kał, który zbiera się w jelitach, rozdymając ciało w obrzydliwy i nienaturalny sposób. W końcu sylwetka kultysty zaczyna przypominać formę samego Nurgla. Wybranie zyskuje +K10% **ODP**, ale traci -K10% **ZR**. W przypadku kolejnego wylosowania tego Daru, efekty kumulują się.

31-38 *ZGNILIZNA NURGLA*

Wybraniec staje się nosicielem Zgnilizny Nurgla, najbardziej śmiercionośnej choroby Starego Świata. Kultysta otrzymuje mutację *Siewca Zarazy*, która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec staje się nosicielem innej choroby, zgodnie z opisem mutacji (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

39-44 *RÓG NURGLA*

Skóra na czole wybrańca pęka w fontannie biało-żółtej ropy, odsłaniając szybko rosnący, zakrzywiony róg. Postać otrzymuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie rogami*. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

45-50 *ZARAZA*

W typowym dla siebie akcie czułości Pan Zepsucia postanawia obdarzyć swego wyznawcę największym błogosławieństwem - zsyła na niego zarazę. Rodzaj roznoszonej przez kultystę choroby należy określić za pomocą tabeli umieszczonej w opisie mutacji *siewca zarazy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Jednak w odróżnieniu od mutacji *siewca zarazy*, choroba może zabić nosiciela.

Każdego dnia kultysta musi wykonać test *choroby*, z uwzględnieniem modyfikatorów podanych przy opisie choroby (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **CHOROBY**) lub sam zarazi się chorobą. Jednak należy pamiętać, że śmierć zarazy jest jednym z największych błogosławieństw Nurgla. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec staje się nosicielem innej choroby.

51-57 *SKÓRA NURGLA*

Nurgle objawia się wybrańcowi we śnie, gładząc go delikatnie po rozpalonym gorączkom czole. Po przebudzeniu okazuje się, że skóra wybrańca nabiera zielonkawego odcienia, pokrywają się wrzodami i płatami zgniłej tkanki. Przy każdym gwałtownym ruchu skóra pęka, odsłaniając wybroczyny wydzielające śmierdzący śluz. Rany są zainfekowane i nigdy się nie zagoją. Kultysta otrzymuje mutacje *chmura much* i *przeraźliwy odór*

(patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

58-63 *PRZEMIENIEC*

Bluźniercza moc Nurgla wypacza ciało kultysty. Wybraniec staje się zwierzołakiem, którego zwierzęcą formą jest Bestia Nurgla (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

64-76 *ŻYWICIEL NURGLINGÓW*

Wybraniec staje się gniazdem i nosicielem roju Nurglingów (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DEMONY NURGLA**). Demony kryją się w zakamarkach odzienia i zbroi, wciskając się w każdą szczelinę i kieszeń. Zagłębiają się między włosy, kojąco liżąc skórę na głowie kultysty. Podczas walki ze wszystkich sił pomagają swemu żywicielowi, rzucając się na najbliższego przeciwnika. Po pokonaniu ostatniego wroga pośpiesznie wracają do swoich kryjówek. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec otrzymuje kolejny rój Nurglingów.

77 *PIĘTNO NURGLA*

Na czole lub innej odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Pana Zarazy, które co pewien czas zmienia swoje położenie. Kultysta natychmiast otrzymuje mutację Chaosu (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji. Ponadto w ramach boskiego daru jego waga zwiększa się o +2K10 kg, a wzrost o dodatkowe +2K10 cm. Wartość **ODP** wybrańca zwiększa się o +2K10%, a Piętno zapewnia modyfikator +K4x10% do wszystkich testów wykonywanych w czasie kontaktów z wyznawcami i istotami Nurgla. W przypadku kolejnego wylosowania tego Daru, Władca Much zdziera swe Piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji (liczonej normalnie). Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, kultysta ponownie otrzymuje Piętno Nurgla, i tak na zmianę.

78-84 *CHOWANIEC*

Spośród parujących odchodów pojawia się Złośliwiec, przypominający Nurglinga, który przysięga służyć swemu nowemu panu jako chowaniec. Więcej informacji na temat chowańców Chaosu można znaleźć w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **CHOWAŃCE**.

85-93 *ŚLUZ*

Ciało wybrańca ocieka lepkim śluzem, który zostawia cuchnący ślad na ziemi. Każda istota żywa, która go dotknie musi wykonać test *choroby*. Niepowodzenie oznacza, że zaraziła się Zgnilizną Nurgla. Śluz wysycha po K10 dniach. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

94-97 *DEMONICZNE IMIĘ*

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Nurgle nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **DEMONY**.

98-00 *MUTACJA CHAOSU*

Nurgle zsyła na swego wybrańca łaskę mutacji (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

DARY SLAANESHA:

Slaanesh nagradza wyznawców, którzy dążą do zaspokojenia swoich pragnień oraz poddają się prymitywnym instynktom i żądzom. Oczywiście następne Dary wymagają jeszcze większego zdeprawowania i wyuzdania.

TABELA: DARY SLAANESHA

K100	DAR
01-08	Oblicze Strażnika Tajemnic
09-14	Oblicze Bólożądnej Pieszczoty
15-20	Oblicze Diabła Slaanesha
21-25	Sadomasochizm
26-35	Szczypce kraba
36-50	Piersi
51-55	Ogon skorpiona
56-65	Czarująca osobowość
66	Piętno Slaanesha
67-74	Chowaniec
75-82	Przemieniec
83-87	Rogi Slaanesha
88-92	Woń rozkoszy
93-97	Władca rozkoszy
98	Demoniczne imię
99-00	Mutacja Chaosu

01-08 *OBLICZE STRAŻNIKA TAJEMNIC*

Wybraniec nagle odczuwa przemożną chęć odkrycia swego prawdziwego oblicza. Nic nie może go powstrzymać ani zniechęcić do zrealizowania szalonego pragnienia. Używając noży, haków, własnych paznokci i innych ostrych przedmiotów zrywa i szarpie skórę, tnie i wyrywa fragmenty ciała, kawałek po kawałku odsłaniając kryjące się pod spodem prawdziwe piękno. Każde cięcie wywołuje zduszone jęki, każde szarpnięcie powoduje łzy bólu i rozkoszy. Orgia cierpienia trwa kilka godzin, aż wreszcie czaszka wybrańca upodabnia się do głowy Strażnika Tajemnic, ozdobionej rogami i paszczą pełną ostrych kłów. Kultysta wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu, ponadto otrzymuje mutację *hipnotyczny wzrok* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

09-14 *OBLICZE BÓLOŻĄDNEJ PIESZCZOTY*

W chwili odosobnienia przed wybrańcem pojawia się Demonetka. Pieszczotliwym ruchem gładzi kultystę po twarzy, po czym szczypcami zdziera mu skórę z głowy i zastępuje własną. Przez chwilę przygląda się wijącemu się z bólu wybrańcowi, po czym znika, śmiejąc się zalotnie. Przeglądając się w zwierciadle, wybraniec spostrzega, iż jego oblicze przypomina blade oblicze Bólożądnej Pieszczoty. Szmaragdowo zielone oczy uważnie przyglądają się okropnej ranie na obrzeżu twarzy, tam gdzie nowe oblicze zostało przyklejone do okrwawionej czaszki. Wielu wybrańców przytwierdza zsuwającą się skórę za pomocą ćwieków wbitych w kości. Demoniczne oblicze wybrańca wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

15-20 *PONĘTNY*

Wybraniec otrzymuje mutację *ponętny* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

21-25 *SADOMASOCHIZM*

Boska łaska przytępia zmysły, umożliwiając kultyście odczuwanie rozkoszy tylko w chwili cierpienia lub zadawania bólu. Za każdym razem, gdy wybraniec odniesie albo zada obrażenia, otrzymuje, na jedną rundę za każdy stracony/odebrany punkt **ŻW**, modyfikator +10% do **KRZEPY**, **ODP** i **SW**. Kolejne stracone/odebrane punkty **ŻW** wydłużają czas trwania modyfikatorów. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

26-35 *SZCZYPCE KRABA*

Wybraniec otrzymuje mutację *szczypce* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

36-50 *PIERSI*

Wybrańca nawiedzają erotyczne sny, w których staje się niewolnikiem seksualnych żądz tysiąca kochanków. Raz za razem wspina się na wyżyny ekstazy, po czym zostaje zrzucony w otchłań cielesnego bólu. Po przebudzeniu odkrywa, iż jego ciało ulega przemianie. Na męskim torsie pojawia się kobieca pierś, zaś jeśli wybrańcem była kobieta, na boku wyrasta jej pięć dodatkowych sutków. Piersi przez cały czas są nabrzmiałe i sączą białawy płyn. Każda żywa istota, która wypije choć łyk tego słodkiego nektaru, przez K6 rund może cieszyć się Darem Slaanesha *sadomasochizm*. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

51-55 *OGON SKORPIONA*

Wybraniec otrzymuje mutację *ogon skorpiona* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

65-65 *CZARUJĄCA OSOBOWOŚĆ*

Wybraniec nabiera pewności siebie i ogłady. Za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt, **SW** i **CHA** kultysty wzrastają o +K10% (losowane osobno dla każdej cechy).

66 *PIĘTNO SLAANESHA*

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Pana Rozkoszy. Kultysta otrzymuje mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji. Wybraniec, jeśli dotąd nie posiadał umiejętności *erotyka*, teraz ją zyskuje, jeśli posiadał zdolność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1. Wartość **CHA** kultysty zostaje zwiększona o +2K10%, a dodatkowo Piętno zapewnia modyfikator +K4x10% do wszystkich testów wykonywanych w czasie kontaktów z wyznawcami i istotami Slaanesha. W przypadku kolejnego wylosowania tego Daru, bóstwo Chaosu zdziera swe Piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji (liczonej normalnie). Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, kultysta ponownie otrzymuje Piętno Slaanesha, i tak na zmianę.

67-74 *CHOWANIEC*

Wybraniec, niezależnie od płci, rodzi Muzę. Demon przyjmuje kształt sukuba lub inkuba (jest płci odmiennej niż kultysta) i zobowiązuje się do służby. Więcej informacji na temat chowańców Chaosu można znaleźć w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **CHOWAŃCE**.

75-82 *PRZEMIENIEC*

Bluźniercza moc Slaanesha wypacza ciało kultysty. Wybraniec staje się zwierzołakiem, którego zwierzęcą formą jest Diabeł Slaanesha (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go

zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

83-87 ***ROGI SLAANESHA***

Na czole wybrańca wyrastają dwa zakrzywione rogi. Postać otrzymuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie rogami*. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

88-92 ***WOŃ ROZKOSZY***

Kultysta otrzymuje mutację *woń rozkoszy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

93-97 ***WŁADCA ROZKOSZY***

Slaanesh wypełnia umysł wybrańca pożądaniem wszystkiego, co żywe. Kultysta, jeśli dotąd nie posiadał umiejętności *erotyka*, teraz ją zyskuje, jeśli posiadał zdolność wcześniej, *PW* zostaje zwiększony o +1. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

98 ***DEMONICZNE IMIĘ***

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Slaanesh nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **DEMONY**.

99-00 ***MUTACJA CHAOSU***

Slaanesh daje wyraz swemu znudzeniu poczynaniami wybrańca zsyłając na niego mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**).

DARY TZEENTCHA:

Pan Przemian prezentuje bardziej subtelne podejście niż jego trzej główni rywale. Lubuje się w skomplikowanych intrygach, twórczym wykorzystaniu magii, a przede wszystkich w całkowitym upokorzeniu i zniszczeniu przeciwnika w każdym aspekcie jego życia. Tego samego wymaga od swoich wyznawców.

TABELA: DARY TZEENTCHA

K100	DAR
01-15	Oblicze Pana Przemian
16-22	Oblicze Strachulca
23-27	Pośmiertne rozmnożenie
28-33	Dłoń Tzeentcha
34-39	Ognista ręka
40-44	Dar magii
45-50	Kaprys Tzeentcha
51-54	Przemieniec
55-58	Krystaliczne ciało
59-62	Chowaniec
63-69	Skrzydła
70-77	Przemiana
78-90	Świadomy
91-98	Demoniczne imię
99	Piętno Tzeentcha
00	Mutacja Chaosu

01-15 ***OBLICZE PANA PRZEMIAN***

Twarz kultysty ulega przemianie. Nos wydłuża się w zakrzywiony, drapieżny dziób, a na głowie pojawia się barwny pióropusz. Kultysta wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej 240 centymetrów wzrostu, ponadto otrzymuje mutację *dziób* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

16-22 ***OBLICZE STRACHULCA***

Oblicze wybrańcy zmienia kolor na błękitny lub różowy, jednocześnie wykrzywiając się i przekształcając. Usta rozszerzają się, oczy zapadają w głąb pomarszczonej czaszki, zerkając podejrzliwie spod nastroszonych brwi. Demoniczne oblicze kultysty wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach mierzących poniżej 240 centymetrów wzrostu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

23-27 ***POŚMIERTNE ROZMNOŻENIE***

Krótki, lecz ostry atak mdłości powoduje ból brzucha i okropne burczenie, jakby w żołądku siedziała żywa istota. Ramiona wybrańca, próbując objąć bolący brzuch, wydłużają się i wykształcają dodatkowe stawy. Wybraniec otrzymuje mutację Chaosu *dodatkowe stawy* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), która jednak nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. Skóra kultysty przybiera kolor typowy dla Strachulców Tzeentcha (błękitny lub różowy), a usta rozszerzają się odsłaniając zęby. Jeśli postać zginie w walce, jej ciało rozdziela się na dwa Błękitne Strachulce (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **DEMONY TZEENTCHA**), które walczą do momentu zniszczenia fizycznej formy lub póki nie pokonają zabójcy wybrańca. Dopiero wtedy znikają w obłokach siarkowego dymu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

28-33 ***DŁOŃ TZEENTCHA***

Ramię wybrańca zaczyna pulsować i zmieniać się. Palce wydłużają się, paznokcie zmieniają się w szpony, skóra pokrywa się dziwnymi, obcymi wzorami które nieustannie zmieniają barwę, mieniąc się wszelkimi kolorami tęczy. Kultysta zyskuje dodatkowy **ATAK** *uderzenie szponami*, ponadto otrzymuje mutację *teleportacja* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), która jednak nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji.

34-39 ***OGNISTA RĘKA***

Jedno z ramion wybrańca zmienia się w niebieskawą, powykręcaną kończynę, zakończoną oślizgłymi otworami, z których kapie łatwopalna substancja. Kultysta zyskuje zdolność zionięcia ogniem. Wielkość obszaru objętego zionięciem i obrażenia, które zadaje uzależnione są od *kategorii rozmiaru* wybrańca (zobacz **ROZDZIAŁ III: WALKA** paragraf **WALKA BEZ BRONI**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu przemianie ulega następne ramię. Po przekształceniu wszystkich dłoni wybrańca następny efekt należy zastosować wobec jednego z jego podwładnych.

40-44 ***DAR MAGII***

Tzeentch docenia zasługi wybrańca i nagradza go głębszym zrozumieniem magii (+1 do **MAGII**). Co więcej w dowolnym momencie kultysta może wykupić zdolności: *czarnoksięstwo* i *magia czarnoksięska* (dowolna), płacąc za każdą 100 *PD*. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wartość **MAGII** wybrańca wzrasta o +1. Jeśli wartość tej cechy przewyższy wartość **WT**, kultysta imploduje w kuli tęczowych płomieni.

45-50 ***KAPRYS TZEENTCHA***

Z sobie tylko znanego powodu Tzeentch postanawia bliżej przyjrzeć się wybrańcowi. Pod wpływem wzroku Wielkiego Mutatora, kultysta ulega przemianie, otrzymując mutację (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Dodatkowo dla każdej *cechy głównej* należy wykonać rzut **K10**. Wynik **1-5** oznacza, że należy daną cechę większych o +K10%. Wynik **6-0** oznacza, że daną cechę należy zmniejszyć o -K10%. Jeśli którąś z cech spadnie do 0, wybraniec zamienia się w pomiot Chaosu. W przypadku kolejnego wylosowania efektu należy ponownie wykonać rzut **K10** dla każdej *cechy głównej*.

51-54 ***PRZEMIENIEC***

Bluźniercza moc Tzeentcha wypacza ciało kultysty. Wybraniec staje się zwierzołakiem, którego zwierzęcą formą jest Płomieniec (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

55-58 ***KRYSTALICZNE CIAŁO***

Kultysta otrzymuje mutację *krystaliczne ciało* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

59-62 ***CHOWANIEC***

Pod skórą wybrańca wykształca się nieforemny bąbel, który po jakimś czasie przebija skórę i jako świeżo uformowane Straszydełko wzbija się w powietrze. Przypomina zmniejszoną wersję Strachulca; ma niebieską skórę, jest krępy i niski. Po chwili ląduje i kłania się przed swoim panem, któremu będzie służył jako chowaniec. Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE IIII: MAGIA** w podrozdziale **CHOWAŃCE**.

63-69 ***SKRZYDŁA***

Kultysta otrzymuje mutację *skrzydła* (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**). Mutacja nie wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

70-77 ***PRZEMIANA***

Wiedziony kaprysem Wielki Mutator postanawia całkowicie odmienić swego zagorzałego wyznawcę. Należy ponownie określić poziom początkowy każdej *cechy*, jednak kultysta zachowuje wszystkie *rozwinięcia* i *umiejętności*. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy ponownie wylosować początkowy poziom każdej *cechy*.

78-90 ***ŚWIADOMY***

Wielki Mutator obdarza kultystę przenikliwym intelektem oraz umiejętnością przewidywania przyszłości. W czasie walki kultysta nigdy nie może zostać *zaskoczony*.

91-98 ***DEMONICZNE IMIĘ***

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Tzeentch nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **DEMONY**.

99 ***PIĘTNO TZEENTCHA***

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Boga Przeznaczenia. Wybraniec natychmiast otrzymuje K6 mutacji, które jednak nie wliczają się do liczby dopuszczalnych mutacji. Wartość cechy **MAGIA** kultysty wzrasta o +1, a **INT** i **SW** o +2K10%, dodatkowo otrzymuje zdolność *magia czarnoksięska* (dowolna), a dodatkowo Piętno zapewnia modyfikator +K4x10% do wszystkich testów wykonywanych w czasie kontaktów z wyznawcami i istotami Tzeentcha. W przypadku kolejnego wylosowania tego Daru, bóstwo Chaosu zdziera swe Piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji (liczonej normalnie). Jeśli ten efekt zostanie wylosowany

kolejny raz, kultysta ponownie otrzymuje Piętno Tzeentcha, i tak na zmianę.

00 ***MUTACJA CHAOSU***

Tzeentch to kapryśne i zmienne bóstwo. Liczbę mutacji, którymi obdarowuje swojego wybrańca należy ustalić za pomocą rzutu **K10**: wynik **1-3** oznacza **K2** mutacje; **4-6** oznacza **K4** mutacje; **7-9** oznacza **K6** mutacji; zaś **0** oznacza **K8** mutacji (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **STYGMATY CHAOSU**), które jednak nie wliczają się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji.

JESIENNA GAWĘDA
- SKAVENY

Żyją pod ziemią, w niekończących się tunelach; korytarzach, które drążyli od setek lat, kopiąc pod każdym miastem, pod każdą osadą, zdaje się, że pod każdym, najmniej nawet ważnym miejscem ludzkiego Imperium. Skaveni są wszędzie. Mogą wychylić się w dowolnej części Znanego Świata i zalać ziemię jak szarańcza. Są przeciwnikiem groźnym, bo inteligentnym, najniebezpieczniejszym spośród wszystkich znanych człowiekowi, gorszym od goblinów, mutantów i zwierzoludzi. Skaven to nie jest głupia, wrzeszcząca, śliniąca się w furii bestia, którą można przechytrzyć, wpędzić w pułapkę lub pokonać w szermierczym pojedynku. Ze skavenem człowiek nie walczy.

Na sesjach Warhammera nie walczy się ze skavenami. Jeśli mają przewagę, zabiją. Jeśli są w mniejszości, nie staną do walki. Uciekną. Wrócą później, gdy będą silniejsi, lub przeciwnik słabszy. Oto prawda o szczuroludziach.

Kiedy na scenie pojawia się skaven, to znaczy że pojawiają się kłopoty. Jeśli pozwolił się dostrzec, to znaczy, że jest absolutnie pewny, że przeciwnik nie zdoła o tym już nikogo powiadomić, nie ostrzeże, nie wezwie pomocy. Nie zdąży nawet wezwać na pomoc Sigmara. Dopadli go skaveni. Powinien był być ostrożniejsi. Teraz już jest za późno…

Szczuroludzie to niezwykły element bestiariusza Warhammera. Oni nie pojawiają się przypadkowo. Nie są potworkiem, którego MG rzuca na początku przygody, by rozgrzać i rozruszać graczy. To nie jest przypadkowa grupa goblinów, która bezsensownie wypada z lasu i nadziewa się na miecze awanturników. O, nie. Gdy w przygodzie pojawia się szczuroczłeka, gracze już doskonale wiedzą - oho, zaczęła się *Przygoda*. To już nie jest wstęp. To właściwa część, część która nie będzie zwykłą zabawą z potworem. To będzie horror. Skaveni to strach. Skaveni, to przeciwnik silniejszy od graczy - silniejszy sprytem i przebiegłością. Gracze będą musieli się mocno skupić, by wyjść z bagna, w które wdepnęli. Posłuchajcie…

W okolicach miasta Delberz dzieje się coś niezwykłego, spod miasta wychodzą skaveni, ciągnąc za sobą swe potężne, zmutowane sługi, potwory straszniejsze niż najpotężniejsze orki. Szczurogry… Jawny atak? Jak to możliwe? Armia skavenów, tu w środku Imperium? Kilkadziesiąt szczuroludzi i kilkanaście potworów! Ludzie są przerażeni. Szlachta zbiera wojsko, śle gońców z alarmującymi listami. Prosi o pomoc i wsparcie sąsiednich arystokratów. Alarmujący list jest także w drodze do samego Imperatora. Awanturnicy, którzy akurat są w Delberz, zachodzą w głowę co się dzieje. To niezwykłe. To niepodobne do skavenów. To… To musi być jakaś gra. Podstęp. Zasadzka…

Zaczyna się przygoda. Skaveni są inteligentni, skaveni coś szykują, skaveni chcą odciągnąć uwagę ludzi od czegoś innego. Od czego? Emocje. Strach. Dark fantasy pełną gębą. Jest tak, bo szczuroludzie to zawsze zagadka i tajemnica. Każda, nawet najbardziej ograna fabuła czy scena nabiera nowego wymiaru, gdy pojawia się szczuroczłeka. Gracze zawsze poczują dreszczyk emocji. Zwłoki odnalezione na ulicy, ślady skavenów. To nie bójka pijaków, to nie atak goblinów - to coś znacznie więcej! Szczuroludzie nie zabijają bez powodu.

Oni mordują. To ogromna różnica.

Skaveni to tajemnica. Któż odważy się powiedzieć, że wie, do czego służą te wszystkie przedmioty ukryte w sakwach, przy pasach i tobołkach skavenów? Liczniki, zegary, żelazne cylindry i szklane tuby. Dziesiątki amuletów, mierników, flakoników. Niepojęte i przerażające - bo przecież każdy z tych przedmiotów do czegoś służy, to nie ozdoby, to ekwipunek bojowy, to rzeczy, w które wyposażono tego potwora, gdy ruszał z misją do świata ludzi… Nie, to na pewno nie są ozdoby.

Mówi się, że krasnoludy są najbardziej zaawansowaną technologicznie rasą Starego Świata. Jednak to nieprawda. Toporne, ciężkie wynalazki krasnoludów zdają się być nieporadną zabawką w porównaniu do cudów techniki szczuroludzi, cudów będących wynikiem połączenia inżynierii i magii, mocy żelaza i potwornego Kamienia Przemian. Cóż z krasnoludzkich strzelb, skoro skaveni mają najlepsze muszkiety świata. Krasnoludzkie twierdze upadły, wiedza narodu odchodzi w niepamięć, nie ma młodych zdolnych, którzy rozwijaliby inżynierię. Skaveni już dawno wyprzedzili khazadów. Wyprzedzili cały świat. Na razie kryją się w mrokach podziemi, w Pomroku, lecz przecież kiedyś się to zmieni. Już dziś tak naprawdę nie może być pewnym, co naprawdę potrafią szczuroludzie i ich urządzenia. Jedyne co pewne - są śmiercionośne, niebezpieczne i zupełnie dla człowieka niepojęte.

Skaveni… Są mistrzami inżynierii, lecz przecież to nie jest ich główna dziedzina wiedzy. Szczuroludzie nade wszystko badają dziedziny alchemii i spaczonej magii. Trucizny, jad, choroby, niezwykłe gazy i zabójcze proszki… Niezbadane przez ludzi i niebezpieczne.

Skoro podziemia są naturalnym terenem szczuroludzi, ich domem, to wyjście na zewnątrz, do świata ludzi jest wyprawą - wyprawą, na którą wysyła się najlepszych. Po ulicach miast Imperium czy Bretonni nie biegają przypadkowe stwory. To wyekwipowane, wypełniające określoną misję osobniki. Pojmie to każdy z ludzi - wystarczy spojrzeć w ich ślepia. Pewność siebie. Agresja. Przerażający syk. To najokrutniejsi, najprzebieglejsi przedstawiciele szczuroludzi. Wybrano ich do zadania i każdy, kto stanie im na drodze, może być pewien, że jest przeszkodą, której się szczuroludzie spodziewali, i do której pokonania są gotowi. To nie jest czas bohaterów. Awanturnicy nie muszą ginąć. Po co, dla kogo? By w brudnej knajpie ktoś opowiadał sagę o bohaterstwie? Tak… *Słyszeliśta, jakiego psia go mać awanturnika szczuroludzie zasiekli wczoraj. Taa, dobrze jemu tak, pewnie co knuł, jak one wszystkie, awanturniki, pies ich trącał…*

Ci, którzy zdecydują się stawić czoła, muszą przegrać. Gracze to wiedzą, gracze są ostrożni. Gracze wierzą w siłę swoich postaci, są odważni i pewni siebie - lecz kiedy na scenie pojawia się szczuroczłeka, są ostrożni właśnie. Tracą swą butę i bezczelność. Zaczynają myśleć. Gracze doskonale pamiętają o tym, że skaveni to zabójcy, żyjący w cieniu, działający w ciszy i skupieniu. Gwiazdki, zatrute ostrza, spryt. Twórcy Warhammera dali im nawet w łapy karabiny snajperskie - broń, która zabija z odległości ponad stu kroków.

Tak, kiedy pojawi się ślad szczurzych pazurów, gracze zaczynają być ostrożni…

Wydawałoby się, że po tych wszystkich latach grania w Warhammera każdy z graczy wie już wszystko o

skavenach. Nie da się go zaskoczyć, przestraszyć, zaciekawić.

Skaveni zawsze powinni być gdzieś przed graczami, powinni robić coś, czego gracze do końca nie pojmują. Wyprzedzać ich. Gracze tylko domyślają się, co się dzieje, próbują przejrzeć skaveński plan, lecz wciąż brakuje im wszystkich elementów układanki… Niech miasto, w którym przebywają BG stanie się miejscem zmagań pomiędzy skavenami. Szczuroludzie walczą pomiędzy sobą. Przemykają ciemnymi ulicami, polują na siebie, szykują do nieznanych, niepojętych działań. Ludzie i ich sprawy to pył, coś, czym skaveni zupełnie się nie kłopoczą. Są zbyt potężni, zbyt pewni siebie, by przejmować się człowiekiem. Gdzieś w cieniu ulicy leży zaszlachtowany mężczyzna, zginął przypadkiem, wyszedł na miasto w złym dla siebie momencie… Wieczorem, na rynku zbierają się skaveni. Nie atakują ludzi, zajęci są sobą. Co robić?

Najlepiej udać, że ludzi w tym mieście nie ma. Ukryć się, zamknąć, przeczekać…

Najgorzej, gdy w świecie ludzi pojawi się Szary Prorok, skaveński czarownik. Goblinoidy i zwierzoludzie mają swych szamanów. Mutanci i maruderzy nie mają swych magów, a jeśli się jakichś znajdzie, nie włada zazwyczaj potężną mocą. Skaveńscy Szarzy Prorocy to jedni z najpotężniejszych magów służących Chaosowi. Oparu mgły, kłęby trującego dymu, cisza… Przyzywanie szczurów, kierowanie rojami gryzoni, zaklinanie ich i wprowadzanie w furię, śmiertelną dla każdego, kto stanie na drodze takiego stada. Szarzy Prorocy bardzo rzadko pojawiają się wśród ludzi. Uważani są za mity i legendę. Trudno ocenić, co jest prawdą a co wymysłem wieśniaków.

Jeśli jednak choć część tych historii jest prawdziwa… Wszyscy, nawet małe dzieci, słyszeli nazwę magicznego daru szczuroludzi. Kamień Przemian. Upioryt. Spaczeń. Wielka tajemnica podziemnego ludu. On daje moc Szarym Prorokom, on pozwala na eksperymenty i badania. Cóż mogą krasnoludy dysponujące parowymi silnikami, kiedy szczuroludzie mają Spaczeń. Jak tu się równać? A mutacje? Sztuka łączenia zwierząt i szczurów, alchemia ciała, której efektem są przerażające bestie. Potwory wielkością przywodzące na myśl smoki. Potężne sylwetki spętane dziesiątkami łańcuchów, pilnowane przez czarowników, treserów, przez setki szczuroludzi. Te bestie to nie jest przeciwnik dla graczy. To nie jest przeciwnik dla żadnego człowieka. One nie są silniejsze od krasnoluda czy ogra. One są tak silne i potężne, że jakiekolwiek porównywanie nie ma sensu. To nie jest coś, z czym można by walczyć. To coś, co wzbudza obłęd, co sprawia, że każdy człowiek czuje niemoc i paraliżujący strach…

Dlaczego skaveni jeszcze nie rządzą Starym Światem? Co sprawia, że wciąż to ludzie są górą? Konflikty. Kłótnie pomiędzy klanami. Nieustanna wojna, która toczy się w Pomroku i pochłania tysiące szczuroludzi. Jednak prędzej czy później narodzi się wódz, który połączy wszystkie klany. Nadejdzie koniec panowania ludzi.

Nadejdzie nowa era w historii Znanego Świata.

Zęby Ursuna

Żołnierze strzegący ambasady stali wyprężeni na baczność tuż za żelaznym ogrodzeniem, gotowi na pierwszy rozkaz pomaszerować ku bramom miasta i dołączyć do pułku Urszebii. Żaden z nich nie był zobligowany do udziału w tej misji, ale tuż po swym powrocie do ambasady poprzedniego wieczoru Kaspar odbył rozmowę z Leopoldem Dietzem. Zdeterminowany mężczyzna nie omieszkał wspomnieć o aprobacie swych podwładnych dla pomysłu udania się na północ wraz z ambasadorem. Wszyscy członkowie ochrony w chwili wyjazdu do Kislevu przysięgali strzec swego pryncypała za cenę własnego życia i nie widzieli możliwości realizacji tego obowiązku pozostając w murach miasta.

Kaspar przyjął z wdzięcznością propozycję Dietza, co więcej, powierzył mu zaszczyt sprawowania opieki nad swym osobistym proporcem. Uścisnęli dłonie pieczętując umowę, na mocy której zarówno strażnicy ambasady jak i rycerze zakonu Pantery wspólnie mieli wyruszyć w pole. Wypolerowane zbroje rycerzy lśniły niczym lustra, na wietrze powiewała purpurowozłota chorągiew dzierżona przez Valdhaasa. Wypoczęte wyszczotkowane rumaki parskały z niecierpliwością. Komenda nad takim oddziałem była ogromnym zaszczytem.

Kaspar ubrał prosty skórzany kubrak w złotych i czarnych barwach Nuln, nałożył na niego pozbawiony dekoracji napierśnik. Miał świeże, pozbawione niepraktycznych dodatków ubranie, przystosowane do kilkunastodniowej podróży w stronę doliny Zębów Ursuna. Ubrana w obszytą futrem suknię Sofia milczała poprawiając uprząż Magnusa. Jej długie włosy opadały luźno na ramiona okalając pełną emocji twarz.

- W Kislevie przyjęto opłakiwać mężczyzn wyruszających na wojnę jako poległych - oświadczyła, kiedy Kaspar kończył przygotowywać do drogi swego konia.

- Słyszałem o tym zwyczaju - odparł - Zawsze uważałem go za nieco ponurą tradycję.

Sofia pokiwała głową.

- Owszem, dlatego też nie mam zamiaru się jej trzymać. Będę się modlić o twój powrót każdego dnia.

- Dziękuję, Sofio. Te słowa wiele dla mnie znaczą - powiedział Kaspar ujmując dłoń kobiety.

Opuściła głowę ku ziemi.

- Nie mieliśmy dla siebie wiele czasu, prawda? - zapytała.

- Nie, nie mieliśmy - przyznał Kaspar ze smutkiem - Lecz gdy pokonamy armię nieprzyjaciela, wrócę do ciebie.

- Naprawdę wierzysz, że zdołamy wygrać ?

- Tak, wierzę - skłamał Kaspar.

Kłamstwo z trudem przeszło mu przez gardło, ale w oczach kobiety dostrzegł tak ogromne pragnienie nadziei, że zmusił się do słów nieprawdy, by jej nie skrzywdzić jeszcze bardziej. Widząc błysk radości w spojrzeniu Sofii ledwie stłumił chęć płaczu.

Zdjęła z szyi swój naszyjnik i ujmując Kaspara za rękę włożyła mu go do otwartej dłoni. Miała tę ozdobę na uczcie wyprawionej przez carycę - matowy niebieski klejnot oprawiony w srebro. Mężczyzna poczuł jak coś ściska mu gardło na widok tego daru.

- Noś go przy sercu - poprosiła.

- Tak zrobię - obiecał. Chciał powiedzieć coś jeszcze, ale nie potrafił wymyślić niczego, co w jego opinii nie zabrzmiałoby zbyt melodramatycznie.

Widząc, że Sofia z trudem powstrzymuje się od łez gorąco pragnął objąć ją i pocieszyć, że wszystko będzie dobrze, że wróci cały i zdrowy - lecz nie potrafił się zmusić do przepchnięcia tych słów przez usta. W zamian przytulił ją tylko mocno.

- Będę cię widział w snach.

Przytaknęła szybkim ruchem głowy i wytarła łzy rąbkiem sukni patrząc jak Kaspar wskakuje na siodło.

- Obiecaj, że do mnie wrócisz - poprosiła, kiedy ujął w dłonie wodze.

- Obiecuję - odparł, chociaż nie miał pojęcia, czy zdoła dotrzymać tego słowa.

Sofia uśmiechnęła się smutno i cofnęła o krok. Kaspar podjechał do oddziału rycerzy Pantery i zasalutował oczekującym jego przybycia zakonnikom. Kiedy

podniósł rękę w geście nakazującym wyruszenie w drogę, spojrzał raz jeszcze przez ramię w stronę, gdzie stała Sofia, ale dostrzegł jedynie zamknięte drzwi ambasady.

* * * * *

Podróż na północne bezdroża przebiegała znacznie sprawniej niż poprzednim razem. Zima znajdowała się w odwrocie, chociaż śnieg wciąż zalegał grubą warstwą na ziemi, a lodowaty wiatr wciskał się pod najgrubsze futra. Pułk Urszebii pokonywał pustkowie w dobrym tempie, wysłani przodem konni zwiadowcy Ungolów przepatrywali okolicę w poszukiwaniu śladu forpoczt armii Wielkiego Zara.

Przestworza miały piękny odcień lazuru, a połacie zmarzniętej stepowej trawy tworzyły nieregularne plamy we wszechobecnej bieli. Widok budzącej się do życia krainy cieszył oczy Kaspara, zmęczonego długimi miesiącami mroźnej zimy. Otaczał go dziki piękny kraj, przesycony prastarą pasją i barbarzyńskimi emocjami. Rozglądając się wokół ambasador pomyślał, że w obliczu majestatu tych bezdroży łatwo było pojąc, skąd brały się charakterystyczne cechy Kislevitów.

Kaspar za punkt honoru wziął sobie obowiązek bliższego poznania towarzyszących mu oficerów, ich zalet, słabości i charakterów. Szybko przekonał się, że są świetnymi żołnierzami, ludźmi o spojrzeniach orłów, godnych szacunku i poważania. Wzięli do tej pory udział w dwóch bitwach i gorąco pragnęli stoczyć kolejną.

* * * * *

Każdej nocy Kaspar krążył pomiędzy obozowymi ogniskami opowiadając żołnierzom o swych bitewnych doświadczeniach, dzieląc się z nimi własną strawą i napitkiem. Był to spory wysiłek, zwłaszcza po całodziennej jeździe, ale dzięki takim staraniom szeregowi znali go osobiście i zyskiwali pewne wyobrażenie o osobie, która za kilka dni mogła ich wysłać na śmierć. O świcie dwunastego dnia marszu, pośród płatków ostatniej śnieżnej zadymki, zwiadowcy przynieśli wieści o armii Cyenwulfa. Jeśli ich wiadomości były wiarygodne, a Kaspar nie miał żadnego powodu, by te słowa podważać, Wielki Zar znajdował się zaledwie dwa dni drogi od wylotu doliny.

Na wieść o zbliżającym się nieprzyjacielu żołnierzy pułku ogarnęła nerwowa ekscytacja, ale podczas nocnego obchodu Kaspar z zadowoleniem zauważył wyważoną odwagę okazywaną przez swych podwładnych. Ludzie ci mieli sposobność już wcześniej walczyć z północnymi koczownikami i nieraz odnosili zwycięstwa, teraz zaś przekonani byli o kolejnym tryumfie. Kaspar umacniał te przekonanie zapewnieniami o dumie, jaką mu sprawiali swym zachowaniem i o tym, że bardowie w Altdorfie przez najbliższe kilkaset lat będą wysławiać uczestników niedalekiej bitwy.

Śnieg padał przez cały ranek. Kiedy słońce znalazło się w zenicie swej zimowej wędrówki przez nieboskłon, pułk Urszebii dotarł do doliny. Okolica wyglądała na bardziej dziką i niegościnną niż przemierzane dotąd stepy. Jadący przodem kolumny Kaspar dostrzegł pomiędzy sypiącymi się z nieba białymi płatkami dwa skalne grzbiety wyrastające pośród pustkowia na podobieństwo szerokiego wąwozu.

Pomiędzy grzbietami znajdowała się dolina o stromych zboczach z ciemnej skały. Od strony jadącej w forpoczcie straży dobiegły odległe pokrzykiwania. Słysząc podekscytowane głosy Kaspar spojrzał na boki wąwozu prowadzącego do doliny i chociaż od masywu dzieliło go jeszcze wiele mil, dostrzegł bez trudu wielką czarną kolumnę skały - pierwszy z menhirów biegnących poprzez dolinę. To od nich miejsce te wzięło swą nazwę. Ureszebia. Zęby Ursuna.

Pierwotne piękno zaklęte w tych skałach porażało swym majestatem. Kaspar nigdy wcześniej nie widział czegoś podobnego. Z głębokim smutkiem pomyślał, że pierwszy i zarazem ostatni raz postrzega dolinę w ten właśnie sposób.

Dziś było to przepiękne miejsce, jutro miało stać się znienawidzonym, przesiąkniętym krwią pobojowiskiem.

* * * * *

Przestworza zdążyły przybrać barwę wieczornej purpury, zanim Kaspar i Kurt Bremen zyskali sposobność udania się do ozdobionego łopoczącymi proporcami niebieskiego pawilonu carycy.

Pomimo mrozu i padającego wciąż śniegu przyboczni gwardziści carycy nie mieli na swych torsach śladu odzienia, na ich twarzach zaś nie sposób było dostrzec choćby cienia dyskomfortu. Skrupulatnie kontrolowali wchodzących do pawilonu gości odbierając im wszelką broń - troska o bezpieczeństwo carycy zdecydowanie wzrosła po zamachu w Zimowym Pałacu.

Kaspar oddał ochronie swój miecz i pistolety, Bremen odpiął cały pas wraz ze schowanym w pochwie ostrzem. Olbrzymi wojownik obwieszony bandoletami pełnymi sztyletów odsunął płachtę zakrywającą wejście do pawilonu.

Wewnątrz rozległego namiotu rozmawiali ze sobą imperialni oficerowie i kisleviccy bojarzy, zgromadzeni wokół dużego ogniska, nad którym jeden z gwardzistów opiekał na rożnie świeżo upolowanego dzika. Dym uciekał z pomieszczenia poprzez okrągły otwór w dachu pawilonu, a powietrze przesycone było aromatem pieczeni budzącej u Kaspara silne uczucie głodu.

Umeblowanie pawilonu stanowiły wyrzeźbione w lodzie stoły i krzesła, kopułę budowli podpierały wysokie kolumny ze zmrożonego śniegu. Caryca spoczywała na złotym tronie, ubrana w połyskliwą kremowobiałą suknię. Pomimo uciążliwości dwunastodniowego marszu wyglądała olśniewająco i Kaspar nie posiadał się ze zdumienia na jej widok rozmyślając jednocześnie nad tym jak wiele wysiłku musiało kosztować utrzymanie nieskazitelnego wizerunku władczyni.

Przesuwając wzrokiem po twarzach zebranych w pawilonie bojarów mężczyzna pojął nieoczekiwanie, że wygląd carycy nie był ostentacyjną demonstracją, a zwykłą koniecznością. Dla swych poddanych Królowa Lodu była istotą półboską, powszechnie uwielbianą i czczoną, jakakolwiek rysa na jej majestatycznej prezencji była dla tych ludzi wręcz niedopuszczalna.

Clemenz Spitzaner i jego koteria stali tak blisko tronu jak tylko było to możliwe. Kaspar ukłonił się swemu towarzyszowi, ten odpowiedział równie uprzejmym, choć wyraźnie wymuszonym gestem. Ambasador wyczuwał niechęć Spitzanera, ale wiedział zarazem, że talabecklandzki generał ma dość rozumu, by nie okazywać swej prywatnej animozji w otoczeniu carskiego dworu.

Kaspar przywitał się z kilkoma stirlandzkimi oficerami i przyjął z rąk lokaja szklankę estalijskiej brandy. Upił nieco trunku czując rozlewające się po ciele przyjemne ciepło.

- Oto cywilizowana metoda prowadzenia wojen - oświadczył demonstrując szklankę Bremenowi.

Rycerz kiwnął głową i nalał sobie do karafki wody z dzbana wykonanego w całości z jednego kawałka lodu. Kisleviccy bojarowie krążyli po całym pawilonie z kawałami dziczyzny w rękach i z licznymi przechwałkami na ustach, w większości koncentrującymi się na sławie, jaką mieli zamiar zdobyć już jutro. Kaspar dostrzegł ponad płomieniami ogniska twarz Tileańczyka, Albertalliego, i zasalutował mu szklanką.

Generał wojsk zaciężnych uśmiechnął się szeroko i odwzajemnił pozdrowienie swoim kieliszkiem, a potem obszedł wkoło ognisko podchodząc do Kaspara i Bremena.
- Generał von Velten - skłonił się lekko najemnik - To zaszczyt znów pana spotkać. Napawa mnie nadzieją świadomość, że człowiek o pańskiej reputacji będzie walczył u naszego boku.
- To odwzajemniony zaszczyt - odparł Kaspar - Słyszałem wiele dobrych słów pod adresem pańskich żołnierzy w trakcie podróży. Podobno trzymali szyk pod Krasiczynem przez pięć godzin odpierając atak Kurgan.
Albertalli uśmiechnął się z lekkim zakłopotaniem.
- Mówiąc szczerze, były to raczej trzy godziny, a nie pięć, lecz prawdą jest, że mam pod komendą dobrych żołnierzy, bitnych i świetnie wyszkolonych. Może pan być pewien, że jutro znów dowiodą swej wartości.
- Wierzę - odpowiedział Kaspar - Desperacko potrzebujemy wojowników zdolnych stawić czoła brutalności armii Wielkiego Zara.
- Tak - kiwnął głową Albertalli - Czeka nas jutro ciężka robota.
- Czyż nie każda z nich jest ciężka? - zapytał retorycznie ambasador dostrzegając kątem oka wstającą ze swego miejsca carycę. Na widok podchodzącej do ogniska władczyni zgromadzeni w namiocie wojskowi umilkli oczekując jej słów.
- Kislev jest tym krajem, ten kraj jest Kislevem - oświadczyła caryca.
- Kislev jest tym krajem, ten kraj jest Kislevem - powtórzyli zgodnie bojarzy.
Władczyni uśmiechnęła się kącikami ust.
- Spójrzcie na siebie, przyjaciele. Spójrzcie na twarze ludzi, którzy stoją przy was i dobrze je zapamiętajcie. Jutro ci właśnie ludzie będą walczyć ramię w ramię z wami, w nich wasza nadzieja na przetrwanie. Cięży nad nami wielka i przerażająca przyszłość. Czuję drżenie ziemi pod swymi stopami, słyszę jej krzyk protestu przed jarzmem Chaosu. Jeśli jutro zawiedziemy, kraina, którą tak kochamy przestanie istnieć, nigdy już do nas nie powróci. Wszystko zostanie zniszczone.
W namiocie zapadła głęboka cisza, przerywał ją jedynie syk kropli tłuszczu kapiących w płomienie ogniska. Chłód przechadzającej się po pomieszczeniu władczyni wywołał gęsią skórkę u obserwującego ją Kaspara.
- Stajemy dziś w obliczu wroga, który wielokrotnie przewyższa nas swą liczebnością. Wielki Zar wiedzie wojowników pijanych żądzą mordu i grabieży, bestie pochodzące z najgorszych koszmarów i potwory sprzed świtu światów. Czuję ich stopy ciemiężące tę ziemię. Przybywają, by zniszczyć nas wszystkich. I nie miejcie złudzeń: jeśli zabraknie nam jutro odwagi i siły, nieprzyjaciel dokona swego dzieła.
- W was leży siła Kislevu. Tutaj przyjdzie wam zmierzyć się z potęgą Chaosu. W ziemi tej krainy kryje się potęga, która jutro popłynie w waszych żyłach. Wykorzystajcie ją umiejętnie.
- Tak uczynimy, moja pani - przyrzekł jeden z bojarów.
Zaraz po nim głos zabrał Clemenz Spitzaner.
- Jutro wymaszerujemy z tej doliny i wspólnymi siłami zniszczymy barbarzyńców - generał uniósł swój kieliszek w geście toastu. W namiocie zapadła niezręczna cisza. Caryca spojrzała w stronę imperialnego oficera.
- Generale Spitzaner - oświadczyła - Sądzę, iż opatrznie pojął pan me intencje. Wymarsz z doliny ? Nie, nigdzie nie pomaszerujemy. Zajmiemy pozycje właśnie tutaj, na końcu tej doliny.
- Słucham? - chrząknął Spitzaner - Wasza wysokość, będę zdecydowanie sprzeciwiał się takiej strategii.
- Już za późno na przyjęcie jakiegokolwiek innego planu, generale. Decyzja została podjęta.
Kaspar zesztywniał zaniepokojony, na twarzach niektórych bojarów dostrzegał tę samą troskę na myśl o podjęciu bitwy w ograniczonej przestrzeni skalistej doliny. Postąpił krok do przodu zwracając się w stronę carycy.
- Wasza wysokość, sądzę, iż opinia generała Spitzanera o konieczności stoczenia bitwy na stepach podzielana jest przez wielu obecnych tu oficerów. Choć miejsce te posiada bez wątpienia cały szereg taktycznych zalet, ma również pewną istotną wadę, której istnienia wasza wysokość najwyraźniej nie jest świadoma.
- Nie jestem świadoma, generale von Velten? - zapytała wolno caryca - Niech zatem będzie pan tak łaskaw i zechce mnie w tej kwestii oświecić.
- Istnieje tylko jedne wejście do doliny - oświadczył Kaspar - Jeśli zostaniemy pokonani, nie będzie żadnej drogi ucieczki. Zostaniemy unicestwieni, do ostatniego człowieka.
- Zatem nie możemy dopuścić do klęski, prawda?
- Oczywiście, lecz nie sposób zlekceważyć takiej ewentualności.
- Czy ufa mi pan, generale von Velten?
- To nie jest kwestia zaufania, tylko…
- To wyłącznie kwestia zaufania, Kasparze von Velten. Wszyscy twoi podkomendni doskonale o tym wiedzą.
Kaspar poczuł na swej skórze dotyk lodowatego wzroku carycy i zrozumiał prawdę zawartą w jej słowach. W bitwie wszystko sprowadzało się do kwestii zaufania. Pokładaj wiarę w stali człowieka, który walczy obok ciebie, pokładaj wiarę w podległych ci oficerach i ufaj, że wykonają wydane im polecenia, pokładaj wiarę w tych, którzy stoją ponad tobą i ufaj, że wiedzą, co robią.
Pogodził się nieoczekiwanie z decyzją carycy i jej planem.
- Dobrze - oświadczył krótko - jeśli pani Kislevu życzy sobie przyjąć bitwę w tym miejscu, armia Stirlandu stanie u jej boku. Nie zawiedziemy cię, pani.
Caryca uśmiechnęła się nieznacznie.
- Pokładam swą ufność w pańskich słowach, generale von Velten. I dziękuję.
Kaspar ukłonił się grzecznie, lecz nim zdołał się wyprostować, głos zabrał generał Spitzaner.
- Wasza wysokość, proszę. Bez względu na to, co mówi Herr von Velten, przyjęty plan budzi me poważne obawy.
- Generale Spitzaner - odparła caryca - Decyzja została już podjęta i nie ma od niej odwołania. Będziemy walczyć razem albo zostaniemy zniszczeni. To bardzo proste.
Kaspar wyczuwał gniew i frustrację Spitzanera, ale wiedział zarazem, że generał nie pozwoli sobie na dalszą krytykę planu carycy w obecności innych oficerów.
Spitzaner skłonił się lekko w odpowiedzi.
- Armia Talabecklandu będzie walczyć wraz z tobą, moja pani.
- Dziękuję, generale Spitzaner - powiedziała caryca odwracając się w stronę podającego jej kieliszek alkoholu służącego
- Za zwycięstwo! - krzyknęła, po czym wypiła brandy i cisnęła kieliszek w płomienie ogniska.
Wszyscy obecni w pawilonie mężczyźni powtórzyli ten okrzyk ciskając swe kieliszki w płomienie w ślad za carycą. Podsycone alkoholem ogniki wystrzeliły wysoko niczym fizyczna manifestacja żaru gorejącego w sercach wojowników.
- Chwała lub śmierć - oświadczył Kurt Bremen podając Kasparowi dłoń ułożoną w geście żołnierskiego uścisku.

- Chwała lub śmierć - odparł ambasador ujmując dłoń Bremera - I tak na jedno wychodzi…

Krosno Ciemności

Przez ciemniejący las nadchodził Johann, przemierzając ocienione polany dumnym, lekkim krokiem. Pogwizdywał, podśpiewywał, widać było, że ma dobry humor. Wokół palca obracał kawałkiem kutego brązu - kółkiem, na którym wygrawerowano kanciaste niewyraźne symbole, teraz pokryte czarnymi plamami.
Znalazł je przypadkowo, zaciśnięte wokół korzenia wiekowego cisu. Gdy je odciął, na wewnętrznej powierzchni ujrzał pismo - toporne symbole zapewne o wielkiej mocy, bez wątpienia ślad potężnych krasnoludzkich run… Najlepiej zwrócić się do maga, żeby sprawdził moc przedmiotu.
Johann wykrzywił usta. Jednak miał co do tego obiekcje. Czasami wydawało mu się, że wszystko, co żyje, spiskuje po to, by go irytować. Nie dalej jak tego ranka wędrowny kramarz - jaką podniósł wrzawę umierając! Jak beztrosko zarzygał krwią nowe buty Johanna! A jednak, pomyślał Johann, każda nieprzyjemność niosła ze sobą zadość uczynienie. Gdy kopał grób, znalazł obręcz z brązu.
I humor mu się poprawił; śmiał się ze szczerej radości. Podskakiwał, podrygiwał. Jego zielona peleryna furkotała za nim, czerwone piórko huśtało się na czapce… Ale nadal - Johann zwolnił kroku - nie odkrył tajemnicy magii, o ile kółko magię posiadało.
Wypróbować je, to był pomysł!
Zatrzymał się tam, gdzie rubinowe słońce spływało bez przeszkód z wysokiego listowia, przyjrzał się obręczy, przejechał palcem po literach. Spojrzał przez nie. Czyżby co słabo błysnęło, mignęło? Trzymał kółko na wyciągnięcie ręki. Najwyraźniej był to diadem. Zerwał czapkę i umieścił go nad brwiami, przewrócił oczami i wymuskał ubiór… Dziwne. Diadem osunął mu się na uszy. Ześliznął się na oczy. Ciemność. Johann zerwał go gwałtownie… Obręcz z brązu o średnicy szerokości dłoni. Dziwne.
Spróbował znowu. Diadem ześliznął się z głowy na ramiona. Głowa Johanna znalazła się w ciemności jakiejś obcej, dziwnej przestrzeni. Patrząc w dół, zobaczył, jak zewnętrzne światło gaśnie, gdy opuszczał kółko.
Powoli w dół… Teraz tkwiło wokół jego kostek i w nagłym przypływie paniki, Johann poderwał koło w górę wzdłuż ciała i mrugając oczami. Wynurzył się w kasztanowe światło lasu.
Na tle listowia dostrzegł białoniebieski, zielonobiałe migotanie. Był to niziołek Max pracujący w pobliskiej gospodzie, a światło pochodziło z piór, które zdobiły jego kapelusz.
Johann zawołał ostro.
- Tutaj, Max! Tutaj!
Niziołek niepewnie podszedł do banity.
- Czego sobie życzysz?
- Patrz i zapamiętaj, co zobaczysz.
Johann przeciągnął obręcz nad głowę, opuścił do stóp i ponownie podniósł. Spojrzał na niziołka, który żuł liść.
- I co widziałeś?
- Widziałem jak Johann znika z oczu Maxa - za wyjątkiem czerwonych butów. Wszystko inne było jak powietrze.
- Aha! - wykrzyknął Johann. - Zastanów się, czy już coś takiego widziałeś?
Niziołek odparł beztrosko:
- Masz sól? Przydałaby mi się sól.
Johann opanował uniesienie i przyjrzał się niziołkowi z bliska.
- Jakie wieści mi przynosisz.
- Wielki Książę Ostlandu oskarżył Wielkiego Diuka Gustava von Krieglitz z Talabecklandu o spowodowanie śmierci swojego syna.
- Dziesięć gram.
- Łowca czarownic, Prezbiter Sigmara, został zlinczowany w Schoppendorfie.
- Dwadzieścia gram.
- Piękna wiedźma o imieniu Lith zamieszkała w Lesie Cieni. Jest cicha i bardzo piękna.
- Trzydzieści gram.
- Wystarczy - powiedział Max i podniósł głowę, obserwując jak Johann odsypuje sól. Zapakował przyprawę do sakwy po czym odszedł w stronę zajazdu.
Raz jeszcze Johann wypróbował swoją obręcz z brązu, ale tym razem przełożył ją całkowicie przez stopy, wyszedł z niej i uniósł w otaczającej ciemności. Co za wspaniałe sanktuarium! Dziura, do której wejście może być ukryte w niej samej! Opuścić obręcz do stóp, wejść w nie, podnieść wzdłuż smukłej sylwetki nad ramiona, i oto znów można znaleźć się w lesie z brązową obręczą w ręku.
- Tak! I w drogę do Lasu Cieni, zobaczyć piękną wiedźmę - Johann oblizał lubieżnie wargi i zachichotał szaleńczo.
Chata wiedźmy byłą prostą konstrukcją z plecionej trzciny - niskie sklepienie z dwoma okrągłymi oknami i niskimi drzwiami. Johann zobaczył Lith stojącą boso w stawie pośród bystrzyc; łapała żaby na kolację. Wokół ud umarszczyła szarą tunikę; stała nieruchomo, a ciemna woda tworzyła kółka wokół jej szczupłych kolan.
Była piękniejsza, niż Johann mógł to sobie wyobrazić. Jej skóra przypominała blade, gładkie, płynne srebro, a włosy gęściejsze i bardziej wilgotne srebro. Oczy były, podobnie jak oczy Johanna, wielkimi złotymi kręgami; jej - były szeroko otwarte i nieco wytrzeszczone.
Johann podszedł bliżej i usadowił się na brzegu.
Podniosła wzrok przestraszona, lekko rozchylając pełne usta.
- Posłuchaj guślarko, stoi przed tobą Johann. Przyszedł cię powitać w Lesie Cieni i ofiaruje ci swoją przyjaźń… swoją miłość…
Lith pochyliła się, zgarnęła z brzegu garść mułu i cisnęła mu ją w twarz. Przeklinając najgorzej jak potrafił, Johann wytarł oczy, ale drzwi chatki zatrzasnęły się z hukiem.
Walnął w nie pięścią.
- Otwieraj i pokaż swoją wiedźmią twarz albo podpalę tę chałupę!
Drzwi się otworzyły i guślarka wyjrzała uśmiechając się.
- Co znowu?
Johann wszedł do chatki i wyciągnął rękę z stronę piersi Lith, ale nagle guślarka dotknęła jego dłoni i Johann padł porażony na ziemię. Johann wykrzywił się, z trudem wstał - podrapał po brodzie, jak gdyby się zastanawiał.
- Rozumiesz - powiedział szczerze - jak bezmyślnie postępujesz. Johann Banita jest powodem strachu tych, którzy boją się bać, i obiektem miłości tych, którzy kochają kochać. A ty… - jego oczy pławiły się w krągłościach jej ciała - ty jesteś dojrzała jak słodki owoc, jesteś chętne, promieniejesz i drżysz z miłości. Spraw przyjemność Johanowi, a on obdarzy cię cieplejszym uczuciem.
- Nie, nie - powiedziała z uśmiechem Lith. - Jesteś zbyt porywczy.
Johann spojrzał na nią zaskoczony.
- Naprawdę?

- Jestem Lith - odparła. - Jestem taka, jak mówisz. Burzę się, płonę, kipię. Ale nie może być moim kochankiem ten, kto mi nie służy. Musi on być odważny, szybki i przebiegły.
- To ja - powiedział Johann. Przygryzł dolną wargę. - Zazwyczaj tak nie jest. Nienawidzę tego niezdecydowania. - Zrobił krok do przodu. - Choć, niech...
Guślarka cofnęła się.
- Nie, nie. Zapomnij. Czym zasłużyłeś sobie na moją miłość?
- Bzdura! - wybuchnął Johann. - Spójrz na mnie! Jestem Johann Banita, herszt Czarnej Bandy, zwą mnie Szalonym! Przyjrzyj się moim bliznom, mięśniom, zwróć uwagę na moją widoczną wolę i siłę... To ty powinnaś usługiwać mnie. I tak będzie. - Usiadł na niskiej otomanie. - Kobieto, daj mi wina.
Potrząsnęła głową.
- W mojej chatce, pod sklepieniem, nie można mnie zmusić. Może na zewnątrz, w Lesie Cieni tak, ale tutaj, pomiędzy moimi niebieskimi i czerwonymi nićmi, z błyskawicami na zawołanie, ty musisz być posłuszny mnie... Więc wybieraj. Albo wstaniesz, wyjdziesz i nigdy nie wrócisz, albo zgodzisz się wykonać jedno małe zadanie, a potem dostaniesz mnie i poznasz mój ogień.
Johann siedział wyprostowany i sztywny. Dziwne stworzenie, ta guślarka. Ale w rzeczy samej, warta jest pewnego wysiłku; później każe jej zapłacić za zuchwalstwo.
- W takim razie - powiedział szyderczo - będę ci służył. Czego chcesz? Klejnotów? Mogę obsypać cię perłami i oślepić diamentami. Mam dwa szmaragdy wielkości twojej pięści, które wyglądają jak zielone oceany, gdzie uwięzione jest spojrzenie wędrujące wiecznie pomiędzy pionowymi zielonymi pryzmatami...
- Nie, żadnych klejnotów...
- Może zniszczyć wroga. Ach, takie to proste. Johann zabije dla ciebie dziesięciu ludzi. Dwa kroki do przodu, pchnięcie - tak! - ruszył do przodu. - I dusze ulecą, drżąc jak bąbelki w pucharze miodu.
- Nie, nie chcę zabijania.
Usiadł marszcząc brew.
- W takim razie co?
Guślarka podeszła do drugiego końca pokoju i pociągnęła zasłonkę. Ta rozchyliła się ukazując złoty gobelin. Przedstawiał on dolinę wciśniętą między dwie strome góry, szeroką, gdzie przez cichą wioskę, między drzewami płynęła spokojna rzeka. Złota była rzeka, złote były góry, złote drzewa - tak różne odcienie złota, tak subtelne, że wyglądało to jak wielobarwny pejzaż. Nagle gobelin urywał się w połowie.
Johann był zachwycony.
- Wspaniałe, wspaniałe...
Lith powiedziała:
- Tak wyglądają doliny Ulthuanu. Drugą połowę ktoś mi ukradł i to o jej odzyskanie chcę się poprosić.
- Gdzie jest druga połowa? - zapytał Johann. - Kim jest ten łajdak?
Teraz ona przyjrzała mu się z bliska.
- Czy słyszałeś kiedyś o szlachcicu Kurcie von Schwarz? Zwanym także Chciwym?
Johann zastanowił się.
- Nie.
- To on ukradł połowę mojego gobelinu i powiesił ją w swojej posiadłości; teraz ta połówka znajduje się w jego posiadłości, w północnej części Wolfenburga.
- Ha! - mruknął Johann. - Idę. Dzień drogi do Wolfenburga, jeden dzień na kradzież i jeden dzień na powrót. Trzy dni.
Lith odprowadziła go do drzwi.
- Strzeż się Kurta Chciwego - wyszeptała.
A Johann odszedł pogwizdując, czerwone piórko huśtało się na jego zielonej czapce. Lith popatrzyła za nim, po czym wolno podeszła do złotego gobelinu.
- Złoty Ulthuanie - wyszeptała. - Moje serce płacze i boli z tęsknoty za tobą...

***

Johann zatrzymał się, przed nim był rynek, zbieranina straganów, na których sprzedawano owoce, kawałki bladego mięsa, mięczaki z błotnistych brzegów, dzbany wina. A lud Wolfenburga poruszał się między straganami, kupował jedzenie i zanosił do swoich komnat.
Łóżko na noc, pomyślał Johann, a o świcie do interesów.
Zszedł w dół na rynek. Teraz musiał zachowywać się poważnie. Johann Banita nie był nieznany w Wolfenburgu, a wielu ludzi było wystarczająco złych, aby chcieć mu zrobić krzywdę.
Ruszył spokojnie, skręcił w wąską wybrukowaną uliczkę, wzdłuż której ciągnęły się stare domy, połyskujące w promieniach zachodzącego słońca głęboką szarością starych murów, i tak doszedł do małego placu oraz wysokiej kamiennej fasady gospody Pod Złotym Krogulcem.
Właściciel, mały gruby człowiek o żałosnym wyglądzie, z małym tłustym nosem, przypominającym kształtem jego figurę, wygarniał popiół z paleniska. Wyprostował się i pospieszył za kontuar maleńkiej alkowy.
Johann rzekł:
- Pokój dobrze wywietrzony i kolację z grzybów, wina i ostryg.
Gospodarz pokłonił się pokornie.
- Naturalnie, panie, a jak będzie pan płacił?
Johann cisnął skórzaną sakiewkę, którą zabrał ze sobą tego ranka. Gospodarz uniósł brwi, delektując się zapachem.
- Ziarna kawy, sprowadzone z dalekiego kraju - poinformował go Johann.
- Znakomicie, znakomicie... Pański pokój, i kolacja będą gotowe za chwilę.

***

Następnego ranka opuścił gospodę i ruszył okrężną drogą do siedziby Kurta von Schwarz. Torując sobie drogę, prawie potknął się o zwłoki - ciało młodego człowieka, który gapił się w niebo pustymi oczodołami.
Johann poczuł czyjąś obecność. Odskoczył, sięgając po miecz. Zgarbiony starzec stał, przyglądając mu się uważnie. Odezwał się słabym, drżącym głosem:
- A czego ty tutaj szukasz? Skradając się jak niziołek po mieszek?
Johann schował miecz i spojrzał na starca złotymi oczami.
- Szukam domu Kurta von Schwarz. Może mi pokażesz, gdzie to jest?
Starzec wydobył z głębi gardła rechoczący dźwięk.
- Jeszcze jeden? Jeszcze jeden? Kiedy to się skończy?... Podszedł do ciała.
- Ten tutaj przyszedł wczoraj. Chciał okraść Kurta Chciwego. Popatrz, jak teraz wygląda. - Odwrócił się. - Chodź za mną. - Po czym zniknął za rogiem domu.
Johann ruszył za nim. Starzec stanął nad następnym trupem z pustymi, zakrwawionymi oczodołami.
- Ten przyszedł cztery dni temu i spotkał Kurta Chciwego... A tam za łukiem jest jeszcze jeden, najemnik w zbroi. I tam... I tam... - pokazywał i pokazywał. - I tam, i tam, jak rozpłaszczone muchy.
Popatrzył morskobłękitnymi oczami na Johanna.
- Wracaj, młody człowieku, wracaj, jeśli nie chcesz, żeby twoje ciało spoczęło tu, w tej zielonej szacie, by zgnić na bruku.
Johann błysnął ostrzem miecza.
- Jestem Johann Szalony; niech drży ten, kto mnie obrazi. Powiedz, gdzie jego dom?

- Jeśli musisz wiedzieć - odparł starzec - to za tym skruszałym obeliskiem. Ale idziesz tam na własną zgubę.
- Jestem Johann Banita. Niebezpieczeństwo kroczy ze mną.
Gdy odchodził, starzec stał jak zniszczona rzeźba.
A Johann zadał sobie pytanie: załóżmy, że ten starzec to człowiek Kurta Chciwego i teraz jest w drodze, aby go ostrze?... Najlepiej się zabezpieczyć. Wskoczył na wysokie belkowanie i chowając się, wrócił do miejsca, gdzie zostawił starca.
Ten właśnie szedł, gadając do siebie i podpierając się kosturem. Johann skoczył, uderzył mieczem. Trafienie, trzask, westchnienie i Johann ruszył dalej swoją drogą.
Minął skruszony obelisk i wyszedł na szeroki dziedziniec, zaznaczony pochyloną kolumną.
Johann wtopił się w cień muru i stał czujny jak wilk wypatrujący najmniejszego śladu ruchu.
Panowała cisza. Promienie słoneczne dodawały starym budynkom posępnej świetności. Słońce przesunęło się po ciemnobłękitnym niebie. Wkrótce Johann oderwał się od ściany i okrążył bramę. Żadnych oznak życia nie zauważył.
Podszedł do budynku od tyłu i przyłożył ucho do kamienia. Tuż obok, patrząc w górę, w bok, we wszystkie strony - Johann dostrzegł okna. Podciągnął się i zajrzał do środka. W tyle wisiała połówka złotego gobelinu. Poza tym izba była pusta.
Dotarł do następnego okna. Zajrzał do wewnątrz. Z tyłu wisiał tylko złoty gobelin. Popatrzył w lewo, w prawo; nic, pustka i cisza.
Widział izbę jak na dłoni. Opustoszałą, a niej tylko złoty gobelin.
Wyłamał ramę i wszedł do wnętrza, krocząc długimi miękkimi krokami. Zatrzymał się na chwilę. Światło docierało do niego przez okna. Zrobił dwa kroki do przodu. Gobelin był już prawie w zasięgu ręki. Podszedł i miękko zerwał go ze ściany.
A pod nim był Kurt von Schwarz.
Johann wrzasnął. Odwrócił się, nogi miał ciężkie jak z ołowiu; doświadczył uczucia jak w sennym koszmarze, kiedy nogi odmawiają posłuszeństwa.
Kurt Chciwy oderwał się od ściany i ruszył na niego. Na plecach skórzanej kurty miał naszyte gałki oczne.
Johann biegł, niemal frunął, wypadł na zewnątrz korytarza, rzucając się w mroczne zaułki. A tuż za nim Kurt podążał jak pies.
Johann ruszył w górę wąskiej alei, wspiął się na stertę odpadów, na dach i dalej na dziedziniec. Za nim Kurt.
Johann popędził w dół szerokiej alei obwarowanej kilkoma starymi karłowatymi drzewami i poczuł oddech na plecach. Skręcił w bramę, przeciągnął swoją brązową obręcz przez głowę, do stóp. Przeszedł przez nią, wciągnął obręcz do środka ciemności. Sanktuarium. Był sam w ciemnej magicznej przestrzeni, zniknął prze ziemskim spojrzeniem i wiedzą. Głęboka cisza, martwa przestrzeń…
Lith siedziała na posłaniu przy świecach i szyła narzutę z żabich skór.
Drzwi do jej chaty były zamknięte, okna zasłonięte. Na zewnątrz Las Cieni pogrążył się w ciemności.
Usłyszała drapanie do drzwi, zgrzyt, gdy ktoś nacisnął klamkę. Lith zamarła i wpatrzyła się w drzwi.
Odezwał się głos:
- Dziś, o Lith, dziś mam dla ciebie dwie długie jasne nitki. Dwie, bo oczy były takie wspaniałe, takie wielkie, takie złote…
Lith siedziała w milczeniu. Odczekała godzinę; potem zakradając się do drzwi, słuchała. Wrażenie, że ktoś tam jest, minęło. W pobliżu rechotała żaba.
Guślarka uchyliła drzwi, znalazła nitki i ponownie zamknęła drzwi. Podbiegła do gobelinu i przymierzyła nitki do wystrzępionej tkaniny.
Wpatrywała się w złotą dolinę, chora z tęsknoty za Ulthuanem, i łzy zamazały spokojną rzekę, cichy złoty las. *Sukno powoli się rozrasta… Pewnego dnia będzie skończone, a ja wrócę do domu…*

Jesienna gawęda

- Wojna

Wypowiedzenie wojny, to nie błaha decyzja, którą podejmuje się z dnia na dzień, z godziny na godzinę. To też nie akcja błyskawiczna. Wojna, poprzedzona jest przygotowaniami. O tym się mówi, na początku cicho, bo każdy boi się zło wywołać. *Panie, źle się dzieje* - powie miejscowy. - *Coś się psuje i to widać. Nie będzie dobrze, to się czuje*. I ma rację. W wioskach panuje jakaś nieprzyjemna cisza. Ludzie jakby poważnieją, liczą oszczędności, zastanawiają się nad sprzedażą dobytku. Kupują wóz, kufry i rozważają po cichu opuszczenie rodzimej mieściny. *Niby na razie nic się nie dzieje, ale wie pan jak to jest* - wypuści dym z ust - *lepiej być przygotowanym na każdą ewentualność. Najgorszą też*. Zgasi fajkę i odejdzie. Do domu, do rodziny, bo ona jest teraz najważniejsza. *Ja to mógłbym i zostać, ale widzi pan* - powolnym ruchem głowy wskaże na bawiące się w podwórkowym błocie dzieci - *one nie zasłużyły na taką parszywą przyszłość. Ja mógłbym tu zostać, naprawdę. Ale nie zrobię tego dzieciom*. I wisi ta wojna w powietrzu. Jak ołowiany ciężarek na cieniutkiej nitce. Każdy tylko czeka aż się zerwie i z hukiem uderzy o ziemię. Jeszcze nie mówi się o wojnie głośno, bo nikt nie chce przywołać zła. Jeszcze jest nadzieja, delikatna i słaba, ale jeszcze istnieje. Jest szansa. A póki jest szansa trzeba wierzyć.

I stopniowo się pogarsza. *Żelazo drożeje* - mówią kupcy - *zaczyna się*.

Nadal jest cicho. Ludzie są podejrzliwi i cisi. Boją się o dobytek i dobro rodziny. Żyją w napięciu. Kiedy to się zacznie? To już? Zostać, czy uciekać do miast, do fortec? - zadręczają się w myślach. Brakuje żelaza, jest w cenie. Kupcy albo bankrutują albo dorabiają się takiej sumki, że najbliższe dwa lata mogą przeżyć w dobrobycie bez kiwnięcia palcem. Kto ma dojścia do metalu - jest panem i władcą. Kto nie ma - przepada w tej przeklętej pogoni z czasem.

Na co żelazo? Na broń, pancerz, podkowy, na tarcze i sztylety. Na hełmy i miecze. Trzeba wyekwipować żołnierzy. Każda para rąk się liczy, każdy wojownik może przyczynić się do zwycięstwa. Młodzi mężczyźni się boją. *Mamo, ja nie chcę, pieprzyć wojnę, nic mnie nie obchodzi. Ja nawet nie umiem walczyć tym kawałkiem żelastwa, nie znam się na tym. Mamo… ja mogę stamtąd już nie wrócić*. I wielu nie wraca. Ale co zrobić? Przyjdzie rozkaz, kilku zbrojnych. Wyciągną chłopaków, na siłę, z objęć matki. *Musi wspomóc ojczyznę w trudnej chwili!* - powie dowódca strażników. Uodporniony już na płacz i rozdzierający krzyk matki, która traci syna. Dlatego młodzieńcy mogą być ukrywani, przetrzymywani gdzieś w lesie, byleby tylko uciec od służby. Ukrywanie staje się wtedy wioskową tajemnicą i każdy nieznajomy traktowany jest jak szpieg. Intruz, który chce zaburzyć spokój niewielkiej wioski. To ciekawa sytuacja dla Bohaterów Graczy. Czują się obco. Wioskowi z niechęcią rozmawiają, patrzą bykiem i starają się unikać przejezdnych.

Drożeje żywność, zaczyna brakować towarów. Armię musi ktoś wykarmić. Do miast ściągają najemnicy. Zabijaki i oprychy, którzy za pieniądze sprzedaliby własną matkę. Porządne miasta zamieniają się w siedlisko męt i typów

spod ciemnej gwiazdy, którzy piją na potęgę. Cała rzeczywistość diametralnie się zmienia. Wybucha, znika i zastępują ją nowa - pełna chaosu i okropnego nieładu. Jak bohaterowie odnajdą się w mieście, w którym znacznie więcej niż zwykle jest wszelkich szumowin? Narażą się jakiemuś podpitemu zabijace? Przyczynią się do wywołania karczemnej bójki? Stracą złoto? Przedmioty? Co zrobią Bohaterowie Graczy, gdy zobaczą, że miasto zamienia się w jeden wielki garnizon?

I w końcu okazuje się, że wszystkie okropne przeczucia były słuszne. Rzeczywistość pęka jak szkło, rozbita szaleńczym krzykiem: *Wojna!*

A każdego mieszkańca ogarnia zimne przerażenie. Każdego - bez wyjątku. Żołnierze zaczynają składać modły do bogów *żebym przeżył, Sigmarze, daj mi siłę, żebym przeżył, żebym tylko przeżył…* Matki spoglądają na synów, czerpiąc z tego momentu chęć do życia *Jeszcze tu jesteś. Jeszcze mam dla kogo żyć. Nie daj się zabić, synku. Tylko nie daj się zabić. Proszę cię.* Synowie w milczeniu odchodzą, nie są w stanie wykrztusić słowa. Cała ta armia, potęga imperium - milczy sparaliżowana strachem. Boją się też żony o mężów, i narzeczone - o przyszłych małżonków. *Będę na ciebie czekała, nie ważne ile będzie trwało to piekło. Będę pamiętać. Kocha…* I wóz odjeżdża, urywając wszystkie te piękne i okropne zarazem chwile. A później wszelkie obietnice są niszczone, rozbijane bestialsko o topory wroga. Nikt nie czeka i nikt nie pamięta.

Kaplice i świątynie tryumfują. Wiernych w obliczu zagrożenia gwałtownie przybywa. Kościoły wypełnione są po brzegi, a kapłani robią co tylko w ich mocy, by podtrzymać w ludziach nadzieję. To czasy gorących przemówień, przepełnionych wiarą w pomyślną przyszłość. Ludzie szukają błogosławieństw, boskiej pomocy, potrzebują przekonania, że Coś jednak nad nimi czuwa. Że oszalał jedynie ten, niski, ziemski świat, a tam, u góry jest wszystko w jak najlepszym porządku. Żyją myślą, że Coś ich jednak ocali. Tak nie może być, rzeczywistość jest zbyt przerażająca. Ludzie muszą w coś wierzyć. Muszą w czymś odnaleźć nadzieję.

Armia wyrusza. W miejsce bitwy. Często na granicę, czasem do konkretnego miejsca, gór, czy większego miasta. Strategiczne punkty są dobrze chronione. Armia - gigantyczne skupisko wszelkich zabijak - zostaje rozproszona po całym kraju, podzielona na oddziały i skazana na walkę w imię ojczyzny. *Wy* - mówi dowódca - *macie utrzymać Bergstadt. Nie obchodzi mnie jakim kosztem. Przez dwa miesiące ta nora ma stać nienaruszona nawet bełtem tych skurwiałych sukinsynów! Macie pilnować tego lepiej niż źrenicy oka. Broń, to przedłużenie waszej ręki. Nawet na krok mi się bez niej nie ruszać! Siedzicie tu i chronicie tego gówna. Dokopiemy sukinsynom, nie takie rzeczy potrafi nasze wojsko!* Tupnie nogą, i odjedzie dalej, na północ wydawać kolejne rozkazy. Zostawiając za sobą mieścinę pilnowaną przez dwudziestu przerażonych wojną żołnierzy. Dwudziestu…

Zaczyna się pełne napięcia oczekiwanie. Żołnierskie wieczory, podczas których młodzi strażnicy z milczeniem wpatrują się w ogień z kominka. *W domu czeka na mnie żona* - mówi krótko ostrzyżony młodzieniec - *razem czekamy aż to się skończy i planujemy zbudować dom. Mamy już ziemię. Całkiem niedaleko stąd, wiecie?* - spogląda po swoich towarzyszach - też młodych ludziach, którzy rozumieją jego marzenia. Uśmiechają się nieznacznie i nieśmiało kiwają głowami - *Karl - mój syn, musi mieć własną izbę, drugie dziecko już w drodze. To musi być córka. Nawet mamy dla niej imię. Rosi - prawda, że ładnie?* - spojrzy po sali, spuści wzrok i będzie kontynuował łamiącym się głosem - *Szlag… to się nigdy nie skończy…*

Co zrobią Bohaterowie Graczy, gdy trafią do takiej *fortecy*? W jaki sposób pomogą żołnierzom? Co zrobią, gdy jeden z nich wręczy im list i powie *przekaż to mojej żonie, proszę*. Jak się zachowają, gdy wiedzą, że za dwa, trzy dni dotrze tutaj armia wroga. Potężna, liczna armia, która jest w stanie zrównać tę norę z powierzchnią ziemi. Pomogą walczyć? Uciekną? Namówią żołnierzy do ucieczki?

I wybucha, nagle. Błyskawicznie, pojawia się jak piorun. Armia wroga, nad którą górują złowieszcze sztandary. Zaczęło się. Czas walczyć.

Zabójcza masa rusza na kraj. Wojownicy przeciwko wojownikom. Zwykli ludzie, przeciw ludziom. Zaczyna się bitwa, pierwsza potyczka.

Jeszcze jest niewielki odcinek czasu. Zaraz tu będą, jeszcze chwila. Żołnierze spoglądają w niebo, wspierają się na halabardach. *Sigmarze daj siłę, nie pozwól mi zginąć* - szepcze młody żołnierz. Wszystko jeszcze dzieje się powoli, jakby do krwawej bitwy było bardzo daleko. Wspominanie żony, uśmiechu dziecka, własnego dzieciństwa. Jest jeszcze czas na marzenia. Umysł pracuje szybko przywołując błogie obrazy. Dom rodzinny, satysfakcja z wystrugania drewnianego miecza, głos matki, która woła na obiad, wzrok ojca, który z dumą patrzy na wymachującego *mieczem* syna…

I koniec. Wrzask pisk i chaos! To już! Cholera, to już! Zapominasz gdzie jesteś, wyrywasz się z tego półsnu i widzisz jak stojący obok żołnierz pada bezwładnie na ziemię. Strzała przebiła mu gardło i powaliła na ziemię, jak szmacianą lalkę. Zwracasz wzrok na prawo - *Na bogów!* krzyczysz w myślach i patrzysz, jak płonie twój przyjaciel, z którym jeszcze kilka godzin temu grałeś w kości. *Na bogów…* powtarzasz bezsilnie.

Dźwięki uderzają w ciebie jak bełty. Wrzask, pisk, wybuchy! Cała rzeczywistość drży. Krzyki! Wydawane w pośpiechu rozkazy. *Na co się gapisz?* - słyszysz głos-tubę, nawet nie wiesz skąd - *walcz!* Strażnicy biegają, tną, na oślep, gdzie popadnie. Krew tryska ze wszystkich kierunków. Cały uporządkowany obraz, który widziałeś wcześniej jest rozcinany, rozrąbywany na kawałki. Czujesz zapach prochu. Słyszysz wybuch. Znowu krzyk! *Walcz! Rusz się!* Wyrywasz się z otępienia i wystawiasz przed siebie broń. Ktoś skacze w twoim kierunku wydzierając się wniebogłosy. I cichnie. A twoja pika ocieka krwią i staje się wręcz niemożliwa do utrzymania. *Zabiłem* - myślisz - *zabiłem człowieka.* Rzut oka na walkę. Mnóstwo trupów. Ogrom krwi. I ciągły bajzel, wojenny chaos i krzyki. Nawoływania dowódców, głosy trąb. *Na pohybel!* - ktoś próbuje przekrzyczeć wojenne odgłosy - *Na pohybel, sukinsynom!* To jakaś pomyłka. To nie tak wyglądają wojny. Nie wierzysz w to co widzisz. Jak to możliwe? Przecież to nie tak. Przecież… nawet nie wiesz w kogo uderzasz. Nie jesteś pewien, czy ten szaleniec, który nadział się na twoją pikę nie walczył po twojej stronie… Niech się skończy! Niech ten burdel się w końcu skończy!

Ważne, Mistrzu, byś nie prowadził bitwy, dużej batalii, jak zwykły pojedynek. To nie rzuty na WW, czy US. To nie spokojne liczenie obrażeń i sprawdzanie trafionej lokacji. To nie finezyjne ruchy i przemyślane akcje. To jest wojna, chaos. Nie ma miejsca na zręcznie przeprowadzone akcje. Bohater jest przerażony rzeczywistością, którą widzi. Spraw, Mistrzu, by autentycznie poczuł się jak na polu bitwy. Krzycz, uderzaj w najczulsze struny.

Bohater Gracza zaprzyjaźnił się z żołnierzem? Poznał jego rodzinę? Polubił go? Cóż z tego - to jest wojna. Mógł zginąć. Mógł być tym pierwszym, który nie doświadczył czym jest wojenny chaos. Tnij, Mistrzu, wystawiaj bohatera na przypadkowe rany, niech nie stoi jak kołek, a próbuje działać, uciekać, kombinować. Niech walczy o życie. Niech przekona się, że jeżeli kogoś nie zabije, to ten ktoś ukróci go o głowę. Nie ma miejsca na miłosierdzie i wahanie. Decyzje trzeba podejmować w ułamku sekundy. Bo inaczej może być już za późno. Prowadź wojnę jako nieustającą wymianę

ciosów, jako błędy niedoświadczonych wojowników. Pokaż Bohaterom Graczy, że mogą zginąć w każdej chwili. Przypadkowa strzała może być śmiertelna. Pokaż katapulty siejące spustoszenia w szeregach armii. Płonące kule, które lecą wprost na grupę żołnierzy. Pokaż przerażenie w oczach sprzymierzonych wojowników. Panuj nad czasem - przyspieszaj i spowalniaj. Zwracaj uwagę na szczegóły, i przeciwnie - mów tylko ogólnie.

Spowalniaj w chwilach grozy, smutku. Zwolnij tempo, gdy umiera jakaś znajoma osoba, opisz jak powoli opada, jak drobinki potu opadają na ziemię, jak jego długie włosy powoli zakrywają twarz. Jak zamyka oczy i upada. Przypomnij jego rodzinę, dzieciaki. Powiedz o jego marzeniach.

I powiedz, że upada, uderza z impetem o ziemię.

Przyspiesz narrację - nikt nie zwrócił uwagi na taki epizod. Wojna trwa. Krzyki, strzały, wybuchy! Kolejne ciosy, nawet chwili wytchnienia. Trzeba rozpaczliwie walczyć o życie. Parować ciosy, mieć oczy dokoła głowy. Z każdej strony może lecieć strzała, zewsząd można narazić się na cios. Przyspieszony oddech, głośne bicie serca. I potworne zmęczenia. A to wszystko jeszcze trwa. Mnóstwo brudu, błota i chaosu. Cała ta przeklęta wojna jeszcze trwa…

Nie daj Bohaterom Graczy wytchnienia, niech z utęsknieniem czekają spokoju. Bądź bezwzględny - jeżeli któryś bohater dostał strzałą, rana krwawi, spowalnia ruchy. Ale nie oszukuj. Kości niech będą wyrocznią. Niech będzie bezwzględny chaos, ale niech będzie też sprawiedliwość wobec Bohaterów Graczy. Bądź uczciwy, niech gracze cię szanują. Nie będą mieli później pretensji (*gdybyś nie oszukiwał na kościach - moja postać by przeżyła*). Daj im poczucie, że wojna to okropny nieład, ale udowadniaj im, że wszystko toczy się tak jak powinno, że nikt ich nie oszukuje. Że to wszystko co widzą, jest prawdą. Brutalną i bezwzględną prawdą.

A później batalia ucicha. Daj odpocząć bohaterom. Pokaż pobojowisko, powojenny krajobraz, cichy i złowrogi.

Po niebie zaczynają krążyć kruki, okrywając czarnym cieniem zakrwawioną ziemię. Jest cicho. Słychać tylko pokrakiwania czarnych ptaków zwiastujących śmierć. Cały ten wojenny chaos znika, urywa się. Na polach leżą trupy żołnierzy obu armii. Grabarze zbierają ciała na wóz. Układają je jak worki, bez żadnego poszanowania. Jedno na drugim. Hieny cmentarne wychodzą na żer. Zrywają srebrne łańcuszki, sygnety i rodzinne pamiątki. Kradną sztylety i co lepsze bronie. Zdzierają zbroje, a ogłuszonych wojowników błyskawicznie dobijają. Z łupami oddalają się gdzieś dalej, znikają za linią horyzontu. Wszystko cichnie i ciemnieje. Zaczyna się noc.

Dopiero teraz można zaobserwować ogrom strat. Miejsce obok bohatera, które zajmował znajomy żołnierz jest puste. W ogóle sala jakby zwiększyła rozmiary. Za mało jest ludzi. Na twarzach wojowników widać zmęczenie i smutek. Piją piwo, jakoś tak bez przekonania, powoli przechylając kufel. Niewiele osób rozmawia. Mężczyźni wpatrują się gdzieś w pustkę, jakby zapomnieli gdzie są. A jutro - znowu bitwa. Trzeba zasnąć, odpocząć. Ale dzisiejsze obrazy powracają, gdy tylko ktoś zamknie oczy. Co jakiś czas słychać krzyk żołnierza, który próbuje zasnąć. Nikt nie komentuje. Strażnicy kiwają tylko ze zrozumieniem głową. *A co będzie jutro?* - pada pytanie. Nikt nie odpowiada.

Trwa szereg bitew. W różnych rejonach kraju. Wioski i miasta bronią się. Żołnierze walczą o przeżycie. Krajobraz się zmienia wraz z postępem działań wojennych. Palone wsie, zniszczone miasta. Krople krwi na trakcie. *Trzeba było wyjechać, gdy był jeszcze czas* - mówi mieszkaniec wioski, patrząc na własny dom, stojący w płomieniach - *Trzeba było wyjechać…*

I tak jest wszędzie. Wojna, to nie tylko pole bitwy i okrzyki wojowników. Wojna, to zdarzenie, które ogarnia cały kraj. Nie sposób myśleć o niczym innym. Z tym przeklętym przelewaniem krwi wiąże się wszystko, co ważne dla ludzi. Jest też strach. Wszechobecny strach o życie członków rodziny, i własne.

Gdy wojna trwa dłużej niż kilkanaście miesięcy zaczyna się kryzys. Brakuje jedzenia, ludzie tracą nadzieję. *Nasz koniec jest bliski!* - ktoś krzyknie. Pojawiają się głosy, że lepiej już nie będzie. Że bogowie karzą ludzi za grzechy. Że wszystko zginie i nie będzie już żadnego początku. Słowa te przeplatają się ze zdewastowanym krajobrazem. Z ziemią, na której wciąż płoną domy, wsie. Z krzykiem i płaczem. Z ciężką ciszą i wyczekiwaniem na atak wroga. Z cichymi modlitwami, już nie o siebie, nie o własne życie, ale… *Niech to się skończy, bogowie, proszę. Niech to piekło dobiegnie końca.*

Nie ma co jeść. W Wieku Trzech Imperatorów, w karczmach sprzedawano mięso kotów, psów. Ludzie próbowali każdej żywności, byleby tylko przeżyć. Łapczywie trzymali się ziemskiego życia. Cóż znaczą wtedy pieniądze? Cóż z tego, że bohaterowie będą mieli sakiewki pełne złota? Co za to kupią w spalonej wiosce, w której ludzie głodują? Będą polować? Zwierzyny jest coraz mniej. Poluje armia własnego i wrogiego kraju. Zapasy przeznaczone są dla żołnierzy, choć i tam zaczyna brakować jedzenia. *Niech to się skończy…* - nie ustają modlitwy.

Dezercje to coraz powszechniejsze zjawisko. Często natknąć się można na niewielkie grupki żołnierzy, które żyją gdzieś w lasach. Można natrafić na kilku zbrojnych siedzących w lesie, przy ognisku, rozmawiających o czasach sprzed wojny. *A pamiętacie Tommasa, tego grubasa* - powie jeden z siedzących - *ten to miał pecha! Podglądał kiedyś córkę wójta, jak kąpała się w jeziorze. Cisza i spokój, a tu nagle z całym impetem odzywa się obiad Tommasa. Pierdnął aż powietrze zafalowało! I nici z romantycznej sceny*. Wszyscy wybuchną szczerym śmiechem. Naleją sobie piwa z bukłaka, który jest już prawie pusty. I znowu zaczną opowiadać o czasie, który teraz wydaje się rajem. A później, zmęczeni, wpatrywać będą się w ognisko. *Co dalej?* - zapyta jeden z nich - *co będzie dalej?*

Zaczynają się też poszukiwania. Bohaterowie Graczy mogą zostać zaczepieni przez brudnego wędrowca. *Widzieliście gdzieś mojego syna?* - spyta żarliwie - *młody, służył pod Winningstadt. Widzieliście go?* Pokłada w graczach całą nadzieję. Może wreszcie odnajdzie swoje dziecko, może w końcu będzie miał jakieś informacje. Pokiwają przecząca głową, a ze starca uleci nadzieja. Takich poszukiwań jest coraz więcej - narzeczone szukają kochanków, matki - synów, ojcowie - dzieci, rodziny - zaginionych. Wojna to wieczne poszukiwanie bliskich, odnajdywanie nadziei. Chwytanie się najbardziej absurdalnych myśli. Wojna, to wyczekiwanie upragnionego szczęścia i świadomość, że to szczęście może wcale nie nadejść.

Decydując się na wprowadzenie na swoje sesje wojny, Mistrzu, decydujesz się na szereg zjawisk przyczynowo-skutkowych. Wojna, to nie tylko bitwa, ogromna i krwawa. Wojna, to prawdziwe pole do popisu dla ciebie. To chwila refleksji nad własnym losem i ukazanie Bohaterom Graczy, tego, co jest dla nich najważniejsze. To szukanie nadziei i odnajdywanie szczęścia w prozaicznych zdarzeniach. Czy scena z dezerterami przy ognisku sprawi, że bohaterowie będą chcieli na nich donieść? Czy wręcz przeciwnie - przyłączą się do nich, by przez jedną noc poczuć się normalnie, bez myśli o tej koszmarnej walce? Wojna, to ciężki sprawdzian psychiczny dla bohaterów. Cały świat, który znają - znika. Wszystko w czym odnajdywali szczęście i dla czego żyli - umiera. Wszystko się wali, płonie, ginie, przepada, jak rzucone w przepaść. Jak się zachowają? Jak sobie poradzą? Wojna, to też moment, w którym gracze

mogą naprawdę zżyć się ze sobą. To wzajemne ostrzeganie o niebezpieczeństwie i ratowanie życia. To wspólne podróże, rozmowy i rozumienie się bez słów. W tym całym wojennym chaosie gracze mają tylko siebie, mogą liczyć tylko na siebie nawzajem. Drużyna jest teraz rodziną. Wprowadzenie wojny na sesje, to nie kwestia jednej przygody. Często na niej opiera się cała kampania. To długi epizod w życiu postaci, który może być najważniejszym punktem w rozwoju bohaterów. Jak na wojnie poradzą sobie śmiałkowie? Jak przeżyją pierwszą bitwę? Co będą mówili ludziom, którzy poszukują nadziei? Jak zareagują na cały ten koszmar? Będą walczyć, czy uciekną? Będą pomagać ludziom, czy za wszelką cenę będą chcieli przeżyć? Jak poradzą sobie w świecie ogarniętym konfliktem? Sprawdź ich. To nie zwykłe przeżycie zarówno dla ciebie jak i dla nich. Sprawdź, co tak naprawdę warci są twoi gracze. I daj im czasem nadzieję. Że to piekło może się jednak skończyć. *Ale co dalej?* - spytają - *Co będzie dalej?*



PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

ROZDZIAŁ

-7-



PRZEWODNIK PO ŚWIECIE:


nany Świat to duża planeta - znacznie większa niż nasza ziemia. Leży na niej kilka dużych kontynentów zamieszkalych przez różne gatunki istot, tworzących własne cywilizacje. Ogólne wiadomości o każdym z terytoriów służą jako wprowadzenie do **HISTORII ŚWIATA.** Najważniejsze wydarzenia zebrano w **CHRONOLOGICZNYM ZESTAWIENIU WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH.**

Informacje te pozwolą Mistrzom Gry wczuć się w atmosferę Znanego świata. Nikt nie oczekuje i nie jest to wskazane, abyś próbował zapamiętać je i ujawnić graczom na początku gry. Wprost przeciwnie, zakłada się, że bohaterowie powinni tylko ogólnie znać Stary Świat. Mogą posiadać trochę bardziej szczegółowe informacje o Imperium, ale nawet wówczas ich wiedza powinna wzrastać stopniowo.

ZNANY ŚWIAT:


poniższym rozdziale mówiono pobieżnie najważniejsze obszary Znanego Świata. Opisy te zawierają z uwagi, przeznaczone tylko dla MG. Więcej informacji o miejscach, znajdujących się poza Starym Światem zostanie opublikowanych oddzielnie, w późniejszym terminie.

STARY ŚWIAT:

Stary Świat jest podobny do średniowiecznej Europy, na jego obszarze leży wiele malych, niezależnych państw, posiadających podobne dziedzictwo kulturowe i historyczne. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy powinni pochodzić z tych właśnie terenów, bardziej szczegółowo omówionych poniżej.

ALBION:

Albion jest małą wyspą, położoną na północny zachód od Starego Świata. Została zasiedlona ok. 4000 lat temu przez elfy, które wycofały się tam po długiej i zaciętej wojnie z krasnoludami. Prymitywni ludzie przybyli dopiero w 1000 lat później, podczas wielkiej migracji ludności z południowych krain na północ. Albion pozostaje dziki, niezależny i całkowicie odmienny od Starego Świata - jest to kraina bagien i moczarów znana ze swoich chłodnych mgieł i surowej pogody.

ARABIA:

Arabię można porównać do Bliskiego Wschodu z czasów Imperium Otomańskiego. To wielkie państwo składa się z dużej liczby teokratycznych kalifatów, rządzonych przez Sultana całej Arabii. Społeczeństwo Arabii jest przesiąknięte religijnym fundamentalizmem i nie jest tak technicznie rozwinięta, jak cywilizacje Starego Świata. Około AS1500 Sultan Darius-e Qabir rozpoczął serię religijnych wojen ze Starym Światem; nie osiągnął jednak trwałych sukcesów. Arabskie legendy, pochodzące z tego okresu podają niezbyt zgodny z rzeczywistością opis Starego Świata, jednak obecnie oba regiony nawiązały już stosunki handlowe.

Arabia to sucha, gorąca kraina, gdzie woda występuje rzadko i nie wiele jest obszarów żyznej ziemi. Większość terenu pokrywa pustynia lub sawanny, wymagające bardzo starannego nawadniania, by można z nich zebrać jakiekolwiek plony.

PUSTKOWIA CHAOSU:

Tam, gdzie Góry Krańca Świata wdzierają się dalej na północ, panuje mrok, a góry przestają do nas przemawiać. Nawet skały toczy choroba i zło tego plugawego miejsca.
- Dugnir Barodor, krasnoludzki mędrzec

Powinniście być na tyle rozsądni, aby unikać Pustkowi. Nie zdajecie sobie sprawy, z jakimi mocami możecie mieć tam do czynienia. Nie myślcie jednak, że jeśli zignorujecie Pustkowia i odwrócicie się do nich plecami, to one przestaną istnieć.
- Ionor Kithendian, wojownik klanowy

Pustkowia Chaosu są obszarami otaczającymi Bramy Pradawnych (zobacz **HISTORIA ŚWIATA**) - dziwne krainy, gdzie prawa natury i magii mają małe znaczenie. Rządy sprawują Wojownicy Chaosu, zwierzoludzie i inne dziwne istoty, a mutacyjne wpływy Spaczenia mogą powodować powstanie nowych, odrażających potworów. W tej właśnie krainie ma swój początek Inwazja Chaosu; od czasu do czasu sludzy Chaosu atakują sąsiednie terytoria, niszcząc i odmieniając wszystko, czego dotkną.

MROCZNE KRAINY:

Mroczne Krainy leżą w wielkim naturalnym basenie, uformowanym przez wschodnią ścianę Gór Krańca Świata. Niezliczone czynne wulkany buchają czarnym dymem i popiołami, które przesłaniają słońce pogrążając te ziemie w stałym mroku.

Pod koniec wojny goblińsko-krasnoludzkiej, ok. 2500 lat temu (w roku 3000 wg rachuby krasnoludów) plemiona goblińskie zostały wyparte ze Starego Świata do Mrocznych Krain. Obecnie mieszkają tam tylko najnikczemniejsze istoty, a góry zostały podziurawione tunelami rojącymi się od goblinoidów i demonów. Głęboko pod tymi tunelami leżą splątane labirynty reptillionów-niewielu odważa się tam zapuścić, jeszcze mniej powraca.

KRÓLESTWA ELFÓW:

Wyspy, wchodzące w skład Królestw Elfów leżą na Wielkim Oceanie Zachodnim, pomiędzy Starym i Nowym Światem, elfy nazywają Ulthuanem. Archipelag ten składa się z ogromnej wyspy-kontynentu otoczonej dużą liczbą mniejszych wysepek. Ulthuan ma kształt pierścienia, przerwanego jedynie w południowej części wąską cieśniną, w której Wielki Ocean łączy się z Morzem Wewnętrznym, nad cieśniną elficcy budowniczowie wznieśli wielki port, Lothern. Przez środek kontynentu przebiega wysokie pasmo górskie, zwane Annulii. Pomiędzy niebosiężnymi, górskimi szczytami wieją silne Wiatry Magii, przepływające przez Ulthuan wprost z Bram Chaosu, wysokie stężenie magicznej mocy, czyni wysokie partie pasma górskiego najbardziej niestabilnym i nieobliczalnym regionem Ulthuanu. Cała wyspa została obdarzona naturalnym pięknem, które elfy starają się zachować. Z czterech rodzajów elfów, tylko morskie i wysokie mają tutaj swoje siedziby (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**). Początkowo, około 8500 lat temu elfy zostały tu przesiedlone przez Dawnych Slannów. Właśnie od tego momentu Wysokie Elfy datują swoją historię. Tylko kilku obcych ujrzało w tej krainie coś więcej niż tylko portowe miasto Lothern, skąd Morskie Elfy strzegą szlaków między Starym i Nowym Światem.

DALEKI WSCHÓD:

Największe krainy na tym ogromnym obszarze to Imperium Kitaju i Wyspy Nipponu. Istnieje jednak wiele innych, mniejszych państw i kultur, różniących się między sobą poziomem rozwoju i zaawansowaniem techniki. Występują tutaj także ogromne różnice klimatyczne pomiędzy poszczególnymi regionami - od żyznych nadbrzeżnych dolin, poprzez rozległe pustynie na zachodzie i północy, aż do niezbadanych dżungli południa. Chociaż tereny te zdominowane są głównie przez ludzi, jednak bardziej odległe obszary Dalekiego Wschodu nadal znajdują się pod kontrolą plemion goblinoidalnych, zwłaszcza hobgoblinów.

Kultury i organizacja społeczna wielu państw tego obszaru mocno się różną od Starego Świata i chociaż kontakty handlowe zostały nawiązane, obcych nie wszędzie wita się przyjaźnie.

LUSTRIA:

Lustria jest dużym kontynentem na południowej półkuli globu. Od północy pokryta jest dżunglą, a od południa falistymi, trawiastymi równinami. Lustria jest ojczyzną, oprócz wielu egzotycznych zwierząt, dwóch rodzajów ludzi (Amazonek i Pigmejów) oraz Slannów, którzy odgrywali tak ważną rolę w kształtowaniu świata (zob. **HISTORIA ŚWIATA**). Slannowie władali niegdyś całym kontynentem, ale obecnie ich imperium zmalało, gdyż coraz więcej Staroświatowców i ludzi z Norski przekracza Wielki Ocean Zachodni w poszukiwaniu legendarnych bogactw Dawnych Slannów.

NOWY ŚWIAT:

Nowy Świat leży po drugiej stronie Wielkiego Oceanu Zachodniego, za wyspami Królestw Elfów. Zamieszkiwany jest przez prymitywnych ludzi, zajmujących się myślistwem zbieractwem oraz wiele dziwnych zwierząt i potworów. Północne obszary zostały zajęte przez Mroczne Elfy, po tym jak zostały one pokonane w elfickiej Wojnie Domowej około 5000 lat temu (w roku 3500 wg rachuby Wysokich Elfów). Natomiast na wschodnich wybrzeżach ulokowały się liczne kolonie Morskich Elfów.

NORSKA:

> *Każdy chłopiec liczący dwanaście wiosen dostaje włócznię, nóż, futro i tygodniowy zapas jedzenia. Po uzyskaniu błogosławieństwa od wioskowego wróżbity, zostaje porzucony na wybrzeżu Pustkowi i ma za zadanie przetrwać tak długo, na ile starczy mu pożywienia. Ci, którzy wracają z głową zwierzoczłeka lub innego plugawego stwora, zostają uznani za mężów i wojów. Jeżeli komuś nie uda się powrócić, oznacza to, że nie był godny plemienia. Przeklęte Pustkowia są pełne potworów, potrzebujemy więc silnych ramion i odważnych serc, aby przetrwać.*
>
> - Oskar Odegard, norsmeńskie łowca

Norska jest zimną i surową krainą, gdzie góry schodzą prosto do morza, a śnieg zawsze okrywa wierzchołki. Większość dolin porywają obfite lasy iglaste, chociaż ich mieszkańcy nieustannie dokonują wyrębu i oczyszczają ziemię pod farmy. Leżąca na północ od Starego Świata Norska ma wiele wspólnego z tym kontynentem, pomimo tego, że Staroświatowcy uważają jej mieszkańców za niecywilizowanych barbarzyńców. Niezależnie od tego, podczas ostatniej dużej Inwazji Chaosu (około 200 lat temu), ludzie z Norski okazali się walecznymi sprzymierzeńcami.

Norskę zamieszkują głównie ludzie - gwałtowni i kochający wojnę. Dzielą swą nieurodzajną krainę z zahartowanymi na trudy krasnoludami z Norski, prowadzącymi ciągłą wojnę przeciw licznym rasom podziemnych goblinoidów. Kraina ta jest również znana z niezwykle licznej populacji ogrów i trolli, których obecność, wraz z ukształtowaniem terenu i klimatem, czyni z gór Norski jedno z najniebezpieczniejszych miejsc w Znanym Świecie.

POŁUDNIOWE KRAINY:

Południowe Krainy leżą poza najdalej na południe wysuniętym pasmem Gór Krańca Świata, a także poza Arabią. Pozostają nadal największym niezbadanym i tajemniczym obszarem, Pokrywają go wilgotne tropikalne dżungle i sawanny, a wśród nich niebotyczne góry. O mieszkańcach tych ziem wiadomo jedynie, że są to zarówno gobliny jak i prymitywne plemiona ludzkie.

WSCHODNIE STEPY:

Wschodnie Stepy leżą poza wielkim pasmem gór, znanych Staroświatowcom jako Góry Krańca Świata. Jest to kraina, ciągnąca się od północnych, arktycznych pustkowi, poprzez tundrę i stepy w regionach centralnych, aż po pustynię na południu. Po tym ogromnym terytorium wędruje wiele plemion ludzkich albo goblinoidalnych koczowników, jak i sporo większych potworów, które uważają stepy za swoje tereny łowieckie. Wschodnia strona gór tworzy idealnie siedziby dla istot Chaosu, takich jak harpie, chimery, czy mantikory (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**).

Był czas, gdy świat był młody, a człowiek dopiero pojawił się na ziemi, nietkniętej jeszcze Skazą Chaosu. Król Północy Ojciec Taal i Matka Rhya doglądali istot ziemskich na północy Starego Świata, a ich syn Manann był panem stworów w morzy. Król Południa Morr, pan ciemności i Verena, pani światła władali południem kontynentu i tak wszystko utrzymywało się w równowadze. W środku lata lord Ulryk, brat Taala oraz książę śniegu i lodu, nie miał się czym opiekować, więc wyruszał na wędrówki przez ziemię, niebo i gwiazdy, by szukać przygód. Zapuszczał się daleko poza dziedziny ludzi i bogów, walczył i powalał największe potwory i smoki oraz nadawał imiona wszystkim cudom, jakie znalazł. Wraz z nim w liczne podróże wyruszał jego kuzyn z południa, książę Ranald i wiele jest opowieści o tych dwóch kompanach i ich śmiałych czynach. Ale każda podróż musi kiedyś dobiec końca, a to opowieść o ich ostatniej wspólnej wyprawie.

Ulryk i Ranald wyruszyli daleko na północ, dalej niż dotarł jakikolwiek bóg lub człek, na zamarznięte pustkowia, gdzie powietrze jest tak zimne, że zamarza niczym woda, a ziemia pęka pod stopami jak pierwsza pokrywa lodu na jeziorze i gdzie nie mógłby przetrwać żaden człek ni krasnolud. I tak, na samym szczycie świata, Ulryk i Ranald ujrzeli pęknięcie w niebie. Spoglądając przez nie, zobaczyli coś przerażającego: szczelina wiodła do Domeny Chaosu. Kłębiły się tam wszystkie bestie, demony i bogowie Chaosu, wielka i straszliwa Horda, która usiłowała poszerzyć szczelinę, łaknąc podboju nowego świata. Ulryk wiedział, że jeśli ta armia rozewrze wrota, cały świat zostanie zniszczony na zawsze. Wezwał swego kuzyna Ranalda, aby ten natychmiast pobiegł powiedzieć Królowi Północy Taalowi i Królowi Południa Morrowi o tym, co widzieli, ażeby tamci mogli przygotować swoje armie do odparcia tej Hordy. Ulryk powiedział, że zostanie przy szczelinie i utrzyma ją zamkniętą tak długo, jak zdoła.

Ranald skinął kuzynowi i pobiegł. Ale bożek był tchórzem i gdy ujrzał Hordy Chaosu, poczuł tylko strach. zamiast pobiec, by powiedzieć boskim władcom, co się stało, uciekł w poszukiwaniu schronienia. Pobiegł daleko, na płonące pustynie Południa i zagrzebał się tam głęboko pod piaskiem. Ulryk czekał pod szczeliną, utrzymując ją zamkniętą z całych swych sił, chociaż z drugiej strony milion demonów drapało go i szarpało, desperacko usiłując rozedrzeć ją bardziej i otworzyć wejście. Ulryk stał i trzymał wrota przez tysiąc lat i jeden rok, z mięśniami stale napiętymi od wysiłku, czekając na powrót swojego kuzyna. Ale ten nie powrócił. Rozwścieczony tchórzostwem kuzyna Ulryk poprzysiągł nigdy więcej nie odezwać się do niego, a nawet zabronić mu ze sobą podróżować, bowiem wszyscy, którzy pokładali ufność w fortele, byli tylko tchórzami, słabeuszami i kłamcami.

Wreszcie Ulryka zaczęły opuszczać siły i zrozumiał, że jego słabowity kuzyn nie przekazał wiadomości. Wiedział także, że nie zdoła dłużej powstrzymać rozwarcia się bramy. Zatem, pomimo swoich obaw, zmuszony był puścić wrota i samemu zanieść straszliwe wieści rodzinie. Ale kiedy przybył na miejsce, został zignorowany i zlekceważony. Jego brat Taal nie wierzył, że może istnieć inny świat poza tym, a Manann nie dbał o sprawy lądu. Wielki Król Południa Morr uwierzył w opowieść Ulryka, lecz nie dostrzegł w niej wielkiej groźby - z pewnością nie było to nic, z czym nie poradziłby sobie sam Ulryk. Ten jednak rozpaczał, wiedząc, że Hordy Chaosu zapewne już wdzierają się do świata śmiertelnych, prowadzone przez swoich własnych, wielkich i plugawych bogów, gotowe zniszczyć wszystko, co zostało stworzone.

Wreszcie zwrócił się do Królowej Vereny, która w swej mądrości dostrzegła, że niebezpieczeństwo było zaiste nader realne i wielkie, a wrogowie chcą zniszczyć całe Piękno i Rozsądek, jakie stworzyła. Przysięgła, że nawet jeśli jej mąż niczego nie zrobi, ona nie będzie siedzieć bezczynna. Wzięła zatem miecz swego męża i wyjechała do bitwy wraz z nieulękłym lordem Ulrykiem. I do dziś dnia Verena nadal nosi miecz jako przypomnienie dla Morra i wszystkich jego poddanych, że z mądrością musi łączyć się działanie, inaczej wszelka mądrość przepadnie na darmo.

Zawstydzony postępkiem swej żony, Morr wezwał wszystkich bogów i wiernych im poddanych. Wyjechali na spotkanie z Bogami Chaosu i ich armiami. Morr nie był wielkim wojownikiem, a Ulryk dowiódł swej roztropności, dostrzegając niebezpieczeństwo, zatem Morr powierzył mu dowództwo nad siłami wszystkich bogów. I tak Pan Zimy stał się Bogiem Bitwy. Dumnie unosząc wielki hełm zwieńczony łbem wilka i wymachując potężnym młotem, Ulryk powiódł bogów naprzód, naprzeciw ich wroga. Konie kopytami wgniatały glinę głęboko w ziemię i zaraz w te rowy wlewało się morze, tworząc wielką rzekę Reik. W tym czasie demony Chaosu biegły na swych szponach z ognia i krwi, tak ostrych, że rozdzierały samą ziemię. To dlatego wybrzeże Norski jest teraz tak postrzępione i podarte.

Dwie armie zderzyły się z nieokiełznaną furią. Siły Chaosu były nieprzeliczone, nienasycone w swej łapczywości i niewyobrażalnie dzikie. Jednak odwaga Ulryka nigdy się nie zachwiała. Jego szał nie słabł, a siły go nie opuszczały. Wbił się w szeregi Chaosu, wielkim młotem rozbijając każde natarcie. Za nim jechał Król Południa Morr, sprowadzając ciemność śmierci, oraz Królowa Verena ze swym mieczem światła, Król Północy Ojciec Taal z furią lwa i Matka Rhya z siłą niedźwiedzicy, a Manann zalał pole bitwy morzem, wciągając tysiące demonów do swojego królestwa, gdzie mógł wydusić z nich życie. Mimo to demony i potwory Chaosu nadal nadciągały, a Bogowie Światłości wciąż je odpierali. Bitwa szalała przez tysiąc lat, aż w końcu wszystkie wrogie armie zostały rozproszone, a sami Bogowie Chaosu rozbici wielkim młotem Ulryka.

Ale zwycięstwo miało swoją cenę. Tysiące sług Porządku legło martwych. Pomniejsi bogowie i boscy heroldzi na zawsze zniknęli z tego świata. Smoki, które walczyły u ich boku, poniosły wielkie straty. A co najgorsze, sam Król Południa Morr został poważnie ranny. Przeżył, lecz był zmuszony szukać wytchnienia w Hadesie i nigdy więcej nie widziano go na tej ziemi. Widząc całe to cierpienie i straty, Królowa Verena padła na kolana i zapłakała. A jej łzy rozlały się po pobojowisku i z nich właśnie powstała bogini Shallya, sprowadzając miłosierdzie oraz ukojenie rannym i pogrążonym w rozpaczy.

Wyczerpani i nieutuleni w żalu Ulryk i inni bogowie opuścili pole bitwy, unosząc ze sobą swych poległych, aby zapewnić im odpowiedni pochówek. Ale to był ich największy błąd. Bowiem ciała sług Chaosu nadal zalegały na pobojowisku, niczym wielki dywan trupów. A na jego szczycie leżały ohydne zwłoki samych Bóstw Chaosu. Gdy leżeli tam gnijąc, nadeszło to, co zawsze przychodzi na pobojowiska: plaga szczurów i innych padlinożerców, pragnących pożywić się ścierwem umarłych.

Zwabione ucztą przybywały tysiące szczurów. Tysiące przeradzały się stopniowo w miliony żywiące się na stworach Chaosu, demonach i potworach. Tak wielki ogarnął je szał żerowania, że ogromnie urosły i walczyły między sobą o najlepsze kąski. Wreszcie największe i najsilniejsze ze szczurów opadły samych Bogów Chaosu i pożerając ich, zyskały coś z ich natury. Urosły jeszcze bardziej, nabrały sprytu i brutalności, stając się istotami będącymi szyderstwem z samego człowieka.

I tak się stało, że gdy Ulryk powrócił na pobojowisko, ujrzał ucztujące szczury i zrozumiał swój wielki błąd. Podczas tego wielkiego obżarstwa szczury przejęły resztki mocy nikczemnych bogów i stały się nową rasą, podobną do ludzi i krasnoludów, jednak stworzoną z czystego Chaosu. One także, podobnie jak wszystkie stwory Chaosu, miały zawsze dążyć do zniszczenia ludzkości i wszystkiego, co zbudował człowiek, a pewnego dnia zapewnić Bogom Chaosu zwycięstwo, które im odebrano. Ulryk zobaczył także, że żołnierze demonów, wcześniej rozproszeni, powrócili i zabrali ze sobą to, co nie zostało pożarte, a potem uciekli w najciemniejsze zakamarki świata. Oni także, ci zwierzoludzie, będą zaczajeni czekali na swą szansę, by odebrać świat ludziom i krasnoludom. Ulryk ocalił ziemię, lecz skazał żyjących na niej śmiertelników na wieczne czuwanie wobec nieprzemijającej groźby zagłady.

Chociaż było już za późno, Ulryk uderzył mocno swym młotem w kamienistą ziemię i skrzesał z niej wielki płomień. W ogniu tym spalił na popiół wszystkie resztki, jakie pozostały na polu. Potem nakazał Manannowi, by ten zalał pobojowisko wodą, aby nigdy więcej nie plugawiło ziemi. Wody oceanu pokryły pole bitwy i stały się Morzem Chaosu.

Wówczas Ulryk zatroszczył się o los ludzkości. Nauczył ludzi, jak wytapiać stal, by tworzyć młoty, miecze i topory, a potem nauczył ich nimi władać. Uczył, jak walczyć, jak polować i zabijać. I wreszcie nauczył ich, jak rozpalać ogień i jak go używać. Wszystko to miało przygotowywać ludzi do niekończącej się bitwy ze sługami Chaosu. Napełnił ludzkość wiedzą i odwagą, wziął ją pod opiekę i obiecał, że będzie nad nią czuwał, bowiem teraz ludzkie żywota wypełni tylko walka. W zamian wierni Ulryka przysięgli, że nigdy nie pozwolą żyć żadnemu stworowi Chaosu, dopóki starczy im oddechu w płucach, i będą upewniać się, że wszelka bestia Chaosu, jaką uda im się powalić, zostanie spalona na popiół, oczyszczona Świętym Płomieniem Ulryka. W ten sposób Skaza Chaosu nie rozszerzy się więcej. Nie wolno powtórzyć błędu Ulryka, a stwory takie jak skaveny nie mogą ponownie rodzić się na tym świecie. Zatem na wieczność podtrzymujemy ten pakt. Uderzamy bez lęku na szczuroludzi, zwierzoludzi i na wszelkie stwory Chaosu, wznosząc oczyszczający płomień Ulryka do wszystkich niebios nad nami.

- Ulryk i stworzenie świata. Prastara legenda.

HISTORIA ŚWIATA:

Przed Początkiem nie istniał Czas, Materia ani Wymiar, a jedynie Nieskończony Potencjał tych rzeczy - bo gdy brak absolutnie wszystkiego, możliwe staje się cokolwiek i absolutnie wszystko. W ten właśnie sposób Nieskończony Potencjał zrozumiał, że istnieje, a definiując swoją istotę, stworzył Wszechświat oraz wszystkie wymiary leżące równolegle z nim.
Gdy Czas, Materia i Wymiar rodziły się w rzeczywistej kolebce bytów zrealizowanych. Potencjał rósł wraz z nimi wewnątrz nierzeczywistej kolebki bytów jeszcze nie zrealizowanych. Każdy nowy akt stworzenia niósł ze sobą możliwość dalszego wzrostu oraz komplikacji Form i Procesów rządzących światem. Po pewnym Czasie, Akt Stworzenia zaowocował Życiem, a Życie przyniosło Percepcję. Po Percepcji nadeszła Świadomość, a ta dała początek Inteligencji, która otoczyła się Pojęciem, nadając rzeczom Nazwy, z wolna rozszerzając Pojęcie na cały dostępny świat.
Rosnące Pojęcie prowadzi do nowych Nazw, co zwiększa Inteligencję. To poszerza Świadomość, która to z kolei pogłębia Percepcję tak, by można było lepiej zrozumieć Życie. Percepcja umożliwia też zrozumienie Formuły i Procesów rządzących światem rzeczywistym, co narzuca pewne ograniczenia niezrealizowanym dotąd bytom nierzeczywistym.
Wewnątrz Nieskończonego Potencjału bytów niezrealizowanych, Pojęcia od dawna przybierały możliwe, a zatem wszystkie formy, co z czasem musiało doprowadzić do przebudzenia się Wielkich Paradygmatów - Potęg, bytów nierzeczywistych, które jednak potrafią tworzyć własne Pojęcia i nadawać im Nazwy, wspaniałe i przerażające.
Minęły tysiąclecia, a świadomość Życia przyzwyczaiła się do używania Nazw w stopniu tak dużym, że nie wszyscy zdają się pamiętać, iż przede wszystkim są to słowa, które łączą język świata materialnego z mocą świata duchowego - mowa istot, które dawno temu nauczyły nas, czym są bogowie i rzeczywistość, co różni byty Śmiertelne od bytów Nieśmiertelnych, tak, abyśmy mogli rzeźbić ten świat zgodnie z naszą Wolą oraz Celem.
Tak jest, a zatem tak musi być.

-Teclis z Ulthuanu, przetłumaczone na *reikspiel* przez Magistra Verspasiana Kanta

Bezcenne egzemplarze lustryjskich Opowieści o Początku Świata przywiezione przez jedną z wypraw po niewolników za czasów konkwistadorskich wypraw Francesco Escobaro informują nas, że dziesiątki tysięcy lat temu Sfera Miliona Planet rządzona była przez moce Chaosu, z którym od początku czoła stawiają Cywilizacje (podzielone na pierścienie światów) zewnętrzne, wewnętrzne i środkowe (według rachunków lustryjskich uczonych, liczba Cywilizacji mogła sięgać liczby 10 tysięcy, z których 10 tworzy trzon rasowy. Wśród dziesięciu najpotężniejszych ras wymienieni zostają Wielcy Sloanowie, władający 5340 światami). Walka z przedwieczną materią zła jest nierówna i niemożliwa do wygrania, ale Cywilizacje Sfery Miliona Planet zmagają się z nią w odwiecznej wojnie o każdy skrawek najmniejszego nawet świata i tylko ten stan permanentnej wojny pozwala im trwać. Bo choć zwycięstwo jest niemożliwe do osiągnięcia - już samo trwanie walki i nie przegrywanie wojny, impas, oznacza życie.

-fragment *Prawdziwa historia Starego Świata*, pióra doktora Balthasara von Schreibera
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara



Dziesięć tysięcy lat temu świat leżał w uścisku odrętwienia ery lodowcowej. Poczynając od północy, wszystkie krainy aż do dzisiejszej Arabii porasta rzadka tundra. Zamieszkujące glob istoty żyły jedynie w regionach równikowych - wśród nich znajdowali się także przodkowie krasnoludów i ludzi. Nieznacznie tylko przewyższali rozwojem zwierzęta - wędrowali przez dzikie lasy oraz tundrę, polując na dzikie bestie i wygrzebując z ziemi jadalne korzenie. Nie były to jednak jedyne rasy zamieszkujące świat. Były tu również istoty o kosmicznej inteligencji, których kaprys wpływał na los planety i rozwój jej mieszkańców - Pradawni i Dawni Slannowie.

Pradawni i Dawni Slannowie byli prastarą rasą. Niezliczone miliony lat temu zrodzili się w nieznanym świecie, odległym o wiele lat świetlnych. Byli dziwni, niezgłębieni i niewyobrażalnie potężni. W ich cywilizacji astrofizyka, filozofia mistyczna i sekrety magii tworzyły jedność, a ich życiem kierowały myśli i emocje, nieznane i niepoznawalne dla nędznych umysłów współczesnych mieszkańców ziemi. Nauczyli się podróżować ze świata do świata, wykorzystując system złożonych, między wymiarowych Gwiezdnych Bram - poznali także niebezpieczeństwa próżni międzygwiezdnej i ukrytą grozę, trwającą w regionach Chaosu, do których prowadziły ich przejścia. W epoce swojej dominacji we wszechświecie Slannowie podróżowali do wielu światów, w tym także do tego jednego…

Przez wiele tysiącleci Pradawni i Dawni Slannowie byli tu częstymi gośćmi. Sprowadzali nowe rośliny i zwierzęta, opiekowali się tymi, które przynieśli wcześniej. Potrafili manipulować strukturą genetyczną - zapewne dla zaspokojenia swych nieznanych potrzeb, a nawet zmienili orbitę planety tak, by klimat stał się cieplejszy. Połacie lodu ustąpiły i gęste lasy stopniowo pokryły obszar, znany później jako Stary Świat. Rozpoczęła się wielka migracja na północ rozmaitych istot, przede wszystkim jaszczuroludzi i elfów. Ta młoda rasa, wywodząca się od udoskonalonych genetycznie ludzi, kochała leśne krainy i została nauczona, jak korzystać z darów natury.

Ze swego wielkiego miasta na zachodnim kontynencie Dawni Slannowie uważnie obserwowali rozwój elfów. Zanim jeszcze elfy zdołały stworzyć coś na kształt cywilizacji, Slannowie przetransportowali je na dużą wyspę pomiędzy głównymi masami kontynentalnymi. Tam elfy wychowywano pieczołowicie, aż w krainie, znanej dzisiaj jako Królestwo Elfów, powstało oświecone i wyrafinowane społeczeństwo.

Tymczasem również krasnoludowi rozpoczęli wędrówkę na północ, obierając taką samą marszrutę jak elfy. Ponieważ Stary Świat przypadł im do gustu, zaczęli budować prymitywne skalne schronienia pośród gór i oswajać dzikie bestie dla ich skór, mięsa i mleka. Powstanie ludzkiej cywilizacji było jeszcze bardziej odległe; nieliczni zamieszkujący lasy dzikusy nie stanowili dla dawnych krasnoludów żadnej realnej groźby.

Wyglądało na to, że plany Dawnych Slannów będą się rozwijać pomyślnie. Planeta była coraz cieplejsza i bardziej gościnna dla swych mieszkańców. Powstające rasy rozwijały się szybko, a kierunek ich ewolucji został pewnie wytyczony przez ręce i umysły Dawnych Slannów. Cel wszystkich tych eksperymentów pozostał tajemnicą. Możliwe, ze elfy, krasnoludy i ludzie mieli stać się niewolnikami, służącymi lub pomocnikami Dawnych Slannów. Może byli tylko obiektem fascynującego eksperymentu, prowadzonego przez istoty, których potęga wpływała na samą osnowę przestrzeni i sięgała w pustkę ostatecznej grozy? Cel ten zapewne nigdy nie zostanie odkryty, albowiem eksperyment przerwała nagle katastrofa o rozmiarach kataklizmu.

UPADEK DAWNYCH SLANNÓW:

Między wymiarowe przejścia Dawnych Slannów pozwalały im dokonywać szybkich podróży na odległość wielu lat świetlnych. Z zewnątrz przejścia te wyglądały jak czarne dziury. Wiele małych znajdowało się na planetach, z kolei inne, olbrzymie, trwały w przestrzeni kosmicznej. Dwa największe przejścia tego świata umieszczono ponad biegunami i tworzyły podstawowe punkty wejścia/wyjścia dla wielkich statków Slannów. Można było nimi dotrzeć do rzeczywistości *międzyprzestrzeni*, *wypaczonej przestrzeni* czy też *pustki*. Niestety, pustka była taką tylko z nazwy. Wypełniała ją zmienna, płynna i całkowicie niezrozumiała materia. Potężne zaklęcia utrzymywały ją z dala od podróżników. Ochrona taka była niezbędna ponieważ przestrzeń tę zamieszkiwały siły i potęgi niezrozumiałe dla umysłów takich jak nasze. Dawni Slannowie wiedzieli o tych niebezpieczeństwach i nauczyli się w jaki sposób, z pomocą przerażających czarów i bluźnierczych ofiar, obłaskawiać wiele z tych dziwnych istot.

Katastrofa jednego, a może nawet obu tych popularnych przejść doprowadziła do stworzenia takiego świata, jakim jest on dzisiaj. Można tylko przypuszczać, co się zdarzyło naprawdę - najprawdopodobniej Dawni Slannowie napotkali jakąś inteligencję zbyt potężną nawet dla ich magii albo jakiś tragiczny wypadek uszkodził urządzenie kontrolne bram. Przejścia nagle wybuchły, wyrzucając nad polarne obszary planety chaotyczną materię pustki i tworząc stały pomost do niezliczonych miejsc i rzeczywistości.

Te dwa obszary wymiarowej niestabilności pozwoliły przybyć na świat wielu dziwacznym i niebezpiecznym istotą; stamtąd pochodzą te dzikie i straszne potwory, jakie żyją tu do dzisiaj. Jednak jeszcze niebezpieczniejsze było to, że zagłada bram pozwoliła wielu istotom, żyjącym w próżni na częściową manifestację swojej obecności w naszym wszechświecie. Te wielowymiarowe stworzenia, niegdyś obłaskiwane przez Dawnych Slannów, obecnie mogły bez przeszkód zaspokajać szalone kaprysy i potrzeby w świecie, który od tak dawna był dla nich nie osiągalny.

Wiele z tych istot to małe, złośliwe stwory, nie troszczące się o istoty dysponujące tylko życiem fizycznym. Inne były większe i potężniejsze - to bogowie i demony próżni. Byty te potrafią zaistnieć jednocześnie wielu w rzeczywistościach, chociaż w każdej świadomość ich może się manifestować w inny sposób i często przybiera formę zależną wpływów innych myślących istot. Dlatego najsilniejsze z nich często nadają kształty słabszym, słabsze zaś wkraczają do umysłów żywych istot, zmuszając je do służby nowym bogom.

POCZĄTEK WŁADZY CHAOSU:

W najdalszej północy, poza granicami zdrowia i praw natury, stoi brama Pierworodny. Wyłania się z ciemności i wyrzuca na zewnątrz mutującą energię: surowy materiał Chaosu. Jest to krwawiąca rana, łza w strukturze rzeczywistości, brama do innych wymiarów. Zdruzgotane wrota ukazują się jako wielki pierścień ootoczony kamiennym mechanizmem, hamującym wzrost góry dokoła. Pod osłoną run kryje się niewyobrażalna potęga, która jarzy się w ciemności, a ich taniec kształtuje zmienność rzeczywistości. Z dalekich ciemności bramy wylewają się Wiatry Magii i mutujące chmury startego na proch Kamienia Przemian.

-fragment *Prawdziwa historia Starego Świata*, pióra doktora Balthasara von Schreibera
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

Wiele rodzajów istot przeniosło część swojej świadomości do świata. Niektóre były życzliwe, inne mniej, ale większość była szalona, albo bezmyślna. Wszystkie jednak pozostawały istotami pustki i wywodziły się z materii Chaosu, budulca ich krain. Ponieważ tylko część danej istoty mogła wejść do świata, niektóre z nich ujawniły się jako stworzenia prawdziwie chaotyczne - kapryśne i zmienne, podczas gdy inne miały osobowości statyczne, łączące w sobie harmonię i porządek - to istoty praworządnE (Prawo to zaledwie jedna z możliwości wśród wielu, jakie prezentuje Chaos). Pomiędzy tymi bytami rozpoczęła się walka o dominację nad światem, a gdy szala zwycięstwa przechyla się na którąś ze stron, wypaczone przejścia na biegunach powiększały się lub zmniejszały, zależnie od tego czy sukcesy odnosił Chaos, czy Prawo. Jednak przez cały czas wypaczone przejścia płyną ciągły strumień zepsucia im zmiany, w okresach dominacji Chaosu narastający jak powódź.

Kiedy nastąpiła katastrofa bram, duże pierwotnej materii Chaosu przepłynęły z próżni do świata. W większości był to drobny pył, często jednak trafiały się większe kawałki. Znane były jako Spaczeń, potężne źródła czystej energii Chaosu i magicznej potęgi. Istoty, które im towarzyszyły, stawały się nowymi bogami i demonami w świecie pozbawionym ochrony Dawnych Slannów. Co gorsza, negatywny wpływ Kamienia Przemian i pyłu Chaosu przeobraził wiele istot, dając im nowe, przerażające kształty. W rezultacie powstały nowe rasy, wśród nich także odrażające mutacje ludzi, nazwane zwierzoludźmi oraz arcysługi Chaosu - obrzydliwi szczuroludzie, którzy sami siebie nazywają skavenami.

UPADEK SLANNÓW:

Według zapisów z Opowieści o początku świata, które udało mi się rozszyfrować, okres ten to czas Wielkiej Wojny Sfery Miliona Planet, która kończy się zniszczeniem Wrót, których to Wielkie Cywilizacje używały do podróżowania, po całej Sferze. Według zapisów wojna pochłonęła 3000 cywilizacji, to jest 140 tysięcy układów planetarnych, co według moich obliczeń oznacza 1,5 miliona planet, które ogarnął w tym czasie Chaos.

-fragment *Prawdziwa historia Starego Świata,* pióra doktora Balthasara von Schreibera
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

Wraz ze zniszczeniem - 7000 lat temu - Bram Pradawnych, istniejąca na planecie cywilizacja Dawnych Slannów zaczęła chylić się ku upadkowi. Ich potomkowie stopniowo zapominali o dawnej potędze i wiedzy, a miasta obracały się w ruinę - prymitywne imitacje, jak cień minionej chwały, zajmowały miejsce oryginałów. Slannowie nie potrafili zapobiec swojemu upadkowi, a stare filozofie, technika i tradycje powoli zamieniały się w nic nie znaczące rytuały lub nieznane legendy. Slannowie pozostali jednak istotami o silnej woli, odpornymi na wpływy Chaosu. Zachowali cząstkę dawnej magii i nadal potrafili narzucać swoją wolę istota uwolnionym z próżni. Istotą tym oddawano boską cześć, a Slannowie próbowali je zjednać zwykłymi sposobami - poprzez ofiary i tajemnicze magiczne rytuały. Tylko w rzadkich przypadkach Slannowie czcili bogów Chaosu, a fizyczne mutacje oddziaływały na nich znacznie mniej, niż na inne rasy.

Największe zagrożenie dla cywilizacji Slannów przyszło ze strony nowych ras, które zmutowane przez Chaos rychło wzrosły w potęgę. Odrażające istoty żyły pod miastami Slannów, wychodząc na powierzchnię, aby siać spustoszenie poprzez zarazę, ogień i mordy. Ohydne jaszczurze istoty z gór ryły swe korytarze na całym kontynencie. Ostatnio połączyły je z tunelami innych istot Chaosu i obecnie Chaos osiągnął pozycję, umożliwiającą niemal ostateczny atak na pozostałości cywilizacji Slannów.

Jednak najcenniejszym, chociaż nieświadomym sługą Chaosu jest ludzkość. Albowiem rasa ludzka jest nieodwracalnie skalana żądzą władzy, zdobyczy i bogactw. Trwa ciągły najazd ziem Slannów przez ludzi ze Wschodniego kontynentu - awanturników ze Starego Świata i surowej Norski. Te wydarzenia przyspieszają upadek Slannów im wielu z nich potajemnie zaczęło czcić bogów Ciemności.

Wraz z upadkiem cywilizacji Dawnych Slannów, rasy elfów, krasnoludów i ludzi zostały pozostawione sobie samym. Elfy okazały się najbardziej odporne na wpływy Kamienia Przemian. Tylko nieliczni ulegli, większość jednak pozostała wierna ideałom zakorzenionym przez Dawnych Slannów w ich kodach genetycznych. Krasnoludowi mieli mniej szczęścia. Mniej rozwinięci, bardziej byli podatni na oddziaływanie Kamienia Przemian; ich osobowości ulegały przemianom, jakich Dawni Slannowie nie potrafili przewidzieć. W najgorszym położeniu znaleźli się ludzie, ponieważ zostali wystawieni na oddziaływanie Spaczenia w okresie, gdy ich rozwój dopiero niedawno przekroczył etap bezmyślnych zwierząt. Podobnie jak istoty inteligentne, tak i wszystkie inne zostały dotknięte skazą Chaosu. I zawsze, upływu lat, skaz ta miała powodować degenerację umysłu lub mutacje fizyczne. U ludzi Chaos wyzwolił też wiele cech pozytywnych, jednak zasiał w sercu człowieka ukrytą groźbę, słabość wobec zła, która miała doprowadzić tę rasę do zguby równie pewnie, jak bardziej materialne zło, tak często spotykane w lasach i górach.

POWSTANIE & UPADEK AZAGOTHA:

Zapomniany przez współczesnych teologów Azagoth był jedną z pierwszych potęg Chaosu, która przedostała się przez rozbite Bramy Pradawnych. Mroczne Bóstwo wkrótce po objawieniu się w świecie materialnym objęło w swe władanie ziemie znane dziś jako Arabia, Nehekhara oraz Złe Ziemie i zniewoliło żyjące tam plemiona ludzi, z których w skutek działania Kamienia Przemian zaczęły powstawać znane dziś rasy zielonoskórych. Kilka dziesięcioleci później, wzmocniony wiarą swych splugawionych poddanych Azagoth stworzył Baalrûkhi, najpotężniejsze z demonów które oddał pod komendę Demonicznego Księcia Alazrûkha znanego lepiej pod imieniem Miażdżącego Dusze & Niszczyciela Dobra.

Wkrótce po stworzeniu Balrûkhów Azagoth przystąpił do realizacji kolejnego etapu swego demonicznego planu. Z pośród żyjących na terenie Arabii i Nehekhary ludzi oraz zamieszkujących Złe Ziemie plemion zielonoskórych Azagoth począł formować przerażającą Hordę Chaosu, która podzielona na dwie armie miała wesprzeć podążającą z biegunów planety Inwazję Chaosu.

Po trwających tysiąclecia zmaganiach, u podnóża Czarnych Gór, armie Azagotha zostały rozbite przez zjednoczone armie ludzi, elfów oraz krasnoludów wspieranych magią przybyłych z Ulthuanu elfich Mistrzów Wiedzy i zamieszkującego Szare Góry Wielkiego Czarnoksiężnika Konstanta Drachenfelsa. Po pokonaniu śmiertelnych żołnierzy Azagotha oraz wypędzeniu jego Baalrûkhów, pozostali przy życiu magowie pochwycili Azagotha ukrywającego się w twierdzy *Azul-Amon* i zamknęli bóstwo w Eterycznej Celi, umieszczonej za dwunastoma bramami, opieczętowanymi runami wykutymi przez krasnoludzkich Władców Run.

POWASTANIE BE'LAKORA - ZWIASTUNA CHAOSU:

Świat się zmieniał. Płodna rasa ludzi szybko rozprzestrzeniła się na południu Starego Świata, zakładając barbarzyńskie osady na terenach od Morza Tileańskiego, aż po Czarną Zatokę. Później powstały pierwsze ludzkie miasta. Wśród tych dawnych grodów największym był Tumas, jednak bogowie zniszczyli go ognistym deszczem i plagą szczurów. Była to kara za pychę jego mieszkańców, którzy porzucili wiarę. W swej ignorancji mieli się za równych istotom nieśmiertelnym. Wypalone ruiny Tumas znane są dziś jako Skavenblight i stanowią siedzibę rasy podstępnych i zdradzieckich szczuroludzi, zwanych skavenami.

Chociaż Chaos wciąż próbował opanować serca i umysły pierwszych ludzi, atakując także zamieszkane przez nich krainy, jego wpływ na ludzkość był ograniczony. Z esencji Chaosu od tysiącleci powstawały demony, jednak większość z nich nie należała do świata materialnego i mogła w nim przebywać jedynie przez krótki czas. Kilka tysięcy lat temu, pod wpływem skrystalizowanej w formie Spaczenia mocy Dhar, powstała nowa rasa - zmutowanych hybryd człowieka i zwierzęcia. Nazywane zwierzoludźmi, te potworne istoty mogły bez przeszkód istnieć w świecie materialnym, jednakże Chaosowi trudno było utrzymać w ryzach tak prymitywne stwory. Gdy brakowało ludzi, których można by nękać podbojami i ogniem, bestie te zwracały się przeciwko sobie, bezlitośnie wyniszczając własną rasę. Wtedy jednak narodził się Be'lakor.

Ten dziki barbarzyńca przeszedł do historii jako pierwszy człowiek, który oddał swą duszę Mrocznym Bóstwom i został ich wybrańcem. Jako potężny wojownik i oddany sługa Ciemności, Be'lakor otrzymał wiele mrocznych błogosławieństw. Szeptane obietnice poprowadziły go na Północ, ku Pustkowiom Chaosu, które mozolnie przemierzał, pokonując wszelkie przeciwności i monstra, a stanął u Bram Chaosu. Cztery Potęgi Chaosu nagrodziły wytrwałość barbarzyńcy, niszcząc jego śmiertelne ciało i pozwalając mu odrodzić się jako książę demonów.

W nowym ciele Be'lakor był niepowstrzymany. Objął dowództwo nad legionami Chaosu, niszcząc każdego, kto stanął mu na drodze i rekrutując śmiertelników z całego kontynentu. W końcu zaczęto go czcić jak boga. Jednak wraz z potęgą rosła też duma księcia. W swojej arogancji uwierzył, że jest równy Starszym Bogom, co doprowadziło do jego upadku. Cztery Bóstwa Chaosu odarły go z mocy, a Tzeentch, Pan Przemian, przeklął go i zmienił w szalonego ducha, który po wszystkie wieki miał reprezentować potęgę Chaosu. Be'lakor stał się Zwiastunem - Tym-Który-Koronuje-Zdobywców. Przeznaczone mu jest na zawsze służyć śmiertelnikom, którzy zwrócili na siebie łaskawą uwagę Niszczycielskich Potęg.

Następnym Wybrańcem był Morkar Zjednoczycie. Z pomocą Zwiastuna poprowadził wielką kampanię przeciwko krainom ludzi. Historycy twierdzą, że udałoby mu się podbić krainy śmiertelników, gdyby nie natchniona obrona poprowadzona przez samego Sigmara. Liczne klęski Morkara obdarły Be'lakora z resztek zdrowych zmysłów, gdyż boleśnie przypomniały mu o tym, kim sam był w przeszłości, oraz o własnym upadku. Zwiastun wył z żalu przez wiele stuleci, przerywając rozpacz tylko po to, by umieścić Koronę Władzy na skroniach kolejnego spragnionego chwały wybrańca.

Sześć skarbów wykutych w innym świecie posiadać będzie.
Na skroniach jego spocznie korona… Biada śmiertelnikom, co w jej oko otwarte spojrzą.
Świat nasz nadejdzie.
I cztery zjednoczą się w Jedność. Pięć armii zagłady stanie do boju.
Rozpocznie się ostatnia wojna tego świata.
Gdy nadejdzie zagłada, gniew doda sił młodzieńcowi.
Śmierć będzie jego chlebem, a przelana krew winem.
Z krain ludzkich powstanie bohater. Zaraza będzie jego zgubą i boskim wybawieniem.
Wybrańcem zostanie królewski syn. Potęga będzie mu dana i chwałą karmić się będzie.
Wraz z nadejściem końca stare umrze, zgładzone ręką nowego.

-fragment *Niebiańskiej Księgi Przepowiedni*,
pióra Necrodomusa Szalonego
dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara

ROZWÓJ ELFÓW:

Najmniej skażone skutkami zniszczenia między wymiarowych Bram były elfy, które w swoich wyspiarskich królestwach rozwijały się pomyślnie. Posiadana przez nie wiedza na temat magii Dawnych Slannów pozwoliła im opanować i kierować wieloma z nowych bytów. Spośród nich elfy oddawały cześć kilku wybranym, życzliwym istotom, między innymi hedonistycznemu bóstwu, które nazwały Menelothem. W ciągu tysiąca lat od upadku Dawnych Slannów, elfy rozwinęły swoją własną, dumną i złożoną cywilizację; wyruszyły z ojczystej wyspy, by zbadać świat. Prawie 6000 lat temu po raz pierwszy pożeglowały na zachód i z podziwem spojrzały na ruiny cywilizacji Dawnych Slannów. Na wschodzie budowały osady na wybrzeżach Starego Świata, gdzie odkryły młodą jeszcze rasę krasnoludów. Zapoczątkowały wymianę handlową i kulturalną. Z początku przynajmniej elfy wiele mogły nauczyć młodą rasę i wiele zyskać na bogactwach mineralnych, rzadkich skórach i cennych klejnotach.

Przez tysiąc lat wszystko układało się jak najlepiej, póki siły Chaosu nie dotknęły umysłów elfów. I chociaż byli oni potężnymi magami, to przecież nie potrafili wiele w porównaniu z Dawnymi Slannami. Wielu z nich uległo pokusie i zaczęło czcić mrocznych, złych bogów. Jednak elfy były w zasadzie dobrymi istotami (być może dlatego, że tak zaplanowali Dawani Slannowie) i ogromna ich większość oparła się wpływom Chaosu. Wybuchła długa Wojna Domowa, która przez wiele lat szalała w Królestwach Elfów. W końcu Mroczne Elfy zostały pokonane i uciekły do zachodnich krain, gdzie nazywa się je Mrocznymi Elfami.

Na chwilę świat powrócił do pozornego pokoju, chociaż wzrastające ambicje krasnoludów i arogancja elfów zapowiadała kłopoty w przyszłości. Wypędzone z Elfich Królestw Druchii dotarły do Starego Świata i zaczęły atakować wioski krasnoludów. Khazadzi nie wiedząc nic o podziale elfów, w odwecie zaatakowały kolonie Leśnych Elfów. Stosunki pomiędzy tymi dwoma rasami zaczęły się pogarszać, aż mniej więcej 5000 lat temu (2000 lat po upadku Dawnych Slannów) wybuchła wielka wojna. Pamięć o niej do dziś dzień rzuca cień na stosunki między krasnoludami, a elfami. Wojna ta spowodowała ogromne straty w obu populacjach, wiele najsłynniejszych miast krasnoludzkich zostało zniszczonych. Aż w końcu elfy opuściły Stary Świat. Pozostała jedynie nieliczna grupa, która zaszyła się w głębokich lasach, z dala od terenów zdominowanych przez krasnoludy. Krasnoludowie uznali się za zwycięzców, chociaż stracili wiele siedzib i znaczną część swojej populacji.

Od tego czasu tylko sporadycznie elfy wikłały się w sprawy Starego Świata. Ich własna cywilizacja utraciła dynamikę rozwoju, stała się zamknięta, hedonistyczna i odizolowana. Statki elfów wciąż pływają po oceanach, handlując z ludźmi i niedobitkami Slannów, żyjącymi na kontynencie Lustrii. Przez ostatnie pięć tysięcy lat elfy podzieliły się na cztery grupy: morskie, wysokie, leśne i mroczne (więcej informacji na ten temat znajdziesz w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ**).

ROZWÓJ KRASNOLUDÓW:

Zobaczmy to. Taaak… Tutejszy porfir, obrobiony raczej za pomocą stali niż mithrilu. Widzicie te rysy tam? Nie? Badacz uczy się dostrzegać takie rzeczy dziesiątki lat. To samo powiedziałem w zeszłym roku memu serdecznemu przyjacielowi, Hugnirowi Krzemienne Czoło - zdolnemu bakałarzowi, który już niedługo może zostać wielkim uczonym - Hugnirze, badacz uczy się dostrzegać takie rzeczy dziesiątki lat, tak powiedziałem.
Jest w zwyczaju, że przywódca krasnoludzkiego klanu powinien - na znak rangi - stale nosić koronę. Choć zakładane podczas ceremonii i innych ważnych uroczystości insygnia są wspaniałe i kosztowne, diadem noszony na co dzień ma często prosty kształt i jest wykonany z żelaza lub stali. Na koniec panowania każdego władcy jego koronę topi się - jak nakazuje tradycja - w piecach mistrza kowalskiego danej warowni i odlewa ponownie dla nowego króla.
Choć cały powyższy proces jest bardzo zrytualizowany, nie ma magicznego charakteru. Jednak panuje powszechna opinia, że korona wielkiego, znamienitego monarchy przekazuje iskierkę wielkości na władcę, którego diadem został z niej zrobiony. Zdobycie insygnium może nawet usankcjonować prawo do tronu, gdy było ono wcześniej wątpliwe. Ten obyczaj doprowadził do wybuchu kilku krasnoludzkich wojen domowych.

- *Ze Zbioru krasnoludzkich mądrości i przesądów*
pióra doktora Theoprastusa Hochlebena z
Collegium Theologica w Middenheim, AS2435

Kiedy klimat się ocieplił i lasy pokryły Stary Świat, krasnoludowie byli drugą rasą, która wyruszyła z obszarów równikowych na północ. W tym czasie elfy od dawna żyły już na wyspach przeznaczonych im przez Dawnych Slannów. Krasnoludowie zasiedlili tereny wzdłuż łańcucha gór, znanych później jako góry Krańca Świata. Góry te rozciągały się od tropikalnych krain południa daleko ku północy, poza Stary Świat. W swej drodze na północ, krasnoludowie drążyli tunele, żyjąc początkowo w prymitywnych, naturalnych kryjówkach. Z czasem jednak zaczęli budować solidne kamienne schronienia i duże fortece, znajdujące się częściowo pod ziemią, a częściowo na powierzchni. Nie wędrowali na północ masowo, lecz rozprzestrzeniali się powoli, tak że wcześniejsze ich siedziby na południu nigdy nie zostały opuszczone, a cały łańcuch górski tworzył krasnoludzką dziedzinę o ogromnych rozmiarach.

Upadek Dawnych Slannów nastąpił w okresie świtu cywilizacji krasnoludów i z tego powodu u wielu z nich widać wpływ materii Chaosu, która dostała się do świat podczas zniszczenia bram. Rozwój społeczny krasnoludów nastąpił w okresie, gdy bogowie i inne potęgi zadomowiły się już na świecie. Dlatego krasnoludowie nie zdołali zapanować nad nimi w takiej mierze jak elfy. Mimo to, gdy elfy powróciły do Starego Świata, krasnoludowie byli już rozwiniętą rasą. Okazali się utalentowanymi budowniczymi, rzemieślnikami i wojownikami. Już wcześniej spotkali i zwyciężyli niezliczone istoty Chaosu i właśnie wtedy rozpoczęła się ich odwieczna wojna z goblinami oraz orkami (chociaż wielu ludzi wierzy, że gobliny i stworzenia pokrewne są zmutowanymi potomkami krasnoludów oraz elfów. Inni z kolei uważają, że te złe istoty dostały się do naszego świata przez zniszczone przejścia).

Krasnoludowi wykorzystywali kontakty ze starszą cywilizacją elfów, elfów uczciwa wymiana dóbr i idei pozwoliła im obu rozwijać się w spokoju, bezpiecznym od wpływów istot Chaosu. Zanim wybuchła między nimi wojna, krasnoludowie cieszyli się dobrobytem, a ich populacja znacznie wzrosła. W Górach Krańca Świata wznoszono wielkie miasta, a z kamieni wydobytych w kopalniach, których tunele ciągnęły się kilometrami, wykonywano przepiękne klejnoty. Wszystko to przepadło w czasie wojen z elfami, zwanych *Wojną o Brodę* lub *Wojną Zemsty* - wojen, sprowokowanych przez Mroczne Elfy, które wyniszczyły starsze rasy.

Gdy skończyła się wojna i elfy opuściły Stary Świat, krasnoludowie nie potrafili obronić swego królestwa. Jedna po drugiej, ich twierdze i miasta wpadały w ręce goblinoidów oraz ich sojuszników. Ostateczny cios padł 4000 lat temu - wybuchy wulkanów i trzęsienia ziemi, spowodowane potężną podziemną eksplozją wywołaną przez zakończony katastrofą eksperyment szczuroludzi, zniszczyły wiele krasnoludzkich siedzib, a ziemie na wschodzie pokryły pyłem, gruzami i wiecznymi chmurami. Wydaje się niemożliwe by te Mroczne Krainy powstały w naturalny sposób, gdyż wydarzenia te zbyt dobrze odpowiadały celom istot ciemności. Po upadku krasnoludów, Góry Krańca Świata stały się rojowiskiem wszelkiego typu złych istot, w tym także zamieszkujących pustkę demonów, z których wiele czczonych jest przez gobliny jako bogowie. Krasnoludowie nie zostali jednak całkowicie zniszczeni, chociaż ich potęga znacznie zmalała. Ci z nich, którzy pozostali w zniszczonych siedzibach, byli zmuszeni do stałej walki z goblinami, tak że okres ten zyskał miano ery *Wojen Goblińskich*. Jedno z nielicznych miast krasnoludzkich, które pozostały nie zdobyte to Karaz-a-Karak, największa z krasnoludzkich posiadłości. Było to jedyne miast wzniesione wystarczająco daleko na północy, aby uniknąć wulkanicznej aktywności. Niektórzy krasnoludowie całkowicie opuścili Góry Krańca Świata, zakładając nowe siedziby w Górach Czarnych i Szarych.

POCZĄTKI LUDZKOŚCI:

Na początku był Chaos, a w Chaosie była Moc, Wielka Moc bez Formy. I w Chaosie zapanował Ruch, a w Ruchu była Forma, I w zasięgu Ruchu były Słowa, Które kształtowały Ruch i nadawały mu Formę. I Wielcy Mówcy zostali obudzeni, i Wielkie Słowa zostały wypowiedziane, i Wielka Magia została wykuta, Narodziny Świata. I w Obrazie Wielkich Mówców zostaliśmy przebudzeni, i w Obrazie Wielkich Słów przemawialiśmy, i w Obrazie Wielkiej Magii wykuwaliśmy nasz świat. Jak zostało powiedziane, tak się stanie.

- Pierwsza Księga Vereny, *Historia Świata*

Działo się to po upadku wielkiego królestwa krasnoludów, gdy rozproszyli się oni między górami Starego Świata. Około 3000 lat temu i 4000 lat po upadku Dawnych Slannów rozpoczął się rozwój ludzkości. Świat pozostawał wówczas pod wpływem Chaosu. U niewielu z ludzi wpływy Chaosu, niewątpliwie jednak u całej rasy rozwinęły się aktywność, agresja i skłonność do kulturowej zmienności - cechy te całkiem nieobecne u elfów i jedynie śladowo występujące u krasnoludów.

Krasnoludowie obserwowali rozwój nowej rasy. Od czasu do czasu handlowali z ludźmi, wymieniając metalowe narzędzia, Świecidełka, niekiedy też usługi na skóry i futra. Ludzie wiele zyskali na tej wymianie, jednak silne poczucie niezależności sprawiło, że ich rozwój poszedł inną, szybszą drogą. W ciągu pięciuset lat z nagich dzikusów przemienili się w rolników i pasterzy - barbarzyńców, to prawda, ale też wspaniałych wojowników, przeciwstawiających się złym istotom, takim jak gobliny. Krasnoludowie, tak długo zagrożeni zagładą, znaleźli wreszcie nowego sojusznika i obie rasy wspólnie przegnały gobliny ze Starego Świata. Oczywiście głębokie lasy i góry pozostały niebezpieczne, ale oczyszczono większość pozostałych terenów.

Krasnoludowie nadal żyli w swych dawnych siedzibach, bezustannie zagrożeni przez gobliny, a jednak znacznie bezpieczniejsi niż w ostatnich stuleciach. Gdy ludzkość rozwijała się i sięgała coraz dalej, krasnoludowie pozostawali w bliskim sąsiedztwie gór i kopalni. Przez następne dwa tysiące lat ludzkość rozwinęła cywilizację miejską i wyroby tradycyjnego rzemiosła krasnoludów zaczęły być cenione w gęsto zaludnionym Starym Świecie. Do dzisiaj wielu krasnoludów żyje w ludzkich miastach, gdzie zdolności mechaniczne i kowalskie czynią z nich zamożnych obywateli. Prawda jest jednak taka, że krasnoludowie wymierają. Z każdym rokiem mniej jest osad w Górach Krańca Świata, przysłowiowo powolne tempo reprodukcji powoduje stały spadek ich liczby. Co gorsza, w rezultacie silnego wybuchu północnego przejścia, na północy pojawiło się wiele istot Chaosu, a spora ilość krasnoludów zamieszkujących te regiony uległa zepsuciu, zmieniając się w odrażających krasnoludów Chaosu.

ROZWÓJ NIZIOŁKÓW:

Początki tych małych humanoidów giną w pomroce dziejów, ale wydają się oni spokrewnieni z ludźmi. Stwierdzono, że gdy ludzie podążali za krasnoludami na północ, niziołki były już w pełni ukształtowaną rasą. Nie są ludem płodnym i nigdy nie było ich wielu - nawet dzisiaj uważa się, że żyje nie więcej niż kilka tysięcy tych niewielkich istot. Możliwe, że są efektem ostatniego genetycznego eksperymentu Dawnych Slannów - zapewne próby stworzenia rasy odpornej na mutacyjne wpływy Chaosu - bo rzeczywiście niziołki w dużej mierze są takie. Ich podobieństwo do ludzi, a zwłaszcza do dzieci może świadczyć o ludzkim pochodzeniu, jednak rozdział musiałby nastąpić na długo przed upadkiem cywilizacji Dawnych Slannów. Jeżeli niziołki bo tak same siebie nazywają były próbą stworzenia rasy zdolnej do przetrwania przewidywanej katastrofy, wówczas należy uznać, że doświadczeń Slannowie nie dokończyli. Chociaż niziołki są w znacznym stopniu odporne na oddziaływanie Chaosu, brakuje im fizycznej siły i umysłowej dojrzałości, pozwalającej na samodzielny rozwój. Od niepamiętnych czasów żyją między ludźmi, korzystając z ich opieki i ochrony.

ROZKWIT LUDZKOŚCI:

Ludzie są jedną z najstarszych ras Starego Świata. Choć jeszcze 3000 lat temu, skłócone i zwaśnione prymitywne hordy myśliwskie podążały za krasnoludami na północ i zaczynały osiedlać się w lasach Starego Świata. Na początku żyli z myślistwa, rybactwa i zbieractwa. Jednak w ciągu krótkiego czasu zbudowali prymitywne siedziby (możliwe, że imitują kamienne fortece krasnoludów) i rozpoczęli hodowlę bydła. Gdy zaczęli walczyć o swoje terytoria, wzajemne waśnie i rywalizacja, a także ataki wszędobylskich goblinów, spowalniały rozwój. Oba te problemy zostały ostatecznie rozwiązane dzięki temu, iż pojawił się silny przywódca - Sigmar Młotodzierżca, który zjednoczył plemiona ludzi z północnego zachodu Starego Świata i w sojuszu z krasnoludami ostatecznie pokonał armie goblinów, wypędzając je aż do Mrocznych Krain. W ten sposób stworzył podstawy istniejącego dzisiaj Imperium.

Przez następne 500 lat ludzie zajmowali wciąż nowe tereny. Powodów tak gwałtownego rozwoju rasy można poszukiwać w czasach, gdy wybuchły Bramy Pradawnych, wyrzucając na świat duże ilości pierwotnej materii Chaosu. Chociaż bowiem Chaos ma moc zniekształcania i niszczenia, niesie również agresję, zmienność i energię. Ludzkość odziedziczyła wiele z tych cech.

Wielu spośród ludzi było skazanych przez podstępny Chaos. Ich ciała i umysły mutowały, aż powstały nowe rasy nieludzkich stworów - znienawidzone zwierzołaki. Jednak przytłaczająca większość pozostała taka jak przedtem. Tak więc zwierzołaki i inni mutancie zostali przegnani w głębokie lasy i do podziemi, gdzie mieszkają wraz z innymi sługami Chaosu.

Tysiąc pięćset lat temu Imperium rozpadło się na liczne, wojujące ze sobą królestwa, utworzone dokoła nowych miast, które zaczęli wznosić ludzie. Jak na standardy krasnoludów czy elfów były one dosyć prymitywne, a życie w nich nie należało do najłatwiejszych - głód i choroby były na porządku dziennym. Większość ludzi spędzała całe swoje życie na uprawianiu roli. Budowano zazwyczaj drewna, wysiłek związany z wznoszeniem kamiennych budowli rezerwując dla niektórych grobowców, świątyń i z rzadka fortec. Mniej więcej w tym samym czasie ludzkość rozwinęła spójny język pisany, chociaż jeszcze przez 500 lat jego znajomość pozostawała rzadkością.

Tymczasem na południu zarysowało się nowe niebezpieczeństwo w postaci religijnych krucjat, wyruszających z Arabii. Po inwazji nomadów ze wschodu, około 750 lat temu, i zasiedleniu przez nich obszarów znanych obecnie jako Kislev, w Nowym Świecie zaczął panować układ polityczny, jaki przetrwał do dzisiaj. Ludzie pojęli, że wewnętrzne spory utrudniają obronę przed innymi ludźmi, a tym samym przed inwazją Chaosu. W rezultacie imperium zostało ponownie zjednoczone przez Magnusa Pobożnego. Wraz z rozwojem systemu dróg i rozbudowa kanałów wodnych, państwa uzyskały większą stabilizację. Powstały kwitnące społeczności. Typowe współczesne miasto zamieszkuje kilka tysięcy ludzi. Stoi tu wiele pięknych budynków z kamienia lub niedawno wynalezionej cegły. Nauka, literatura, sztuka i wiedza wszelkiego rodzaju rozkwitają pod patronatem bardziej oświeconych jednostek, a wszyscy z nadzieją spoglądają w przyszłość. Ludzie już nie są uzależnieni wyłącznie od ziemi, wielu z nich utrzymuje się z rzemiosła. Trwa szybki rozwój różnych jego dziedzin: metalurgii, szklarstwa, drukarstwa, stolarstwa i tkactwa - wszystko to obecnie przewyższa nawet wyroby krasnoludów, z których wielu aktywnie współtworzy ten postęp. Najnowszym odkryciem jest proch strzelniczy, chociaż bywa jeszcze zawodny i rzadko wykorzystywany.

WTARGNIĘCIE CHAOSU:

Szeregi nadciągającej armii rozciągały się aż po horyzont. Była bezlitosna i bardziej ponura niż nocne mroki, tak, że ten niezwykły widok wywoływał trwogę w sercach najbardziej odważnych z nas. Powyżej odzianych w czerń regimentów łopotały sztandary Krwawego Boga, ozdobione skrętami run które zdawały się poruszać tak jakby pulsowała w nich życie. Biała broń łaknąca krwi błyszczała wśród szeregów, prowadzonych w bój przez czempionów.

Maszerowali ku nam w pełnych zbrojach bez zmęczenia, bez zwalniania. Gdy tak maszerowali, a w powietrzu niosło się bicie ich wielkich bębnów, miało się wrażenie, że trzęsie się ziemia. Płonące strzały nie powstrzymywały ich marszu. Nasi żołnierze chroniący się za barierą tarcz rozpryskiwali się na boki jak małe dzieci. Szarżująca kawaleria nie była w stanie ich zgnieść. Nie było rycerza, który stawiłby czoło przeciwnikowi w pojedynku. Wróg zbywał wzruszeniem ramion własne rany i zabijał każdego śmiertelnika w mgnieniu oka. Czaszki naszych towarzyszy nieśli zatknięte za pas Jeszcze pamiętam ich okrzyk wojenny: KREW dla PANA KRWI! CZASZKI pod TRON CZASZEK! Nawet gdy umierali jeszcze intonowali, topiąc krzyki umierających i grzmienia naszych rogów. KREW dla PANA KRWI! i pod koniec dnia tylko ja jeden ostałem się przy życiu, pogrzebany pod kopcem bezgłowych zwłok. To byli Wojownicy Chaosu. Zasłaniający promienie słońca, zadający ból naszym ziemiom! Dlatego musimy ich pokonać jeżeli nasz świat ma być uratowany…

- fragment pamiętnika kapitana Kurta Heinza Wolftaube

Tak, więc rozwój ludzi wydawał się stabilny i pewny. Niewielu domyślało się nietrwałości jej fundamentów. Każda nowa generacja płodziła nowe zło, mutacje i wypaczenia ludzkiego ducha. Chociaż wiele zniekształconych istot zabijano zaraz po urodzeniu, a niezliczone inne wypędzano w lasy, zawsze znajdowały się osobniki o mniej skażonym wyglądzie, które pozostawały w społeczeństwie. Społeczeństwie niektórych miastach starego Świata i w bluźnierczych gajach pośród głębokich lasów, ci degeneraci ludzkości oddawali cześć odrażającym bogom Chaosu. Dla większości ludzi fakty te pozostały tajemnicą i tylko nieliczni ludzie dostrzegli niebezpieczeństwo tworzone przez swoja własną rasę.

Co innego lasy i puszcze na pustkowiach. Tutaj zagrożenie jest bardziej realne - stale powiększające się bandy goblinów i zwierzoludzie Chaosu stanowiło zagrożenie nawet dla większych grup wędrowców. Nawet miasta nie są całkowicie bezpieczne. Poniżej najgłębszych kanałów i studni, chaos wgryzał się w trzewia cywilizacji. Zmutowane istoty, obdarzone okrutną inteligencją, władają światem jaskiń i tuneli, o których ludzie nie mają pojęcia. Przodują pośród nich skaveni - szczuroludzie chaosu i słudzy entropii. Ich tunele oplatają cały kontynent siecią rozkładu, a odgałęzienia łączą się potajemnie z ludzkimi piwnicami i kanałami. Skaveni żerują na odpadkach, atakują pechowców, którzy przypadkowo trafili w ich ręce. A jednak nawet nikt nie podejrzewa, jak mocno rozpleniło się zło. Ludzkość zawsze szuka racjonalnych wyjaśnień dla tajemniczych przypadków zaginięć, zarazy, rozkładu, ognia i śmierci.

Często się zdarza, że same granice Chaosu rozszerzają się i przesuwają w kipiących falach zepsucia. Kogokolwiek ta fala pochwyci, ten wie, że nawet prawa natury zostają wypaczone i tracą sens. Zmiany i mutacje następują coraz szybciej i zarówno w materii nieożywionej, jak i u istot żywych. Kamień może topnieć i płynąć, zniekształceni ludzie i zwierzęta zlewają się razem w potworne istoty. I zawsze w tym morzu Chaosu pędzą hordy Jego Wojowników, którzy mordują i czerpią rozkosz z rzezi. A gdy fala zawraca, jak

zawsze dotąd czyniła, nigdy nie cofa się o tyle, o ile się wysunęła. I ci, którzy zostali odmienieni, takimi pozostają i dołączają do szeregów sług Chaosu.

Tak, więc wraz z rozwojem cywilizacji ludzi wzrastają wpływy też Chaosu. Fizyczne i duchowe zepsucie ras, stworzonych przez Dawnych Slannów w końcu spowoduje ich zagładę. Jednak zagłada jest przeznaczeniem także istot stworzonych przez Chaos, wszelkie życie ulegnie rozkładowi w spienioną protoplazmę, w której unosić się będą zagubione, rozdarte i bezbronne dusze, cierpiąc męki zadawane przez bezlitosnych bogów Chaosu. Zwycięstwo Chaosu, chociaż pewne, może zostać jednak odsunięte - istoty praworządne oraz inne nie chaotyczne byty z pustki spróbują bronić swej tożsamości i swych ideałów. Zwycięstwo Chaosu na powrót zepchnie je w pustkę, by połączyły się z bytami, z których powstały, gdy runęły przejścia. Tymczasem słudzy Chaosu będą wciąż się starać, by zniszczyć cywilizacje ludzi, krasnoludów i elfów - a między ludźmi znajdują szczególnie gotowych popleczników, niewiniątka skażone już pragnieniem władzy, którą Chaos może im ofiarować w zamian za dusze.

CHRONOLOGICZNE ZESTAWIENIE WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH ZNANEGO ŚWIATA:

Każda z ras Znanego Świata datuje historię według własnego kalendarza. Poniższe wydarzenia zostały podane według Kalendarza Imperium, w którym za pierwszy rok przyjęto rok koronacji Sigmara na Imperatora i utworzenie Imperium. Wysokie Elfy za początek swojej historii uważają osiedlenie się na Ulthuanie, które miało miejsce 6000 lat wcześniej, dla Leśnych Elfów jest to rok założenia kolonii w Starym Świecie, 1500 lat wcześniej. Krasnoludy z Gór Krańca Świata swój kalendarz rozpoczynają w roku, w którym wzniesiono Karaz-a-Karak, 3000 lat przed koronacją Sigmara, zaś dla niziołków jest to rok przyznania im Krainy Zgromadzenia, to jest 1000 rok Kalendarza Imperium.

-7500 DO -1: PREHISTORIA:

-**7500:** Pierwsze pojawienie się Prawdawnych i Dawnych Slannów.

-**6500:** Koniec epoki lodowcowej w wyniku zmiany przez Prawdawnych i Dawnych Slannów orbity planety. Następuje wzrost temperatury, podniesienie się poziomu mórz i ustąpienie pokrywy lodowej, która przetrwała tylko w regionach okołobiegunowych.

-**6487:** Khazad Grungni odkrywa podziemne pokłady rud metali, uczy się je wydobywać i obrabiać, zapoczątkowuje tym samym historię krasnoludów.

-**6250:** Powstanie cywilizacji elfów. Rozpoczyna się migracja na północ w celu skolonizowania Starego Świata. Elfy osiedlają się w dziewiczych lasach na zachodzie Kisleva. Góry i stepy pozostają niezamieszkane.

-**6000:** Z nieznanych powodów Dawni Slannowie przenoszą elfy na grupę wysp na Wielkim Oceanie Zachodnim, znanym później jako Królestwa Elfów.

Krasnoludowie pod dowództwem Grimnira Nieustraszonego rozpoczynają swoją migrację na północ. Powolna kolonizacja gór Starego Świata.

-**5976:** Pierwsi Kowale Run tworzą runiczne przedmioty.

-**5000:** Krasnoludy uznają zimny klimat i górskie rejony Norski za doskonałe i zakładają kilka małych osad.

-**4500:** Upadek Dawnych Slannów. Wraz z eksplozją Bram Pradawnych na biegunach, cywilizacja Dawnych Slannów zostaje zniszczona. Wiele z jej magii i technologii ulega zapomnieniu.

Pierwsze Inwazje Chaosu pustoszą regiony północnego i południowego bieguna, oraz Kisleva.

Pierwszy Król Feniks, toczy zwycięską bitwę z hordą Chaosu Morkara w obronie Krzyża Asuryan.

Azagoth przechodzi się przez między wymiarowe wrota Dawnych Slannów i uszkadza pozostałe bramy. Osiada na Wielkiej Pustyni w Arabii i tworzy potężną, fortecę z czarnego kamienia. Zastępy nieujarzmionych sił Chaosu i demonów wkraczają do świata. Kilka tygodni później Azagoth panuje już nad całą południową częścią świata używając potęgi swej twierdzy Azul-Amon, by przenosić swe Legiony w miejsca nowych podbojów.

W Norsce barbarzyńcy zostają pokonani i rozproszeni przez siły Chaosu. Krasnoludy przeżywają dzięki ukryciu się w tunelach wykutych w górach. Upada część twierdz krasnoludzkich.

-**4498:** Azagoth tworzy swych najpotężniejszych demonicznych wojowników - Baalrûkhów. Szerzą oni władzę ich Mrocznego Pana i dzierżą jego Mroczny Płomień niszcząc wszelkich przeciwników. Azagoth stwarza Alazrûkha - Miażdżącego Dusze i Niszczyciela Dobra, Księcia wszystkich Baalrûkhów. Obok demonów, Azagoth przemienia także smoki w straszliwe ogniste demony - plugawe istoty łączące w sobie potęgę obu rodzajów tych istot.

-**4480:** Jednocząc swe siły na południu Azagoth rozpoczyna atak na pozostałą część świata, napotyka niespodziewany i zaciekły opór ze strony krasnoludów, później także elfów. Do walki wkracza również czarnoksiężnik Drachenfels.

-**4459:** Rodzi się Malekith, przyszły Wiedźmi Król Mrocznych Elfów, władca Naggaroth.

-**4450:** Legiony demonów, wojowników i bestii Chaosu zostają zniszczone podczas walk w Górach Krańca Świata, zatrzymując marsz Azagotha. Baalrûkh Rahkarz'al'Tazark - Pożeracz Dusz i Kruszyciel Stali zostaje pokonany i odesłany z tego świata na 1000 lat i jeden dzień.
Pierwsi odkrywcy Wysokich Elfów penetrują dżungle Lustrii.

-**4400:** Plany podboju świata przez Azagotha zostają przekreślone przez zjednoczone siły krasnoludów i elfów, wspomagane magiczną siłą czarnoksiężnika Drachenfelsa. Zjednoczona armia pomaszerowała w kierunku twierdzy Azul-Amon, by zniszczyć boga Chaosu. W potężnej magicznej bitwie Drachenfels wygnał Azagotha z tego świata i uwięził go Strefie Pustki. Strefa zamknięta jest przez Dwanaście Bram, stworzonych przez krasnoludzkich kowali run. Drachenfels burzy fortecę Azagotha; legiony boga Chaosu zostają szybko zniszczone po wygnaniu ich Pana i tylko demonicznym smokom i Baalrûkhom udaje się uniknąć podobnego losu. Niektóre demoniczne smoki zostały odesłane w Pustkę, ale innym udało się uciec i ukryć w Górach Krańca Świata. Baalrûkhi uciekły w bezpieczne przestrzenie Pustki, egzystując samodzielnie w oczekiwaniu na powrót Azagotha.

-**4164:** Wysokie Elfy zakładają pierwsze kolonie na wschodnich wybrzeżach Nowego Świata. Malekith wygrywa bitwę z goblinoidami w obronie miasta Athel Toralien.

-**4119:** W Norsce siły Chaosu zostają ostatecznie wyparte na Północne Pustkowia. Osady krasnoludzkie rozpoczynają proces odbudowy.

-**3500:** Złoty Wiek elfów. Podjęcie wielkich, morskich wypraw na wschód i zachód. Założenie kolonii w Starym i Nowym Świecie.
Elfy zakładają osady wzdłuż północnego wybrzeża Kisleva. Krasnoludy zasiedlają Góry Krańca Świata oraz Czarne Góry i rozpoczynają handel rzeczny z elfami.

Do dziś przetrwały słabe ślady bytności elfów w Erengradzie, zatarte późniejszymi budowlami lub pochłonięte przez błotnistą ziemię.

-**3164:** Narodziny smoka Shataggotha.

-**3002:** Snorri Lśniący Hełm zaczyna pracować w kuźniach Karaz-a-Karak.

-**3000:** Rozpoczyna się Złoty Wiek krasnoludów. Założenie ich królestwa w Górach Starego Świata, ustanowienie stolicy w Karaz-a-Karak. Krasnoludzki Kowal Run Skalf Czarny Młot zaczyna pracować olbrzymich kuźniach Karaz-a-Karak. Ginie sto lat później w tragicznym wypadku podczas wykuwania potężnej broni runicznej.

Elfy i krasnoludy eksploatują lasy zachodniej części Kisleva. Wzdłuż rzek pojawiają się małe osady. (Z tego okresu pozostało niewiele ruin.)
W Arabii pojawiają się pierwsze plemiona ludzi.

-**2857:** Khazad Trygg zaczyna pracę w kuźniach Karak-Kadrin. Tworzy bronie szerzące zagładę wśród goblinoidów. Trygg czci Grimnira i poświęca mu każda broń.

-**2853:** Narodziny krasnoluda Hargrima Rębacza Orków, przyszłego króla khazadów.

-**2839:** Najwyższy Król Elfów - Bel-Shanaar odwiedził Karaz-a-Karak, gdzie został powitany przez Snorriego Białobrodego. Dwaj królowie przysięgli sobie przyjaźń, zaś Malekith pozostał nawet w twierdzy jako królewski ambasador. Przez wiele lat krasnoludy i elfy żyją w przyjaźni, zanim na Ulthuanie wybucha wojna domowa.

-**2750:** Wybucha Elfia Wojna Domowa, która trwała 200 lat. Po jej zakończeniu Mroczne Elfy zostają wygnane do Nowego Świata.

Na wybrzeżu Arabii powstają liczne faktorie handlowe i miasta zamieszkałe przez Morskie Elfy. W miastach zbudowanych przez elfy pojawiają się prymitywni ludzie.

-**2702:** Kowal run Trygg wykuwa Łamacza Kości - swą ostatnią broń - i odparowuje ją Hargrimowi Rębaczowi Orków.

-**2687:** Hargrim Rębacz Orków zostaje wybrany na króla i zasiada na tronie Karaz-a-Karak po zabiciu władcy orków - Harggroda Pożeracza Oczu i jego świty w walce.

-**2521:** Wielki Król Hargrim zostaje zabity dowodząc obroną w bitwie z goblinoidami.

-**2500:** Sojusz krasnoludzko-elfi ułatwia opanowanie Starego Świata.

W Arabii powstaje Nehekhara, pierwsza ludzka cywilizacja. Po śmierci Królowie Kapłani są mumifikowani i chowani w wielkich piramidach.

Erin. Gnom Pertolain po zabójstwie ojca opuszcza Stary Świat. Wygnaniec wraz z członkami wiernych mu plemion przybywa do Erinu, gdzie odnajduje nową ojczyznę.

-**2485:** Krasnoludy rozszerzają swoje królestwo na Góry Czarne i Szare.

-**2464:** Smok Shataggoth opuszcza swoje gniazdo, rozpoczynając sianie zniszczenia na świecie - zostaje nazwany Plagą Świata.

-**2150:** Pogorszenie się stosunków pomiędzy elfami i krasnoludami. Większe fortyfikacje obu ras wzdłuż rzecznych tras zagrażają swobodnemu przemieszczaniu się przez tereny leśne.

Wzdłuż Urskoj i Górnego Talabecku można jeszcze dziś odnaleźć ruiny nadrzecznych fortec krasnoludzkich.

-**2100:** Erin. Wszystkie gnomy z plemienia Pertolaina, które przybyłe na wyspę, giną z powodu zarazy.

-**2005:** Wielka Zdrada osłabia stosunki między krasnoludami a elfami. Kupcy khazadów są rabowani i mordowani, krasnoludzkie osiedla są plądrowane, zaś dostojni rzemieślnicy oszukiwani podczas zapłat za ich wyroby.

Krasnoludy są pewne, że to elfy należy winić za te zniewagi, podczas gdy tak naprawdę to Malekith nasyła na ich tereny Mroczne Elfy, by te siały nieufność i wrogość między dwoma rasami. Wiele elfów zostaje zamordowanych przez krasnoludzkich podróżników. Obie rasy przygotowują swoje armie.

-**2001:** Król Gotrek Łamacz Gwiazd wysyła ambasadora do Ulthuanu. Jest to ostatnia próba zapobieżenia wojnie. Krasnoludy żądają uczciwej zapłaty za napady i kradzieże. Elfy uznają żądania krasnoludów za arogancję. Ambasador zostaje wyrzucony a jego broda zgolona. Śmiertelnie obrażone krasnoludy rozpoczynają wojnę, którą ludzie i elfy nazwą później Wojną o Brodę, zaś krasnoludy Wojną Zemsty.

-**2000:** Początek Wojny o Brodę zwanej także Wojną Zemsty pomiędzy krasnoludami a elfami (wojnę wywołały Mroczne Elfy). Krasnoludzkie oddziały przepędzają elfy z lasów Kisleva i zajmują ich osady nadbrzeżne.

W Arabii rodzi się Nagash. Elfy opuszczają Arabię, w której władzę przejmują pierwsi Królowie Kapłani.

Erin. Drugi najazd gnomów na wyspę, prowadzony przez gnoma o imieniu Nemedh.

Starożytne zapiski z miasta Zlatlan położonego w Krainach Południowych wskazują na kontakty jaszczuroludzi z zaginioną krasnoludzką warownią Karak Zorn przypadające na ten okres.

Powstaje miasto Kavzar, znane potem jako Skavenblight. Szybko się rozwija wkrótce stając się najliczniej zaludnionym ludzkim miastem w Starym Świecie.

-**1974:** Syn Wielkiego Króla Krasnoludzkiego zostaje zgładzony przez Króla Wysokich Elfów Caledora II.

-**1968:** Statek Mrocznych Elfów zostaje uszkodzony i zepchnięty z kursu przez sztorm, elfy zmuszone są do zacumowania w porcie Khemri. Nagash uczy się od nich mrocznej magii i osiąga więcej niż na zdolnego ucznia przystało. Posiadlszy całą wiedzę, jaką mogły mu przekazać Druchii, pokonuje ich przywódców w magicznym pojedynku, a pozostałych zagrzebuje żywych wewnątrz Wielkiej Piramidy w Khemri.

Khazad Morgrim, kuzyn Snorriego Jednorękiego, zabija elfa Imladrika w bitwie o Oeragor.

-**1959:** W Arabii Nagash zabija Króla Kapłana Khemri i przejmuje jego władzę.

-**1950:** Nagash zaczyna przedłużać swoją młodość przez picie destylowanego eliksiru z ludzkiej krwi. Na swoich pomocników rekrutuje zdeprawowanych szlachciców. Razem zaczynają widzieć siebie jako bogów, a ludność miasta jako bydło. Gdy okres ich życia rozszerza się poza okres życia zwykłych śmiertelników, zaczynają unikać światła i poszukują zimnych, ciemnych miejsc, aby ukryć się przed palącym dniem. Nagash nakazuje budowę Czarnej Piramidy Nagasha, jednej z największych budowli zbudowanych przez człowieka, przewyższającą nawet Wielką Piramidę Khemri.

Wędrowny klan krasnoludów z Gór Czarnych rozpoczyna wymianę handlową z miastem Kavzar, a w końcu się tam osiedla. Dzięki pomocy krasnoludów miasto rozwija się jeszcze szybciej, dokonując licznych osiągnięć w architekturze i inżynierii.

-**1948:** Elfie miasto Athel Maraya zostaje doszczętnie spalone przez krasnoludzką armię prowadzoną przez Morgrima.

-**1938:** Elfy zostają wypędzone z portów Norski.

-**1896:** Krasnoludy zamieszkujące Norskę są całkowicie odcięte od Starego Świata. Elfy sprawują pełną kontrolę nad Morzem Szponów i Morzem Środkowym.

-**1880:** Z pomocą krasnoludów mieszkańcy Kavzar rozpoczynają pracę nad wielką świątynią. Prace trwają przez całe stulecie.

-**1786:** Pojawiają się pierwsze wzmianki o rasie niziołków.

-**1780:** W Kavzar zostaje ukończona świątynia, ale na miasto spada deszcz Upiorytu. W ciągu roku miasto zostaje opanowane przez roje olbrzymich, zmutowanych szczurów i znika z kart historii.

-**1750:** W Arabii Królowie Kapłani zaczynają obawiać się mocy Nagasha i zawiązują przeciwko niemu konfederację. Po blisko wieku walk potęga Nagasha została złamana, a on sam jest zmuszony do ucieczki na północ. Król Kapłan Lahmi zabiera ze sobą księgi Nagasha pozostawione w Czarnej Bibliotece w Khemri i potajemnie uczy się mrocznej magii.

-**1660:** Bitwa o Trzy Wieże w Bramie Tor Alessi. Krasnoludowie zwyciężają elfów. Król Feniks Calendor II zostaje zgładzony przez krasnoludzkiego króla Gotreka Łamacza Gwiazd. Korona elfiego króla zostaje zabrana przez krasnoludy jako rekompensata za straty wojenne.

-**1600:** Jedna po drugiej nadbrzeżne osady elfów zostają zniszczone, uciekinierzy chronią się w lasach. W trakcie przygotować do zdobycia L'Anguille, wielkiej fortecy elfów, krasnoludy otrzymują raporty o najeździe goblinów na północną część Gór Krańca Świata. Oddziały wojskowe powracają z odsieczą, zostają jednak zdziesiątkowane w trakcie przemarszu przez głód, ataki goblinów i gwałtowne burze śnieżne.

Koniec Wojny o Brodę. Elfy wycofują się do Elfich Królestw, pozostawiając nieliczne, ukryte w głębokich lasach społeczności (zwane odtąd elfami leśnymi). Krasnoludowie są zdziesiątkowani.

Wędrówki Nagasha doprowadziły go do Kalekiego Szczytu, góry nad brzegiem Morza Goryczy. Góra zawiera w sobie największą na świecie, masywną bryłę surowego Upiorytu. Nagash rozpoczyna eksperymenty ze Spaczeniem, ale wpływ Kamienia Przemian jest tak niszczący, że Nagash zmuszony jest do użycia magii nekromanckiej, aby podtrzymać swe życie.

Pierwsze prawdziwe skaveny objawiają się jako panowie Skavenblight. W poszukiwaniu Kamienia Przemian wyruszają w głębiny pod miastem. Zaczynają eksperymentować z magią i rozszerzają system tuneli, by pomieścić gwałtowanie rosnącą populację.

-**1586:** Narodziny Wściekłego Furrikssona, najpotężniejszego berserkera w historii krasnoludów.

-**1500:** Aktywność wulkaniczna w Górach Krańca Świata i na południu Kisleva i liczne trzęsienia ziemi, wywołane przez plugawe działania skavenów oraz ataki goblinów wzdłuż masywu Gór Krańca Świata niszczą królestwo krasnoludzkie. Przetrwały tylko pojedyncze osady, z których krasnoludy migrują do Gór Czarnych i Gór Szarych.

Rozpoczęcie Wojen Goblińskich. Zdobyte i zniszczone zostają twierdzę Karak Varn i Zhufbar. Karak Ungor pada, gdy goblińskie i skaveńskie siły prowadzone przez Baalrûkha - Balgorga Ognisty Oddech - Spijacz Dusz i Kruszyciel Skał, wkraczają do twierdzy z podziemi; Wściekły Furriksson walczy z demonem ogromnych salach Karak Ungor i wygrywa, więżąc go pod zwałami kamieni.

Populacja Skavenblight zostaje zdziesiątkowana. W obliczu zniszczeń pojawia się grupa skavenów, którzy tworzą pierwszą Radę Trzynastu oraz zakon Szarych Proroków.

Stopniowo pustoszeją osiedla handlowe wzdłuż Urskoj i Górnego Talabecku. Gobliny zajmują porzucone osady leśne, napadając na krasnoludy, elfy i siebie nawzajem.

Założenie Athel-Loren, stolicy Leśnych Elfów.

Twierdze krasnoludzkie w Norsce prosperują pomimo blokady dróg morskich przez elfy, są całkowicie samowystarczalne. Ich postępujące przepełnienie daje początek migracji na północ. Krasnoludy zakładają kilka nowych twierdz. Odnowienie więzi z Imperium Krasnoludzkim.

Uciekające przed silniejszymi wrogami, rolnicze plemiona ludzi wkraczają na ziemie pomiędzy Górami Krańca Świata a Górami Szarymi.

-**1498:** Goblinoidy zdobywają krasnoludzkie kopalnie w Grzbiecie Smoka i twierdzę na górze Gunbad, oraz przejmują kontrolę nad Przełęcz Szalonego Psa. Orkowy Herszt Hersztów, Argon *Szlachtuj Wroga*, zajmuje krasnoludzką kopalnię Ekrund i nadaje jej nową nazwę - Krwawy Róg. Korzystając z jej zasobów wyposaża swych orków z najcięższe pancerze.

Arngrim Czerwonobrody pracuje w kuźniach Karak-Azul, tworząc bronie niszczące siły Chaosu. Później zostaje uhonorowany jako mistrz rzemiosł przez Kowali run Karak-Azul. Umbrand Kamieniarz - przodek Kragga Nieubłaganego - przybywa ze zniszczonego Krak Varn do Karaz-a-Karak.

-**1490:** Odcięcie krasnoludzkich twierdz w Norsce od Imperium Krasnoludzkiego z powodu Wojen Goblińskich.

-**1466:** Furriksson Wściekły ginie w bitwie pod Amarg-a-Don zabijając generała goblinów i wielkiego demonicznego lorda znanego jako Zgniłodech Rozpruwacz Dusz.

-**1440:** Kilka twierdz krasnoludzkich w Norsce zostaje zniszczonych podczas wojen toczonych z plemionami górskich trolli.

-**1400:** Erin. Na wyspę przybywa plemię Wysokich Elfów.

Wędrowne klany zakładają pierwsze twierdze szczuroludzi na terenach znanych później jako Krainy Południowe, Arabia i Mroczne Ziemie. Lord Markrit prowadzi klan Moulder za północ, do Krainy Trolli, by założyć siedzibę w miejscu nazwanym później Piekielną Jamą. Lord Viskrin nakazuje klanowi Eshin założyć twierdze w dalekim Kitaju.

Skaveński klan Pestilens okupuje opuszczone miasto jaszczuroludzi o nazwie Quetza. W Lustrii szerzą się liczne plagi. Wiele miast upada a wojna między jaszczuroludźmi i skavenami ciągnie się przez wiele wieków.

-**1387:** Rozpoczyna się wojna pomiędzy krasnoludami i goblinoidami o Srebrny Szlak. Po dwudziestu latach oporu krasnoludy opuszczają kopalnie pod Górą Srebrnej Włóczni, które zostają zajęte przez orki pod wodzą Urka Posępnego Kła. Kopalnie nazywają się odtąd Górą Posępnego Kła. Tracąc Górę Gunbad i Górę Srebrnej Włóczni krasnoludy tracą jednocześnie najważniejsze kopalnie na wschodzie i w ciągu następnych pięciu lat całkowicie opuszczają wschodnie rejony Gór Krańca Świata.

-**1380:** Pierwsi ludzie osiedlają się na południowych wybrzeżach Norski.

-**1367:** Orkowy Herszt Hersztów, Urk Srogi Kieł zajmuje krasnoludzką Górę Srebrnej Włóczni, która odtąd znana jest pod nazwą Srogi Kieł.

Na wielkiej wyspie na zachód od półwyspu, arabscy czarodzieje budują wielkie miasto poświęcone studiowaniu magicznej sztuki. Było to największe centrum naukowe na ziemiach ludzi. Z niewiadomych przyczyn między czarodziejami wybucha wewnętrzny konflikt, który przeradza się w otwartą wojnę. Wyspa rozpada się, a ocalali czarodzieje rozpraszają się po całej Arabii. Archipelag utworzony przez ten kataklizm jest nazywany Czarodziejskimi Wyspami.

-**1350:** Po ponad stu latach eksperymentów Nagash uczy się używać Kamienia Przemian do wzmacniana swoich czarów. Z powodu braku podwładnych zaczyna z powodzeniem eksperymentować nad ożywianiem zwłok i szkieletów. Używa swoich nieumarłych niewolników do pracy w kopalniach poniżej Kalekiego Szczytu i do stworzenia Nagashizzar, Przeklętej Jamy, gigantycznej podziemnej fortecy pełnej alchemicznych laboratoriów, koszar, odlewni i zbrojowni. Pyły i odpady z kopalni wkrótce wyjałowiły pobliski ziemie tworząc Pustkowie Nagasha. Prymitywne plemiona ludzkie zaczęły oddawać mu cześć jako bogu i to ostatecznie doprowadziło do ich regresu zmieniając ich w zjadającą zwłoki

rasę ghuli. Nagash rozpoczyna budowę potężnego imperium położonego na wybrzeżu Morza Goryczy.

-1334: Czarodziej Frederik von Teufelfeuer przybywa na tereny, później znane jako Imperium.

-1300: Wojny Goblińskie docierają do Norski. Gobliny osiedlają się na południu Gór Jotunheimen.

-1250: Skaveni przyciągnięci do Kalekiego Szczytu przez dużą ilość Kamienia Przemian rozpoczynają wojnę przeciwko Nagashowi, lecz ożywieńce legiony zmuszają skavenów do odwrotu. Ostatecznie dochodzi do ugody pomiędzy Nagashem, a Radą Trzynastu. Skaveni zwabiają do Przeklętej Jamy kilka plemion orków i goblinów w zamian za Spaczeń wydobywany pod Kalekim Szczytem. Nagash zwołuje potężną armię ożywieńców i Rada Trzynastu każde zamordować nekromantę.

Wojny Trolli. Wulkan zwany Górą Gromu staje się znów aktywny. Trolle uciekają na północ w strachu przed erupcjami, atakując krasnoludzkie osiedla górnicze i zajmując kilka mniejszych wiosek w rejonie Karaz-a-Karak.

-1245: Początek serii krasnoludzkich wypraw wojennych przeciwko goblinom, prowadzonym przez króla Morgrima Czarnobrodego. Krasnoludom udaje się wyprzeć zielonoskórych z terenów pomiędzy Karak Kadrin i Przełęczą Wściekłego Psa. Druga armia krasnoludów, prowadzona przez Logazora Lśniący Topór odbija Górę Gunbad która, wkrótce znów zostaje zdobyta przez orki Nurka Twardogłowego. Góra Srebrnej Włóczni zostaje zaatakowana, a krasnoludy zostają zmuszone do wycofania się, kiedy hordy trolli i ogrów zbliżają się do Karaz-a-Karak. Przez następne 250 lat krasnoludy umacniają swoje pozycje w górach, wiele kopalni wznawia pracę, wiele grobowców krasnoludzkich zostaje odbudowanych.

-1234: Mroczne Elfy kradną kopię księgi Codex Daemonica, czarodziejowi Frederikowi von Teufelfeuer. Czarodziej odzyskuje księgę, lecz Mrocznym Elfom udaje się wcześniej wykonać kopię.

-1222: Wielkie trzęsienie ziemi odkrywa w Górach Mglistych bogate złoża gromrilu. Nagash wykuwa ze stopu gromrilu i ołowiu swoją legendarną zbroję.

-1200: Zbuntowani Królowie Kapłani, którzy studiowali prace Nagasha uświadamiają sobie obecność Wielkiego Nekromanty i wysyłają do niego posłańców. Pogłoski o tym docierają do tych Królów Kapłanów którzy nie przeszli na stronę mroku i zwolennicy Nagasha zostają pokonani i wypędzeni przez sojusz pod dowództwem Króla Kapłana Alcadizaara. Nagasha zaczyna drążyć Przeklętą Otchłań. Gobliny i orki uchodzą na zachód w obawie przed nadciągającymi z południa złowieszczymi mocami nekromancji.

-1185: Po 49 latach krasnoludowie odbijają z rąk goblinoidów twierdzę Karak Varn. Kadrin Czerwonogrzywy, krasnoludzki kowal run, odkrywa bogate złoża gromrilu. Krasnoludy eksploatują złoże przez kilka lat, a nawet mówią o zasiedleniu twierdzy na nowo.

-1163: Nagash wypowiada trwającą 11 lat wojnę Królom Kapłanom. Królowie są teraz zjednoczeni przez Alcadizaara i pod jego dowództwem pierwszy najazd Nagasha zostaje powstrzymany. Nagash zsyła na te ziemie zarazę. Jego ożywieńcy są na nią niewrażliwi, ale ludność tego kraju umiera w męczarniach. Nowa armia ożywieńców najeżdża ziemie Królów Kapłanów niszcząc wszystko na swej drodze. Alcadizaar zostaje sprowadzony w łańcuchach do Nagashizzar, gdzie Nagash poddaje go torturom.

-1151: Po wchłonięciu zdumiewającej ilości Spaczenia Nagash rozpoczyna Rytuał Budzenia. Czując niebezpieczeństwo, w jakim się znajdują, skaveni uwalniają króla Alcadizaara, który zabija Nagasha i ucieka z jego Koroną Czarnoksięstwa. Jednakże wielu ożywieńców wskrzeszonych mocą Nagasha pozostaje ożywiona, siejąc śmierć grozę gdziekolwiek się pojawią.

-1149: Arkhan Czarny plądruje miasto Bel-Alia, rozpoczynając to, co późniejsze kroniki Arabii nazwą Wojnami Śmierci. Przez następny tysiąc lat Arkhan najeżdża ziemie Arabii z otaczających je pustkowi. Potężna kiedyś cywilizacja władająca tymi ziemiami zostaje zredukowana do kilku osłabionych państewek-miast i garści pustynnych plemion.

-1136: Goblinoidy w sojuszu ze skavenami po raz kolejny zdobywają Karak Varn. Kadrin Czerwonogrzywy zostaje zabity przez orki podczas eskortowania konwoju wiozącego rudę gromrilu, w Bitwie nad Czarną Wodą.

-1096: Pierwsze krwawe starcie krasnoludów z Norski z krasnoludami Chaosu.

-1000: Gobliny zasiedlają las w zachodniej części Kisleva i rejony górskie, zapuszczając się lasy obecnego Imperium. Na starożytnych, świętych ziemiach elfów i krasnoludów powstają siedliska demonów.

Wiele siedlisk współczesnych kultów bogów Chaosu bazuje na starożytnych siedzibach kultu demonów.

Do późniejszej Bretonni przybywają prymitywne plemiona ludzi, zasiedlają tereny położone na zachód i północ od Lasu Loren.

Przodkowie plemion-założycieli Imperium przynoszą znajomość brązu i koła.

-975: Bitwa Tysiąca Nieszczęść. Krasnoludzka armia podejmuje próbę odbicia Karak Ungor, niestety bitwa kończy się klęską. Próba odzyskania przez krasnoludy Góry Czerwonego Oka nie udaje się. Krasnoludzka armia wpada w zasadzkę na północ od Karak Kadrin. Wielu ginie, a krasnoludy porzucają plany odbicia swych twierdz. Przez następne wieki krasnoludy koncentrują się na odbudowie i umocnieniu swych pozostałych siedzib, więc niewiele przesłanek o działaniach plemion zielonoskórych zostaje spisanych.

-740: Goblińskie plemię Czerwonej Chmury napada na Karak Azgal, ale ich atak zostaje odparty. Gobliny kierują się w stronę Karak Azul, które pada i jest częściowo opanowane przez zielonoskórych. Krasnoludy odzyskują Karak Azul po dziesięciu latach zaciętych, ciężkich walk.

-720: Pierwsze wzmianka o smoku Skaladraku, który w przyszłości stanie się przodkiem wielu potężnych smoków, łącznie z Graugiem Straszliwym.

-650: Baragor, pierwszy Król-Pogromca, poświęca świątynie w Karak Kadrin. Przyjmuje imię Ungrim, co oznacza Związany Przysięgą. Kroczący tą samą drogą, co on, do dziś określają się tym imieniem.

Południowe plemiona Bretonnów wysyłają grupy zwiadowców do Lasu Cieni. Kolejne grupy znikają bez śladu lub popadają w obłęd. Gdy znikają położone w pobliżu puszczy osady, Bretonnowie porzucają próby eksploracji i skolonizowania przeklętego Lasu Loren.

-600: W Arabii Vorag Krwistozęby jednoczy rozproszone plemiona ghuli żyjące pod Kalekim Szczytem i zostaje pierwszym i jedynym Królem Ghuli. Duża, ale niezdyscyplinowana armia pod jego dowództwem szybko pokonuje i niszczy gobliny z plemienia Czerwonej Chmury. Pozostali przy życiu członkowie plemienia zostają zniewoleni i zmuszeni do budowy Fortecy Voraga na wschód od Pól Kości. Następnie Vorag atakuje goblińskie plemię Szarych Wiedźm, które zostaje zmuszone do wycofania się do swoich górskich siedzib. Podczas oblężenia ich siedziby Vorag zostaje śmiertelnie raniony i ginie. Pozbawione dowódcy ghule rozpraszają się i przedostają z powrotem do Kalekiego Szczytu. Forteca Voraga zostaje zapomniana i popada w ruinę.

Wojowniczy prorok Bel-Shaiat pojawia się w Copher. Głośno mówi o przestępstwach jakich dopuścili się Królowie Kapłani przeciwko Ohrmuzdowi. Zjednuje sobie Arabów zachodu i obala władzę Królów Kapłanów. Potem następuję Wielka Krucjata przeciwko wschodnim królestwom. Krucjata trwa przez 50 lat. Armie zachodu fanatycznie oddane Ohrmuzdowi walczą przeciwko armiom wschodu wspieranym przez czarną magię. Wojny kończy Bitwa pod Bhagar, gdzie zjednoczone armie wschodu zostają pokonane. Lud wschodu opuszcza swoje miasta. Niektórzy zaczynają na powrót koczowniczy tryb życia, a inni zmierzają do miast-grobowców, by służyć swoim mrocznym panom. Cień pada na kraj, który wysycha i umiera.

-550: Umierając, Bel-Shaiat zostawia zjednoczoną Arabię. Jego najlepszy dowódca - Daran-e Farat zostaje pierwszym Sultanem Imperium Arabii. W całym regionie przeprowadzane są intensywne prace, aby odbudować zniszczony kraj. Miasto Bel-Aliad staje się stolicą Imperium Arabii i siedzibą Lazurowego Tronu.

-513: Po setkach lat nieustępliwego oporu Karak Osiem Szczytów pada i dostaje się pod kontrolę orków, goblinów i skavenów. Twierdza i tereny w jej sąsiedztwie stają się polem walki goblinów i skavenów, walczących o kontrolę tego, co zostało z krasnoludzkiej fortecy. Khazadzcy wojownicy znajdują proch strzelniczy przy ciałach martwych skavenów, co dowodzi, że szczuroludzie zaczęli używać broni krasnoludów przeciwko nim samym.

-500: Znaczący wzrost liczby ludzi w Starym Świecie. Liczni wodzowie i królowie wojują ze sobą, aby ustalić granice swoich krain. Wiele plemion kolonizuje stepy na Północy i zewnętrznym skraju Pustkowi Chaosu. Większe osady zakładane są wzdłuż rzek i wybrzeży morskich. Trwają nieustanne walki z goblinami i zwierzoludźmi.

Rozwijająca się ludzkość nawiązuje pierwsze stosunki handlowe z krasnoludami. Plemiona barbarzyńców przemieszczają się z południa do zachodnich lasów dzisiejszego Imperium. Powstają duże osady wzdłuż rzek i na wybrzeżu. Gobliny wycofują się do mateczników, kontynuują jednak napady na ludzi.

Sojusz pomiędzy najpotężniejszymi twierdzami krasnoludów wypędza gobliny z Norski.

-469: Dork, herszt orków, kieruje swą armię na Karak Azgal, które niszczy i następnie opuszcza, pozostawiając sekrety krasnoludzkiej twierdzy nieodkrytymi. Trzy lata później jego armia atakuje i zdobywa Karak Drazh, które zostaje przemianowane na Czarną Grań. Przez pół wieku od upadku Karak Osiem Szczytów krasnoludy tracą wszystkie większe twierdze na południe od Karaz-a-Karak, poza wyłącznie Karak Azul, które znajduje się w stanie ciągłego oblężenia. Wszystkie tereny pomiędzy Przełęczą Wściekłego Psa i Karak Osiem Szczytów są pod kontrolą orków lub goblinów.

-466: Siły Dorka zajmują Karak Drach, którą przemianowano na Czarną Grań. Wszystkie pasma górskie między Przełęczą Szalonego Psa a Karak Osiem Szczytów pozostają w rękach zielonoskórych.

-400: Dzięki pomocy krasnoludów powstają pierwsze ludzkie wioski w głębi Norski.

W Arabii bez ostrzeżenia hordy nieumarłych nacierają ze wschodu i oblegają Bel-Aliad. Oblężenie trwa przez cztery lata. Dzięki zdradzie miasto pada. W tym czasie armie nieumarłych idą przez Arabię paląc i rabując. Po upadku Bel-Aliad arabscy kalifowie jednoczą się. Wojny kończą się bitwą pod Al-Haikk, gdzie zjednoczona armia Arabów pokonuje nieumarłych Lordów. Z ruin Bel-Aliad zostaje odzyskany Lazurowy Tron i przeniesiony do Lashiek, które staje się nową stolicą. Sultanem zostaje Motar-e Hasih. Czasy są spokojne, ale do roku 1500 wiele się zmienia. Kalifowie uzyskali większą niezależność od Sultana.

Kapłani zapewniają sobie udział we władzy. Ekspansja kraju zostaje zatrzymana, gdyż władcy spiskują między sobą. Skrytobójstwo zastępuje wojnę jako narzędzie siły. Od czasu do czasu nieumarli pojawiają się na wschodzie, ale Arabowie nie dają się więcej zaskoczyć. W walkach przeciwko staremu wrogowi Arabowie potrafią zapomnieć o niesnaskach i waśniach między sobą.

Erin. Ludzkie plemię Goidelów najeżdża na wyspę. Jest to ostatni lud, który dokonuje inwazji.

Założenie Imperium Szczuroludzi, zwanego Podmrokiem i powstanie Wielkiego Labiryntu, pierwszej wielkiej sieci tuneli pod Starym Światem.

-380: Krasnoludy po raz pierwszy używają w bitwie dział, powstrzymując zielonoskórych i skavenów, które usiłowały zająć Karaz-a-Karak. Szpiedzy skavenów wykradają projekt dział i zaczynają wytwarzać spaczdżezaile. Dzięki temu władzę zdobywa klan Skryre.

-370: Zgodnie z ustnymi podaniami krasnoludów, w tym roku wódz orków Urgok Palibroda rozpoczął swe łupieżcze wyprawy. Hordom goblinoidów niemal udaje się zająć pozostałe terytoria krasnoludów, jednak zielonoskórzy zostają ostatecznie pokonani w bitwie nad Czarną Wodą.

-350: Skaveny najeżdżają Mroczne Ziemie, biorąc do niewoli kilka żyjących tam plemion nocnych goblinów.

-250: Krasnoludowie zwiększają wymianę handlową z ludźmi zamieszkałymi na terytorium przyszłego Imperium. Ludzie są kiepskimi rzemieślnikami i uczą się stosunkowo powoli.

Pierwsi najeźdźcy Mrocznych Elfów docierają do Lustrii i wykradają święte artefakty.

Skaveński klan Pestilens opuszcza Quetzę i ucieka z Lustrii z powrotem do Starego Świata przez Południowe Krainy. Skaveni zostali zmuszeni do ucieczki przez roje jadowitych węży, które zalęgły się w ich podziemnych tunelach za sprawą Soteka - boga-węża, tak jak zapowiadało proroctwo. Po tych wydarzeniach Sotek zostaje uznany przez Slannów za głównego boga jaszczuroludzi. W Imperium Szczuroludzi wybucha wielka wojna domowa. Pozbawiona wsparcia skavenów armie zielonoskórych słabną, a krasnoludy powstrzymują natarcie zielonoskórych hord.

-100: Nagash powraca na Kaleki Szczyt i niszczy skaveny z klanu Rikek.

-85: Tafal, wódz plemienia Unberogenów rozkazuje wznieść Reikdorf, osadę położoną u zbiegu rzek Reik i Talabeck.

-50: Artur, wódz Teutogenów, odkrywa skałę Fauschlag - miejsce w którym ma powstać Middenheim. W przebijaniu się przez skałę i budowie potężnej fortecy pomagają ludziom krasnoludy.

-40: Nagash odradza się dokładnie po 1111 latach po zniszczeniu. Usiłuje zmusić Grobowych Króli do podporządkowania się jego woli, jednak zostaje pokonany przez wojska pod wodzą króla Settry i wraca do Nagashizzar. Po powrocie Nagash znajduje swoją twierdzą opanowaną przez skavenów, ale wypędza ich wszystkich w ciągu jednej nocy. Przez następne trzy dekady pojedyncze kontrataki skavenów są odpierane przez siły Nagasha.

Settra obraca się przeciwko innym Grobowym Królom i zostaje pokonany w bitwie trwającej przez siedem dni i siedem nocy. Wycofuje się do Khemri, by stworzyć imperium Ożywieńców, które będzie konkurować z imperium Nagasha zarówno wielkością jak i potęgą.

-30: Narodziny Sigmara - syna wodza z plemienia Unberogenów.

Nagash wykuwa Żelazną Dłoń.

W Lustrii w mieście Chaqua zostaje odkryte proroctwo Soteka. Na niebie pojawia się kometa z dwoma ogonami (zwana Językiem Soteka), następuje migracja czerwonogrzebieniastych skinków. Powstaje Kult Soteka, który szybko zaskarbia sobie wielu wyznawców.

-20: Marius z Jutonów zostaje pokonany przez Teutogenów i postanawia wyprowadzić swoich ludzi do nowej krainy. Jednak nie wszyscy z jego poddanych decydują się opuścić ziemie przedków, które później będą należeć do prowincji Nordland i Ostland. Od tego czasu te plemiona nazywano Wast-Jutonami. Marius prowadzi swoich poddanych na zachód i zakłada królestwo Jutonsryk, zostając jego pierwszym władcą. Rozpoczyna dziesięcioletnią kampanię w celu uwolnienia bagien od demonów mgielnych zwanych także Fimirami. W odpowiedzi na napływ Jutonów na bagna, Garbad - wódz żyjącego na tym terenie plemienia Endalów - zakłada osadę Marburg u ujścia Reiku. Tam odkrywa starożytny miecz elfów i nazywa go Wilczym Pazurem. Ostrze stanie się symbolem jego władzy, na który później przysięgnie lojalność wobec Sigmara.

-15: Krasnoludzki konwój z Karaz-a-Karak zostaje napadnięty na drodze do Gór Szarych przez łowiecko stado skavenów. Szczuroludzie sprzedają khazadów orkom za wiele kawałków Kamienia Przemian. Król Kurgan Żelaznobrody zostaje wkrótce potem uratowany przez Sigmara. Z wdzięczności za ocalenie, Kurgan wręcza młodzieńcowi podarunek w postaci runicznego młota, *Ghal Maraz*.

-8: Sigmar zostaje wodzem swego plemienia i jednoczy inne plemiona przeciw goblinoidom.

-1: Bitwa na Przełęczy Czarnego Ognia. Zjednoczone armie ludzi i krasnoludów miażdżą hordę zielonoskórych. To zwycięstwo zwiastuje początek Imperium. Niedługo potem do kraju Sigmara zaczynają przybywać krasnoludzcy rzemieślnicy. Obie rasy rozpoczynają wymianę handlową i kulturową na wielką skalę, a dzięki popytowi na rzemieślnicze arcydzieła, górskie twierdze odzyskują część dawnej potęgi ekonomicznej.

0 DO 1000: CZASY SIGMARA:

0: Zjednoczone siły ludzi i krasnoludów pod dowództwem Sigmara Młotodzierżcy ostatecznie wypierają goblinoidy do Mrocznych Krain. Odosobnione plemiona goblinów przetrwały w matecznikach, jednak większość ich osad po wschodniej stronie Gór Krańca Świata zostaje zniszczona. Sigmar Młotodzierżca mianuje Krugara wodza plemienia Taleutenów władcą krainy położonej nad rzeką Talabeck, aż do Gór Wschodnich, gdzie rozpoczyna swój bieg potężna Talabeck. Góry przeszły oficjalnie we władanie krasnoludów. W rzeczywistości rejony leśne i górskie były zamieszkane tylko przez gobliny.

W Reikdorfie Sigmar zostaje koronowany na Imperatora przez arcykapłana Ulryka.

Alaryk Szalony zaczyna tworzenie Runicznych Kłów, mieczy ofiarowanych później wodzom dwunastu ludzkich plemion.

Założenie Imperium; wyrąb lasów pod pola uprawne; budowa pierwszych osiedli.

Nagash dowiaduje się, że Korona Czarnoksięstwa znajduje się w posiadaniu Moratha. Udaje się na północ, by odzyskać swoją koronę, ale Morath zostaje pokonany przez Sigmara zanim Nagash mógł odzyskać swoją własność. Nagash wskrzesza ogromną armię ożywieńców i atakuje Imperium. W Bitwie o Rzekę Reik w AS15, Nagash zostaje pokonany przez Sigmara, a jego armia prawie doszczętnie zniszczona.

1: Według legendy, Tileańskie bliźnięta Lucan i Luccina budują Luccini pośród ruin starożytnego elfiego miasta. W kolejnych wiekach tak samo na ruinach elfich miast powstają osiedla Remas, Sartosa i Tobaro.

40: Talgris, syn Krugara, zakłada Talabheim.

50: Po 50 latach wojen i budowania potęgi Imperium Sigmar abdykuje i wyrusza na Wschód do Karaz-a-Karak zwrócić *Ghal Maraz* jego krasnoludzkim twórcom. Zostaje utworzony system elektorski. Odtąd władcy prowincji ze swojego grona wybierają nowego Imperatora.

63: Ulryk ukazuje się Wulkanowi, Arcykapłanowi. Ten, natchniony wizją, zakłada we wskazanym miejscu świątynię (ukończoną w AS113) - rozpoczyna się stały napływ pielgrzymów do Middenheim.

73: Johann Helstrum zbudował pierwszą świątynię Sigmara i obwołał się Wielkim Teogonistą, Tę datę uznaje się za ustanowienie Kościoła Sigmara.

100: Przez pięć wieków w Imperium kształtuje się systemu elekcji; osady stają się miastami; upowszechnia się Kult Sigmara. Zwiększa się wymiana handlowa pomiędzy Altdorfem a Salzenmund oraz pomiędzy Talabheim a Marienburgiem. Tym samym wzrasta znaczenie Middenheim, znajdującego się na skrzyżowaniu szlaków. Wzrost znaczenia Kultu Sigmara owocuje otwartym - trwającym cztery i pół wieku - konfliktem z Arcykapłanem Ulryka. Napięcie osiąga kulminację, kiedy graf Wulfgang (który o mało co nie został wybrany Imperatorem) zaczyna wywierać naciski na władze Imperium, aby uzyskać dla miasta status stolicy prowincji. Imperator Heydrich otrzymuje wykonane przez Alaryka Szalonego Runiczne Kły i przekazuje je Książętom-Elektorom.

Ożywieńcza flota Settry po raz pierwszy atakuje wybrzeża późniejszej Bretonni, biorąc do niewoli setki ludzi, których czeka los gorszy od śmierci.

Adepci sztuki skrytobójstwa z klanu Eshin powracają z Kitaju, by służyć Radzie Trzynastu. Wiele klanów szczuroludzi natychmiast przysięga posłuszeństwo, kiedy ich wodzowie giną gwałtowną śmiercią.

113: Zostaje ukończona budowa świątyni Ulryka w Middenheim.

118: Prezbiter Gerhard, zostaje wybrany Wielkiem Teogonistą Kultu Sigmara i przybiera imię Kazgar I. Wielki Teogonista rozpoczyna tym samym tradycję przybierania krasnoludzkich imion przez arcykapłanów Świątyni.

120: Wielki Teogonista Kazgar I mianuje trzech Lektorów i wysyła ich do Middenheim, Talabheim i Nuln, by tam stali na straży wiary i głosili doktryny Kultu Sigmara.

200: W Norsce gwałtownie rozwija się szkutnictwo. Norsmeni wypływają poza wody przybrzeżne, które stanowiły dla nich do tej pory nieprzekraczalną granicę.

Po zniewoleniu i zniszczeniu kilku innych klanów, zdewastowaniu Krain Południowych plagami oraz zabiciu jednego z Panów Rozkładu w rytualnym pojedynku, Nurglitch, Władca Zarazy z klanu Pestilens, zdobywa miejsce w Radzie Trzynastu.

224: Norsmeni odkrywają wyspę Hjaltland, leżącą pomiędzy Norską a północnym Albionem.

287: Krasnoludzcy górnicy odkrywają grotę smoka Madaka w górach na południe od Karak Azul.

Norsmeni rozpoczynają napady na albiońskie wioski i świątynie. Również niektóre wioski leżące na północy Starego Świata stają się celami rajdów ludzi z północy.

300: W Talabheim zostaje wzniesiony Dom Równości, budynek w którym mieścić się będzie sąd oraz szkoła prawa.

315: W Lustrii Lord Tepec-Inzi prowadzi armię jaszczuroludzi na Naggaroth. Mroczne Elfy zostają pokonane, a święte artefakty, przez nich wykradzione, wracają do swoich prawowitych właścicieli.

322: W Drakwaldzie Imperator Hundrod Zapalczywy zabija ostatniego drakwaldzkiego smoka, Mascara Wielkiego.

386: Na synodzie w Altdorfie, hierarchowie Świątyni Sigmara zatwierdzają treść Geistbuch, najświętszej księgi Kultu.

451: Wybrzeża Morza Tileańskiego nawiedzane są przez floty Settry i Mrocznych Elfów, Sartosa zostaje zniszczona.

475: Horda orków najeżdża Tilee. Wiele miast zostaje złupionych.

500: Gwałtowny rozwój ludzkości. Początki rolnictwa - w Starym Świecie dochodzi do intensywnego wycinania drzew pod tereny uprawne.

Nieudana próba eksploatacji terenów leśnych Kisleva, podjęta przez potomków Krugara. Budowa faktorii kupieckich we współczesnym Kislevie i Erengradzie. Teren nadal jest niezamieszkany przez ludzi.

501: Sigismund II Zdobywca rozbija armię Jutonów, przyjmuje hołd od wodza Marienburga i włącza Jałową Krainę w granice Imperium, nowa prowincja zostaje nazwana Westerlandem.

505: Wzrost popularności Kultu Sigmara w Reiklandzie i Stirlandzie. Wielki Teogonista powołuje Zakon Srebrnego Młota, którego głównym charyzmatem jest głoszenia doktryn Kultu we wszystkich prowincjach Imperium.

510: Imperator Sigismund II Zdobywca wydaje edykt, na mocy którego w Ostlandzie, u podnóża Gór Środkowych zostaje wzniesiony Wolfenburg.

530: Na mocy bulli wydanej przez Wielkiego Teogonistę Otokara III, prezbiterzy Sigmara, którzy nie znaleźli swego miejsca w Zakonie Srebrnego Młota zostają wcieleni do eklezjastycznego Zakonu Pochodni. Lektorzy rezydujący w Middenheim, Talabheim i Nuln zostają mianowani Arcylektorami.

555: Dla uniknięcia całkowitej secesji Middenheim z Imperium, miasto otrzymuje status miasta-państwa. Mianowanie pierwszego Wiecznego Rycerza - symbolu niezdobywalności miasta.

562: W Bretonni zostaje założone miasto Couronne na brzegach rzeki Sannez.

632: Norsmeni zdobywają i łupią Marienburg.

650: Rajdy Norsmenów na Albion i północny Stary Świat są coraz bardziej zorganizowane, a ich celem oprócz małych, rozproszonych wiosek stają się miasteczka i porty.

Władcy Talabecklandu próbują podbić ziemie Stirlandu, jednak mieszkańcy prowincji odpierają najazd i utrzymują niepodległość.

657: Krasnoludy prowadzone przez Thoriego Gundriksona odkrywają gromril w górach na zachód od Czarnej Wody.

665: Kopalnie w okolicach Czarnej Wody zostają zdobyte i zniszczone przez skaveny.

666: Mocą Edyktu Imperatora Otto von Dassbutta II zostaje ustanowiony Święty Zakon Rycerzy Sigmara, znany jako Templariusze Płonącego Serca Sigmara.

685: Wielki Król Krasnoludzki otrzymuje skórę smoka Fyrskara, który został pokonany przez Dorina Heldoura.

700: spaczinżynierowie z klanu Skryre udoskonalają miotacz spaczognia. Doniesienia o efektach użycia tej przerażającej broni zostają zignorowane jako majaczenia szaleńców.

726: Oddziały krasnoludzkie odbijają z rąk goblinów synów Wielkiego Króla Krasnoludzkiego. Potomkowie króla więzieni byli w ruinach twierdzy Karak Ungor, nazywanych teraz Czarnym Granią.

809: Norsmeni rozpoczynają wojnę o ziemie Kisleva. Erengrad na krótki czas przechodzi pod panowanie Norsmenów, lecz wojska Imperium wkrótce odzyskują kontrolę nad krajem, jednak walki nie ustają.

822: Królestwa albiońskie wyzwalają się spod panowania Norsmenów.

830: Norsmeni ponawiają rabunkowe rajdy na osady położone na wybrzeżach Morza Szponów i Morza Środkowego.

845: Norsmeni nakładają na Marienburg płomienne podatki (…zapłaćcie lub zostaniecie spaleni.). Miasto odmawia zapłaty. Norsmeni atakują Marienburg, nie spotykając większego oporu, po czym palą go do fundamentów.

858: W Couronne w Bretonni Shallya pokazuje się 18 razy czternastoletniej dziewczynce, Genevieve Brissou. Bogini żąda wybudowania świątyni u źródła i roni 18 łez - kryształów.

862: W Couronne rozpoczyna się budowę wielkiej świątyni pod bacznym okiem Diuka Archibalda Guinarda.

867: W Couronne dobiega końca budowa świątyni Shallyi, najwyższy kaplan Kultu opuszcza Gisoreux i przejmuje Couronne.

873: W Bretonni Genevieve Brissou przekazuje 18 kryształów świątyni którą nazwano jej i mieniem.

876: Wojownicy z Norski, podczas podróży do Lustrii zdobywają statek kupiecki z Imperium i nieświadomie biorą na pokład ciało wampira Luthora Harkona. Gdy statek dociera do Lustrii, cała załoga jest już albo zniewolona albo przemieniona w ożywieńców. Luthor rozpoczyna budowę swojego imperium w południowej Lustrii. Miejsce to zyskuje złą sławę i zostaje nazwane Wybrzeżem Wampirów.

888: Norsmeński odkrywca Losteriksson dobija do brzegów Lustrii i zakłada kolonię Skeggi.

892: Kragg Grim zostaje kowalem run. Będzie on najpotężniejszym kowalem w historii khazadów.

W Bretonni samotnie umiera Genevieve Brissou.

Norsmeńskie Walkirie wygnane ze Skeggi znikają w dżunglach Lustrii dając początek legendzie o amazonkach.

930: W Bretonni, horda zielonoskórych pod wodzą Herszta Gragabada pustoszy ziemie księstwa Cuileux. Wkrótce horda zostaje rozbita przez zjednoczone wojska Brionne i Quenelles, które po zakończeniu kampanii przejmuje władzę na terenie zniszczonego księstwa Cuileux.

932: Bretonnski książę Balduin z Brionne rozbija hordy zielonoskórych grasujące na terenie księstwa.

934: W Altdorfie krasnoludzcy inżynierowie rozpoczynają budowę Katedry Sigmara, pracę mają zostać zakończone w tysięcznym roku po koronacji Sigmara.

936: Małżeństwo Maud du Goiscin, córki diuka Simona Beaumanoir z Moussillon, z Arnouten van Daalen, dziedzicem Westerlandu, umacnia więzi łączące Marienburg z Bretonnią.

948: Północne ziemie Bretonni zostają spustoszone przez plemiona goblinoidów i stada zwierzoludzi.

950: W Bretonni, Najwyższa kapłanka Shallyi Madeleine II zadecydowała rozdzielić kryształy-łzy pomiędzy największe świątynie w Starym Świecie, aby zakończyć konflikt kto ma je otrzymać.

W Lustrii Lord Xltep z miasta Itza zatrzymuje armię Luthora Harkona.

952: Gilles le Breton, książę Bastonne zabija Smearghusa, czerwonego smoka nękającego mieszkańców księstwa.

974: Liczne hordy zielonoskórych najeżdżają ziemie Bretonnów. Goblinoidy łupią księstwa Quenelles, Akwitanii, Bastonne, Brionne, Bordelaux, Montfort i Parravon.

975: Landuin z Mousillon dołącza do Gillesa z Bastonne i Thierulfa z Lyonesse, żeby odeprzeć atak zielonoskórych na Bastonne.

976: Landuin zostaje pobłogosławiony przez Panią z Jeziora podczas wypoczynku w Lesie Chalon, a następnie wraz z Gillesem i Thierulfem staje się rycerzem Graala.

977: Namaszczony przez Panią z Jeziora Gilles le Breton, wraz z Towarzyszami Graala, Landuinem i Thierulfem, wyprowadza armię z powstającego wówczas miasta Gisoreux w Bretonni rozpoczynając kampanię przeciwko zielonoskórych, zakończoną dopiero 70 lat później przez jego wnuka, Guilame Barbenoire. Wiele orków i goblinów wycofuje się w Góre Szare i do leżących na północy lasów - z czasem zostają całkowicie wyparte z tych ziem.

978: Dziewiąta Wielka Bitwa Gillesa Zjednoczyciela (znana także jako Zwycięstwo Landuina). Gilles i jego towarzysze wyruszają przeciwko hordzie nieumarłych, która najechała Mousillon. Landuin wjeżdża samotnie pomiędzy wrogie zastępy i zabija nekromantę, podczas gdy towarzysze rycerza rozbijają szeregi nieumarłych.

979: Gilles dokonuje zjednoczenia Bretonni. Landuin zostaje wybrany księciem Mousillon.

990: Wielki Teogonista ustanawia Zakon Kowadła, głównym zadaniem bractwa jest modlitwa, medytacja i studiowanie prawa. Na zachodzie Reiklandu pierwsze klasztory Zakonu Kowadła. Wielki Teogonista zdobywa dziedziczny tytuł Elektora i staje się częstym gościem na dworze Imperatora. Panująca wśród arystokracji dekadencja wkrada się także w szerego hierarchów Kultu Sigmara.

995: Gilles le Breton zostaje śmiertelnie ranny w czasie walk z goblinoidami. Towarzysze Graala transportują konającego króla nad brzeg jeziora, gdzie umierający władca zostaje oddany pod opiekę Pani z Jeziora.

1000: Powstanie narodów Starego Świata doprowadza do serii wojen i podziału Imperium. Zaraza i rozruchy niweczą plany kolonizacji regionów zalesionych. Myśliwi, traperzy i awanturnicy podróżują wzdłuż rzek, docierając do źródeł Talabecku. Imperialną władzę reprezentują kaplani Taala & Rhyi, zakładając osady i monastyry na brzegach większych rzek, często w miejscu dawnych siedzib elfów i krasnoludów. Ludwig Gruby wydaje edykt, na mocy którego część Stirlandu zostaje przekazana niziołkom. Przyznaje im również prawo autonomii administracji i głos w czasie elekcji.

Zarazy i rozruchy w Imperium uniemożliwiają realizację planów kolonizacji terenów leśnych Kisleva. Traperzy i awanturnicy podróżują wzdłuż rzek aż do źródeł Talabeck. Kultura i władza Imperium jest reprezentowana w nadrzecznych terenach przez misje Taala i Rhyi, często zakładane w dawnych osadach krasnoludów i elfów.

Norsmeni odkrywają i zasiedlają Wyspy Kuldevind leżące daleko na północ od Albionu.

Erin. Na wyspę przybywają staroświatowi misjonarze, krzewiąc wiarę w bogów Starego Świata.

1001 do 2000: Powstanie krain:

1003: Landuin i Thierulf staczają pojedynek z nieznanego powodu. Landuin rani Thierulfa w twarz i nigdy więcej nie pojawia się na dworze żadnego z dawnych towarzyszy.

1017: Norsmeńscy łupieżcy budują swoją twierdze na Sartosie.

1032: Krasnolud Shalf zabija smoka Granga Groźnego, w zamian domaga się by Wielki Król wydał rozkaz odbicia twierdzy Karak Azgal. Jednak jego żądanie nie zostaje spełnione.

Norsmeni odkrywają i zasiedlają wulkaniczną wyspę Ildelver, leżącą pomiędzy Albionem a Naggaroth. Dwa lata później Norsmeni podróżujący na zachód w nadziei odnalezienia mitycznych elfickich wysp zostają pokonani przez Mroczne Elfy.

1034: Norsmeni zamieszkujący osiedla na wyspie Ildelver stają się celem ataków Mrocznych Elfów z Naggaroth.

1045: Śmierć Landuina z Mousillon.

1053: Od samego początku rządy Borysa Nieudolnego stają się symbolem łapownictwa i sprzedajności.

1087: Marienburg podpisuje traktat handlowy z Albionem.

1102: Mannan zostaje uznany bóstwem opiekuńczym Marienburga.

1109: Norsmeni najeżdżają Marienburg, Snorri Półręki ogłasza się jarlem Westerlandu. Książęta Westerlandu wycofują się na wyspę Rijkera.

1110: W Drakwaldzie rośnie liczba pojawiających się tam bestii Chaosu. Vilner, dziedzic tronu drakwaldzkiego, zostaje skrytobójczo zamordowany przez skavena Mistrza Śmierci Slika. Imperator umieszcza Runiczny Kieł Drakwaldu w palacowym skarbcu, dopóki nie wybierze nowego dziedzica.

1111: Klan Pestilens uwalnia Czarną plagę w Imperium. W ciągu następnych czterech lat od chorób i głodu wymrze niemal połowa ludności Imperium. Przez kraj przewala się potężna inwazja skavenów.

W Sylvanii nekromanta Vanhal tworzy wielką armię nieumarłych, ożywiając ciała ofiar zarazy. Legiony żywych trupów odpierają ataki skaveńskich najeźdźców. Większość populacji Middenheim unika plagi dzięki ścisłej izolacji zarządzonej przez grafa Gunthara. Norsmeni porzucają Marienburg.

1112: Norsmeni, dowodzeni przez jarla Haralda Ryczącego osiedlają się w Nordlandzie, mieszając swą krew z zamieszkującymi prowincję kobietami.

Vanhal rozpoczyna budowę fortecy Vanhaldenschlosse i tworzy potężne imperium ożywieńców. Przez następne dziesięciolecie Vanhal, niedobitki Imperium i skaveni toczą wojny przeciwko sobie. Wojna kończy się, gdy Vanhal zostaje zabity, a jego armia unicestwiona. Skaveni osłabieni przez wojnę z Vanhalem zostają pokonani i zmuszeni do powrotu pod ziemię przez grafa Mandreda Szczurobójcę.

1115: Czarna plaga przedostaje się ze Starego Świata do Norski, zabijając niemal jedną trzecią populacji. Norsmeni zaprzestają napadów na Stary Świat.

Imperator Borys Nieudolny zostaje zamordowany przez skavena Mistrza Śmierci Slika. Imperium pogrąża się w trwającym dziewięć lat kryzysie. Zamieszki kończą się wyborem na Imperatora grafa Mandreda.

Skaveny zaczynają systematycznie niewolić ocalałe osady w Imperium.

1116: Harald Ryczący zostaje zabity podczas próby podbicia Lasu Laurelorn.

Skaveny wkraczają do Sylvanii. Nekromanta van Hel tworzy potężną armię ożywieńców, by powstrzymać pochód skavenów. Przez następne pięć lat obie potęgi toczą nierozstrzygniętą wojnę.

1122: Graf Mandred Szczurobójca przełamuje oblężenie Middenheim, a potem zdobywa wsparcie Książąt-Elektorów i prowadzi wyprawę przeciwko skavenom.

1124: Żołnierze Imperium dowodzeni przez Mandreda Szczurobójcę wypierają skaveny pod ziemię. Graf Mandred obejmuje tron Imperium.

1125: Bretonnski król Louis IIII Lefranc toczy przegrane bitwy z elfami z Loren. Wojna kończy się podpisaniem Paktu Salignaca na mocy którego, oba narody wyrzekają się waśni i zawierają sojusz.

1142: Guillaume, trzeci król Bretonni, wygrywa bitwę pod Armandur, w rezultacie wypierając orki z północnej części Bretonni.

1152: Rada Trzynastu zleca skrytobójstwo Imperatora Mandreda Szczurobójcy. Przed końcem roku morduje do Nartik z klanu Eshin. Książętom-Elektorom nie udaje się wybrać następcy i Imperium rozpada się na samorządne prowincje, rozpoczyna się Wiek Wojen. Miasto-państwo Middenheim anektuje Middenland, a graf Erich przyjmuje tym samym tytuł Wielkiego Diuka Middenlandu, zyskując dwa głosy elekcyjne. Ibn Jellaba z Arabii podróżuje przez Południowe Krainy i odnajduje zaginione miasto jaszczuroludzi - Zlatlan.

1153: Wioski w Drakwaldzie znikają, gdy puszcza odbiera zagarnięte przez ludzi tereny, a osady zostają spustoszone przez gobliny i bestie Chaosu.

1175: Settra prowadzi dużą armię przeciwko Bretonni, jednak jego wojska zostają rozbite przez bretonnską flotę dowodzoną przez admirała Henriego Lamorte.

1207: Odkryte zostają nekromanckie praktyki Dietera Helsnichta i zostaje on wypędzony z Middenheim. Ucieka do Lasu Cieni, skąd 37 lat później powraca na czele niumarłej armii, którą atakuje Imperium. Wygrywa pierwszą bitwę z armią Imperium, jednak zostaje ostatecznie pokonany w Bitwie pod Beeckerhoven przez połączone siły Imperium i Kisleva. Ciało Dietera nigdy nie zostało odnalezione.

1240: Korsarze z Arabii najeżdżają Sartose.

1244: W Imperium nieopodal miasteczka Beeckerhoven Wielki Książę Enrich Moltke, wspierany przez połączone wojska Middenheim i Kisleva niszczy hordę nieumarłych dowodzonych przez nekromantę Dietera Helsnichta.

1247: Tileańscy odkrywcy docierają do Kitaju i piszą o dostrzeżeniu skavenów pod wielkim miastem Wei-kin.

1275: W Bretonni krypta rodziny Lamorte zostaje obrabowana przez złodziei grobów, którzy kradną ciało Henriego Lamorte w wydawałoby się bezcelowym występku. Niedługo później raporty donoszą o nowym, utalentowanym Lordzie Upiorów dowodzącym flotą Settry.

1300: Klanowi Moulder po raz pierwszy udaje się stworzyć szczurogra, dzięki czemu zaczyna umacniać swoją pozycję wśród innych klanów.

1342: Wojska Arabii najeżdżają na południową Bretonnię. Roland de Chinon opiera Arabów i zmusza ich do powrotu do Estalii.

1359: Wielki Książę Stirlandu zostaje wybrany na Imperatora. Przeniesienie stolicy Imperium z Altdorfu do Nuln.

1360: Wielka Hrabina Ottilia bez elekcji ogłasza się w Talabheim Imperatorową. W Talabheim Kult Sigmara zostaje wyjęty spod prawa. Różnica zdań pomiędzy grafem Middenheim Heinrichem a Arcykapłanem Ulryka doprowadza do przenosin A-Ulryka do Talabheim, gdzie wspiera on Wielką Hrabinę Ottilię. Bezbronny Marienburg zostaje złupiony po raz trzeci. W ciągu następnych kilkuset lat będzie dwóch Imperatorów: wybrany na elekcji oraz aktualny Książę Talabecklandu.

1365: Wielki Teogonista Yorri VI wydaje bullę Święci Sigmara, w której wprowadza pojęcie Świętych Kultu, wybranych wiernych i męczenników odznaczających się wyjątkową wiarą w Sigmara. Tego samego roku zostaje kanonizowany św. Georg, Templariusz Płonącego Serca, zabity przez Ulrykan w Talabecklandzie.

1366: Tileańscy najemnicy najmują się do walki po dwóch stronach w wojnie domowej, która szaleje w Imperium.

1414 Nordland i Middenland podpisują ugodę, która dzieli sporne ziemie Drakwaldu, co kończy waśnie wywołane po ogłoszeniu dekretu Mandreda.

1420: Ziemie wokół Karak Kadrin zostają spustoszone przez smoka Skaladraka Incarnadinea.

1423: Inżynier, Francois Robinet, instaluje w Couronne system kanalizacji i kanałów dostarczający bieżącą wodę do centrum miasta (pierwsze miasto w Bretonni).

1425: Bitwa pod Ravola. Bretonnska kawaleria zostaje pokonana przez tileańskie rycerstwo, kończy to pretensje Bretonnczyków do ziem Tilei.

1430: Sułtan Jaffar, potężni arabski czarnoksiężnik tworzy koalicję kilku pustynnych plemion i dzięki przejęciu miast Al.-Haikk, Copher, Martek i Lashiek rozbudowuje swoje dominium do skali małego imperium. Legendy mówią, że czarownik wzywał demony i rozmawiał z duchami. Skaveny z Arabii w sekrecie sprzymierzają się z Sułtanem Jaffarem, w zamian za Kamień Przemian szpiegują i mordują przeciwników czarnoksiężnika.

1448: Tileańscy najemnicy biorą udział w wojnach o wyzwolenie Estalii spod panowania Sułtana Jaffara. Tobaro wytrzymuje oblężenie armii Sułtana.

1487: Mroczne Elfy najeżdżają Remas.

1490: Prorok Macadamnusa tworzy niesławny Kancjonał Macadamnusa, w którym spisuje przepowiednie i proroctwa dotyczące Imperium i miasta Mordheim.

1492: Staroświatowcy docierają do Lustrii i donoszą o zauważeniu licznych skavenów w dżunglach, gdzie walczą ze swymi wrogami, jaszczuroludźmi.

1500: Wybucha wojna religijna między południem Starego Świata, a Arabią. Sultan Daryus-e Quabir wstępuje na tron jako trzeci Sultan z dynastii Quabir.Za radą swoich wizjonerów wypowiada świętą wojnę Staremu Światu, aby wszystkich niewiernych oświecić blaskiem Ohrmuzda. Duże części Estalii, Tilei i Granicznych Księstw padają przed potęgą arabskiej armii. Niektórzy kalifowie wycofują swoje armie z powodu wewnętrznych konfliktów. Krzyżowcy ze Starego Świata wypierają Arabów i atakują ich ojczyznę.

Stepy Kisleva zostają zasiedlone przez pierwszą falę Gospodarów, przepędzonych z Północnej Przełęczy przez plemiona ungolskie, nadchodzące z północnego Kitaju. Dzięki kontaktom z misjami, nomadowie uczą się agrokultury i podstaw funkcjonowania społeczeństwa. Książęta północnych ludów Norski najeżdżają osady Gospodarów położone wzdłuż rzeki Linsk i osiedlają się w Erengradzie jako rządząca mniejszość.

Podczas gdy większość rycerzy imperialnych szuka sławy i pieniędzy w Arabii, Norsmeni atakują, a następnie przejmują kontrolę nad dużą częścią północnego wybrzeża Bretonni i Jałową Krainą.

1501: Sartosa zostaje odbita z rąk Arabskich korsarzy przez najemniczą kompanię Luciano Catena.

1508: Wschodnie wybrzeża Albionu po raz kolejny przechodzą pod panowanie Norsmenów. Umiera Wielki Król Vellocatus nie zostawiając męskiego potomka. Prawowitym władcą ogłasza się król Rognvald, władca królestwa Taaketskog, mąż najstarszej córki zmarłego króla, Gwynawhyry. Norsmeńscy kupcy i bandyci docierają do tileańskich miast-państw. W królestwie Soerligslette wybucha wojna domowa; przeciw sobie stają dwaj synowie zmarłego króla Sigurda.

1526: Erin. Pierwsze pojawienie się Norsmenów na wyspie. Początek łupieżczych rajdów wojowników z północy.

1540: Koniec religijnych wojen pomiędzy Arabią a Starym Światem. Tron przejmuje dynastia Qaran. Sultani z tej dynastii prowadzą bardziej neutralną politykę niż ich poprzednicy. Zapewni to przetrwanie dynastii przez niemal tysiąclecie. Ostrożne decyzje polityczne zapewniają stabilność. Sułtani z dynastii Qaran zawierają pokój ze Starym Światem oraz wspierają naukowe i magiczne badania. Zatrudniają nawet czarodziejów, aby znaleźli nowe sposoby na pozbywanie się nieumarłych. Powstaje zakon Rycerzy Panter.

1547: Dochodzi do ugody pomiędzy Ar-Ulrykiem a grafem/Wielkim Diukiem Heinrichem. Kult Ulryka przyjmuje jeden warunek - wszyscy kapłani składają odtąd śluby celibatu (po to, żeby Ar-Ulryk nie mógł założyć konkurencyjnej dynastii). Kiedy graf/Wielki Książę przegrywa elekcję, uznaje, że była sfałszowana i ogłasza się prawowitym Imperatorem; tym samym Imperium włada trzech Imperatorów. Rozpoczyna się Wiek Trzech Imperatorów. Wielki Teogonista wykorzystując polityczne zamieszanie zdobywa tytuły Elektorów dla Arcylektorów Nuln i Talabheim.

1550: Rozpoczyna się Wojna Domowa pomiędzy Imperatorem Heinrichem z Middenheim a Imperatorem Frederikiem V z Talabheim. Middenland znowu staje się niezależną prowincją. Rozpoczyna się trwające 428 lat powolne rozdrobnienie Imperium. Wzrasta liczba nekromantów i demonologów; rozpowszechnienie Kultów Chaosu.

1563: Skaveny opanowują miasto Tobaro w Tilei, zmuszając jego władcę, księcia Marcelli, do ucieczki.

1565: Książę Marcelli powraca z największą armią najemników, jaką kiedykolwiek zebrano. Z pomocą Wysokich Elfów odzyskuje tron.

1597: Wojska bretonnskie pod dowództwem Diuka de L'Anguille przez pięć lat oblegają Marienburg.

1601: Wioska Escantos w południowej Tilei zostaje całkowicie zniszczona przez stada olbrzymich szczurów.

1602: Bretonnska okupacja Marienburga zostaje zakończona gdy z odsieczą przybywa Wielki Diuk Middenlandu.

1604: Baron Van Buik przyznaje miejsce w Radzie Miejskiej kupcom i przewoźnikom, dając tym samym początek demokratycznym rządom w Marienburgu.

1666: Spaczinżynierowie z klanu Skryre opracowują funkcjonalne, jak na standardy skavenów, spaczdziało o straszliwej sile. Eksplozja pocisku może zniszczyć cały regiment.

1670: Baron Ulrich von Schloss z Reiklandu, poplecznik Imperatora z Nuln, próbuje przedrzeć się przez Las Loren i zaatakować Quenelles. Wojska barona zostają rozbite i zmasakrowane przez Leśne Elfy.

1681: Noc Niespokojnych Umarłych. Nagash powraca raz jeszcze 1666 lat po zabiciu przez Sigmara. Przez jedną noc umarli przemierzają Znany Świat siejąc strach i zwątpienie wśród żywych. Całe wioski i miasta zostały opanowane i zniszczone przed końcem nocy terroru.
Wielkie powstanie w Albionie i koniec władzy potomków Rongvalda z Taaketskog.

1690: Talabeckland zawiera sojusz z Middenlandem.

1703: Rozpoczynają się najazdy Norsmenów na Ulthuan. Magnus Szalony wraz z dwustoma ludźmi oblega port Lothern.

1705: Gorbad Żelazny Pazur pokonuje armie Zogotha Miażdżyciela, jednocząc plemiona Złamanych Kłów i Żelaznych Pazurów w fortecy Żelazna Skała.

1707: Oddziały skavenów wspomagają *Looomot!* herszta orków Gorbada Żelaznego Pazura. Gorbad, największy w historii przywódca orków, prowadzi ogromna armię na Imperium. Averland i Kraina Zgromadzenia zostają doszczętnie zniszczone. Miasta Averheim i Nuln padają łupem orków. W bitwie Korony Sollandu polega Eldred, Elektor Sollandu (obecnie Wissenland), a jego korona i magiczny miecz, jeden z dwunastu Runicznych Kłów, zostają zrabowane przez orki. Solland jest zrujnowany. W bitwie pod Grunburgiem Gorbad zostaje bardzo ciężko ranny, jednak jego armia zadaje klęskę wojskom Imperium, które wycofują się do Altdorfu.

Gorbad, mimo swej poważnej rany, podchodzi pod Altdorf. Stolica Imperium jest oblężona. W bitwie ginie Imperator Sigismund. Jednak rana Gorbada staje się coraz bardziej dokuczliwa. Przywódca orków z dnia na dzień traci kontrolę nad hordom. Poszczególne plemiona opuszczają hordę i z czasem armia Gorbada przestaje być zagrożeniem. Tym niemniej, cała wschodnia część Imperium pozostaje spalona do gołej ziemi.

1750: Ungolskie hordy przesuwają się w kierunku zachodnich lasów Kisleva. Na północy zostają pobite przez norsmeńskich książąt, jednakże opanowują tereny wzdłuż Talabeck i Urskoj. Na północy Książę Vermund ustanawia Kult Ulryka, podczas gdy kapłani Taala i Rhyi utrzymują swoją dominującą pozycję wśród arystokracji ungolskiej. Imperialna frakcja Talabheim ustanawia Kislev wschodnią prowincją graniczą, ale bez żadnej realnej władzy. Następuje secesja Kisleva z Imperium.

Powstają osiedla Norsmenów na północnych i wschodnich wybrzeżach Erinu.

1757: Sartosa zostaje siedliskiem piratów.

1786: Klan Eshin uwalnia szczury zarażone czerwoną ospą w bretonnskim mieście Bordeleaux. W ciągu jednego tygodnia miasto traci na skutek choroby ponad jedną trzecią swojej populacji. W akcie desperacji Du'Ponte nakazuje spalenie do gołej ziemi całej dzielnicy biedoty, w ten sposób likwidując ogniska zarazy.

1797: Vlad von Carstein zostaje pierwszym Wampirzym Księciem Sylvanii i poślubia hrabinę Isabellę von Drak. Przez następne dwa wieki pozostałe rodziny sylwańskiej arystokracji zostają zarażone przekleństwem wampiryzmu.

1812: Mieszkańcy Middenlandu oblegają Middenheim, ale zostają odparci dzięki pomocy krasnoludów. Podziemne miasto zostaje zamknięte po wsze czasy; podjęto wielkie prace związane z przebudową miasta i jego fortyfikacją.

Południowa Bretonnia i północna Tilea zostają spustoszone na skutek kolejnego wybuchu czerwonej ospy. Panika, anarchia i rozruchy szaleją w kilku bretonnskich miastach, gdy zdziczałe tłumy palą wszystko, co może przenosić zarazę, włącznie z owcami, psami, żabami i rybami. Wzniecony z tego powodu Wielki Pożar w Brionne pochłania trzy czwarte miasta. Ponownie, u szczytu rozwoju zarazy, atakują skaveny. Brionne, Bordeleaux i Miragliano padają ofiarą zarazy i najazdu. Wkrótce szczuroludzie rozpoczynają oblężenie Quenelles.

1813: Wybuch epidemii czerwonej ospy sieje spustoszenie w Bretonni. Wraz z plagą pojawiają się szczuroludzie, oblegające Brionne i Quenelles. Mousillon cierpi straszliwie z powodu plagi, ale książę Merovech i jego rycerze zostają oszczędzeni przez zarazę. Wyruszają do walki przeciw skavenom i pomagają wygnać je z powrotem pod ziemię.

1814: Szaleństwo Merovecha z Mousillon. Podczas zwycięskiej uczty książę popada w obłęd i wyzywa króla na pojedynek, w którym zabija władcę i pije jego krew. W wyniku tego potwornego czynu Mousillon zostaje najechane, a jego północna część przyłączona do księstwa Lyonesse. Niektórzy twierdzą, że inwazja była wywołana raczej przez odwieczną rywalizację między tymi dwoma księstwami niż na skutek nikczemnego czynu z Merovecha. Mousillon nigdy już nie odzyskuje dawnej chwały, a znaczna jego część podupada.

1851: Norsmeni wznawiają napaści na wybrzeże Morza Szponów. Marienburg zostaje splądrowany po raz czwarty.

W bretonnskim mieście Parravon rodzi się Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonne, drugie dziecko książęcego namiestnika.

Król Bretonni finansuje wyprawę do Lustrii. Miasto Huatl zostaje obrabowane ze swoich świętych artefaktów.

1867: Chandagnac Starożytny przekształca Genevieve Dieudonne w nieśmiertelnego wampira.

Czarnoksiężnik Drachenfels łupi Parravon.

1900: Na północy Kisleva powstaje konfederacja stanów, rządzona przez norsmeńskich książąt Ropsmenn, z centralną władzą skupioną w stolicy stanów - Erengradzie, a sprawowaną przez Ingjalda Czerwonego. Oddziały ungolskie zagrażają Talabheim. Stolica Ungołów, Dorogo, staje się miastem kosmopolitycznym, utrzymującym kontakty z Arabią i krasnoludzkimi królestwami w Kitaju.

Elfi magowie z Saphery (w Ulthuanie) tkają nad oceanem iluzję mającą uchronić Elfie Królestwa przed coraz silniejszymi atakami Norsmenów.

1937: Zatruta uczta w zamku Drachenfels; śmierć Imperatora Carolusa.

1941: Wódz Skórożuj z klanu Skab sprzymierza się z jednym z Królów Kapłanów. Skaveny poznają tajniki mrocznej magii, zaś klan Skab zyskuje nieco więcej władzy wśród szczuroludzi, chociaż nadal daleko mu do czterech Wielkich Klanów.

1979: Mrocznymw Wieki Imperium. Margaritha zostaje wybrana Imperatorem przez kilku Książąt-Elektorów. Jest to przez blisko 400 lat ostatni władca, gdyż Wielki Teogonista Sigmara odmawia uznania tej elekcji i ogłasza bezkrólewie. W całym Imperium rozwijają się Kulty Chaosu. Pojedyncze miasta tworzą własne rządy, a do władzy dochodzą kupieccy burmistrzowie.

1980: Rozpoczyna się trwający do 2300AS całkowity upadek władzy centralnej.

1994: Po raz pierwszy odnotowano fakt, że nie można odnaleźć miejsca pochówku księcia Merovecha. Wielu wędrownych rycerzy wyruszało, aby je odnaleźć, ale żadnemu z nich się to nie udało.

1999: Mordheim zostaje zniszczone przez kometę o dwóch ogonach. Siostry Sigmara zostają uznane winne herezji i obłożone anatemą. Pozostałe zakony Sióstr Sigmara zostają reformowane. Kometa składa się w całości z Upiorytu, tworząc największe znane skoncentrowane źródło Kamienia Przemian. Skaveny natychmiast zajmują ruiny i zaczynają wydobywać Spaczeń.

2000: Pierwsze badawcze wyprawy morskie staroświatowców na zachód. Elfy powstrzymują ich przed wtargnięciem do Królestw Elfów.

W Kislevie Ungolska arystokracja powoli asymiluje się kulturowa z Gospodarami. Książęta Ropsmenów tworzą szlak handlowy prowadzący do Dorogo.

Szary Prorok Kritislik wyprowadza klan Scruten poza główne tereny zajmowane przez skaveny. Klan zakłada ukrytą na Przeklętych Bagnach wielką warownię, której najdalej wysunięte przyczółki sięgają aż pod Marienburg.

W AS1111 nadeszło wielkie nieszczęście. Mieszkańcy Starego Świata byli jeszcze bardziej nikczemni niż obecnie. Odwrócili się od Ulryka oraz dobrych bogów, a bogowie zła i Chaosu z radością ich za to ukarali. Najpierw nadeszła straszna zaraza czarnych wrzodów, tysiące ludzi pomarło w swych łożach i na ulicach. Potem zaś przyszła nieskończona horda szczurów większych, niż świat kiedykolwiek widział, a na przedzie biegli szczurzy władcy, więksi, sprytniejsi i bardziej zabójczy od innych. Prowadzone przez nich szkodniki rozbiegały się bez lęku po całej krainie. Żerowały na żyjących, a także na umarłych, zabijając zarówno młodych, jak i starych. Z każdym mijającym dniem stawały się coraz śmielsze i bardziej zajadłe. Atakowały ludzi na ulicach, ścigały psy i zabijały koty, nie lękając się pułapek ani sieci, a w całym Imperium nie było dość trucizny, by wytruć je wszystkie.

Wkrótce w Imperium nie było ni miasta, ni wioski wolnych od szczurzego plugastwa. Szkodniki wypełniały ulice i biegły rynsztokami. Rozsiadały się na dachach i wieżycach, roztrącały śmieci i wspinały się do wychodków. Jadły żywność i zatruwały wino, drapały w okna i kąsały małe dzieci. Biegały w wielkich pałacach Altdorfu, w domach kupieckich Marienburga i uniwersytetach Nuln, przelewały się wielkimi hordami ponad murami Talabheim. Wkrótce niemal wszyscy mieszkańcy Imperium leżeli złożeni chorobą lub w grobach. A przez cały ten czas skaveńscy władcy śmiali się, widząc rozpętaną przez siebie rzeź.

Tylko Middenheim oparło się pladze i szczurom, bezpieczne na szczycie Fauschlagu. Graf Mandred w swej mądrości nakazał rozbić prowadzące do miasta wielkie wiadukty, zanim szczury zdołały je przemierzyć, a ludzie stali na wszystkich murach i we wszystkich oknach, a ogniem i gorącą oliwą, by uniemożliwić stworom wspięcie się po skale. Ale szczury zaroiły się wokół podstawy góry i tak rozpoczęło się oblężenie miasta. Minęły miesiące i zaczęło brakować żywności. Graf Mandred wiedział, że choć potrafi ochronić swój lud przed plagą, nie zdoła obronić go przed głodem. Jego armia była zbyt nieliczna, aby odeprzeć szczury stłoczone wokół Fauschlagu, a z południa nie nadchodziła pomoc, bowiem wielkie miasta Imperium padły ofiarą nieokiełznanego głodu szczurów.

Przez trzynaście dni i nocy Mandred siedział na tronie usiłując obmyślić rozwiązanie. Wiedział, że jeśli czegoś nie zrobi, Imperium czeka zagłada, a wielki naród zostanie pochłonięty przez Chaos i Ciemność. Rankiem czternastego dnia wstał, mając gotowy plan.

Zebrał wszystkich kupców z miasta: straganiarzy, rzeźników, piekarzy, sprzedawców ryb, właścicieli magazynów i spichlerzy oraz ludzi, którzy prowadzili oberże i gotowali strawę dla możnych panów. I zawezwał także cały lud Middenheim, aby zlecić wszystkim proste zadanie: mieli przynieść całe mięso i sery ze swoich spiżarni.

Ludzie zapłakali na te słowa, tak niewiele im bowiem pozostało i lękali się, że graf zamierza ich zagłodzić. Mandred uspokoił gawiedź, opowiadając o swoim wielkim planie. Przemówił do poddanych z taką łagodnością i przekonaniem, że lud uwierzył, iż władca nie zamierza ich skrzywdzić w żaden sposób, a mądrość jego planu była tak głęboka, że całe miasto zaraz podjęło się tego zadania.

W między czasie graf Mandred nakazał inżynierom sprowadzić największy kocioł ze zbrojowni. Kadź była tak ogromna, że można w niej było uwarzyć człeka pospołu z koniem. Służyła ona do wytopu pocisków dla największych trebuszy. Władca rozkazał, aby postawić wielki kocioł na Placu Broni, tuż przed pałacem. A wszystkim ludziom nakazano, by przynieśli swe mięso i sery, po czym wrzucili je do ogromnego kotła. I takoż uczynili, co do jednego, przynosząc kiełbasy i kości na zupę, suszone steki i całe mnóstwo serów: wielkie kręgi Dnia Ulryka, czerwonego Salzenmund i wędzonego nordlandzkiego, a także wiele innych, bowiem plaga oszczędziła krowy, które dały tej wiosny dużo mleka, więc sera było pod dostatkiem. Wkrótce, choć kocioł był wielki, wypełniły go sery i mięsiwo, jak na ucztę godną tysiąca ludzi, a może i więcej.

Wówczas graf zaprzągł do kadzi potężne woły, które zaczęły ją ciągnąć. Zabrały kocioł na sam dół wielkiego miasta, a potem jeszcze dalej, w głąb tuneli poniżej. Przejazdy strzegły krasnoludy, a pod kocioł przetaczano wielkie bale drewna, by łatwiej go było poruszyć. Wkrótce gar spoczął obok Wielkiej Czarnej Studni, ogromnego kanału, który ciągnie wodę z największych głębin pod Fauschlagiem. Studnia dostarczała mieszkańcom Middenheim niemal całą wodę, jakiej potrzebowali, stanowiąc życiodajną arterię miasta. Graf Mandred oddał Czarnej Studni honory i poprosił o przebaczenie Ulryka, krasnoludy, lud Middenheim, a także samą ziemię, za to, co zamierzał uczynić.

Najpierw wydał rozkaz, aby trzynaście razy uderzono w wielki dzwon Ulryka. To był sygnał dla wszystkich zacnych obywateli Middenheim, by schowali się w swych domach lub wartowniach. Wkrótce na murach pozostali tylko żołnierze, którzy mieli baczyć, czy nikt nie wałęsa się na ulicach. Graf Mandred nakazał umieścić kocioł na stosie z bali drewna i rozpalić pod nim wielki ogień. Zapłonęło ognisko, a niedługo później cała masa mięsa i sera zaczęła topić się i rozgrzewać, a potem burzyć się w kotle i gotować. Z kotła buchnął oszałamiający zapach, najsmakowitszy, jaki kiedykolwiek unosił się w tym mieście. Woń była tak silna, że zaraz wypełniła powietrze i wychynęła z podziemi przez szczeliny w litej skale. Poniosła się także tunelami biegnącymi w ziemię poniżej i dalej jeszcze, na równiny otaczające Fauschlag.

Szczurze hordy na dole były głodne i złe. Pożerały się nawzajem, szukając nasycenia. Gdy zapach uderzył w ich nozdrza, stwory ogarnęło szaleństwo. Ich pyski wypełniły się pianą, a oczy krwawym blaskiem głodu. Myślały tylko o jednym: aby znaleźć to jedzenie i pożreć je. Olbrzymią falą szczury ruszyły ku górze, wspinając się na siebie nawzajem w głodowym szale, a na przedzie biegli skaveńscy przywódcy.

Popędziły w górę urwiska i zaroiły się na murach. Inne runęły przez szczeliny w ziemi i pobiegły tunelami w stronę zapachu. Aromat był tak silny i tak potężny był ich głód, że stwory nie dbały o nic, pragnęły tylko znaleźć źródło zapachu i najeść się do syta. Szczury nie dostrzegły, że ulice były puste. Nie dziwiły się brakiem strażników na swej drodze. Obchodził je tylko przepyszny zapach sera i mięsa w wielkim kotle.

Pędziły w dół coraz głębiej, z pianą na pyskach, wytrzeszczonymi ślepiami, wzbierając głodem i pazurami gotowymi, by siać śmierć. Pędziły w dół, ku wielkiej kadzi, gdzie stał graf Mandred i jego ludzie. Setki bestii, całe ich tysiące wypełniły miasto i zatkały tunele poniżej. I gdy biegły ku swemu żerowi i w stronę ludzi grafa, władca wydał rozkaz. Krasnoludzcy inżynierowie podpalili lonty pod przygotowanymi uprzednio baryłkami prochu strzelniczego. Wielka Czarna Studnia pękła i przeogromna fala wody buchnęła w tunele. Pognała jak wzburzona rzeka, przewalając się przez wszystkie korytarze, wypełniając podziemne miasto do samego szczytu i opłukując ulice na powierzchni.

Fala wody cisnęła szczurami o mury i zdławiła je swoją wściekłością. Te, które przetrwały pierwsze uderzenie, nie mogły płynąć pod prąd. Ich małe łapy nie potrafiły oprzeć się stale wzbierającej wodzie. Po kilku chwilach wszystkie szczury potonęły, co do jednego. A ostatni zginęli skaveńscy władcy, młócąc bezradnie łapami wśród powodzi i piszcząc o pomoc, gdy zakryły ich wody. Graf i jego ludzie, których silne nogi szybko wyniosły na bezpieczną powierzchnię, patrzyli jak giną wszyscy panowie skavenów, widzieli ich tonące ciała i zrozumieli, że koszmar szczurów przeminął. Następnego dnia Mandred zebrał swoje oddziały i wyruszył, aby uwolnić wielkie miasto Altdorf, a potem całe Imperium. Gdy ukończył swe dzieło, lud uczynił go Imperatorem, a on rządził długo i mądrze krainą, którą ocalił.

I od tego czasu co roku, w czternasty dzień Ulriczeita, świętujemy wielkie zwycięstwo Imperatora Mandreda Szczurobójcy, gotując w wielkim kotle ser i kiełbasy. Jemy je wszyscy, radując się świadomością, że szczury zostały wygnane i nigdy już nie powrócą, by nękać nasze wspaniałe Imperium.

- fragment czytanki dziecięcej *Wielcy grafowie Middenheim. O grafie Mandredzie Szczurobójcy i niezwykłym serze.*

2001 DO 2500: NOWE TYSIĄCLECIE:

2005: Erin. Po zjednoczeniu erińskich klanów przeciw najeźdźcom z Norski Bran Wojownik zostaje koronowany na Najwyższego Króla.

2010: Zniszczenie Ostermarku przez Vlada von Carstein rozpoczyna Wojny Wampirów. Armie ożywieńców przemierzają kraj pomiędzy Stirlandem a północną granicą. Rezydująca w Talabheim Imperatorka Ottilia IIII rozkazuje zamknąć prowadzącą do miasta Drogę Magów.

Krasnoludy biorą udział w wielu bitwach przeciwko nieumarłym. Między innymi w walce o Zamek Tempelhof i w bitwie przeciw hrabinie Emmanuelle.

Erin. Dochodzi do decydującej bitwy pomiędzy zjednoczonymi erińskimi klanami dowodzonymi przed Najwyższego Króla Brana a Norsmenami dowodzonymi przez Sigurda Kruka. Erińczycy wygrywają bitwę, jednak ginie w niej król Bran. Z powodu braku godnego następcy króla, Erin rozpada się na wiele zwalczających się wzajemnie księstewek.

2025: Vlad von Carstein zostaje pokonany przez Krugera, Pierworodnego Templariuszy Białego Wilka. Von Carstein powraca rok później, a u podnóża Urwiska Westchnień zostaje znalezione wyssane z krwi ciało Krugera.

2051: Vlad von Carstein zostaje zabity podczas oblężenia Altdorfu, a jego żona Isabella nie chcąc spędzić wieczności bez niego popełnia samobójstwo. Hrabiowie zaczynają walczyć między sobą, a ich armia ożywieńców rozdziela się by walczyć w ich rodzinnych waśniach. Najsilniejszym z wampirów okazuje się Konrad von Carstein.

2066: Norranowie wykorzystując wewnętrzne waśnie pomiędzy klanami Erinu rozpoczynają trwający niemal wiek podbój wyspy. Do AS2161 będą kontrolować niemal dwie trzecie Erinu.

2084: Spaczinżynierowie z klanu Skryre udoskonalają konstrukcję *dalekopisku*, umożliwiając natychmiastową komunikację między odległymi siedliskami.

2091: Rodzi się legendarna Wielka Maciora z Grismerie - największa świnia, w Mousillon. W wielu wioskach do dziś obchodzi się Noc Maciory, na pamiątkę tamtego wydarzenia.

2094: Konrad von Carstein przejmuje władzę nad Sylvanią.

2100: Konrad von Carstein wiedzie swoje siły przeciwko Imperium, ale zostaje pokonany w Bitwie Czterech Armii w AS2100. 21 lat później próbuje po raz kolejny ale jego wojska zostają ostatecznie pokonane przez połączone armie Imperium i krasnoludów w Bitwie pod Grim Moor.

Igor Straszliwy, Książę Erengradu, proponuje księciu Dorogo przyłączenie się do Konfederacji Stanów Kisleva. Kiedy Książę uprzejmie odrzuca propozycję. Igor wysyła armię w celu zniszczenia Dorogo. Zmienia nazwę podbitego miasta na Kislev i przez czterdzieści lat włada mniejszymi stanami południowego i środkowego Kisleva, po raz pierwszy jednocząc cały obszar kraju pod jednym berłem. Przez kilka dekad Igor buduje Kreml, książęcą fortecę na Wzgórzu Bohaterów w Kislevie, kontrolując rzekę Urskoj.

Frakcje jaszczuroludzi ścierają się ze sobą o prawo posiadania zmumifikowanych zwłok Slanna Xilipepy.

2111: Obywatele Rotebach odkrywają, że książę Middenlandu, Luitprand II zawarł spaczeniowy pakt. Luitprand, każe wymordować wszystkich mieszkańców miasta i spalić Rotebach za *sojusz z Chaosem*, w ten sposób tuszując swój występek.

2122: Książę Ivan Lunatyk, syn Igora Straszliwego, w czasie Geheimnisnacht wpływa na czele swej armii do Talagraadu i masakruje mieszkańców portu, zabijając blisko cztery tysiące ludzi. Ostland i Stirland zawierają sojusz przeciwko Ostermarkowi.

2132: Manfred von Carstein, ostatni i najprzebieglejszy z rodu wampir, atakuje będące w stanie wojny domowej Imperium. Niemalże udaje mu się zdobyć Altdorf, ale ostatecznie zjednoczone siły Imperium, krasnoludów i elfów zmuszają go do odwrotu do Sylvanii. Postanowiwszy raz na zawsze zlikwidować zagrożenie ze strony hrabiów-wampirów, różne frakcje Imperium jednoczą się i wraz z ich krasnoludzkimi i elfimi sprzymierzeńcami, przeszukują mroczne lasy Sylvanii. Manfred zostaje ostatecznie osaczony na Bagnach Fenn, gdzie zostaje pokonany, a jego armia zniszczona.

2134: Podboje Igora Straszliwego kończą się u podnóża Gór Krańca Świata i na stepach Dalekiego Stoku. Pomimo tego Igor deklaruje obydwa te obszary częścią Konfederacji Stanów Kisleva i nadaje sobie dziedziczny tytuł cara całego Kisleva.

2150: Morskie Elfy powracają do Starego Świata i zakładają faktorie handlowe.

2177: Śmierć Chandagnaca Starożytnego, wampirycznego ojca Genevieve Dieudonne.

2197: Po nieudanej próbie wyniesienia syna do godności Lektora, Wielki Teogonista Kazgar XII wydaje bullę, w której nakazuje wszystkim prezbiterom składanie ślubów celibatu.

2201: Początek Wojen Rycerzy w Bretonni. Król Louen Orkobójca wyrusza z krucjatą przeciwko wszelkim zielonoskórym w swym państwie. Przez następne sto lat terytorium Bretonni zostaje praktycznie oczyszczone z orków i goblinów, spychanych jeszcze bardziej w głąb gór i lasów.

2207: Kolejny, mniejszy meteoryt ze Spaczenia uderza w ziemię, tym razem na Jałowych Wzgórzach. Skaveny wynoszą większość Upiorytu, ale ludzkiemu czarodziejowi udaje się zabrać jeden odłamek. W tajemnicy przenosi go do Zamku Wittgenstein.

2232: Zjednoczone królestwa północnej Estalii najeżdżają i zdobywają południową Bretonnię.

2247: Po rządach kilku słabych i nieudolnych carów powstaje koalicja biurokratów i kapłaństwa, spiskująca w celu przejęcia władzy w Kislevie przez marionetkowego władcę. Na terenach Dalekiego Stoku powstają pierwsze osady rolnicze.

2250: Drobne potyczki między skavenami i Królami Kapłanami z Khemri przeradzają się w otwartą wojnę. Wojna trwa niemal przez dwa stulecia i zapewnia skavenom osłonę, dzięki której w tajemnicy rozbudowują swoją sieć tuneli aż do Krain Południowych.

2262: Rodzi się Yevgeny Yefimowich, przyszły najwyższy Wtajemniczony boga Chaosu, Tzeentcha.

2267: Bretonnskie prowincje wysyłają wojska do walki z okupującymi południową część kraju Estalijczykami.

2297: Wojna Fałszywego Graala. Książę Maldred i jego małżonka Malfleur więżą Czarodziejkę i występują przeciwko królowi, twierdząc, że są w posiadaniu prawdziwego Graala. Mousillon po raz kolejny okrywa się hańbą, a król wyrusza z armią przeciw nieszczęsnemu księstwu i rozpoczyna oblężenie stolicy.

2300: Druga epidemia czerwonej ospy sieje spustoszenie w obu armiach i zabija wiele wiejskiej ludności Mousillon. Oblężenie kończy się wraz ze śmiercią ostatniego obrońcy, a król wkracza do miasta. Maldred i Malfleur zostają znalezieni martwi w książęcym pałacu, wśród pozostałości po swoich hulankach. Mousillon zostaje ogłoszone Utraconym Księstwem, a król nie wybiera nowego księcia.

2302: Inwazja sił Chaosu na Stary Świat. W Nuln pojawia się Magnus Pobożny. Jego apel o zjednoczenie przeciwko groźbie Chaosu okazuje się skuteczny. Rodzą się plotki o podłych i zmutowanych goblinach Chaosu.

Rosnąca fala mrocznej magii zmusza Szarych Proroków, by wkroczyli i wezwali boski osąd Rogatego Szczura w celu powstrzymania wojny pomiędzy klanami. W Skavenblight podczas odprawiania wielkiej ceremonii w czasie Vermintide - wielkiego corocznego święta ku czci Rogatego Szczura - Szarym Prorokom udaje się przyzwać inkarnację bóstwa. Przerażeni lordowie klanów przysięgają posłuszeństwo i współpracę na niespotykaną wcześniej skalę, gdy Rogaty Szczur dyktuje plan, który mają zorganizować. Rada Trzynastu zostaje całkowicie zreorganizowana, natychmiast kończąc wszelką wrogość między skavenami.

2303: Magnus Pobożny ściera się z Hordami Chaosu i pokonuje je u bram Kisleva. Kilka oddziałów szczuroludzi infiltruje ziemie Imperium i wkrótce wybuchają niewielkie ogniska zarazy w Nuln, Talabheim i Marienburgu.

2304: Magnus Pobożny z Nuln zostaje obrany Imperatorem. Następuje odbudowa Imperium. Magnus zakłada dwór w Nuln. W Altdorfie elfi Mistrz Wiedzy Teclis tworzy Kolegia Magii. Magnus wydaje *Imperialny Dekret o Magii* - zbiór praw i regulacji, których muszą przestrzegać wszyscy obywatele Imperium obdarzeni umiejętnościami magicznymi. Złamanie postanowień dekretu karane jest śmiercią.

2319: Imperator Magnus Pobożny wydaje *Imperialny Dekret o Zbawieniu i Litości* - zbiór praw i regulacji nakazujących Elektorom wybudowanie więzień i aresztów. Dużą rolę w stworzeniu edyktu odegrał Kult Shallyi.

2320: Skaveńscy agenci w Marienburgu za pomocą ognistych kadzi palą połowę zakotwiczonych w porcie statków. Motywy tego ataku pozostają nieznane.

2321: Podczas zimy rynsztokowcy klanu Eshin dokonują kilku wypadów na imperialne, bretonnskie, tileańskie i estalijskie floty wojenne stojące na kotwicy w swoich macierzystych portach. Do podpalenia okrętów używają ognistych kotłów i nafty, z różnym powodzeniem.

2350: Hala Gildii Inżynierów w Karaz-a-Karak zostaje zniszczona przez eksplozję wywołaną przez Burloka Bamminsona i Svena Hasslefiesana, a dokładniej rzecz ujmując, przez prowadzone przez nich eksperymenty z ciśnieniem.

2369: Po śmierci Magnusa Pobożnego Imperium wbrew powszechnym przewidywaniom przechodzi nie w ręce jego brata, Gunthera, lecz Hrabiego Leopolda ze Stirlandu.

2371: Wnuczka Gunthara von Bildhofena poślubia Borysa I Todbringera, a ich syn zostaje pierwszym grafem Middenheim z rodu Todbringerów.

2377: Małpi Król zdobywa władzę w Kitaju. Mianuje swoim doradcą wodza Kishkika z klanu Eshin i rozpoczyna handel z Imperium Szczuroludzi.

2378: Marienburgskie floty kupieckie i ochotnicze przeprowadzają wysoce skuteczną kampanię przeciwko piratom.

2383: Kilkoro dzieci opowiada o objawieniu się Shallyi w zagajniku pod Pfeildorfem. Niektórzy twierdzą, że dzieci potrafią czynić cuda. Inkwizytorzy Sigmara odmiennie oceniają ich dar i paą malców na stosie. Ich poplecznikom udaje się przetrwać i wkrótce zakładają Zakon Dzieci Gołębicy.

2387: Saperzy skavenów podminowują mury Zamku Siegfried w Sylvanii. Gdy książę Karsten z Waldenhof odmawia szczuroludziom zapłaty za przysługę, skaveny uprowadzają wszystkie dzieci z miasta.

2399: Skaveny z klanu Skryre rozpoczynają opracowywanie zasilanych Upiorytem podziemnych *żelaznych spaczpowozów*. Pierwotnie używane do ciągnięcia wózków kopalnianych, ale wkrótce zostają przystosowane także do transportu wojska.

2420: Bretonnski król Charles I prowadzi Wojny Rycerzy na terytoria Księstw Granicznych i dalej na południowy wschód. Rycerze bretonnscy odnoszą spektakularne zwycięstwo nad Krwawą Rzeką. Coraz więcej osadników osiedla się w Księstwach Granicznych.

Gobliński wódz Grom Brzuch najeżdża Góry Krańca Świata na czele swej armii, złożonej z wielu szczepów goblinoidów. Po pokonaniu krasnoludów w Bitwie Żelaznych Wrót armia Groma posuwa się na tereny Imperium. Duża część południowo-wschodnich terytoriów Imperium jest zdewastowana, a miasto Nuln zdobyte. Jednak Grom nie posuwa się dalej w głąb Imperium. Kieruje swe armie w stronę morza, gdzie budują one ogromną flotę i odpływają na zachód. Dopiero po kilku latach historykom udaje się odkryć, iż Grom wylądował na wyspie Ulthuan, gdzie po latach szerzenia pożogi i zniszczenia został ostatecznie pokonany przez elfy.

2422: W Altdorfie w pobliżu Kolegium Płomienia dochodzi do potężnej magicznej bitwy. W wyniku działań niszczycielskich zaklęć dzielnica Altdorfu zostaje całkowicie zniszczona.

2429: Marienburg odłącza się od Imperium. Imperator Dieter IIII przekazuje rajcom miejskim władzę nad Jałową Krainą w zamian za pokaźną kwotę w złocie. Gdy skandal wychodzi na jaw, Diter zostaje pozbawiony władzy. Tron przejmuje Wilhelm II, a korona przechodzi w ręce Książąt-Elektorów Reiklandu. Śmiałe trio iluzjonistów odwiedza Pałac Imperialny w Altdorfie i odjeżdża wraz z częścią skarbów ze zbiorów Imperatora. Wilhelm II rozkazuje przeprowadzenie masowych procesów czarodziejów, oskarżając ich o czarostwo i konszachty z Chaosem. Zostaje stoczona bitwa na Bagnie Grootsher. Książę Frederik zmienia Twierdzę Tarhelm w więzienie.

2442: Arcymag Viggo Hexensohn zostaje wybrany Patriarchą Kolegium Ametystu.

2448: Potop zalewa Marienburg. Następuje rozbudowa murów Vloedmuur i usprawnienie systemu odwadniającego.

2449: W odpowiedzi na wprowadzone przez radę miejską prawo gwarantujące gildiom ograniczenie wpływów związków pracowniczych, w Marienbergu wybuchają zamieszki, które rozpoczynają się w stoczni Suiddock i ogarniają całe miasto.

2450: Kaplica Graala położona w pobliżu miasteczka o nazwie Pied a'Cochon - największy spośród ocalałych w Mousillon świętych przybytków - jest oblegana przez ogromną hordę nieumarłych. Kiedy stwory wdzierają się do środka, wszystkie Panny Graala giną w okrutny sposób, pożarte przed ghoule. Świątynia nigdy nie zostaje odbudowana.

2456: Jedyna córka księcia Talabheim poślubia drugiego syna Wielkiego Księcia Talabecklandu Dietera I, powstaje dynastia Krieglitz-Untermenschen. Po śmierci księcia Talabheim, księżna Krieglitz-Untermenschen wstępuje na tron jako Ottilia VIIII.

2458: Bitwa na Falach. Eskadra pirackich statków zostaje okrążona i zatopiona przez bretonnską flotę. Jest to największa morska bitwa u wybrzeży księstwa.

2465: Rodzi się Orfeo, minstrel. W wieku ośmiu miesięcy, jako podrzutek, zostaje zaadaptowany przez Leśne Elfy z lasu Loren.

2470: Wódz goblinów Boggrub *Ogryźnóżka* prowadzi plemię Złamanych Nosów na krasnoludzką twierdzę Karak Azul. W wyniku wyprawy w jego ręce trafiają dwie potężne machiny wojenne, które ochrzczono mianami Czaszkołup i Ołowiomot. Uzbrojony w owe potworne machiny zniszczenia Boggrub sieje spustoszenie w Górach Krańca Świata i w Averlandzie.

2471: Rodzi się Detlef Sierck, największy dramaturg i impresario w Starym Świecie.

2473: Belegar potomek króla Lunn, odbija z rąk goblinoidów część Karak Osiem Szczytów. Choć twierdza zostaje odbita, to goblinoidy przystępują do oblężenia.

2475: Aktywność Chaosu na północ od rzeki Linsk stale wzrasta. Książęta północnych kolonii apelują do rządu o pomoc wojskową oraz fundusze na fortyfikacje. Działania oddziałów wojskowych zostają ograniczone do zwalczania band zwierzoludzi i mutantów, napadających na Środkowy i Południowy Kislev. Bolgasgrad największa osada w Translinsku, protestuje i odłącza się od Konfederacji Kislevickiej. Ivan Szalony, ostatni car z rodu Romanoff zostaje zabity przez fanatycznego kapłana. Na tron Kisleva, przy wsparciu wojska i arystokracji wstępuje Radii Bokha. U podnóża Gór Krańca Świata zwiększa się aktywność goblinów. Dolganie jednoczą się pod wodzą Daroka Krzywego Roga i wypowiadając wojnę wszystkim goblinoidom. Wybuchają niezliczone konflikty, a nie ma żadnej nadziei na ich pokojowe rozwiązanie.

Rodzi się Johann von Mecklenberg, syn Oswalda, barona Sudenlandu.

2477: Książę Oswald von Konigswald rekrutuję grupę poszukiwaczy przygód - w tym również wampirzycę Genevieve Dieudonne - i prowadzi ich w Szare Góry, aby odnaleźć i zniszczyć czarnoksiężnika Drachenfelsa.

2478: Rodzi się Konrad. Przychodzi na świat baron Wolf von Mecklenberg - młodszy brat Johanna.

Talabheim ogłasza niepodległość i odłącza się od Talabecklandu. Stolica prowincji zostaje przeniesiona do twierdzy Schloss.

2479: W Bretonni, Nicolette z Oisement zostaje oskarżano o czarnoksięstwo i wyznawanie Mrocznych Bogów, sąd przed który zostaje doprowadzona przez błędnych rycerzy, uznaje arystokratkę winną zarzucanych jej zbrodni i skazuje Nicolette na zamurowanie żywcem w zamkowej wieży.

2482: Wojska Stirlandu, po przekroczeniu południowej granicy Talabecklandu, zostają związane walką przez oddziały najemników dowodzone przez generała Von Ruteura. I choć generał został pokonany, to zebrana przez władców Talabecklandu armia odparła wrogie wojska, które wycofały się do Stirlandu.

2483: Vukotich wstępuje na służbę von Mecklenbergów jako nauczyciel Johanna.

2485: W bretonnskim mieście Gisoreux dochodzi do pierwszych poważnych zamieszek. Ludzie są niezadowoleni z rządów króla.

Klan Mors niszczy kilka rywalizujących z nim klanów, włącznie z większością klanu Skab i zaczyna zdobywać władzę oraz wyższy status.

2486: Bretonnski król Charles I przekazuje władzę swojemu synowi Charlesowi II de la Dure. Nowy król krwawo tłumi rozruchy w mieście.

2488: Bitwa o Przełęcz Śmierci. Armie bretonnskie zostają pokonane przez siły orków pod wodzą Morgluma Karkołamacza. Król Bretonni Charles II ogłasza koniec Wojen Rycerzy.

2490: We wsi na skraju Lasu Cieni młody Konrad ratuje Elyssę przed zwierzoczłekiem.

2491: Bagrain, opat klasztoru La Maisontaal w Bretonni, przenika do Skavenblight i wykrada przeklętą Arkę Chaosu. Szary Prorok Śmierciożuj i jego skaveny wyruszają w stronę obleganego klasztoru. W zamian za Arkę Chaosu szczuroludzie niszczą wojska nekromanty

Heinrich Kemmler, znany także jako Liczmistrz, odnajduje kryptę straszliwego Krella, Mistrza Chaosu i wskrzesza go z powrotem do życia. Na czele potężnej armii ożywieńców wędrują z Szarych Gór do Bretonni, paląc i rabując wszystko na swej drodze. W zaciętej bitwie o klasztor La Maisontaal ich armia odnosi ciężkie straty, i zostaje zmuszona do odwrotu.

Szrama, Wojownik Chaosu, przeprowadza atak na letnią rezydencję rodziny. Johann i Vukotich unikają rzezi, ale Wolf zostaje schwytany.

2492: Bretonnski król Charles II przeprowadza modernizację bretonnskiej piechoty i marynarki.

2496: Głęboko pod Karak Osiem Szczytów Felix odzyskuje zagubiony miecz Karagh.

Letnie przesilenie dnia i nocy. Wioska Konrada zostaje zaatakowana i starta z powierzchni ziemi przez zwierzoludzi. Konrad spotyka najemnika Wolfa i zgadza się być jego giermkiem przez 5 lat.

Mniej więcej w tym samym czasie mag Litzeinreich w Middenheim przeprowadza eksperymenty ze Spaczeniem.

Arcymag Setanta Lobas zostaje wybrany Dzikim Ojcem, Patriarchą Kolegium Bursztynu.

2498: Armia zielonoskórych zostaje pokonana na zachodnim krańcu Przełęczy Wściekłego Psa w Bitwie Szczęk przez krasnoludy dowodzone przez Duregara, którym jednak zadaje klęskę wielki wódz nocnych goblinów, Skarsnik. Częściowo odbudowana i zasiedlona twierdza Karak Osiem Szczytów znajduje się w ciągłym stanie oblężenia.

W Bretonni dobiega końca budowa pałacu w Oisillon, dwór królewski przenosi się do pałacu z Gisoreux.

2499: Konrad i Wolf są zatrudnienie w kopalni złota niedaleko przełęczy Belyevorota w Kislevie. Mag Litzeinreich znajduje się w służbie Gustava Szalonego z Talabheim.

2500: W walce z orkami ginie król Bretonni Charles II. Następcą tronu Bretonii zostaje 15 letni Charles de la Tete d'Or. Młody książę Couronne nie jest gotowy do objęcia władzy, przez osiem lat w jego imieniu włada dekadencko Lord Regent de Gascone. Couronne staje się sławne w całym Starym Świecie ze swoim przepysznych nad miarę balów i uczt.

Oblężenie Praag - kislevickiego miasta na dalekiej północy państwa. Praag zostaje zaatakowane przez ogromną Hordę Chaosu, dowodzoną przez Areka Pazura Demona, w skład których wchodzą wyznawcy wszystkich czterech Wielkich Mocy Chaosu.

2501 DO CZASÓW OBECNYCH: RZĄDY KARLA-FRANZA:

2501: Johann i Vukotich na Północnych Pustkowiach Chaosu ostatecznie doganiają Szramę i Wolfa, brata Johanna.

Letnie zrównanie dnia z nocą - Konrad i Wolf kierują się na północ w poszukiwaniu skarbu ukrytego w porzuconej świątyni krasnoludów.

2502: Norsmeni pod dowództwem Erika Czerwonego Topora najeżdżają Królestwa Elfie, jednak flota wojenna Wysokich Elfów odpiera atak morskich rozbójników.

Po ucieczce ze zbrojnego oddziału wyznawców boga Chaosu, Khorna, Konrad łączy siły z czarownikiem Litzenreichem. Wygnani z Middenheim za kontynuowanie zakazanych doświadczeń ze Spaczeniem, udają się do Altdorfu.

Karl-Franz z rodu Holswig-Schliestein, praprawnuk Wilhelma zostaje wybrany przez Elektorów na Imperatora Imperium.

Korzystając z patronatu księcia Oswalda von Konigswalda z Ostlandu, Detlef Sierck podejmuje próbę wystawienia swojej sztuki Drachenfels w samym zamku Drachenfels. Występ kończy się kończy się bitwą, gdy pojawia się żądny zemsty Wielki Mag we własnej osobie. Książę Oswald von Konigswald ginie, zaś Księciem-Elektorem Ostlandu zostaje Hals von Tasseninck.

Konrad odkrywa potworny plan, uknuty przez skavenów w Middenheim i Altdorfie.

2503: Imperium. Z powodu nierozstrzygniętej bitwy z zielonoskórymi, pod stirlandzkim Hundfeld, spustoszenia wschodniej części prowincji i tak zwanej zdrady Elektorów w niektórych prowincjach Imperium dochodzi do proimperatorskich zamieszek skierowanych przeciw Elektorom.

2504: Wojska Imperatora Karla-Franza I, wspomagane przez krasnoludzkie odziały dowodzone przez Hildegardę Mertezun wypędzają goblinoidy ze wschodnich fortów Gór Krańca Świata. Zrujnowanej twierdzy Karak Azul zostaje odbita z rąk zielonoskórych.

2505: 33 Pflugzeita w Altdorfie w wieku 72 lat umiera Helmut Hauptmanson, bardziej znany jako Wielki Teogonista Sigmara Yorri XIIII. Obrady zgromadzone w stolicy Imperium Konklawe zostają zakończone 22 Sommerzeita wyborem nowego Wielkiego Teogonisty - Alfreda Rottenstossa, który przyjmuje imię Yorriego XV.

2507: Latem, dowodzone przez Imperatora Karla-Franza I i krasnoludzką przywódczynię Hildegardę Mertezun wojska rozbijają na polach pod Okrągłą Górą zjednoczonych siły władców Sylvanii i zdobywają Twierdzę Dziesięciu, gdzie schronili się renegaccy książęta.

27 Ulriczeita w Marienburgu strażnicy odnajdują ciało martwego burmistrza, niemożność określenia przyczyn śmierci doprowadza do walk między dwoma frakcjami wchodzącymi w skład rady miejskiej, kilku radnych zostaje zamordowany i wolne miasto pogrąża się w impasie. Młodszy syn Wielkiego Diuka Middenlandu Manfreda von Bildhofena - Ronald w imieniu Imperatora wyrusza z samozwańczą misją dyplomatyczną zaogniając konflikt.

Barak Varr jest oblężone przez wojska wodza Gorfanga, które jednak później przyłączają się do hordy Morgluma Karkołamacza a wspólnie z nią atakują Karak Azul. Orkom udaje się na krótki czas zdobyć część twierdzy i pojmać lub zabić wiele krasnoludów, w tym Kazrika, syna Kazadora, przywódcy twierdzy.

2508: W Bretonni Charles de la Tete d'Or zasiada na tronie jako Charles III.

12 Nachexena w Marienburgu Ronald von Bildhofen zabija posła bretonnskiego Luisa de Mestreux et Cavienne, samozwańczy poseł zostaje pochwycony i odesłany Imperatorowi. Tymczasem autentyczny poseł

Imperium - Rodryg von Steinheim, z powodu nieszczelności kadłuba statku dociera do Marienburga dopiero z początkiem Jahrdrunga. W tym samym czasie Wysokie Elfy - po tym jak kapitanowie odmówili im wejścia na pokład - zatapiają dwa imperialne statki handlowe płynące z Nowego Świata.

Z końcem Nachexena dochodzi do ugody zawartej pomiędzy oblegającym Marienburg królem Bretonni Charlesem III, a reprezentującym Wolne Miasto Imperatorem Karlem-Franzem. Tymczasem na polach Stirlandu krasnoludzka królowa Hildegarda Mertezun toczy przegraną Bitwę o Mokre Pola, ścigana przez zielonoskórych armia krasnoludzko-imperialna przyjmuje oblężenie w twierdzy Adlersburg. Kilka dni później armia orków zostaje rozbita gdy z odsieczą przybywają wojska Imperium dowodzone przez Marszałka Hambirga.

W połowie miesiąca Vorgeheim załogi imperialnych okrętów handlowych, eskortowanych przez albiońskie galeony, masakrują w odwecie rozbitków pochodzących ze zniszczonej elfiej atean. 20 Erntezeita połączone siły floty bretonnskiej i Ulthuanu atakują południowe wybrzeże Albionu, porywając ludność wielu wiosek i grodów.

2510: Wódz Gnashrak jednoczy pod swą komendą plemiona zielonoskórych żyjących we wschodniej części Gór Krańca Świata i prowadzi tę armię przez Srebrny Szlak na Karaz-a-Karak. Przez lata goblinoidy pustoszą górskie tereny, nawet zagrażając stolicy krasnoludów. Gnashrak zostaje jednak pokonany przez wojska z Karak Kadrin pod wodzą Ungrima Żelaznej Pięści.

Goblińska horda niesławnego Herszta Hersztów Nocnych Goblinów - Spinniego Ztylubójcy, pustoszy ziemie wokół Middenheim, niszcząc z górą setkę farm i wiosek. Ostatecznie Ztylubójca zostaje pokonany przez słynnego Marszałka, Kurta Heinwalda. Podczas walk użyto, ściągniętego z Nuln, czołgu parowego.

W tym samym roku, nieznany dotąd Herszt goblinów Gorblum Żółta Prenga, zdobywszy zaklętą koronę orkowego szamana, wykorzystuje jej moc, by zebrać armię i przyjmuje imię Gorblum Wspaniały. Wycina w pień krasnoludzkie wojska pod wodzą króla Thorgrima i pustoszy połowę Gór Krańca Świata, co przynosi mu znaczny rozgłos.

Sultan Hahmed Shas-a Qaran zasiada na Lazurowym Tronie Arabii w Lashiek. Kupcy arabscy przywożą do Starego Świata towary z południa, a wracają z wyrobami z północy. Arabia to wciąż licząca się potęga.

2512: Za radą i namową głosu szepczącego w jego głowie, Azhag Rzeźnik prowadzi ogromną armię zielonoskórych do północnego Imperium - sieje spustoszenie, paląc i plądrując rozległe połacie tamtejszych ziem.

W Bretonni król Charles III obchodzi z wielką pompą 27 urodziny. W Gisoreux dochodzi do wznowienia rozruchów.

Skaveńscy saperzy całkowicie niszczą Zamek Wittgenstein i odzyskują przechowywany tam Kamień Przemian.

2513: Zamordowanie Imperatora Karla-Franza I. Wybucha Wojna Domowa, nowym Imperatorem zostaje wybrany Heinrich Todbringer z Middenheim, który przyjmuje imię Heinrich X Odnowiciela Imperium.

2514: Fritz von Halstadt, szef magistratu Nuln i kapitan tajnej policji księżnej Emmanuelle, zostaje przyłapany na wymianie Upiorytu w kanałach ściekowych pod miastem. Szary Prorok Thanquol przekazywał szalonemu Halstadtowi prawdziwe informacje, półprawdy i zwykłe kłamstwa, manipulując nim w celu wywołania kolejnej wojny domowej w Imperium. Intryga zostaje odkryta, a von Halstdadt zabity, ale Thanquolowi udaje się zbiec. Nieco później tego roku Szary Prorok powraca, pragnąc wywrzeć zemstę za pomocą hordy skavenów. Wykorzystując rozległą sieć kanałów ściekowych, by wedrzeć się do miasta, skaveny niemal podbijają Nuln w ciągu jednej nocy. Powstrzymują je dopiero wywołane przez obrońców pożary, które pustoszą miasto. W końcu skaveny zostają odparte, ale połowa Nuln leży w ruinach. Szary Prorok Thanquol przysięga, że zemści się na Nuln i jego mieszkańcach, a potem wraca do Skavenblight, na przesłuchanie przed Panami Rozkładu.

2515: Herszt zwierzoludzi Graktar niszczy Gortsburg i Leitenbad, ale przegrywa w bitwie pod Helmgartem.

2516: Graktar zostaje wyzwany do pojedynku i pokonany przez Khazraka, który przeprowadza serię najazdów w całym Drakwaldzie, plądrując Jagerhausen, Immelscheld i Arenburg.

2517: Car Kisleva Radii Bokha umiera w wyniku ran odniesionych podczas bitwy w Krainie Trolli. Katarina Bokha wstępuje na tron jako Caryca Katarina II Lodowa Królowa.

Pierwsze wzmianki o Czarnym Rycerzu, Mallobaude, który był ponoć widziany na dworze Aucassina.

2519: Na wschodnią dolinę Grismarie spada deszcz martwych żab. Zostaje to uznane za zły znak i wzbudza duże poruszenie wśród wieśniaków.

2521: Grupa rycerzy pojawia się pod L'Aguille tuż przed bitwą z Norsmenami. Na sztandarze rycerzy widnieje żółty wąż na czarnym polu. W przełomowym momencie jeźdźcy wycofują się, w wyniku czego wielu dzielnych bretonnskich rycerzy ginie z rąk norsmeńskich berserkerów.

STARY ŚWIAT:



Jak widzieliśmy, świat składa się z kilku kontynentów. Każdy zamieszkujący charakterystyczne dla niego istoty i cywilizacje. Poniżej przedstawiamy bardziej szczegółowy opis części znanej jako Stary Świat - regionu, podobnego do średniowiecznej Europy. Opis Starego Świata nie jest kompletny, gdyż trudno byłoby to zrealizować i zajęłoby wiele tomów, każdy kilka razy większy niż ten, który czytasz. Główne miasta, geografia terenu i szczególnie interesujące miejsca zostały zaznaczone na mapach, ale mniejsze miasta, wioski czy mniej istotne cechy krain musisz stworzyć sam, wraz ze wszystkimi szczegółami, jakie chcesz wprowadzić (zobacz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** podrozdział **TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA**).

GEOGRAFIA:

Stary Świat jest znacznie większy od Europy. Jego większą część zajmują dzikie tereny, na których nie ma osad ludzi. Lasy iglaste i liściaste tworzą naturalne środowisko dla fauny, a na nizinach występują duże obszary bagienne. Jednocześnie na wyżynach powstają wrzosowiska i torfowiska. Oprócz zwierząt występujących wszędzie, istnieją regionalne odmiany, zależne od gleby, biegu rzek, a czasami działalności ludzi i/lub innych ras inteligentnych. Lasy tworzą najczęściej splątane, ciemne i posępne gąszcze, zamieszkałe przez bandytów i istoty służące Chaosowi albo inne potwory.

GÓRY & RZEKI STAREGO ŚWIATA:

Na mapie Starego Świata zaznaczono tylko najwyższe góry, stanowiące, za wyjątkiem przełęczy, prawie nieprzezwyciężone bariery dla podróżnych. Góry Krańca Świata są znacznie wyższe od wszystkich łańcuchów Europy i wyznaczają wschodnią krawędź Starego Świata. Szare Góry, oddzielające Bretonnię od Imperium oraz Czarne Góry, leżące na styku Imperium z Księstwami Granicznymi są porównywalne wysokością z Alpami naszego świata. Znajduje się w nich wiele starych siedzib krasnoludzkich. Chociaż tych osad jest więcej niż w Górach Krańca Świata, nie można dla tego regionu stosować terminu *krasnoludzkie państwo*.

Góry Krańca Świata są najdłuższym i najwyższym łańcuchem górskim Starego Świata. Rozciągają się od równika do krain, leżących na północy poza Starym Światem, tworzą naturalną barierę klimatyczną o wielkim znaczeniu ekologicznym. Przekroczenie tej bariery nie należy do łatwych zadań. Przełęcze są otwarte tylko podczas letnich miesięcy, a nawet wtedy podróż jest bardzo wyczerpująca. Podczas Złotego Wieku krasnoludów zbudowano wiele podziemnych przejść, ale większość uległa później zniszczeniu, zaś ocalałe zamieszkują zwykle gobliny i inne nieprzyjazne istoty.

W dawnych czasach Góry Krańca Świata stanowiły oś państwa krasnoludów, w którego skład wchodziły miasta, kopalnie i fortece połączone ze sobą ta, iż możliwe było podróżowanie z równika na biegun, całkowicie pod ziemią. Obecnie jednak większość starych tuneli uległa zniszczeniu i funkcjonują tylko fragmenty dawnych przejść - w większości zapomniane przez krasnoludy i zamieszkałe przez złe istoty. Około 4000 lat temu południowa część łańcucha została zniszczona przez wulkany i wiele z tych obszarów (w tym także najsłynniejsze krasnoludzkie miasta) znajduje się we władaniu Chaosu. W górach pozostały tylko rozproszone grupki krasnoludów, zamieszkujące stare fortece i placówki, w znacznej części odizolowane od świata. Najbardziej godnym uwagi wyjątkiem jest miasto Karaz-a-Karak, dawniej najpotężniejsze z miast, jedno z nielicznych, które dotrwało do współczesnych czasów.

Inne pasma górskie, leżące poza zasięgiem władzy narodów Starego Świata, to: Czarne Góry, Apuccini, Irrana i Góry Szare. Wszystkie te łańcuchy stykają się ze sobą na obszarze dużej wyżyny, znanej jako Przeskok.

Czarne Góry były niegdyś zryte przez groty i tunele goblinów, ale obecnie zostały one (z pewnymi wyjątkami) odbite i oczyszczone przez krasnoludów. Tym niemniej region ten jest wciąż niebezpieczny i trudny do przebycia.

Apuccini są przeważnie omijane przez podróżujących ludzi, ponieważ znajdują się tam liczne twierdze bandytów, jaskinie goblinów i tunele złych istot. Stoki są gęsto porośnięte lasami, zarówno po wschodniej, jak i po zachodniej stronie. Krasnoludowie nigdy nie zamieszkiwali tych gór.

Pasmo gór **Irrana** to dziki teren, po którym grasują wędrowne bandy zbójów i goblinów i gdzie żyje niewielka liczba osiadłych potworów. Mieszkańcy Bretonni i Estalii utrzymują tu pewną liczbę fortec strzegących przejść, jakie prowadzą przez góry.

Szare Góry dzielą Stary Świat na dwie części i ustalają naturalną granicę pomiędzy Imperium, leżącym na północnym wschodzie i Bretonnią, znajdującą się na południowym zachodzie. Góry te są zamieszkane przez krasnoludów, żyjących w kilku rozproszonych osadach, których położenie jest rzadko wyjawiane.

Z gór wypływa większość strumieni, które łącząc się tworzą wodne szlaki Starego Świata. Rzeki, zaznaczone na mapie należą do największych i najważniejszych rzek Starego Świata. Tak jak góry, tworzą one naturalne granice i prawie wszystkie są ważnymi szlakami komunikacji i handlu. Większość zaznaczonych rzek jest ogromna, porównywalna tylko z Renem w dzisiejszej Europie. Przez największe z nich nie da się przerzucić mostów. Nic więc dziwnego, że doliny rzek są głównymi obszarami, zamieszkałymi przez ludzi. Wynika to z faktu, że są to najbardziej urodzajne tereny i że wielkie rzeki zapewniają bezpieczny system transportu w Starym Świecie.

KLIMAT:

Klimat Starego Świata jest zróżnicowany. Od mroźnego na północnych wybrzeżach, poprzez typowo kontynentalny na większości obszarów w głębi lądu, aż po suchy i ciepły na południowych i zachodnich wybrzeżach kontynentu. Oznacza to, że na północy trudno jest przewidzieć pogodę nawet z dnia na dzień. Opady nasilają się w środku lata i zimy, mimo że podczas tej ostatniej bywa wystarczająco zimno, by padał śnieg. Jednak deszcze przez cały rok są typowym zjawiskiem. Panuje tu duża wilgotność, co powoduje deszczową jesień i wiosnę, a gęsta mgła sprawia poważne kłopoty pod koniec zimy. Latem temperatura rzadko przekracza 25ºC, podczas gdy zimą prawie nigdy nie spada poniżej -15ºC. Przeważa wiatr z północnego zachodu.

Regiony Starego Świata, znajdujące się w głębi lądu mają znacznie bardziej ustabilizowaną i przewidywalną pogodę. Temperatura w ziemie może spaść nawet do -40ºC na północy, a śnieg, gdy już spadnie, rzadko topnieje przed nadejściem wiosny. Wiosenne roztopy zwykle powodują gwałtowny wzrost poziomu wody w rzekach i zagrożenie podwoziami. W lecie, gdy temperatura osiąga ponad 30ºC, dochodzi czasami do widowiskowych burz nad górskimi szczytami. Wiatr zmienia się z północno-wschodniego na południowo-zachodni.

Południowe i zachodnie wybrzeża mają klimat równie niestały i trudny do przewidzenia jak wybrzeża północne, ale średnia temperatura jest tutaj o około 10ºC wyższa, a opady deszczu występują często tylko w miesiącach zimowych. Przeważają wiatry południowo-zachodnie.

GŁÓWNE KRAJE:

Stary Świat został po raz pierwszy zasiedlony przez ludzi ponad 3000 lat temu, gdy koczownicze plemiona przywędrowały na północ i zaczęły tworzyć państwa. Jednak dzisiejsze granice zostały wytyczone dopiero 1500 lat później, gdy doszło do przymierza krasnoludów i ludzi. Zakończyło ono Wojny Goblińskie, a najeźdźców wyparto do Mrocznych Krain. Wobec wspólnej historii, różnice kulturalne są na ogół dość powierzchowne i większość mieszkańców północy Starego Świata używa podobnego języka.

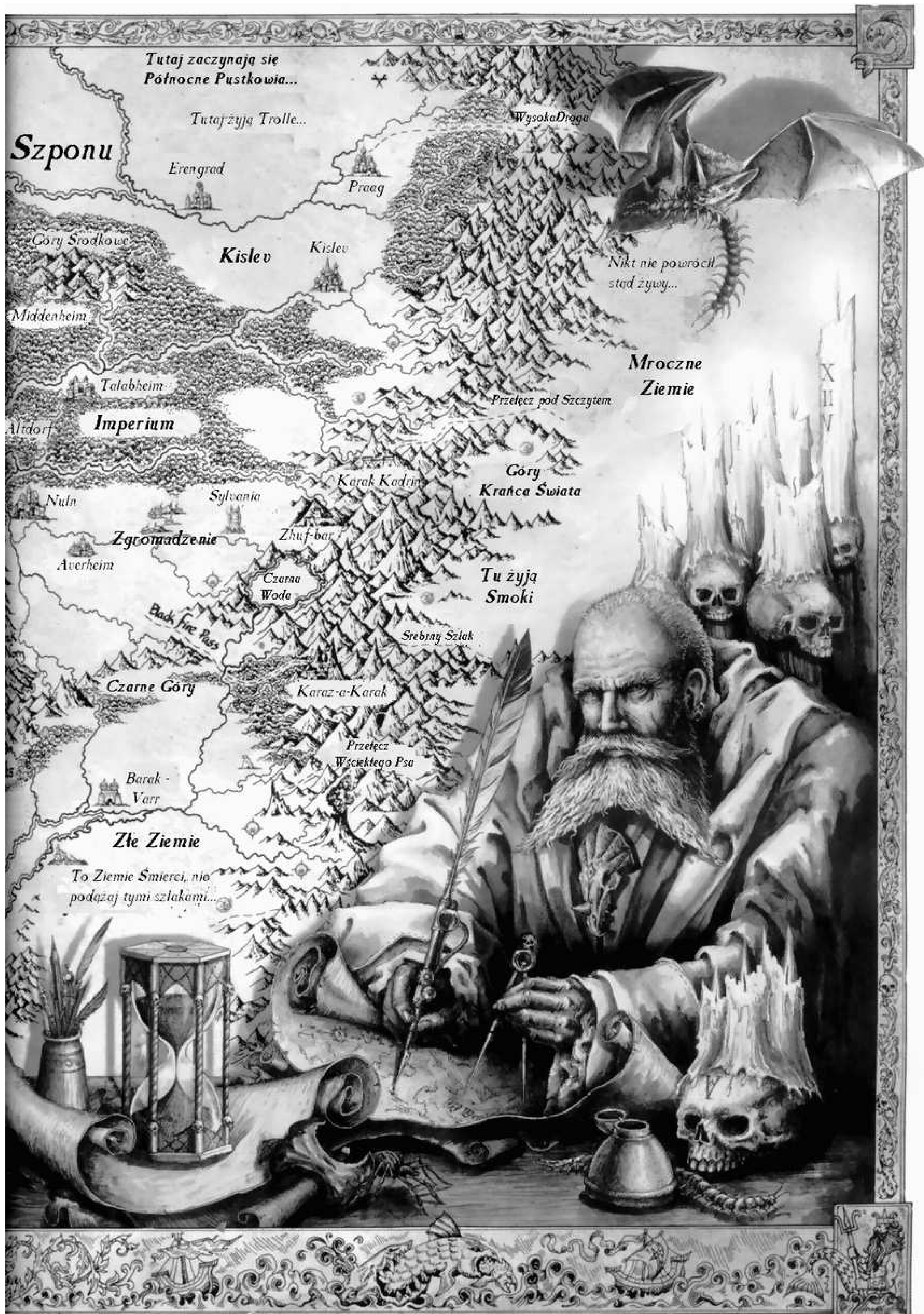
Polityczne i religijne różnice są bardziej wyraźne i zależą od postrzegania Chaosu jako zagrożenia zewnętrznego. Na przykład mieszkańcy Kisleva są tego świadomi, jako że prowadzą niemal bezustanną z nim wojnę. W rezultacie zapominają o różnicach, zjednoczeni pod rozkazami swego cara. W Imperium pokój pozwala na bardziej demokratyczną formę rządów. Imperator jest (przynajmniej teoretycznie) wybierany spośród członków kilku cieszących się największym prestiżem rodzin, oczywiście przy poparciu przywódców religijnych. Z kolei Bretonnia jest monarchią absolutną, gdzie dekadencka arystokracja jest całkowicie zadowolona z rządów króla, byle tylko mogła wypychać sobie kieszenie kosztem ludu.

Królestwa Estalii to grupa niewielkich państw, dla których wtargnięcie Chaosu wydaje się bardzo odległym zagrożeniem. Ludzie tutaj są bardziej zajęci walką pomiędzy sobą. Podobnie tileańskie miasta-państwa tworzą tylko luźną konfederację. Zajmują się głównie handlem, ale nie cofają się przed atakami na floty sąsiadów. Księstwa Graniczne nie posiadają w ogóle centralnej władzy, bowiem nazwa ta odnosi się do dzikiego, nieposkromionego obszaru, gdzie różnego autoramentu awanturnicy i banici stworzyli małe państewka. Natomiast na Złych Ziemiach w ogóle nie ma ludzkich siedzib i nadal są one nawiedzane przez hordy goblinoidów z Gór Krańca Świata.

Od razu go polubiłem. Był naprawdę znakomitym wojownikiem, jak na tak młodego krasnoluda. Śmiało parł do przodu, zręcznie parował ciosy, a każde uderzenie jego topora przynosiło śmierć. Dziękowałem Sigmarowi za takiego towarzysza - nie wiem, czy bez jego pomocy dalibyśmy sobie radę na Przełęczy Uderzającego Topora i Zamku na Grani. Pomógł Hansowi rozbroić pułapkę, pokazał nam starą kolejkę, dzięki której przemknęliśmy nad smoczym leżem, szczęśliwie nie budząc maszkary, no i był przy nas, kiedy w końcu odnaleźliśmy Skarb Haggora. Nic nie wziął.
Chyba nawet ludzie w drużynie go polubili. Anders trochę sarkał, że mruk i pogadać z nim się nie da, ale on taki już jest ten Anders. Ale sam muszę przyznać, że nasz nowy towarzysz był wyjątkowo małomówny, nawet jak na krasnoluda. Odpowiadał kiwnięciem głowy, machnięciem ręki, zmarszczeniem brwi, zupełnie jakby był niemową. Odzywał się rzadko, z reguły półsłówkami, a kiedy wygłaszał na raz kilka słów, stał do nas plecami. Dziwak, ponurak - no, ale cóż, mieszkał w końcu od kilkunastu lat w tej przeklętej dolinie. Był dobrym kompanem, a takim można wszystko wybaczyć.
Nigdy chyba nie zapomnę chwili naszego pożegnania. Moi ludzcy towarzysze już szli drogą w stronę Przełęczy, ja podszedłem do niego z wyciągniętą dłonią i dawno obmyślonymi słowami podziękowania, podziwu i szacunku. Słowa wyparowały, kiedy krasnolud otworzył usta i wyciągnął język. Był on długi, czarny, rozwidlony na końcu… W oczach krasnoluda-samotnika lśniła obawa i żal. Naraz zrozumiałem, dlaczego osiedlił się w tak strasznym miejscu, dlaczego bał się do nas mówić, dlaczego z taką żarliwością nam pomagał. W Starym Świecie nie ma miejsca na tolerancję - zabito by go jak mutanta, jak wroga, jak ścierwo. Ze łzami uścisnąłem jego dłoń, a potem jego samego. Kiedyś jeszcze do niego wrócę.



Norska
Morze
Chaosu...
Morze
Jałowa
Kraina
L'Anguille
Couronne
Marienburg
Las
Arden
Gisoreux
Bordeleaux
Bretonnia
Bilbali
Brionne
Las
Loren
Quenelles
Estalia
Duszne
Bagno
Miragliano
Magritta
Tobaro
Tilea
Wielki Ocean
Remas
Morze
Tileańskie
Czarna
Zatoka
Luccini


Tutaj zaczynają się
Północne Pustkowia...
Tutaj żyją Trolle...
Szponu
Erengrad
Praag
WysokaDroga
Góry Środkowe
Kislev
Kislev
Nikt nie powrócił
stąd żywy...
Middenheim
Mroczne
Ziemie
Talabheim
Przełęcz pod Szczytem
Imperium
Altdorf
Góry
Krańca Świata
Karak Kadrin
Nuln
Sylvania
Zgromadzenie
Zhuf-bar
Averheim
Czarna
Woda
Tu żyją
Smoki
Black Fire Pass
Srebrny Szlak
Czarne Góry
Karaz-a-Karak
Przełęcz
Wściekłego Psa
Barak -
Varr
Złe Ziemie
To Ziemie Śmierci, nie
podążaj tymi szlakami...

NIELUDZIE W STARYM ŚWIECIE:

Jak wcześniej już wspomniano elfy trzymają się raczej na uboczu, a ich społeczności starają się utrzymać wyraźny dystans wobec innych ras. Dotyczy to zwłaszcza Leśnych Elfów (za wyjątkiem tych, które lubią przygody). Położenie ich siedzib jest zazwyczaj utrzymywane w wielkim sekrecie, a często dodatkowo ukryte przez iluzje lub inne czary. Największa osada Leśnych Elfów to Athel-Loren, znajdujące się głęboko w lesie Loren, na południowym wschodzie Bretonni. Reszta ich siedzib jest rozsiana po puszczach Starego Świata.

Dla kontrastu, spore grupy Morskich Elfów żyją w głównych portach ludzi, najliczniejsza w Marienburgu. Charakterystyczne, że grupy te funkcjonują obok społeczności ludzkiej, a władze i straż miejska pozwala im organizować się na swój sposób.

Nawet przed zagładą państwa krasnoludów w Górach Krańca Świata, liczba krasnoludzkich siedzib ciągle malała. Ci, którzy zdecydowali się pozostać w swoich dawnych domach, żyją przeważnie w stanie ciągłego oblężenia. Dla przeważającej większości nie było jednak innego wyboru, niż prawie całkowita integracja z ludzkim społeczeństwem.

Więzi między niziołkami a ludźmi zawsze były bardzo silne, dlatego populacja prawie każdej ludzkiej osady składa się po części z niziołków. W granicach Imperium, między rzekami Stir i Aver, znajduje się obszar, nazywany Zgromadzeniem, który imperialnym przywilejem został oddany administracji niziołków.

BRETONNIA:

retonnia jest rozległą krainą, w której Chaos występuje rzadziej, niż w lasach Imperium. Podwaliny pod to państwo zostały położone ponad 1500 lat temu, gdy Gilles le Breton wyprowadził armię z powstającego wówczas miasta Gisoreux i ruszył na wyprawę zdobywczą, zakończoną dopiero 70 lat później przez jego wnuka, Guilame Barbenoire. Aż po dziś dzień panuje w Bretonni monarcha absolutna, z rzadka tylko zakłócana kryzysem dynastycznym. Brak poważnych zagrożeń zewnętrznych ułatwił królom Bretonni utrzymanie władzy nad ludem, choć dekadencja i samozadowolenie praktycznie wykluczają myśli o rozszerzeniu granic. Królowie Bretonni przez wiele lat wspierali Burmistrza Marienburga w próbach oderwania się od Imperium, uznając Jałową Krainę za bufor wobec prób ekspansji ze wschodu. Bretonnia posiada zaledwie kilka oddalonych od siebie potężnych miast. W pobliżu szerokich gościńców, którymi połączono miasta bogate rody szlacheckie wzniosły swe twierdze i zamki wokół których wyrosły liczne, zamieszkane przez chłopów wioski i osady.

Bretonnia szczyci się wieloma dużymi miastami. Jest więc L'Anguille ze swoją słynną latarnią; Bordeleaux - centrum handlu winami; Brionne - Miasto Złodziei; Couronne słynne z mineralnych zdrojów; wrzący tygiel Gisoreux; Mousillon - Miasto Przeklętych; tajemniczy Parravon, gdzie śmierć spaceruje nocą ulicami; a wreszcie Quenelles, gdzie wyzysk biedoty przez arystokrację jest odrażający, nawet według bretonnskich norm.

Miasta całkowicie różnią się od wsi, co wynika głównie ze sposobu zarządzania - pieniądze przeznaczone na ich utrzymanie są często przywłaszczane przez skorumpowanych urzędników czy marnowane na głupstwa. Całe dzielnice zmieniają się w zaniedbane ruiny. Cuchnące odpadki i rozkładające się zwłoki blokują wąskie ulice, podczas gdy od dawna zaniedbane kanały zalewaną swą zawartością i tak już zdradliwe chodniki. Nie zważając na to, możni i arystokracja urządzają wystawne bale i przyjęcia. Ubierając się w najkosztowniejsze jedwabie, pijąc najznakomitsze wina i bawiąc się, gdy wszystko dokoła ulega rozkładowi.

Bretonnia chlubi się swoją niezależnością. Pozostaje w luźnym sojuszu z Imperium i Estalią, ale zdarzało się w przeszłości, że z nimi wojowała. Wielu Bretonnskich rycerzy wyrusza na krucjaty do Arabii i Krainy Umarłych. Także w Księstwach Granicznych jest wiele zamków i księstw, które należą do wydziedziczonych albo zhańbionych szlachciców z Bretonni.

Podróżni przybywający z krótką wizytą do Bretonni zastają piękny kraj o żyznej ziemi, zapierających dech w piersi widokach gór oraz spokojnych rzek, łagodnie wijących się wokół zalesionych wzgórz. Władają nim szlachetni i dworscy rycerze, adorujący piękne damy dworu i opiekujący się chłopami, którzy z radością uprawiają ziemię dla swych sprawiedliwych władców. Kuchnia bretonnska słynie w całym Starym Świecie, podobnie jak doskonałe i liczne gatunki wina. Tak wygląda Bretonnia na pierwszy rzut oka i niewiele jest prawdy w tym obrazie.

Pod idylliczną fasadą kryje się ponura rzeczywistość codziennego życia. W lasach czają się rozbójnicy i przerażające stwory, góry zaś to schronienie dla banitów oraz siedziba orczych klanów. Chłopi cierpią głód, wyzyskiwani przez chciwych rycerzy, którzy żądzę władzy, brutalność i tchórzostwo kryją pod maską dworskiej ogłady i turniejowej odwagi. Nawet bretonnska kuchnia potwierdza dwoistą naturę krainy, ostrymi przyprawami maskując mdlący smak nadgniłego mięsa. Wino równie dobrze może pobudzić zmysły, jak ich pozbawić, zdając pijanego nieszczęśnika na łaskę i niełaskę złodziei i oprychów. Złośliwi twierdzą, że pod złudną maską piękna Bretonnia kryje moralną zgniliznę. Życzliwi wskazują na pogłębiającą się przepaść między bogatym rycerstwem i biednym chłopstwem. Tak czy inaczej, można powiedzieć, że Bretonnia to przede wszystkim kraj kontrastów.

KALENDARZ:

Bretonnczycy dzielą rok w ten sam sposób jak mieszkańcy Imperium. Jednak - co zrozumiałe - inaczej nazywają poszczególne święta. Poniżej przedstawiono listę świąt wraz z ich imperialnymi, oraz naszymi odpowiednikami.

Należy pamiętać, że Hexenstag poprzedza Hexensnacht, podobnie jak Geheimistag jest wigilią Geheimnisnacht.

Nazwa	Znaczenie	Odpowiednik	Kalendarz Imperialny
Jour des sorcères	Noc Wiedźm	*Nowy Rok*	Hexenstag
Pluviôse	Miesiąc deszczów	*Luty*	I. Nachexen, 32 dni
Ventôse	Miesiąc wiatrów	*Marzec*	II. Jahrdrung, 33 dni
Ste-Gudule	Święto Lilii	Wiosenne zrównanie dnia z nocą	Mitterfrühl
Germinal	Miesiąc kiełkowania	*Kwiecień*	III. Pflugzeit, 33 dni
Florèal	Miesiąc kwiatów	*Maj*	IIII. Sigmarzeit, 33 dni
Prairial	Miesiąc łąk	*Czerwiec*	V. Sommerzeit, 33 dni
Ste-Lèonidas	Święto Pokoju	Letnie przesilenie	Sonnstill
Messidor	Miesiąc żniw	*Lipiec*	VI. Vorgeheim, 33 dni
Jour des mystères	Noc tajemnicy		Geheimnistag
Thermidor	Miesiąc upałów	*Sierpień*	VII. Nachgeheim, 32 dni
Fructidor	Miesiąc owoców	*Wrzesień*	VIII. Erntezeit, 33 dni
St-Bènèhold	Święto Kielicha	Jesienne zrównanie dnia z nocą	Mitterherbst
Vendèmiaire	Miesiąc winobrania	*Październik*	VIIII. Braunzeit, 33 dni
Brumaire	Miesiąc mgieł	*Listopad*	X. Kaldezeit, 33 dni
Frimaire	Miesiąc mrozów	*Grudzień*	XI. Ulriczeit, 33 dni
St-Leu	Święto Gillesa	Zimowe przesilenie	Mondstille
Nivôse	Miesiąc mgieł	*Styczeń*	XII. Vorhexen, 33 dni

KRAINA:

Bretonnia rozciąga się od wybrzeży Morza Środkowego na północy, do gór Irrana na południu i od wybrzeża Wielkiego Oceanu Zachodniego do Gór Szarych na wschodzie. Pofałdowane wzgórza, i jasne doliny Bretonni ofiarują bogate zbiory i doskonałe wina, podczas gdy obszary zalesione dostarczają solidnego drewna i są znakomitymi terenami łowieckimi.

Na południu królestwo graniczy z Lasem Loren, gdzie znajduje się główna siedziba Leśnych Elfów - Athel-Loren (patrz **Rozdział VII: Przewodnik po Świecie** w paragrafie **Nieludzie w Starym Świecie**). Oczywiście wśród ludzi krążą jedynie pogłoski na ten temat. A ponieważ król i królowa elfów starają się odstraszyć ewentualnych, nieproszonych gości, osoby roztropne raczej unikają tego lasu.

Podróż po Bretonni, może za wyjątkiem przeklętego księstwa Mousillon, to urzekająca wyprawa, jakże odmienna od wędrówki wśród mrocznych lasów i niebosiężnych gór Imperium. Nie oznacza to jednak, że Bretonnia to spokojna kraina. Wręcz przeciwnie, pozornie piękny krajobraz może skrywać śmiertelne zagrożenie dla wędrowca.

Można wyróżnić sześć podstawowych typów ukształtowania terenu w Bretonni: ziemie uprawne, pastwiska, lasy, góry, wybrzeże oraz tereny nadrzeczne.

Najczęściej uprawianym w Bretonni zbożem jest pszenica, choć sieje się także jęczmień, owies i sadzi rozmaite warzywa. Pola są duże i dzielone miedzami na pasy. Każdego z nich dogląda pojedyncza rodzina chłopska. Różne gatunki roślin oraz niekiedy odmienne sposoby uprawy sprawiają, że krajobraz bretonnskich pól przypomina pasiasty wzór tkaniny. Na wzgórzach, gdzie ukształtowanie terenu nie pozwala na uprawianie zbóż, sadzi się drzewa owocowe lub krzewy winorośli. W sadach wypasa się także owce, choć większość zwierząt hodowana jest w pobliżu górskich pastwisk i łąk.

Uprawa ziemi to ciężka praca. Chłopi poświęcają jej niemal cały czas. Przy sprzyjającej pogodzie, odziani w białe sukmany i pochyleni nad ziemią wieśniacy stanowią sielski widok, który ładnie komponuje się z zielonymi i złocistymi polami. Jednak mało kto zauważa trud chłopów, gdy kuląc się przed porywami wichru i siekącym deszczem, w pocie czoła i po kolana w błocie wychodzą na pole, by orać, siać lub pielić. Ziemie uprawne zajmują

większość dolin i równin Bretonni, natomiast wzgórza są głównym obszarem hodowli zwierząt. Widok zielonych pastwisk, usianych białymi kropkami stad owiec lub łaciatych krów, to często spotykany krajobraz, szczególnie u podnóża gór. Zwierząt pilnują pasterze, czasem przy pomocy psów. Na południu kraju, gdzie hierarchia społeczna jest nieco mniej sztywna, wypasem owiec zajmują się także kobiety, natomiast w północnych księstwach nawet samotnie wędrujące niewiasty to rzadki widok.

Jednym z powodów takie zwyczaju jest zagrożenie dla stad hodowlanych ze strony wilków, a także goblinów, orków i zwierzoludzi. Wypasanie owiec i bydła nie jest tak łatwe i spokojne jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Wymaga odwagi oraz wyszkolenia w obchodzeniu się bronią. Pasterki z południa cieszą się opinią dzikich i twardych wojowniczek. Rzadko trafiają się śmiałkowie, którzy zechcą wziąć którąś z nich za żonę, ale większości pasterek i tak nie zależy na znalezieniu męża. Popularną bronią pasterzy jest bretonnskie bosak, czyli włócznia z hakiem na końcu drzewca, którą potrafią się posługiwać z zabójczą skutecznością.

Obrzeża bretonnskich lasów wykorzystywane są na wielką skalę przez okoliczną ludność. Poszycie służy do wypasania świń, natomiast drzewa jako budulec. Bretonnczycy często przycinają drzewa, co powoduje, że gałęzie są długie i cienkie, przydatne jako opał lub do krycia strzech. Przycinanie polega na regularnym obcinaniu gałęzi na całej długości pnia lub tylko w pobliżu korony (jest to technika zwana ogławianiem). Najczęściej stosowana jest właśnie ta druga metoda, gdyż dzięki niej świnie i owce nie podgryzają młodych pędów. Sprawia to również, że obrzeża lasów są pozbawione poszycia, gdyż gęste listowie górnych gałęzi nie przepuszcza zbyt wielu promieni słońca.

W głębi puszcz Bretonni panuje taki sam półmrok, jak w większości lasów Imperium. Na obrzeżach swoje kryjówki mają banici i rozbójnicy, którzy wbrew własnej woli stają się pierwszą linią obrony pobliskich osad, powstrzymując drapieżne zwierzęta i potwory przed zapuszczaniem się na tereny zamieszkałe. W bretonnskich lasach nie ma zbyt wielu osad ludzkich ani elfich (należy pamiętać, że Athel Loren leży poza granicami Bretonni), puszcze są więc schronieniem dla zwierzoludzi i wyznawców Mrocznych Potęg. Krążą legendy, iż w głębi lasów istnieją wielka miasta zwierzoludzi i choć są to powszechnie wyśmiewane pogłoski, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy rzeczywiście są nieprawdziwe. Niewiele osób zawędrowało tak głęboko pod mroczne sklepienie bretonnskich puszcz.

Wybrzeże Bretonni jest zróżnicowane - znaczą je zarówno wysokie klify, podmywane przez silne fale Morza Szponów, jak też rozległe, złociste plaże na wybrzeżu Wielkiego Oceanu. W pobliżu ujść wielkich rzek, gdzie teren jest bardziej płaski, a ziemia żyźniejsza, buduje się porty, najchętniej w sąsiedztwie lasów, które dostarczają stoczniom budulca na śmigłe bretonnskie okręty i statki. Wzdłuż wybrzeża, w niewielkiej odległości od brzegu, ciągną się łańcuchy wysepek. Na niektórych powstają wioski rybackie, a nawet niewielkie miasteczka portowe. Dary morza to podstawowe źródło utrzymania ludności na wybrzeżach, a obfitość ławic powoduje, że wioski powstają nawet na wysokich i stromych klifach. Nachylenie terenu jest tam tak znaczne, że funkcję ulic pełnią schody, a czasem nawet drabiny.

Morza wokół Bretonni trudno jednak nazwać spokojnymi, a nawigacja wśród licznych płycizn, podwodnych skał i licznych wysepek jest znacznie utrudniona. Prądy i wiatry mogą się zmieniać z godziny na godzinę, a pływy są niezwykle gwałtowne i nieregularne. W najbardziej niegościnnych rejonach wybrzeża, w podwodnych jaskiniach lub jamach wydrążonych w klifach, żyją morskie potwory i drapieżniki. Nic więc dziwnego, że bretonnskie wybrzeże i liczne zatoki usiane są setkami wraków. Sytuację pogarsza dodatkowo obecność piratów i korsarzy. Zdarza się, że tym procederem trudni się większość mieszkańców nadmorskich wiosek, którzy nęcą statki obietnicą bezpiecznego schronienia przed nadciągającym sztormem, a potem mordują całą załogę i dzielą się łupem. Linia brzegowa, mimo całej jej malowniczości, nie pozwala na kotwiczenie niemal nigdzie indziej poza większymi portami, a tam trzeba się liczyć z wysokimi opłatami i podatkami. W efekcie wybrzeże Bretonni stanowi raj dla przemytników, którzy korzystają z niewielkich zatoczek i znanych tylko sobie portów rybackich. Towary przewożone są w małych łódkach od pośredników, którzy zajmują się dalszym transportem do miast i wiosek.

GÓRY:

Otaczające krainę góry oraz Masyw Orków w samym środku Bretonni przestawiają malowniczy widok. W słoneczne dni ośnieżone szczyty lśnią oślepiającą bielą. Strzeliste turnie górują nad zalesionymi dolinami, a grzmot wodospadów odbija się echem od stromych ścian górskich kotlin. Liczne na podgórzu wioski hodowców i osady górników wyróżniają się spadzistymi dachami domostw, które ułatwiają oczyszczanie ze zwałów śniegu. Niekiedy opady są tak intensywne, że niektóre osady zostają odcięte od reszty kraju nawet na kilka miesięcy. Położone na uboczu samotne wioski, zimą zdane wyłącznie na siebie, wykształciły własne prawa i zwyczaje, czasami nawet ocierające się o kult Mrocznych Bogów. Wyżej położone tereny zagarnęły plemiona orków i goblinów, które często napadają na pobliskie osady ludzi. Wiosną, gdy topniejące śniegi na nowo otwierają górskie szlaki, myśliwi i traperzy znajdują przynajmniej jedną wioskę całkowicie zniszczoną i spaloną przez zielonoskórych. Jednak od wielu lat orki nie zapuszczają się poza granice podgórza, a wśród okolicznych władców panuje przekonanie, iż zielonoskórzy zbierają siły do zmasowanego ataku na niżej położone tereny.

BLADE SIOSTRY: stanowią północne przedłużenie Szarych Gór. Pomiędzy nimi leży niecka Gisoreux, gdzie zbiegają się wszystkie szlaki handlowe pomiędzy Imperium, a Bretonnią i Królestwami Estalii. Te pustkowia są zamieszkałe tylko przez bandytów i niewielką liczbę goblinów. Mówi się, że niektóre szczyty wyglądają jak pochylone stare kobiety, a pokrywające je lodowce spowodowały, iż nadano im nazwę Bladych Sióstr.

RZEKI:

BRIENNE: rzeka rozpoczyna swój prawie tysiąckilometrowy bieg pośród bystrych strumieni Przeskoku. Płynie prawie prosto w kierunku zachodnim, poprzez dzikie ostępy Lasu Loren i największe z królestw Leśnych Elfów. Tam zasilają je liczne strumienie i niewielkie rzeki, wypływające z gór Irrana. Osiągając miasto Quenelles ma ponad 100 metrów szerokości. Mosty tego miasta stoją na przęsłach, podpieranych przez pale wkopane głęboko w dno. Quenelles leży około 1200 km od ujścia Brienne, ale jest osiągalne dla okrętów morskich, chociaż powyżej rzeka staje się znacznie płytsza i do transportu używa się płaskodennych barek. Od miast do ujścia rzeka powiększa się poprzez liczne dopływy tak, że pod koniec osiąga szerokość kilkuset metrów. Miasto Brionne leży u jej ujścia, na północnych brzegu, zaś brzeg południowy jest bagnisty i niezamieszkany.

Brienne uważana jest za świętą rzekę, woda ma charakterystyczny błękitny odcień, a niezwykła przejrzystość i czystość sprawia, że jest zdatna do picia na całej długości, nawet po minięciu miasta Brionne. Większość Bretonnczyków przypisuje to magicznej mocy Czarodziejki z Loren.

Ruch na rzece nie jest tak duży, jak można by się spodziewać. Powodem są przypadki zaginięć płynących nią łodzi. Barki, pasażerowie, dobytek - wszystko przepada bez wieści i w tajemniczy sposób. Jak dotąd nie wyjaśniono tajemnicy zagadkowych zniknięć.

GRISMARIE: rzeka ma również około 1000 kilometrów długości i spływa z zachodnich zboczy Szarych Gór, gdzie bierze swój początek w pobliżu Karak Norn. Następnie płynie przez północną krawędź lasu Loren i wielu Bretonnczyków uważa, że jest przez to dziwnie odmieniona. Poprzez wielką nizinną nieckę kieruje się w stronę Gisoreux, gdzie łączy się z rzeką Ois i kontynuuje bieg na zachód. Powyżej Ois, Grismarie jest żeglowna dla dużych barek, aż do Parravonu, ale okręty morskie mogą pływać jedynie w dolnym jej biegu oraz po szerszym, głębszym nurcie Ois. Rzekę można przekroczyć w Mousillon, a jedyny most znajduje się w Parravon, po wschodniej stronie miasta. Rzeka stanowi główny rzeczny szlak handlowy Bretonni, a nadbrzeżne tawerny słyną w całej krainie, rywalizując między sobą o miano najlepszego zajazdu.

Największe problemy podczas podróży Grismarie sprawia dolny odcinek rzeki, wijący się wśród bagien i trzęsawisk przeklętego Mousillon. Leniwy, mulisty nurt skrywa drapieżniki i niebezpieczne wodne stwory, między innymi rzeczne trolle, ośmiornice i czerwie. Przewoźnicy dokładają więc starań, aby dotrzeć przed zmrokiem do jednej z tawern, silnie strzeżonych i ufortyfikowanych. Co charakterystyczne zajazdy te są lepiej umocnione od strony rzeki niż od lądu.

MORCEAUX: rzeka ma swoje źródło w Masywie Orków i obiera kurs poprzez pofałdowane wzgórza kredowe w kierunku zachodnim. Wina, pochodzące z doliny Morceaux są uważane za najlepsze w Bretonni (jeżeli nie na całym świecie). Latem stoki wzgórz pokryte są winoroślami, tutaj również produkuje się wino, które następnie jest wysyłane w dół rzeki do kupców. Morceaux jest żeglowna dla okrętów morskich jedynie do miasta Bordeleaux, prawie 40 kilometrów w górę rzeki. Dalej znajduje się system śluz, zapewniający dostęp tylko barkom, albo małym statkom. Chociaż w porównaniu z Reikiem albo nawet Brienne, Morceaux jest niewielką rzeką, stanowi jednak ważną drogę wodną.

OIS: rzeka płynie bezpośrednio przez nieckę Gisoreux, biorąc swój początek ze źródeł w Szarych Górach i Bladych Siostrach. Poniżej mostów Gisoreux rzeka jest żeglowna, głęboka i wolno płynąca, chociaż niezbyt szeroko.

SANNEZ: rzeka kieruje się na północ, poczynając od Bladych Sióstr, gdzie zasilają je liczne strumienie. Miasto Couronne słynie ze swoich gorących źródeł i wód mineralnych, wpadających do Sannez i znacznie poszerzających jej nurt. Zapewne im należy przypisać niezwykłą żyzność tej doliny. Sannez to najbardziej wartka z wielkich rzek Bretonni. Niemal na całej długości jest wąska i głęboka, a jej wody słyną z przejrzystości i czystości. Od Couronne aż do ujścia Sannez jest żeglowna dla okrętów morskich, pomimo wartkiego nurtu i wielkich zakoli, kierujących ostatecznie rzekę w kierunku zachodnim, do Morza Środkowego. Określenie na podróż w górę rzeki na stałe weszło do języka przewoźników i kupców w regionie jako synonim trudnego zadania (szczególnie gdy istnieje łatwiejsze rozwiązanie). Powiedzenie: *płyniesz w górę rzeki* oznacza *utrudniasz sobie życie*. Łagodne wzgórza, które otaczają jej brzegi, gwarantują statkom ładunki wina. Przy ujściu leży wielki pory L'Anguille, słynący ze swojej pięćsetmetrowej latarni morskiej.

Bystry nurt rzeki Sannez sprawia problemy nawet doświadczonym flisakom, a pływanie w jej wodach jest wyjątkowo trudne. Korzystają z tego drapieżne ryby i wodne stwory, które nauczyły się polować na próbujące utrzymać się na powierzchni, niemal bezbronne osoby. W wielu miejscach wpadnięcie do wody oznacza pewną i rychłą śmierć. Z drugiej strony, mięsożerne ryby są wyjątkowo smaczne, a niektórzy starsi rybacy i flisacy urządzają pokazy ich łapania, zanurzając rękę w wodzie i próbując złapać rybę, która stara się ugryźć rękę i wciągnąć ofiarę po powierzchnię.

Smocze Kły
Nordsole
Jęczmienny Kopiec
Lyonesse
Reaniot
L'Anguille
Serrac
Bonpaits
Rzeka Sannez
Bleneau
Grosgar
Couronne
Plainte
Marche Couronne
Chlodegar
Pauvresole
Drusole
Artois
Las Arden
Larret
Madregane
Kurlan Landrel
Tankred
Jałowe Kraina
Dawna granica między Lyonesse i Mousillon
Dolina Kamieni
Herren
Blafordpay
Plainte
Sigmarheim
Lenitifroche
Foirelien
Sudmar
Gisoreux
Desfleuve
Przesmyk Gisoreux
Rochard
Estuie
Vierge
Gravepuits
Repasmaison
Valdoneas
Imperium
Mousillon
Remparteau
Rzeka Grismerie
Noiboi
Viefoire
Bastonne
Chambrepuy
Espriteire
Purmont
Helmgart
Lancepetiot
Reunionmont
Czarna Rozpadlina
Wyspa Ciszy
Bordeleaux
Lothar
Montfort
Przełęcz Oderzniętego Topora
Retrait
Morceaux
Joannard
Leverbref
da Maisne
d'Epee
Wolne Derrevin
Chloderyk
Ubersreik
Montreuno
Parravon
Akwitania
Lancediable
Draissue
Brionne
Plaintevie
Pilon
Rochetrait
Bluepont
Gransette
Portesoard
Grosbois
Rzeka Brienne
Fleetvie
Carcassonne
Sudrempert
Devantissue
Athel Loren
Frontpuits
Quenelles
Wodospad Smoka
Brasvie
Estretrait
Fort Letniego Przełomu

HISTORIA & POLITYKA:

Za początek istnienia królestwa Bretonni powszechnie uznaje się AS979. To jednocześnie data koronacji Gillesa le Breton - pierwszego króla Bretonni - oraz początek rachuby według miejscowego kalendarza. W dalszej części podrozdziału wszystkie daty podawane są według Kalendarza Imperium, natomiast w nawiasie podane są daty zgodne z Kalendarzem Bretonni.

Większość mieszkańców Starego Świata postrzega politykę Bretonni przez pryzmat rycerskich przysiąg wierności, rodowych zatargów sięgających wiele stuleci wstecz, ale przede wszystkim jako pełne patosu i pompatyczności działania dworu królewskiego. I rzeczywiście jest to często spotykany element życia społecznego w Bretonni, podobnie jak formalny brak wpływu chłopów na rządy w krainie. Nie oznacza to jednak, że chłopi faktycznie nie mają nic do powiedzenia we własnym kraju. Wręcz przeciwnie, są jednym z dwóch elementów więzi feudalnych, która stanowi podstawę życia społecznego w Bretonni. To nierozerwalna sieć niewidzialnych, często umownych zależności między chłopem i panem, które niekiedy mają równie istotne znaczenie dla gospodarki kraju, co spektakularne rozgrywki między arystokratami.

CZASY STAROŻYTNE:

Około trzech i pół tysiąca lat temu plemiona Bretonnów przekroczyły Góry Szare i osiedliły się na żyznych terenach, które obecnie należą do królestwa Bretonni. Przez wiele lat walczyły z licznymi na tym terenie plemionami zielonoskórych, ale w końcu, dzięki odwadze i umiejętnemu wykorzystaniu konnicy, zdołali wyprzeć goblinoidy w głąb lasów i gór. Klęską zakończyły się natomiast próby zasiedlenia, a nawet zbadania leśnych ostępów Athel Loren. Nieliczni ocalali postradali rozum, doprowadzeni do obłędu przez tajemniczą magię prastarej puszczy. Po kilku wiekach Las Loren został powszechnie uznany za miejsce nawiedzone i niebezpiecznie dla każdego człowieka.

Wiele lat później zza gór przybyli wysłannicy młodego przywódcy zjednoczonych plemion, aby prosić o pomoc w walce z zielonoskórymi. Wodzowie dwudziestu największych bretonnskich plemion odmówili, nie chcąc walczyć na obcej ziemi, pod rozkazami cudzoziemców. Sojusznicy Sigmara musieli więc ruszyć do bitwy bez pomocy zachodnich sąsiadów. Na Przełęczy Czarnego Ognia horda zielonoskórych została odparta dzięki męstwu Młotodzierżcy i pomocy walecznych khazadów z okolicznych bastionów. Bretonnczycy zaś przez najbliższe tysiąc lat toczyli wojny między sobą, zazdrośnie spoglądając na rosnącą potęgę Imperium.

Wewnętrzne waśnie i nieustanne wojny uniemożliwiały powstanie trwałych sojuszy i zbudowania fundamentów jednolitego państwa. Silniejsze plemiona podbijały ziemie słabszych, ale nie były w stanie obronić zbyt wielkiego terytorium przed napaścią sąsiadów lub hord zielonoskórych, zwierzoludzi, a nawet nieumarłych. Dopiero w roku AS770 (-280KB) ziemie Bretonni podzieliło między siebie szesnaście największych plemion. Stworzyły one zrąb obecnego układu politycznego krainy, aczkolwiek w późniejszych latach plemiona zamieszkujące regiony Cuileux i Glanborielle zostały pokonane, a ich ziemie przejęte przez sąsiednie księstwa.

Jako pierwsze padło Cuileux, podbite w roku AS930 (-48KB). Wielka horda orków, prowadzona przez Herszta Gragabada, zeszła ze wzgórz Masywu Orków i wkroczyła na tereny księstwa. Konne odziały Cuileux stanęły do ostatecznej bitwy przeciwko przeważającym siłom wroga. Kolejne szarże kładły pokotem zielonoskórych, lecz ostatecznie, pomimo wielkiego męstwa, rycerze zostali otoczeni i wybici do nogi.

Podniesione na duchu niezłomną postawą obrońców armie Quenelles i Brionne ruszyły na przetrzebioną hordę orków. Obaj wodzowie wyrażali pragnienia przejęcia ziem spustoszonego księstwa, lecz druzgocząca porażka wojsk Cuileux powstrzymała ich przed kolejnym starciem z orkami. Książęta wybrali zatem honorowe wyjście i stanęli do pojedynku, którego stawką miało być przejęcie ziem Cuileux. Władca Brionne nie sprostał jednak znakomitemu szermierzowi z Quenelles, który w ten sposób znacznie poszerzył swoje włości.

CZAS WOJEN:

Spustoszenie Cuileux zapoczątkowało serię wojen, które doprowadziły w efekcie do zjednoczenia królestwa. W AS932 (-46K) młody książę Brionne, Balduin, odniósł wielkie zwycięstwo nad znienawidzonym Gragabadem i okrył się chwałą, pokonując herszta w pojedynku. Na początku starcia topór olbrzymiego orka ugrzązł w tarczy Balduina, a młody arystokrata przez resztę pojedynku walczył z bronią przeciwnika wbitą w tarczę. Po zwycięstwie przyjął znak topora jako herb swego rodu.

To zwycięstwo nie zapobiegło jednak dalszym atakom ze strony orków. W AS948 (-30KB) kolejny najazd niemal spustoszył północne prowincje. Jednocześnie w okolicach Lasu Arden zaroiło się od zbrojnych stad zwierzoludzi, a wybrzeże nękali łupieżcy z Norski. Władcy północnych księstw musieli wycofać się do warowni i zamków, wystawiając resztę ziem na łup najeźdźców.

W AS952 (-26KB) w głębi Lasu Chalon następca księcia Bastonne, Gilles, pokonał czerwonego smoka Smearghusa. Mimo ciężkich ran dotarł do rodzinnego zamku, zaś na dowód swej odwagi przyniósł odcięty łeb gada. Wypreparowane trofeum do tej pory wisi nad Bramą Gillesa na zamku Bastonne, dla uhonorowania odwagi i sprawności młodego księcia. Od tamtego pamiętnego starcia w herbie rodu Gillesa widnieje smok, a książę zaczął nosić płaszcz ze smoczej skóry podczas audiencji i oficjalnych uroczystości.

AS974 (-4KB) przyniósł najazd orków, które w niespotykanej dotąd sile wyszły z górskich i leśnych kryjówek. Zwaśnione plemiona Bretonnów i tym razem walczyły oddzielnie, próbując bronić własnych ziem przed hordami zielonoskórych. Księstwo Glanborielle zostało całkowicie zniszczone, a władzę nad spustoszonymi terenami przejął książę Carcassone. Niecały rok później książę Bastonne zginął w bitwie z orkami, a tron i schedę po ojcu odziedziczył młody Gilles, zwany potem Zjednoczycielem.

ZJEDNOCZENIE:

Gilles zebrał wszystkich rycerzy i ruszył w stronę Bordeleaux, aby powstrzymać hordy zielonoskórych przed połączeniem się w wielką armię, która z pewnością pokonałaby rozproszone oddziały poszczególnych księstw. Dołączyli do niego Thierulf z Lyonesse, przyjaciel z dzieciństwa, oraz Landuin z Mousillon, najsłynniejszy z rycerzy bretonnskich. Ich własnym ziemiom również zagrażał znienawidzony wróg, więc ruszyli do walki u boku Gillesa, aby przynajmniej z honorem zginąć w obronie swego ludu.

Rycerze rozbili obozowisko na skraju Lasu Chalon, przed sobą zaś widzieli blask tysięcy ognisk wrogiej hordy, liczniejsze niż gwiazdy na niebie. Gilles i jego dwaj towarzysze weszli głębiej w las, aby nad niewielkim jeziorem ułożyć plan ostatecznej bitwy.

Nagle brzeg jeziora spowiła jasna poświata, a w powietrzu zapachniało wiosennymi kwiatami. Z fal jeziora wyłoniła się piękna kobieta, odziana w białe szaty. W rękach trzymała złoty kielich, z którego niczym woda wypływały strugi srebrzystej poświaty. Zjawa stąpała po wodzie delikatnym krokiem, nie zakłócając gładkiej tafli leśnego jeziora. Jej zwiewne szaty migotały w świetle gwiazd i blasku kielicha, lecz wydawały się zupełnie suche. Wreszcie stanęła przed klęczącymi rycerzami i rzekła:

- Powstań i napij się z mego pucharu, Gillesie z Bastonne, pierwszy królu Bretonni. Oto kielich męstwa, honoru i rycerskiej dumy.

Gilles wstał i ujął w dłoń kielich. Już pierwszy łyk srebrzystego płynu przegnał z jego serca smutek i strach, a z ciała zmęczenie. Młody książę wyprostował się, pełen sił i wigoru. Jego oczy błyszczały, a twarz rozjaśnił uśmiech zachwytu. Wtedy zjawa przemówiła ponownie:

- Ruszaj w bój w moim imieniu, Gillesie z Bretonni. Pod tym znakiem zwyciężysz.

Z tymi słowami Biała Pani dotknęła sztandaru rycerza. W miejscu wijącego się Smearghusa pojawił się nagle wizerunek pięknego oblicza tajemniczej kobiety. Zaś Biała Pani zwróciła się do pozostałych rycerzy:

- Powstańcie i napijcie się z mego pucharu, Landuinie i Thierulfie, Towarzyszu Graala. Oto kielich wierności i posłuszeństwa waszemu władcy.

Gdy rycerze wypili po łyku wody z zaczarowanego kielicha ogarnął ich błogi spokój. Pokłonili się Pani z Jeziora, a gdy unieśli wzrok, zjawa już zniknęła. Srebrzysty blask spowił zbroje rycerzy, a oręż zapłonął wewnętrznym żarem. Trzej wojownicy - pierwsi Rycerze Graala - wrócili do obozowiska, aby o świcie stanąć do bitwy z hordą zielonoskórych.

DWANAŚCIE WIELKICH BITEW:

> *Dzieje Bretonni to opowieść o Wielkich Bitwach wygranych przez Gillesa Zjednoczyciela. Czy potrzeba nam czegoś więcej?*
> - Laurent z Parravonu, kronikarz.

Gilles i jego towarzysze stoczyli dwanaście bitew z hordami wrogów, którzy najechali ziemie Bretonnów. Toczona na przestrzeni dwóch lat i na terenie niemal całego królestwa wojna została opisana w setkach poematów i kronik.

BITWA POD BORDELEAUX:

Następnego ranka po spotkaniu z Panią z Jeziora Gilles poprowadził armię do ataku na orki oblegające Bordelaux. Trzej Towarzysze Graala dokonywali na polu bitwy niebywałych czynów i okryli się wielką chwałą. Kładli pokotem dziesiątki zielonoskórych, którzy w panice zaczęli uciekać w stronę wybrzeża, jednak tam uderzyli na nich Markus z Bordelaux i Fredemund z Akwitanii.

Po wspaniałej uczcie i celebrowaniu zwycięstwa w komnacie zgromadzonych władców pojawiła się Pani z Jeziora, oferując kielich Markusowi i Fredemundowi. Potem władca Bordelaux zmienił tę komnatę w Pierwszą Kaplicę Graala - jedno z najświętszych miejsc w Bretonni.

DRUGA BITWA:

Towarzysze ruszyli na południe, w stronę Brionne, lecz na drodze stanął im wielki herszt orków, zwany Brogtarem. W najgorętszym momencie bitewnej

zawieruchy na Bretonnczyków runęły z nieba wyverny. Jednak książę Fredemund w niezwykły sposób przywołał stado wielkich orłów, które rozpędziły skrzydlate bestie zielonoskórych. Towarzysze przedarli się do centrum hordy, a Landuin pokonał w pojedynku jej wodza.

BITWA POD BRIONNE:

Armia dotarła pod Brionne, oblegane przez nieprzebrane siły zielonoskórych. Nie zwalniając tempa marszu, konnica bretonnska wyszła na tyły goblinoidów i ruszyła do druzgocącej szarży. Gdy gobliny przegrupowały się, aby odeprzeć niespodziewany atak, w fortecy zagrzmiały rogi i bębny. Książę Balduin wraz ze swymi rycerzami uderzył na zaskoczone orki, przełamując ich szyki. Obie armie spotkały się na środku pobojowiska, spychając ku sobie i miażdżąc niedobitki hordy. Spotkanie Balduina i Gillesa pośród rzezi konających goblinoidów zostało uświęcone pojawieniem się Pani z Jeziora ze świętym kielichem w dłoni. I tak kolejny z wielkich rycerzy - pogromca smoka i władca Brionne - dostąpił zaszczytu dołączenia do Towarzyszy Graala. Zwycięstwo było przytłaczające, nawet pomimo tego, że oddziały ludzi były niemal trzykrotnie mniej liczne od hordy zielonoskórych. Jednak żaden z potworów nie potrafił przeciwstawić się niezwyklej mocy Towarzyszy Graala i bojowemu zapałowi towarzyszących im rycerzy.

BITWA W LESIE LOREN:

Wiedziony wizjami zsyłanymi przez Panią z Jeziora, Gilles przekroczył rzekę Brienne i ruszył na wschód przez Carcassonne, w stronę stolicy księstwa Quenelles. Po drodze dołączył do niego książę Lambard z Carcassonne, jednak wtedy jeszcze nie było mu dane stać się Towarzyszem Graala. Gdy rycerze przekroczyli granice Quenelles, spostrzegali łunę nad Lasem Loren, atakowanym przez bandy orków. Niektórzy z wojowników obawiali się tajemnej magii lasu, jednak Gilles wierzył, że Czarodziejka nie wykorzysta swej mocy przeciwko rycerzom, którzy wesprą ją w obronie.

Jego nadzieje nie okazały się płonne, gdyż w głębi Lasu Loren rycerzy opuścił strach i zwątpienie. Tajemnicze ostępy nagle wydały się mniej mroczne, zwierzęta drapieżne walczyły wespół z rycerzami, a niejeden z wojowników przysięgał potem na wszelkie świętości, iż widział, jak nawet drzewa, ożywione i potężne, smagały konarami, rozpędzając napastników. W końcu zaś objawiła się władczyni Loren - Czarodziejka. Pojawiała się i znikała, wyłaniając się z cienia pod konarami i koronami wielkich dębów, a każde jej zaklęcie kładło pokotem setki orków.

Na skraju Athel Loren na uciekające orki uderzyła armia księcia Rademunda zwanego Czystym, władcy Quenelles. Po bitwie obozujący pod lasem rycerze po raz pierwszy od wielu miesięcy spali spokojnym snem, rankiem zaś ze zdumieniem spostrzegli, że ich rany i zmęczenie znikły, jakby odjęte tajemną mocą pobliskiej puszczy. Rademund i Lambard opowiadali, że we śnie ukazała im się Pani z Jeziora i ofiarowała kielich z którego każdy z nich upił łyk orzeźwiającej wody. Wyczyny rycerzy w późniejszych bitwach dowiodły, że obaj władcy rzeczywiście wstąpili w szeregi Towarzyszy Graala.

SZTURM PARRAVONU:

Armia Gillesa ruszyła na północ, w stronę Parravonu, jednak gdy dotarła na miejsce, piękne miasto leżało w ruinie. Ściany ostatnich stojących budynków waliły się właśnie pod uderzeniami głazów ciskanych ze wzgórz przez olbrzymy, natomiast na murach miasta wrzała walka z bandami goblinów noszących symbol *Uciętej Ręki*. Książę Agilgar ruszył do bitwy na grzbiecie Glorfiniala, swego wiernego pegaza, jednak nie był w stanie powstrzymać goblinów przed wdarciem się do miasta. W krytycznym momencie bitwy szarża konnicy Gillesa rozbiła hordę zielonoskórych, ratując Parravon przed rzezią i zniszczeniem.

OBLĘŻENIE MONTFORTU:

Coraz liczniejsza armia, do której dołączyły oddziały księcia Agilgara, ruszyła na pomoc oblężonemu Montfortowi. Obrońcy pod wodzą księcia Martruda walczyli dzielnie, ale z wolna ustępowali znacznie liczniejszemu wrogowi. Wznosząc bojowy okrzyk, który odbił się echem od skalistych ścian okolicznych gór, Gilles osobiście poprowadził szarżę konnicy, jednak został zdradziecko powalony bełtem wystrzelonym z goblińskiej kuszy. Towarzysze skupili się wokół wodza i przedarli aż do samego miasta, gdzie powitał ich książę Martrud.

Stan Gillesa był ciężki, władca leżał nieruchomo niczym posąg. Towarzysze czuwali przy nim przez całą noc, obawiając się najgorszego. Gdy nad ranem straż objęli Agilgar i Martrud, ze zdumieniem spostrzegli, że w komnacie pojawiła się piękna niewiasta. Podeszła do łoża Gillesa i skropiła mu czoło wodą zaczerpniętą z kielicha, który niosła w ręku. Następnie gestem zachęciła obydwu władców, aby skosztowali wody z pucharu. W ten sposób obaj dołączyli do Towarzyszy Graala.

Piękna dama zniknęła w równie niezwykły sposób, jak się pojawiła. Zdumieni rycerze spostrzegli, że Gilles otworzył oczy i z głośnym okrzykiem wyrwał z piersi okrwawiony bełt. Bez słowa wsiadł na konia i poprowadził wojsko do ataku na obozujące za murami hordy wrogów. Tuż za bramą opadły go trzy wyverny. Gilles rozprawił się z nimi błyskawicznie, wbijając w oko jednej z bestii bełt wyrwany z własnej piersi. Podniesieni na duchu obrońcy miasta z nowym zapałem podjęli walkę. Horda zielonoskórych była jednak tak ogromna, że dopiero po kilku dniach udało się oswobodzić Montfort i przegnać gobliny z powrotem w góry.

BITWA POD GÓRAMI:

Gilles nie wydał jednak rozkazu do odwrotu. Zagłębił się w górskie jaskinie i podziemne korytarze, oświetlane jedynie blaskiem pochodni i poświatą emanującą z Towarzyszy Graala. Bezlitosne starcia w mrocznych jaskiniach i wąskich, górskich wąwozach doprowadziły do rozdzielenia sił wroga, a ostateczna bitwa w siedzibie króla goblinów na dobre złamała sojusz plemion goblinoidów. Uciekające stwory zostały niemal doszczętnie wybite, a zwycięzcy rycerze opuścili górskie kotliny całkowicie zbryzgani posoką pozabijanych goblinów.

BITWA O GISOREUX:

Pod rozkazy Gillesa oddało się już dziesięciu książąt bretonnskich. Ruszył następnie na zachód, aby rozprawić się z hordą pustoszącą księstwo Gisoreux. Niedługo potem dołączył do niego Beren, władca księstwa, i razem stanęli do walki z hordą dowodzoną przez orczych szamanów, którzy skierowali swą plugawą magię przeciwko obrońcom. Jednak ich mroczne moce musiały ustąpić potędze Pani z Jeziora, a chronieni jej błogosławieństwem rycerze odnieśli kolejne zwycięstwo.

OBRONA MOUSILLON:

Bretonnczycy kontynuowali marsz na zachód, w stronę Mousillon - niegdyś najpiękniejszej krainy, obecnie spustoszonej i zniszczonej przez bandy zielonoskórych. Rozpacza napełniło się serce księcia Landuina, gdy spoglądał na ukochane ziemie, teraz splądrowane, oraz swych poddanych, pomordowanych lub wypędzonych z domostw. U bram Mousillon powitał go Folgar z Artois, który przekazał wieści o nadchodzącej hordzie zwierzoludzi i innych złowrogich istot. Krążyły przerażające wieści o trupach powstających z grobów. W obliczu takiego zagrożenia wszyscy Towarzysze Graala stanęli na murach, dając przykład niezwykłej odwagi i waleczności.

Gilles własnoręcznie odrąbał łeb przypominającej smoka bestii, natomiast Agilgar wzbił się w niebo na grzbiecie wiernego Glorfiniala i stanął do walki z chmarą podobnych do nietoperzy potworów, które zaćmiły niebo nad miastem. Thierulf w pojedynku pokonał dwugłowego olbrzyma, jednak bitwę rozstrzygnął wiedziony słusznym gniewem Landuin. Pokonał nekromantę, który mocą magii *Dhar* podtrzymywał nieumarłych, a wtedy znaczna część nieumarłych legionów rozsypała się w proch. Zwierzoludzie uciekli w głąb lasu, ścigani przez rycerzy dowodzonych przez Berena i Folgara. Obaj władcy wrócili otoczeni poświatą Graala, opowiadając o spotkaniu z tajemniczą zjawą tuż na skraju puszczy.

BITWA POD L'ANGUILLE:

Zwycięscy rycerze ruszyli na północ w stronę portu L'Anguille. Po drodze przebyli mroczny Las Arden, ale żaden potwór nie odważył się zaatakować wielkiej armii. Na nabrzeżach i murach wybudowanego przez elfy wielkiego portu trwała zaciekła walka z korsarzami i łupieżcami z Norski. Widząc nadciągającą odsiecz, książę Courduin odepchnął napastników od murów miasta, lecz bitwa trwała przez cały dzień, a żadna ze stron nie mogła osiągnąć przewagi.

W końcu książę Markus z Bordeleaux wyzwał olbrzymiego wodza Norsmenów, Svengara z plemienia Skaelingów, na pojedynek, którego stawką miał być los miasta. Dumny wojownik z Północy przyjął wyzwanie, a o starciu stoczonym na szczycie latarni morskiej krąży wiele legend, szczególnie wśród ludności zamieszkującej wybrzeże. Przez całą noc obaj wielcy wojownicy wymieniali ciosy, a mrok zdawał się sprzyjać zamaszystym cięciom bliźniaczych toporów Svengara. Tarcza Markusa opadała coraz niżej i wszyscy Bretonnczycy obserwujący walkę obawiali się, czy następny cios nie okaże się ostatnim. Jednak z nadejściem świtu w Markusa wstąpiły nowe siły. Gwałtownym pchnięciem odrzucił olbrzymiego Norsmena w tył i wyprowadził błyskawiczny cios, który rozciął Svengara na dwoje. Łupieżca runął na dół, a jego ciało roztrzaskało się o skały u podnóża wieży.

Po śmierci przywódcy Norsmeni nie mogli już przeciwstawić się podniesionej na duchu armii Gillesa. Rychło odpłynęli spod L'Anguille, kierując się ku swej mroźnej ojczyźnie.

BITWA NAD RZEKĄ SANNEZ:

Mimo wyczerpania, już następnego dnia wojsko bretonnskie ruszyło na wschód, w stronę Couronne. Tam do armii dołączyły siły księcia Caerlonda, ścigane przez hordę orków. Do bitwy doszło nad rzeką Sannez. Orki nie były w stanie zdzierżyć olśniewającej poświaty otaczającej Towarzyszy Graala i rzuciły się do panicznej ucieczki, która wkrótce zamieniła się w rzeź. Od posoki zielonoskórych poczerniała woda w rzece, a grunt zmienił się w grząskie bagno.

OBLĘŻENIE COURONNE:

Towarzysze zebrali wszystkie siły w twierdzy Couronne. Tam dotarła do nich wieść o wielkiej hordzie zwierzoludzi, trolli i mutantów, która wyłoniła się z Lasu Arden. Wkrótce nadeszły ostrzeżenia o sojuszu plemion orków, nadciągających od strony Bladych Sióstr. Obie armie zgromadziły się pod murami Couronne. W mieście wybuchła panika po licznych przypadkach zdradzieckich ataków z kanałów i podziemi, przeprowadzanych przez istoty podobne do szczurów, lecz o wzroście i posturze człowieka.

Towarzysze Graala zebrali się na radzie przed bitwą. Nagle w komnacie zjawiła się Pani z Jeziora, oferując kielich książętom Corduinowi i Caerlondowi. W ten sposób liczba Towarzyszy Graala sięgnęła czternastu - po jednym za każde z księstw. Następnie pobłogosławiła ich oraz całą armię i poprosiła, aby walczyli z odwagą godną rycerzy Pani z Jeziora.

Podniesieni na duchu rycerze stanęli do boju, pewni zwycięstwa. Tydzień po tygodniu hordy potwornych istot szturmowały mury twierdzy, wypełzając ze swych mrocznych kryjówek, atakując spod ziemi i z powietrza. Ich zaciekłość była niczym fale rozszalałego morza, lecz nie mogła skruszyć szeregów bretonnskiego rycerstwa, niezłomnego niczym skały wybrzeża.

Gdy wreszcie ucichły bitewne jęki, na polu walki pozostali jedynie Bretonnczycy. Trupy pokonanych wrogów ścieliły się na wysokość końskiego grzbietu. Płomienie stosów, na których palono ścierwo zielonoskórych, strzelały wysoko ku niebu zasnutemu ciężkim, czarnym dymem, tak iż przez wiele tygodni nie można było odróżnić dnia od nocy.

Zjednoczeni wobec wielkiego zagrożenia Bretonnczycy odrzucili dawne podziały i wybrali drogę sojuszu, z męstwem i walecznością wypędzając ze swoich ziem znienawidzonego wroga. W obecności rycerstwa i całej armii Gilles został koronowany na pierwszego Króla Bretonni. Gdy Pani z Jeziora włożyła koronę na skronie Gillesa, chóralny okrzyk wstrząsnął murami twierdzy i przetoczył się nad równiną Couronne.

LUDWIK POCHOPNY:

W AS995 (17KB) na skraju Lasu Loren, w czasie walki z wodzem orków z Gór Szarych, Gilles odniósł śmiertelną ranę od tchórzliwie wystrzelonego pocisku z kuszy. Na łożu śmierci doznał wizji, którą podzielił się z towarzyszami. Nakazał, aby zanieśli jego ciało na brzeg pobliskiego jeziora. Rycerze nie śmieli odmówić prośbie konającego władcy, lecz ich zdziwieniu nie było końca, gdy z kłębów mgły wyłoniła się łódź bez wioseł i żagli. Stała w niej wysoka, piękna niewiasta odziana w suknię i płaszcz z kapturem. Kazała złożyć rycerzom w łodzi umierającego Gillesa, zapewniając, że dalej będzie służył Pani z Jeziora. Podobno ostatnie słowa władcy niosły obietnicę przyszłych pokoleń.

- Gdy nad Bretonnią zawisną czarne chmury rozpaczy i strachu, gdy lud mój utraci wszelką nadzieję, przybędę ponownie, aby wesprzeć was w najcięższej z prób.

Śmierć Gillesa wywołała dysputy o potrzebie wybrania nowego króla oraz sposobie dziedziczenia tronu. Niektórzy popierali Ludwika, jedynego syna Gillesa, urodzonego w tajemniczych okolicznościach. Krążyły nawet plotki, że jest syna króla i Pani z Jeziora. Dla innych młody wiek Ludwika stanowił przeszkodę, więc proponowali, aby koronę przekazano jednemu z Towarzyszy Graala - Landuinowi, Thierulfowi lub Markusowi.

Wielka Rada Rycerzy zgodziła się tylko w jednej kwestii, a mianowicie, iż tron może jedynie przypaść w udziale osobie, która napiła się z Graala. Wydawało się, że ta decyzja przekreśla szanse Ludwika, jednak młodzieniec ogłosił, iż wyruszy na poszukiwania świętego kielicha, aby w ten sposób udowodnić swoje prawo do tronu. Poprosił, aby książęta Landuin, Thierulf i Markus objęli rządy regencyjne do czasu jego powrotu. Tak zakończyła się Wielka Rada.

Zuchwała deklaracja Ludwika zyskała mu przydomek *Pochopnego*, jednak wkrótce z różnych regionów krainy zaczęły docierać wieści o niezwykłych czynach księcia. W AS1001 (23KB) Ludwik powrócił na dwór w Couronne na grzbiecie rumaka czystej krwi i odziany w zbroję jaśniejącą świętą poświatą. Nie było wątpliwości, że znalazł Graala i napił się z niego. Tym razem już nikt nie śmiał sprzeciwiać się jego koronacji.

Ludwik nakreślił zasady Kodeksu Rycerskiego, formalizując i spisując tradycje, według których postępowali Towarzysze Graala. Jego wędrówka stworzyła kanon wyrzeczeń i prób dla wszystkich rycerzy, którzy w późniejszych latach wyruszali na poszukiwania świętego kielicha. Każdy z Towarzyszy przekazywał swym następcom ideały odwagi, niezłomnej lojalności i męstwa, którymi do tej pory chlubią się rycerze Graala.

WOJNY RYCERSKIE:

Młodzi rycerze na wzór Ludwika Pochopnego ruszają na wędrówkę, aby dowieść męstwa i wykazać się charakterem. Powszechnie znani pod nazwą błędnych rycerzy. Dopiero wtedy, gdy młodzieniec dowiedzie w bitwie swej sprawności, a także udowodni niezłomne oddanie zasadom kodeksu rycerskiego, może zostać rycerzem królestwa. Król Bretonni może przyspieszyć ten proces, ogłaszając wojnę rycerską - wielką kampanię, która wszystkim szlachetnie urodzonym wojownikom gwarantuje osiągnięcie wyższego statusu rycerskiego.

Wojna rycerska po raz pierwszy została ogłoszona w AS1449 (471KB) przeciwko arabskiej inwazji na Estalię. Najeźdźcy zostali odparci, a pośpiesznie zwołana druga armia, na wieść o zwycięstwie ruszyła na wschód, oczyszczając z zielonoskórych ziemie przyszłych Księstw Granicznych. To zwycięstwo znacznie polepszyło relacje z krasnoludami, choć nie można mówić o tak ścisłym sojuszu, jaki łączy Imperium z rasą khazadów.

Wojna rycerska z AS2201 (1223KB) miała na celu wypędzenie wszystkich zielonoskórych z Bretonni. Mimo iż było to zadanie niemożliwe do wykonania, rycerze bili się z wielką zaciekłością i poświęceniem, powiększając tereny przygranicznych księstw o obszary pogórza, które do tej pory stanowiły ostoję licznych plemion goblinów i orków.

Dzieło swojego przodka próbował kontynuować król Charlen, ogłaszając w roku AS2420 (1442KB) wojnę rycerską w celu uwolnienia całego Starego Świata od zagrożenia ze strony goblinoidów. Powołał tak liczną armię, że ogołocona ze stacjonującego w miastach wojska Bretonnia sama padła ofiarą wielokrotnych ataków orków. W AS2488 (1510KB) liczny zastęp rycerzy przepadł bez śladu w pobliżu Przełęczy Śmierci. Zagładę przyniósł im niespodziewany atak orków pod wodzą Morgluma Karkołamacza. Po klęsce król ogłosił koniec wojny rycerskiej.

UPADEK MOUSILLON:

Landuin był jednym z największych i najbardziej znamienitych spośród Towarzyszy Graala, lecz niestety żaden z jego następców nie dorównywał mu chwałą ani cnotami charakteru, zaś obecnie księstwo Mousillon jest uważane za przeklętą ziemię, nawiedzaną przez upiory i żywe trupy.

W AS1813 (835KB) przez Bretonnię przetoczyła się epidemia czerwonej ospy, a równocześnie szczuroludzie rozpoczęli oblężenie Brionne i Quenelles. Książę Merovech z Mousillon, które zostało oszczędzone przez zarazę, poprowadził wszystkich rycerzy na odsiecz oblężonym twierdzom. W czasie wyprawionej na zamku księcia uczty zwycięstwa pozostali rycerze z obrzydzeniem spoglądali na okaleczone i wbite na pal ciała przestępców, wystawione na dziedzińcu i w samej sali. Niektórzy nawet oskarżyli księcia o zhańbienie ich honoru i złamanie prawa gościnności. Sam król potępił okrucieństwo Merovecha, który z kolei oskarżył monarchę o próbę pozbawienia go władzy, a następnie wyzwał go na pojedynek w obronie honoru.

Król stanął do boju, lecz Merovech z łatwością go pokonał, gołymi rękami rozszarpując gardło władcy i pijąc jego krew ze złotego pucharu. Przerażeni książęta opuścili miejsce zbrodni i na czele swoich armii ruszyli na Mousillon. W krótkim czasie większość terenów księstwa została zajęta przez władcę Lyonesse.

W AS2297 (1319KB) Maldred z Mousillon oświadczył, iż jego żoną została Pani z Jeziora. Kazał nosić przed sobą błyszczący kielich, przyznając prawo do wypicia z tego rzekomo świętego naczynia wszystkim rycerzom, którzy przysięgną mu wierność i posłuszeństwo. Wielu niezdecydowanych i rozdartych wątpliwościami rycerzy zgłosiło się pod jego sztandary i wkrótce władca Mousillon ruszył na czele silnej armii do Gisoreux, aby zażądać korony. Naprzeciw wyszły wojska lojalne wobec prawowitego króla. Maldred uniósł w górę kielich, w jego imieniu rzucając wyzwanie wszystkim zgromadzonym rycerzom.

Wśród powszechnego milczenia rozległ się nagle tętent kopyt. Z pobliskiego lasu wyłonił się odziany w zieloną zbroję rycerz i podjął rękawicę rzuconą przez księcia Maldreda. W tym momencie wszyscy ujrzeli Panią z Jeziora stojącą obok króla z prawdziwym Graalem w ręku. Magiczna światłość pucharu przełamała oszukańczy czar fałszywego Graala. Poplecznicy Maldreda natychmiast go porzucili, a sam książę uciekł do swej twierdzy. Król w majestacie prawa pozbawił renegata tronu, rodowego nazwiska i szlachectwa, kładąc kres dynastii książąt Mousillon.

NIEUMARLI:

Bretonnia zaznała wiele zła ze strony nieumarłych. W AS2491 (1513KB) opactwo La Maisontaal została zaatakowane przez nekromantę Heinricha Kemmlera i jego legion ożywieńców. Zagładzie klasztoru i księstwa zapobiegł desperacki atak rycerstwa pod wodzą Tankreda z Quenelles. Mimo to nieumarli wciąż stanowią poważne zagrożenie dla królestwa.

Najsłynniejszym z bretonnskich nieumarłych jest bez wątpienia Czerwony Książę, który w AS1454 (476KB) nieomal zagarnął dla siebie całą Akwitanię. Poniósł klęskę w starciu z wojskami króla Bretonni, w bitwie na Polach Ceren. Osiem lat później powstał z grobu, ponownie szerząc strach i zniszczenie w Akwitanii. W bitwie w pobliżu Lasu Chalon zabił w pojedynku księcia Akwitanii, lecz nie zdołał uniknąć kolejnej przegranej. Skrył się w ostępach lasu, ale legendy mówią, że wciąż tam przebywa, planując następny atak.

SYSTEM FEUDALNY:

Oto ja składam tobie, mój panie, przysięgę wierności i posłuszeństwa w czynie i myśli. Wezwany, przybędę, by walczyć w imię władcy mego i Pani z Jeziora. Póki tchu w piersi mej, póki życia, przysięgam chronić ziemie mi podległe i lud poddany przed złem, zarazą, głodem i zepsuciem. Ślubuję wierność zasadom kodeksu rycerskiego. Honor moją tarczą, odwaga mym orężem. Oto ja słowem i krwią pieczętuję świętość przysięgi.

- przysięga rycerska

Obecnie obowiązujący w Bretonni ustrój polityczny jest dość archaicznym tworem, który dominował w Starym Świecie wiele wieków temu. System ten, oparty o przysięgę wierności oraz posłuszeństwa między wasalem a seniorem, nie odwołuje się do abstrakcyjnego pojęcia *państwa*. Mimo iż Bretonnczycy uważają się za naród co najmniej równy mieszkańcom Imperium, nie ma formalnych podstaw, by uznać Bretonnię za coś więcej niż tylko *ziemie zamieszkiwane przez lud pośrednio lub bezpośrednio podległy królowi.*

Podstawę systemu feudalnego stanowią chłopi - najliczniejsza warstwa społeczna, zobowiązana do posłuszeństwa i podległości wobec stanu wyższego, czyli szlachty. Chłopi nie składają przysiąg, ponieważ wedle prawa nie mają honoru, co oznacza, że ich słowo nie jest wiążące i nie mogliby dopełnić złożonych przysiąg. Mają jednak swoje obowiązki, nałożone przez pana, który może je egzekwować z całą surowością, nawet z wykorzystaniem fizycznego przymusu.

SZLACHTA:

Rody szlacheckie są związane przysięgą lenną, składaną wobec seniora. Wasale zapewniają wsparcie militarne w zamian za opiekę. Tak zwany *wyższy stan* sklad się z pięciu głównych warstw, którym z grubsza odpowiadają tytuły szlacheckie. Zdarza się, że szlachcic posiada więcej niż jeden tytuł. W takim przypadku zwyczaj nakazuje, aby tytułować osobę znaczniejszym mianem.

KRÓL:

Na szczycie hierarchii społecznej znajduje się król. Cieszy się pełną niezależnością, co oznacza, że nie jest związany żadnym prawem. To król ustanawia prawa, a słowo władcy jest święte, gdy stanowi *wolę króla*. To prosty i skuteczny system, jednak obarczony ogromnym ryzykiem w przypadku, gdy na tronie zasiada osoba niekompetentna lub skażona złem. Monarcha stanowi też ostatnią instancję w sprawach sądowych, a także jest obrońcą swych poddanych, przynajmniej w teorii, przed niesprawiedliwością szlachty, nawet wymierzanej w zgodzie z prawem. Następca tronu, Książę Couronne Charles de la Tece d'Or jest zbyt młody by objąć tron, zaś rządzący w imieniu następcy Lord Regent de Gascone, wbrew wielowiekowej tradycji jest najmniej odpowiedzialny spośród nieodpowiedzialnej arystokracji bretonnskiej. Żyje wraz z księciem Charlesem w wielkim palacu w Couronne, otoczony przez faworyty, pochlebców i niezliczonych służących. Nic dziwnego, że wyzyskiwana miejska biedota Bretonni uważa dworzan za zbiorowisko kłopotliwych, ambitnych politycznie łotrów.

KSIĄŻĘ:

Każdym z księstw rządzi udzielny władca. Na terenach mu podległych posiada władzę równą królewskiej, choć nadal pozostaje związany przysięgą lenną z królem. Oznacza to, że książę nie może stanąć przed trybunałem, chyba że złamie prawo królewskie. W odróżnieniu od tronu królewskiego znacznie częściej zdarzało się, że władzę książęcą obejmowali arystokraci występni i podli, jak miało to miejsce chociażby w Mousillon. Książęta dziedziczą ziemię po swych przodkach, lecz za każdym razem muszą odnowić przysięgę lenną wobec króla.

Teoretycznie król może wynieść do godności księcia dowolną osobę, choć prawdziwa władza wiąże się z ziemią i poddanymi, a nie z tytułem. Od początku istnienia Bretonni, jedynie bezpośredni następny Gillesa i Towarzyszy Graala zasługiwali na zaszczyt władania jednym z czternastu księstw.

BARON:

Tytuł barona przysługuje osobie, która otrzymała ziemie z nadania króla, ale nie sprawuje władzy książęcej. Podlega wyłącznie władzy i prawu króla, tak więc baronia pozostaje niezależnym terytorium, wyłączonym spod władzy księcia prowincji, w granicach której leży. Takie nadania nie są jednak zbyt częste. Należy też zauważyć, że jedynie król może wynieść kogoś do godności barona.

LORD:

Tytułem niższym od barona jest lord. Tytuł ten przysługuje wszystkim szlachcicom, którzy otrzymali nadania ziemskie z rąk innej osoby niż król. Podlegają oczywiście władzy królewskiej, ale są także poddanymi księcia prowincji, w której znajdują się ich ziemie, oraz pozostają związani przysięgą lenną z seniorem. Wasale baronów również podlegają władzy książęcej, gdyż niezależność barona nie przechodzi na jego poddanych. Lordowie stanowią przeważającą większość posiadaczy ziemskich w Bretonni.

RYCERZ:

Na najniższym poziomie szlachectwa znajdują się rycerze, którzy nie posiadają ziemi i zwykle służą seniorowi w zamian za opiekę i wyżywienie. Należy jednak pamiętać, że wszyscy szlachcice są również rycerzami, jednak ten tytuł jest używany wyłącznie do osób na najniższym szczeblu hierarchii szlacheckiej. W odniesieniu do osób sprawujących wyższe godności należy używać odpowiedniego tytułu.

TYTUŁY HONOROWE:

Nadanie honorowego tytułu, choć zaszczytne i przysparzające chwały, nie ma takiego znaczenia prawnego jak nadanie ziemskie.

Diuk: tytuł ten przyznawany jest jedynie najpotężniejszym arystokratom, jako oznaka uznania ze strony króla. Wielu diuków posiada również tytuł barona, lecz nie jest to regułą.

Markiz: podobnie jak margrabia, to godność ściśle związana z wojskiem. Nadawana jest szlachcicowi, który z racji położenia swoich ziem odpowiada za ich obronę przez atakiem wrogich wojsk lub potworów. Markiz może wznosić fortyfikacje i organizować zaciąg do armii bez pozwolenia swego seniora.

Kasztelan: głównym obowiązkiem kasztelana jest opieka i zarządzanie posiadłością seniora, zwykle zamkiem lub fortecą. Pod jego nieobecność sprawuje pełnię władzy na zamku i okolicznych terenach.

Sędzia: doskonale wyszkoleni w dziedzinie prawa sędziowie przewodniczą trybunałom i zajmują się wymierzaniem sprawiedliwości na obszarze, którym włada senior. Sędziowie królewscy podróżują po kraju i zajmują się egzekwowaniem prawa królewskiego, obowiązującego w całej Bretonni.

Paladyn: mianem paladyna określa się znamienitych rycerzy i dowódców. Jest to tytuł honorowy, chociaż zdarza się, że paladyn otrzymuje także godność markiza oraz nadania ziemskie w niebezpiecznych rejonach kraju, gdzie może wykorzystać swoje umiejętności bitewne i sprawność w walce.

Strażnik tronu: wbrew nazwie, strażnik tronu większość czasu spędza nie tyle w sali tronowej, co raczej w miejscu *gdzie nawet król chadza piechotą*. Mimo niewdzięcznych obowiązków, jest to stanowisko wyjątkowo istotne nie tylko ze względu na bezpieczeństwo króla, ale także z uwagi na fakt, że strażnik tronu jest osobą, której król musi bezgranicznie ufać. W efekcie jest on jednym z najważniejszych dworzan, o wielkim wpływie na osobę panującego.

RODZINA & DZIEDZICZENIE:

Rodzina pełni ważną rolę w życiu każdego szlachcica. Przede wszystkim określa status społeczny arystokraty, gdyż tylko potomkowie czystej krwi mogą należeć do szlachty. W konsekwencji powoduje to bardzo ostrożne dobieranie małżonków, a sam związek nabiera cech sojuszu między rodami, który ma podwyższyć ich status społeczny. Także w obrębie rodu odbywa się dziedziczenie majątku i władzy. Większość arystokratów nie może sobie pozwolić na zmianę lennika lub odmowę uznania jego następcy. Jedynie król lub książęta mogą to uczynić, lecz rzadko się na to decydują, gdyż jest to jedna z nielicznych sytuacji, gdy lennicy magnata mogą zjednoczyć się przeciw niemu.

Zgodnie z tradycją, całość majątku dziedziczy najstarszy żyjący syn. Szlachcic nie może wskazać innego dziedzica, nie może też rozdzielić swojego majątku przed śmiercią. Młodsi potomkowie nie mają więc łatwego życia. Córki upatrują szansy w małżeństwie z dziedzicem innego rodu, natomiast młodsi synowie muszą sami wywalczyć dla siebie nadania ziemskie. Niektórzy rezygnują z przywilejów szlachectwa, wybierając mariaż z córkami bogatych kupców, a nawet rzemieślników. Młodsi potomkowie rodów szlacheckich szybko opuszczają rodzinne strony, szukając na szlaku okazji do wykazania się odwagą i zdobycia majątku lub władzy.

Córka z rodu szlacheckiego nie może zostać rycerzem, chyba że udaje mężczyznę, może natomiast dziedziczyć majątek, pod warunkiem, że jej ojciec umarł nie spłodziwszy męskiego potomka z prawego łoża. W takim przypadku władzę przejmuje najstarsza córka, choć nie może samodzielnie egzekwować wszystkich należnych władcy praw, a rządy w jej imieniu sprawuje mąż. Jeśli mąż zginie lub umrze wcześniej, co zdarza się dosyć często, najstarszy syn przejmuje obowiązki reprezentanta praw matki do sprawowania władzy, lecz dopiero po jej śmierci obejmuje samodzielne rządy.

Dziedziczki są najlepszą partią do ożenku, ponieważ takie małżeństwo wzmacnia przede wszystkim rodzinę męża i zapewnia w istocie umocnienie władzy rodu. Jednak dziedziczenie przez kobietę nie jest zbyt częstym przypadkiem, a dodatkowo takie szlachcianki bywają wybredne w kwestii wyboru kandydata do zamążpójścia. Wydanie za mąż córki bez praw do dziedziczenia jest zwykle wyborem politycznym, gdyż wzmacnia i podkreśla związek między dwoma rodami. W takich sytuacjach największym wzięciem cieszą się najstarsze córki. Jeśli jej bracia umrą przed ojcem, a sam ojciec umrze za jej życia, córka stanie się dziedziczką. Zdarza się, że mąż przyspiesza proces przejęcia majątku żony, pomagając jej braciom i ojcu w przekroczeniu bramy do Królestwa Morra.

Małżeństwo to nie jedyny sposób pozyskania majątku. Możnowładcy mogą przekazać część swych ziem we władanie innym rycerzom, zyskując lenników w zamian za ich posłuszeństwo i pomoc. Jest to główny element ustroju feudalnego. W teorii prawa wszyscy lennicy, poprzez swych seniorów, podlegają władzy królewskiej. Szlachcic może również przedłożyć na ręce seniora prośbę o nadanie ziemskie. Ponieważ senior nie może potem pozbawić lennika jego ziem, tego rodzaju supliki rzadko rozpatrywane są przychylnie.

Swoboda zawierania umów lennych, między dwoma szlachcicami, powoduje, że niektórzy lennicy mają kilku seniorów. Najbardziej skrajnym przykładem jest baronia Marsaq, która obejmuje ziemie nadane przez króla, książąt Akwitanii, Bastonne, Bordeleaux i Quenelles, a także trzech innych pomniejszych magnatów. Tego rodzaju sytuacja bywa kłopotliwa w przypadku waśni między możnowładcami, gdy wasal musi dopełnić zobowiązań lennych wobec każdego ze swych panów. Nic więc dziwnego, że ród Marsaq od wielu pokoleń słynie z umiejętności dyplomacji i znajomości prawa.

DWÓR:

Posiadanie dworu to integralna część władzy szlacheckiej. Każdemu magnatowi towarzyszy liczna świta dworaków, schlebiając mu i przekonując o swej użyteczności, w nagrodę oczekując bogactwa, władzy lub ziemi. Niewielu dworzan służy swemu władzy z altruistycznych pobudek, w większości licząc na spełnienie własnych marzeń i osiągnięcie możliwie najlepszej pozycji w otoczeniu władcy. Szlachetni i cnotliwi rycerze wolą trzymać się z dala od przepełnionych intrygami koterii i tłumu pochlebców, dowodząc swego prawa do władzy dzięki własnej sprawności i odwadze poddanych.

Naturalnie, członkowie dworu arystokraty zajmują niższą pozycję niż on sam, co powoduje rosnącą zależność między godnością i władzą magnata a liczebnością dworu, jaki go otacza. Każda osoba, która przedkłada prośbę swemu panu, może zostać zaliczona do jego dworu, a więc w przypadku mniej znacznych szlachciców do dworu zaliczają się nawet chłopi. Jednak nie mogą oni zostać dworzanami, czyli osobami, które poświęcają swój czas i wysiłek, aby zdobyć i utrzymać łaskę oraz zainteresowanie władcy. Z każdym łaskawym słowem pana pozycja dworzanina znacznie wzrasta, zapewniając sławę, bogactwo, a nawet faktyczną władzę.

Wśród dworzan wyróżnić można trzy kategorie. Przede wszystkim są to lennicy danego arystokraty. Zdarza się, że niektórzy nie udzielają się na dworze. Zamiast tego przebywają na własnych ziemiach, stosunkowo bezpieczni ze względu na prawo dotyczące zobowiązań lennych. Inni jednak są świadomi faktu, iż niekiedy warto znać plany księcia, a nawet liczą na osobistą zażyłość, dzięki której łatwiej uzyskają spełnienie próśb.

Drugą grupę stanowią rycerze arystokraty. Obowiązki wojowników są jasno określone, więc jeśli spełniają je bez zarzutu, nie grozi im wydalenie z dworu na podstawie pogłosek lub bezpodstawnych oskarżeń. Z drugiej strony, nie jest to zbyt komfortowa sytuacja, dlatego wielu rycerzy zabiega o przyznanie nadania ziemskiego.

Ostatnia grupa to młodsi potomkowie różnych szlacheckich rodów, zwykle rodu władcy i jego lenników. Nie mają żadnej realnej władzy, a ich obecność na dworze zależy wyłącznie od łaski panującego. Nie jest więc niczym dziwnym, że to właśnie między nimi dochodzi do najbardziej zajadłej rywalizacji o względy władcy, nierzadko obejmującej intrygi, próby kompromitacji, a nawet skrytobójstwa. Na wielu dworach jest równie bezpiecznie co w jamie pełnej jadowitych węży.

ARMIA:

Bretonnia nie utrzymuje stałej armii zawodowej. Oznacza to, że kraj nie posiada regularnych oddziałów zaciężnych, w których służą żołnierze otrzymujący żołd i zakwaterowanie. Zamiast tego, król zwołuje pospolite ruszenie, czyli gromadzi pod swoim sztandarem wszystkich wasali z ich pocztami zbrojnymi.

Każdy lennik zobowiązany jest do udzielenia swemu seniorowi wsparcia militarnego w każdym konflikcie zbrojnym. Zależność lenna przechodzi na kolejnych wasali, którzy muszą dołączyć do swego pana przed bitwą, ale z kolei mogą wezwać swoich lenników pod własny sztandar. Wielu panów ziemskich organizuje też pobór, czyli przymusowe wcielenie chłopów i wolnych zbrojnych, tworząc oddziały piechoty i łuczników. Z natury rzeczy taka armia jest mało zorganizowana i nie posiada sztywnego łańcucha dowodzenia, lecz bretonnska taktyka walki jest na tyle prosta i skuteczna, iż umożliwia współdziałanie różnych grup rycerzy i piechoty.

Główna słabość tego systemu ujawnia się podczas dłuższych kampanii. Rycerze i magnaci muszą wracać na swoje ziemie, aby dopilnować rządów lub bronić własnych zamków, a chłopi muszą pracować na roli, gdyż w przeciwnym razie zbiory mogą okazać się niewystarczające. Zwykle już po miesiącu większość rycerstwa wraca do swoich zamków. Oczywiście sytuacja wygląda zupełnie inaczej, gdy walki toczą się na ich własnych ziemiach.

W przypadku obrony miejsca o istotnym znaczeniu strategicznym król lub książę zwykle wydziela rzeczony obszar jako osobne nadanie i powierza je znamienitemu rycerzowi, wynosząc go tym samym do godności markiza. Do obowiązków markiza należy wzniesienie umocnień (sypanie wałów ziemnych, wznoszenie fortów i umacnianie murów), powoływanie wojsk (zarządzenie poboru oraz wezwanie rycerzy lennych), a przede wszystkim powstrzymanie zagrożenia dla danego obszaru, a przez to dla całego kraju. Zwykle takie przedsięwzięcie udaje się pierwszemu pokoleniu, lecz następcy dziedzica nie zawsze dziedziczą jego sprawność w walce. Niektórzy posuwają się do tego, iż wynajmują kompanie najemne lub grupy awanturników, które mają rozwiązać problem w niebezpiecznym rejonie.

Ogólnokrajowe pospolite ruszenie może zwołać jedynie król, który zwykle czyni to w formie ogłoszenia wojny rycerskiej. Wzywa do walki wszystkich potomków szlachetnych rodów, aby stawili się pod sztandarem Bretonni i dowiedli swej odwagi.

WOJNY DOMOWE:

Niezależnie od najazdów zielonoskórych i ciągłych walk z leśnymi potworami, Bretonnia nie jest spokojną krainą. Nawiedzana jest przez zbójów, piratów, nieumarłych i zwierzoludzi, a na domiar złego staje się areną zmagań między zwaśnionymi arystokratami.

Niektórzy magnaci wolą rozstrzygać spory nie przed trybunałem, lecz na polu bitwy, choć rzadko wybierają takie rozwiązanie w przypadku zatargu z seniorem lub rycerzem o wyższej pozycji lub prawnym zwierzchnictwie. Zresztą tacy przeciwnicy i tak zwykle okazują się zbyt silni, aby wszczynać z nimi wojnę.

W tradycji rycerskiej istnieje pojęcie *słusznej wojny*, uzasadnionej jedynie w trzech przypadkach. Pierwszym jest próba odzyskania zagrabionych ziem. Drugi to ukaranie lub powstrzymanie zdrajcy. Co prawda, senior zdrajcy sam powinien wymierzyć mu sprawiedliwość, ale podjąć się tego może dowolny szlachcic. Ostatnim uzasadnionym powodem wszczęcia wojny jest obrona honoru i czci własnej rodziny.

Konszachty z Chaosem lub zielonoskórymi są traktowane jako zdrada stanu, a tego rodzaju oskarżenia często stawały się pretekstem do zbrojnej napaści. Kradzież ziemi nigdy nie ulega przedawnieniu, a ofiara grabieży może zbierać wojsko i do skutku próbować odzyskać swoje dziedzictwo. Obraza honoru bywa często nadużywanym powodem sporu, nawet z tak błahych powodów jak wskazanie niewłaściwego miejsca przy stole podczas uczty. Zdarza się, że tego rodzaju urazy bywają początkiem wielopokoleniowych waśni i zatargów, gdy działanie jednej ze stron dostarcza argumentów do zbrojnej reakcji strony drugiej.

Najbardziej honorowi i szlachetni z rycerzy ruszają na wojnę tylko w przypadku ujawnienia zdrajcy i udowodnienia jego winy. Inni - pozbawieni skrupułów - mogą wykorzystać awanturników i podżegaczy przeciwko rywalom w sporze o ziemie lub zabiegając o względy seniora.

KUPCY & HANDEL:

W społeczeństwie bretonnskim kupcy zajmują dość osobliwą pozycję. Niemal wszyscy należą do stanu niższego, ponieważ jedynie nieliczni szlachcice decydują się szargać własną reputację tak hańbiącym zajęciem jak handel. Najbogatsi kupcy są niekiedy bardziej zamożni od arystokratów, których zaopatrują w towary. Jak w przypadku większości cywilizowanych krajów, handel to gałąź gospodarki o istotnym znaczeniu dla całej krainy, nie tylko w zakresie transportu produktów między księstwami, ale także w wymianie towarów z krajami ościennymi (przede wszystkim zaś w eksporcie słynnych w całym Starym Świecie bretonnskich win). Prowadzi to do potencjalnie niebezpiecznej sytuacji, gdy wspólne działania rodów kupieckich mogłyby wywołać poważne zagrożenia dla pozycji arystokratów.

Jako przedstawiciele stanu niższego, kupców obowiązują wszystkie prawa odnoszące się do chłopów. Teoretycznie, mogliby zostać zmuszeni do przekazania niemal całego dochodu do skarbca lokalnego władyki. Jednakże tradycyjne prawa Bretonni odnoszą się raczej do uprawy ziemi i rzemiosła, więc dochody z handlu są pomijane, ponieważ kupiec *nie wyrabia* żadnych towarów. W utrzymaniu takiego stanu pomaga typowy dla Bretonni konserwatyzm oraz dyskretne zasilanie kufrów wpływowych dworzan i magnatów, którzy dość szybko zorientowali się, że otrzymują znacznie większe wpływy z łapówek niż zapewniłyby im podatki. Do tego dochodzi świadomość, że obciążenie kupców zbyt wysokimi podatkami zmniejszyłoby wpływy z handlu, a w efekcie uszczupliłoby majątek klasy panującej.

Rozumiejąc znaczenie przychylności magnatów dla rozwoju handlu, wielu kupców regularnie przekazuje prezenty wybranym arystokratom. Przybierając pozę pokornego oddania i uznania wyższości szlachty nad nędznym stanem kupieckim, na specjalnej audiencji wręczają dowód swego posłuszeństwa i wierności, zwykle w formie drogocennych przedmiotów wysokiej jakości. Jeśli szlachcic nie jest zbyt zamożny, natomiast bardziej potrzebuje praktycznych towarów, kupiec oferuje możliwość odkupienia daru za pokaźną kwotę w gotówce. Oczywiście, w takim przypadku spotkanie jest bardziej dyskretne. Niekiedy przybiera to karykaturalne formy, jak w przypadku pewnego kupca z Quenelles, który od dziesięciu lat na każde święto oferuje swemu panu ten sam złoty kielich, który wykupuje następnego dnia, w ten sposób łożąc na utrzymanie swego niezbyt zamożnego władcy. Jednak dzięki temu posiada pozwolenie na swobodne prowadzenie działalności handlowej we włościach szlachcica.

Mimo utrzymywania przyjaznych stosunków ze szlachtą, niekiedy nawet przyjmujących formę patronatu nad działalnością kupca, przewidujący przedsiębiorcy muszą wynajmować strażników do ochrony transportów i magazynów. Najbogatsi kupcy dysponują licznymi oddziałami najemników, które stanowią zabezpieczenie na wypadek, gdyby lokalny możnowładca zechciał zmienić warunki prowadzenia działalności handlowej na swoich ziemiach. Oczywiście, trzeba przekonać podarunkami pozostałych magnatów lub lenników danego władcy, aby postanowili nie ingerować w ewentualny spór. Takie zatargi zdarzają się bardzo rzadko, gdyż niewielu kupców może sobie pozwolić na długotrwały spadek obrotów handlowych. Niemniej jednak skuteczne połączenie łapówek i siły zbrojnego wojska sprawia, że wielu kupców w rzeczywistości działa ponad prawem, przynajmniej dopóki nie zakłócają naturalnego porządku władzy.

Większość kupców zgadza się na takie warunki, rozumiejąc, że zburzenie lub naruszenie istniejącego porządku społecznego odbiłoby się niekorzystnie na handlu. Niektórzy wybierają inne metody poprawienia własnej pozycji lub zwiększenia wpływów. Popularnym rozwiązaniem jest związek małżeński, szczególnie z młodszymi potomkami rodu szlacheckiego, dla których jest to opłacalna wymiana mało znaczącej pozycji na wymierny majątek. Taki związek pomaga w zacieśnieniu więzi między rodem kupieckim i szlacheckim. Kupiec wspiera finansowo swych szlacheckich krewnych, podczas gdy szlachta zapewnia prawne i polityczne poparcia dla działalności kupieckiej.

RODY KUPIECKIE:

W Bretonni nie ma formalnych gildii kupieckich. Zgodnie z prawem, żadne zgromadzenie stanu niższego nie posiada prawomocnych podstaw do działania, choć samo tworzenie zrzeszeń kupców nie jest zakazane. W wyniku tego w Bretonni działa wiele rodów kupieckich, które niewiele różnią się od gildii obecnych w miastach Imperium.

W większości domów kupieckich należący do nich członkowie zobowiązani są do prowadzenia między sobą wymiany handlowej na korzystnych dla obu stron warunkach, natomiast z kontrahentami zewnętrznymi mają ustalać takie warunki, której niemal uniemożliwią osiągnięcie zysku przez drugą stronę. Prowadzi to do tworzenia stref wyłączności handlowej w danym mieście, porcie, a nawet na terenie całego księstwa. Niekiedy przybiera to formę monopolizacji handlu danym towarem na obszarze krainy. Trudno się opisywać rywalizację między domami kupieckimi w inny sposób niż jako bezpardonową wojnę.

Ponieważ rody nie posiadają statusu prawnego, nie mogą wykorzystywać kruczków prawnych, ani w ogóle żadnych przepisów w celu ograniczenia działalności konkurentów. Zamiast tego korzystają z mniej legalnych rozwiązań: zastraszania, otwartych gróźb, a nawet działań zbrojnych. Szlachta nie przejmuje się zbytnio konfliktami wśród plebsu, dopóki nie zagraża to jej pozycji jako warstwy panującej.

Istnieje subtelna, choć zauważalna różnica między działaniami rodów handlowych i organizacji przestępczych. Kupcy zajmują się przede wszystkim legalnym handlem, najmując oprychów i złodziei w celu utrudnienia poczynań konkurencji, natomiast szajki przestępcze koncentrują się głównie na działaniach zakazanych prawem, niekiedy prowadząc legalną działalność jako przykrywkę dla szemranych interesów. Można więc powiedzieć, że choć obie

strony zajmują przeciwne bieguny działalności, często ze sobą współpracują lub rywalizują.

Żadne prawo nie reguluje zasięgu wpływów rodów kupieckich, zarówno w zakresie rodzaju działalności, jak też w sensie geograficznym. Prowadzi to do zażartych wojen o kontrolę nad danym terenem lub gałęzią gospodarki, prowadzonych przy użyciu łapówek, przekupywania sędziów, niszczenia zapasów konkurencji, sabotowaniu konwojów lub manufaktur, a nawet mordowania wpływowych przywódców.

Do najsłynniejszych rodów kupieckich należą:

Bractwo Latarni: to jeden z najstarszych rodów w kraju, szczycący się historią sięgającą niemal trzech stuleci. Cieszy się wyłącznością na handel w porcie L'Anguille. Do rodu należą członkowie najbogatszej rodziny kupieckiej w Bretonni, czyli Fitzgodricków, a także trzech spośród pięciu następnych pod względem majątku. Bractwo z dużym zainteresowaniem przyglądało się poczynaniom rajców Marienburga w celu uzyskania niepodległości i planuje wcielić w życie podobny plan, aby uniezależnić się od władzy króla.

Kocioł & Kogut: początkowo było to nieformalne zrzeszenie drobnych kupców i wędrownych kramarzy, lecz wkrótce zyskało spore wpływy dzięki sieci znajomości i układów w największych miastach, co ułatwiało zdobycie zleceń i kontraktów. W ostatnich czasach ród zaczął inwestować w broń palną, głównie sprowadzaną z Imperium, ale także oferuje pojedyncze egzemplarze krasno ludzkich rusznic. Stale pomnaża swój majątek i zwiększa wpływy, mimo niechętnego nastawienia szlachty do broni palnej, uznawanej za *niegodną rycerza*. Poniekąd z tego właśnie powodu ród cieszy się wyłącznością na produkcję prochu i broni palnej, a ostatnio dodatkowo podjęła kroki, aby zabezpieczyć swą pozycję, między innymi najmując licznych ochroniarzy, uzbrojonych w łatwo dostępną dla członków rodu broń palną. Taka sytuacja budzi zrozumiały sprzeciw i niepokój wśród bardziej przewidujących możnowładców.

Droga Życia: ród działa przede wszystkim w zachodnich księstwach, szczególnie na wybrzeżu. Zajmuje się przemytem, a także handlem nielegalnymi towarami i niewolnikami. O przywódcach rodu krążą mroczne opowieści, lecz wszystkie plotki są szybko uciszane, a niedyskretni informatorzy brutalnie eliminowani. Przedstawiciele rodu ukrywają się pod fałszywym szyldem aptekarzy lub pośredników, uplynniając towar lub zdobywają go w wyjątkowo efektywny sposób. Ród działa w sposób skryty, lecz niezwykle brutalny, bezwzględnie utrzymując wyłączność w zachodniej Bretonni.

Błękitnokrwiści: członkiem rodu może zostać jedynie osoba, która wywodzi się z rodu szlacheckiego (przynajmniej jeden szlachecki przodek do dwóch pokoleń wstecz). Stopień pokrewieństwa ze szlachtą (podobnie jak majątek) jest jednym z wyznaczników pozycji wewnątrz rodu. Błękitnokrwiści mogą należeć do innych rodów kupieckich, gdyż głównym celem stowarzyszenia jest zwiększenie wpływu kupców na arystokrację, a dzięki swym powiązaniom i rodzinnym koneksjom łatwiej mogą taki cel zrealizować. Jednakże wielu kupców (nawet posiadających odpowiednie pochodzenie) nie wierzy, że uda się zmienić obecną sytuację, dlatego zwykle trzymają się z daleka od Błękitnokrwistych, nie chcąc narażać na szwank wypracowanych i korzystnych z ich punktu widzenia relacji z magnaterią.

POLITYKA WOBEC CHŁOPÓW:

Synu tej ziemi, raduj się, gdyż przeznaczeniem twym praca i służba lepszym od ciebie. Z pracy swej owoce dawać będziesz i składać je swemu prawowitemu władcy, a podatki przez niego nałożone z sumiennością przekażesz. W pracy ustawać nie będziesz przez wszystkie dni, za wyjątkiem świąt radosnych przez pana twego i bogów ustanowionych. Dla ciebie zaś, dla rodziny twej i krwi z twojej krwi, nie zachowasz więcej niż dziesiątą część plonów, zwierzyny i dzieła rąk twych. W zamian zaś spokoju zaznasz, gdyż pan twój mieczem swym i tarczą cię obroni, sprawiedliwością i prawem nagrodzi lub ukarze. Raduj się, gdyż poddanym rycerza Bretonni jesteś!

- fragment *Obowiązki chłopa*, autor nieznany

O ile kupcy tylko oficjalnie nie mają wpływu na politykę królestwa, o tyle chłopi faktycznie nie sprawują żadnej władzy ani kontroli. Wieśniaków nie stać na łapówki i prezenty dla arystokracji, ani na ochronę własnych interesów przez opłacanie ochroniarzy i najemników. W większości przypadków głównym zmartwieniem chłopa jest obawa, czy uda mu się zebrać odpowiednio duże plony, aby wyżywić rodzinę.

Nie oznacza to, że chłopi nie uczestniczą w życiu politycznym (choć zwykle jako przedmiot działań gospodarczych). Ciemiężeni przez pana lub jego zarządcę mogą domagać się sprawiedliwości. Oczywiście pojedynczy zagrodnik nie ma żadnych szans na otrzymanie audiencji u lokalnego szlachcica, nie mówiąc już o przedstawieniu swej krzywdy, dlatego też tego rodzaju skargi są przedkładane grupowo, najlepiej w imieniu całej wioski. Niektórzy możnowładcy traktują takie przemowy jako namawianie do buntu, więc za karę i dla przykładu wieszają rzeczników grupy chłopów. Próbując ustrzec się przed takim losem, chłopi imają się różnych podstępów. Zwykle chóralnie przedstawiają ustalony wcześniej tekst supliki (po wielu godzinach wspólnych ćwiczeń), chodzą w kręgu przed szlachcicem (aby nikt nie był na przedzie), albo wynajmują niezorientowaną w realiach osobę (wędrowca lub awanturnika), który nieświadomie przyjmie na siebie gniew *szlachetnego pana na włościach*. Nawet takie osoby nie zawsze gwarantują bezpieczeństwo, gdyż władyka może po prostu kazać powiesić ich wszystkich.

Biorąc pod uwagę ryzyko związane z przedkładaniem szlachcicowi prośby o pomoc, chłopi próbują za wszelką cenę uniknąć włączania pana w swoje sprawy. Z pozoru może się to wydawać bardzo trudne, ale większość chłopskich problemów wcale nie jest związana z poczynaniami szlachty. Najczęściej są to waśnie i zatargi między sąsiadami lub wioskami, nadużycia zarządców i ekonomów, albo wygórowane podatki.

Zatargi pomiędzy poszczególnymi wioskami (podobnie jak między sąsiadami) mogą mieć rozmaite przyczyny, ale najczęściej dotyczą praw do użytkowania wspólnych zasobów, czyli wody, lasów lub ziemi. Każda ze stron w sporze wybiera swoich przedstawicieli, którzy spotykają się na neutralnym terenie, zwykle w pobliskich gospodzie lub na polanie położonej między wioskami. Jeśli rozjemcy dojdą do porozumienia, muszą następnie przekonać do niego swoich ziomków.

W przypadku braku porozumienia, tradycyjną metodą rozwiązywania konfliktów jest walka. Obie wioski ustalają warunki zwycięstwa, miejsce oraz czas spotkania. Określa się także dopuszczalną liczbę walczących, dozwoloną broń i zasady, których należy przestrzegać. Walki na śmierć i życie rzadko mają miejsce, gdyż ewentualny zgon jednego z uczestników bójki należałoby wyjaśnić panu. Wynik walki jest najczęściej akceptowany przez obie strony, gdyż jedyną alternatywą pozostaje ubieganie się o posłuchanie u władcy okolicznych ziem.

Bezwzględni i okrutni zarządcy to znacznie większy problem, który może rozwiązać jedynie dobra wola lokalnego pana. Oczywiście można próbować dochodzić praw przed zarządcą, lecz są to przypadki bardzo rzadkie. Zwykłą praktyką w takich przypadkach jest próba obciążenia zarządcy lub ekonoma, oskarżając go o okradanie pana. Najczęściej przybiera to formę ukrywania zbiorów podczas ich wyceniania przez zarządcę, a następnie przekazywanie *nadwyżki* bezpośrednio do zamku pana. Bardziej zuchwali chłopi niekiedy proszą o posłuchanie u szlachcica, aby osobiście podziękować arystokracie za ochronę ziem i bogactwo urodzaju, co w przypadku niewielkich wpływów od zarządcy może wzbudzić podejrzenia.

Oczywiście zarządcy zdają sobie sprawę z tego rodzaju poczynań, więc relacje pomiędzy nimi a chłopami bywają o wiele bardziej skomplikowane. Niektórzy próbują trzymać stronę chłopstwa, niekiedy nawet oszukując szlachcica i dzieląc się zyskami ze starszyzną wioski. Jednak w przypadku odkrycia tego procederu może to okazać się mało opłacalne.

Największą bolączką chłopów są podatki i różnego rodzaju powinności wobec pana. Nawet gdy zarządca uczciwie i sprawiedliwie egzekwuje pańszczyznę, chłopi rzadko kiedy mogą całkowicie wypełnić zobowiązania i zachować odpowiednią ilość żywności dla siebie i rodziny. Dlatego też, jeśli prośba o *miłosierdzie szlachetnego pana* nie rokuje zbytnich nadziei, podatki bywają *zagrabione przez łotrów i zbójów gdzieś na drodze do zamku*. W większości przypadków rycerze ruszają na kolejną wyprawę przeciw rzekomym (lub prawdziwym banitom), nie domagając się rekompensaty utraconych podatków. Oczywiście to rozwiązanie nie może być stosowane zbyt często.

Ubocznym skutkiem tego rodzaju praktyk oraz funkcjonowania trybunałów wioskowych, jest powszechne przekonanie szlachty, że chłopi wiodą szczęśliwe, choć niezbyt zamożne, życie bez problemów, które nękają wyższe klasy społeczne. Dlatego też nawet ci rycerze, którym honor i mądrość nie pozwala na okrutne wyzyskiwanie chłopów, rzadko czują, że powinni im pomagać.

CHŁOPSKIE BUNTY:

Od czasu do czasu, zwłaszcza po klęskach nieurodzaju lub w czasie wojny, wśród chłopstwa narasta niezadowolenie z trudnej sytuacji i ucisku szlachty. Bunty chłopskie zwykle są zaskoczeniem dla władców, którzy nie mają pojęcia o ciężkiej doli swoich poddanych i traktują tego rodzaju rewolty jako przejaw chciwości i podłej niewdzięczności plebsu, który nie potrafi docenić zasług arystokracji w budowaniu dobrobytu całego kraju. Większość możnowładców, nawet tych najuczciwszych, nie ma wielkiego oporu przed dławieniem buntu siłą. Żadne z chłopskich powstań nie odniosło większego sukcesu, gdyż w tego rodzaju przypadkach lokalny władyka zawsze mógł liczyć na pomoc seniora i pozostałej szlachty, która przecież nie może sobie pozwolić na jawne podważanie swojej uświęconej tradycjami władzy.

Głównym powodem buntów są niesprawiedliwe lub zbyt uciążliwe podatki. Jeśli pan nakłada dodatkowe świadczenia w naturze, albo organizuje pobór lub konfiskatę, które praktycznie skazują chłopów na śmierć głodową, nie mają oni innego wyjścia, jak tylko zbuntować się wobec ucisku władcy. Biorąc pod uwagę typowe dla Bretonnczyków cechy charakteru, jest to zrozumiałe rozwiązanie, gdyż lepiej umrzeć w walce, a nawet na szubienicy, niż konać z głodu. Powstania są krwawo tłumione, a schwytani żywcem buntownicy torturowani i zabijani jako odstraszający przykład dla innych. Czasami skala represji jest tak wielka, że pozostali przy życiu mieszkańcy wioski odczuwają znaczącą poprawę życia, po zakończeniu buntu pozostaje mniej osób do wyżywienia.

Częstym powodem buntów jest podburzanie chłopów przez wysłanników i podżegaczy opłacanych przez innego arystokratę. Jak wiadomo, rewolty chłopskie zwykle kończą się niepowodzeniem, ale za to znakomicie spełniają rolę działań dywersyjnych, ułatwiając zbrojną napaść

obcych wojsk, a także niszczą majątek i osłabiają wpływ rywala. Niektórzy magnaci obiecują poprawę warunków życia chłopom, którzy zbuntują się przeciwko swemu panu - bywają nawet tacy, którzy dotrzymują takiej obietnicy. Inni działają subtelniej, uciekając się do intryg, niszczenia plonów lub manipulacji cenami towarów, co z kolei doprowadza do samoistnego wybuchu buntów.

Winą za niepokoje wśród chłopstwa dość często obarcza się cudzoziemskich podżegaczy i szpiegów, lecz w rzeczywistości rzadko są za to odpowiedzialni. Znacznie lepsze efekty można osiągnąć na dworach lub infiltrując środowiska kupieckie, niż wzbudzając niezadowolenie wśród pozbawionych praw chłopów. Struktura społeczna Bretonni i niechęć do obcych również nie ułatwia zadania różnym działaczom politycznym.

Z pewnością największy niepokój budzą rewolty inspirowane przez kultystów Mrocznych Bóstw. Bandy zmutowanych chłopów - niekiedy wspomagane przez zbrojne stada zwierzoludzi - bywają zagrożeniem nawet dla większych fortec i miast.

LUDNOŚĆ:

Przy zachowaniu wszelkich różnic pomiędzy mieszkańcami poszczególnych prowincji, Bretonnczycy wyróżniają się postawą, która jest uznawana za ich cechę narodową. Żyją chwilą i są z tego dumni.

Nie znaczy to jednak, że wszyscy Bretonnczycy są hedonistami, którzy bez końca oddają się przyjemnościom, choć większość arystokratów doskonale pasuje do tego wizerunku. Oznacza to raczej, że dla przeciętnego Bretonnczyka liczy się to, co robi w danej chwili, a nie rozpamiętywanie przeszłości lub martwienie się o to, co przyniesie przyszłość. Trzeba wykorzystać łaskę bogów i możliwie najlepiej przeżyć każdy dzień. Rzemieślnik może poświęcić cały czas na udoskonalanie dzieła swych rąk. Rycerz nieustannie stara się, by każda czynność, słowo i gest potwierdzały jego prawość i nie okryły go hańbą. Chłop skupia się na uprawie pola, by mieć z czego żyć przez następny dzień. Nie ma czasu na zastanawianie się, co przyniesie przyszłość.

W efekcie Bretonnczycy wykazują fatalistyczną postawę wobec konsekwencji własnych czynów. Nie narzekają na ciężki żywot, nie tracą też sił ani czasu na jałowe rozważania, czy można było postąpić inaczej. Co się stało, to się nie odstanie i trzeba będzie sobie z tym poradzić, próbując możliwie najlepiej wykorzystać daną sytuację. Jednak gromadzenie zapasów i zabezpieczanie się na przyszłość spotyka się z powszechnym potępieniem. Nie wiadomo, co przyniesie następny dzień, więc po co odmawiać sobie przyjemności już dzisiaj i przygotowywać się na ciężkie czasy, które mogą w ogóle nie nadejść? W oczach Bretonnczyków to oznaka tchórzostwa.

Nie oznacza to bynajmniej, że Bretonnczycy są nierozważni lub szaleni. Wiadomo, że na zimę należy przygotować zapasy żywności. Ale z drugiej strony, po wyśmienitej uczcie w dniu świątecznym często następuje kilka oszczędnych dni, gdyż wyczerpały się zapasy jadła. Sytuacja odwrotna rzadko ma miejsce, ponieważ przeciętny Bretonnczyk nie widzi powodu, dla którego miałby odmawiać sobie przyjemności przed świętem, a także w jego trakcie. A nad tym, co dalej, będzie zastanawiał się później…

Można powiedzieć, że regułą w społeczeństwie bretonnskim jest niechęć do patrzenia w przyszłość, a dotyczy ona wielu aspektów życia. Budynki wznoszone są szybko i mają przede wszystkim spełniać bieżące funkcje, a nie służyć następnym pokoleniom. Wszelkie reformy społeczne spotykają się z oporem ludności, gdyż ich dobroczynne efekty nastąpią dopiero w przyszłości (o ile w ogóle), a tymczasem trzeba będzie zacisnąć pasa. Typowy Bretonnczyk wolałby raczej dać jałmużnę żebrakowi, niż poświęcić tyle samo pieniędzy na działania w celu poprawy sytuacji najuboższych.

Tego rodzaju postawa odbierana jest przez inne narody jako zacofanie. W Imperium powszechne są działa i rusznice, podczas gdy armia bretonnska nadal w dużej mierze opiera się na ciężkiej jeździe oraz wykorzystaniu katapult i trebuszy. Podczas gdy w Imperium prężnie rozwija się przemysł drukarski, w Bretonni większość książek wciąż pisana jest ręcznie. Z drugiej strony nie można zaprzeczyć, że wyroby tutejszych rzemieślników przewyższają jakością wyroby z innych krain, gdyż nie są wykonywane z myślą o jak największym zarobku, ale przede wszystkim mają stanowić rękodzieło. W rezultacie praca trwa dłużej, lecz efekt zwykle przechodzi najśmielsze oczekiwania nabywcy. Dodatkowo, brak obsesyjnego nastawienia na zbijanie majątku staje się bodźcem do podejmowania podróży i szukania przygód.

Wyjątek od tej reguły stanowią przedstawiciele warstwy kupieckiej. Można nawet powiedzieć, że ludzie, którzy z natury są zapobiegliwi i oszczędni, prędzej czy później zaczynają zajmować się handlem, gdy zorientują się, że posiadają względne nadwyżki w porównaniu do zapasów, jakimi dysponują sąsiedzi. W efekcie kupcy traktowani są w Bretonni z pewnym lekceważeniem, choć bez wątpienia to dość zamożni obywatele.

Bretonnska arystokracja charakteryzuje się dość nonszalanckim stosunkiem wobec otaczającego kraj zagrożenia, który może wynikać ze stosunkowego spokoju i dobrobytu. Bardziej prawdopodobne jednak, że ta właśnie obojętność jest znamieniem Chaosu. Klasy rządzące tą krainą są przeżarte korupcją i zepsuciem, ślepe na wyraźne oznaki rozkładu. Po zalanych gnojem i błotem ulicach paradują uszminkowani fircykowie w swoich ozdobnych strojach. Wielkie damy siedzą w lśniących karetach jak lalki, przystrojone w klejnoty i wysokie, białe peruki. Pod warstwą szminki i pudru ukrywają znamiona po ospie albo jeszcze gorsze zeszpecenia. Skaza Chaosu jest w Bretonni niezbyt oczywista tylko dlatego, że obywatele pozostają na nią obojętni, nie dowierzając lub nie chcąc zaakceptować wynikających z tego strasznych konsekwencji. Wolą ukrywać swój strach pod warstwą pudru i ekstrawaganckimi strojami.

STRUKTURA SPOŁECZEŃSTWA:

Wśród ludności Bretonni można wyróżnić dwie klasy: arystokrację i chłopstwo. Jest to podział uświęcony prawem, które odmiennie traktuje przedstawicieli obu warstw. Pomysł, że wszyscy ludzie są sobie równie, to dla przeciętnego Bretonnczyka herezja.

Miejsce urodzenia określa przynależność do danej klasy, a wszelka droga awansu społecznego jest praktycznie zamknięta. Za szlachcica uważa się osobę, której wszyscy przodkowie od co najmniej pięciu pokoleń należeli do rodów arystokratycznych. Imiona i drzewo genealogiczne każdego rodu są zapisywane w *Kronikach Przodków*. Aby udowodnić szlacheckie pochodzenie, wystarczy zatem wskazać odpowiednie zapisy w owych kronikach. Natomiast ktokolwiek inny, także bękart szlachcica, należy do plebsu. Ponieważ chłop nie może dziedziczyć ziemi, raczej nie zdarzają się mezalianse, przynajmniej w przypadku szlachty osiadłej, która posiada ziemię i zamki.

Istnieją dwa odstępstwa od powyższego podziału. Cudzoziemcy nie są Bretonnczykami, a więc nie należą ani do chłopstwa ani do stanu szlacheckiego. Dotyczy to także nieludzi. Wszyscy przybysze traktowani są z należnym szacunkiem, czyli zależnie od ich wyglądu (dostatniego lub ubogiego), zamożności i manier. Drugim wyjątkiem są Panny Graala, które pozostają poza ramami sztywnej struktury społecznej i cieszą się powszechnym szacunkiem.

Sztywny podział społeczny wywiera wpływ na niemal wszystkie dziedziny życia w Bretonni, co jest wielokrotnie podkreślane i szczegółowo opisywane w odpowiednich podrozdziałach, jednak można wyróżnić podstawową zależność.

Społeczność Bretonni opiera się na hierarchii feudalnej. Chłopi służą swemu panu, który w zamian otacza ich opieką i stoi na straży prawa. Struktura feudalna zakłada jednak zależność od seniora, więc dość często zdarza się, że szlachcic ma także zobowiązania wobec własnego władcy. Tego rodzaju powinności uznawane są za ważniejsze od zobowiązań wobec poddanych.

Pojęcie *stanu niższego* potwierdza powszechne wśród bretonnskie szlachty przekonanie o własnej wyższości wobec chłopów. Wyjątki są niezwykle rzadkie. Wielu chłopów postrzega arystokratów jako ludzi lepszych i mądrzejszych, lecz z pewnością nie jest to przekonanie tak powszechne, jak w przypadku wysokiej samooceny szlachty.

Szlachcic może zostać pozbawiony tytułu i herbu z rozkazu króla lub Czarodziejki. Hańba spada także na wszystkich potomków szlachcica, zatem nie są to przypadki częste. Istnieje także możliwość podniesienia chłopa do stanu wyższego, ale tylko za obopólną zgodą króla i Czarodziejki. Teolodzy twierdzą, że Pani z Jeziora może nobilitować dowolną osobę, jednak jak dotąd nikt nie otrzymał takie błogosławieństwa bogini.

W historii Bretonni odnotowano zaledwie trzy przypadki podniesienia chłopa do godności szlacheckiej. Jednak według prawa i tradycji potomkowie tak wyróżnionego chłopa nie mogą być szlachcicami, ponieważ ich przodkowie (do pięciu pokoleń wstecz) nie wywodzili się ze stanu wyższego. Jeśli nie zostaną więc nagrodzeni szlachectwem z rozkazu króla lub Czarodziejki, linia szlachecka wygasa. Tak też się stało w trzech dotychczasowych przypadkach. Wszystkie obecnie istniejące w Bretonni rody szlacheckie potrafią prześledzić swoje pochodzenie wstecz aż do czasów założenia królestwa. Nie zachowały się jednak żadne zapisy sprzed epoki Gillesa Zjednoczyciela.

Synowie szlacheckich rodów, zgodnie z tradycją, powinni wstąpić w szeregi rycerstwa i przeważająca większość tak czyni. Szlachcianki nie mogą zostać rycerzami, a ich powinnością jest opieka nad rezydencją rycerza oraz oczywiście urodzenie dziedzica.

Różnice w traktowaniu mężczyzn i kobiet to kolejny ważny aspekt życia społecznego Bretonni, choć wynika to raczej z tradycji i obyczajów, a w mniejszym stopniu podyktowane jest nakazami prawa. Mężczyźni powinni w każdej sytuacji okazywać kobiecie uprzejmość. Obraza niewiasty to karygodne naruszenie etykiety, a przestępstwa wobec płci pięknej traktowane są z niemal przesadną surowością. Dobre obyczaje nakazują mężczyźnie wstawać, gdy kobieta wchodzi do pomieszczenia i przepuszczać ją przodem. Jedynie na schodach powinien iść pierwszy, podając damie pomocną dłoń. Kobiety jako pierwsze otrzymują posiłek, a w zajazdach i karczmach zwykle dostają najlepsze pokoje.

Oczywiście tego rodzaju kurtuazja dotyczy przedstawicieli tej samej klasy społecznej, przede wszystkim rycerstwa i stanu wyższego. Szlachetnie urodzeni mężczyźni nie muszą okazywać uprzejmości wobec prostych chłopek, choć niektórzy tak czynią, twierdząc, że *nic nie usprawiedliwia braku dobrych manier*. Jest to traktowane jako przejaw wielkoduszności i prawości charakteru, oczywiście dopóki nie przekracza granic dobrego smaku.

Mimo całej uprzejmości i szarmanckiego traktowania ze strony mężczyzn, kobiety podlegają tradycyjnym ograniczeniom, których złamanie może oznaczać społeczny ostracyzm. Kobiety nie mogą dziedziczyć majątku,

prowadzić działalności zarobkowej, podróżować samotnie lub bez eskorty mężczyzny, a nawet wykonywać niektórych zawodów. Szacunek dla płci pięknej jest więc maską, pod którą kryją się żelazne i uświęcone prawem oraz tradycją rządy mężczyzn. Jedynym wyjątkiem jest kult Pani z Jeziora oraz szacunek, jakim darzy się Panny Graala.

Znacząca większość kobiet godzi się ze swoją pozycją, uznając powyższe ograniczenia za słuszne i zgodne z nakazami tradycji. Niektóre jednak próbują się buntować wobec rygorów patriarchalnego społeczeństwa, szukając szczęścia w armii lub handlu. Nie jest to łatwe, gdyż jak wspomniano, niektóre zawody są dla nich niedostępne. Jedynym rozwiązaniem jest ucieczka do innych krain lub podszywanie się pod mężczyznę. Trudno oszacować skalę tego procederu, ale przynajmniej raz na kilka miesięcy w jednym z księstw wybucha skandal, gdy na polu bitwy okazuje się, że poległym rycerzem była kobieta.

Cudzoziemki, zwłaszcza awanturniczki lub przekupki, również mogą odczuć na własnej skórze dwoistą naturę podejścia do kobiet w Bretonni. Z jednej strony traktowane są z większą uprzejmością niż w rodzinnych stronach, ale z drugiej boleśnie odczuwają lekceważenie, gdy zamykają się przed nimi drzwi kupieckich rodów, a wszelkie próby podjęcia rozmowy na ważny temat kwitowane są słowami: *Tak poważne sprawy nie powinny kłopotać niewieściej głowy.* W efekcie dość często bywa tak, iż przybyłe z sąsiednich krain kobiety również podróżują w męskim przebraniu, nie chcąc narażać się na lekceważenie.

Na szczycie hierarchii stoi król. Bretonni dzieli się na czternaście księstw rządzonych przez diuków. Są to: Akwitania, Artois, Bastonne, Bordeleaux, Brionne, Carcassonne, Couronne, Gisoreux, L'Anguille, Lyonesse, Montfort, Mousillon, Parravon oraz Quenelles. Gród Mousillon jest przeklęty, a całe księstwo powoli popada w ruinę. Wiele z jego ziem zostało przejętych przez Lyonesse.

Poniżej diuków znajdują się earlowie i baronowie. Król, diukowie, earlowie i baronowie są seniorami pewnej liczby rycerzy należących do pomniejszej szlachty. Każdy rycerz, wliczając w to wyższą szlachtę, dysponuje pewnym pocztem do którego rekrutuje najlepszych wojowników ze swoim ziem. Biedni rycerze muszą organizować zaciąg wśród chłopstwa. W zamian za służbę w armii, chłop może otrzymać od rycerza niewielki kawałek ziemi pod uprawę. W czasie wojny każdy z chłopów może zostać wcielony do armii w ramach pospolitego ruszenia. Główny ciężar działań wojennych spoczywa jednak na rycerzach.

W Bretonni nie rozwinęła się jeszcze klasa średnia, przynajmniej nie w takim stopniu jak w Imperium. Nie ma zatem grupy społecznej, która utrzymywałaby szlachtę w ryzach. Choć system feudalny powinien sprzyjać zarówno arystokracji, jak i pospólstwu, biednym chłopom trudno jest dostrzec jakieś korzyści dla siebie. Bretonni to dwa różne światy: jeden ze wspaniałymi zamkami i ucztami, a drugi nędzny i nękany głodem.

TRUNKI:

W Bretonni nieodłącznym elementem życia codziennego jest wino. Co dziwne, spożycie trunku nie jest obwarowane żadnymi przepisami, a powiedzenie *jakby wina brakło* (oznaczające sytuację wyjątkową, a dodatkowo niezbyt pożądaną) weszło na stałe do potocznej mowy Bretonnczyków. Wino jest zatem tutejszym ulubionym trunkiem, spożywanym przy każdym posiłku zarówno od święta, jak i w dzień powszedni. Normalną praktyką jest silne rozwadnianie wina, po części dlatego, by starczyło go na dłużej, a po części po to, by nie pozostawać przez cały dzień na lekkim rauszu. Czyste wino piją jedynie arystokraci i alkoholicy.

W Bretonni trudno znaleźć wino podłej jakości, chociaż wyraźnie można odczuć różnicę między trunkiem przeciętnym i najlepszych. *Skarb Carcassonne* to najsłynniejszy i najdroższy gatunek wina w całym kraju. Cena butelki może sięgać nawet 300 *złotych franków*. Koneserzy wina zgodnie twierdzą, że wcale nie jest to najlepsze wino (choć niewątpliwie wyśmienite i o bogatym bukiecie), ale nie potrafią równie jednoznacznie wskazać, które w takim razie zasługuje na miano najzacniejszego gatunku w Bretonni.

Wyrabiana z destylowanego wina brandy jest droższa i z tego powodu nie cieszy się tak wielką popularnością. Prawdziwy smakosz pije wyłącznie czystą brandy - rozwadnianie brandy jest traktowane jako oznaka biedoty lub brak dobrego smaku. Niektórzy arystokraci i bogatsi kupcy wykorzystują tę sytuację jako swego rodzaju próbę wysondowania, czy rozmówca rzeczywiście jest osobą o wyrafinowanym guście. W odróżnieniu od wina, koneserzy brandy zgodnie twierdzą, że najlepszym gatunkiem jest *Korona Parravonu.* Plotka głosi, że rocznie udaje się wyprodukować zaledwie tuzin butelek trunku, który spełnia wysokie wymagania tamtejszej winiarni. Natomiast powszechnie wiadomo, że jedynym zobowiązaniem feudalnym rodu Marennes, który zajmuje się produkcją trunku, jest dostarczenie dwóch butelek rocznie na stół królewski. Chętnych do nabycia choćby pojedynczej butelki jest bardzo wielu, a cena to niemal zawsze coś więcej niż tylko złoto.

Z drugiej strony, bretonnskie piwo stało się synonimem najgorszego trunku w Starym Świecie. Zapytanie oberżysty w Imperium, czy jego piwo pochodzi z Bretonni, jest dobrym pretekstem do wszczęcia bójki.

KUCHNIA:

Bretonnskie tradycje kulinarne cieszą się zasłużoną sławą w całym Starym Świecie. Żyzne ziemie oferują liczne gatunki ziół, z których często, acz z wyczuciem korzystają tutejsi kucharze, wydobywając z potraw bogactwo smaku. Większa ilość dodanych ziół może zamaskować smak i smród nadgniłych warzyw, z czego korzysta spora część chłopów, szczególnie tych biedniejszych. Bretonnskie jadłem można się więc zatruć jak każdym innym, ale z pewnością będzie to wspaniałe doznanie smakowe.

Oczywiście łatwo zauważyć znaczne różnice w jadłospisie chłopstwa i szlachty. Chłopi jedzą niewiele mięsa, sporadycznie wieprzowinę, wołowinę lub baraninę. Różne rodzaje mięs stanowią natomiast główne danie każdego posiłku wyższych klan. Prawo zastrzega tylko dla nich możliwość spożywania dziczyzny. Chłop, który świadomie upoluje i zje zwierzynę łowną, naraża się na surową karę - w niektórych prowincjach może nawet zostać rzucony psom na pożarcie. Podanie dziczyzny szlachetnym gościom jest zatem oznaką szacunku i gościnności. Natomiast podanie chleba i warzyw lub też mięsa gorszego gatunku może zostać poczytane za obrazę.

Bretonnscy piekarze wyrabiają różne rodzaje chleba, którego cena zależy od jakości i czystości mąki użytej do wypieku. Białe i lekkie pszenne bułki często wędrują na stół arystokratów, natomiast najbiedniejsi chłopi muszą zadowolić się ciężkimi jak kamienie razowymi bochnami. Najdroższe i najsmaczniejsze pieczywo, wyrabiane z tak zwanego ciasta bretonnskiego, jest tak delikatne, że z łatwością można je rozdzielić w palcach. Oprócz pysznych bułek i rogali, szlachta spożywa również ciemniejsze pieczywo, zwykle jako dodatek do zup lub mięsiw. Popularność pszennych wypieków wśród szlachty stała się powodem powszechnego niezrozumienia problemu niedożywienia wśród chłopów, czego najlepszym dowodem jest wypowiedź księcia Charlesa de la Tece d'Ora na wieść o buncie chłopskim: *skoro nie mają chleba, niech jedzą bułki!*

Bretonnczycy znani są również z włączania do jadłospisu potraw, które budzą wstręt, a nawet obrzydzenie wśród mieszkańców innych krain. Jednym z największych rarytasów są trufle - duże grzyby o ostrym zapachu i smaku. Popularnym smakołykiem są żaby, które gotuje się żywcem przy stole, następnie rozkraja i podaje w całości, z kośćmi i wnętrznościami. Innym przysmakiem są ślimaki smażone z czosnkiem, wyjadane bezpośrednio ze skorupki. Ukoronowaniem tej smakowitej, lecz nietypowej kuchni są owcze lub krowie oczy, które dodaje się do gęstych, zawiesistych zup. Po zamieszaniu łyżką w garnku lub talerzu oczy wypływają na powierzchnię, co zwykle wywołuje grymas obrzydzenia u osób nieprzyzwyczajonych do takich frykasów. Wielu Bretonnczyków poczytuje sobie za punkt honoru uraczenie takimi przysmakami dostojnych cudzoziemskich gości.

UBIÓR:

Opisany poniżej typowy bretonnskie strój jest powszechnie używany zarówno przez chłopów, jak i wyższe klasy. Oczywiście odzież różni się pod względem użytych materiałów, wzornictwa i zdobień, a niektóre kroje i elementy stroju są prawnie zastrzeżone wyłącznie dla przedstawicieli szlachty lub magnaterii. Typowy męski ubiór składa się z butów, spodni albo nogawic, koszuli oraz płaszcza, zwykle z kapturem, narzucanym jednak tylko w czasie deszczowej pogody.

Rycerze zakładają płaszcz na zbroję, nawet idąc do walki. W rzeczy samej, noszenie pociętego w bitwie odzienia to powód do dumy i oznaka waleczności. Z drugiej strony, może to spowodować wyzwania do pojedynku przez innego rycerza, który będzie chciał dowieść własnej sprawności w chwalebnym starciu z weteranem. Ostatnim krzykiem mody wśród arystokracji jest noszenie peleryn specjalnie poprzecinanych w kilku miejscach. Rozcięcia są podbijane futrem lub materiałem w innym kolorze, co chroni osobę przed hańbiącym pomówieniem, iż próbuje w oszukańczy sposób wywołać przekonanie o swej sprawności bojowej. Długość i krój płaszcza zależą wyłącznie od gustu i pozycji osoby noszącej odzienie, podobnie jak rodzaj tkaniny i wykorzystane zdobienia.

Typowa chłopska sukmana to długi i ciężki płaszcz z rękawami, utkany z grubego materiału i zapinany lub zawiązywany na piersi. Zakrywa spodnie i koszulę, a ponieważ jest to zazwyczaj najcenniejszy element chłopskiego stroju, na pierwszy rzut oka prosty lud w Bretonni wydaje się lepiej ubrany niż jest naprawdę.

Koszule najczęściej są długie, wpuszczane w luźne, sięgające kostek spodnie. Wśród szlachty panuje również moda na krótkie, ledwie sięgające pasa koszule lub kamizele, a także obcisłe nogawice, zwane pończochami.

Stosownym strojem dla kobiety jest długa suknia - noszenie spodni uznaje się za obrazę moralności - z narzuconą peleryną lub płaszczem. Suknie nie nadają się do dłuższych spacerów, gdyż nie są rozcięte z boku, a ich długość i krój nie pozwalają na wygodne podróżowanie. Najnowszą modą wśród dam dworu jest noszenie krótkich pelerynek, narzuconych na wydekoltowane suknie, które odsłaniają ramiona i ręce. Chłopki natomiast ubierają się równie praktycznie jak mężczyźni.

Zakazy dobrego wychowania nakazują kobietom zakrywanie włosów. Odsłonięcie choćby kosmyka może wywołać rumieniec zakłopotania. Jest to zwyczaj tak silnie zakorzeniony w mentalności Bretonnek, że nawet gdy któraś z nich zostanie przyłapana w kąpieli z ręcznikiem w dłoni, użyje go, by

zasłonić włosy. Chłopki strzygą włosy na krótko i zakrywają je chustką lub płóciennym czepcem, natomiast szlachcianki korzystają z ozdobnych siatek, wytwornych apaszek i kapeluszy oraz wszelkiego rodzaju diademów i koron. Powszechnym zwyczajem wśród arystokratek jest wyskubywanie sobie brwi, traktowanych jako włosy na głowie. Najwyraźniej jednak ten zwyczaj nie dotyczy rzęs, a wśród chłopstwa jest zupełnie niespotykany. Jedynym wyjątkiem są Panny Graala, które pozostają poza ramami bretonnskiego społeczeństwa, a w związku z tym nie są związane jego nakazami i tradycjami.

ARCHITEKTURA:

Charakterystyczny dla Bretonni podział klasowy wywiera również wpływ na rodzaj zabudowany w miastach i na wsi. Jedynie szlachta może wykorzystywać kamień jako budulec, a większość arystokratów nie zniżyłaby się do zamieszkania w rezydencji, która choćby w większej części nie została wzniesiona z kamienia. Z tego materiału mogą być także wznoszone kaplice Graala, oczywiście pod warunkiem, że fundator przybytku pochodzi ze szlacheckiego rodu.

Chłopskie chaty są kryte strzechą, czyli wiechciami słomy, które jednak nie chronią zbyt dobrze przed silnym wiatrem i deszczem. Niektóre chaty, szczególnie w pobliżu gór, pokrywa się mieszaniną gliny, ziemi, trawy i zwierzęcego łajna, która lepiej chroni przed opadami. Po zaschnięciu mieszanina przybiera kolor podobny do piaskowca. Widziane z daleka, dają złudne poczucie solidności.

Bogatsi chłopi, przede wszystkich wójtowie i karczmarze, do wznoszenia swych domostw zaczęli ostatnio używać dozwolonych przez prawo cegieł. Najbogatsi stosują także drogie i mocne drewno, a nawet stać ich na pokrycie zewnętrznych ścian złoceniami i kutymi w metalu zdobieniami. Nie jest to zakazane, ale nawet najbogatszy dom kupiecki blednie w porównaniu z typowym pałacem bretonnskiego arystokraty.

PRAWO:

> ***Bretonnia to kraj spokojny i sprawiedliwy, w którym każdy człowiek wie, gdzie jego miejsce. Twoje jest na stryczku.***
> - Teoderyk, lord Maronz, do schwytanego banity.
>
> ***Mamy osobne przepisy dla szlachty, osobne dla chłopów. Prawo dla bogatych i dla biednych. Jednak mało kto wyznaje się na przepisach dotyczących biedaków, ponieważ ich nie stać na nasze usługi.***
> - Luiza Chamignon z domu Louisee, prawniczka z L'Anguille.

Bretonnia to kraj, w którym obowiązuje wiele praw. Przepisy kodeksu rycerskiego normują życie rycerzy i szlachty, natomiast prawa ziemskie dotyczą chłopów. Dla przeciętnego Bretonnczyka pojęcie równości wszystkich obywateli wobec prawa jest równie niezrozumiale jak pojęcie ich równości pod jakimkolwiek innym względem. Różnice w traktowaniu przedstawicieli poszczególnych klas społecznych są widoczne w każdym aspekcie wymiaru sprawiedliwości - procesie, sądzie i wymierzaniu kary.

KODEKS RYCERSKI:

Bretonnska szlachta pozostaje w przeważającej większości związana przepisami kodeksu rycerskiego. Znane są również pod nazwą *prawa królewskiego*, jako ustanowione i przestrzegane z rozkazu króla Bretonni. Nie odnoszą się do chłopów, choć określają, które czynności zakazane rycerzom mogą być wykonywane przez przedstawicieli stanu niższego.

Większość przestępstw dotyczy jedynie czynów popełnionych wobec szlachcica lub cudzoziemca, natomiast nie mają zastosowania w przypadku, gdy pokrzywdzonym jest ktoś ze stanu niższego. Oczywiście do obowiązków szlachty należy sprawowanie władzy nad poddanymi, co również obejmuje rozsądzanie sporów i rozpatrywanie skarg na krzywdy wyrządzone chłopom, jednak w praktyce wiele nadużyć można usprawiedliwić *koniecznością wzbudzania odpowiedniego szacunku wobec szlachty*. Inna sprawa, że niewielu rycerzy jest skłonnych rozsądzać kwestie niesprawiedliwego traktowania wieśniaków przez nich samych. Natomiast w przypadku działania na szkodę poddanych innego szlachcica, to on jest poszkodowany, a nie podlegli mu chłopi.

Prawo królewskie uznaje za przestępstwo wszystkie pospolite czyny karalne, takie jak kradzież, rozbój lub zabójstwo. Nagły stan wzburzenia lub działanie w obronie czci i godności swojej osoby lub członka rodziny może być uznane za okoliczność łagodzącą, a niekiedy nawet całkowicie usprawiedliwiającą użycie przemocy. Prawo zabrania natomiast prowadzenia działalności niegodnej szlachcica, na przykład handlu.

Instytucja sądu rycerskiego podlega formalnym zasadom, ściśle określonym przez kodeks. Trybunałowi przewodzi senior oskarżonego lub dowolna osoba stojąca wyżej w hierarchii feudalnej. Król może zatem przewodzić obradom w dowolnym procesie. Zebranie sądu musi zostać ogłoszone publicznie przynajmniej trzy razy w różnych dniach, nie wcześniej niż dwa tygodnie i nie później niż dzień przed zwołaniem posiedzenia sądu. Oprócz przewodniczącego, w trybunale musi zasiadać przynajmniej siedmiu lub więcej szlachciców o pozycji przynajmniej równej oskarżonemu.

Oskarżony musi osobiście stawić się przed sądem lub przedstawić odpowiednio uzasadniony powód nieobecności. Jeśli sędzia uzna powód nieobecności za uzasadniony, wyznacza następny termin rozprawy. W przeciwnym wypadku trybunał obraduje pod nieobecność oskarżonego, co w znacznej mierze ogranicza szanse obrony. Obie strony przedstawiają wersję wydarzeń, a także świadków oraz ewentualne dowody i alibi. Przez noc sędzia rozmyśla nad sprawą, a rankiem zwołuje trybunał, aby przedstawić swój werdykt. Sędzia orzeka o winie lub niewinności oskarżonego, natomiast o karze decyduje trybunał, który może nie zgodzić się z osądem przewodniczącego, ale nie jest władny podważyć wyroku. Jedyną możliwością działania jest złagodzenie lub zaostrzenie kary.

Większość kar ma wymiar symboliczny, gdyż szlachcic nie może być uwięziony ani karany na ciele. Możliwe jest wyznaczenie grzywny, choć są to przypadki rzadkie i zwykle przyjmują formę odszkodowania za wyrządzone krzywdy. Na przykład szlachcic, który w pijackim szale zabił pięciu pachołków, może być skazany na opłacenie kosztu przysposobienia do służby pięciu innych. Zwykle zasądzane są publiczne przeprosiny, ograniczenie niektórych przywilejów lub obowiązek dopełnienia określonych usług na rzecz poszkodowanego. Zdarza się, że skazany szlachcic zostaje zobowiązany do złożenia ślubu rycerskiego lub wyruszenia na wyprawę, której sukces zmaże plamę na jego honorze. W przypadku najbardziej podłych zbrodni trybunał może złożyć na ręce króla prośbę o ukaranie oskarżonego w drodze odebrania mu przywilejów i nadań ziemskich, a nawet pozbawienie tytułu szlacheckiego. Król powinien osobiście rozpatrzyć taki przypadek, choć częściej jedynie zatwierdza decyzję trybunału.

Oczywistym jest, że taki system wymiaru sprawiedliwości w dużej mierze zależy od sumienia i uczciwości sędziego. Przekupny lub szantażowany senior może łatwo stać się zakładnikiem w rękach pozbawionego skrupułów arystokraty. Z drugiej strony często bywa tak, że senior wykorzystuje własną pozycję i władzę, aby *przywołać do porządku* ambitnego lub samodzielnego wasala.

Swego rodzaju narzędziem kontrolującym jest rada trybunału, która może w znacznym stopniu złagodzić wymiar kary, na przykład nakazując natychmiastowe przeprosiny, nawet pod nieobecność strony poszkodowanej. Z drugiej strony, sędziowie wymierzają niekiedy karę odbycia niebezpiecznej wyprawy rycerskiej lub złożenia ślubu pod tak trudnymi warunkami, iż niemal oznaczają pewną śmierć skazanego. Lżejszą karą bywa obowiązek podróży do dalekich krajów, co w praktyce równa się wyrokowi kilkuletniej banicji.

Arystokraci, którzy odmówili poddania się woli trybunału, zostaje wyjęty spod prawa. Może być bezkarnie zabity, gdyż prawo przestaje go chronić. Traci wszystkie przywileje, nawet wobec własnych poddanych, lecz zachowuje status szlachecki, podobnie jak jego potomkowie. Obecnie mało który z rodów szlacheckich może pochwalić się brakiem banitów i renegatów wśród swoich przodków.

Arystokratki również stają przed trybunałami rycerskimi i podlegają tym samym zasadom co mężczyźni. Nakaz ślubu rycerskiego lub wyprawy oznacza w praktyce wyrok śmierci, jednak niewiele kobiet ośmiela się zlekceważyć decyzję trybunału i wieść życie na wygnaniu. Szlachcianki przyłapane na udawaniu mężczyzn otrzymują szansę poprawy swego niegodziwego zachowania, zwykle podczas wyprawy rycerskiej. Wojowniczki szkolone w sztuce jazdy konnej i fechtunku mają szansę pomyślnie powrócić z takiej podróży, lecz mogą spodziewać się kolejnych oskarżeń, o ile oczywiście nie zaczną się zachowywać *jak przystoi damie*.

PRZYKŁADOWE WYROKI SĄDÓW RYCERSKICH:

Wolą sądu jest, by obecny tu oskarżony stawił się przed obliczem barona Fellone odziany jedynie w koszulę, a upadłszy przed nim na kolana, trzykrotnie przeprosił Jego Dostojność barona, za każdym razem czołobitnie mu się kłaniając.

Nakazem szacownego trybunału przez okres trzech miesięcy oskarżony nie będzie podróżował konno, lecz w powozie. (Podróżowanie pojazdem to często wymierzana kara, dlatego widok szlachcica w oknie powozu budzi podejrzenia co do jego uczciwości. Niewielu bretonnskich arystokratów z własnej woli wybiera podróż w ten sposób.)

Na wyprawie rycerskiej w góry Przeskok męstwa swego dowiedziesz, mości panie, i wodza orków, Baldagmna, ubijesz. A w walce ni zbroi nie przywdziejesz, ni oręża prócz noża mieć nie będziesz. (Wyrok śmierci.)

PRAWO ZIEMSKIE:

Prawo dotyczące stanu niższego określa przede wszystkim zależności i obowiązki chłopów wobec pana. W szczególności przepisy regulują nakaz posłuszeństwa wobec właściciela ziemi, na której zamieszkują chłopi, przekazywania przez nich świadczeń w naturze oraz podatków. Są także stosowane w przypadku działania na szkodę lub otwartego sprzeciwu wobec woli szlachcica. Kradzież mienia innych chłopów nie jest przestępstwem, jak również bójki (w rozsądnych granicach).

Procedura sprawowania sądu nad chłopem jest wyjątkowo prosta. Oskarżony zostaje przyprowadzony przed oblicze swojego pana, który wysłuchuje oskarżeń pod adresem swego poddanego. Może pozwolić wieśniakowi przemówić w swojej obronie, ale nie jest to regułą. Następnie orzeka o winie i wydaje wyrok, zwykle w wymiarze kary cielesnej: zakucia w dyby, chłosty, tortur, okaleczenia albo śmierci. Rzadko stosowane są kary więzienia lub grzywny, która traci sens w przypadku chłopów, gdyż i tak cały ich majątek należy do pana. Wymiar kary zależy wyłącznie od decyzji szlachcica, który nie jest w tym względzie związany żadnymi przepisami.

Arystokrata może na przykład nakazać wymierzenie kilkunastu batów za zabójstwo innego chłopa, a jednocześnie skazać na tortury i głodową śmierć parobka winnego obrazy godności szlachcica.

Jak widać, los chłopów zależy przede wszystkim od dobrej woli pana. We włościach, którymi zarządza mądry i sprawiedliwy władca, jest to dobre i efektywne rozwiązanie, lecz gdzie indziej bywa często stosowanym narzędziem wyzysku i opresji pospólstwa. Z tego powodu większość sporów chłopi rozwiązują na własną rękę, bez zwracania na siebie uwagi pana. W szczególności bogaci kupcy próbują za wszelką cenę unikać zainteresowania szlachty, a przez to możliwych utrudnień w prowadzeniu działalności. Rodom kupieckim udało się przekonać wielu magnatów, że dogłębne badanie zarzutów dotyczących handlu może okazać się niegodne szlachcica i stanowić pogwałcenie kodeksu rycerskiego. W połączenie z łapówkami i prezentami dla arystokratów zapewniło to handlarzom względny spokój oraz sporadyczność ingerencji szlachty w zawiłości kontraktów i niezbyt legalne działania kupców.

Rody kupieckie rządzą się własnymi prawami, określającymi wymagany poziom jakości oferowanych towarów, sposób przyjmowania czeladników i nowych członków, a także podstawowe zasady prowadzenia działalności. Bardzo rozbudowane są przepisy dotyczące kradzieży, zakazanej przynajmniej w obrębie rodu. Kupcy, którzy łamią te prawa, zostają obciążani grzywnami lub są nawet wyrzucani ze stowarzyszenia, natomiast członkowie konkurencyjnych domów kupieckich lub zwykli złodzieje ryzykują pobiciem albo śmiercią w *przypadkowej zwadzie karczemnej*, którą lokalny władyka najczęściej nie zaprząta sobie głowy. Dla pozostałych mieszkańców wioski lub miasta śmierć kilku osób nie jest niczym niezwykłym, a ludzie szybko się nauczyli, że lepiej nie wtrącać się w cudze sprawy, gdyż *gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą*.

Nieformalne sądy kupieckie działają według zasad określonych przez statuty poszczególnych rodów. Większość zachowuje pewne pozory uczciwości, aby nie zmuszać żadnej ze stron do ostateczności, czyli złożenia skargi w ręce szlachcica. Niekiedy funkcję sędziego pełni najstarszy z kupców, a jego ewentualna stronniczość i tak bywa mniejszym ryzykiem niż zdanie się na łaskę lub niełaskę miejscowego władyki (kupca zawsze można się pozbyć, tymczasowo lub na zawsze). Większość rodów kupieckich zatrudnia wykwalifikowanych prawników, zaś w szczególnie trudnych przypadkach zbiera się trybunał złożony z trzech lub pięciu sędziów. Orzeka on o winie lub jej braku, a także określa wysokość kary) w drodze głosowania, co odróżnia go od trybunałów szlacheckich.

Strony w procesie często wynajmują prawników, lepiej od nich obeznanych w zawiłościach kodeksów handlowych. Ponieważ sądy kupieckie przykładają dużą wagę do ścisłego stosowania obowiązujących w rodzie przepisów, pomoc wykwalifikowanego prawnika jest na wagę złota (często dosłownie). Niektórzy posuwają się do tego, iż wynajmują sędziów, co bywa kosztownym, ale niemal zawsze skutecznym rozwiązaniem. Mimo pewnej dwuznaczności moralnej nie jest to traktowane jako działalność nielegalna, ponieważ sędzia pełni po prostu rolę prawnika i nadal musi znaleźć w przepisach prawnych uzasadnienie racji prezentowanej strony. Sędziowie mają wszakże większe doświadczenie i wiedzę w tej kwestii, a ich kreatywność jest zwykle proporcjonalna do otrzymanej zapłaty.

W mniejszych społecznościach chłopskich sprawy sądowe rozstrzygane są z większym umiarem i dyskrecją. Lepiej nie ryzykować zwrócenia na siebie uwagi pana. W większości przypadków sprawę rozsądza wójt lub starszyzna wioski (rzadko w większej liczbie niż trzech najbardziej szanowanych mieszkańców). Wysłuchują racji obu stron, a następnie wydają wyrok. Karą jest zwykle odszkodowanie lub zadość uczynienie krzywdzie, co łatwiej ukryć niż fizyczne ukaranie winowajcy. W poważniejszych przypadkach skazany po prostu *przepadł bez śladu w lesie, szlachetny panie. Widać wilcy go porwali!* Albo ulega dziwnemu wypadkowi w czasie żniw. Zdarzają się przecież przypadki kilkunastokrotnego potknięcia się i wpadnięcia na kosę lub radło, co jedynie utwierdza szlachtę w przekonaniu, iż wszyscy chłopi są z natury niezdarni i głupi.

Chłopi mogą uciec przed karą, wybierając los banitów. W obliczu surowego wyroku pana niekiedy jest to jedyne rozsądne wyjście. Niewielu jednak udaje się przeżyć w dziczy dłużej niż kilkanaście dni. Padają ofiarą zbójów, drapieżników lub potworów żyjących pośród drzew. Niektórzy wolą więc wrócić do wioski i ponieść surową karę niż skończyć w kotle zielonoskórych lub na ofiarnym głazie zwierzoludzi.

PRZYKŁADOWE WYROKI SĄDÓW KUPIECKICH:

Sąd nakłada grzywnę w wysokości 300 franków na pokrycie strat poniesionych w skutek nielegalnych praktyk oskarżonego.

Oskarżony zobowiąże się do przekazania warsztatu i wszelkich narzędzi na rzecz poszkodowanego, jako zadośćuczynienie strat poniesionych w wyniku bezprawnej walki konkurencyjne.

Sąd nakazuje oskarżonemu zamykać sklep na godzinę przed zmierzchem. (Daje to niewielką przewagę konkurencji.)

W miejscach publicznych oskarżony przywdzieje pstrokatą szatę i nakrycie głowy przystrojone piórami. (Tego rodzaju ubiór może ośmieszyć kupca i pomniejszyć jego dochody.)

Z dniem dzisiejszym oskarżony ma zaprzestać w mieście wszelkiej działalności handlowej. Jeśli tego nie uczyni, naraża się na surowe konsekwencje, z uszczerbkiem na zdrowiu włącznie. (Wyrok poparty otwarcie wyrażoną groźbą.)

PRZYKŁADOWE WYROKI SĄDÓW STARSZYZNY:

Oddasz poszkodowanemu trzy warchlaki w zamian za świnię, którą mu ukradłeś.

W domu Galbada noga twa nie postanie, a jeśli tak się zdarzy, zostanie ci siekierą odjęta. (Tego rodzaju kary są często stosowane wobec cudzołożników.)

Dziecko twe następne rodzinie Martanów oddasz, którzy swoim zwać je będą w miejsce onego, które zginęło z twojej ręki. (Zadośćuczynienie za przypadkowe zabójstwo.)

Do zamku pana się udasz i prosić go będziesz o umniejszenie pańszczyzny dla całej wioski. (Oczywisty wyrok śmierci, ale jeśli skazanemu uda się wybłagać u pana obniżenie podatków, wszelkie jego winy pójdą w niepamięć.)

PRAWO ZWYCZAJOWE:

Prawo zwyczajowe obejmuje szereg przepisów, które zakazują chłopom określonych czynności, jak też posiadania lub użytkowania przedmiotów zastrzeżonych tylko dla szlachty. Te normy prawne wyznaczają w życiu codziennym granicę między chłopstwem a szlachtą.

Chłopi nie mogą nosić pancerzy, chyba że służą w wystawionej przez arystokrację drużynie zbrojnych. W żadnym wypadku nie mogą zakładać zbroi płytowych, jak również posługiwać się orężem rycerskim, czyli kopią i mieczem. Prawo zwyczajowe nie reguluje kwestii związanych z bronią palną, dotychczas niezbyt popularną w Bretonni.

Srebro jest metalem uznawanym za wyjątkowo szlachetny, dlatego wyłącznie przedstawiciele stanu wyższego mogą używać wyrabianej z niego zastawy i sztućców. Bogaci kupcy używają natomiast prawnie dozwolonych naczyń wykonanych ze szkła lub złota, niekiedy nawet droższych od srebrnej zastawy arystokratów. Z kolei szlachta nie używa prawie wcale złotych naczyń, gdyż w odczuciu arystokracji jest to oznaka typowego dla kupców przechwalania się własną zamożnością.

W Bretonni kamień jest materiałem budowlanym zarezerwowanym wyłącznie dla szlachty, jednak ciekawy zwyczaj dotyczy podłogi w domostwach. Od wieków typową podłogę w bretonnskich domach stanowiło ubite klepisko, pokryte różnego rodzaju liśćmi ziół i kwiatów. Liczące wiele lat prawo zarezerwowało dla szlachty przywilej stosowania najdroższych i najbardziej aromatycznych roślin. Co prawda bogaci kupcy, podobnie jak magnaci, pokrywają podłogi dywanami, kobiercami i deskami z drogiego drewna, jednak wielu szlachciców nadal podtrzymuje tradycje rozsypywania liści na posadzce. Niekiedy ma to wymiar jedynie symboliczny, pozwalający podkreślić przywiązanie magnata do tradycji.

Istnieje także szereg norm dotyczących ubioru. Żaden szlachcic nie założy stroju dozwolonego dla chłopów, zaś szlachcianki nie mogą nosić męskiego stroju. W drugą stronę nie ma takiego zakazu, ale z oczywistych przyczyn mężczyzna nie pozwoli sobie na taką ujmę na honorze, jak przywdzianie sukni. Kolor biały, czerwony i niebieski są zarezerwowane dla szlachty, podobnie jak futro lisa, gronostaja i wiewiórcze. Długość podeszwy chłopskiego buta nie może przekraczać ćwierci metra (wieśniacy o większych stopach mogą nosić wyłącznie sandały), a spodnie muszą zakrywać całą nogę, być wykonane z niebarwionej tkaniny, bez haftów, zdobień i aplikacji. Także wymiary i krój koszuli są ściśle określone. Powinna sięgać poniżej bioder, być zapięta pod szyją lub ciasno ją opinać, a szerokość rękawów nie powinna przekraczać długości dłoni. Wieśniaczki mogą nosić męskie odzienie lub sięgające go kostek suknie, które nie mogą być spięte w talii. Płaszcze chłopów muszą być starannie cerowane i łatane, gdyż noszenie pociętych peleryn jest zarezerwowane dla szlachty jako oznaka męstwa w bitwie.

Wielu szlachciców podkreśla swój status społeczny, nosząc ubranie zarezerwowane tylko dla stanu wyższego. Najbardziej absurdalnym przykładem tego zjawiska jest noszenie ciżm z przedłużonymi i zawijanymi w tył noskami, często też przywiązywanymi rzemykami do łydki. Równie popularne są wzorzyste spodnie oraz krótkie koszule z rozciętymi, bufiastymi rękawami. Wielu szlachciców lubi dodawać do stroju drobne elementy w kolorze białym, niebieskim lub czerwonym, często wykorzystują drogie tkaniny lub dodatki futrzane.

Arystokratki również podkreślają swój status, głównie przez noszenie wydekoltowanych sukien, ściśle przepasanych w talii. Krótkie spódnice stanowiłyby obrazę moralności, a ewentualne założenie pończoch lub spodni mogłoby zostać uznane za podszywanie się pod mężczyzn. Z tego powodu znacznie lepszym wyborem jest założenie długiej sukni z trenem.

Właściciel ziemski może zwolnić swoich poddanych z przestrzegania dowolnego lub wszystkich praw zwyczajowych, w wybranym przez siebie zakresie i czasie. Może to być błahostka, jak na przykład przypięcie dziewczynie w tańcu czerwonej wstążki, lub przywilej o istotnym znaczeniu, jak zwolnienie wpływowego kupca z zakazów dotyczących kroju i kolorystyki noszonych koszul. Zgodnie z długoletnią tradycją, najsurowiej przestrzega się obostrzeń związanych z długością spodni. Od tych przepisów nie ma wyjątków.

Bogaci chłopi (szczególnie wójtowie i kupcy), którzy nie otrzymali przywileju zwolnienia od przepisów prawa zwyczajowego, próbują ominąć lub nagiąć zasady dotyczące stroju codziennego i odświętnego. Noszą wysokie buty i sięgające kolan koszule obszywane kolorem zielonym, pomarańczowym lub czarnym. Jako uzupełnienie stroju zakładają złotą biżuterię. Jeśli natomiast uzyskali przywilej od swojego pana, wykorzystują go do granic przesady, niekiedy nawet ocierając się o śmieszność i zły gust. Jest to widoczne zwłaszcza wśród przedstawicieli niektórych rodów kupieckich, od stóp do głowy odzianych w błękit lub karmazyn. W istocie zdarza się nawet, że szlachcic umyślnie udziela pozwolenia nielubianemu kupcowi, wierząc, że ten ośmieszy się przesadnym podkreślaniem udzielonego mu zaszczytu.

PRAWO LOKALNE:

Każdy szlachcic może ustanawiać prawa na podległych mu ziemiach, oczywiście pod warunkiem, że nie kolidują z prawem królewskim lub ustanowionym przez seniora. Prawo książęce obowiązuje zatem wszystkich lenników, za wyjątkiem baronów, którzy podlegają wyłącznie władzy króla.

Niektóre prawa lokalne stanowią jedynie odpowiedź na warunki panujące w danym regionie. Na przykład w księstwie Bordeleaux prawo stanowi, iż zmarli powinni zostać spaleni, a prochy rozsypane na wodzie nie później niż o zmierzchu następnego dnia po zgonie. Na obszarze nawiedzanym przez nieumarłych tego rodzaju przepis to nie dziwaczny wymysł, a rozsądne zabezpieczenie.

Inne przepisy dawno już straciły sens i zastosowanie, które przyświecało ich uchwalenie. Na przykład w mieście Gisoreux u wejścia do każdego domostwa należy umieścić pochodnię i zapalić ją w razie ataku Nocnych Kruków. Były to potwory polujące w stadach, porywające i pożerające ludzi. Ponieważ obawiały się ognia, wprowadzono prawo, które nakazywało oświetlić miasto pochodniami w przypadku kolejnego ataku. Mimo iż od pięciu wieków, czyli od czasu zniszczenia wielkiej bandy Nocnych Kruków przez sir Thopasa, nikt nie widział potworów, w Gisoreux nadal przed każdym domem można zobaczyć przygotowaną pochodnię lub latarnię.

Rozmaite - niekiedy niecodzienne i niezwykłe - przepisy prawa lokalnego odzwierciedlają charakter i naturę panującego władcy. Deslisle, książę Bastonne, wydał nakaz, aby każdy chłop kłaniał mu się nisko, dotykając czołem ziemi. W Artois nowożeńcy spędzają noc poślubną na zamku księcia Laurenta, w jego własnej sypialni. Co dziwne, sam książę nocuje za drzwiami komnaty, aby młoda para mogła w spokoju cieszyć się pierwszą nocą swojego małżeństwa, a z błogosławieństwem księcia być może spłodzić mu kolejnego poddanego. Od wielu lat każdy szlachcic w Lyonesse jest zobowiązany do wyprawienia corocznej uczty dla wybranych dwunastu chłopów. Większość wykorzystuje ten nakaz do umocnienia związków z wpływowymi kupcami, choć niektórzy są bardziej wielkoduszni i naprawdę zapraszają najbiedniejszych ze swoich poddanych.

Ustanowienie, zmiana lub unieważnienie prawa lokalnego pozostaje w gestii wydającego je szlachcica. Jeśli rażąco narusza to porządek społeczny lub stanowi obrazę moralności, król może wydać stosowne prawo zmieniające lub unieważniające przepisy wydane przez jego poddanego. Podobno taki był powód ustanowienia prawa królewskiego (rzadko zresztą egzekwowanego), zgodnie z którym wszyscy chłopi między trzynastym a piętnastym rokiem życia muszą podczas pełni Mannslieba stanąć pod gołym niebem i zakrzyknąć: *Pazur Gryfa!*. Żaden z uczonych ani kronikarzy nie jest w stanie wyjaśnić pochodzenia ani znaczenia tego przepisu, nie potrafią też wytłumaczyć, jakie prawo zostało w ten sposób uchylone lub zmienione.

PRZYKŁADOWE PRZEPISY PRAWA LOKALNEGO:

Od zmierzchu do świtu wszyscy chłopi winni przebywać w swych domostwach lub pod dachem innego budynku.

Świnie i bydlęta winny przysiąc w obecności Panny Graala, iże wygląd ich plugawy nie świadczy o konszachtach z Chaosem.

Każdy chłop winien nosić kapelusz, zaś wysokość jego znamionować powinna podatek uiszczony panu zeszłego roku.

Na rzepie każdej i cebuli przed ich spożyciem ryj orka wyryć trzeba, tymże despekt owej żałosnej rasie okazując.

W domostwie każdym bela słomy winna się znajdować, aby w potrzebie do załatania strzechy użyta być mogła. (Przepis rzadko stosowany w miastach, gdzie większość dachów kryta jest dachówką.)

Kapitan łodzi zawijającej do portu winien uiścić opłatę portową, wyliczaną od długości kadłuba lub od liczby żagli. Jeśli natomiast jej właścicielem jest obywatel tegoż portu, z opłaty zwolniony będzie.

Męska odzież winna przez cały rok odsłaniać lewą pierś. (Prawo wprowadzone po wykryciu kultu Chaosu, którego członkowie nosili znamię wypalone na lewej piersi. Wiadomo przecież, że wyznawcy Mrocznych Potęg są na tyle głupi, że nie pomyślą o wypalaniu piętna w innym miejscu, prawda?)

BANICI:

Liczne, niekiedy sprzeczne ze sobą przepisy lokalne i zwyczajowe, w połączeniu z mnogością rozmaitych zezwoleń oraz przywilejów szlacheckich, sprawiają, że w Bretonni Doś łatwo i szybko można stać się banitą. Wyjęcie spod prawa osobnicy nie mają żadnych praw, przeto nie chronią ich żadne przywileje ani przepisy - można ich nawet bezkarnie zabić. Istnieje wiele sposób zejścia na drogę bezprawia, a każda z nich przyczynia się do powstania specyficznego typu rozbójnika lub banity.

UCIEKINIERZY:

Chłopi, którzy opuścili ziemię swojego pana, według prawa natychmiast stają się banitami. Uciekają z różnych przyczyn: przed wyzyskiem, podatkami, głodem lub poborem. Nie czują się obywatelami państwa i po prostu próbuję przetrwać. Kłusują w lasach, okradają pobliskie wioski lub grabią podróżnych na drogach. Rzadko kradną pieniądze, gdyż nie mają sposobności ich wydania. Jeśli nie muszą, nie zabijają napadniętych podróżnych, czym wzbudzają współczucie i sympatię wśród cudzoziemców, kupców i większości mieszczan. Szlachta z kolei traktuje uciekinierów jak zwykłych przestępców i tchórzy, którzy sprzeciwili się naturalnemu porządkowi rzeczy i powinni zostać za to ukarani. Także wieśniacy postrzegają banitów jako zagrożenie, gdyż zdarza się, że cała wioska odpowiada za straty miejscowego możnowładcy, poniesione wskutek kradzieży lub kłusownictwa.

Z drugiej strony, uciekinierzy nikomu specjalnie nie wchodzą w drogę, a nawet oddają okolicznej ludności przysługi, chociażby ostrzegając przed grasującymi w pobliżu zbrojnymi stadami zwierzoludzi lub broniąc wiosek przed napaścią. W takich przypadkach większość chłopów przymyka oko na dawne przewiny zbiegów, udzielając im schronienia lub dzieląc się skromnymi zapasami żywności.

ZBÓJE & BANDYCI:

Drugą grupę stanowią przestępcy, którzy salwowali się ucieczką, aby uniknąć kary za zbrodnie. Takie osoby zwykle nie wahają się przed niczym. Bez litości zabijają napadniętych podróżnych, rabując co się da. Zwykle dysponują odpowiednimi znajomościami w przestępczym półświatku, które umożliwiają im upłynnianie zagrabionych towarów i złota. Większość czyha na rycerzy i kupców, ponieważ chłopi nie mają majątku, który warto zrabować. Ścigani przez łowców nagród lub zbrojne oddziały straży zbóje mają paskudną reputację. Rzadko mogą liczyć na pomoc mieszkańców okolicznych wiosek, gdyż w żadnej mierze im nie pomagają, a za ukrywanie lub pomoc bandom złoczyńców grozi surowa kara.

WYZNAWCY CHAOSU:

Trzecią grupę stanowią kultyści Mrocznych Bogów oraz ich poplecznicy i słudzy. Wewnętrzny Wróg toczy społeczność do środka, kusząc i przeciągając na swoją stronę zarówno potężnych i ambitnych magnatów, jak też chciwych i wpływowych kupców. Po zdemaskowaniu automatycznie zostają ogłoszeni winnymi i wyjęci spod prawa. Oznacza to, że każdy obywatel kraju (nawet chłop) może ich ścigać i zabić, z czego chętnie korzystają młodzi rycerze, szukając okazji do zdobycia sławy. Ogłoszony złoczyńcą szlachcic może przez jakiś czas bronić się we własnym zamku, lecz prędzej czy później będzie musiał ulec licznym zastępom rycerzy z całej Bretonni. Większość woli więc zaszyć się gdzieś na niedostępnych terenach bretonnskich lasów lub gór, aby stamtąd wypuszczać się na grabieże okolicznych wiosek i traktów.

Grupy kultystów i złoczyńców nie tolerują konkurencji na swoim terenie, dlatego brutalnie eliminują lub przejmują kontrolę nad działającymi na ich obszarze banitami i bandami zbójów. Z drugiej strony, pomoc w ujęciu i zniszczeniu groźnego kultysty lub rycerza-renegata może zapewnić przebaczenie dawnych zbrodni. Należy jednak pamiętać, że jest to bardzo trudne zadanie. Przywódcy owych grup wiedzą, że w żadnym wypadku nie mogą liczyć na wybaczenie, dlatego też bezwzględnie rozprawiają się z każdym zagrożeniem, tak w postaci stróżów prawa, jak i zdrady ze strony własnych ludzi.

JĘZYK:

Język *bretonnski*, choć podobny do *reikspiela* (co sugeruje wspólne, aczkolwiek odległe pochodzenie), różni się do niego w wielu aspektach. Niewątpliwie w obu językach występuje wiele wzajemnych zapożyczeń, lecz *bretonnski* pozostaje językiem trudniejszym do opanowania, wymaga znajomości niuansów i czasami bardzo istotnych różnic w akcencie lub intonacji, które mogą całkowicie zmienić sens zdania. Powoduje to częste spięcia między Bretonnczykami a cudzoziemcami, szczególnie kupcami z Imperium, posługującymi się *prostacką* mową. Często właśnie sposób mówienia staje się przyczyną niewybrednych żartów pod adresem przybyszów z innych krain.

Oba języki są na tyle zbliżone, iż możliwa jest uproszczona komunikacja między osobami posługującymi się tylko jednym z nich, choć należy uważać na możliwość pułapek językowych. Na szczególną uwagę zasługują dwie najważniejsze.

W języku *bretonnskim* istnieje olbrzymie bogactwo określeń związanych z potrawami i trunkami - jest ich po prostu znacznie więcej niż w *reikspielu*.

Niektóre bretonnskie potrawy nawet nie mają nazwy w języku Imperium. Może to sprawić sporo trudności nie tylko przy zamawianiu, ale także w rozpoznaniu, co znajduje się na talerzu. Wielu podróżnych z Imperium przyjęło zasadę, że nie zamawiają niczego, czego kucharz lub karczmarz nie potrafi nazwać w *reikspielu*, a niekiedy wolą nawet nie wiedzieć, jak nazwa danej potrawy może brzmieć w ich języku ojczystym.

Po drugie, dość powszechną praktyką jest stosowanie czasu przyszłego w odniesieniu do zdarzeń z przeszłości. Jest to forma używana raczej tylko w codziennych rozmowach i głównie wśród niższych klas, ale zdarza się, że również szlachta posługuje się tą denerwującą i mylną konstrukcją zdania. Większość uczonych i skrybów jej unika, a stosowanie takiej formy w słowie pisanym jest powszechnie uznawane za przejaw braku wykształcenia. Jednak często można usłyszeć, jak właśnie w taki sposób bretonnski karczmarz opisuje zdarzenie z dnia poprzedniego: *Tak, panie, wiem, że czekacie, ale dziewki służebnej mnie nie stało. Wczoraj… Tak, dobrze mówię, będzie to wczoraj. Koń się spłoszy. Łachudra woźnica ciągnie za wodze, ale bydle ani mrugnie, tylko chyżo pobiegnie przez bramę. Ale uważajcie, panie, co się zdarzy! Dziewka wyjdzie chwilę potem z drzwi, a koń wprost na nią! Jej szczęście, że pod kopyta jej nie weźmie. Ręka ani chybi na trzy jej się wygnie, przez miesiąc tacy nie podniesie ani ścierki nie użyje. I co mam z nią począć?*

Oczywiście, użycie czasu przyszłego może odnosić się zarówno do przeszłości jak i przyszłości, z zachowaniem takiej samej składni. Ten dziwny sposób mówienia często wprawia cudzoziemców w ogromne zakłopotanie.

Bretonnczycy nie potrafią wymówić *th*, które zwykle robi się *z*. Znajdujące się na początku wyrazu *h* jest przeważnie gubione, podczas gdy *r* zawsze wymawia się gardłowo.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KRÓLESTWAMI:

Bretonnia graniczy z wieloma krainami Starego Świata, więc mimo dość konserwatywnej polityki wewnętrznej i ustroju społecznego musi akceptować odmienność swych sąsiadów.

ESTALIA:

Można oczywiście pogardzać nieznajomością podstawowych zasad fechtunku, ale na polu bitwy kopia bretonnskiego rycerza zapewnia nie tylko przewagę zasięgu. Należy jednak z ubolewaniem przyznać, iż bywają zbyt pamiętliwi. Wystarczy przecież pojedynek, by w prawdziwej próbie sił dowieść honoru.

- Diego Cortez y Maranda, szampierz

Granicę z królestwem Bilbali wyznacza jeden z dopływów rzeki Brienne oraz łańcuch gór Irrana. Płaski pas wybrzeża graniczący z księstwem Brionne ułatwia intensywną wymianę towarów między tymi dwoma krainami. Wzajemne relacje między szlachtą bretonnska a możnowładcami z Bilbali są dobre, a szlachetni rycerze z tego estalijskiego królestwa traktowani są w Bretonni z szacunkiem należnym prawdziwym arystokratom. Powoduje to jednak dość napięte stosunki z mieszkańcami królestwa Magritty, które tradycyjnie pozostaje wrogie wobec Bilbali. Z tego powodu wielu Bretonnczyków z lekceważeniem odnosi się do Magritty i pozostałych królestw tesalijskich, uważając je za ziemie rządzone przez pospólstwo.

Głównym punktem zapalnym są zasadnicze różnice w technice sztuki walki, wysoko cenionej zarówno przez bretonnskich rycerzy, jak i tesalijskich fechmistrzów. Wzajemne niezrozumienie oraz nadmierne podkreślanie przewag własnej metody fechtunku prowadzi do częstych prób wykazania wyższości jednego stylu nad drugim.

IMPERIUM:

Bretonnczycy… Ruszają konno na armaty, jedzą żaby i ślimaki, a ich piwo smakuje, jakby ktoś je wcześniej wypił i wyszczał… Ale wino mają niezłe.

- Johann Schmidt, najemnik

Od wieków pomiędzy oboma narodami utrzymuje się stan pewnego napięcia we wzajemnych kontaktach. Różnice w ustroju społecznym i panujących zwyczajach wydają się trudne do pogodzenia. Mieszkańcy Imperium podkreślają dłuższe tradycje swej krainy i z wyższością spoglądają na *nowe* państwo Bretonnczyków. Ci z kolei nie pozostają dłużni, zarzucając sąsiadom brak zasad moralnych, przesadną swobodę obyczajów oraz zbyt gorliwą gonitwę za majątkiem. W opinii bretonnskich rycerzy nawet arystokracja z Imperium jest za mało *szlachetna*.

JAŁOWA KRAINA:

Zamienił głupi Imperatora na króla.

- przysłowie marienburgskie

Od dłuższego czasu Bretonnczycy łakomym wzrokiem spoglądają na Jałową Krainę, jednak powstrzymuje ich obawa przed wzbudzeniem gniewu Imperatora, która równie chciwie spogląda na utraconą niegdyś prowincję. Granica miedzy Marchią Couronne a Jałową Krainą pozostaje terenem spornym, a diuk Albert, władca Marchii, planuje zagarnąć ziemie wokół Marienburga i w ten sposób utworzyć własne księstwo. Także książęta Folcard z Montfortu oraz Hagen z Gisoreux chcieliby rozszerzyć swe wpływy na teren ujścia Reiku, jednak ich możliwości działania oraz ewentualnego najazdy ograniczają Góry Szare.

Rajcy z Marienburga doskonale zdają sobie sprawę z tego, że ich ziemie stanowią łakomy kąsek dla sąsiadów, więc zręcznie prowadzą politykę napuszczania na siebie Imperium i Bretonni. Ponadto, w ostatnich latach rajcy Marienburga znacznie zwiększyli liczebność sił zbrojnych, przede wszystkim opłacając zaciężne kompanie tileańskich najemników.

KSIĘSTWA GRANICZE:

Mój pradziad był błędnym rycerzem z Bretonni. W odróżnieniu od niektórych tutejszych wielmożów, w naszej rodzinie wciąż pozostają żywe i pielęgnowane tradycje arystokratycznego rodu.

- Książę Bastond, władca terenów nad Rwącą Rzeką

Wielu władyków i lokalnych możnowładców z Księstw Granicznych pochodzi z Bretonni, a dokładnie są potomkami rycerzy, którzy odpowiedzieli na wezwanie króla Charlena i ruszyli na rycerską wyprawę przeciw zielonoskórym. Kampania trwała niemal 70 lat, a zakończyła się w AS2488. Niektórzy rycerze lub ich potomkowie wciąż poczuwają się do poddaństwa lennego wobec seniorów z Bretonni, choć biorąc pod uwagę barierę górską w postaci Przeskoku, jest to zależność czysto formalna.

Wywodzący się z Bretonni książęta zachowują typowe dla kraju swych przodków uprzedzenia i przekonanie o własnej wyższości. Z pogardą traktują rywali, którym brakuje *szlachetności i honoru*. Z tego powodu zarówno oni, jak też przejezdni i kupcy z Bretonni, nie są przychylnie postrzegani na tej niebezpiecznej ziemi.

TILEA:

Aroganckie pyszałki! Przez całe życie nic nie robią, tylko trwonią majątek wypracowany przez ojców! Cóż takiego osiągnęli w swym życiu? Do czego doszli własną pracą? Do niczego! I jeszcze ośmielają się nazywać mnie chłopem.

- Ricardo z Trantio, kupiec

Kontakty z Tileą nie są ani nazbyt częste, ani też choćby względnie poprawne. Bretonnczycy nie korzystają z usług kompanii najemnych (przynajmniej oficjalnie), a dominacja kupieckich rodów oraz specyfika statusu cudzoziemców w Bretonni zniechęca kupców do wizyt w tym kraju. Tileańczycy wolą więc handlować z tymi Bretonnczykami, którzy przyjeżdżają do nich. Nie sprzyja to budowaniu poprawnych relacji między mieszkańcami obu krain, którzy żywią wobec siebie nawzajem wiele uprzedzeń i podtrzymują fałszywe osądy. Tileańczycy postrzegają Bretonnie jako kraj szalonych rycerzy, którzy potrafią jedynie walczyć w turniejach, oraz chłopów tak wygłodzonych i przeżartych chorobami, iż trudno ich nawet uznać za ludzi. Z kolei w opinii Bretonnczyków każdy Tileańczyk to złodziej i wydrwigrosz (w odniesieniu do kupców) albo pozbawiony honoru morderca, który sprzedaje się za złoto niczym ladacznica, a jeszcze uważa się za wojownika (w odniesieniu do tileańskich najemników).

NIELUDZIE W BRETONNI:

W odróżnieniu od Imperium, społeczeństwo Bretonni składa się niemal wyłącznie z ludzi. Nieliczne niziołki to przybysze z Imperium. Co prawda w miastach można spotkać krasnoludzkich kupców i rzemieślników, zwykle przybyłych z górskich osad i kopalni, a w L'Anguille mają własną dzielnicę Morskie Elfy, ale w większości księstw nieludzie to rzadkość.

RELIGIA:

Pani z Jeziora nie szczędziła mi swych łask. Dziatki moje wszystkie zabrała, szczęśliwe one teraz. Ja stary, pracować nie mogę, lecz imię Jej wysławiam. Dasz, panie, srebrnika?

- żebrak z L'Anguille.

Podobnie jak Imperium, Bretonnia to kraina ukształtowana przez religię. O ile jednak w państwie nad Reikiem i Talabecklandem dominuje Kult Sigmara Młotodzierżcy, wśród potomków Gillesa prawdziwą miłością darzy się Panią z Jeziora. Istnieją zasadnicze różnice między tymi dwoma wyznaniami. Fundamentem Kultu Sigmara jest jedność wszystkich obywateli Imperium, podczas gdy wiara w Panią z Jeziora to niemal wyłącznie domena arystokracji. Według podań Sigmar był człowiekiem, który dostąpił boskości. Jest więc

symbolem, z którym łatwo się utożsamiać. Natomiast tajemnicza Pani z Jeziora zawsze budziła szacunek i lęk. Nie pomaga w tym niepokojąca praktyka porywania przez Panny Graala wszystkich dzieci, które przed ukończeniem trzeciego roku życia przejawiły oznaki talentu magicznego. Można więc powiedzieć, że powszechny Kult Pani z Jeziora wywiera silny, choć nie zawsze pozytywny wpływ na życie duchowe Bretonnczyków.

Pradawne plemiona Bretonów czciły wielu bogów. Na wschodzie, w górach, szczególną czcią otaczano Taala. W księstwach Montfort, Quenelles i Parravon nadal jest to oficjalna religia. Wojownicy z położonych na południu Brionne i Carcassonne, a także mieszkańcy Akwitanii, okazują wielką cześć wojowniczej bogini Myrmidii. Wśród plemion Bretonnów powszechne było czczenie duchów ziemi. Można je było zobaczyć o zmierzchu i o świcie, gdy zwiewne i na wpół widzialne, wędrowały wśród mgieł. Powiadano, że rządziła nimi potężna królowa, która ponad wszystko ukochała ziemie Bretonnów, a zwłaszcza liczne rzeki i jeziora. Z tego powodu zwano ją Panią z Jeziora. Każdy bretonnski wojownik mógł zanosić modły do bogini, by dała mu siły i męstwo do obrony swojej ojczyzny.

Odkąd Gilles le Breton ujrzał Panią z Jeziora, stała się ona główna boginią bretonnskiej szlachty. Ucieleśnia ziemię Bretonni, a także ideały, na których oparto królestwo. Chłopstwo czci Panią z Jeziora, ale w znacznie mniejszym stopniu. Chętniej oddają cześć bogom bardziej przystającym do ich trybu życia. Najbardziej popularny jest kult boga natury Taala i jego żony, bogini-matki Rhyi. Chłopi modlą się także do Shallyi, by uniknąć ospy i innych plag. Mieszkańcy terenów nadmorskich składają ofiary w hołdzie Mannanowi, bóstwu morza. W miastach, nękanych plagą przestępczości i nędzy, istnieje wiele sekretnych świątyń boga Ranalda - oraz wielu innych, bardziej mrocznych bóstw. Choć rycerze nie lekceważą starszych bogów, ich życie poświęcone jest obronie i służbie Pani z Jeziora. Więcej informacji znajduje się w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w podrozdziale **WIERZENIA W BRETONNI**.

Sir Gilbert ponaglił zdrożonego wierzchowca, podążając w kierunku posępnie wyglądającej osady. Droga była w koszmarnym stanie. Trudno uwierzyć, że ten trakt prowadził do kaplicy Płonącej Tarczy. Ale szlachcic z zamku, gdzie rycerz spędził poprzednioą noc, był przekonany, że to właściwy kierunek.
Wreszcie dotarł do budynku, który wyglądał na gospodę. Na drzwiach widniały wymalowane jakieś znaki. *Jakie to typowe dla tych wieśniaków… Przesądy i zabobony, zamiast żarliwej wiary,* pomyślał Gilbert. Zsiadł z konia i podszedł do drzwi. Zastukał. Cisza, żadnej odpowiedzi. Zastukał jeszcze raz, odnosząc dziwne wrażenie, że w tej sytuacji jest coś przerażająco znajomego. Ujął pewnie rękojeść miecza i rozejrzał się czujnie wokół. Wreszcie zza drzwi dobiegł go głos.
- Poszedł precz!
- Otwieraj drzwi, w tej chwili! - zawołał Bretonnczyk, ale bez zbytniej nadziei. - Jestem Gilbert de Arnaud, rycerz Jego Prze…
Urwał, gdy drzwi otworzyły się z rozmachem.
- Uniżenie błagam o wybaczenie, mości rycerzu. Nie spodziewałem się tak znamienitego gościa… - Karczmarz niemal klęczał w błocie. - Już szykuję najlepszy pokój, oczywiście ze wszelkimi wygodami.
Sir Gilbert westchnął z ulgą. *Dobrze być w domu.*

KSIĘSTWA BRETONNI:

Charakter każdego księstwa można poznać, smakując pochodzące zeń gatunki wina. W moim kramie w ciągu jednej nocy odbędziecie, panie, podróż po całym królestwie. Zapraszam więc do stolika i ruszajmy w drogę!
- kupiec win z Bordeleaux

Bretonnia to piękny kraj, bogaty w żyzne ziemie i wspaniałe krajobrazy. Zielone pola i rozległe knieje sąsiadują z majestatycznymi górami i wesoło szemrzącymi strumieniami. Lecz podobnie jak w innych krainach Starego Świata, pod maską piękna i urokliwości kryją się mroczne tajemnice, haniebne zbrodnie i zwykłe, codzienne podłości.

Przed wyruszeniem w podróż po bretonnskich księstwach należy wspomnieć o pewnej zależności dotyczącej nazw geograficznych i tytułów. Otóż jest to system o wiele prostszy niż funkcjonujący w Imperium. Weźmy na przykład Couronne. Księstwem włada książę Couronne (tak się składa, że Charles de la Tece d'Or jest także następcą tronu i będzie władał także całą Bretonnią), którego siedzibą jest zamek Couronne w mieście o tej samej nazwie. Zwyczaj używania tej samej nazwy jest obecny na wszystkich stopniach hierarchii szlacheckiej. Na przykład lord Temmerais z Quenelles zarządza posiadłościami rodu Temmerais, które obejmują wioskę i zamek o tej samej nazwie. Przybysze z Imperium złośliwie twierdzą, iż wynika to z niezdolności Bretonnczyków do zapamiętania więcej niż jednej nazwy. Z kolei Bretonnczycy odpowiadają, że szlachta w Imperium musi mieć dużo tytułów, gdyż każdy z osobna niewiele znaczy. Niektórzy bretonnscy magnaci posiadają wiele tytułów, lecz dobry zwyczaj nakazuje, aby używać tylko jednego - najbardziej odpowiedniego w danej sytuacji. Rycerze Graala, nawet ci piastujący wysokie urzędy, niemal zawsze przedstawiają się jako obrońcy Pani z Jeziora. Książęta zawsze posługują się swoim tytułem.

AKWITANIA
ARTOIS
BASTONNE
BORDELEAUX
BRIONNE
CARCASSONNE
COURONNE
GISOREUX
L'ANGUILLE
LYONESSE
MONTFORT
MOUSILLON
PARRAVON
QUENELLES

AKWITANIA:

To piękna kraina. Żyzne ziemie, mało zbójów i groźnych stworów, co znacznie ułatwia podróżowanie. Czyż można wyobrazić sobie lepsze miejsce do życia?
- akwitański arystokrata

Podróż przez Akwitanię, można opisać jednym słowem: nuda. Pole, wiocha, pole, zrujnowany i niemal opuszczony zamek, pole, zamieszkany zamek, wiocha, sad, i tak w kółko. Uwielbiam tamtędy jeździć.
- Eldegar z Busreq, woźnica

W Akwitanii nie ma drapieżników ani leśnych potworów. Nawet zwierzoludzie z Lasu Chalon nie chcą najeżdżać tamtejszych krain, bo już dawno wyjechali stamtąd wszyscy uczciwi ludzie, których można było złupić, Zostali tylko zwaśnieni rycerze, łotry, wichrzyciele, zbuntowani chłopi, kultyści, zbrodniarze wszelkiej maści, rzezimieszki i oprychy.
- Marietta, najemniczka z Tilei

Na południe od rzeki Morceaux i Lasu Chalon rozciągają się pola uprawne Akwitanii. Nieliczne, rozsiane po całej krainie wzgórza mają na tyle łagodne zbocza, że nadają się również pod uprawę. Linia brzegowa i wybrzeże należą do najpiękniejszych w całej Bretonni, z licznymi piaszczystymi plażami i niewielkimi, ocienionymi zatokami. Jednak brak szerszych zatok oraz płytkie wody przybrzeżne uniemożliwiają budowę większych portów. Jedynymi osadami na wybrzeżu są zatem niewielkie wioski rybackie, z których często korzystają przemytnicy.

Obszar księstwa jest w większości równinny, bez dużych rzek, dolin ani wysokich wzgórz, które mogłyby stanowić dobre miejsca do obrony. Z tego względu nie ma tu wielkich miast, a nawet stolica Akwitanii to zaledwie średniej wielkości zamek, swoją pozycję społeczną zawdzięczający wyłącznie obecności książęcego dworu.

Można powiedzieć, że wielkość tutejszych miast zależy przede wszystkim od bogactwa i znaczenia danego rodu szlacheckiego. Niezbyt liczni magnaci akwitańscy stwarzają korzystne warunki do rozbudowy osad wokół swoich zamków, licząc na wyższe wpływy z podatków. Działa to również w drugą stronę. Wraz z upadkiem znaczenia rodu okoliczne osady biednieją i podupadają. Niektóre miasta Akwitanii są nawet w połowie opuszczone i zrujnowane. Jako pierwsze niszczeją drewniane i kryte strzechą chłopskie chałupy, natomiast murowane rezydencje szlachty często jeszcze przez wiele lat straszą pustymi oczodołami okien.

Podobne zjawisko można zaobserwować we wciąż zamieszkanych zamkach. Niekorzystne pod względem obronności ukształtowanie terenu, zmusiło arystokrację Akwitanii do zaufania wytrzymałości i grubości zamkowych murów. Dawne fortyfikacje, pozostałości z bardziej niebezpiecznych czasów, murszeją i niszczeją pod wpływem deszczu i wiatru, porzucane przez kolejnych władców, gdy wymagające regularnych i kosztownych napraw kamieniarskich długie mury i wysokie baszty przestają być użyteczne i stają się wyłącznie ciężarem finansowym.

Opustoszałe komnaty i budynki często stają się siedliskiem złych duchów, zwanych złudnikami, co powstrzymuje złodziei i szabrowników przed okradaniem opuszczonych domów. Jednocześnie jest to źródło licznych legend i opowieści o nawiedzonych zamkach.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Budować zamek.*** *(Robić coś, co jest stratą czasu i wysiłku, w naiwnej wierze, iż kiedyś może okazać się przydatne.)*
- ***Jeleń na dworze.*** *(O człeku uczciwym, który przebywa w towarzystwie osób o wprost przeciwnych zasadach moralnych. To zawoalowana obraza wobec osób dwulicowych, szczególnie w odniesieniu do dworzan.)*
- ***Ogień na kominku płonie, ale nikogo nie ma w domu.*** *(Sytuacja w rzeczywistości jest znacznie groźniejsza niż się wydaje. Także określenie stosowane w odniesieniu do budynku nawiedzanego przez złudnika.)*

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Położenie geograficzne i brak naturalnych zagrożeń sprawiają, iż tutejsi rycerze i wielmoże z wielką chęcią walczą między sobą. Arystokraci zgodnie twierdzą, iż bronią przekonań i honoru, jednak nie zmienia to obrazu wewnętrznej polityki księstwa, przepełnionej intrygami i waśniami, rozstrzyganymi poprzez pojedynki lub krwawe wojny między szlacheckimi rodami. Akwitańczycy mają opinię upartych i porywczych, a tutejsi rycerze należą do najbardziej znanych (nie zawsze z dobrej strony) w całej Bretonni.

Wielu mieszkańców opuszcza ziemie Akwitanii, uciekając przed zemstą potężniejszego wroga lub przed książęcą sprawiedliwością. Inni próbują zaznać chwały we względnie bezpiecznym starciu z dzikimi stworami, których w Akwitanii nie ma zbyt wiele. Rozumnie zakładają, że w takim przypadku przynajmniej nikt nie będzie ślubował przeciw nim krwawej zemsty do trzeciego pokolenia naprzód. Zdarzają się i tacy, którzy odchodzą po prostu zmęczeni ciągłymi sporami i waśniami, wszystkimi tymi zadawnionymi urazami, których początków nikt już nie pamięta.

W życiu politycznym na dworze księcia dominują zawiłe intrygi i rozgrywki między poszczególnymi rodami szlacheckimi. Nowy władca, pomimo najszczerszych chęci, nie zdołał załagodzić wszystkich zadawnionych sporów, a wręcz przeciwnie, niektóre z nich jedynie podsycił. Trzeba przyznać, że udało mu się zażegnać niektóre waśnie, jednak nie ma czasu wszystkich rozwiązywać osobiście, a wydaje się, że jedynie książęcy autorytet, pozycja i osobiste zaangażowanie mogą pogodzić poróżnionych rycerzy.

Niektóre ze sporów trwają od wielu lat, a książę Armand, tak samo jak jego poprzednicy, nie ma większych szans załagodzić waśni, które zdążyły już obrosnąć w legendę i są starannie pielęgnowane przez przywiązanych do tradycji Bretonnczyków. Najdłużej ciągnie się zatarg między rodami d'Elbiq i du Maisne. Podobno jego przyczyny sięgają wielu stuleci wstecz do dnia, w którym zgwałcono córkę jednego z arystokratów. Ten haniebny czyn został rzekomo popełniony przez młodzieńca z drugiego rodu. Oczywiście teraz nikt już nie pamięta, kto zawinił, ani czyja córka została zgwałcona, ale obie strony oskarżają siebie nawzajem, wspominając pamięć pohańbionej młódki. Przez wiele lat spór obrósł zwyczajami do tego stopnia, iż jego kultywowanie stało się niemal tradycją na ziemiach obu rodów. Miejsca pojedynków i bitew są ustalane zawczasu, a na wielu z nich pojawiają się nawet gapie. Mimo absurdalności całej sytuacji, walki nadal są toczone do śmierci, co jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność widowiska.

Słynny jest również spór między diukiem położonych na zachodzie ziem Desroches a panem na zamku we Fluvii, na północy księstwa. Obaj rycerze byli niegdyś nierozłącznymi przyjaciółmi i wiele czasu spędzali na polowaniach i odwiedzając się wzajemnie. Jednak blisko dziesięć lat temu z nieznanej przyczyny obaj zapałali do siebie bezgraniczną nienawiścią. Jako doskonali rycerze, sprawni w walce na kopie i mieczem, ale także obdarzeni zmysłem taktycznym i niezwykłą inteligencją, arystokraci są wartymi siebie przeciwnikami. Co nietypowe dla dumnych rycerzy, obaj prowadzą *wojnę podjazdową*, która jednak w każdej chwili może przerodzić się w otwartą i zaciekłą wojnę domową. Jej skutki mogą być katastrofalne dla całego księstwa, gdyż obaj arystokraci dysponują łącznie niemal trzecią częścią wszystkich rycerzy Akwitanii.

KSIĄŻĘ ARMAND Z AKWITANII:

Jako młodszy brat poprzedniego księcia, Armand nie spodziewał się, że kiedykolwiek obejmie tron. W latach wędrówek jako błędny rycerz wsławił się zarówno zuchwałością, jak i niebywałym szczęściem. Odrzucał wszelkie propozycje nadań ziemskich, aż wreszcie doczekał się zaproszenia na dwór od samego księcia Charlesa z Couronne. Będąc rycerzem w królewskiej straży wielokrotnie dawał dowody swojego męstwa, między innymi pokonując w pojedynku wodza zwierzoludzi Darmala Krzywego. Biorąc pod uwagę jego niezwykłą sprawność w boju, wszyscy spodziewali się, iż wkrótce otrzyma we władanie baronię wraz z tytułem markiza.

Tymczasem, zaledwie po dwóch latach Armand odłożył kopię i ruszył na poszukiwanie Graala. Podróżował samotnie i pod przybranym herbem, a o swojej wędrówce nie opowiedział jeszcze nikomu, choć kilku minstreli próbowało prześledzić drogę, jaką obrał. Jednak ich wysiłki spełzły na niczym, gdyż Armand nie był jedynym rycerzem Próby, który podróżował pod przybranym imieniem. Po powrocie młody rycerz Graala został mianowany przez króla Chorążym Bretonni i wydawał się zadowolony z tego stanowiska.

W AS2499 (1521KB) zmarł książę Akwitanii, a na mocy królewskiego dekretu jego następcą ogłoszony został Armand, który od tamtej pory próbuje zaprowadzić porządek w księstwie. Jednak jest to zadanie niezwykle trudne w krainie pogrążonej w wewnętrznych sporach, tym bardziej że ambicja młodego władcy zmusza go do osobistej interwencji we wszelkich zatargach.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Relacje między Akwitanią a pozostałymi księstwami pozostają raczej neutralne. Tutejsi arystokraci mają własne, wewnętrzne problemy, a rycerze z sąsiednich ziem zachowują zwykle na tyle dużo rozsądku, aby nie mieszać się w krwawe spory Akwitańczyków.

BARWY KSIĘSTWA:

Błękit i żółć/złoto są od wieków tradycyjnymi barwami herbowymi używanymi przez arystokrację Akwitanii.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

AKWITANIA:

Zamek księcia położony jest w południowo-wschodnim regionie krainy, w pobliżu granicy z Quenelles. Znakiem charakterystycznym warowni jest Ażurowa Wieża, wysoka iglica z mnóstwem okien, dzięki którym twierdza wygląda, jakby wykuta została z kamiennej koronki. Na widok zamku większość szanujących się krasnoludzkich kamieniarzy zaczyna narzekać na ryzykanctwo ludzkich murarzy i opisywać możliwe następstwa zawalenia się budowli. Jednak mimo kruchego wyglądu wieża przetrwała ponad sto lat, aczkolwiek od blisko pół wieku nie wolno do niej wchodzić, a nawet jej dotykać, pod karą chłosty. Boleśnie przekonała się o tym córka jednego z możnych kupców, której wymierzono dziesięć razów za opieranie się o ścianę Ażurowej Wieży.

Wokół zamku rozciąga się stolica księstwa, niezbyt wielka, a w dodatku w dużej części opuszczona przez ludność. Obecnie zamieszkane są wyłącznie zachodnie dzielnice, natomiast wschodnia strona, niegdyś tętniąca życiem, pozostaje opuszczona od wielu lat. Mimo wysiłków księcia, który wysyła wyprawy mające na celu usunięcie niepożądanych lokatorów oraz wygłasza apele do przedstawicieli rodów kupieckich i szlacheckich, mieszkańcy raczej nie kwapią się do zajmowania opustoszałych budynków we wschodnich dzielnicach.

TWIERDZA D'EPEE:

Położony niemal w samym środku księstwa zamek stanowi ukoronowanie typowego dla akwitańskiej szlachty upodobania do przesadnych fortyfikacji. Pradziadek obecnie panującego lorda d'Epee był sławnym rycerzem, jednak jego brawura i zamiłowanie do pojedynków przysporzyła mu wielu wrogów. Cały majątek przeznaczył więc na rozbudowę rodowej siedziby i w efekcie postała istna forteca otoczona fosami, kanałami oraz kilkoma kręgami murów najeżonych bastejami i wieżyczkami. Wejścia strzegą potężne bramy, przedzielone licznymi kratami i okutymi żelaznymi wrotami. Każdy z trzech donżonów stanowi osobny kompleks zamkowy, z własnym arsenałem, ujęciem wody i zapasami żywności, zdolny wytrzymać nawet wielomiesięczne oblężenie.

Jest to również miejsce owiane złą sławą i niemal w całości opustoszałe. Obecnie panujący lord d'Eppe mieszka razem z rodziną i dworem w strażnicy przy zewnętrznym murze. Od dziesięciu lat nikt nie wyszedł żywy z któregokolwiek z donżonów. Ostatnim, który tego dokonał i zachował zdrowe zmysły, jest sam lord d'Epee, jednak choć minęło już ponad piętnaście lat od tego wydarzenia, nikomu nie powiedział, czego był świadkiem w wieżycy rodowego zamku.

Mimo to lord oferuje znaczną nagrodę za przyniesienie z położonego najbliżej donżonu pewnej pamiątki rodowej, mianowicie poroża olbrzymiego jelenia. Oprócz tego gwarantuje prawo do zachowania wszelkich znalezionych skarbów. Wielu awanturników dało się skusić wizją skarbca szlacheckiego rodu, lecz jak dotąd żaden z nich nie powrócił.

WOLNE DERREVIN:

Położone we wschodniej części księstwa Derrevin zwane jest potocznie *Wolnym*, gdyż władzę sprawują tam chłopi. Nieżyjący władca miasta słynął z okrucieństwa, co doprowadziło do chłopskiego buntu. Żaden z sąsiadów wielmoży nie kwapił się z udzieleniem pomocy, co zaowocowało pierwszym w historii Bretonni udanym powstaniem chłopskim. W trakcie rozruchów zginął władca pobliskich włości wraz z całą rodziną. W trakcie plądrowania zamku okazało się również, że arystokrata był wyznawcą Nurgla, boga Chaosu.

Zwykle w takich sytuacjach najsilniejszy z lordów pobliskich ziem wkroczyłby ze zbrojną drużyną i siłą zdławił bunt, jednak tym razem uwikłani w zatargi między sobą okoliczni wielmoże nie odważyli się na wyprawę, obawiając się, iż rywale wykorzystają okazję, by spustoszyć ich włości. Dzięki temu chłopi zdążyli się zorganizować, poprosić o pomoc banitów i przygotować na nieuchronną interwencję ze strony szlachty. Do takiego ataku rzeczywiście doszło, jednakże po stracie kilkunastu rycerzy, którzy ruszyli do

bezmyślnej szarży na *brudnych wieśniaków* i zginęli zakłuci włóczniami w wilczym dole, żaden z okolicznych możnowładców nie kwapi się do następnej wyprawy.

Od ponad pół wieku w miasteczku rządzi rada, złożona ze starszyzny oraz herszta banitów. Obecnie planują rozszerzenie wpływów na inne wioski, co jednak będzie wymagało przypuszczenia niespodziewanego ataku na jeden z pobliskich zamków. Głównym pomysłodawcom tego planu jest herszt banitów, znany jako Carlomax. Według banity opanowanie pobliskich zamków pozwoli na odparcie ataku dowolnego z rodów szlacheckich, a aktualna sytuacja polityczna Akwitanii uniemożliwia sojusz zwaśnionych magnatów. W tej sytuacji jedynie książę lub nawet sam król musieliby wyruszyć na wojnę z wieśniakami, co z pewnością dla dumnych rycerzy nie byłoby czynem chwalebnym. Herszt banitów wie, iż okoliczna szlachta pod przywództwem młodego lorda Recherre planuje wspólną wyprawę, aby rozbić siły buntowników. Rycerze szukają poparcia wśród pozostałych posiadaczy ziemskich, wykorzystując jako pretekst o pojawieniu się w okolicy wioski wyznawców Chaosu, którzy mogą utrzymywać konszachty lub nawet być przywódcami chłopskiego buntu w Derrevin.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA AKWITANII:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO AKWITANII					**KSIĄŻĘ ARMAND Z AKWITANII**		
AKWITANIA	Z	Książę Armand	800	4	handel, podatki	8a/16b/104c	Stolica Akwitanii. Kaplica Pani z Jeziora wzniesiona w centrum zamkowego ogrodu.
Bonchamp	W	Książę Armand	48	3	rolnictwo, węgiel drzewny	9c	Kaplica Vereny.
Bruteruisselet	W	Książę Armand	55	3	bydło, rolnictwo	10c	
Selbois	W	Książę Armand	49	3	konie, rolnictwo	8c	Hodowla koni.
Tombedemeure	W	Książę Armand	73	1	ubóstwo	3c	
Campagne	W	Sir Vincent z Campagne	20	1	ubóstwo	1c	
Gravepuits	Z	Sir Blaise z Gravepuits	449	3	podatki, rolnictwo, węgiel drzewny, wino	8b/67c	Zajazd.
Griefruisselet	W	Sir Blaise z Gravepuits	44	1	ubóstwo	4c	Mieszkańcy osady wrogo nastawieni do przyjezdnych.
Montchauve	Z	Sir Charles z Montchauve	138	3	handel, kowalstwo, podatki, rolnictwo	17c	
Portemur	W	Sir Charles z Montchauve	55	1	ubóstwo	2c	
Sangchapeau	W	Sir Charles z Montchauve	61	1	ubóstwo	3c	
ZIEMIE D'EPPE					**LORD TEUDIS Z D'EPPE**		
D'EPEE	Z	Lord Teudis	327	3	handel, podatki	26b/50c	
Diapreissue	W	Lord Teudis	49	1	ubóstwo	2c	
Durcampagne	W	Lord Teudis	38	1	ubóstwo	1c	
Luireautomne	Z	Sir Martin z Luireautomne	153	2	owce, podatki, rolnictwo, ser	20c	Zajazd. Osada otoczona kamiennym murem.
Portelance	W	Sir Martin z Luireautomne	66	1	ubóstwo	2c	
Marieruisselet	Z	Sir Odo z Marieruisselet	254	3	podatki, rolnictwo, wino	2b/39c	*Marieruisselet* najlepsze wino z Akwitanii.
Paixbois	W	Sir Odo z Marieruisselet	52	1	ubóstwo	2c	
WOLNE MIASTO DERREVIN					**RADA MIEJSKA WOLNEGO MIASTA DERREVIN**		
DERREVIN	Z	Rada Miejska	485	3	handel	24b/50c	Prom na rzece Morceaux.
Groscampagne	W	Rada Miejska	54	1	ubóstwo	2c	
Maisonnette	W	Rada Miejska	56	2	rolnictwo	5c	
Mereau	W	Rada Miejska	66	2	rogatki, rolnictwo, zajazd	6c	Most na rzece Morceaux. Rogatki.
Muraire	W	Rada Miejska	59	1	ubóstwo	2c	
Rocherbe	W	Rada Miejska	50	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE DU MAISNE					**LORD ANTON DU MAISNE**		
DU MAISNE	Z	Lord Anton	518	4	handel, podatki, rudy metali	20b/94c	Kopalnia srebra.
Devantbref	W	Lord Anton	50	2	owce, rolnictwo	5c	
Pauvremont	W	Lord Anton	34	2	kozy, ser	1c	
Tempslieu	W	Lord Anton	59	2	bydło, rolnictwo	6c	W pobliżu osady znajduje kamienny krąg.
Ouestbois	Z	Sir Legrand z Ouestbois	461	2	podatki, rolnictwo	23b/65c	
Vouivreroche	W	Sir Legrand z Ouestbois	47	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE LEVERBREF					**LORD ODO Z LEVERBREF**		
LEVERBREF	Z	Lord Odo	610	3	handel, podatki	48b/110c	Port.
Brasvierge	W	Sir Bastian z Brasvierge	87	2	rybołówstwo	8c	
Clanormanoir	W	Sir Anton z Clanormanoir	62	1	ubóstwo	6c	Częste bunty.
Mineraibos	W	Sir Mathieu z Mineraibois	83	2	rybołówstwo	7c	
ZIEMIE RETRAIT					**LORD NICOLAUS Z RETRAIT**		
RETRAIT	Z	Lord Nicolaus	842	3	handel, podatki	80b/126c	Czarny rynek. Prom na rzece Morceaux. Targ
Foiretrait	W	Lord Nicolaus	57	2	rybołówstwo	11c	
Brefdevant	Z	Sir Joaquin z Brefdevant	295	2	podatki, rybołówstwo, szkutnictwo	14b/53c	Prom na rzece Morceaux. Stocznia.
Selbruyere	W	Sir Joaquin z Brefdevant	76	2	rybołówstwo	7c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

ARTOIS:

Las Arden słynie z doskonałego drewna, jednak jego dostarczenie może nastręczyć problemów.
- kupiec z L'Anguille

Raz w życiu pojechałem przez wschodnie Artois. Płacili poczwórną stawkę, ale po wszystkim powiedziałem sobie, że nigdy więcej tam nie pojadę. Słyszałem, że teraz płacą z sześciokrotnym przebiciem.
- Eldegar z Busreq, woźnica

Tylko nie kupuj wieprzowiny z Artois!
- żona mieszczanina z Lyonesse

Tereny księstwa Artois niemal w całości pokrywa gęsty i tajemniczy Las Arden. Jedynie na zachodzie niewielki pas równiny nadaje się pod uprawę. Tam też mieszka większość populacji, choć i w kniei można znaleźć ludzkie osady. Swoje siedziby mają tam myśliwi, drwale i węglarze, a w odosobnionych strażnicach i fortach można spotkać traperów oraz zbrojnych pacholków miejscowych wielmożów. Każda z osad jest silnie ufortyfikowana, otoczona palisadą, ziemnym nasypem i głębokim rowem najeżonym ostrymi palami. Wejścia do większych osad strzeże kamienna strażnica lub zamek rycerza. Chłopi zajmują się głównie hodowlą zwierząt, gdyż na leśnych polanach nie można uprawiać zboża, a poza tym w razie napaści stado można zagnać w obręb umocnień wioski.

Artois to niezbyt bezpieczny obszar, a najważniejszym zagrożeniem nie są bynajmniej drapieżne zwierzęta. Leśne osady nękają częste napaści zbrojnych stad zwierzoludzi. Tereny w obrębie puszczy często przyznawane są młodszym synom tutejszych rodów szlacheckich. W ten sposób władcy Artois liczyli na stworzenie łańcuchów zamków, które powstrzymywałyby mroczne siły z głębi kniei. Jednakże te wysiłki na niewiele się zdają, a opuszczone i zrujnowane wioski to powszechny widok we wschodnich regionach księstwa.

Las Arden stanowi ostoję dla licznych stad zwierzoludzi. Jednak na terenie Artois można spotkać także inne istoty dotknięte skazą Chaosu. Wiele wiosek zostało spustoszonych przez bandy mutantów, którzy często ukrywają swoją przypadłość i zdradziecko atakują własnych krewnych i dotychczasowych przyjaciół. Duża liczba przypadków mutacji dała początek przypuszczeniom, iż gdzieś na terenie Artois znajduje się miejsce skażone niezwykłą mocą Chaosu. Jeśli komuś uda się odnaleźć i zniszczyć źródło skażenia, z pewnością okryje się wielką sławą.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Leśnik.*** *(Określenie osoby zamkniętej w sobie, która nie lubi bywać w towarzystwie. Używane tylko na zachodzie księstwa.)*
- ***Przyrodni brat/siostra.*** *(Wybranek/wybranka serca. Pochodzenie tego zwrotu nie jest znane. Prawdopodobnie było to obraźliwe określenie wobec mieszkańców wschodnich regionów księstwa, szczególnie w wioskach, gdzie często dochodziło do małżeństw między bliskimi krewnymi. Obecnie jest to powiedzenie o neutralnym, choć mało zrozumiałe dla cudzoziemców.)*
- ***Wolałbym wejść na drzewo.*** *(Zdecydowana odmowa. Określenie obecnie używane w całym księstwie, choć pochodzi ze wschodu. Trudno jest uciekać przed zwierzoludźmi, siedząc na drzewie.)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Mieszkańcy zachodnich rejonów Artois przypominają swoich sąsiadów z Lyonesse i L'Anguille. Rzadko deklarują przywiązanie do rodzinnych stron i lubią podkreślać, iż czują się raczej Bretonnczykami niż poddanymi księcia Artois. Młodzi potomkowie szlacheckich rodów są wręcz zachęcani do odbywania dalekich podróży, niekiedy nawet w odległe rejony Starego Świata.

Mieszkańcy leśnych osad do pewnego stopnia podzielają tę opinię, gdyż również nie czują się poddanymi księcia Artois. Tak naprawdę wielu z nich nawet nie wie, że ktoś taki istnieje. Nawet w wioskach położonych przy głównych traktach rzadko można spotkać podróżnych, a mieszkańcy niektórych osad założonych w głębi puszczy nigdy nie widzieli nikogo spoza swojej wioski. Nie należy się więc dziwić, że sam pomysł opuszczenia osady jest traktowany jako przejaw szaleństwa graniczącego z samobójstwem. Bardziej przesądni chłopi wyprawiają takiej osobie pogrzeb za życia, a jeśli nawet wróci w rodzinne strony, zostanie uznana za ożywionego złą magią potwora w ludzkiej skórze. Rycerze i posiadacze ziemscy w mniejszym stopniu podzielają te przesądy, gdyż przynajmniej raz do roku wybierają się na książęcy dwór, aby zdać sprawozdanie z sytuacji w Ardenie. Można jednak przyjąć, że prości mieszkańcy leśnych osad niewiele wiedzą o świecie położonym poza krawędzią palisady.

Mieszkańcy zachodnich rejonów Artois często i dużo podróżują, zgodnie z obowiązującą w księstwie tradycją. Można nawet przypuszczać, iż większość wędrowców na bretonnskich szlakach pochodzi właśnie stąd. Znacznie rzadziej spotyka się przybyszy ze wschodniego Artois, a zwykle są to ludzie, którzy nie byli już w stanie wytrzymać życia w wiosce otoczonej niegościnnym i złowrogim lasem.

Zachodnim Artois włada diuk Larret, uważany za jednego z najlepiej wykształconych arystokratów w całym królestwie. Krążące o nim opowieści opisują lata spędzone na wędrówkach w przebraniu minstrela, podczas których większą sławą okrył się władając lutnią niż kopią. Diuk nigdy nie zniżył się do tego, by tłumaczyć się ze swoich czynów, a męstwem i honorem wykazał się w wielu pojedynkach i bitwach. Jako zręczny polityk podporządkował sobie zachodnie rejony księstwa, zyskując większe wpływy niż władca Artois. Podobno następnym posunięciem diuka będzie staranie się u króla o nadanie baronii i uzyskanie większej niezależności.

Wschodnie Artois składa się z niezależnych włości należących do mniej wpływowych arystokratów, zbyt zajętych walką o przetrwanie w niebezpiecznej okolicy, aby mogli wikłać się w polityczne rozgrywki. Największą władzę sprawuje oczywiście książę Chilfroy, który regularnie rusza na wyprawy przeciw zwierzoludziom lub w obronie zaatakowanych osad. Jednak zbyt często wieści nadchodzą z opóźnieniem, a odsiecz dociera do wciąż dymiących ruin zniszczonych wiosek.

Wśród okolicznej ludności krążą pogłoski o panach leśnych włości, którzy są kultystami Chaosu, a nawet o wioskach współdziałających z mutantami i zwierzoludźmi. Te doniesie niepokoją zarówno księcia, jak i rycerzy bardziej świadomych powagi sytuacji. O ile jednak trudno uwierzyć w tę pierwszą plotkę, o tyle bardzo prawdopodobna wydaje się możliwość przejęcia władzy przez kultystów Mrocznych Bogów w którymś z zapomnianych zamków położonych w głębi kniei.

Najsłynniejszym spośród ardeńskich arystokratów jest baron Chlodegar, rycerz Graala. Szlachcic osobiście poprosił o nadanie tutejszych ziem, a każdego roku zabiera do L'Anguille grupę miejscowych chłopów. Konsekwentnie rozszerza swoje posiadłości, obecnie obejmujące trzy wioski, zaś dzięki częstym podróżom pana do sąsiedniego księstwa poddani barona Chlodegara wydają się mniej skłonni do zabobonów niż pozostali mieszkańcy Artois.

Rycerz nakazał wznieść w każdej wiosce otoczone murem i umocnione kaplice Graala, które mają służyć jako miejsce schronienia w przypadku napaści zwierzoludzi. Każda z kaplic posiada dzwonnicę, z której bicie dzwonów powiadamia o zbliżaniu się wroga.

KSIĄŻĘ CHILFROY z ARTOIS:

Książę Chilfroy to wysoki i mocno zbudowany mężczyzna, znany z ponurego usposobienia. Nigdy się nie śmieje, a rzadki grymas przypominający uśmiech gości na twarzy władcy tylko wówczas, gdy z satysfakcją spogląda na rzeź, jaką urządzili jego żołdacy. Chilfroy to człowiek o prostolinijnym charakterze, któremu obce są zawiłości dworskich intryg. Niewątpliwie jednak potrafi dowodzić wojskiem i wzbudzić ducha walki u swych podwładnych.

Większość czasu książę spędza w Lesie Arden, polując na dzikie bestie, zwierzoludzi i drapieżne zwierzęta. Liczne trofea zdobią ściany wielkiej sali na zamku Artois. Chilfroy rządzi twardą ręką i jest surowym sędzią, zazwyczaj przyznając rację stronie stojącej wyżej w hierarchii społecznej. Z tego powodu większość mieszkańców za wszelką cenę próbuje uniknąć składania skarg na ręce księcia, dzięki czemu nie musi on sobie zaprzątać głowy mało istotnymi sprawami.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Książę Chilfroy nie interesuje się rozszerzaniem swoich wpływów na ziemie w sąsiednich księstwach. Z własnej woli rzadko pojawia się na królewskim dworze, chyba że zostanie wezwany przez władcę. Z tej sytuacji korzysta książę Adalhard z Lyonesse, który próbuje przeciągnąć na swoją stronę diuka Larreta. Jeśli mu się to uda, za jednym zamachem powiększy własne ziemie i całkowicie zamknie Artois w obrębie Lasu Arden. Jak dotąd, diuk odmawiał złożenia hołdu lennego, jednak było to podyktowane raczej chęcią zachowania niezależności niż lojalnością wobec władcy Artois.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Artois są czerwień i biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

LARRET:

Larret to największe miasto w Artois, położone w zachodniej części księstwa, w pobliżu dawnej granicy między Lyonesse i Mousillon. Mimo iż ród Larret sprawuje władzę nad najbogatszym rejonem księstwa, miasto nie może rozwijać się w szybkim tempie, gdyż główne szlaki handlowe szerokim łukiem omijają okolice Lasu Arden. Tutejszy diuk zdaje sobie sprawę, że nie może gospodarczo rywalizować z miastami w sąsiednich, znacznie bezpieczniejszych księstwach.

Mimo bliskości Lasu Arden, Larret to dość spokojne miejsce, przyjazne dla mieszkańców i przybyszów z innych stron. Wiele ulic wyłożono brukiem, a pozostałe są ubite i wyrównane. Miasto posiada nawet system ściekowy, który doprowadza nieczystości do pobliskiej rzeki. Większość domów stoi na solidnych fundamentach i jest utrzymywana w dobrym stanie. Diuk Larret, jako osoba wykształcona i oczytana, chętnie przyjmuje w swoich włościach uczonych, minstreli i filozofów w całej Bretonni, a nawet z innych krain Starego Świata.

W mieście sprawnie działa straż miejska, pilnując porządku i przestrzegania zarówno prawa książęcego, jak i przepisów stanowionych przez diuka. Lord Larret jest osobą o raczej łagodnym usposobieniu, więc zamiast stosowania zwyczajowych i bardzo surowych kar cielesnych zadowala się banicją wszelkich niepożądanych osób ze swoich włości. Tę samą metodę stosuje także w przypadku klęski głodu lub nadmiernej liczby ludności. W takiej sytuacji z miasta usuwa się najbiedniejszych lub chorych. Wygnańcy złapani po zachodzie słońca w odległości nie przekraczającej trzech godzin marszu od murów Larret są natychmiast zabijani. Dla przybyszów z odległych stron może się to okazać bardzo nieprzyjemną niespodzianką.

MIASTO ZWIERZOLUDZI:

Od wielu lat, a nawet dziesięcioleci, krążą pogłoski o wielkim mieście zwierzoludzi, położonym w sercu Lasu Arden. Jak dotąd, nikt tego nie potwierdził, lecz wydaje się, że istnienie tak olbrzymiej osady zwierzoludzi jest mało prawdopodobne, gdyż z tego, co o nich wiadomo, zwierzoludzie nie budują miast (przynajmniej w ludzkim rozumieniu tego słowa). Jest natomiast całkiem możliwe, że w lesie znajdują się osady mutantów, którzy zachowują dawne nawyki i przyzwyczajenia, często tworząc coś na wzór ludzkiej społeczności.

W AS2498 (1520KB) grupa skavenów zaatakowała położoną w głębi lasu niewielką wioskę Uesin. Najpierw zatruły Upiorytem pobliskie źródło, a gdy pojawiły się pierwsze przypadki mutacji zaatakowały. Na szczęście miejscowy władyka, lord Madregang, uznał, że przebarwienia skóry lub rogowe wyrostki nie stanowią przeszkody w walce i poprowadził chłopów do zwycięstwa nad szczuroludźmi.

Wkrótce potem zebrał wszystkim mieszkańców wioski i nakazał zabicie tych, których mutacje mogłyby przeszkadzać w codziennej pracy lub stanowić zagrożenie dla innych. Ogłosił wyłączenie swoich ziem spod władzy książęcej, co miało niewielki wymiar praktyczny, jako że posiadłości we wschodnim Artois i tak rządzą się własnymi prawami. Lord Madregang postanowił jednak powiększyć swą władzę i rozpoczął poszukiwanie mutantów, oferując odmieńcom azyl na swoich ziemiach. Wysłał najlepszych myśliwych i zwiadowców, aby w pobliżu ludzkich osad szukali porzuconych dzieci i wygnanych chłopów. Z czasem wioska rozrastała się i obecnie mieszka tam około trzystu mutantów. Lord planuje założenie kolejnej osady, choć nie uległ na tyle skazie Chaosu, aby podjąć bardziej nikczemne zamiary wobec sąsiednich osad i w ten sposób zwiększyć liczbę poddanych. Choć wioska Uesin nie jest prawdziwym miastem mutantów, z czasem może się nim stać, o ile ktoś nie pokrzyżuje planów tutejszego wielmoży.

ZAMEK ARTOIS:

Siedziba władcy księstwa leży w głębi Lasu Arden. Ze względu na niegościnną okolicę jest to jedyny z zamków książęcych, który nie wznosi się w pobliżu większego miasta. Budowla jest silnie ufortyfikowana, otoczona wysokim kamiennym murem i rowem najeżonym naostrzonymi palami. Mieszka tu rodzina księcia, choć on sam większość czasu spędza na wyprawach w głąb Lasu Arden.

Duży wewnętrzny dziedziniec został przystosowany do obsługi znacznej ilości wojska. Książę uznał, że możliwość powrotu po wyprawie w bezpieczne miejsce i zaznanie chwili wytchnienia to kluczowy czynnik dla zachowania wysokiego morale żołnierzy. Z uwagi na skład zbrojnej drużyny lorda Chilfroya, w szczególności dużą liczbę rycerzy i konnych, zamek musi być na bieżąco zaopatrywany w paszę i żywność dla ludzi. Utrzymanie bezpiecznych traktów przez las staje się więc koniecznością.

Książę pogardza najemnikami, choć zdarza mu się wykorzystywać ich w charakterze tanich i łatwo zastępowalnych zwiadowców. Awanturnicy, którzy szukają okazji do walki z pomiotem Chaosu, z łatwością mogą znaleźć pracę na zamku księcia. Jak powiada: *martwi najemnicy nic nie kosztują*, więc wysyła ich w najgorsze miejsca, gdzie ryzyko napotkania potworów jest wyjątkowo duże.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA ARTOIS:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO ARTOIS					**KSIĄŻĘ CHILFROY Z ARTOIS**		
ARTOIS	Z	Książę Hilfroy	2554	4	handel, podatki	130b/260c	Stolica Artois.
Blafardretrait	W	Książę Hilfroy	62	3	konie, pieczywo	9c	U podmurza Artois.
Campagnete	W	Książę Hilfroy	50	1	ubóstwo	2c	
Saintbruyere	Z	Sir Bernard z Saintbruyere	72	3	bydło, drewno, podatki	28c	
Cendrebref	W	Sir Bernard z Saintbruyere	57	2	rudy metali	5c	Kopalnia żelaza.
Mineraibref	Z	Sir Teudis z Mineraibref	67	2	podatki, rudy metali	12c	Kopalnia żelaza.
Foirelieu	W	Sir Teudis z Mineraibref	42	1	ubóstwo	2c	
Traidcampne	Z	Sir Aiden z Traidcamne	45	2	drewno, piwo, podatki	8c	Świątynia Taala & Rhyi. Browar.
Purbois	W	Sir Aiden z Traidcamne	64	1	ubóstwo	3c	
ZIEMIE CHLODEGAR					**BARON BERTELIS Z CHLODEGAR**		
CHLODEGAR	Z	Baron Bertelis	417	3	handel, podatki	4a/40b/60c	
Gravepuits	W	Baron Bertelis	36	2	drewno, owce	3c	
Montreunion	W	Baron Bertelis	54	1	ubóstwo	2c	
Sangalure	Z	Sir Gaston z Sangalure	45	2	konie, podatki	8c	Hodowla koni. Świątynia Taala & Rhyi.
ZIEMIE LARRET					**DIUK FERRAGUS Z LARRET**		
LARRET	Z	Diuk Ferragus	4887	5	handel, kozy, podatki, ser	146a/244b/400c	
Beaumaison	W	Diuk Ferragus	51	3	drewno, węgiel drzewny	5c	U podmurza Larret.
Estsole	W	Diuk Ferragus	45	1	ubóstwo	2c	
Geantbruyere	W	Diuk Ferragus	47	2	drewno, rolnictwo	4c	
Voleurmaison	Z	Sir Artur z Voleumaison	85	2	bydło, drewno, podatki	32c	
Purruisselet	W	Sir Artur z Voleumaison	49	1	ubóstwo	2c	
Viergeroche	W	Sir Artur z Voleumaison	37	2	pieczywo	2c	
ZIEMIE MADREGANG					**LORD ROLAND Z MADREGANG**		
MADREGANG	Z	Lord Roland	987	2	handel, piwo, podatki	4a/40b/120c	Browar. Wieża obserwacyjna.
Argentcampagne	W	Lord Roland	67	1	ubóstwo	3c	W pobliżu osady znajdują się ruiny kamiennej wieży.
Cendremaison	W	Lord Roland	57	1	ubóstwo	2c	
Plaintebruyere	W	Lord Roland	45	1	ubóstwo	2c	
Rempartporte	W	Lord Roland	42	1	ubóstwo	2c	
Uesin	W	Lord Roland	78	1	ubóstwo	3c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

BASTONNE:

Potomkowie Gillesa zawsze stać będą na straży honoru Bretonni, choćby cały Stary Świat pogrążył się w zepsuciu i hańbie.
- sir Darrepin, zwany Zapalczywym

Ta kraina to jedna wielka pułapka na pielgrzymów, żeby wydusić z nich ostatnie srebrne guldeny. Pomyślcie tylko, gdyby król Gilles rzeczywiście odwiedził te wszystkie kaplice i święte miejsca, nie miałby czasu na walkę z orkami i potworami.
- Eldegar z Busreq, woźnica

Ale teraz królem nie jest Bastonnczyk, prawda?
- arystokrata z Couronne, zmęczony nieustannymi przechwałkami Bastonnczyków

Księstwo Bastonne to kraina malownicza i urzekająca. Od północy ogranicza ją błękitna rzeka Grismarie, zaś od południa rzeka Morceaux oraz Las Chalon. Zachodnie tereny to w większości nizinne tereny rolnicze, a na wschodzie wypasa się stada owiec i bydła, oprócz południowego regionu, gdzie na teren księstwa nachodzi północny kraniec Masywu Orków.

Tam właśnie leży osławiona Czarna Rozpadlina, ciągnąca się na wschód niemal aż do granicy z Quenelles. U styku Masywu Orków i Lasu Chalon kotlina ma blisko dwieście metrów szerokości i nie sposób dojrzeć jej dna. Czarna Rozpadlina wydaje się prowadzić w głąb Lasu Chalon, lecz gęste poszycie uniemożliwia zbadanie jej dalszego biegu, zaś poszukiwania podejmowane od strony lasu okazały się nieskuteczne.

Nazwa rozpadliny pochodzi od ciemnych mgieł, które często się nad nią unoszą, niezwykle zimnych nawet w środku upalnego lata. Na szczęście z dala od kotliny wiatr rozwiewa lodowate opary, zaś nawet znani z porywów szaleństwa bretonnscy rycerze mają na tyle rozsądku, aby nie wznosić zamków na krawędzi przeklętego obszaru. Olbrzymim zagrożeniem w tej okolicy są ataki zwierzoludzi, które niekiedy zapuszczają się daleko poza swoje siedziby.

Mimo niewątpliwych zagrożeń, jakie stwarza bliskość Czarnej Rozpadliny, ma to pewne zalety, gdy powstrzymuje orki żyjące w pobliskim Masywie Orków przed przypuszczeniem ataków na ludzkie osiedla na pogórzu Bastonne. Z jej bliskości korzystają także wioski położone wysoko w górach, a przede wszystkim ich władca, baron Lothar, zwany Czujnym. Jako markiz bardzo poważnie traktuje swoje obowiązki, stąd zresztą wziął się przydomek barona, gdyż rycerz często i bez wahania prowadzi działania zaczepne wobec gnieżdżących się w okolicy plemion zielonoskórych. Dzięki Czarnej Rozpadlinie, która oddziela ziemie markiza od reszty Bastonne, baron Lothar zachowuje niezależność i sprawuje kontrolę na południowym obszarem księstwa.

Na terenie Lasu Chalon nie ma zbyt wielu ludzkich osad, przynajmniej po stronie Bastonne. Co jakiś czas na krawędzi puszczy powstają silnie ufortyfikowane wioski, ale zwykle pustoszeją już po kilku latach, a niełatwo jest znaleźć nowych osadników, którzy zasiedlą opuszczone tereny. Zresztą trudno się dziwić. W kniei grasują nie tylko zwierzoludzie i ożywieńcy, ale także ożywione mocą nekromantów nieumarte minotaury i centigory, które często przypuszczają ataki na tereny położone na północ od lasu.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***…a także Wielki Admirał Floty Bastonne.*** *(Biorąc pod uwagę, że Bastonne nie ma dostępu do morza, jest to określenie złośliwe, kierowane pod adresem osoby, która chlubi się dumnie brzmiącymi, choć mało znaczącymi tytułami. Często stosowane wobec szlachty z Imperium.)*
- ***Słyszy głos smoka.*** *(Szaleniec, obłąkany.)*
- ***Zrobię to po powrocie z rozpadliny.*** *(Nigdy.)*
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Bastonnczycy lubią myśleć o swojej ojczyźnie jako o sercu Bretonni. Są przecież potomkami Gillesa Zjednoczyciela, a samo księstwo znajduje się niemal w centrum kraju. Mieszkańcy Bastonne są bardzo dumni i otwarcie chlubią się pochodzeniem od pierwszego króla krainy. Także uwielbienie bastonnczyków dla Pani z Jeziora nie ma sobie równego w całej Bretonni. Co dziwne, wyznawcami bogini są nie tylko rycerze i arystokracja, ale także chłopi. Do przesady podkreślają zalety, które w ich opinii wyróżniają wszystkich Bretonnczyków spośród innych ludów Starego Świata. Są to odwaga i honor, w których oczywiście przodują Bastonnczycy. Taka postawa często staje się powodem butnego, aroganckiego i pełnego pychy zachowania tutejszych wielmożów.

Jest to również główna motywacja Bastonnczyków do podejmowania dalekich wypraw i podróży. Pragną udowodnić wszystkim innym, iż Bretonnczycy są najlepszymi wojownikami na świecie. Większość własnymi czynami dowodzi swej wyższości, są jednak i tacy, którzy zadowalają się umniejszaniem zasług innych osób, sami nie dokonując niczego chwalebnego.

Spośród Bastonnczyków wywodzi się nadzwyczaj duża liczba rycerzy Graala, a liczba heretyków i wyznawców Chaosu jest tu mniejsza niż w innych księstwach. Niestety honor i duma rzadko idą w parze ze sprytem i rozwagą, stąd też większość rycerzy z Bastonne nie potrafi zrozumieć, a tym bardziej zgodzić się na taktykę bardziej wyrafinowaną niż szarża z rycerskim zawołaniem na ustach. Mimo iż bastonnscy rycerze chlubią się szlachetnością i nieskalanym honorem, ich zarządcy, sędziowie i namiestnicy nie prezentują równie niezłomnej postawy, a w większości są przekupni, chciwi i żądni władzy. Zdarzają się wśród nich nawet kultyści Chaosu i pospolici zbrodniarze. Księstwo tonie w niegodziwości i bezprawiu, a rycerze z pewnością zaprowadziliby porządek, gdyby tylko zdawali sobie sprawę, w jakim bagnie zepsucia tonie ich szlachetna ojczyzna.

KSIĄŻĘ BOHEMOND z BASTONNE:

Książę Bohemond to jeden z najsłynniejszych rycerzy Graala, znany ze swych licznych pojedynków z różnymi potworami, skąd zresztą wziął się jego przydomek *Bestiobójca*. Duma nie pozwala mu toczyć walki ze słabszym przeciwnikiem. Nawet zaatakowany, rozbraja lub ogłusza rywala, po czym rusza przeciw większemu zagrożeniu. W swoich wędrówkach i poszukiwaniach coraz silniejszych wrogów Bohemond przemierzył niemal całą Bretonnię, jak również dalekie strony Starego Świata.

Bohemond jest w prostej linii potomkiem Gillesa Zjednoczyciela, lecz pozostaje absolutnie posłuszny i wierny następcy tronu, księciu Charlesowi z Couronne. Nie żywi ambicji względem tronu królewskiego, a nawet władza książęca męczy go niepomiernie. Dlatego też większość spraw administracyjnych przekazuje namiestnikowi, a prawo w imieniu księcia stanowi mianowany przez arystokratę sędzia. Niestety, jak dotąd Bohemond nie miał szczęśliwej ręki w wyborze zarządców i coraz częściej, ku swojemu niezadowoleniu, zmuszony jest dokonywać zmiany na tych wyjątkowo istotnych i wpływowych stanowiskach.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Bastonne utrzymuje dobre relacje z Bordeleaux, a sojusz tych dwóch księstw sięga wstecz do czasów Gillesa Zjednoczyciela. Z pozostałymi sąsiadami, czyli Gisoreux i Montfort, stosunki nie układają się równie pomyślne. Oba księstwa to rejony w dużej mierze zalesione lub górzyste, a zwłaszcza Montfort, który poza wąskim pasem nad rzeką Grismarie nie posiada niemal w ogóle terenów równinnych. Obaj książęta łakomym okiem spoglądają na pobliskie Bastonne i nieustannie szukają sposobu powiększenia swej władzy. Graniczne utarczki i potyczki to codzienność, choć na razie obaj rywalizujący ze sobą książęta stronią od zbrojnej interwencji.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Bastonne są czerwień i żółć/złoto.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

KAPLICA POKORY:

Kaplica liczy sobie ponad tysiąc lat i jest najsłynniejszą oraz najstarszą spośród tych kaplic Graala, którymi opiekują się wyłącznie chłopi. Położona kilka dni drogi na zachód od zamku Bastonne stanowi obiekt częstych chłopskich pielgrzymek z całego kraju.

Pomimo swej nazwy, świątynia zachwyca splendorem. Wzniesiona ze zdobionych złotem cegieł, wspiera się na przepięknie rzeźbionych drewnianych filarach. Osadzone w oknach zachwycające witraże mienią się tęczą barw i złoceń, a przez szklaną kopułę wpadają promienie słoneczne, rozświetlając wnętrze budowli. Bez wątpienia przyćmiewa bogactwem wszystkie inne kaplice Graala w Bretonni. Została wzniesiona i od wielu wieków jest upiększana dzięki darom pielgrzymów, którzy przybywają tu z całego kraju.

Zgodnie z popularną wśród chłopstwa legendą o początkach Kaplicy Pokory, w tym właśnie miejscu Pani z Jeziora objawiła się dzielnemu i wiernemu parobkowi imieniem Gademar. Bogini pochwaliła niezłomne posłuszeństwo młodzieńca wobec jego pana, a w nagrodę pozwoliła mu dotknąć podstawy Świętego Kielicha. Oczywiście większość rycerzy nie wierzy w prawdziwość tej opowieści, uznając ją za wymyśloną, a do tego bluźnierczą, gdyż żaden z chłopów nie mógłby nigdy dostąpić zaszczytu ujrzenia Pani z Jeziora, nie mówiąc już o dotykaniu Graala. Z tego powodu w ciągu całej historii istnienia kaplicy odwiedziła ją tylko garstka rycerzy Graala, choć od czasu do czasu pojawia się tam Panna Graala lub Wieszczka i wygłasza kazanie do zgromadzonych pielgrzymów. To rzadkie przypadki, niezwykle cenione przez pokornych pątników.

ZAMEK BASTONNE:

Zamek Bastonne położony jest niemal w samym środku księstwa. Budowla oraz otaczające ją miasto stanowią niezwykły zbiór miejsc związanych z życiem Gillesa Zjednoczyciela lub upamiętniających jego dokonania. Liczne kaplice, posągi, płaskorzeźby, a przede wszystkim doskonale zachowana głowa ubitego smoka Smearghusa, dają dowód bohaterstwa i wielkości pierwszego króla Bretonni. Zachowały się nawet spore fragmenty oryginalnej twierdzy Gillesa, do których wstępu nie mają chłopi, a nawet szlachta musi zachować odpowiedni szacunek dla wielowiekowej tradycji tego uświęconego miejsca. Jednak w rzeczywistości niewiele spośród miejsc uważanych za uświęcone obecnością Pierwszego Króla przetrwało nietknięte przez blisko półtora tysiąca lat. Najsłynniejszą budowlą w zamku jest tak zwana *Wodna Wieża*, która rzekomo mieściła prywatne komnaty Gillesa. Nawet szlachetnie urodzeni rycerze nie mają prawa wejść dalej niż do głównego holu, zaś każdy chłop przyłapany na spoglądaniu na wieżę ryzykuje chłostą. Co jakiś czas pojawiają się plotki o mrocznych rytuałach odprawianych na górnych piętrach budowli, lecz są one szybko uciszane, wraz z ich inicjatorami lub osobami, które powtarzają te niecne oskarżenia.

Całe miasto sprawia wrażenie wielkiej kaplicy i szlaku dla pątników. W rzeczy samej jest to często wybierany cel pielgrzymek z całego kraju. Pielgrzymi niższego stanu są oprowadzani po mieście przez opłaconych przewodników, którzy pokazują im z daleka najświętsze miejsca, a także prowadzą do karczm i zajazdów, z którymi mają zawarty niepisany układ. Szlachta może spodziewać się zezwolenia na wstęp do kaplicy lub świętej budowli, a nawet okazji do pomodlenia się przy jednym z ołtarzy Graala. Żelaznym punktem każdej pielgrzymki arystokraty jest wizyta w kaplicy na zamku Bastonne, w której modlił się Gilles. Niemal wszyscy rycerze Graala przynajmniej raz odwiedzili to jedno z najświętszych miejsc w całej Bretonni.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA BASTONNE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO BASTONNE					KSIĄŻĘ BOHEMOND Z BASTONNE		
BASTONNE	Z	Książę Bohemond	12622	5	handel, podatki	120a/240b/960c	Stolica Bastonne.
Blafardretrait	W	Książę Bohemond	72	4	bydło, rolnictwo, węgiel drzewny, wino	14c	U podmurza Bastonne.
Cendrebref	W	Książę Bohemond	24	1	ubóstwo	1c	
Purbois	W	Książę Bohemond	42	3	owce, rolnictwo, ser	6c	
Sudbois	W	Książę Bohemond	15	1	ubóstwo	1c	
Foirelieu	Z	Sir Odo z Foirelieu	64	3	handel, podatki, rolnictwo	9c	Targ.
Lenitifroche	Z	Sir Louis z Lenitifroche	585	3	owce, pieczywo, podatki, rolnictwo, ser	35b/70c	
Verobruyre	W	Sir Louis z Lenitifroche	39	1	ubóstwo	1c	
Mineraibref	W	Sir Odo z Foirelieu	76	2	rudy metali	7c	Kopalnia żelaza.
Traitcampagne	Z	Sir Odo z Traitcampagne	852	3	konie, podatki, rolnictwo	76b/144c	
Voleuretrait	W	Sir Odo z Traitcampagne	53	2	rolnictwo	5c	
Etecampagne	Z	Sir Pierr z Etecampagne	150	3	owce, podatki, rolnictwo, wino	3b/22c	
ZIEMIE ESPRITAIRE					LORD HUGO Z ESPRITAIRE		
ESPRITAIRE	Z	Lord Hugo	937	4	handel, podatki	10a/20b/80c	Świątynia Vereny. Biblioteka.
Blafardgalure	W	Lord Hugo	49	1	ubóstwo	2c	
Chambrebois	W	Lord Hugo	52	2	bydło, rolnictwo	5c	
Hallesole	W	Lord Hugo	25	1	ubóstwo	1c	
Vouivremont	W	Lord Hugo	50	1	ubóstwo	2c	
Outrepuy	Z	Sir Charles z Outrepuy	254	3	owce, podatki, rolnictwo, ser	17b/27c	
Clairmont	W	Sir Charles z Outrepuy	63	2	garncarstwo	6c	
ZIEMIE LOTHAR					BARON TEUDIS Z LOTHAR		
LOTHAR	Z	Baron Teudis	981	3	handel, piaskowiec, pieczywo, podatki	30a/70b/140c	Obóz pracy. Kamieniołom.
Blafardmaison	W	Baron Teudis	61	2	drewno, owce	1b/6c	
Groscampagne	W	Baron Teudis	54	2	rolnictwo, węgiel drzewny	1b/5c	
Voiechamp	W	Baron Teudis	93	2	rolnictwo, rudy metali	1b/9c	Kopalnia srebra.
Ouestoit	Z	Sir Simo z Ouestoit	470	3	drewno, podatki, węgiel drzewny	32b/64c	
Estbref	W	Sir Simo z Ouestoit	75	2	owce, rolnictwo	1b/7c	
Hallemaison	W	Sir Simo z Ouestoit	31	2	drewno, rolnictwo	3c	
ZIEMIE REPASMAISON					LORD ROBERT Z REPASMAISON		
REPASMAISON	Z	Lord Robert	510	3	handel, podatki, rybołówstwo	45b/90c	Port. Prom na rzece Grismarie.
Rempartbas	W	Lord Robert	65	1	ubóstwo	-	
Trait	W	Lord Robert	87	2	rybołówstwo	8c	
Fayardmaison	Z	Sir Odryk z Fayardmaison	492	3	handel, podatki, szkutnictwo	14b/90c	Port. Prom na rzece Grismarie. Stocznia.
Trouporte	W	Sir Odryk z Fayardmaison	63	2	rybołówstwo	6c	
Viesel	Z	Sir Anton z Viesel	266	3	handel, podatki, rybołówstwo	2b/50c	Port. Prom na rzece Grismarie.
Murgalure	W	Sir Anton z Viesel	67	2	rybołówstwo	7c	
ZIEMIE REUNIOMONT					LORD VALDON Z REUNIOMONT		
REUNIOMONT	Z	Lord Valdon	923	4	handel, pieczywo, podatki	9a/18b/166c	
Sangeau	W	Lord Valdon	54	2	rolnictwo	5c	
Rempartpuits	Z	Sir George z Rampartpuits	758	3	handel, podatki, rolnictwo	60b/150c	
Breflenitif	W	Sir George z Rampartpuits	87	2	handel, rolnictwo	1b/10c	Kaplica pokory. Zajazd.
Pontcercueil	W	Sir George z Rampartpuits	56	1	Ubóstwo	-	
ZIEMIE VALDONEAU					LORD PANTELEON Z VALDONEAU		
VALDONEAU	Z	Lord Panteleon	923	4	handel, pieczywo, podatki	9a/18b/166c	
Glacecampagne	W	Lord Panteleon	44	2	rolnictwo, wino	4c	
Drugalure	Z	Sir Darrepin z Drugalure	784	3	owce, podatki, rolnictwo, ser	62b/94c	Świątynie Taala & Rhyi.
Grosroche	W	Sir Darrepin z Drugalure	47	1	ubóstwo	2c	Wieża obserwacyjna.

Rempartroche	W	Sir Robert z Drugalure	59	1	ubóstwo	2c
Luizeporte	Z	Sir Lambert z Luizeporte	65	3	garncarstwo, podatki, rolnictwo	9c
Mercampagne	W	Sir Lambert z Luizeporte	5	1	ubóstwo	-
Durcampagne	W	Sir Lambert z Luizeporte	59	1	ubóstwo	3c
ZIEMIE VIEFOIRE					**LORD MATHIEU Z VIEFOIRE**	
VIEFOIRE	Z	Lord Mathieu	392	4	handel, podatki	20b/74c
Eauvierge	W	Lord Mathieu	65	1	ubóstwo	-
Fayardtoit	W	Lord Mathieu	45	2	Rolnictwo	4c

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Male miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś wladzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, zlodziei itd. Aby otrzymać calkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żolnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddzialów: a - doskonala, b - przeciętna, c - slaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powolać *pod broń*.

BORDELEAUX:

Trzy lata służyłem w drużynie księcia Alberyka. Wtedy każdego dnia żałowałem tej decyzji, ale teraz niestraszny mi żaden wróg.
- sir Thopas, po wygranej bitwie z hordą zwierzoludzi

W świetle moich badań stwierdzić mogę, iż tradycją wśród mieszkańców Bordeleaux jest powstrzymywanie się od picia wina w każde urodziny, pod warunkiem że właśnie skończylu okrągłą dziesiątkę lat i jest akurat pełnia Mannslieba.
- Gustav von Marksheim, żak z Imperium, od dziesięciu lat mieszkający w Bordeleaux

Jak człowiek trzeźwieje, to z miejsca zaczyna widzieć duchy, zjawy i topielców. Od tego naprawdę można oszaleć!
- mieszkaniec z Bordeleaux

Bordeleaux to przede wszystkim kraina rolnicza, jedynie w pobliżu wybrzeża glównym źródlem utrzymania ludności jest hodowla. Linia brzegowa sklada się z wysokich i malowniczych klifów, lecz oprócz okolic niewielkich wysepek wody są głębokie i pozbawione skal oraz plycizn, w które obfituje wybrzeże L'Anguille. Oprócz portu w Bordeleaux wzdluż calego wybrzeża rozsiane są mniejsze miasteczka portowe oraz wioski rybackie, niektóre osadzone niebezpiecznie wysoko na skalnych urwiskach.

Poludniowo-wschodni rejon prowincji pokrywa Las Chalon, choć zachodnia część kniei jest znacznie spokojniejsza niż wschodnia, leżąca na terenie Bastonne. Z bogactwa leśnych zasobów korzystają liczne wioski polożone na skraju puszczy. Mimo to wieśniacy zachowują ostrożność, gdyż zwierzoludzie co pewien czas przypuszczają ataki także i w tym rejonie.

Od północy księstwo graniczy z przeklętym Mousillon. U ujścia Grismarie z nadbrzeżnych wzgórz rozciąga się widok na nadmorskie bagna i trzęsawiska, jednak dalej w górę rzeki teren się wyrównuje, a wzgórza Mousillon zaczynają dominować nad równinami Bordeleaux. Tak więc, niemal polowę granicy stanowi jedynie rzeka Grismarie, względnie latwa do sforsowania dla rozmaitych potworów z Mousillon. Najczęściej spotyka się ożywieńców, lecz równie poważnym utrapieniem są banici, zwierzoludzie i różne bestie Chaosu. Z tego powodu rzeka nie jest zbyt często wykorzystywana jako droga transportu, szczególnie w dolnym biegu, blisko ujścia.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Burza w szklance wina.*** *(Kłótnia, waśń lub wojna wywołana z powodu pijaństwa.)*
- ***Nienasycony niczym morze.*** *(O osobie, która potrafi dużo wypić.)*
- ***Pije solone wino.*** *(O osobie, która przez większość czasu pozostaje trzeźwa.)*
- ***To jak trzeźwy z Bordeleaux.*** *(To niemożliwe, nie spotykane.)*
- ***Wyrzucony za burtę.*** *(Określenie osoby trzeźwej, ale używane także w odniesieniu do zmarnowanego dobrego pomysłu lub trunku. Pochodzi z gwary żeglarskiej, od praktyki wyrzucania rumu za burtę jako kary dla załogi.)*

- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

W odróżnieniu od zachowującego surowe obyczaje księcia, mieszkańcy Bordeleaux większość życia spędzają *w stanie wskazującym*, a nawet na lekkim rauszu. Oczywiście nie dotyczy to wszystkich poddanych księcia Alberyka, gdyż wielu tutejszych marynarzy to znakomici żeglarze, a to nie idzie w parze z pijaństwem. Prawdą jest natomiast, iż wytwarzane na wybrzeżu wina cechują się wspanialym smakiem, są latwo dostępne i bardzo popularne. Wielu mieszkańców Bordeleaux pija nawet nierozcieńczone wino, co w innych rejonach kraju traktowane jest jako prostactwo. Wysoka podaż lokalnego wina obniża jego cenę, zaś gatunki z innych księstw potrafią być nawet trzykrotnie droższe.

Wielu pochodzący z Bordeleaux awanturników opuścilo rodzinne strony, nie mogą znieść ciąglych zabaw, pijaństwa oraz konsekwencji nierozerwalnie z nimi związanych. Rozczarowani rodziną i znajomymi ruszają na szlak, próbując osiągnąć w życiu coś więcej niż tylko posiadanie wlasnej piwniczki z rozmaitymi flaszkami wina. Drugą grupę stanowią pechowcy urodzenie w pobliżu granicy z Mousillon, którzy uznali, że życie awanturnika może okazać się znacznie bezpieczniejsze.

Cechą charakterystyczną regionu jest szczególna popularność kultu Mannana. Chociaż cześć Panu Morskich Odmętów oddają żeglarze z calego Starego Świata, mieszkańcy Bordeleaux wykazują pod tym względem niezwykłą żarliwość. Nawet tutejsi rycerze często skladają mu ofiary, twierdząc, że wladza Pani z Jeziora kończy się tam, gdzie woda zaczyna mieć slony smak.

Żeglarskie tradycje i zależność od darów morza są przyczyną pewnego rozlamu wśród arystokracji Bordeleaux. Panowie włości polożonych w głębi lądu zachowują się podobnie jak szlachta z innych księstw, przede wszystkim zajmują się uprawą ziemi i oddając cześć Pani z Jeziora. Natomiast lordowie z wybrzeża wyznają wiarę w Mannana, a ich glównym źródlem utrzymania jest rybolówstwo i zyski plynące z przywilejów handlowych w portach. Często zdarza się, że potomkowie szlacheckiego rodu zamiast wyruszyć na rycerską wędrówkę zaciągają się na statek. W efekcie prowadzi to do niezrozumienia pomiędzy przedstawicielami obu grup szlachty, choć trudno tu mówić o konflikcie obyczajów czy wrogości.

KSIĄŻĘ ALBERYK z BORDELEAUX:

Książę Alberyk znany jest z niezwyklej samodyscypliny i odwagi. Od swoich rycerzy oczekuje tego samego i rychlo pozbywa się tych, którzy nie spelniają jego wysokich wymagań. W efekcie pod rozkazami księcia sluży niewielu rycerzy, jednakże można śmialo powiedzieć, że każdy z wojowników należy do bretonnskiej elity.

Książę zawsze pragnąl ruszyć na poszukiwanie Graala, lecz odziedziczyl tron w mlodym wieku, jeszcze podczas wędrówki jako błędny rycerz. Byl przekonany, że nikt inny nie jest na tyle godny i szlachetny, aby sprawować rządy w jego zastępstwie. Co prawda najstarszy syn księcia, Fremund, mógłby okazać się dobrym i sprawiedliwym regentem, jednak on sam niedawno wyruszyl na poszukiwanie Świętego Kielicha. Wraz z uplywem czasu książę coraz bardziej sklania się do tego pomyslu, by wyznaczyć namiestnika i dopelnić najświętszej z rycerskich wypraw.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Bordeleaux utrzymuje dobre relacje z Bastonne i Akwitanią, natomiast granica z Mousillon jest patrolowana dzień i noc przez zbrojne drużyny rycerzy, którzy otrzymali nadanie ziemskie w okolicy z rozkazem powstrzymania potworów przed przekraczaniem rzeki. Glównym rywalem księstwa pozostaje L'Anguille, glównie w zakresie handlu i transportu morskiego. L'Anguille to większy i bardziej znany port, dlatego wladca Bordeleaux i miejscowi kupcy coraz silniej próbują dzialać na szkodę konkurenta, aby w ten sposób przejąć część dochodów z handlu.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Bordeleaux są błękit i żółć/złoto.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

BORDELEAUX:

Tętniący życiem port wzniesiony został na pradawnych ruinach elfiej osady. Siedzibę księcia stanowi zamek Bordeleaux, położony ponad miastem na krawędzi klifu, zwanej Wzgórzem Egzekucji. Z tarasów i murów zamkowych rozciąga się widok na całą zatokę, a umieszczone w bastionach katapulty i balisty mogą ostrzeliwać dowolne cele na redzie, a także w mieście. Podobno książęcy inżynierowie i strzelcy są tak świetnie wyszkoleni, że potrafią zatopić zakotwiczony statek, nie uszkadzając stojących z nim burta w burtę innych łodzi.

Mieszcząca się na terenie zamku Pierwsza Kaplica jest najsłynniejszym i najświętszym miejscem kultu Pani z Jeziora. To tutaj bogini objawiła się władcy Bordeleaux, Markusowi. Książęta z całej Bretonni uroczyście i publicznie przekazują znaczne sumy na utrzymanie świątyni, dzięki czemu zyskują uznanie i poklask wśród szlachty. Największą kwotę tradycyjnie przekazują książęta Bordeleaux, którzy w większości byli także rycerzami Graala.

Najważniejszą świątynią w mieście poświęcona jest jednak Mannanowi. W zasadzie nie leży ona nawet w obrębie miasta, gdyż została wzniesiona na ogromnym okręcie, na stałe zakotwiczonym u wejścia do portu. Z tego powodu okręt jest narażony na sztormy i nawałnice, lecz kapłani zawsze powtarzają, iż świątynia pozostaje pod ochroną Mannana. Mało kto wątpi w prawdziwość tych słów, gdyż świątynia przetrwała wiele dziesięcioleci. Pielgrzymi chcący odwiedzić przybytek Pana Mórz docierają na statek płynąc łodziami, a pomoc przy wiosłach lub żaglarz uznawana jest za oznakę pobożności. Kapłani nie wpuszczają na pokład żarliwych wyznawców Pani z Jeziora, przede wszystkim rycerzy, Panien Graala oraz Wieszczek. Książę Alberyk jest pierwszym od wielu lat władcą Bordeleaux, który dostąpił zaszczytu wstąpienia na pokład świątyni Mannana.

Bordeleaux zdominowane jest przez handel winami z doliny Morceaux. Dobre wina kupuje się i sprzedaje, natomiast złe wina kupuje się i wypija. Nawet biedaków zawsze stać na tanie, kiepskie wino. Pojęcie *trzeźwy z Bordeleaux* stało się przysłowiowe jako coś niemożliwego, niespotykanego.

W zabudowie miasta przeważają duże domy rywalizujących ze sobą kupców, którzy w szaleńczym wyścigu starają się przebić wszystkich innych, stawiając jak najwyższe i najpotężniejsze pomniki swego finansowego sukcesu. Największe domy rodów kupieckich to niemal palace. Dwa największe budynki w Bordeleaux to latarnia morska na Wzgórzu Wieży i zamek Bordeleaux na Wzgórzu Egzekucji. Otaczają je mniejsze budynki, próbujące jednak dorównać im wspaniałością. Pomiędzy oboma wzgórzami leży wielki most Bordeleaux, łączący brzegi rzeki Morceaux. Wyznacza on granicę, poza którą nie mogą wpływać morskie okręty.

Południowe nabrzeże poniżej mostu zajmują w większości doki, gdzie statki ładują i rozładowują towary w licznych składach. Tutaj zawiera się umowy wstępne. Dokoła zbudowano wiele karczm, domów rozpusty i innych źródeł atrakcji. Obok rywalizujących kupców, brzuchatych arystokratów i fircykowatych dandysów nie ma miejsca na biedotę, która stanowi przeważająca część ludności. Slumsy rozciągają się wzdłuż peryferii, poza dwa wzgórza i poza zasięg wzroku obserwatora z *głównego miasta*. Bliźniacze wzgórza Bordeleaux zapewniają naturalne odprowadzanie ścieków i nieczystości, tak że dzielnice handlowe są stosunkowo czyste. Gdy jednak ścieki te nie spływają do rzeki, zalewają dzielnice biedoty. Powoduje to częste wybuchy epidemii, a cuchnące powietrze unosi się dokoła zrujnowanych budynków. W slumsach dzieci mogą być kupowane i sprzedawane, morderstwa rzadko się zauważa, rządzi prawo pięści, istnieją małe, przestępcze królestwa.

WIEŻA CZUJNOŚCI:

Położona w niegościnnym rejonie na północy księstwa świątynia Vereny służy jako latarnia morska dla statków płynących wzdłuż wybrzeża Bordeleaux i cieszy się zasłużoną opinią jednej z najlepiej utrzymanych i zarządzanych budowli tego typu w całym Starym Świecie. Jednak głównym zadaniem mieszkańców latarni jest pełnienie straży i obserwowanie Mousillon. Podobno mieszkający w wieży kapłani Vereny odmawiają potężne litanie, dzięki którym mogą sięgać wzrokiem nawet w najdalsze zakątki przeklętej ziemi. Nikomu nie zdradzają, czego szukają w ten nadprzyrodzony sposób, ani co zamierzają uczynić, gdy ich poszukiwania zakończą się powodzeniem. Na propozycje wyprawy w głąb księstwa Mousillon, które mogłaby zwiększyć szanse znalezienia tajemniczego obiektu, kapłani reagują stanowczą odmową, twierdząc, że nie mogą przekroczyć granicy przeklętego obszaru.

Podobno w wieży gościły Wieszczki, a nawet sama Czarodziejka, lecz powody i okoliczności ich odwiedzin pozostaje sekretem kapłanów. Uczeni bracia służą mądrą i rozsądną radą wszystkim pielgrzymom, którzy odwiedzają świątynię. Rozpatrzenie pytania zajmuje jednak pewien czas i nie zawsze każdy z petentów zostaje przyjęty. Posłuchanie u kapłana można przyspieszyć, kupując jedną z kosztownych ksiąg ze zbiorów świątynnych lub za drobną opłatą wpisując swe imię na listę, z której codziennie wybiera się kilka osób. Zdarza się, iż w zamian za informację kapłani żądają drobnej przysługi, na przykład zapuszczenia się w pewnym tajemniczym celu na ziemie pobliskiego Mousillon.

WYSPA CISZY:

Oddalona o kilka kilometrów od środkowej części wybrzeża Bordeleaux wyspa była niegdyś siedzibą pewnego szlachcica. Do portu codziennie zawijało wiele statków kupieckich i łodzi rybaków. Jednak pewnego dnia wyspa opustoszała. Wszyscy mieszkańcy zniknęli wraz z łodziami i statkami. Co więcej, na wyspie panuje niemal absolutna cisza. Nie dochodzi z niej żaden dźwięk, a nieliczni śmiałkowie, którzy odwiedzili wyspę, opowiadali, iż jakby duszny opar tłumił ich głosy i nawoływania, tak że nie słyszeli się nawzajem z odległości kilku kroków. Większość z nich po kilku godzinach wracała na statek, nie mogąc znieść nienaturalnej ciszy. Nieliczni ginęli bez śladu.

Ponieważ wyspa wydaje się być całkowicie wymarła i nie stwarza większych problemów, mieszkańcy nadbrzeżnych wiosek omijają wyspę, pozostawiając ją w ciszy i spokoju.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA BORDELEAUX:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO BORDELEAUX					**KSIĄŻĘ ALBERYK Z BORDELEAUX**		
BORDELEAUX	Z	Książę Alberyk	16229	5	handel, podatki, wino	80a/200b/1000c	Stolica Bordeleaux. Pierwsza Kaplica Pani z Jeziora. Największa świątynia Mannana w Bretonni. Most nad rzeką Grismarie.
Argentvie	W	Książę Alberyk	61	4	kowalstwo, rybołówstwo, wino	1b/12c	
Claircampagne	W	Książę Alberyk	49	2	owce, rolnictwo	4c	
Gravepuits	W	Książę Alberyk	37	1	ubóstwo	-	
Jaunelieu	Z	Sir Blaise z Jaunelieu	842	3	drewno, podatki, rolnictwo, wino	16b/143c	
Tombelieu	W	Sir Blaise z Jaunelieu	25	1	ubóstwo	-	
Melilleureau	Z	Sir Olivier z Melilleureau	150	3	podatki, rybołówstwo, wino	15b/30c	Zamek wzniesiony na elfich ruinach.
Plainteruisselet	W	Sir Olivier z Melilleureau	64	2	bydło, rolnictwo	6c	Zajazd.
Rempart	Z	Sir Mathieu z Rempart	585	3	podatki, rolnictwo, wino	52b/80c	
Selbois	W	Sir Mathieu z Rempart	51	2	rybołówstwo	2c	
Reunionmont	Z	Sir Jerome z Reunionmont	676	3	podatki, rolnictwo, wino	47b/108c	
Sangalure	W	Sir Jerome z Reunionmont	24	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE NOIRBOIS					**LORD JACEN Z NOIRBOIS**		
NOIRBOIS	Z	Lord Jacen	7552	4	handel, podatki	40a/100b/500c	
Airemaison	W	Lord Jacen	93	2	rolnictwo	9c	
Bruteruisselet	Z	Sir Odo z Bruteruisselet	253	3	kozy, podatki, rolnictwo, ser	25b/43c	
Pilonporte	W	Sir Odo z Bruteruisselet	48	1	ubóstwo	2c	
Sangeau	W	Sir Odo z Bruteruisselet	74	1	ubóstwo	3c	
Cercueil	Z	Sir Thopas z Cercueil	942	3	podatki, rolnictwo, wino	18b/160c	

Lenitifissue	W	Sir Thopas z Cercueil	44	2	konie, rolnictwo	4c	
Sudbois	W	Sir Thopas z Cercueil	95	2	bydło, rolnictwo	9c	
ZIEMIE LANCEPETIOT					**LORD ETIENE Z LANCEPETIOT**		
LANCEPETIOT	Z	Lord Etiene	7119	4	handel, podatki, wino	30a/90a/360c	
Brasmaison	W	Lord Etiene	65	2	drewno, węgiel drzewny	6c	
Cygnebois	Z	Sir Max z Cygnebois	750	2	drewno, podatki	60b/127c	
Malroche	W	Sir Max z Cygnebois	59	1	grabieże, rozboje	2c	
Repos	Z	Sir Legrand z Repos	294	2	drewno, podatki	8b/50	
Murcampagne	W	Sir Legrand z Repos	45	1	ubóstwo	1c	Zajazd.
ZIEMIE CHAMBREPUY					**LORD ODO Z CHAMBREPUY**		
CHAMBREPUY	Z	Lord Odo	9475	4	handel, podatki	50a/100b/700c	Prom na rzece Grismarie.
Breaumaison	W	Lord Odo	63	1	ubóstwo	-	
Lancetoit	W	Lord Odo	25	1	ubóstwo	-	
Purruisselet	W	Lord Odo	54	2	rybołówstwo, wino	5c	
Clairbois	Z	Sir Pasqual z Clairbois	553	3	podatki, rybołówstwo, wino	11b/77c	Targ.
Viergechamp	W	Sir Pasqual z Clairbois	59	2	rybołówstwo, wino	5c	
Voleurmaison	W	Sir Pasqual z Clairbois	72	1	ubóstwo	3c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

BRIONNE:

Oczu twych blask to gwiazd lśnienie,
głos niczym słowicze kwilenie.
- Gilles d'Auran, poeta z Brionne

Gwiazdy, zawsze te gwiazdy… A cóż złego w lśnieniu górskich jezior? Albo blasku klejnotów? Ale nie. Briończyk zawsze wkomponuje gwiazdy. Zupełnie nie mają ucha do rymów.
- Mauricio Casale y Gortez, poeta z Estalii

Wymuskane paniczyki? Widziałam kiedyś, jak rycerze z Brionne na chwilę oderwali się od sporu o rym do słowa 'gwiazdy', a w mgnieniu oka wyrżnęli stado zwierzoludzi, a następnie spokojnie wrócili do przerwanej dyskusji o poezji. Przyznaję, że to dziwne, ale jak widać, nie przeszkadza w sprawnym zabijaniu.
- Marietta, najemniczka z Tilei

Brionne to spokojne księstwo, chronione ze wszystkich stron przez potężnych sąsiadów. Od południa księstwo Carcassone zapewnia ochronę przed atakami zielonoskórych z gór Irrana. Od wschodu Quenelles stanowi barierę dla orków z Masywu oraz tajemniczej magii z Athel Loren. Zaś od północy Akwitania przyjmuje na siebie większość ataków zwierzoludzi z Lasu Chalon. Nawet morze wydaje się łaskawsze dla Brionnczyków niż dla mieszkańców pozostałych księstw.

Większość obszaru Brionne pokrywają pola uprawne, oprócz niewielkich pastwisk na południu i wschodzie. Krótki odcinek wybrzeża obfituje zarówno w typowe dla Bretonni wysokie klify, jak i łagodne, złociste plaże. U ujścia rzeki Brienne naturalna zatoka stanowi doskonałe miejsce do założenie portu. To tutaj, w mieście pięknym niczym *klejnot w srebrnej koronie*, zgodnie z nadużywanym przez poetów wersem dawnej pieśni, swoją siedzibę mają książęta z Brionne.

Inne miasta wznoszone są na wzór stolicy, czyli raczej z myślą o walorach estetycznych niż o względach praktycznych lub obronnych. Wiele szlacheckich zamków wspaniale komponuje się z krajobrazem, aczkolwiek wznoszą się w trudno dostępnych miejscach lub nie spełniają swych funkcji militarnych. Palace Brionne mają duże okna i przestronne komnaty, które lepiej nadają się do wystawiania koncertów trubadurów niż prowadzenia obrony. Liczne wieżyczki niekiedy nie mają w ogóle tarasów, a jeśli już, to są one tak kruche, że nie nadają się nawet dla łuczników, nie mówiąc już o katapultach.

W Brionne nawet wioski wyglądają malowniczo, mimo oporu miejscowej ludności, która wolałaby raczej normalnie żyć, nawet jeśli oznaczałoby to brud i niezbyt urokliwe zapachu. Niestety, umiłowanie piękna rzadko idzie w parze z praktycznością i wymogami codziennego życia. Niektórzy arystokraci potrafili nieraz burzyć domy w osadzie, a potem wznosić je na nowo według swojej wizji *sielskiej wioski*. Zdarzało się nawet, iż zakazywali wszelkich czynności, które mogłyby zabrudzić domostwa w wiosce, a skrajnym przypadkiem było wprowadzenie nakazu mycia się przed wkroczeniem na jej teren. Nietrudno zgadnąć, że dla większości chłopów tego rodzaju zarządzenia okazywały się niemożliwe do spełnienia, więc uciekali do innych księstw, albo w lesie czy po drugiej stronie pobliskiego wzgórza, z dala od pańskiego wzroku, budowali drugą wioskę, która może była i brzydsza, ale dało się w niej żyć. Brionne jest więc usiane pięknymi, lecz całkowicie niezamieszkałymi osadami, którymi miejscowi władykowie chwalą się przed przyjezdnymi.

W zastępstwie potworów, które prawie nie występują na ziemiach księstwa, utrapieniem Brionne są choroby. Mimo wielu uczonych ksiąg spisanych przez książęcych medyków, nikt nie potrafi powiedzieć, w jaki sposób wybuchają nowe ogniska zarazy. Co roku gdzieś na terenie Brionne kolejna plaga dziesiątkuje populację, zarówno szlachtę, jak i chłopstwo, a potem wygasa równie gwałtownie, jak się pojawiła, bez wyraźnej przyczyny. Nie zawsze udaje się wykryć źródło choroby, a zdarzają się przypadki samosądów lub wieszania *kultystów i podżegaczy* odpowiedzialnych za rozsiewanie zarazy. Nierzadko były to niewinne osoby, które po prostu skupiły na sobie gniew sąsiadów lub lokalnego wielmoży.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Pisać cudzym atramentem.*** *(Mieć kochankę/kochanka, szczególnie pozostających w związku małżeńskim.)*
- ***Śpiewać pod oknem damy.*** *(Wyznanie miłości.)*
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Brionnczycy mawiają, że każdy z nich to urodzony poeta, jednak mieszkańcy pozostałych księstw twierdzą, że każdemu Brionnczykowi tylko wydaje się, że jest natchnionym wierszokletą. Niezależnie od rzeczywistych umiejętności wzruszania słowem i pieśnią, dla szlachty z Brionne poezja oraz idea dworskiej miłości są równie ważne jak sprawność w bitwie. Tę postawę naśladują nawet niektórzy chłopi, szczególnie bogatsi kupcy oraz oczywiście artyści i rzemieślnicy.

Klasycznym przykładem rycerskiego romansu są tak znane poematy jak *Róg z Franez* albo *Clovis i Hermenegilda*, których fabuła jest niezwykle podobna. Młody błędny rycerz zakochuje się bez pamięci w pięknej żonie swego seniora, starszego i potężnego arystokraty. Dama z początku nie zważa na amory rycerza, więc młodzieniec rusza na szlak, aby chwalebnymi czynami zwrócić na siebie uwagę wybranki. Po wielu przygodach rycerz powraca i spotyka się ponownie z piękną damą, która wyznaje mu miłość na tarasie wysokiej wieży, ponad prześlicznie utrzymanym różanym ogrodem. Jednak rycerz, rozdarty między płomiennym uczuciem a wiernością wobec swego seniora, odtrąca wybrankę i wyrusza na poszukiwanie Graala. Mijają lata, a piękną niewiastę podtrzymują przy życiu jedynie opowieści o legendarnych wyczynach jej oblubieńca. Wreszcie rycerz spotyka Panią z Jeziora, dotyka Graala i opromieniony światłością kielicha, wraca w rodzinne strony. Tam dowiaduje się, że senior umarł, a młoda wdowa czeka na swego ukochanego. Wzruszający finał tej naiwnej opowieści to uroczyste zaślubiny i huczne wesele.

Niektórzy rycerze zadowalają się słuchaniem lub komponowaniem pieśni i poematów, jednak wielu innych pragnie stać się bohaterami lub przeżyć własne przygody. Napotykają jednak na opór starszych, a także bardziej wpływowych mężów pięknych i młodych kobiet, którzy w najbliższym czasie nie planują umierać. Wynikające z tego powodu

komplikacje często kończą się na przyłapaniu żony i jej gacha na cudzołóstwie, a następnie wymierzenia odpowiedniej kary niewiernej połowicy. Niekiedy kończy się to mało poetyckim okaleczeniem młodego kochanka, mniej lub bardziej honorowym pojedynkiem, waśniami i zwadami rodowymi, a nawet próbami skrytobójstwa i otrucia. Zdarzały się nawet wojny domowe, której przyczyną była miłość szlachcica do cudzej żony.

W efekcie wielu rycerzy z Brionne ucieka przed odwetem bardziej wpływowego rywala lub przed żądną zemsty żoną i jej młodym kochankiem. Zdarza się również, że oboje młodych ucieka, próbując zaznać szczęścia w dalekich stronach. Znaczną część podróżujących po Bretonni Brionnczyków stanowią ci, którzy mieli dość mdłych, choć niebezpiecznych rycerskich romansów.

KSIĄŻĘ TEODORYK z BRIONNE:

Książę Teodoryk jest osobą nadzwyczaj ciekawą, o nieodgadnionej osobowości. W czasie bitwy wzbudza strach w sercach wrogów, ze śmiertelną skutecznością posługując się dwuręcznym toporem. Wielokrotnie stawał do walki z groźnymi potworami i zaścielał ich truchłami pobojowisko. Zawsze rusza do ataku pierwszy w szeregu i rzadko schodzi z pola walki nietknięty. Rycerze z orszaku księcia twierdzą, iż w zamieszaniu bitewnym w księcia wstępuje jakiś wściekły duch, gdyż zadając śmiertelne ciosy, władca śmieje się ochryple.

Poza polem bitwy książę prezentuje odmienne oblicze. Jest znanym mecenasem artystów i miłośników poezji oraz sztuki. Chętnie zaprasza na swój zamek trubadurów z całej Bretonni, a nawet próbuje komponować własne pieśni i romanse. Nawet zwykle krytyczni wobec twórczości rywali bardowie przyznają, iż książęce poematy cechują się niezwykłą melodyjnością i wewnętrznym pięknem. Nie wiadomo, czy robią tak w nadziei zdobycia dodatkowych względów u księcia, czy też naprawdę doceniają elegancko skomponowane wersety sonetów i romansów.

Według krążących na dworze plotek, książę jest ekspertem w dziedzinie dworskiej miłości nie tylko w teorii, ale także w praktyce. Wiele szlachcianek liczy na to, iż pogłoski okażą się prawdziwe, w odróżnieniu od ich mężów, którzy mają nadzieję, że tak się nie stanie, szczególnie jeśli mają w perspektywie wizytę księcia na własnym zamku.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Polityka księstwa Brionne (zarówno wewnętrzna jak i zewnętrzna) to plątanina zadawnionych i świeżych sporów, rywalizacji o kobiety i mężczyzn, intryg, spisków i sojuszy - wszystkie z powodu zawiedzionej miłości lub zazdrości. Nawet ambicje lordów z Akwitanii - księstwa rozdzieranego przez nieustanne wojny i zatargi - ustępują przed żarem miłości i nienawiści, jaką żywią wobec siebie i arystokratów z sąsiednich księstw magnaci z Brionne. W życiu Brionnczyków, podobnie jak w ich poezji, oprócz zgodnych z tradycją rycerskich romansów konfliktów między zakochanymi młodymi a starszym magnatem pojawia się też element rywalizacji rycerzy o względy jednej z dam, przyjaciółek walczących o względy tego samego rycerza, rycerzy-trubadurów wzajemnie zazdrosnych o sławę i zawzięcie oczerniających pozostałych w prześmiewczych kupletach, a także między początkującymi a pozbawionymi talentu minstrelami a każdym artystą, który chlubi się wpływowym mecenasem. Przyziemne konflikty o tak prostackie sprawy jak pieniądze lub ziemie nie mają dla brionnskiej szlachty większego znaczenia.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Brionne są czerń i biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

BRIONNE:

Brionne jest często nazywane *Klejnotem Bretonni*, szczególnie przez zamieszkującą miasto arystokrację. Na pierwszy rzut oka miasto wygląda naprawdę pięknie, położone na półwyspie połączonym z lądem wąskim pasem ziemi. Przez tysiące lat rzeka i fale morskie nanosiły piasek i ziemię, tworząc dość wysokie wzgórze, którego łagodne zbocza okalają rzędy budynków z białego piaskowca, a w przypadku domów chłopskich z biednej wapnem gliny. Wydobywany z dnia zatoki piasek jest wyjątkowo czysty i wyrabia się z niego niezwykłej jakości szkło. W słoneczny dzień niemal wszystkie okna w szlacheckich rezydencjach migocą setkami rozbłysków.

W centrum miasta na szczycie wzgórza wznosi się zamek Brionne, stanowiący wzór piękna dla wszystkich innych zamków w całym księstwie. Wystrój pałacu to doskonałość pięknej i wyrafinowanej formy architektonicznej połączonej z przejrzystą funkcjonalnością i majestatem rezydencji prawdziwego władcy. W odróżnieniu od wielu innych posiadłości rycerskich, siedziba księcia to prawdziwa twierdza. Liczne wieżyczki wydają się delikatne, lecz zapewniają doskonałe pole ostrzału. Wysokich i smukłych baszt nawet przed przeważającymi siłami wroga mogą bronić nieliczne załogi. Pałacowe ogrody mogą zostać zamknięte lub przedzielone kilkoma bramami i furtami, tworząc śmiertelny labirynt dla oddziałów, które wtargnęłyby do wnętrza kompleksu.

Występ w *Sali Bardów* w południowej części Brionne to marzenie każdego trubadura i aktora w Bretonni. Stojącą na niewielkim podwyższeniu okrągłą budowlę otacza piękny ogród. Od zewnątrz wyłożona płytami piaskowca, w środku zapewnia wspaniałą akustykę dzięki ścianom z drogocennych gatunków drewna. Niemal o każdej porze dnia i nocy można tam zobaczyć występy trubadurów i minstreli z całego Starego Świata. Największym wydarzeniem artystycznym są wieczorne koncerty, na których gościem honorowym jest sam książę Teodoryk.

Przez przyjezdnych Brionne nazywane jest *Miastem Złodziei* - takie panuje tu bezprawie. Ponad połowa spośród czterdziestu tysięcy mieszkańców utrzymuje się bezpośrednio z przestępczego procederu, a pozostali czerpią z niego większą lub mniejszą część dochodu. Nawet namiestnik księcia, zwany w Brionne Gubernatorem, i lokalna straż miejska otwarcie macza w tym palce. Miasto leży na północnym brzegu rzeki Brienne, a jego porty oferują schronienie wszystkim bez wyjątku okrętom. Piraci i przemytnicy uważają Brionne za bezpieczny port, gdzie nie spotkają żadnych kłopotów, jeśli tylko nie popadną w otwarty konflikt z ludźmi Gubernatora. Sam Gubernator wzbogacił się, utrzymując własną flotę przemytniczą i ściągając podatki z przystani i składów. W zamian za datki *wspierające* miejską kasę, ofiarodawcy są pozostawieni w spokoju i mogą działać bezpiecznie. Nic więc dziwnego, że nadbrzeżne magazyny są wypełnione towarem pochodzącym wszelkich możliwych źródeł.

ZAMEK GRANSETTE:

Wiele lat temu na zamku Gransette rozegrała się tragedia godna pieśni barda (w istocie, napisano o tym kilka poematów). Młody sir Gaseryk i lady Isolde spotykali się potajemnie, lecz jej mąż, lord Gransette, dowiedział się o nocnych schadzkach kochanków i postanowił ich ukarać. Niewierną żonę zamknął w najwyższej wieży, zaś jej oblubieńca wyzwał na pojedynek. Młodzieniec przyjął wyzwanie, jednak zażądał, aby walka odbyła się na zamkowym dziedzińcu, by Isolde mogła obserwować jej przebieg.

Nikt nie wie, jak zakończył się pojedynek, a poszczególne pieśni opowiadają o różnym rozwoju wydarzeń. O zachodzie słońca położoną u podnóża zamku wioskę Gransette zaatakowały ożywieńce, w których rozpoznano dawną załogę zamku i służbę księcia. Z pomocą przypadkowej grupy awanturników pokonano ożywieńców, jednak na zamkowym dziedzińcu nie znaleziono żadnego śladu po szlachcicu i kochankach. Awanturnicy zdecydowali się wejść do wnętrza zamku i odnaleźć źródło zła, które ożywiło martwych służących. Jednak nigdy nie wrócili, podobnie jak wszyscy inni śmiałkowie, którzy zapuścili się w głąb pałacowych komnat.

Wioską i zamkiem zarządza namiestnik mianowany przez księcia, dopóki nie zgłosi się krewny szlachcica lub arystokrata chętny do przejęcia włości. Zamek wytrzymał upływ czasu i jest w dość dobrym stanie, jednak w wiosce pozostało niewielu mieszkańców. Reszta zdecydowała się opuścić nawiedzoną okolicą i poszukać szczęścia gdzie indziej. O klątwie ciążącej nad Gransette krąży wiele opowieści, lecz żadna nie wyjaśnia jej źródła ani natury. Na zewnątrz pałacu nic się nie dzieje, jednak od tamtego pamiętnego dnia nikt nie opuścił zamkowych murów.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA BRIONNE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO BRIONNE					KSIĄŻĘ TEODORYK Z BRIONNE		
BRIONNE	Z	Książę Teodoryk	15610	5	handel, piractwo, podatki, szkło	250a/500b/1000c	Stolica Brionne. Słynne w całym Starym Świecie wyroby szklane.
Leversaintlieu	W	Książę Teodoryk	60	2	rybołówstwo	6c	Kaplica Pani z Jeziora.
Sourdvierge	W	Książę Teodoryk	76	2	rybołówstwo	7c	
Automneissue	Z	Sir Aiden z Automneissue	394	3	handel, piaskowiec, podatki	15b/43c	Targ.
Basentrait	W	Sir Aiden z Automneissue	61	2	rybołówstwo	6c	
Foireissue	W	Sir Aiden z Automneissue	24	1	ubóstwo	-	
Rempartvie	Z	Sir Patrick z Rempartvie	946	3	bydło, handel, podatki, rybołówstwo	66b/141c	
Reunionbas	W	Sir Patrick z Rempartvie	86	2	rybołówstwo	8c	

Troubois	Z	Sir Bertrand z Troubois	642	3	handel, podatki, rybołówstwo, wino	32b/102c	
Estbois	W	Sir Bertrand z Troubois	73	2	rybołówstwo	7c	
Voleuraire	W	Sir Bertrand z Troubois	39	2	rybołówstwo	4c	
Viergemaison	Z	Sir Udo z Viergemaison	551	3	handel, owce, podatki, rybołówstwo, ser	16b/60c	
Viergemont	W	Sir Udo z Viergemaison	70	2	rybołówstwo	7c	
Vouivrebois	W	Sir Udo z Viergemaison	54	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE BLEUPONT					**LORD VALDON Z BLEUPONT**		
BLEUPONT	Z	Lord Valdon	5783	4	handel, podatki	60a/120b/240c	Most nad rzeką Brienne.
Bleueau	W	Lord Valdon	51	2	rolnictwo	5c	
Nordsaintbois	W	Lord Valdon	84	2	rybołówstwo	8c	Kaplica Pani z Jeziora.
Vapeurpuits	Z	Sir Pagan z Vapeurpuits	853	3	handel, podatki, rybołówstwo	42b/136c	Targ.
Drusole	W	Sir Pagan z Vapeurpuits	52	2	rybołówstwo	5c	
Nordsole	W	Sir Pagan z Vapeurpuits	98	1	ubóstwo	3c	
ZIEMIE DRUISSUE					**LORD PIERRE Z DRUISSUE**		
DRUISSUE	Z	Lord Pierre	6529	4	handel, podatki	70a/140b/280c	
Argentcampagne	W	Lord Pierre	61	2	rolnictwo	6c	
Cendremaison	Z	Sir Auryk z Cendremaison	260	3	podatki, rolnictwo, węgiel drzewny	8b/28c	
Lenitifbruyere	W	Sir Auryk z Cendremaison	50	2	rolnictwo	5c	
Merbois	W	Sir Auryk z Cendremaison	95	1	ubóstwo	3c	
ZIEMIE GRANSETTE					**KSIĄŻĘ TEODORYK Z BRIONNE**		
GRANSETTE	Z	Książę Teodoryk	227	2	podatki	10a/20b/40c	Przeklęty zamek.
Malbois	W	Książę Teodoryk	59	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE PLAINTEVIE					**LORD Z CHARLES Z PLAINTEVIE**		
PLAINTEVIE	Z	Lord Charles	4109	5	handel, podatki	50a/100b/200c	
Automnechamp	W	Lord Charles	47	2	owce, rolnictwo, ser	4c	
Etebruyere	W	Lord Charles	75	1	ubóstwo	3c	
Mousseretrait	W	Lord Charles	64	1	ubóstwo	2c	
Herbebas	Z	Sir Martin z Herbebas	466	3	bydło, podatki, rolnictwo	37b/60c	
Branchemont	W	Sir Martin z Herbebas	59	2	rolnictwo	6c	
Druvieux	W	Sir Martin z Herbebas	44	2	rolnictwo	2c	
Graveveuve	W	Sir Martin z Herbebas	36	1	ubóstwo	1c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

CARCASSONNE:

Dzięki nam Bretonnia może spać spokojnie. Naszym obowiązkiem jest bić orki, lecz nie żądamy za to żadnej nagrody. Jesteśmy Carcassonnczykami i będziemy walczyć dalej!
- książę Huebald (najdłuższa zanotowana przemowa)

Hm, Carcassonne… Piękne ziemie. Gdy przekroczyłam góry, to właśnie tam dostałam pierwszą robotę jako 'pasterka'. Razem z resztą kompanii dostaliśmy owieczkę i ruszyliśmy w góry. Nazwaliśmy ją 'Śnieżynką' i szybko stała się maskotką oddziału. Przy okazji wypasu rozbiliśmy kilka band orków, a potem głupi zwierzak spadł ze skały. Niby żal, ale smakowała świetnie. Stwierdziłam wtedy, że czas poszukać nowej roboty.
- Marietta, najemniczka z Tilei

Księstwo Carcassonne to najdalej wysunięty na południe region Bretonni. Obejmuje znaczą część gór Irrana i graniczy od południa z Tileą, od zachodu z Estalią, zaś na wschodzie rozciąga się tajemniczy las Athel Loren. Północną granicę wyznacza rzeka Brienne, której trzy główne dopływy, spływające z gór Irrana, dzielą Carcassonne na cztery regiony.

Ziemie wzdłuż większych rzek i dopływów nadają się pod uprawę, jednak większość terenów zajmują pastwiska, szczególnie na pogórzu. W górach również wypasa się owce, zaś tutejsi pasterze (szczególnie pasterki) słyną w całej Bretonni z odwagi i sprawności w walce.

Dwa wschodnie rejony Carcassonne wchodziły niegdyś w skład księstwa Glanborielle, całkowicie zniszczonego przez najazd orków, który doprowadził do zjednoczenia ziem Bretonni. Granice dawnego księstwa wyznaczają ufortyfikowane wzgórza, które niegdyś strzegły bezpieczeństwa Glanborielle. Według legend te opuszczone warownie nawiedzane są przez duchy zabitych rycerzy, a w niektórych przypadkach opowieści zawierają znacznie więcej niż tylko szczyptę prawdy.

Głównym zagrożeniem dla Carcassonne są częste ataki orków z gór Irrana i Przeskoku. Na wschodzie księstwa obrońcy mogą niekiedy liczyć na pomoc poddanych Czarodziejki z Loren, choć Carcassonnczycy nigdy nie mieli tak dobrych kontaktów z *leśnym ludem* jak ich sąsiedzi z Quenelles. Jednak w większości przypadków muszą sobie radzić sami, polegając jedynie na męstwie i sprawności w posługiwaniu się orężem, z czego zresztą są znani w całej Bretonni.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Sztywne karki.*** *(Obraźliwe określenie Carcassonnczyków, na terenie księstwa używane tylko przez osoby szukające śmierci.)*
- ***Szukaj swej owieczki.*** *(Poszukiwanie zguby lub dążenie do osiągnięcia wymarzonego celu.)*
- ***Urodzony z mieczem w garści.*** *(Zamożny. Określenie zupełnie nie związane ze sprawnością w walce.)*

- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Carcassonnczycy to wojowniczy lud, wierzą w swoją waleczność i uznają ją nie tylko za dziedzictwo, ale także za obowiązek wobec ziemi i króla. Niemal wszyscy mieszkańcy księstwa, nawet chłopi i kobiety, potrafią władać bronią. Tę postawę hartują nieustanne napaści zielonoskórych, którzy niekiedy zapuszczają się daleko w głąb księstwa, nim wreszcie któryś z rycerzy wyruszy w pole z pełną siłą i zmiażdży hordę goblinoidów. Nie wynika to wcale z niedostatku męstwa czy braku zorganizowania. Po prostu ziemi Carcassonne są zbyt rozległe, by mogła ich skutecznie bronić garstka rycerzy z rozsianych po całym obszarze zamków.

Niektórzy rycerze z tej górzystej krainy ruszają na szlak, aby doskonalić sztukę władania orężem i nabrać doświadczenia w bojach i bitwach w innych rejonach Starego Świata. Inni po prostu nie mają powołania do wojaczki, więc opuszczają rodzinne strony, aby gdzie indziej zyskać pełne uznanie. Niektórzy łagodniej usposobieni potomkowie rodów szlacheckich nie mogą znieść tradycyjnego przekonania, iż co prawda brionnscy minstrele mają piękne głosy

i potrafią wzruszyć do łez, jednak prawdziwy Carcassonnczyk powinien być wojownikiem.

Carcassonne słynie w całej Bretonni z dwóch zwyczajów, które odcisnęły niezwykle silne piętno na świadomości mieszkańców księstwa. Pierwszym jest tradycja miecza rodowego. Wszyscy męscy potomkowie rodu szlacheckiego w dniu otrzymują piękny miecz. Zgodnie z tradycją to właśnie tego oręża powinni dotknąć jako pierwszej rzeczy na świecie. Następnie miecz zawiesza się nad kołyską, a potem nad łóżkiem chłopca, dopóki nie osiągnie on odpowiedniego wieku, aby pobierać naukę szermierki. Od tego czasu szlachcic nie powinien się rozstawać z mieczem, nawet podczas snu trzymając go blisko prawicy. Większość tutejszych rycerzy odmawia walki inną bronią, a wieloletni trening i niezwykła duchowa więź z mieczem sprawiają, iż rzeczywiście walczą nim lepiej niż innym orężem.

Drugim zwyczajem słynnym na całą Bretonnię jest wynajmowanie *pasterzy*. Oczywiście zwykłym chłopom nie można powierzyć tak istotnej funkcji, a żaden szanujący się bretonnski rycerz nie splami się zatrudnieniem kompanii najemnej. Mimo to wypas owiec u podnóża gór lub na wysoko położonych halach wymaga doświadczonych pasterzy, którzy potrafią obronić siebie i stado w razie ataku zielonoskórych.

To prawda, że wielu pasterzy (i pasterek) potrafi na tyle zręcznie władać bronią, aby w grupie ochronić stado przed niewielką bandą goblinoidów, a nawet zdarzają się wśród nich doświadczeni zwiadowcy i myśliwi, którzy samotnie przemierzają górskie ścieżki, wypatrując lub nękając zielonoskórych. Jednak w przypadku większej bandy nie mogą wiele zrobić, poza przesłaniem wiadomości do pobliskiego zamku, co z reguły i tak bywa działaniem spóźnionym. Dlatego carcassonnscy rycerze opłacają cudzoziemskich *pasterzy*, zazwyczaj doświadczonych w walce i wojnie podjazdowej, dla zachowania pozorów dając im owcę *do ochrony*. Płaca nie jest zbyt wysoka, zaledwie kilkanaście *srebrnych guldenów* dziennie, lecz wobec cudzoziemskich pasterzy okoliczni wielmoże wykazują zadziwiającą szczodrobliwość, nierzadko goszcząc ich na zamku lub wspaniałomyślnie nagradzając pękatymi sakiewkami trud, jaki ponieśli w obronie biednej owcy. Oczywiście bretonnscy pasterze nie mogą liczyć nawet na dobre słowo miejscowego pana.

Zatrudnianych w charakterze pasterzy najemników niezwykle bawi cała ta maskarada. W większości przypadków udaje im się powstrzymać chęć natychmiastowego upieczenia znajdujących się pod ich opieką *zasobów jadła o kluczowym znaczeniu dla wyżywienia regionu*. Niektórzy nawet traktują dzielne owieczki jak maskotki oddziału, nadając zwierzętom imiona i chroniąc podczas walki.

KSIĄŻĘ HUEBALD z CARCASSONNE:

Władca Carcassonne to mężczyzna średniego wzrostu, chudy i żylasty. Z natury milczący, odzywa się jedynie wtedy, gdy musi, a nawet w takich przypadkach ostrożnie dobiera słowa. Na twarzy księcia rzadko gości uśmiech, a nikt z żyjących nie pamięta, aby książę kiedykolwiek się roześmiał. Małżeństwo władcy z piękną Schermildą zostało zaaranżowane jako polityczny sojusz, jednak ku powszechnemu zdziwieniu, ten mariaż wydaje się całkiem udany. Książę ma czterech synów, bardzo podobnych do niego, co zdusiło w zarodku wszelkie pogłoski o niewierności księżnej.

Mimo dość niepozornej postury i ponurego sposobu bycia książę cieszy się niezwykłym poważaniem wśród swoich poddanych. Jest najlepszym od wieków strategiem, jakiego wydała carcassonnska ziemia, a także mężnym i walecznym wojownikiem w bezpośrednim starciu. W odróżnieniu od wielu bretonnskich rycerzy, Huebald docenia taktyczne walory ataku z zaskoczenia i stosowania forteli. Na zarzuty o niegodny rycerza sposób prowadzenia w bitwie książę odpowiada krótko: *orki nie mają honoru*.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Mimo zamiłowania do walki Carcassonnczyków generalnie nie traktują źle tych, którzy nie parają się wojaczką. Najlepiej widać to na przykładzie dobrych relacji z sąsiednim Brionne, o którym nie można powiedzieć, że kultywuje ducha krzewienia tężyzny fizycznej. Na tutejszych dworach chętni gości się brionnskich trubadurów, a wielu rycerzy z Carcassonne, jeśli ma ku temu okazję, udaje się w podróż, aby obejrzeć architektoniczną perłę Bretonni, jaką jest siedziba księcia Teodoryka. Carcassonnczycy zawsze chwalą osiągnięcia sąsiadów, jednocześnie chlubiąc się tym, iż to dzięki ich waleczności ktoś inny może zajmować się poezją i sztuką. Są przedmurzem Bretonni i walczą, aby nikt inny nie musiał tego robić. Dla wielu Carcassonnczyków to powód do dumy i wystarczająca nagroda za trudy.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Carcassonne, podobnie jak Couronne są czerwień, błękit oraz żółć/złoto.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

FORT LETNIEGO PRZEŁOMU:

Ten od dawna opuszczony fort niegdyś nosił inną nazwę, lecz obecnie zwany jest fortem Letniego Przełomu. Krążą liczne opowieści o błąkających się w nim duchach i zjawach, lecz w odróżnieniu od wielu innych legend o nawiedzonych zamkach, te akurat są całkowicie prawdziwe. Ostatniej nocy lata każdemu, kto nocuje w murach fortu, ukazuje się duch zamordowanego przez orki rycerza ze zniszczonego księstwa Glanborielle. Widmo prosi, aby podróżni w jego imieniu dokonali zemsty na zielonoskórych. Odmowa spełnienia tej prośby sprowokuje atak upiornych wojowników z fortu. Jeśli natomiast podróżni obiecają pomoc zmarłemu szlachcicowi, bezpiecznie spędzą noc. Jeżeli jednak nie dopełnią złożonej przysięgi lub w trakcie misji zrezygnują, tej samej nocy upiorni zbrojni dopadną ich, gdziekolwiek by się znajdowali.

Duch zabitego rycerza zdumiewająco dużo wie o aktualnej sytuacji w górach, a czasem bywa wykorzystywany przez co bardziej zuchwałych *pasterzy* jako źródło informacji o wrogu. Podobno każda kolejna prośba ducha jest trudniejsza do spełnienia, jakby rycerz stawiał przed śmiałkami kolejne wyzwania. Nikt nie wie, jakie są plany szlachcica, gdyż nikt jeszcze nie wypełnił wszystkich poleceń nieumartego arystokraty.

WODOSPAD SMOKA:

Nazwa położonego w górnym biegu rzeki Songez wodospadu wzięła się z nietypowego kształtu skał, wokół których kłębi się wodna mgiełka, sprawiając wrażenie, jakby z wody i dymu wynurzał się gadzi łeb bestii. Podobno niegdyś naprawdę żył tak smok, a jego skarby leżą ukryte gdzieś w górskiej jaskini.

Jednak obecnie niewielu śmiałków szuka tam złota i klejnotów, ze względu na niezwykłą w tym rejonie liczbę ożywieńców. Miejscowy lord żywi obawy, iż w pobliżu wodospadu mógł zamieszkać nekromanta. Obawy te są tym bardziej uzasadnione, że wysłana ostatnio w tej region grupa *pasterzy* zaginęła bez śladu.

ZAMEK CARCASSONNE:

Siedziba księcia stoi na wyspie na rzece Songez, jednym z dopływów Brienne. Otaczające ją miasto jest niewielkie i służy raczej jako baza zaopatrzeniowa dla oddziałów księcia i najemnych kompanii *pasterzy*, które przybywają na zamek, aby składać raporty i otrzymywać nowe rozkazy. Z tego powodu stolica Carcassonne sprawia wrażenie surowego i pozbawionego piękna wojskowego fortu.

Zamek jest ufortyfikowany, lecz rzadko bywa wykorzystywany do faktycznej obrony. Książę nie lubi chować się za grubymi murami, preferuje działania ofensywne, a nawet zaczepne. Ulubioną taktyką księcia Huebalda jest nękanie flanek i tyłów nacierających hord, przy jednoczesnym wycofywaniu głównych sił w stronę Brienne i powolnym okrążaniu wroga za pomocą oddziałów z pozostałych zamków. W efekcie zamek Carcassonne chroniony jest jedynie przez pojedynczy mur, który otacza duży dziedziniec z niewielkim donżonem. Sam książę zamieszkuje poza zamkiem, w rezydencji mniej ufortyfikowanej, ale za to znacznie wygodniejszej.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA CARCASSONNE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO CARCASSONNE					**KSIĄŻĘ HUEBALD Z CARCASSONNE**		
CARCASSONE	Z	Książę Huebald	2678	5	handel, podatki	130a/260b/520c	Stolica Carcassonne.
Bleuporte	W	Książę Huebald	52	1	ubóstwo	-	
Rempartvie	W	Książę Huebald	95	2	rybołówstwo	9c	
Traitcampagne	W	Książę Huebald	63	2	rolnictwo	6c	
Grospuy	Z	Sir Bastian z Grospuy	995	3	handel, owce, podatki, rolnictwo, ser	19b/109c	
Brasroche	W	Sir Bastian z Grospuy	93	2	rybołówstwo	9c	
Reunionmont	W	Sir Bastian z Grospuy	50	1	ubóstwo	-	
Lenitifruisselet	Z	Sir Eryk z Lenitifruisselet	753	3	handel, podatki, rybołówstwo, wino	22b/90c	
Malmont	W	Sir Eryk z Lenitifruisselet	74	2	rolnictwo	7c	
Portechamp	W	Sir Eryk z Lenitifruisselet	65	2	rybołówstwo	6c	

Sangsole	Z	Sir Roland z Sangsole	245	3	handel, podatki, rybołówstwo, wino	12b/34c	
Sudporte	W	Sir Roland z Sangsole	94	1	ubóstwo	3c	
Tombeissue	W	Sir Roland z Sangsole	52	2	rolnictwo	5c	
ZIEMIE BRASVIE					**MARKIZ SUIDBORT Z BRASVIE**		
BRASVIE	Z	Lord Suidbort	6121	4	handel, podatki	150a/300b/600c	
Branchebois	W	Lord Suidbort	65	2	bydło, rolnictwo	8c	
Sourdruisselet	W	Lord Suidbort	70	2	bydło, kozy	10c	
Toutpuy	W	Lord Suidbort	93	1	ubóstwo	6c	
Voieveuve	Z	Sir Arthur z Voieveuve	574	3	handel, owce, podatki, rolnictwo, ser	17b/74c	
Durtoit	W	Sir Arthur z Voieveuve	41	2	owce, ser	6c	
ZIEMIE DEVANTISSUE					**LORD BERTELIS Z DEVANTISSUE**		
DEVANTISSUE	Z	Lord Bertelis	6101	4	handel, podatki	181a/400b/670c	Prom na rzece Brienne.
Durmanoir	W	Lord Bertelis	84	2	rybołówstwo	8c	
Sangsaint	Z	Sir Jerome z Sangsaint	275	3	handel, owce, podatki, rolnictwo, wino	8b/30c	Kaplica Pani z Jeziora.
Estporte	W	Sir Jerome z Sangsaint	61	2	rybołówstwo	6c	
ZIEMIE ESTRETRAIT					**MARKIZ VINCENT Z ESTRETRAIT**		
ESTRETRAIT	Z	Markiz Vincet	5731	4	handel, podatki	100a/200b/400c	
Blancpaix	W	Markiz Vincet	65	2	drewno, rolnictwo	6c	
Grandlever	Z	Sir Odryk z Grandlever	456	3	handel, podatki, węgiel drzewny	10b/77c	
Deueilroche	W	Sir Odryk z Grandlever	65	2	drewno	6c	
Herbeporte	W	Sir Odryk z Grandlever	76	2	drewno	7c	
ZIEMIE FROITPUITS					**LORD ORDERYK Z FROITPUITS**		
FROITPUITS	Z	Lord Orderyk	5491	4	handel, podatki	90a/190b/450c	
Tempsroche	W	Lord Orderyk	56	2	rudy metali	5c	Kopalnia żelaza.
Mursaintsole	Z	Sir August z Mursaintsole	751	3	handel, kozy, podatki, rolnictwo, ser	30b/105c	
Noirpuy	W	Sir August z Mursaintsole	52	2	rudy metali	5c	Kopalnia węgla.
ZIEMIE GROSBOIS					**LORD ETIENE Z GROSBOIS**		
GROSBOIS	Z	Lord Etiene	5731	4	handel, podatki	100a/200b/400c	
Toitroche	W	Lord Etiene	50	1	ubóstwo	2c	U podmurza Grosbois.
Viergelieu	W	Lord Etiene	72	2	rolnictwo	7c	
Cendremaison	Z	Sir Angus z Cendremaison	452	3	handel, owce, podatki, rolnictwo, wino	17b/76c	
Rondbois	W	Sir Angus z Cendremaison	54	2	rolnictwo	5c	
ZIEMIE SUDREMPART					**MARKIZ ROBERT Z SUDREMPART**		
SUDREMPART	Z	Markiz Robert	5731	4	handel, podatki	230a/515b/987c	
Branchemanoir	W	Markiz Robert	65	2	handel, podatki	6c	
Tempsmaison	W	Markiz Robert	34	1	ubóstwo	-	
Airebref	Z	Sir Christophe z Airebref	653	3	handel, podatki	52b/117c	
Purbroyeur	W	Sir Christophe z Airebref	45	1	ubóstwo	2c	
Foiresole	Z	Sir Olivier z Foiresole	776	3	handel, podatki	69b/147c	
Noirlieu	W	Sir Olivier z Foiresole	65	1	ubóstwo	3c	
Vapeurbas	W	Sir Olivier z Foiresole	35	1	ubóstwo	-	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

COURONNE:

Kim jest rycerz bez wierzchowca? Lecz zaprawdę, czymże jest wierzchowiec bez rycerza? Rycerz i wierzchowiec jego, tak jak szlachcic i chłop, istnieć bez siebie nie mogą. Na takich fundamentach, na takich nierozerwalnych związkach wzniesiono solidną twierdzę bretonnskiej krainy.
- sir Louen, arystokrata z Couronne

Potrafią ujeździć każde stworzenie z czterema nogami i ogonem.
- Marietta, najemniczka z Tilei

To prawda, to wspaniałe rumaki. Ale jednak ośmielę się zauważyć, że nie są czystej krwi. Zapraszam szanownego pana do L'Anguille, gdzie za rozsądną cenę można nabyć wierzchowce najczystszej bretonnskiej krwi.
- Wolfgang von Ilsbach, kupiec z Imperium

Couronne to jedno z większych księstw, wyróżniające się wyraźnym podziałem na regiony. Właściwe Couronne to ziemie na północ od rzeki Sannez, zajmujące półwysep wrzynający się w Morze Szponów. Na wschodzie leży Marchia Couronne, ciągnąca się od Bladych Sióstr aż do niewyraźnie określonej granicy z Jałową Krainą.

Zachodnia część księstwa to tereny rolnicze, natomiast południe i wschód, szczególnie w pobliżu Gór Szarych i Bladych Sióstr, to regiony o bogatych tradycjach hodowlanych. Poszarpane i niegościnne wybrzeże, smagane sztormami z Morza Szponów, nie sprzyja handlowi. Do tego bliskość Norski wystawia północne rejony Couronne na nieustanne napaści łupieżców, zarówno zwykłych barbarzyńców, jak i tych walczących pod sztandarami Chaosu. Niemal wszystkie wioski na wybrzeżu otacza palisada, gdyż w przeciwnym wypadku nie przetrwałyby nawet jednego roku.

Marchia Couronne rozciąga się na północ od Gór Szarych. W większości są to rozległe równiny, zbyt wysuszone morskim wiatrem, aby mogły rodzić dobre plony, jednak znakomicie nadające się do wypasania koni. Marchia słynie z najlepszych stadnin w całej Bretonni, a biorąc pod uwagę wysoką jakość hodowli w pozostałych księstwach, to naprawdę rzecz godna uznania.

Tereny Marchii są często najeżdżane przez zielonoskórych z Gór Szarych, którzy zapuszczają się także na tereny zachodniego Couronne. Co dziwne, orki poruszają się na wierzchowcach - dziwnych, mięsożernych górskich koniach, które wydają się równie zręcznie poruszać po stromych górskich ścieżkach, jak i trawiastych równinach księstwa. Nie wiadomo, skąd

wzięły się te zwierzęta ani w jaki sposób zielonoskórzy zdołali je oswoić, a póki co zawiodły wszelkie próby ujarzmienia lub rozpłodu.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Jak kropierz na kucyku.*** *(Cenna rzecz zmarnowana przez kogoś, kto nie potrafi jej poprawnie wykorzystać.)*
- ***Nie odróżnia konia od podkowy.*** *(O osobie wyjątkowo głupiej i/lub bardzo pijanej.)*
- ***Rządny godny króla.*** *(Ekwipunek lub odzienie najlepszej jakości.)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Wbrew temu, co się o nich mówi, Couronnczycy wcale nie rodzą się na końskim grzbiecie. Co prawda kilka kobiet próbowało powić w siodle, lecz okazało się to wyjątkowo niewygodne, a urodzone w ten sposób dzieci wcale nie okazały się lepszymi jeźdźcami od innych. Jednak prawdą jest, iż Couronnczycy siadają na koński grzbiet, zanim jeszcze nauczą się dobrze chodzić, a potem przez całe życie doskonalą się w tej sztuce. Nie dziwi więc, że uchodzą za najlepszych jeźdźców w całej Bretonni.

Zainteresowania obywateli Couronne nie ograniczają się wyłącznie do umiejętności jazdy konnej. Wielu z nich to wyśmienici eksperci w zakresie wiedzy o hodowli i odmianach tych szlachetnych zwierząt. Niemal dla każdego Couronnczyka najlepszym przyjacielem jest jego wierzchowiec. Mówi się, że Brionnczyk do śmierci walczyłby o żonę, lecz bez większego wahania oddałby konia, natomiast Couronnczyk odwrotnie. To tylko połowiczna prawda, gdyż Brionnczycy znani są z tego, że nie lubią oddawać niczego.

Żaden szanujący się Couronnczyk nie będzie nigdzie chodził, jeśli tylko może podjechać tam konno. Dotyczy to nawet chłopów, którzy - choć zgodnie z prawem nie mogą posiadać wierzchowców - często pracują w stajniach i stadninach, a także przy wypasie koni, a przez to mają możliwość doskonalenia się w sztuce jazdy konnej. Co więcej, każdy Couronnczyk będzie się pokazywał na swoim najlepszym wierzchowcu. Tutaj nikogo nie dziwi widok nobliwej damy na grzbiecie dorodnego rumaka. Szlachta twierdzi, że duży koń stwarza poczucie bezpieczeństwa, a przecież nigdy nie wiadomo, kiedy trzeba będzie ruszyć w bój. W rzeczywistości jeżdżą nimi tylko na targ i do karczmy, choćby nawet mieściły się tuż za zamkową bramą. Tego rodzaju wykorzystywanie szlachetnych zwierząt *na pokaz* budzi sprzeciw pewnej części couronnskiego społeczeństwa, co zazwyczaj kończy się opuszczeniem rodzinnych stron i tułaczką po Bretonni. Częstymi wędrowcami są również błędni rycerze, pragnący udowodnić swoją sprawność w kierowaniu wierzchowcem i władaniu orężem każdemu śmiałkowi lub potworowi, który stanie na drodze niepokonanego rycerza i jego rączego wierzchowca.

Mimo powszechnego i zwyczajowego uwielbienia dla koni, nie wszyscy Couronnczycy chcą mieć z nimi do czynienia; niektórzy nawet serdecznie ich nie znoszą. Tacy ludzie często decydują się na podróż w dalekie strony, nie mogąc ułożyć sobie życia wśród miłośników koni, którzy potrafią rozmawiać tylko o umaszczeniu, długości grzywy, sposobach ułożenia pod siodło i technikach ujeżdżania lub bez końca rozprawiać o szczegółach wykonania wędzidła i kropierzy.

Nie może więc dziwić fakt, iż hodowla i wyścigi konne stanowią ważny element couronnskiej kultury, a nawet polityki. Sekrety krzyżowania najlepszych okazów są strzeżone równie zazdrośnie co tajemnice alkowy magnatów. Nierzadko dochodzi do podtruwania lub nawet okaleczania koni rywala, co prowadzi do poważnych zatargów, a nawet zbrojnych napaści i porywania wierzchowców. Wyścigi konne wyznaczają najważniejsze daty w kalendarzu rycerzy i dworzan. W dobrym tonie jest pokazać się przynajmniej na kilku z nich, a nawet król zaszczyca swą obecnością najsłynniejsze gonitwy. Traktuje to jednak jako element utrzymania władzy w księstwie, gdyż w odróżnieniu od wielu Couronnczyków, ma na głowie ważniejsze sprawy (na przykład rządy w całym królestwie) niż patrzenie na dwanaście koni, które w kurzawie i pyle bardzo cwałują dookoła placu.

KSIĄŻĘ CHARLES Z COURONNE & LORD REGENT DE GASCONE:

Obecny następca tronu Bretonni to jednocześnie książę Couronne. Jak wszyscy królowie od czasów Gillesa, także Charles musi zostać błędnym rycerzem a później odnaleźć Graala, nim obejmie tron po zmarłym ojcu.

Jednak w odróżnieniu od swego ojca nastoletni książę Charles to zepsuty, rozpieszczony i tchórzliwy młodzieniec, który ponad trudy wędrówki woli bale i wystawne uczty w towarzystwie pięknych dam i przystojnych młodzieńców odbywające się na zamku w Couronne przez troskliwego Lorda Regenta.

De Gascone to arystokrata niezwykle ambitny i podstępny, który uporem i determinacją w osiąganiu wyznaczonych celów zdobył pozycję Lorda Regenta. W kontaktach osobistych dobiegający pięćdziesiątki de Gascone wydaje się osobą miłą i uprzejmą, jednak pod tą maską ukrywa się okrutny, chciwy i niesprawiedliwy człowiek. Choć Lord Regent nie uznaje tortur, potrafi bez wahania wydać wyrok śmierci, gdyż preferuje praktyczne rozwiązanie przestępczości (oraz wydaje się czerpać przyjemność z widoku umierającego człowieka). Wydaje się że de Gascone celowo rozpieszcza księcia Couronne, dopóki ten nie odnajdzie Graala, władza pozostanie w rękach Lorda Regenta.

Jednak od czasu przybycia na dwór w Couronne księcia Hagena z Gisoreux, plany Lorda Protektora znacznie się skomplikowały. Znany z fanatycznego przestrzegania kodeksu honorowego książę Gisoreux postanowił chronić następcę tronu przed wszelkimi zagrożenia oraz stara się nakłonić księcia Charlesa by ten podjął się trudów wędrówki jako błędny rycerz. Pozbawiony wpływów na następcę tronu Lord Protektor aktywnie, choć w tajemnicy angażuje się w politykę wewnętrzną księstwa Gisoreux, próbując wywołać zamieszki, które zmuszą księcia Hagena do powrotu na zamek Gisoreux.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Wewnętrzna polityka Couronne skupia się w większości na rozstrzyganiu i wywoływaniu sporów dotyczących koni. Wyjątkiem jest natomiast problem Marchii. Diuk Adalbert, obecny władca tych ziem, jest wasalem księcia Couronne. Jego ambicje sięgają dalej, zaś diuk chciałby osiągnąć pozycję lennika królewskiego. Próbuje więc wykorzystać fakt, iż obecnie Bretonnią w imieniu księcia Couronne włada Lord Regent de Gascone. Lord Regent, obdarowany licznymi prezentami, coraz przychylniej podchodzi do możliwości uzyskania przez Marchię niezależności od Couronne i politycznego zbliżenia się Adalberta do Jałowej Krainy.

Diuk próbuje osiągnąć swój cel, działając na dwóch płaszczyznach. Przede wszystkim niezwykle uprzejmie i pochwalnie wyraża się o rządach de Gascone, , podkreślając zasługi i wierną służbę Lorda Regenta. Po drugie Adalbert podejmuje się niebezpiecznych, acz chwalebnych misji, których powodzenie sprawi, iż Lord Regent będzie musiał je wynagrodzić propozycją hołdu lennego bezpośrednio wobec tronu Bretonni. Tak czy inaczej, diuk potrzebuje inteligentnych i odważnych awanturników, którzy swymi śmiałymi czynami przysporzą chwały ambitnemu arystokracie.

Adalbert w sekrecie planuje militarny podbój Jałowej Krainy. Jest przekonany, iż zdobycie Marienburga z pewnością zapewniłoby mu tytuł barona, a nawet udzielne księstwo. Diuk wprowadził swoje wojska w rejon pasa granicznego. Rajcy Marienburga wystosowali oficjalny protest, lecz wysiłki ich wysłanników są ignorowane przez Lorda Regenta.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Couronne, podobnie jak Carcassonne są czerwień, błękit oraz żółć/złoto.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Wydarzenia z 11 Pluviôse 858 zmieniły losy Couronne i całej Bretonni. Tego dnia czternastoletnia dziewczynka, Genevieve Brissou, żyjąca w biednej rodzinie z trojgiem rodzeństwa, poszła wraz z ojcem i siostrami po drewno nad rzekę Sannez. Niedaleko miejsca zbierania drewna Genevieve zobaczyła piękną kobietę. Kobieta ta pojawiła się dziewczynce 18 razy pomiędzy 11 Pluviôse a 25 Germinal. 24 Ventôse kobieta powiedziała do dziewczynki Módl się za biednych i nieszczęśliwych. Następnego dnia kobieta poprosiła aby Genevieve poszła do źródła, napiła się z niego po czym umyła. Gdy ukazała się po raz trzynasty powiedziała: Idź do kapłanów i powiedz im aby wybudowali tu świątynie i aby jeden z nich udał się tu z procesją. 25 Germinal kobieta ponownie przemówiła do dziewczynki: Ja jestem Shallya, Pani Litości.
Podczas każdego z tych spotkań bogini płakała, a jej łzy twardniały kiedy padały. Genevieve zebrała osiemnaście powstałych w ten sposób kryształów i zaniosło do świątyni Shallyi, powstałej przy błogosławionym strumieniu. Dalsze losy Genevieve nie są bliżej znane, jednak wiele źródeł podaje, iż zamknęła się w celi w swoim domu i do końca swych dni modliła się za biednych i nieszczęśliwych tego świata.
Kryształy powstałe z łez litościwej bogini są najpiękniejszymi kryształami na całym świecie. Wiele z nich zostało porozmieszczanych w innych świątyniach Shallyi i tylko przeorowie klasztorów wiedzieli czym one naprawdę są. Po wielu latach nawet oni zapomnieli o ich pochodzeniu.
- Wyciąg z księgi *Couronne - historia miasta* spisanej przez Alphonse Dumoulin, oficjalnego historyka księcia Couronne.

COURONNE:

Couronne to potężna forteca, a także wielkie uzdrowisko - stanowi jedno z najważniejszych w Bretonni miejsc handlu płodami rolnymi z urodzajnej doliny Sannez. Pszenica, wino i mięso z okolicznych regionów są tutaj wymieniane na luksusowy jedwab i przyprawy przywiezione przez kupców z południa (najczęściej z Magritty w Estalii). Couronne słynie jednak najbardziej ze swoich licznych źródeł oraz naturalnych kąpielisk. Mówi się, że woda w nich posiada magiczną moc. Przy jednym z takich źródeł stoi *Lecznica Świętej Genevieve* największa świątynia Shallyi, bogini Miłosierdzia & Leczenia, do której pielgrzymi kuśtykają, pełzną lub są niesieni z najdalszych zakątków Starego Świata. Mimo to rada kapłanek nie ma wielkiego wpływu na politykę wewnętrzną, głównie ze względu na dominujący w Bretonni Kult Pani z Jeziora. Wydaje się, że ta sytuacja jest po myśli arcykapłanek, które dzięki temu mogą skupić się na swym powołaniu i niesieniu pomocy potrzebującym.

Miasto znane jest także w Kręgu Lwa - największego i najwspanialszego placu wyścigów konnych w całym Starym Świecie. Zbudowany na planie owalu starożytny, kamienny gmach mieści wiele rzędów siedzeń, wznoszących się wysoko ponad klepiskiem areny. Podobno ścigano się tutaj jeszcze przed zjednoczeniem królestwa przez króla Gillesa, a niektórzy są przekonani, iż gmach zbudowano na ruinach dawnego pałacu elfów. Mówi się nawet, że cała budowla została wzniesiona rękami elfich architektów i artystów, jednak z całą pewnością nie jest to prawda.

Couronne leży na łagodnie pochylonych wzgórzach wschodniego brzegu rzeki, podczas gdy na zachodnim brzegu rozciągają się brudne przedmieścia, doki oraz liczne kryjówki nędzy i bezprawia. Straż miejska nie zagląda w te okolice (potocznie zwane *kloaką*), tak że pozostają one we władaniu świata przestępczego.

Dzięki właściwościom naturalnych źródeł miasto wewnątrz murów jest, jak na normy Bretonni, zaskakująco czyste. Większość dużych domów ma w swoich suterenach własne ujęcia wody i gorące źródła, których ciągła cyrkulacja rozprasza cuchnące powietrze oraz usuwa nieczystości, tak charakterystyczne dla bretońskich miast. Podziemne wody kierują wodę w dół, do rzeki Sannez. Powoduje to wzrost temperatury wody, która ciągle paruje. Zimą doki pozostają stale wolne od lodu. W Couronne nawet biedacy wyglądają stosunkowo zdrowo i czysto.

KURHAN LANDREL:

Położone w południowej części Marchii Couronne wzgórze mieści w sobie starożytny grobowiec. Z obramowanego kamiennymi głazami wejścia zawsze wieje zimny wiatr, a wpadające przez nie promienie słońca nikną i rozpraszają się już po kilku metrach wewnątrz budowli.

Co kilka lat z kurhanu wynurza się armia szkieletów i zombie, która zawsze podąża tą samą trasą w głąb Bladych Sióstr. Nieumarli nikogo nie atakują, chyba że sami zostaną zaatakowani. Po kilku dotkliwych klęskach okoliczni rycerze nauczyli się pozostawiać armię nieumarłych w spokoju, zwłaszcza że pokonanie tak licznej grupy ożywieńców nie jest sprawą prostą. Pewnemu uczonemu udało się dwukrotnie odnotować przemarsz legionów nieumarłych, włącznie z ich dokładną liczebnością. Jakież było jego zdziwienie, gdy okazało się, że zawsze jest ich 4373. Jak dotąd, nikomu nie udało się wyjaśnić tej tajemnicy.

Do wnętrza kurhanu nieraz wyprawiali się śmiałkowie, próbując odkryć sekret marszu umarłych. Większość wróciła z pustymi rękoma, twierdząc, że kurhan jest całkowicie opuszczony. Podobno jednej z grup awanturników udało się odnaleźć ukryty grobowiec, pokonać uwięzionego w nim upiora i odnaleźć wielki skarb. Krążą również niepokojące pogłoski o śmiałkach, którzy nigdy nie opuścili kamiennych ścian kurhanów.

ZAMEK TANKREDA:

Zamek to obecna siedziba diuka Adalberta, który co kilka lat przenosi swój dwór w inne miejsce, pozostawiając dotychczasowe włości w rękach zaufanego namiestnika. Zwyczaj ten przejął po swoim ojcu, który w ten sposób zapoczątkował budowanie na terenie całej Marchii sieci zamków całkowicie podlegających jego władzy.

Niedawno ukończony zamek Tankreda, nazwany tak na cześć ojca diuka, położony jest na niewysokim wzgórzu o stromych zboczach. Najeżony basztami i bastionami główny barbakan oddziela od wysokiego wewnętrznego muru wąski pas dziedzińca, który w razie wyłomu stanowi śmiertelną pułapkę dla szturmujących oddziałów. Najwyższą budowlą jest okrągła bryła donżonu zwieńczona wysmukłą wieżyczką sygnalizacyjną i obserwacyjną. Zamek posiada własną studnię oraz znaczne zapasy żywności. Obsadzony pełną załogą może wytrzymać trzymiesięczne oblężenie. Okoliczne tereny nie są zbyt żyzne, dlatego trudno oczekiwać, aby jakaś armia zdołała utrzymać oblężenie przez tak długi czas.

Diuk planuje kolejne przenosiny i zastanawia się nad wyborem odpowiedniego kasztelana. Położony w strategicznym miejscu zamek wymaga sprawnego zarządcy i dobrego stratega, ze względu na sporadyczne napaści orków oraz bliskość granicy z Jałową Krainą.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA COURONNE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO COURONNE					**KSIĄŻĘ CHARLES Z COURONNE**		
COURONNE	Z	Książę Charles	14966	5	handel, konie, podatki	500a/1000b/4000c	Stolica Bretonni. Most nad rzeką Sannez. Krąg Lwa - największy tor wyścigów konnych w Starym Świecie. Centrum Kultu Shallyi.
Automnebruyere	W	Książę Charles	61	2	bydło, konie	6c	
Drucampagne	W	Książę Charles	73	1	ubóstwo	2c	
Fayardlieu	W	Książę Charles	42	2	kozy,ser	4c	
Meilleur	W	Książę Charles	42	2	rybołówstwo	7c	
Grosfort	Z	Sir Augusto z Grosfort	664	3	bydło, handel, podatki	6c	
Cygneau	W	Sir Augusto z Grosfort	94	2	owce, ser	9c	
Lancelieu	Z	Sir Louen z Lancelieu	585	3	handel, konie, podatki	12c	
Griseau	W	Sir Louen z Lancelieu	50	2	rybołówstwo	5c	
Lenitifruisselet	W	Sir Louen z Lancelieu	76	2	owce, ser	4c	
Outreaire	Z	Sir Richard z Outreaire	651	3	handel, owce, podatki, ser	-	
Rempartvierge	W	Sir Richard z Outreaire	52	1	ubóstwo		
ZIEMIE BONPUITS					**LORD FERRAGUS Z BONPUITS**		
BONPUITS	Z	Lord Ferragus	9232	4	handel, podatki	90a/180b/360c	
Bascampagne	W	Lord Ferragus	93	2	konie	9c	
Branchebas	W	Lord Ferragus	53	1	ubóstwo	-	
Gravebois	W	Lord Ferragus	42	1	ubóstwo	-	
Mermaison	Z	Sir Andre z Mermaison	495	3	handel, podatki	14b/69c	
Chambruyere	W	Sir Andre z Mermaison	24	1	ubóstwo	-	
Soleilcampagne	W	Sir Andre z Mermaison	84	2	bydło, owce, ser	8c	
ZIEMIE PAUVRESOLE					**LORD OLIVIER Z PAUVRESOLE**		
PAUVRESOLE	Z	Lord Olivier	6141	4	handel, podatki	60a/120b/240c	

Groscampagne	W	Lord Olivier	72	2	rolnictwo	7c	
Tempscampagne	W	Lord Olivier	76	2	rudy metali	7c	Kopalnia żelaza.
Diablechamp	Z	Sir Tobias z Diablechamp	350	3	handel, podatki, wino	9b/74c	
Vieilbois	W	Sir Tobias z Diablechamp	38	2	owce, ser	3c	
ZIEMIE PLAINTE					**LORD JACEN Z PLAINTE**		
PLAINTE	Z	Lord Jacen	7771	4	handel, podatki	70a/140b/280c	
Grisvoie	W	Lord Jacen	63	2	rolnictwo	6c	
Plaintechamp	W	Lord Jacen	52	2	rolnictwo	5c	
Viergebruyere	W	Lord Jacen	54	1	ubóstwo	1c	
MARCHIA COURONNE					**DIUK ADALBERT Z TANKRED**		
TANKRED	Z	Diuk Adalbert	8428	4	handel, podatki	80a/160b/320c	
Fluetpuy	W	Diuk Adalbert	74	2	rybołówstwo	7c	
Foirebois	W	Diuk Adalbert	65	2	rybołówstwo	6c	
Hallebref	W	Diuk Adalbert	95	1	ubóstwo	3c	
Jaunesole	W	Diuk Adalbert	54	1	ubóstwo	-	
Portechamp	Z	Sir Odo z Portechamp	694	3	handel, podatki, rybołówstwo	41b/60c	
Glacelieu	W	Sir Odo z Portechamp	50	2	rybołówstwo	5c	
Tombepaix	W	Sir Odo z Portechamp	52	2	rybołówstwo	5c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

GISOREUX:

Wszyscy jesteśmy obywatelami Gisoreux, a w różnorodności tkwi nasza siła!
- fragment apelu księcia Hagena do mieszkańców Północnego Gisoreux o zaprzestanie zawierania pozornych małżeństw w czasie Święta Lilii

W różnorodności Chaos się kryje. Przed nawi jeszcze wiele pracy nim Bretonnczycy to pojmą.
- Ermnegard z Krugenheim, łowca czarownic

Świetne tereny. Karczmarze naprawdę cię witają i traktują jako gościa, a nie jak dostawcę klientów. Gdyby tylko większość traktów nie prowadziła przez las, jeździłbym wyłącznie tam.
- Eldegar z Busreq, woźnica

Księstwo Gisoreux składa się z czterech regionów, zróżnicowanych pod względem ukształtowania terenu i gęstości zaludnienia. Położona w centrum Nizina Gisoreux to w rzeczywistości pagórkowaty teren z dużą liczbą łąk i pastwisk. Na obszarze ograniczonym przez rzekę Grismarie, Las Arden oraz pasma Gór Szarych i Bladych Sióstr mieści się stolica i liczne osady, zamieszkane przez ponad połowę mieszkańców księstwa.

Północne Gisoreux obejmuje ziemie pomiędzy rzeką Sannez i Bladymi Siostrami, w większości wykorzystywane do hodowli, choć nadrzeczne czarnoziemy nadają się również pod uprawę. Niegdyś rozciągał się tu Las Arden, lecz od wielu wieków przodkowie obecnie panującego diuka Baldhelma z Harran konsekwentnie wycinali i karczowali drzewa, wydzierając puszczy kolejne skrawki ziemi. Obecnie to samo dzieje się w południowo-zachodniej części regionu, zamieszkiwanego przez ćwierć ogólnej populacji całego księstwa.

Trzeci wyróżniający się region to Las Arden. W odróżnieniu od Artois, księstwo Gisoreux nie ma większych kłopotów z dzikimi stworami zamieszkującymi puszczę. Wschodnie rejony są w miarę spokojne, a drogi patrolują zbrojne drużyny wystawiane przez okolicznych wielmożów. Wokół wiosek stawia się palisady, lecz zdarzają się lata, gdy w ogóle nie ma ataków ze strony zwierzoludzi. Mimo to zapuszczanie się w głąb lasu jest ryzykowne i rzadko kończy się szczęśliwie dla nieostrożnego wędrowca.

Na północy, tam gdzie puszcza podchodzi pod zbocza Bladych Sióstr, Las Arden ujawnia swe przerażające oblicze. Zakładane tu osady nigdy nie przetrwały dłużej niż rok, a dopiero niedawno bretonnscy magnaci zaprzestali prób zaludnienia tego obszaru. Nieliczni mieszkańcy wiodą koczowniczy tryb życia, podróżując na przełaj przez las lub traktami niewiele szerszymi od leśnych ścieżek. Ta część kniei jest niezwykle stara. Rosną tu wysokie i potężne dęby, co zachęca szlachtę do prób korzystania z leśnych zasobów. Wysyłanym z silną eskortą drużynom drwali niekiedy udaje się przywieźć jedno lub dwa drzewa, jednak znacznie częściej znikają bez śladu.

Wysunięty najbardziej na wschód rejon Gisoreux to teren położony u styku Bladych Sióstr i Gór Szarych. Oba pasma dość znacznie różnią się od siebie. Blade Siostry zawdzięczają swą nazwę białym ,wapiennym skałom, które łatwo ulegają wietrzeniu, tworząc głębokie kaniony i spłaszczone szczyty górskie, nierzadko kończące się pionowymi urwiskami. To malownicza, choć trudno dostępna okolica, drogę do wielu wysoko położonych górskich dolin zamykają pionowe skały i głębokie przepaście. Jednakże nawet one wydają się łatwo dostępne w porównaniu do strzelistych szczytów z szarego granitu i wysoko położonych zdradliwych przełęczy Gór Szarych. Większość mieszkańców osiedla się zatem w niższych i bardziej zadrzewionych Bladych Siostrach.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Czarna świnia na czerwonym koniu.*** *(Biedak. Określenie pochodzi z pewnej opowieści ludowej, popularnej ponad dwa wieki temu. Obecnie jej pełną wersję znają tylko kronikarze. Przytoczenie tego powiedzenia w obecności rycerza może zakończyć się pojedynkiem lub chłostą - w przypadku chłopa.)*
- ***Przekroczyć rzekę.*** *(Podjąć nieodwracalną decyzję. Określenie pochodzi od naturalnych granic krainy, wyznaczonych przez główne rzeki.)*
- ***Zimowy gość.*** *(Niespodziewane zdarzenie. Określenie popularne szczególnie na pogórzu Bladych Sióstr)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Wynikiem podziału geograficznego jest niezwykła różnorodność mieszkańców księstwa. Opinia pozostałych Bretonnczyków o obywatelach Gisoreux odnosi się zwykle do mieszkańców centralnej Niziny Gisoreux, czyli serca księstwa. Żyjący tam ludzie to osoby przyjacielskie i gościnne. Nawet cudzoziemców traktuje się tu z uprzejmością, a na przekąskę lub darmową szklanicę wina mogą liczyć także przygodni znajomi. Jednak ta gościnność ma swoje sztywne zasady. Osoba, która otrzymała posiłek i nocleg, zobowiązana jest do odpłacenia się tym samym lub inną uprzejmością o podobnej wartości. Ten dziwny zwyczaj wykorzystują cwani oszuści, którzy od lat żyją na koszt mieszkańców regionu. Osoby prostackie i niegrzeczne, które nie raczą zrewanżować się za gościnność, są bez większych ceregieli wyrzucane za drzwi.

Te obyczaje są silnie zakorzenione nawet w osadach położonych na obrzeżach Lasu Arden, lecz tam względy uprzejmości wobec gospodarza nakazują wzięcie kąpieli w asyście uzbrojonych chłopów. Gorąca kąpiel jest niewątpliwym zaszczytem, podobnie jak obecność strażników celu zapewnienia bezpieczeństwa gościom. Fakt, iż całkowicie nagiej osobie rzadko udaje się ukryć oznaki mutacji, wydaje się wyłącznie przypadkowym zbiegiem okoliczności. Młode i piękne dziewczyny mogą spodziewać się zwiększonej ochrony przed rzeczywistymi bądź wymyślonymi zagrożeniami, a podróżujące w męskim przebraniu kobiety przekonują się, że wśród tutejszych mieszkańców nie budzi to zgorszenia, a można nawet powiedzieć, że staje się powodem większego zainteresowania potrzebami niespodziewanego gościa.

Mieszkający w Ardenie traperzy i myśliwi utrzymują się z łowiectwa i zbieractwa, handlując z wioskami położonymi na skraju puszczy, a także osadami w Artois. Chcąc uniknąć losu tamtejszych, nieco zdziczałych chłopów, myśliwi raz na jakiś czas podróżują do większego miasta, aby

uzupełnić zapasy i posłuchać wieści. Myśliwi są chętnie witani na terenie niemal całego Gisoreux, gdyż często ostrzegają osady przed atakami zwierzoludzi, a nawet polują na nich i inne leśne potwory w głębi Arden.

Ludność zamieszkująca odizolowane doliny w Bladych Siostrach tworzy zamknięte społeczności. Jest to spowodowane nie tylko niegościnną okolicą, ale także surowym klimatem, który nie zapewnia tutejszym mieszkańcom dostatecznych środków na odbycie dłuższej podróży. Nieliczne osady utrzymują kontakt z pobliskimi wioskami po obu stronach gór. Każda ze społeczności wytworzyła zatem własny zbiór obyczajów i tradycji, aczkolwiek ich cechą wspólną jest umiejętność przeżycia w wysokich górach oraz odwaga i upór, z jakimi owi twardzi górale znoszą srogie zimy oraz częste napaści orków i zwierzoludzi.

Mimo iż w Górach Szarych można znaleźć ludzkie osiedla, w części położonej na terenie Gisoreux ukształtowanie terenu nie pozwala na utrzymanie przez dłuższy czas większej osady, natomiast niewielkie góralskie wioski szybko padają łupem licznych w okolicy plemion orków. W efekcie większość mieszkańców pogórza to traperzy lub niewielkie klany koczowników żyjących głównie z łowiectwa, choć niektórzy świadczą również usługi jako przepatrywacze i przewodnicy dla tych, którzy chcą uniknąć zainteresowania na strzeżonych przełęczach między Bretonnią a Imperium. Niektórzy rycerze z Niziny Gisoreux utrzymują silne stanice i zamki w górach, choć rzadko potrafią zadbać o więcej niż bezpieczne zapewnienie dostaw żywności oraz uzupełnienie załogowych fortów. Z kolei szlachta z zamków w pobliżu Przesmyku Gisoreux chlubi się wysiłkami w celu utrzymania szlaku przejezdnym i w miarę bezpiecznym.

W ostatnich latach polityka wewnętrzna księstwa uległa zmianie. Od wieków Północne Gisoreux było praktycznie odcięte i wyłączone spod władzy książęcej, co pozwalało diukom z Harran realizować własne cele. Tym większe było ich zdziwienie, gdy książę Hagen przeniósł się do Couronne zostawiając w stolicy namiestnika. Dzięki temu większą uwagę może poświęcić Północnemu Gisoreux. Napięte stosunki z diukiem Harran pogarsza jeszcze fakt, iż książę Hagen jest człowiekiem o dość surowych zasadach moralnych, bez litości piętnującym zachowania stanowiące odwieczne tradycje mieszkańców północnej części księstwa

KSIĄŻĘ HAGEN Z GISOREUX:

Książę Hagen to znamienity rycerz Graala i o dziwo, jeden z najbliższych towarzyszy następcy tronu księcia Charlesa. Książę Hagen jest fanatycznym obrońcą zasad kodeksu honorowego, pod tym względem zawstydzając nawet niektórych rycerzy Graala. Książę ciężko przeżywa nieudolność młodego następcy tronu oraz niehonorowe decyzje Lorda Protektora.

Książę Hagen niemal zawsze przebywa w pobliżu młodego księcia Charlesa, uważając za swoją powinność zapewnienie absolutnego bezpieczeństwa następcy tronu.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Podobnie jak wszystkie księstwa graniczące z Mousillon, Gisoreux również chętnie zgodziłoby się na oczyszczenie przeklętej ziemi ze wszelkiego zła, jakie ją toczy. Na przeszkodzie stoją jednak spory z Bastonne, a szczególnie graniczne utarczki wielmożów o ziemie leżące po obu stronach rzeki. Od czasu, gdy książę Hagen na stałe przeniósł się do Couronne, wielu jego wasali z Niziny Gisoreux wolało złożyć przysięgę lenną wobec księcia Bastonne. W efekcie część wielmożów z Gisoreux posiada obecnie włości także na terenie Bastonne, co jeszcze bardziej pogarsza napięte relacje między księstwami.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Gisoreux, podobnie jak Carcassonne są czerń, czerwień oraz biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

DOLINA KWIATÓW:

Dolina Kwiatów to rozległa kotlina położona wśród szczytów Bladych Sióstr. Dostęp do doliny jest niezwykle trudny, z trzech stron otaczają ją wysokie skały, zaś od południa pionowe urwisko. Opuszczenie doliny lub zejście na dół wymaga przynajmniej całego dnia spędzonego na wspinaczce. Południowa strona jest otwarta, a pozostałe zamknięte górskimi ścianami, co sprawia, iż w kotlinie panuje niezwykle ciepły klimat, ponieważ wysokie skały odbijają słoneczne promienie. Śnieg zalega tu tylko w najbardziej surowym okresie zimy, zaś w lecie dno doliny pokrywają dywany przepięknych kwiatów. Jak przystało na typowych Bretonnczyków, tutejsi mieszkańcy nie wyobrażają sobie, żeby można było tu hodować coś innego niż winorośl.

Tutejsze wina mają głęboki smak, lecz prawdziwą popularność zapewnia ich niewielka dostępność na rynku. Zdobycie trunku pochodzącego z Doliny Kwiatów graniczy z niemożliwością, a handlarze winem oraz bogatsi magnaci płacą za nie olbrzymie sumy i specjalnie wynajmują awanturników, aby dostarczyli im choć jedną butelkę.

Mieszkańcy doliny cieszą się opinią ludzi przyjaznych i gościnnych (warto ugościć przybysza, która podjął tak wielki trud, aby dostać się do kotliny), choć stanowczych i bezwzględnych wobec tych, którzy kwestionują ich sposób życia. Przekonał się o tym pewien łowca czarownic, który próbował oskarżyć górali o przynależność do heretyckiego kultu. Rozsierdził mieszkańców podejrzeniami o dodawanie Upiorytu do kadzi z winem. Jak się jednak okazało, łowca czarownic zbyt gorliwie próbował znaleźć dowody winy, samemu podrzucając Czarci Pył do jednej z beczek. Łowca czarownic został nakryty przez górali, którzy widząc zbezczeszczone wino wpadli w szał. Górale roznieśli łowcę czarownic na widłach i dla pewności spalili. Od tego czasu z ostrożnością odnoszą się do wszystkich przybyszów, którzy chcieliby osiąść w dolinie na stałe, i zazdrośnie strzegą tajemnicy wyrabianego trunku.

GISOREUX:

Stolica księstwa to prężnie działający ośrodek handlowy, często odwiedzany przez kupców i wędrowców podróżujących wzdłuż rzeki Sannez. Oprócz być może portu L'Anguille, Gisoreux to jedyne miejsce w Bretonni, gdzie można spotkać tak wielu kupców z Imperium, a prawdopodobnie tylko tutaj Marienburg nie kojarzy się wyłącznie z żeglarzami, gdyż przez Przesmyk Gisoreux dociera tu wiele podróżnych z Jałowej Krainy.

W samym mieście wystawne rezydencje kupców sąsiadują z rozpadającymi się ruderami, które niegdyś również były pięknymi posiadłościami. Z nieznanych przyczyn żaden ród kupiecki nie utrzymał się w elicie Gisoreux dłużej niż przez jedno pokolenie. Nad miastem góruje twierdza Gisoreux, olbrzymia forteca, która zajmuje większość wschodniej części stolicy. Otacza ją pojedynczy mur o długości ponad półtora kilometra, w którym osadzone dwie potężne baszty i dziesiątki mniejszych wieżyczek oraz budynków strażniczych. Zarówno zewnętrzny, jak i boczny dziedziniec posiadają obronne donżony z osobnymi studniami i magazynami żywności. Od czasu, gdy książę Hagen przeniósł dwór do Couronne, większość zamku pozostaje opuszczona i zamknięta. Książęcy namiestnik, lord Hinsmar, zamieszkuje w większej wieży, natomiast druga z wolna popada w ruinę.

Obszar wokół zamku pozostaje zarezerwowany dla rezydencji arystokratów i szlachty z okolicznych ziem. Jednak sporo tu wolnego miejsca, ponieważ możnowładcy Gisoreux niechętnie osiedlają się w mieście, preferując spokojne i wygodne życie na wsi.

Gisoreux jest największym miastem Bretonni i ma ponad osiemdziesiąt tysięcy mieszkańców. Znaczna większość jest biedna, kaleka, chora i politycznie zmienna - motłoch z Gisoreux to przerażająca siła, opanowująca często ulice miasta w orgiach przemocy i kradzieży. Same miasto panuje nad strategicznym przejściem przez rzekę i kontroluje szeroką na sto dziesięć kilometrów przestrzeń pomiędzy północnym skrajem Szarych Gór, a Bladymi Siostrami. To właśnie stąd Gilles le Breton rozpoczął podbój pobliskich obszarów, kładąc fundamenty współczesnej Bretonni. Wielki pomnik tego potężnego wojownika wznosi się ponad stłoczonymi kramami na centralnym placu miasta.

Obecnie, na przekór sławnej historii i szczególnemu miejscu w kronikach, zepsucie i dekadencja wszystkich miast bretońskich manifestuje się tu w wyjątkowym nasileniu. Złodzieje i podżegacze są najmniej groźnymi mieszkańcami kilometrów nieużywanych tuneli i kanałów pod ulicami miasta. Te *trzewia* Gisoreux są odbiciem struktury społeczeństwa żyjącego na powierzchni. Ciemności zapomnianych i zrujnowanych przejść kryją działalność wyznawców Chaosu - poszukujących dreszczyku emocji arystokratów, zdeprawowanych ciągłym poszukiwaniem nowych doświadczeń, potęgi oraz egzotyki. Wielu skłonnych do dziwactw bogaczy oddaje cześć mrocznym bogom. To właśnie tunele pod Gisoreux oferują im schronienie i odosobnienie. Labirynt ukrywa również wiele istot, żyjących tylko w ciemnościach. Przy świetle księżyca wykradają się one, aby polować na słabych i bezbronnych. Chociaż Kult Bogów Chaosu nie jest tolerowany nawet w tym morzu dekadencji i rozkładu, to władze trzebią te kultu powoli i niemrawo.

ZAMEK DESFLEUVE:

Na straży Przesmyku Gisoreux stoi zamek Desfleuve. To siedziba Frederika, markiza Desfleuve, z której nadzoruje utrzymanie niebezpieczeństwa na tej ważnej przełęczy. Markiz to młody rycerz i jedyny potomek rodu. Jego matka zmarła przy porodzie, a ojciec samotnie wychowywał syna aż do swojej śmierci. Jak dotąd, nastoletni Frederik wzorowo wywiązuje się z powierzonych mu obowiązków, choć jako rycerz Królestwa zaczyna napomykać o mianowaniu namiestnika i wyruszeniu na poszukiwanie Graala.

Frederik Desfleuve ma jednak poważny problem - jest kobietą. Ojciec nigdy nie pogodził się ze śmiercią żony i nie potrafił zdecydować się na powtórne małżeństwo. Dlatego też wychował jedyne dziecko na swojego następcę. Sekret dziewczyny zna jedynie jej piastunka, jednak markiz (markiza?) zastanawia się, komu może powierzyć władzę nad rodowym zamkiem, a także nad tym, komu może zaufać w kwestii spłodzenia dziedzica.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA GISOREUX:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI

KSIĘSTWO GISOREUX					**KSIĄŻĘ HAGEN Z GISOREUX**		
GISOREUX	Z	Książę Hagen	18998	5	handel, podatki	300a/600b/1200c	Stolica Gisoreux. Most nad rzeką Sannez.
Automnechamp	W	Książę Hagen	64	2	rolnictwo	6c	
Glacesole	W	Książę Hagen	84	1	ubóstwo	2c	
Voleuretrait	W	Książę Hagen	63	1	ubóstwo	1c	Kaplica Pani z Jeziora.
Etemaison	Z	Sir Olivier z Etemaison	852	3	handel, podatki, rolnictwo, wino	17b/110c	
Grosbref	W	Sir Olivier z Etemaison	92	2	rybołówstwo	9c	
Quandbois	W	Sir Olivier z Etemaison	29	2	bydło, rolnictwo	2c	
Hallendur	Z	Sir Legrand z Hallendur	564	3	handel, podatki, rolnictwo	16b/84c	
Ouestfruitier	W	Sir Legrand z Hallendur	37	2	owce, ser	3c	
Vieilsaintvierge	W	Sir Legrand z Hallendur	65	2	konie, rolnictwo	6c	
Sudbois	Z	Sir Fabian z Sudbois	687	3	handel, podatki, rolnictwo	13b/103c	
Bleupuits	W	Sir Fabian z Sudbois	63	2	rybołówstwo	6c	
ZIEMIE BLAFARDPUY					**LORD MONTCALF Z BLAFARDPUY**		
BLAFARDPUY	Z	Lord Montcalf	5108	4	handel, podatki	50a/100b/200c	
Bonaire	W	Lord Montcalf	77	1	ubóstwo	3c	
Chambrebruyere	W	Lord Montcalf	30	1	ubóstwo	-	
Fluetpuy	Z	Sir Martin z Fluetouy	278	3	handel, podatki, rudy metali	5b/41c	Kopalnia żelaza.
Grosporte	W	Sir Martin z Fluetouy	90	1	ubóstwo	3c	
Maisonnette	W	Sir Martin z Fluetouy	89	2	owce, ser	8c	
ZIEMIE DESFLEUVE					**MARKIZ FREDERIK Z DESFLEUVE**		
DESFLEUVE	Z	Markiz Frederik	7291	4	handel, podatki	65a/130b/260c	
Airepax	W	Markiz Frederik	88	2	rolnictwo, wino	8c	
Bonchamp	W	Markiz Frederik	54	1	ubóstwo	-	
Tempsole	Z	Sir Montcalf z Tempsole	864	3	handel, owce, podatki	19b/124c	
ZIEMIE FOIRELIEU					**LORD MONTIMER Z FOIRLIEU**		
FOIRELIEU	Z	Lord Montimer	7796	4	handel, podatki	70a/140b/280c	
Grisbref	W	Lord Montimer	65	2	bydło, rolnictwo	6c	
Plantesole	W	Lord Montimer	53	1	ubóstwo	-	
Branchere	Z	Sir Edmunt z Branchere	976	3	handel, konie, podatki, wino	19b/136c	
Diableruisselet	W	Sir Edmunt z Branchere	87	2	bydło, rolnictwo	8c	
Levermanois	W	Sir Edmunt z Branchere	53	2	owce	5c	
Merveuve	Z	Sir Teudis z Merveuve	794	3	handel, owce, podatki, ser	15b/119c	
Tembsbois	W	Sir Teudis z Merveuve	64	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE HARRAN					**DIUK BALDHELM Z HARRAN**		
HARRAN	Z	Diuk Baldhelm	9714	4	handel, podatki	90a/180b/360c	
Argentbois	W	Diuk Baldhelm	53	2	bydło, rolnictwo	5c	
Brebisruisselet	W	Diuk Baldhelm	85	2	rolnictwo	8c	
Baibas	Z	Sir Edmunt z Baibas	246	3	handel, podatki, rolnictwo	5b/27c	
Courirbois	W	Sir Edmunt z Baibas	27	2	rybołówstwo	2c	
Foirebois	W	Sir Edmunt z Baibas	85	1	ubóstwo	2c	
Outremont	W	Sir Edmunt z Baibas	40	1	ubóstwo	2c	
Diapregalure	Z	Sir Vincent z Diapregalure	547	3	handel, owce, podatki, rolnictwo, ser	16b/82c	
Glacelieu	W	Sir Vincent z Diapregalure	94	2	rolnictwo, wino	9c	
Nordsole	W	Sir Vincent z Diapregalure	54	1	ubóstwo	2c	
Sangporte	Z	Sir Orderyk z Sangporte	276	3	handel, podatki, rolnictwo, wino	11b/46c	
Pauvremaison	W	Sir Orderyk z Sangporte	76	2	rolnictwo	7c	
Soleilveuve	W	Sir Orderyk z Sangporte	54	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE LENITIFROCHE					**LORD ANZELM Z LENITIFROCHE**		
LENITIFROCHE	Z	Lord Anzelm	7103	4	handel, podatki	60a/120b/240c	
Basgalure	W	Lord Anzelm	87	2	drewno	8c	
Halleau	W	Lord Anzelm	65	1	ubóstwo	1c	
Mereau	Z	Sir Oskar z Mereau	755	3	handel, podatki, węgiel drzewny	30b/128	
Cendregalure	W	Sir Oskar z Mereau	76	1	ubóstwo	2c	
Murbois	W	Sir Oskar z Mereau	43	2	drewno	4c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

L'ANGUILLE:

To przez tę sól w wodzie i w powietrzu, wiecie? Wyżera wszystko w głowach mieszczuchów. To dlatego ciągle myślą o złocie.
- chłop z L'Anguille

Codziennie spotykasz tych samych ludzi, widzisz te same twarze, a po kilku latach przestajesz pamiętać, że istnieje cokolwiek innego niż ta wioska, zapuszczone poletko i chałupa z dziurawym dachem. Żyjesz w zamkniętym świecie, gdzie oznaką pozycji jest wielkość twojej krowy.
- mieszczanin z L'Anguille

Próbują być bardziej marienburgscy niż my. Podobno nawet zamierzają spiętrzyć Sannez w górnym biegu, aby kupcy z L'Anguille też mogli mieć własne mokradła.
- żeglarz z Marienburga

Większość obszarów księstwa zajmują pola uprawne, oprócz południowych rejonów, które pokrywa Las Arden. Pomimo obecności wielkiego portu L'Anguille, wybrzeże księstwa jest krótkie i niezbyt sprzyjające żegludze. Większość linii brzegowej stanowią strome klify, a okoliczne wody usiane są podwodnymi skalami. Prądy morskie są tu silniejsze i bardziej zdradliwe niż na pozostałych odcinkach bretonnskiego wybrzeża. Nawet doświadczeni piloci i nawigatorzy mają problemy z bezpieczną żeglugą na tych burzliwych wodach. Znalezienie bezpiecznej przystani wymaga wykonania udane *Trudnego* (-20%) testu *kierowania łodzią*. Owiane złą sława wybrzeże stanowi również schronienie dla morskich potworów i bestii.

Dlatego na tutejszym wybrzeżu nie ma zbyt wielu osad i miast, oczywiście poza największym portem Bretonni - L'Anguille. Wśród wysokich nadmorskich urwisk, smaganych wiatrem i sztormami, żyją ci, którym zależy na samotności: pustelnicy, piraci, przemytnicy, a także banici i kultyści.

Pozostałe ziemie księstwa to w dużej mierze pastwiska i pola uprawne, z nielicznymi, rozsianymi po regionie zamkami szlacheckimi. Rozwojowi rolnictwa sprzyja żyzna gleba i łagodny klimat. Tutejsi chłopi mawiają, iż morze wyładowuje swój gniew na klifach, zaś ziemie położone w głębi lądu obdarza życiodajnym deszczem. Włości arystokratów bywają oddzielane długimi i wąskimi zagajnikami, o szerokości nie przekraczającej kilkudziesięciu metrów. Tego rodzaju pasy leśne służą jako naturalne granice, zapewniają budulec oraz pożywienie dla świń, a jednocześnie, ze względu na niewielkie rozmiary, nie stanowią bezpiecznej kryjówki dla zbójów i drapieżników.

Poza portem L'Anguille na terenie księstwa nie ma większych miast. Położenie geograficzne portu oraz stolicy sąsiedniego Couronne zapewnia w miarę szybki dojazd z każdego zakątka księstwa, a oba miasta są na tyle duże, iż trudno z nimi konkurować. Na skutek braku innych centrów handlowych, niemal w każdej wiosce odbywa się targ, ponieważ dla chłopów kilkudniowa podróż do miasta jest po prostu nieopłacalna.

Południowe rejony księstwa porasta owiany złą sławą Las Arden. Położone w pobliżu kniei osady bywają celem napaści zwierzoludzi i leśnych stworów, a szczególnie częste i liczne w tych okolicach są zbrojne stada zwierzoludzi z rogami przypominającymi poroża jeleni i łosi.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Nie rzucaj kotwicy na skałach.*** *(Nie podejmuj ryzyka, bądź zadowolony z tego, co masz.)*
- ***Nocny połów.*** *(Przedsięwzięcie ryzykowne, potencjalnie nieopłacalne, a z pewnością bardzo niebezpieczne.)*
- ***Olej do latarni.*** *(Duża suma pieniędzy. Określenie używane zarówno w odniesieniu do znacznych kosztów utrzymania latarni morskiej, jak również kwoty pobieranej od nowych członków Bractwa.)*
- ***Ręka, noga.*** *(Mała suma pieniędzy. Określenie pochodzi od zwyczaju pobierania przy przekraczaniu bram miejskich niewielkiej kwoty za każdą kończynę przechodzącego.)*
- ***Ryby na łące.*** *(Określenie dwóch rzeczy, które zupełnie do siebie nie pasują.)*

- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Mieszkańcy L'Anguille dzielą się na dwie kategorie: mieszkających w porcie i poza nim. Istnieją między nimi silne animozje, niekiedy równie żywiołowe jak w przypadku waśni pomiędzy poszczególnymi księstwami.

W porcie mieszkają głównie żeglarze, rybacy i kupcy. Żyją z darów morza i są z tego dumni. Dla nich dowodem największego męstwa jest codzienne stawianie czoła żywiołom wiatru i wody, natomiast krótkie chwile na lądzie to okazja, by zaznać przyjemności życia. Twierdzą, iż szczury lądowe *zbytnio martwią się o przyszłoroczne zbiory, pozwalając odpłynąć fali*, czyli po prostu zapominają o tym, iż trzeba cieszyć się chwilą obecną, bo któż wie, co przyniesie przyszłość? Mieszczanie rzadko opuszczają portowe mury, a jeśli już, to zwykle po to, aby się ustatkować i zająć uprawą roli lub by zaznać przygód i szukać sławy. W codziennym życiu żeglarza nie ma okazji do zdobycia chwały, gdyż morza nie sposób pokonać, a każdy dzień to wyłącznie walka o przetrwanie, nie o zwycięstwo.

Mieszkańcy pozostałych terenów księstwa, szczególnie południowych, to typowi chłopi: silni, godni zaufania, dzielnie stawiający opór banitom i potworom z Lasu Arden. W ich opinii mieszczanie to lekkoduchy i utracjusze, którzy w życiu nie przepracowali uczciwie nawet jednego dnia. Mieszkańcy wsi, którzy opuszczają rodzinne strony, najczęściej pragną doświadczyć przygód bardziej ekscytujących niż żniwa lub wiejskie tańce przy ognisku. Inni zaś zostają przymusowo wcieleni do wojska jako pachołkowie w zbrojnej wyprawie miejscowego wielmoży.

Waśnie i niechęć między obiema grupami stanowią główna oś rozgrywek politycznych w księstwie. Niechęć księcia Tauberta do morza jedynie pogarsza sprawę. Władca nie tylko nie przyjeżdża do portu L'Anguille, ale w ogóle nie myśli o tym ważnym przecież rynku zbytku i ośrodku gospodarczym. Do tej pory książę mianował kilku namiestników, ale żaden z nich nie potrafi zaprowadzić porządku w porcie. Obecnie tę funkcję sprawuje Godemar Fitzgodrik, najbogatszy kupiec w Bretonni i przywódca rodu znanego jako Bractwo Latarni. Jego głównym zadaniem, z którego zresztą wywiązują się bez zarzutu, jest efektywnie ściąganie podatków i opłat, co powoduje, iż w porcie kwitnie łapownictwo i przemyt, zaś biurokracja i absurdy prawne sięgają granic możliwości.

Mimo to, a może właśnie dzięki takiej sytuacji, Godemar i Bractwo konsekwentnie realizują swoje dążenia do niezależności i przejęcia władzy na wybrzeżu. W świetle prawa przywódca rodu jest tylko chłopem, więc nie ma zbyt wielkich wpływów na dworze. Jest to fakt nagminnie wykorzystywany przez biedniejszych, ale szlachetnie urodzonych rycerzy i dworzan, za każdym razem, gdy namiestnik portu pojawia się na dworze, aby przekazać wpływy z podatków. Jednakże mało znaczącą pozycję na dworze Bractwo Latarni rekompensuje sobie niemal całkowitą kontrolą nad największym portem w Bretonni, a w konsekwencji znaczącym udziałem w dalszej dystrybucji towarów, zarówno pochodzących z głębi kraju, jak też przywożonych z innych księstw i krain Starego Świata. Rada Bractwa Latarni debatuje obecnie nad kwestią o fundamentalnym znaczeniu dla sytuacji całego rodu. Czy Bractwo Latarni powinno dążyć do niezależności od księcia L'Anguille, czy też raczej planować oderwanie księstwa od Bretonni i sprawowanie samodzielnej władzy w całym regionie. Do czasu ustalenia dalszego kierunku działań Bractwa Latarni koncentruje wysiłki na utrzymaniu politycznie stabilnej sytuacji na wybrzeżu, a także umocnienia własnej pozycji i rozszerzeniu wpływów w regionie.

Ze względu na swoją długotrwałą nieobecność, książę Taubert jest postacią praktycznie nieznaną większości mieszkańców portu. Niewielka grupa mieszczan i drobnych kupców, którym nie podoba się dominacja Bractwa Latarni, podejmuje wysiłki, aby zainteresować księcia przypadkami nadużyć mianowanego przez niego namiestnika. Liczą na to, że książę, postrzegany niemal jako wybawiciel, przywróci ład i porządek w porcie, a wtedy ich pozycja i majątek również wzrosną. Jednak większość mieszkańców miasta, a zwłaszcza bogatsi kupcy, uznają władcę za osobę niezbyt interesującą się problemami wybrzeża, bardziej pochłoniętą zabawami i polowaniami, co zresztą bardziej im odpowiada.

W opinii mieszkańców prowincji sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Dla szlachty i chłopów książę jest prawdziwym bohaterem i obrońcą, który osobiście prowadzi wyprawy przeciwko bestiom z Lasu Arden. Wzniesione przez księcia wieże i forty sygnałowe, rozlokowane na obrzeżach lasu, błyskawicznie przekazują na zamek Grasgar wieści o spostrzeżonych bandach zbójów lub stadach zwierzoludzi. Książę wysyła przeciwko nim zbrojne oddziały, nierzadko osobiście dowodząc drużyną. Dzięki temu liczne wioski zostały uratowane przed zniszczeniem, a wielu drobnych ziemskich posiadaczy, a nawet chłopów, zawdzięcza życie męstwu i waleczności księcia. Tego rodzaju silne przeżycia wpływają na opinię poddanych o ich władcy.

KSIĄŻĘ TAUBERT Z L'ANGUILLE:

W młodości książę wiele żeglował po morzach wokół Bretonni, lecz minęło ponad piętnaście lat, odkąd po raz ostatni stanął na pokładzie okrętu lub choćby widział morskie fale. Od powrotu z ostatniego rejsu wiele lat temu, nikomu nie wyjawił przyczyn decyzji o porzuceniu morza.

Tym samym zagadką pozostaje powód przeniesienia dworu do zamku Grasgar, położonego na obrzeżach Lasu Arden. Poprzedni władcy wykorzystywali zamek jako rezydencję myśliwską, lecz Taubert nakazał przebudowę, aby Grasgar mógł służyć jako forteca przeciwko zbrojnym napaściom zwierzoludzi. Zamek jest także bazą wypadową częstych wypraw w głąb lasu. Książę twierdzi, że działania mają na celu oczyszczanie pradawnej kniei z wszelkich bestii i potworów, lecz złośliwi twierdzą, że Taubert po prostu próbuje uciec jak najdalej od morza.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Z upływem lat nawet zwierzoludzie zdołali pojąć, iż znacznie bezpieczniejsze jest napadanie na pozostałe księstwa w regionie, głównie Artois, Lyonesse i Couronne. Prowadzi to do napięć między nimi a L'Anguille. Niektórzy magnaci otwarcie wyrażają otwarcie opinię, iż książę Taubert powinien rozbić zbrojne stada, a nie tylko przeganiać zwierzoludzi na ziemie sąsiadów. Jednakże niezachwiana odwaga i gotowość Tauberta do walki z zagrożeniem z Lasu Arden nieco wycisza krytyczne głosy arystokratów, którzy nie mogą zaprzeczyć nieraz iście heroicznym wysiłkom księcia L'Anguille. Pomimo

szacunku, jaki żywią wobec bitewnych wyczynów władcy, nie ustają w intrygach w celu oczernienia księcia lub osłabienia pozycji Tauberta na królewskim dworze.

BARWY KSIĘSTWA:

Błękit i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi barwami herbowymi używanymi przez arystokrację księstwa L'Anguille.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

L'ANGUILLE:

Jest szeroko znane ze swej latarni morskiej, będącej starodawną fortecą, rozległą i nieporównywalnie wysoką. Podobno zbudowały ją elfy na wiele lat przed ich wojną z krasnoludami, i przez tysiąclecia pozostawała pod ochroną potężnych czarów. Wieża ta jest niewątpliwie najwyższym budynkiem w Starym Świecie, gdyż ma pełne 500 metrów wysokości. Została uformowana w kształcie zwężającego się na końcu słupa o szerokiej na 150 metrów, ośmiokątnej podstawie, wznoszącej się do pięćdziesięciometrowej, ośmiobocznej platformy u szczytu. Całą konstrukcję wzniesiono z niezwykłego czarnego kamienia, w którym wydrążono tunele i komnaty. Gmach ten mieści centrum administracyjne miasta, pałac gubernatora i koszary straży miejskiej. Na szczycie znajduje się platforma z wiecznym ogniem, wzniesiona na kolejne 25 metrów ponad szczyt. Ogień widoczny jest nawet w dalekim Albionie na drugim brzegu Morza Środkowego. Musiał służyć elfom jako światło przewodnie, kiedy ich floty płynęły ku wschodowi po bezkresnych wodach Wielkiego Oceanu Zachodniego. Latarnia stanowi część umocnień portu, po obu stronach ciągną się potężne mury, wysokie na trzydzieści i szerokie na dwadzieścia metrów. Przybywające do portu elfy właśnie do latarni morskiej kierują swe pierwsze kroki, a żaden z latarników nie waży się bronić im wejścia na szczyt wieży.

Większość budynków za murami to znacznie nowsze konstrukcje, wzniesione ludzką ręką. Jedną z najstarszych jest zamek, położony na wyspie pośrodku portu i strzegący wejścia do kanału dzięki potężnym katapultom i balistom. Kamienna twierdza, mimo iż obsadzona, pozostaje nieco zaniedbana, gdyż książę nie zawitał tu od wielu lat. W obrębie murów istnieją cztery inne, mniejsze forty, wzniesione przez Bractwo Latarni. Każdy z nich to niezależny zamek, otoczony murem i obsadzony żołnierzami. Główne uzbrojenie fortów stanowią oczywiście armaty, a same zamki zlokalizowano tak, aby zapewnić im możliwie największe pole ostrzału. Wyszkoleni w Imperium inżynierowie Bractwa Latarni umocnili także baszty i bastiony miejskich murów, obsadzając je wyszkolonymi załogami bombardierów. Przeciwko takim praktykom protestuje kasztelan zamkowy, jednak wszelkie jego skargi trafiają najpierw do rąk książęcego namiestnika, Godemara Fitzgodrika, który jest zarazem przywódcą Bractwa Latarni.

Miasto otaczają solidne mury i przepływa przez nie rzeka Sannez. Brzegi rzeki zabudowana dokami dla dużych statków, przepływających przez miasto w drodze do Couronne. L'Anguille jest portem handlowym o dużym znaczeniu, chociaż znajduje się cieniu Marienburga, którego położenie u ujścia Reiku oferuje łatwy dostęp do serca Starego Świata. Jak wszystkie bretonnskie miasta, L'Anguille jest słabo zagospodarowane i większość mieszkańców żyje w trudzie i nędzy. Pracę jednak łatwo znaleźć - przy nadbrzeżach oraz dokach znajdują się tuziny tawern, w których kapitanowie morskich okrętów i rzeczni handlarze szukają silnych załogantów oraz zbrojnych najemników.

SERRAC:

W wiosce żyje kilkadziesiąt rodzin, zamieszkujących nędzne chałupy zgrupowane wokół błotnistego rynku. Domostwa są w opłakanym stanie, widać dziury w ścianach i zapadnięte dachy.

Na wzgórzu na północ od wioski stoi zamek Serrac. Drewniana palisada otacza niewielki dziedziniec oraz prostokątny donżon z okrągłymi basztami na każdym rogu. Bramę stanowi wzniesiona z kamienia strażnica. Po obu jej stronach część palisady również zastąpiono kamiennym murem.

Na południu leżą pola uprawne, zaś od wschodu i zachodu las podchodzi niemal pod samą wioskę. Zarośla i niższe krzewy wykorzystywane są jako opał i pożywienie dla świń, zaś obecność zamku chroni wioskę przed atakami zwierzoludzi.

SMOCZE KŁY:

Smocze Kły to szczególnie niebezpieczny, choć malowniczy odcinek wybrzeża oddalony o dzień żeglugi od granicy z Lyonesse. Z wody wystają tu setki ostrych skał, zakrzywionych w skutek ciągłych uderzeń fal. Nad kipielą szalejącego morza unoszą się kłęby wodnej mgiełki, dzięki której skały wyglądają niczym zębiska wściekle dyszącej morskiej bestii. Jest to obszar szczególnie często nawiedzany przez burze, a przynajmniej raz w tygodniu szaleje tu potężny sztorm. Żeglarze uważają, iż wpłynięcie między Smocze Kły to pewna śmierć, choć tym razem nie ma to nic wspólnego z przesądami braci żeglarskiej, a raczej stanowi trzeźwą ocenę naturalnych warunków panujących na tym wybrzeżu. Ostre skały, wzburzone morze i porywiste wichry przyniosły zagładę niejednej załodze.

Co dziwne, kupcy i wędrowcy przybywający na zamek miejscowego władcy donosili o przypadkach tajemniczych zniknięć osób podróżujących nie morzem, ale lądem, mniej więcej na wysokości Smoczych Kłów. Od ponad trzech lat nie ma wiarygodnych informacji o sytuacji w regionie, a śmiałkowie, którzy wyruszyli w tamtą stronę, między innymi wyprawa miejscowego wielmoży, nigdy nie powrócili. Księcia Tauberta nie obchodzą sprawy związane z morzem, co oznacza, że zagadkę tajemniczych zniknięć musi rozwiązać dziesięcioletni syn zaginionego lorda. Mimo złej sławy otaczającej region Smoczych Kłów, młodzieniec oferuje wysoką nagrodę za dostarczenie wieści o losie ojca.

ZAMEK GRASGAR:

Niedawno przebudowany i powiększony zamek stanowi siedzibę dworu księcia Tauberta. W AS2485 (1507KB) był to niewielki leśny pałacyk, chroniony przez błotnistą fosę i drewnianą palisadę. Obecnie wznosi się tu prawdziwa twierdza. Główny donżon mierzy ponad trzydzieści metrów wysokości, otoczony jest fosą i kamiennym murem. Książę rozpoczął rozbudowę dolnego dziedzińca, budynków pomocniczych i stajni, a także zewnętrznego muru, wyższego i zwieńczonego basztami. Zamek ma służyć jako koszary i jednocześnie baza wypadowa dla licznej armii książęcej.

Obecnie przebywa tam pięćdziesięciu rycerzy i kilkuset zbrojnych piechurów, jednak w zamyśle księcia budowane koszary mają pomieścić nawet dwudziestokrotnie liczniejsze wojska. Póki co, Taubert może liczyć na to, iż w krótkim czasie powiększy zastęp wiernych mu rycerzy, jednak to nie powstrzymuje księcia przed wydawaniem złota na rozbudowę zamku Grasgar. Planów władcy nie zna nikt, choć wielu doradców oraz zagorzałych wrogów podejrzewa, iż ambicje księcia sięgają dalej niż oczyszczenie Lasu Arden. Na korzyść Taubera świadczą natomiast dokonania, przede wszystkim udane wyprawy przeciw zwierzoludziom.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA L'ANGUILLE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO L'AMGUILLE					GUBERNATOR GODEMAR FITZGODRIK		
L'ANGUILLE	M	Gubernator Fitzgodrik	12756	5	handel, podatki	120a/240b/480c	Port morski. Najwyższa w Starym Świecie latarnia morska. Skorumpowani urzędnicy.
Ayrebruyere	W	Książę Taubert	65	2	bydło, rolnictwo	2c	
Fluitruisselet	W	Książę Taubert	27	2	kozy, rolnictwo, ser	2c	
Plaintesole	W	Książę Taubert	67	1	ubóstwo	-	
Vouivrebas	W	Książę Taubert	47	1	ubóstwo	2c	
Brebislieu	Z	Sir Jacen z Brebislieu	585	3	handel, podatki, rolnictwo	17b/87c	Targ. Zajazd.
Devantgalure	W	Sir Jacen z Brebislieu	37	1	ubóstwo	-	
Druvieuxbois	W	Sir Jacen z Brebislieu	53	1	ubóstwo	-	
Jaunesole	Z	Sir Hugo z Jaunesole	689	3	handel, podatki, rolnictwo, wino	34b/103c	
Pleurroche	W	Sir Hugo z Jaunesole	54	1	ubóstwo	-	
Soleilbois	W	Sir Hugo z Jaunesole	78	2	rolnictwo	7c	
Tempsvierge	Z	Sir Vincent z Tempsvierge	724	3	handel, podatki, rolnictwo, wino	21b/108c	
Vapeurpuy	W	Sir Vincent z Tempsvierge	65	2	rolnictwo	6c	
Vouivrelieu	W	Sir Vincent z Tempsvierge	87	2	owce, rolnictwo, ser	8c	
ZIEMIE GRASGAR					KSIĄŻĘ TAUBERT Z L'ANGUILLE		
GRASGAR	Z	Książę Taubert	7832	5	handel, podatki	50a/100b/200c	Stolica L'Anguille.

Argenteau	W	Książę Taubert	67	3	drewno, handel, wino	9c	Targ. Zajazd.
Taubertmont	W	Książę Taubert	35	1	ubóstwo	-	
Cercueilpuits	Z	Sir Antuan z Cercueilpuits	586	3	handel, podatki, węgiel drzewny	17b/64c	Targ.
Chambrebruyere	W	Sir Antuan z Cercueilpuits	45	2	bydło, drewno	2c	
Vapeurbas	W	Sir Antuan z Cercueilpuits	89	2	węgiel drzewny	8c	
Foirebois	Z	Sir Robert z Foirebois	765	3	drewno, handel, kozy, podatki	15b/91c	
Automnepleur	W	Sir Robert z Foirebois	77	1	ubóstwo	2c	
Froitchamp	W	Sir Robert z Foirebois	76	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE REUNIOT					**LORD PHILIPPE Z REUNIOT**		
REUNIOT	W	Lord Philippe	857	4	handel, podatki	10a/20c/60c	
Brutebas	W	Lord Philippe	78	2	rolnictwo	7c	
Marimaison	W	Lord Philippe	84	2	rolnictwo	8c	
Pauvrefruieter	W	Lord Philippe	90	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE SERRAC					**LORD ROLAND Z SERRAC**		
SERRAC	Z	Lord Roland	565	3	handel, podatki	5a/25c/50c	
Blancissue	W	Lord Roland	98	1	ubóstwo	4c	
Toitchamp	W	Lord Roland	56	2	rybołówstwo	6c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń.*

LYONESSE:

Obowiązkiem rycerza jest bronić honoru i dziedzictwa przed każdym wrogiem, czy to najeźdźcą, czy też zdrajcą z własnej krwi.
- Sir Leobas, rycerze z Lyonesse

Tam jest gorzej niż u nas w Tilei. Ciągle knują i walczą między sobą, niekiedy z własnym rodem, a nawet przeciwko sobie samym. Tak czy inaczej, jeśli jesteś cwany i potrafisz trzymać język za zębami, możesz tam zgarnąć sporo złota.
- Marietta, najemniczka z Tilei

Gdyby księciu Adalhardowi udało się ich pogodzić i zjednoczyć, byliby niepokonani. Sam nie wiem, czy to byłoby lepiej, czy gorzej.
- Sir Gaston, rycerz z Artois

Zajmujące północno-zachodni region Bretonni Lyonesse to jedno z większych księstw, pod względem obszaru ustępujące jedynie Quenelles. Tutejsze wybrzeże jest długie, poszarpane i usiane setkami małych, skalistych wysepek. Prądy morskie bywają zdradliwe, lecz jednocześnie są na tyle niezmienne, iż rdzenni mieszkańcy wybrzeża z łatwością potrafią wśród nich nawigować. Większość nadbrzeżnych osad położona jest na wyspach, gdyż żegluga jest tam łatwiejsza, a naturalnie uformowane zatoki lepiej nadają się do założenia portu niż zdradliwe klify kontynentalnej części wybrzeża. Śródlądowy obszar księstwa podzielony jest na dwie główne części, składające się w większości z ziem uprawnych. Na północy leży stare Lyonesse, kraina Thierulfa, pierwszego Towarzysza Graala. Południe zaś obejmuje ziemie, które niegdyś stanowiły część księstwa Mousillon.

Północne rejony krainy usiane są niewielkimi pagórkami, które mieszkańcy zwą kopcami. To okrągłe, niezbyt wysokie wzgórza o stromych zboczach i niemal płaskich szczytach. Rzadko przekraczają wysokość trzydziestu metrów i zwykle nie są zalesione. Wewnątrz znajdują się jaskinie, połączone z tunelami i podziemnymi jeziorami wody zdatnej do picia. Na pierwszy rzut oka wzniesienia te wyglądają na usypane pod budowlę zamku, jednak wydaje się, że są pochodzenia naturalnego. Oczywiście obecnie niemal na wszystkich większych kopcach wznoszą się zamki lub forty, niektóre wciąż zamieszkane, inne częściowo zrujnowane.

W południowej części księstwa nie ma zbyt wielu takich kopców, natomiast cechą charakterystyczną jest duża liczba strumieni i rzek, które często łączą się, tworząc niewielkie jeziora i stawy. Na większych jeziorach znajdują się wyspy zdatne pod budowę zamku, zaś naturalna fosa zapewnia obrońcom źródło wody pitnej, a jednocześnie eliminuje potrzebę budowania wysokich murów. Im bliżej do granicy z Mousillon, tym jeziora stają rozleglejsze, a grunt bardziej bagnisty. Prawdziwe trzęsawiska można znaleźć jednak dopiero w obrębie przeklętego księstwa.

Południową część Lyonesse pokrywa Las Arden. To właśnie stamtąd wypływają liczne strumienie, tak również można napotkać większe jeziora i podmokłe lasy, zwane grądem. Nieliczne osady, ufortyfikowane i zazwyczaj zakładane nad brzegiem jeziora lub na wyspach, próbując przetrwać, zaciekle broniąc się przed licznymi w tej części lasu zwierzoludźmi.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Mieszka w zamku na kopcu.*** *(O sytuacji osoby, która skutecznie wykorzystała dostępne zasoby, aby umocnić swoją pozycję.)*
- ***Sprawa z dziada pradziada.*** *(O czynności, której ktoś wolałby nie wykonywać, ale nie ma innego wyboru.)*
- ***Wie, co robi.*** *(O osobie dobrze poinformowanej i spostrzegawczej. Zwykle używany wobec rywali lub przeciwników.)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Mieszkańcy Lyonesse znani są z kłótliwości i pamiętliwości. Intrygowanie to tradycyjny sposób rozwiązywania sporów przez przedstawicieli tutejszych rodów szlacheckich. Winą za taką postawę obarcza się ukształtowanie geograficzne księstwa, z szczególnie mnogość miejsc łatwych do ufortyfikowania i obrony, gdzie zwykle mieszczą się siedziby magnatów. Trudno je zdobyć lub zniszczyć, dlatego raz wszczęte waśnie ciągną się przez wiele pokoleń.

Obecna sytuacja polityczna w księstwie przypomina splątany węzeł przeróżnych rywalizacji, zatargów, intryg i sporów pomiędzy poszczególnymi rodami. U ich źródła leżą zapomniane już wydarzenia i nieporozumienia, obrosłe w wieloletnie tradycje i niemal rytualne zachowania. Często zdarzało się, że magnaci, którzy nie byli w stanie pokonać swego rywala militarnie, próbowali w drodze intryg i spiskowania doprowadzić do upadku przeciwnika. Inni podejmowali działania w celu zdobycia przewagi ekonomicznej i gospodarczego zrujnowania przeciwnika. Niektórzy lordowie zniżali się do haniebnych rozwiązań, zatrudniając szpiegów, skrytobójców, a nawet podkupując chłopów z należącej do wroga wioski.

Tego rodzaju działania i wewnętrzne tarcia doprowadziły do sytuacji, w której niemal każdy szlachetnie urodzony mieszkaniec Lyonesse większość życia spędza na staraniach, by wzmocnić pozycję swego rodu albo osłabić pozycję przeciwnika, lub też na niweczeniu (w sposób honorowy lub nie) planów wroga. Niewielu rycerzy rozumie w pełni całokształt sieci intryg, w jakie wplątane są ich rodziny, a większość nie potrafi zaplanować niczego więcej poza najprostszą reakcją na codzienne słowne utarczki i wrogie działania ze strony rywali. Niektórzy zaś całkowicie gubią się w gąszczu skomplikowanych intryg i od dawna żywionych uraz.

Jedynym skutecznym sposobem, by wyrwać się z tej plątaniny układów, sojuszy i zdrad, jest opuszczenie Lyonesse, jak zresztą postępuje wielu awanturników. Inni zostają zmuszeni do pospiesznego wyjazdu z rodzinnych ziem, by uciec przed zbrojnym pościgiem, skrytobójcami, a nawet stróżami prawa. Bywają i tacy, którzy wierzą, iż poza granicami księstwa, z dala od czujnych oczu szpiegów i informatorów, uda im się wprowadzić w życie plan, który zapewni przewagę ich rodzinie.

KSIĄŻĘ ADALHARD Z LYONESSE:

Wszelkie oznaki wskazują, że książę Adalhard to osoba o niezbyt skomplikowanej naturze. Lubuje się w walce i różnorakich próbach sił, natomiast poza polem bitwy większość czasu spędza na ucztach, polowaniu i hazardzie oraz oczywiście towarzystwie pięknych dam. Niektórzy dworzanie i

polityczni przeciwnicy księcia sugerują, iż władca Lyonesse w większym stopniu oddaje cześć Ulrykowi niż Pani z Jeziora. Jako uzasadnienie swych podejrzeń wskazują nietypowe zachowanie władcy oraz domieszkę norskiej krwi, jaką posiada wiele rodów z północnych rejonów księstwa.

Książę stroni od polityki, próbując w możliwie największym stopniu pozostawać poza skomplikowanym układem waśni i powiązań. Jeśli jakiś lokalny konflikt przybiera niepokojące rozmiary, książę zwykle podejmuje decyzję o zdławieniu go siłą. Wyrusza na czele swych rycerzy, pokonuje zwaśnione strony lub zmusza je do kapitulacji, a następnie ogłasza rozejm i zakończenie sporu. Jak dotąd każda z tych wypraw kończyła się druzgocącym zwycięstwem władcy, dlatego arystokraci z Lyonesse dokładają wszelkich starań, aby wieść o intrygach nie doszła do książęcych uszu.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

W tyglu kłótni, częstych zdrad oraz pospiesznie zawieranych, tymczasowych sojuszy trudno mówić o stabilnych podziałach geopolitycznych, aczkolwiek jedno z ich głównych kryteriów dotyczy właśnie położenia geograficznego. Arystokraci z południa z wielką radością przyjęli wyzwolenie spod władzy szalonego i okrutnego księcia Mousillon, jednak ze znacznie mniejszym zadowoleniem odnieśli się do przejmowania co bogatszych ziem przez rycerzy z północy oraz konsekwentnego odsuwania *dawnych Mousillończyków* od władzy. Niestety, nawet w obliczu utraty wpływów politycznych szlachta z południa nie jest w stanie zapomnieć o dawnych urazach i współdziałać na rzecz odzyskania dominującej pozycji na własnych terenach. Wielu szlachciców głośno apeluje o zawarcie porozumienia między najważniejszymi rodami południa, aczkolwiek postulaty te nie są wspierane żadnymi konkretnymi działaniami.

BARWY KSIĘSTWA:

Czerwień i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi barwami herbowymi używanymi przez arystokrację księstwa Lyonesse.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

JĘCZMIENNY KOPIEC:

Położony na północy Lyonesse kopiec od dawna był wykorzystywany jako naturalnie ukształtowany nasyp zamkowy. Nie wiadomo, skąd wzięła się jego nazwa, gdyż od stuleci na tym terenie nie uprawiano żadnych zbóż. Dwieście lat temu to właśnie tutaj grupa awanturników położyła kres knowaniom rycerzy z rodu d'Ayvle, którzy zawarli pakt z demonem Chaosu, aby zawładnąć książęcym tronem, a potem doprowadzić do upadku Bretonni. Przywódca grupy awanturników otrzymał w nagrodę zamek na Jęczmiennym Kopcu.

Wkrótce jednak zamczysko zaczęła nawiedzać duchy pokonanych członków rodu d'Ayvle, a nowy władca popadł w obłęd. Nawiedzony przez nieumarłych kopiec został zdobyty przez kolejną grupę śmiałków, a historia zatoczyła koło, gdy przywódca grupy otrzymał w nadanie okoliczne włości. Kilka lat później klątwa kopca ponownie dała o sobie znać. Okazało się, iż rycerz wdał się w konszachty z demonem i mordował własnych poddanych, aby zaspokoić nieludzki głód bestii. Okoliczni rycerze zebrali siły i pokonali heretyka oraz demona, a lord Garlond wyznaczył namiestnika, który miał zarządzać zamkiem na kopcu. Spokój w okolicy nie potrwał jednak długo. Zarządca zamku zawiązał spisek w celu doprowadzenia do upadku swojego seniora, jednak sam zginął w bitwie z ręki następcy zamordowanego lorda.

Tym razem nie było chętnych do przejęcia okolicznych terenów, a zamek opustoszał. W następnych latach bywał siedzibą zbójów, heretyków, a nawet nekromanty. Wydaje się, iż przeklęta budowla w zdradziecki sposób wypacza duszę każdej szlachetnej i sprawiedliwej osoby, która próbuje w niej zamieszkać. Obecnie okolica jest wyludniona, zaś wśród chłopów z pobliskich wiosek krążą liczne i przerażające opowieści o zamku na Jęczmiennym Kopcu.

LYONESSE:

Książę Adalhard zamieszkuje w zamku położonym na wyspie u północno-zachodniego wybrzeża Lyonesse. Grube mury wyrastają wprost ze skalistego brzegu, a przy wysokim przypływie łodzie i statki mogą przepływać ponad niewielkim murem odgradzającym zewnętrzny dziedziniec. Teren wewnątrz twierdzy jest położony nieco wyżej, więc nie grozi mu zalanie. W odróżnieniu od typowej konstrukcji bretonnskich zamków, wysoki donżon nie stoi na środku dziedzińca, lecz pełni funkcję baszty w zewnętrznym murze, zapewniając wspaniały widok na zatokę. W spokojne noce odgłosy zabaw oraz uczt w książęcym zamku niosą się daleko po wodzie i słychać je w całym porcie.

Podczas odpływu wyspa przypomina wystający z morza ziemny kopiec. Opadająca woda odsłania także kamienny trakt, który niknie w głębi zatoki. Według powszechnie znanej legendy, zamek Lyonesse niegdyś wznosił się na wzgórzu w centrum najpiękniejszego miasta w całym Starym Świecie. Zadufani w sobie obywatele zapomnieli o pokorze wobec bogów i padli ofiarą ich gniewu.

Wywołany przez Mannana sztorm pogrążył miasto w morskich odmętach. Z zagłady ocalała tylko położona na wzgórzu cytadela pobożnego księcia, jedynego prawego pośród potępionych.

Co jakiś czas grupa awanturników próbuje zbadać morskie dno u podnóża pałacu. Niektórzy opowiadają o kamiennych ruinach, strzeżonych przez dziwne wodne stwory. Kilka wydobytych spod fal przedmiotów ze złota zdaje się potwierdzać prawdziwość legendy i przyciąga następnych śmiałków, choć dla wielu jest to przedsięwzięcie zbyt ryzykowne i nie rokujące nadziei na wielkie zyski.

SIGMARHEIM:

Sigmarheim to niewielki fragment Imperium w samym sercu Lasu Arden. W AS2450 (1472KB) pewien bretonnski błędny rycerz powrócił z wyprawy, wiodąc liczny orszak towarzyszy poznanych w krainie za Górami Szarymi. Wraz nimi założył osadę nad jeziorem w głębi lasu, ustanawiając w niej prawo typowe dla Imperium, a więc oparte na tamtejszych zwyczajach i swobodach. Głównym budynkiem, położonym w centralnym punkcie osady, jest świątynia Sigmara Młotodzierżcy, natomiast zamek lorda Sigmarheim wznosi się na brzegu niewielkiej wyspy, połączonej z osadą ziemną groblą.

Mieszkańcy osady obchodzą imperialne święta, jak również hołdują tamtejszym zwyczajom. Na uwagę zasługuje ciekawy obyczaj, zgodnie z którym po osiągnięciu dojrzałości młodzieńcy z wioski powinni udać się do Imperium, aby tam znaleźć sobie żonę. Większość spędza za górami przynajmniej rok, podróżując i poznając kraj swych przodków. Dzięki temu mieszkańcy osady najczęściej posługują się *rikspielem*, a cała okolica wygląda jak typowa wioska z terenów Reiklandu lub Talabecklandu. Niektórzy mieszkańcy lubią stroić sobie żarty z naiwnych wędrowców, opowiadając o tajemniczej nocy, podczas której cała wioska została przeniesiona z Wielkiego Lasu i postawiona w sercu Bretonni.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA LYONESSE:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO LYONESSE					KSIĄŻĘ ADALHARD Z LYONESSE		
LYONESSE	Z	Książę Adelhard	14565	5	handel, podatki	336a/812b/3560c	Stolica Lyonesse.
Argentpaix	W	Książę Adelhard	42	2	rybołówstwo	4c	
Reposveuve	W	Książę Adelhard	37	1	ubóstwo	-	
Lenitifbruyere	W	Książę Adelhard	36	2	rybołówstwo	3c	
Brebismont	Z	Sir Anzelm z Brebismont	300	3	handel, podatki, rybołówstwo	15b/60c	
Cerceuilbref	W	Sir Anzelm z Brebismont	57	2	rybołówstwo	5c	
Lyonmaison	Z	Sir Leobas z Lyonmaison	802	3	handel, podatki, rybołówstwo	8b/128c	Targ. Zajazd.
Malbois	W	Sir Leobas z Lyonmaison	87	1	ubóstwo	4c	
Meilleureau	W	Sir Karol z Meilleureau	383	3	handel, podatki, rybołówstwo	6b/53c	
Pleurlieu	W	Sir Karol z Meilleureau	64	2	rybołówstwo	3c	
Viergelieu	W	Sir Karol z Meilleureau	86	2	rybołówstwo	8c	
ZIEMIE NORDSOLE					LORD RADEMUND Z NORDSOLE		
NORDSOLE	Z	Lord Rademund	6353	4	handel, podatki	60a/120b/240c	
Cendrebas	W	Lord Rademund	85	2	rolnictwo	8c	
Deuilporte	W	Lord Rademund	74	2	rolnictwo	7c	
Leververgebois	W	Lord Rademund	57	1	ubóstwo	-	
Lancetoit	Z	Sir Godfryd z Lancetoit	623	3	handel, podatki,	24b/64c	

					rolnictwo		
Refletsole	W	Sir Godfryd z Lancetoit	54	1	ubóstwo	-	
Murmanor	W	Sir Daniel z Murmanor	743	3	handel, podatki, rolnictwo	7b/140c	
Secretrait	W	Sir Daniel z Murmanor	47	1	ubóstwo	1c	
Vergievie	W	Sir Daniel z Murmanor	98	1	ubóstwo	3c	
ZIEMIE BLEUEAU					**LORD ROBERT Z BLEUEAU**		
BLEUEAU	Z	Lord Robert	7327	4	handel, podatki	70a/140b/280c	
Cercueilmaison	W	Lord Robert	76	2	rolnictwo	7c	
Pleurboyeur	W	Lord Robert	76	1	ubóstwo	2c	
Nordsole	Z	Sir Adalbert z Nordsole	699	3	handel, podatki, rolnictwo	18b/90c	
Geantroche	W	Lord Robert	86	1	ubóstwo	2c	
Viergecampagne	W	Lord Robert	47	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE DRUSOLE					**LORD MONTCALF Z DRUSOLE**		
DRUSOLE	Z	Lord Montcalf	3345	4	handel, podatki	30a/60b/120c	
Airemont	W	Lord Montcalf	76	2	rolnictwo	7c	
Bonvieux	W	Lord Montcalf	45	1	ubóstwo	1c	
Toitmaison	Z	Sir Argar z Toitmaison	678	3	handel, podatki, rolnictwo	13b/69c	
ZIEMIE PLAINTE					**LORD ANZELM Z PLAINTE**		
PLAINTE	Z	Lord Anzelm	5327	4	handel, podatki	50a/100b/200c	
Diablepuits	W	Lord Anzelm	83	2	rolnictwo	8c	
Groscampagne	W	Lord Anzelm	69	1	ubóstwo	-	
Merbois	Z	Sir Mathias z Merbois	657	3	handel, podatki, rolnictwo	30b/58c	
Plaintepetiot	W	Sir Mathias z Merbois	47	1	ubóstwo	1c	
ZIEMIE SIGMARHEIM					**LORD BERTELIS Z SIGMARHEIM**		
SIGMARHEIM	Z	Lord Bertelis	960	4	handel, podatki, rybołówstwo	10a/20b/60c	Świątynia Sigmara.
Aigreurtoit	W	Lord Bertelis	43	2	drewno	4c	
Clairbois	W	Lord Bertelis	86	2	bydło, drewno	8c	
Eteau	W	Lord Bertelis	36	1	ubóstwo	-	
Grospaix	Z	Sir Andre z Grospaix	245	3	handel, owce, podatki, ser	20b/39c	
Brefmer	W	Sir Andre z Grospaix	76	2	węgiel drzewny	7c	
Lanceissue	W	Sir Andre z Grospaix	88	2	drewno, wino	8c	
ZIEMIE SUDMUR					**MARKIZ ROLAD Z SUDMUR**		
SUDMUR	Z	Markiz Roland	4356	4	handel, podatki, rolnictwo	217a/435b/870c	
Durfayard	W	Markiz Roland	56	2	rolnictwo	10c	
Diablecygne	Z	Sir Andre z Diablecygne	645	3	handel, kowalstwo, podatki	32a/64c/128c	
Noiroche	W	Sir Andre z Diablecygne	65	2	rolnictwo	9c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

MONTFORT:

Gilles Zjednoczyciel stoczył tu wielką bitwę, ale jak nie mogę nawet marzyć, aby mu dorównać. U jego boku walczyli Towarzysze Graala z armiami niemal wszystkich księstw - ja mam tylko głodnych i nielicznych górali. Musimy walczyć sami, a wróg jest równie silny co kiedyś. Naszym jedynym orężem jest więc niezłomne męstwo, nasza tarczą siła i honor.
- książę Folcard z Montfortu

Mówisz, że zdzierają ostatniego pensa? Kiedyś też tak myślałem, do chwili, gdy w trakcie jednego z przejazdów zaatakowała nas banda orków. Już żegnałem się z życiem, gdy ścianami wąwozu wstrząsnęło echo bitewnego zawołania rycerzy, którzy przyszli nam z pomocą. Od tej pory sumiennie płacę, ile zażądają, gdyż wiem, że strzegą także mojego tyłka.
- Zygfryd z Bogenhafen, kupiec z Imperium.
Nocujący w zajeździe *Głowa Ludwika.*

Księstwo Montfort niemal w całości mieści się w obrębie Gór Szarych, rozciągając się od Przesmyku Gisoreux na północy do Przełęczy Uderzającego Topora na południu. Wschodni skraj łańcucha górskiego wyznacza granicę księstwa i jednocześnie całej Bretonni, natomiast na zachodzie, wzdłuż rzeki Grismarie, ciągnie się wąski pas ziemi nadającej się pod wypas owiec.

Skaliste podłoże i suche, jałowe gleby nie sprzyjają uprawie ziemi. Nawet w urodzajnym roku nieliczne wioski nie są w stanie dostarczyć do miast i zamków odpowiedniej ilości zboża i warzyw. Zazwyczaj Montfort musi kupować żywność od sąsiednich księstw. Najeżdżana przez goblinoidy górzysta kraina rzadko cieszy się dobrymi zbiorami, a głód jest nieodłącznym towarzystwem wielu najbiedniejszych mieszkańców.

Na szczęście, dochody księstwa w dużej mierze pochodzą z innych źródeł. Najważniejszym jest oczywiście myto pobierane od podróżnych przekraczających Przełęcz Uderzającego Topora. Prowadzi tędy główny szlak handlowy między Imperium i Bretonnią. Towary przewożone z Reiklandu wozami są następnie ładowane na barki i rzeką Grismarie docierają do Gisoreux, a stamtąd do pozostałych księstw.

Przełęcz Uderzającego Topora to jedno z nielicznych miejsc w Starym Świecie, którego nazwa nie została wydana na wyrost. Prowadzący przez góry trakt przez większą część biegnie dnem długiej i wąskiej doliny o stromych ścianach, która wygląda niczym wyciosana w granitowych skałach uderzeniem boskiego topora. Podróż przez przełęcz jest męcząca i przygnębiająca, szczególnie dla osób przyzwyczajonych do otwartych przestrzeni. Zamykające dolinę skalne ściany wznoszą się wysoko po obu stronach, nie wpuszczając wiele światła słonecznego. W niektórych miejscach szerokość doliny nie przekracza kilku metrów, co bardzo utrudnia wozom mijanie się i wymaga powolnej jazdy oraz zachowania ostrożności. Głównie z tych powodów podróż przez góry zabiera przynajmniej kilka dni. Tam, gdzie szerokość doliny na to pozwala, wzniesiono przydrożne zajazdy, które zapewniają możliwość noclegu i uzupełnienia zapasów. Rozmieszczone są w mniej więcej równych

odstępach, tak by kupcy i podróżni zawsze mogli pod wieczór dojechać do jednej z karczm. Istnieje jednak dłuższy odcinek przełęczy, zwany Przejściem Ludwika. Popędzanie koni i podróżowanie bez odpoczynku pozwala na dotarcie tuż po zmroku do jednego z zajazdów położonych u wylotu Przejścia Ludwika. Większość kupców decyduje się na takie rozwiązanie, nie chcąc nocować pod gołym niebem w niezbyt bezpiecznej okolicy. Oba zajazdy (zwane *Głową Ludwika* oraz *Piętą Ludwika*) są silnie strzeżone, a w odróżnieniu od typowych przydrożnych karczm, otwierają swe podwoje także po zmroku, oczywiście dopiero wtedy, gdy strażnicy upewnią się, że podróżni nie są banitami lub goblinoidami.

Drugim źródłem dochodów księstwa Montfortu jest górnictwo. Liczne kopalnie w Górach Szarych eksplorują bogate złoża żelaza, miedzi i innych metali. Podobno wydobywa się tu także złoto, ale lokalizacja tego wyrobiska jest utrzymywana w ścisłej tajemnicy.

Tutejsze pogórze jest tak samo niegościnne jak w Gisoreux, jednakże w odróżnieniu od północnych sąsiadów mieszkańcy Montfortu nie mają wyboru i muszą wznosić osady wśród górskich turni i głębokich kotlin. Każdy kawałek płaskiego terenu jest wykorzystywany pod uprawę i wypas zwierząt, tak więc wszystkie domy, a nawet szlacheckie zamki budowane są na zboczach gór, czy wręcz wykuwane w niemal pionowych ścianach górskich wąwozów.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Gdy na Ludwika zakwitną róże.*** *(Nigdy. Położone u wylotów Przejścia Ludwika zajazdy niemal przez cały dzień toną w półmroku. Promienie słoneczne oświetlają dno doliny zaledwie przez godzinę w ciągu dnia, a i tak zazwyczaj niebo pozostaje zachmurzone. W takich miejscach rosną tylko gdzyby i mech.)*
- ***Nosi buty Ludwika.*** *(Obelżywe określenie osoby jadącej na wozie, wskazujące na jej lenistwo i zamiłowanie do wygody.)*
- ***Szukać orków.*** *(Przyspieszać nieuniknione.)*
- ***Twardy jak głaz.*** *(O osobie pewnej i godnej zaufania.)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Okoliczne ziemie nie należą do najbezpieczniejszych, co wywiera trwały i silny wpływ na miejscową ludność. Typowe dla Bretonnczyków *życie chwilą* u obywateli Montfort uwidacznia się jeszcze mocniej. Pracują ciężko, dokładając wszelkich starań, aby w możliwie największym stopniu wykorzystać dostępne środki i zasoby. Zaś po pracy równie chętnie i z wielkim zaangażowaniem oddają się zabawie, ciesząc się każdą chwilą spędzoną przy muzyce i tańcu. Mimo to więzi społeczne nie są zbyt silne, gdyż ukształtowanie terenu nie ułatwia podróżowania, a większość osad to odizolowane i zamknięte społeczności, niechętnie przyjmujące nowe zwyczaje czy nowych osadników.

Z tego powodu wielu mieszkańców, którzy nie potrafią dłużej znieść monotonii codziennej harówki i życia w ciągłym strachu przed goblinoidami, surową zimą lub niemal pewnym głodem, decyduje się opuścić rodzinne strony. Innym przeszkadza zamknięty świat górskich społeczności, niezmienne od pokoleń przekonania i tradycje, a także brak perspektyw na odmianę i poznanie czegoś nowego. Dużą grupę stanowią też osoby, które przeżyły napad zielonoskórych na rodzinną wioskę i straciwszy dom, postanowiły rozpocząć nowe życie w innych stronach.

Mimo codziennych trudów i licznych niebezpieczeństw, które są stałym elementem życia w górach, nie można powiedzieć, że obywatele Montfortu są nieufni. Życie każdego z nich zależy od żywności dostarczanej przez cudzoziemskich kupców, a niemal każda wioska nieraz uniknęła zniszczenia tylko dzięki szybkiemu wypadowi zbrojnej drużyny rycerza z pobliskiego zamku. Tolerancja i gościnność wobec przybyszów nie rozciąga się jednak na nieludzi, więc elfy, krasnoludy i niziołki nie powinny w tej krainie spodziewać się serdecznego powitania. Dla wielu obywateli Montfort odmienny wygląd to wystarczające uzasadnienie podejrzliwości i ostrożności. Wiadomo wszak, że goblinoidy to też nieludzie, prawda?

Zielonoskórzy są prawdziwą plagą Gór Szarych, a ich ataki nieodłącznie towarzyszą egzystencji księstwa Montfort. Niemal każdy góral brał udział w potyczkach z orkami i goblinami, a większość osad i wiosek budowana jest w niedostępnych miejscach, tak by mogły jak najdłużej opierać się najeźdźcom, czekając na nadejście odsieczy. Jednak nie tylko zagrożenie ze strony orków sprawia, iż ziemie Montfortu są bacznie obserwowane przez wielu rycerzy z królewskiego dworu. Przełęcz Uderzającego Topora to jedno z nielicznych miejsc, przez które wroga armia mogłaby wedrzeć się na ziemie Bretonni. Z tego powodu zarówno przełęcz, jak i okoliczne górskie ścieżki są pilnie strzeżone, a tutejsze tereny w większości stanowią włości markizów lub ich potomków. Zgodnie z prawem i nadaniem królewskim lub książęcym, rycerze odpowiedzialni za obronę granic kraju mogą budować fortyfikacje i organizować zaciąg do wojska. Utrzymanie straży i zbrojnych drużyn wymaga stałych nakładów pieniężnych, co było głównym bodźcem budowy gęstej sieci dochodowych zajazdów i karczm dla kupców. W takich miejscach pobiera się myto i opłaty drogowe, aczkolwiek głównym źródłem dochodów większości markizów są kopalnie i wyrobiska w Górach Szarych.

KSIĄŻĘ FOLCARD Z MONTFORTU:

Książę Folcard wyróżnia się spośród władców bretonnskich. Jest dzielnym i odważnym wojownikiem, lecz rzadko walczy z końskiego grzbietu. Typowa taktyka bretonnskiego rycerstwa, czyli przełamująca szarża ciężkiej konnicy, nie sprawdza się na wąskich, górskich ścieżkach, a książę nie pozwala, aby duma i tradycje powstrzymały go przed spełnianiem rycerskiego obowiązku, czyli zapewnienia bezpieczeństwa poddanym.

Z tego powodu książę jest chyba najbardziej szanowanym i kochanym przez pospólstwo władcą w całej Bretonni. Zobowiązania wobec ludu traktuje poważnie, dokładając wszelkich starań, by podległych mu chłopów traktować sprawiedliwie i uczciwie. Książę zlecił wybudowanie w górach fortów sygnałowych, dzięki którym wiadomości o atakach zielonoskórych nadchodzą błyskawicznie, co przyspiesza moment wyruszenia odsieczy i często ratuje obrońcom życie. Jeśli tylko czas i pozostałe obowiązki na to pozwalają, Folcard osobiście rusza z wyprawą. Po rozbiciu lub odparciu sił wroga zwołuje się sąd doraźny, wysłuchując wszelkich skarg i zażaleń, zarówno ze strony rycerzy, jak też kupców oraz zwykłych chłopów.

Szczególnym uwielbieniem darzą księcia panny z Montfortu, podziwiając silną sylwetkę władcy oraz *ogniste spojrzenie*. Wysoki i przystojny, o krótko przyciętych, kruczoczarnych włosach, Folcard jest obiektem westchnień nie tylko szlachcianek, ale także wielu wieśniaczek, szczególnie kupieckich córek i żon.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Szlachta z niżej położonych (i bezpieczniejszych) terenów wikła się w spory typowe dla pozostałych księstw, dążąc do rozszerzenia swej władzy na żyzne ziemie nad rzeką Grismarie, czyli już na obszarach Bastonne i Quenelles. Jednakże przewaga ekonomiczna i militarna tamtejszych rycerzy, podobnie jak ich lojalność wobec seniorów są zbyt silne, by działania magnatów z przedgórza Montfortu mogły zakończyć się sukcesem. Bywa to wszakże powodem ciągłych pretensji i skarg ze strony władców obu księstw. W odpowiedzi książę Folcard niezmiennie obiecuje, że zajmie się tą kwestią, jeśli tylko będzie miał chwilę wytchnienia od ataków zielonoskórych. Jak można się domyślać, to dość odległa perspektywa.

Montfort to chyba jedyne księstwo Bretonni utrzymujące zażyłe i dobre stosunki z Imperium. Znaczna część dochodów władcy pochodzi z opłat i podatków pobieranych od kupców podróżujących przez Przełęcz Uderzającego Topora, tak więc Folcard bezlitośnie ogranicza wszelkie działania poddanych mu rycerzy, które zmierzają do zagarnięcia terenów leżących po drugiej stronie Gór Szarych. Większą swobodą cieszą się panowie z północnej części księstwa, którzy niekiedy zapuszczają się na teren Jałowej Krainy. Tamtejsze ziemie nie są jednak zbyt żyzne ani bogate, więc i opłacalność takie przedsięwzięcia stoi pod znakiem zapytania. Rajcy Marienburga zdają sobie z tego sprawę i większą wagę przykładają raczej do działań władcy Marchii Couronne, który wydaje się stanowić realne zagrożenie. Tak długo, jak książę Folcard oficjalnie potępia tego rodzaju wyprawy, a sytuacja nie wymyka się spod kontroli, Marienburg przymyka oko na łupieżcze zapędy rycerzy z Montfortu.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi księstwa Montfort są czerń oraz biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

FORT GARBANA:

Położony w górach fort stanowi główną siedzibę orków na terenie Montfortu. Mimo wielkich wysiłków księcia dokładna lokalizacja fortu pozostaje tajemnicą, a schwytani żywcem i torturowani zielonoskórzy nie potrafią wskazać położenia. Niewątpliwie ostatnie ataki goblinoidów były bardziej skoordynowane i sprawiały wrażenie lepiej zorganizowanych niż poprzednie. Książę Folcard podejrzewa, że plemiona zielonoskórych zostały zjednoczone przez potężnego hersztа, który na swoją siedzibę obrał właśnie dawny wojskowy fort, ale niewiele więcej wiadomo o tym tajemniczym miejscu, a szczególnie wskazanie położenia fortu, może przynieść znaczne zyski śmiałym awanturnikom.

MONTFORT:

Stolica Montfortu, a przede wszystkim górująca na nią książęca cytadela, zamyka wylot Przełęczy Uderzającego Topora, stanowiąc ważny element obrony Bretonni przed atakami zielonoskórych lub inwazją z ziem Imperium. Potężna twierdza jest jednym z największych zamków w Starym Świecie wzniesionych ludzką ręką. Większa część budowli znajduje się po północnej stronie przełęczy, opasana pięcioma kręgami murów o wysokości dwudziestu metrów. Każdy z kamiennych barbakanów stanowi niezależny system fortyfikacji. Trzy dolne wyrastają wprost ze skalnej ściany, natomiast najwyższe dwa oraz książęcy donżon stanowią zwieńczenie kamiennej iglicy.

W zamku podobno znajduje się studnia, która sięga aż do podnóża góry. Choć nikt nie zmierzył jej głębokości, z pewnością trzeba się mocno napracować, aby zaczerpnąć z niej choćby jedno wiadro wody. Dnem doliny biegnie podwójny mur połączony z najniższym kręgiem fortyfikacji oraz niewielkim zamkiem na przeciwległym końcu. W środku wzniesiono strażnicę z bramą, przez którą prowadzi trakt. W tym miejscu pobiera się wszelkie opłaty i myto, a mur wyznacza także granicę miedzy dwoma dzielnicami stolicy.

Przed bramą rozciąga się główna część miasta, zwana Montfortem Wewnętrznym. Ze względu na obecność cudzoziemskich kupców i podróżnych, bardziej przypomina ona miasta Imperium i innych krain Starego Świata niż typowy bretonnski gród warowny. Oczywiście ta dzielnica w dużym stopniu żyje z odwiedzających ją kupców, oferując wszelkiego rodzaju rozrywki w licznych zajazdach, kramach, na targowiskach i w domach rozpusty. Tutejsze karczmy słyną z różnorodności oferowanych usług, a także wysokiej jakości obsługi, oczywiście dla tych, którzy są w stanie za to zapłacić.

Po drugiej stronie bramy, czyli już na terenie przełęczy, znajduje się tak zwany Montfort Zewnętrzny - miasteczko rzemieślnicze, gdzie przerabia się surowce z pobliskich kopalni na gotowe produkty, wysyłane dalej rzeką lub szlakami lądowymi. Jest to podyktowane względami finansowymi, gdyż myto za przewóz surowców jest znacznie wyższe. Tutejsi rzemieślnicy znani są w całej Bretonni, głównie ze względu na doskonałą jakość wyrabianych pancerzy i oręża.

Montfort to miasto podzielone nie tylko murem, ale także pod względem mentalności mieszkańców. Obie dzielnice nie utrzymują zbyt częstych kontaktów, gdyż każdorazowe przekroczenie bramy wiąże się z obowiązkiem uiszczenia myta. Mieszkańcy Montfortu Wewnętrznego złośliwie powiadają, iż *sąsiedzi zza bramy częściej bywają w Altdorfie niż u nas.* Pojawianie się tych uszczypliwych uwag niewątpliwie podsyca obecność licznej grupy przybyszów z Imperium, na stałe mieszkających w Montforcie Zewnętrznym, a także wzniesiona tam największa w Bretonni świątynia Sigmara.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA MONTFORT:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO MONTFORT					**KSIĄŻĘ FOLCARD Z MONTFORT**		
MONTFORT	Z	Książę Folcard	9699	5	handel, podatki	290a/790b/1400c	Stolica Montfort. Most na rzece Grismarie.
Noirbois	W	Książę Folcard	76	2	rudy metali	9c	Kopalnia żelaza.
Plaintemont	W	Książę Folcard	68	2	owce, ser	8c	
Tombelieu	W	Książę Folcard	58	2	rudy metali	5c	Kopalnia srebra.
Selbois	Z	Sir Renart z Selbois	497	3	drewno, handel, podatki, węgiel drzewny	14b/64c	Zajazd. Prom na rzece Grismarie.
Traitbas	W	Sir Renart z Selbois	96	1	ubóstwo	4c	
ZIEMIE GRAVEPUITS					**LORD SIMON Z GRAVEPUITS**		
GRAVEPUITS	Z	Lord Simon	5108	4	handel, podatki	100a/478b/1000c	
Lenitifissue	W	Lord Simon	98	1	ubóstwo	4c	
Bruteruisselet	W	Lord Simon	88	2	rudy metali	8c	Kopalnia żelaza.
Airemaison	Z	Sir Etan z Airemaison	565	3	handel, podatki, rudy metali	16b/98c	Kopalnia żelaza.
Sudbois	W	Sir Etan z Airemaison	82	2	kozy, ser	8c	
ZIEMIE PURMONT					**LORD VALDON Z PURMONT**		
PURMONT	Z	Lord Valdon	3148	4	handel, podatki	94a/251b/450c	
Durvie	W	Lord Valdon	92	2	rudy metali	1b/10c	Kopalnia srebra.
Cercueilbois	Z	Sir Vincent z Cercueilbois	472	3	handel, podatki, rudy metali	14b/70c	Kopalnia żelaza.
Rempartpont	W	Sir Vincent z Cercueilbois	73	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE REMPARTEAU					**LORD MATHIEU Z REMPARTEAU**		
REMPARTEAU	Z	Lord Mathieu	4410	3	handel, podatki	98a/278b/700c	
Pilonporte	W	Lord Mathieu	76	1	ubóstwo	2c	
Sangbois	W	Lord Mathieu	54	1	ubóstwo	1c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń.*

Nadstaw ucha, wędrowcze, by wysłuchać historii o Klątwie, która spadła na kraj i lud cały jako kara za grzechy nielicznych. Rycerze zaprzeczą, gdy ich o to zapytasz, a Panny Graala przeklną język, który wypowie te słowa, lecz prawdą jest, iż to kwiat bretonnskiego rycerstwa sprowadził klątwę na Utracone Księstwo Mousillon. Nikt inny, jak właśnie szlachta, której kraj został powierzony, a która go zdradziła. Biada tobie, który słuchasz tej historii, gdyż znajdziesz w niej więcej niż zdradę Maldreda i zło wyrządzone przez Merovecha, a przecież to wszystko prawda jeno.

Niegdyś na ziemiach tych żyły elfy i do dziś zachowały się ślady wzywanych przez nie czarodziejskich mocy. Kiedy elfy odeszły, rozpoczęło się niepewne panowanie ludzi, wiecznie zagrożone przez wszeteczny pomiot goblinów i orków. Pleniącemu się złu przeciwstawił się jeden człowiek, broniąc ziemi, która teraz należy do nas. Wiele historii opowiedziano o Gillesie le Breton, wiele wyśpiewano pieśni o jego zwycięstwach, dzięki którym Bretonnia jest krajem ludzi dzielnych i szlachetnych. Niemało głosów sławiło także jego Towarzyszy - najbardziej prawych rycerzy w królestwie. Każdy zasłynął szlachetnością uczynków i honorem w bitwie. Wszyscy obdarzeni byli odwagą zbrojnego męża i wiedzą mędrca. Oto opowieść o jednym z nich, o imieniu Landuin, a wieść niesie, że był to najbardziej prawy człowiek, jakiego kiedykolwiek wydała Bretonnia.

Azaliż był kiedy człowiek tak rozmiłowany w pokoju, który jednocześnie potrafiłby z pełnym oddaniem poświęcić się wojnie? Czy był rycerz, który tak rozpaczał nad rozlewem krwi, ale na wrogów uderzał niewzruszony, pewnie dzierżąc kopię i miecz? Taki właśnie był Landuin, najwspanialszy rycerz, jakim mogło poszczycić się Mousillon. Wyruszył z doliny rzeki Grismarie, by stanąć u boku Gillesa i razem z nim położyć swe życie na szali losu. Wysoki i przystojny, małomówny, ale stanowczy w działaniu, szybki i nieubłagany jak nadejście nocy, opanowany i urzekający - Landuin ucieleśniał ideał bretonnskiego rycerza i kimże jestem, żeby temu zaprzeczać?

Najstarsza wersja Pieśni o Gillesie opowiada o wizji, która objawiła mu się w czasie podróży przez Las Chalon. Landuin był u jego boku, kiedy ujrzeli Panią z Jeziora, błogosławione niech będzie Jej oblicze, jak wynurza się z ukrytego jeziora, aby obdarzyć rycerzy mocą walki ze złem nękającym ich kraj. Doskonale wiedziała, jak szlachetne było ciało i dusza Landuina, dlatego obdarzyło go wielką łaską. Nie mogło go zranić żadne ostrze, nie imały się go też klątwy rzucane przez sługi zła.

Rycerze Graala spełnili swoje zadanie. Odnieśli dwanaście zwycięstw, budując chwałę wspaniałej Bretonni. Jednego z nich nasza historia dotyczy szczególnie, gdyż przyniosło niezrównanemu Landuinowi wielki smutek i rozpacz. Wyjeżdżając ze stolicy Mousillon, zostawiał miasto w zielonej i żyznej dolinie, gdzie nigdzie dotąd nie zaległo się zło. Biada Landuinowi, gdyż po powrocie w rodzinne strony odkrył, że pod jego nieobecność nieumarli właśnie tam uwili swoje plugawe gniazdo!

Potężna armia ożywieńców najechała Mousillon, a cały kraj ginął duszony paskudnym odorem gnijących ciał. Ziemia zniszczona i szara od popiołów, ludzie złamani i zastraszeni - ten widok nikogo nie przeraził tak bardzo jak Landuina. Przecież to krew jego poddanych tam przelewano, jego ziemię niszczono i plugawiono.

Azaliż jakikolwiek rycerz walczył kiedy równie zażarcie, jak Landuin tamtego dnia? Niektórzy twierdzą, że nawet Balduin z Brionne nigdy nie pragnął pokonać swych wrogów aż tak bardzo. Tamtego dnia Landuin wdarł się w środek hordy wrogów, którzy otoczyli go oślizłymi ciałami niczym obrzydliwe, śmierdzące morze. Gilles i pozostali Towarzysze Graala stracili go z oczu na tak długo, iż obawiali się, że poległ. Ale kiedy ów straszny dzień dobiegł końca, Landuin powrócił umazany krwią, dzierżąc w dłoni głowę nekromanty, przywódcy hordy. Jednakże pozostał ponury i nie wypowiedział ani słowa przez wiele następnych dni, podczas których zombie zostały zepchnięte do morza, a Mousillon odzyskało wolność.

Ludzie powiadają, że Landuin nigdy nie pogodził się ze stratą i zawsze odczuwał smutek, widząc swoją ojczyznę tak umęczoną. Nawet po zjednoczeniu kraju, gdy Pani z Jeziora koronowała Gillesa na pierwszego króla Bretonni, książę nie potrafił radować się w równym stopniu, co pozostali Towarzysze Graala. Powrócił do Mousillon, odbudował swój dom, lecz księstwo na zawsze zostało naznaczone jego smutkiem. Thierulf, towarzysz Gillesa i przyjaciel Landuina, próbował ukoić żal towarzysza, ale jego wysiłki były bezowocne. Co więcej, w jakiś sposób musiał urazić jego dumę, gdyż ten wyzwał go i pokonał w pojedynku, raniąc przy tym w twarz. Po tym wydarzeniu rycerz nie pokazywał się więcej na dworach dawnych towarzyszy. Jego kres nadszedł wiele lat później, gdy przygnieciony ciężarem trosk i smutku zmarł w łożu. Powiadają, że pękło mu serce, kiedy opłakiwał zmarłych krewnych i ohydę, która splamiła jego rodzinny kraj. Niewielu jednak rozmawiało z nim w tych ostatnich latach, więc nikt tak naprawdę nie wiedział, jakie wtedy trapiły go myśli.

Na każdego szlachetnego rycerza, który stara się sprawić, by dolina Grismarie stała się żyzna i piękna, przypada jeden, który dzieląc klątwę Landuina, pozostawia ziemię pogrążoną w biedzie i rozpaczy. Nie myślcie sobie, że słowa te wypowiada buntownik! Bard, którego pieśni słuchacie, nie pragnie obrażać bretonnskich szlachciców, o nie! Ale każdy przyzna, że ludzie pokroju Merovecha Rzeźnika lęgną się w tym zapomnianym Mousillon, mimo że są przecież szlacheckiego pochodzenia! Tak, Merovech, niech będzie przeklęte jego imię, który podczas złych dni czerwonej ospy wydawał się wybawieniem od plagi, jaka nawiedziła Bretonnię. Merovech, który potem, owładnięty krwawym szałem podczas bitwy, jak zwierzę zamordował naszego króla. Merovech, który umarł bez honoru, a jego imię jest czarną plamą na historii Utraconego Księstwa. I jak dobrze wiesz, wędrowcze, nie był to najnikczemniejszy człowiek, jaki zasiadł na tronie Mousillon.

Co sprowadziło tę klątwę? Na pewno nie dusza Landuina, która silniejsza i czystsza była od duszy każdego innego śmiertelnika. Czy był to jakiś nikczemnik, czyniący zło poza zasięgiem ludzkich oczu? Może jakieś piętno jeszcze z czasów przed elfami? Klątwa zielonoskórych bestii lub nieumarłych czarowników, których pokonał Landuin? Nie wie tego nikt, ani ty, ani ja, ni żaden mędrzec, ni lord. Wszyscy wiemy tylko, że zło w żelaznym uścisku trzyma owe ziemie. Przykład Maldreda świadczy dobitnie, jak przekleństwo potrafi upodlić najszlachetniejszą duszę i doprowadzić do najokropniejszej zdrady.

Maldred, ostatni książę Mousillon, sprawował władzę na dworze, który zaraz po królewskim był najbogatszym w całej Bretonni. Przy boku władcy jaśniała uroda jego pani, zachwycającej Malfleur, damy o jasnej cerze i śmiałej w słowach. Była znana w całym kraju ze swej krasy, a mówiono także, iż książę polega na zdaniu niewiasty bardziej, niż to było przyjęte. Maldred stawiał marmury na miejscu ruder, ozłacał Kaplice Pani z Jeziora i przywrócił chwałę Mousillon. W swym zamku zgromadził damy dworu o niezrównanej urodzie i każdy rycerz, którego zaprosił, mógł czuć się zaszczycony, jako że nikt nie uhonorował gościa bardziej wystawną ucztą ani piękniejszą pieśnią niż Maldred z Mousillon.

Pewnego dnia sama Czarodziejka została zaproszona na dwór Maldreda. Raczyła uczynić mu ten zaszczyt i przybyć ze względu na liczne pomniki, jakie wystawił ku chwale Pani z Jeziora. Wielu zuchwalców zastanawiało się wtedy na głos, czyja uroda - Malfleur czy Czarodziejki - zabłyśnie mocniej na tym spotkaniu?

Ale niestety! Cóż za hańba! Nie było to szczere zaproszenie, ale podły podstęp, i nie pięknem przyszło się tam cieszyć, lecz potępić niegodziwość gospodarzy Mousillon. Potrawy na uczcie zostały zatrute jadem, który sprawił, że Czarodziejka zapadła w sen przypominający śmierć. Uwięziła ją straszna magia Malfleur - ponieważ Czarna Pani z Mousillon była tak naprawdę niecną wiedźmą. Tak wyszedł na jaw nikczemny plan Maldreda. Pragnął on tronu Bretonni i teraz rozgłaszał wszem i wobec, że Czarodziejka i cały leśny lud opuścili prawowitego króla. Kiedy nawet najbardziej niezłomni i wierni rycerze zaczęli podejrzewać, że łaska Pani z Jeziora odwróciła się od władcy, Maldred wystąpił z żądaniem tak podłym, że nigdy wcześniej ani później nie splamił się czymś takim żaden rycerz. Stwierdził mianowicie, że posiada Graala wręczonego mu przez Panią z Jeziora i zażądał korony!

Kłamstwa Maldreda były tak bezwstydne, że żaden prawy rycerz nigdy nie dał im wiary. Nazywano Maldreda Szalonym, Nikczemnym, Zdrajcą Graala. Fałszywy kielich, który wyczarowała dla niego Malfleur i który niósł przed sobą jako prawdziwego Graala, nie uchronił go przed najazdem wojsk prawowitego króla. Maldred miał jednak poparcie szlachty z Mousillon, oszukawszy jednych, a przekupiwszy drugich. Poparło go także wielu rycerzy, którzy oddali swe serca złu, a pragnienie władzy i bogactwa przesłoniło im zasady rycerskiego kodeksu. Stolica księstwa została okrążona i rozpoczęło się straszliwe oblężenie. Królewscy zbrojni atakowali dzielnie, ale mury były mocne. I wtedy, o najstraszliwsza z hańb! Klątwa z pełną mocą uderzyła w Mousillon, zabijając obrońców i atakujących pospołu. Plaga czerwonej ospy rozprzestrzeniła się w mieście z wielką szybkością i potworną siłą. Niektórzy mówią, że woda z Grismarie nigdy do końca nie zmyła smrodu, który podniósł się wtedy z gnijących ciał.

Maldred i Malfleur, podobni do siebie w podłości i szaleństwie, zamknęli się w książęcym pałacu i ucztowali z zapamiętaniem, w szale obżarstwa ostatecznie przestając być rycerzem i damą. Świętowali dniami i nocami, pili i tańczyli oraz słuchali sprośnych piosenek śpiewanych im przez starą rajfurkę nawet w chwili, gdy śmierć zawitała na ulice wokół zamku. Czerwona ospa, najstraszniejsza z chorób, zabiła każdego mężczyznę, każdą kobietę, każde dziecko i każdego psa w mieście, od tego czasu zwanego Miastem Przeklętych. Kiedy zaraza ustąpiła, królewskie siły weszły przez bramy, lecz znalazła tylko sterty trupów. A w książęcym pałacu, wciąż przystrojone w odświętne szaty, spoczywały zwłoki Maldreda, Malfleur i członków ich dworu, leżących tam, gdzie śmierć zaskoczyła ich podczas tańca. Ponoć na ich ciałach nie było śladu choroby, a tym, co ich naprawdę zabiło, była gorsza nawet od zarazy trucizna zdrady, pożerająca nie ciało, lecz duszę.

Tak odeszli Maldred Zdrajca i Malfleur, Czarna Pani z Mousillon. Król był tak zasmucony, widząc upadek niegdyś wspaniałego domostwa Landuina, że przeklął tę ziemię i oświadczył, iż światło Pani z Jeziora już nigdy więcej nad nią nie zaświeci. Uwolniona z więzienia przez dzielnego rycerza Czarodziejka poparła tę decyzję i ogłosiła, że nieszczęsne Mousillon nie będzie miało od tej pory księcia, a wszystkie pozostałe księstwa Bretonni przestaną uznawać te ziemie za należące do ich kraju. Przez długi czas Mousillon cierpiało niedolę w niełasce, a teraz ostatecznie popadło w ruinę, zaś jego obywatele stali się przeklętymi wyrzutkami, niechcianymi pod wspólnym sztandarem królestwa.

Ale klątwa, trwa nadal, wędrowcze. Obawiam się, że przetrwa dłużej niż ty i ja będziemy żyli, ponieważ jest zmazą na tym kraju, a Grismarie stała się zbyt ospała i brudna, żeby ją zmyć. Grasują tu bandy nieumarłych i zwykłych oprychów, rozprzestrzeniające się zarazy ciała i duszy. O nie, niedola Mousillon na pewno jeszcze się nie skończyła, a są tacy, którzy mówią, że właśnie zaczęła się nowa. Zobaczysz, jak rządzą nami czarna zbroja, opuszczona przyłbica i pancerna pięść, skryte w cieniu. Tak, mrok jest na zewnątrz i rozpościera się od Miasta Przeklętych aż do chat biedaków. Mousillon w rzeczywistości jest Krainą Potępionych, a jeśli pragniesz ją odnaleźć, wędrowcze, znajdziesz tylko śmierć.

-*Opowieść o Maldredzie*, autor nieznany

MOUSILLON:

To prawda, że Landuin był najwspanialszym z Towarzyszy Graala. Jego honor i odwaga nie miały sobie równych. Upadek Mousillon to jego wina, gdyż całe piękno i szlachetność krainy skupił w swym sercu. Jego śmierć ściągnęła na księstwo klątwę, pogrążając je w ruinie i zepsuciu.
- ostatnie słowa sir Emmerina, rycerza z Lyonesse, oskarżonego o herezję

Nigdy tam nie byłem i nie wybieram się. Wyglądam na szaleńca?
- Eldergar z Busreq, woźnica

Jak będziesz niegrzeczny, to pojedziesz do Mousillon.
- groźba często wykorzystywana przez rodziców niemal w całej Bretonni

Jak będziesz niegrzeczny, to nie wpuszczę cię do domu, gdy przyjdą potwory.
- groźba często wykorzystywana przez rodziców w Mousillon

Ze wszystkich bretonnskich księstw Mousillon jest najmniejsze, najbiedniejsze i najbardziej znienawidzone. Większość dawnych ziem przypadła w udziale władcy Lyonesse po ujawnieniu się w AS1814 (836KB) zdrady księcia Merovecha. W czasie uczty lord Mousillon zabił króla, a później pił jego krew na oczach przerażonych i wstrząśniętych rycerzy. Wojna ze zdrajcą zakończyła się jego klęską.

Obecnie ziemie Mousillon to zaledwie skrawek dawnej potęgi i piękna księstwa. Zachodnią część, na wybrzeżu i w pobliżu ujścia Grismarie, pokrywają bagna i trzęsawiska, wśród których tkwią nieliczne wyspy twardego i suchego gruntu. Na północy i wschodzie teren się podnosi, przechodząc w pagórki i wyznaczające skraj Lasu Arden. Nawet pogoda wydaje się wymierzać karę przeklętemu przez bogów księstwu. W bezwietrzne dni znad mokradeł unosi się gęsta mgła, tłumiąc dźwięki w dusznym, cuchnącym oparze. Gdy zrywa się wiatr, zawsze wieje silnie i niesie ze sobą deszcz lub grad. O każdej porze roku rejon nawiedzają nawałnice. Na szczęście, pożary wzniecane przez pioruny nie rozprzestrzeniają się daleko na tym podmokłym i wilgotnym obszarze.

Wzgórza na zachodzie księstwa to skaliste i zdradzieckie wzniesienia. Porastają je karłowate drzewa i kolczaste krzewy, spośród których największą grozę budzi tutejsza odmiana dzikiej róży, według legendy wyrastająca w miejscu, gdzie leżał gnijący trup. Rzeczywiście często bywa tak, że największe połacie róż z Mousillon pokrywają miejsca dawnych pobojowisk. Krzew ma ciemnoczerwone liście oraz piękne kwiaty o żywej, głębokiej barwie fioletu i purpury (kwiaty kwitną przez cały rok). Na pierwszy rzut oka bardziej pasuje do pałacowego ogrodu niż do tej jałowej i szarpanej wichrami ziemi, lecz niezwykłe właściwości róż z Mousillon w pełni oddają skażoną złem i zepsuciem naturę księstwa. Łodygi usiane są haczykowatymi kolcami (dotknięcie rośliny przez żywą istotę, gołą skórą oznacza utratę 1 punktu **Żw** po nieudanym teście **Odp**), natomiast sok roślin jest równie trujący jak *jad pająka*. Nawet przebywanie w pobliżu kwitnącej róży i wdychanie pyłku kwiatowego może być niebezpieczne. Każda żywa istota, która znajdzie się w odległości K3 metrów od róży z Mousillon, musi wykonać test **Odp**. Nieudany test oznacza, że istota traci 1 punkt **Żw** (na każdej lokacji) za każdy *poziom porażki*. Test należy wykonywać w każdej rundzie, jeśli postać znajduje się w pobliżu rośliny.

Zajmujące większą część zachodniego Mousillon rozległe trzęsawiska stanowią śmiertelną pułapkę dla nieostrożnych wędrowców. Ścieżki i trakty nie są w żadnej mierze bezpieczne, gdyż większość położona jest tuż pod powierzchnią mulistej wody. Dla podróżnych noszących wysokie i mocne buty nie jest to wielką przeszkodą, jednak muszą uważać na każdym kroku, gdyż nie wiadomo, w którym miejscu kończy się szlak i zaczyna bagno. Wędrówkę utrudnia typowa dla mokradeł roślinność - śliskie mchy, porosty na wilgotnych głazach, a przede wszystkim zdradzieckie bagienne wodorosty. Jest to płożąca roślina trawiasta, której posplatane łodygi prowizoryczny pomost, dzięki któremu wodorost może z łatwością utrzymać się na wodzie, piachu i głazach. Osadzający się piasek i odparowująca woda tworzą szare błoto, które na pierwszy rzut oka nie odróżnia się od zwykłego szlaku. Tę naturalną pułapkę można odkryć za pomocą udanego testu *spostrzegawczości* lub *sztuki przetrwania*. Znacznie łatwiej można zorientować się co do zdradzieckiej natury roślinnego pomostu, wchodząc na zaschnięte wodorosty. Łodygi są niezwykle wiotkie i nie utrzymają ciężaru większego od *bardzo małej* istoty. Jeśli nieostrożny podróżny wpadnie do wody, zapewne uda mu się wydostać na brzeg, chyba że pod pomostem wodorostów znajduje się grzęzawisko, ruchome piaski lub drapieżna bestia.

Głównym niebezpieczeństwem na obszarze Mousillon są nieumarli, występujący tu w liczbie większej niż gdziekolwiek w Bretonni. Klątwa okrywająca te ziemie wydaje się sprzyjać magii nekromantów. Nawet pozbawieni kontroli czarnoksiężnika, ożywieńcy z Mousillon dalej egzystują, wykonując bezmyślnie ostatni otrzymany rozkaz. Ożywieńcy, którzy z jakiegoś powodu wędrują po krainie, potrafią wyczuć granice przeklętego obszaru. Gdy dotrą do ziem sąsiednich księstw, zawracają i kontynuują swą wędrówkę w drugą stronę. Jeśli jednak zostaną zmuszeni do przekroczenia granicy, rozpadają się w proch lub zmieniają w gnijące zwłoki, oczywiście o ile nieumarłych nie podtrzymuje czarnoksięska moc nekromanty. Niezwykła natura Mousillon wydaje się przyciągać także inne stwory ciemności. Mówi się nawet, iż w niektórych regionach dochodzi do przypadków wysysania krwi z ludzi. Może to wskazywać na obecność wampirów, choć na pewno nie w takiej sile jak w Sylvanii.

Co zadziwiające, okolica wydaje się odstraszać zwierzoludzi i inne stwory Chaosu (za wyjątkiem mutantów). Co prawda w pobliżu Lasu Arden spotyka się ożywione trupy i szkielety zwierzoludzi, jednakże większość zbrojnych stad unika tych ziem. Krążą także słuchy o człekokształtnych istotach podobnych do szczurów i olbrzymich stadach gryzoni, które wylęgają się gdzieś w głębi bagien. Nikt jednak nie dotarł do ich siedziby i nie potwierdził, czym naprawdę są te niebezpiecznie i tajemnicze stwory.

Mousillon niewątpliwie wyróżnia się spośród wszystkich księstw Bretonni. W niełasce u króla i pozbawione księcia, ziemie i zamieszkujący je lud cierpią z powodu okrucieństwa, niesprawiedliwości, zarazy, przeróżnych plag i skrajnej nędzy. Szlachta w większości jest równie skażona złem jak kraj i poddani. Przez resztę Bretonnczyków Mousillon jest uważane za paskudną skazę, szpecącą piękno królestwa Pani z Jeziora. Nazwa Utraconego Księstwa rzadko pojawia się w rozmowie, chyba że jako obelga lub symbol wszystkiego, co podłe i obrzydliwe. Ale w tej odrazie jest coś więcej niż zwykły niesmak dla cuchnących bagien i ludzi urodzonych w tym przeklętym miejscu. W rzeczy samej Mousillon stanowi przestrogę dla reszty Bretonni. To wstrząsające przypomnienie faktu, czym mogłaby się stać kraina bez łaski Pani z Jeziora i jak blisko czai się potępienie. Mousillon powinno być ostrzeżeniem dla każdego.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Nie płacz nad rozlaną krwią.*** *(Co się stało, to się nie odstanie.)*
- ***Zasługuje na śmierć.*** *(O człowieku uczciwym i prawym (oczywiście według tutejszych kryteriów). W ten sposób mówiący życzy owej osobie, aby po śmierci nie została ożywiona jako zombie lub inny nieumarły.)*
- ***Życie usłane różami.*** *(Oczywiście chodzi o tutejszą odmianę róż, a więc oznacza to, że życie jest trudne, ciężkie i kończy się śmiercią - choć też nie zawsze.)*
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Obowiązujący w Bretonni podział na plebs i szlachtę jest w Mousillon jeszcze wyraźniejszy. Tu chłopi naprawdę są biedakami mieszkającymi w rozpadających się chałupach, w wioskach położonych wśród bagien nad rzeką Grismarie albo wokół murów miasta. Szlachta natomiast rządzi swoimi ziemiami, łącząc absolutną władzę z okrucieństwem i despotyzmem rzadko spotykanym w Bretonni. Odkąd Mousillon nie ma księcia, nie istnieje wyższa władza, która ograniczałaby samowolę magnatów. Wielu arystokratów nie zna ograniczeń w swoich zachciankach i szaleństwach. W większości można to uznać za nieszczęsne piętno Mousillon, ale zdarzają się wypadki, które trzeba tłumaczyć działaniem znacznie mroczniejszych mocy.

Chłopi są niepiśmienni, niechętni obcym i podejrzliwi. Brudni i wynędzniali, padają ofiarą licznych chorób, szczególnie przerażającej czerwonej ospy. Kiedy owa plaga położyła kres *Wojnie Fałszywego Graala*, rycerze z przygranicznych fortów utworzyli tak zwany kordon ochronny wokół Mousillon, nie pozwalając swoim poddanym kontaktować się z jego mieszkańcami. W rzeczywistości jednak chłopi z Utraconego Księstwa rzadko opuszczają rodzinne wioski i nawet wyprawa do sąsiedniej osady jest dla nich niczym podróż w dalekie strony. Izolacja sprawiła, że stali się wyjątkowo podejrzliwi wobec obcych, zostawiła też widoczny ślad w wyglądzie. Mieszkańcy Mousillon nadal są nazywani ludźmi, choć w przypadku niektórych jest to określenie na wyrost. Okrywająca krainę klątwą, a także skażona woda i powietrze są przyczyną licznych przypadków chorób i fizycznych deformacji wśród tutejszych chłopów. Poniekąd właśnie dlatego nie mogą oni po prostu opuścić rodzinnych stron, gdyż powszechne i tolerowane w Mousillon fizyczne ułomności gdzie indziej mogłyby wzbudzić panikę przed zarażeniem się nieznaną chorobą, a nawet doprowadzić do zabicia i spalenia *plugawego mutanta*. Jak na ironię, w wielu przypadkach jest to prawda, gdyż znaczną część populacji Mousillon stanowią osoby dotknięte skazą Chaosu, które jednak wyglądem nie różnią się zbytnio od swych *ludzkich* rodaków. Wieśniak nie mający garbu albo zeza jest w większości wiosek uważany za zdeformowanego i nawet najpiękniejsza dziewczyna z tamtych rejonów ma uszy bardzo różniące się wielkością bądź dodatkowe palce u rąk lub stóp. Prawie wszyscy wieśniacy z Mousillon żyją w niemiłosiernej biedzie i mają niewielkie szanse, aby zmienić ten stan rzeczy. To zwykle udaje się jedynie przestępcom i wszelkiej maści oprychom.

W Mousillon znajduje się niewiele ziem uprawnych, a znaczna ich część nie różni się zbytnio od bagien zalewanych przez leniwie płynącą

Grismarie. Większość wieśniaków ledwo jest w stanie zgromadzić dość pożywienia, żeby utrzymać się przy życiu. Największym bogactwem tych ziem są żaby, ślimaki i inne oślizgłe stworzenia. Mieszkańcy biednych wsi uważają je za prawdziwe przysmaki i z reguły trudnią się ich zbieractwem. Według starego prawa władca Mousillon jest właścicielem wszystkich żab i ślimaków, które legną się na podległym mu terenie, dlatego dla większości wieśniaków szczytem ambicji jest stać się książęcym bagiennikiem. Innym typowym dla mieszkańców Mousillon sposobem zdobywania pożywienia jest pokrywanie gałęzi drzew klejącą substancją. Kiedy w takim miejscu usiądzie ptak, już nie odleci, stanowiąc dla wieśniaka łatwą zdobycz. W rezultacie krajobraz Mousillon pełen jest drzew oblepionych kleistą mazią, z której wystają tylko ptasie nóżki, bo reszta ciała została oderwana przez wygłodniałego biedaka.

Chociaż rozsądni ludzie nawet o tym nie myślą, ziemie Mousillon odwiedzają różni wędrowcy. Większość z nich to szaleni i zdeprawowani banici, kultyści Mrocznych Bogów, a przede wszystkim nekromanci. Całkiem słusznie zakładają, że nikt ich nie będzie ścigał na obszarze przeklętego księstwa. Dość szybko przekonują się, że panujące tutaj bezprawie i ciężkie warunki życia, nie mówiąc już o licznych ożywieńcach i potworach, stanowią znacznie większe zagrożenie niż jakikolwiek łowca nagród. O ile jednak przedostanie się na teren księstwa jest dosyć łatwe, opuszczenie go, a tym bardziej przeżycie każdego kolejnego dnia stwarza poważne trudności.

Jak można się spodziewać, wioski stanowią obraz nędzy i rozpaczy. Rozpadające się chałupy pochylają się nad zabłoconymi ściekami, które pełnią rolę ulic. Wszędzie leżą gnijące ścierwa zwierząt, wśród których krążą dzikie psy i równie dzicy, pokryci wrzodami nędzarze, szukając odpadków i pożerając ochłapy cuchnącej padliny. Nieliczni podróżni nie powinni spodziewać się zbyt gorącego powitania, choć z pewnością będą obserwowani zza przymkniętych okiennic i brudnych, porwanych szmat, które zastępują drzwi.

Równie przygnębiające wrażenie sprawiają zamki, jednakże jest to obraz nieco mylący. Owszem, zdarzają się podniszczone lub całkowicie zrujnowane mury lub nawet całe skrzydła zamków, lecz zamieszkane budynki, mimo iż nie grzeszą urokiem i przepychem, są utrzymane w dobrym stanie. Na murach i bramach wielu zamków wiszą gnijące zwłoki straconych przestępców, na których żerują kruki i wrony. Całość budowli sprawia przerażające wrażenie, które podtrzymują rycerze z Mousillon. Niemal wszyscy bez wyjątku noszą czarne zbroje i hełmy z opuszczonymi przyłbicami. Podobno nigdy nie ukazują swych twarzy, próbując ukryć blizny i deformacje.

Prawda bywa jednak jeszcze bardziej przerażająca. Niektórzy z nich dawno przestali być ludźmi i rządzą od wielu pokoleń zastraszonym ludem, który nie wie, że ich władca jest wampirem. Inni to zagorzali wyznawcy Potęg Ciemności, z dumą obnoszący się z piętnem Chaosu. Tylko nieliczni zachowali resztki człowieczeństwa, lecz muszą to ukrywać pod maską bezduszności i okrucieństwa, gdyż w przeciwnym wypadku ich potężni nieumarli sąsiedzi mogliby potraktować to jako oznakę słabości i zaatakować.

Każdy, kto chce opuścić Mousillon nie potrzebuje powodu lecz sposobności. Większość uciekinierów to mieszkańcy terenów przygranicznych, którzy urodzili się bez widocznych deformacji. Inni wykazali się po prostu większą odwagą i determinacją, za wszelką cenę próbując wyrwać się spod mocy złowrogiej klątwy. Dla nich opuszczenie Mousillon to zaledwie pierwsze wyzwanie. Znacznie trudniejszym może okazać się rozpoczęcie na nowo życia w innym księstwie. Niemal nikt stąd nie przyznaje się do swego pochodzenia, gdyż niesława przeklętego Mousillon budzi powszechną podejrzliwość i odrazę wśród *porządnych Bretonnczyków, którzy nie chcą mieć do czynienia z plugawymi mutantami i zdrajcami.* Trudno żyć z taką reputacją.

SPOŁECZEŃSTWO:

Ustrój polityczny w Mousillon przypomina tradycyjną strukturę władzy, ale odbitą w krzywym zwierciadle. Ziemia jest tak uboga, że chłop nie może dostarczyć rycerzom wystarczająco dużo żywności i surowców. Szlachta ucieka się więc do nierycerskich czynów jak wynajmowanie oprychów lub osobiście uganiają się za przemytnikami, aby zdzierać wysokie myto z przewoźników, którzy pokonują drogi i wodne szlaki. Ponieważ Mousillon nie ma księcia, rycerze nikomu nie podlegają. Niektórzy nie mają za pens honoru i rządzą swoimi ziemiami z wielkim okrucieństwem, zamiast chronić je i ich mieszkańców.

Drugi znaczący podział bretonnskiego społeczeństwa dotyczący zasad traktowania mężczyzn i kobiet, w Mousillon nie jest tak ściśle przestrzegany. Dzieje się tak głównie z powodu ubóstwa i odosobnienia nie tylko wiosek, ale i szlacheckich dworów. Wieśniaczki z Mousillon muszą wykonywać te same nieprzyjemne i męczące prace, co mężczyźni, i tylko zawód bagiennika uważany jest za typowo męskie zajęcie. Podobnie dzieje się na dworach, gdzie żadna wyższa siła nie wymaga od rycerzy, aby kierowali się rycerskim kodeksem, więc często nie postrzegają kobiet jako osób, które powinny być otaczane opieką i traktowane w sposób dworski. Prawo zwyczajowe i spadkowe jest o wiele bardziej umowne, co oznacza, że szlachcianka może na przykład uczynić spadkobiercą kogoś innego niż swojego młodszego brata. Może także prowadzić interesy, posiadać majątek, a nawet chwycić za broń, co jest niedopuszczalne w innych częściach Bretonni. Większość kobiet wciąż musi przebierać się za mężczyzn, aby wykonywać męskie zajęcia, ale wyjątki od tej zasady są liczne i niewielu w Mousillon jeszcze dziwią.

PRAWO:

W Mousillon nie ma odgórnej władzy, a więc stanowienie i przestrzeganie prawa zależy wyłącznie od kaprysu miejscowego pana na włościach. Nie funkcjonują sądy szlacheckie, gdyż nie ma księcia, który mógłby im przewodzić. Spory rozstrzyga się nie na drodze dociekania prawdy i sprawiedliwości, lecz siłą lub spiskiem w celu ośmieszenia przeciwnika. Prawo obowiązujące chłopów jest przestrzegane jeszcze rzadziej; znane są przypadki, kiedy nikczemny lub obłąkany szlachcic gotował swoich poddanych żywcem za to, że zapomnieli o jego urodzinach. Na terenie Mousillon obowiązuje tyle kodeksów prawnych, ilu jest szlachciców, niemniej jednak niektóre uczynki są uznawane za przestępstwa w prawie całym księstwie. Na przykład ci, którzy bez zgody pana zabijają żaby i ślimaki na jego ziemiach, są zazwyczaj wbijani na pal. Kłusownictwo na szlacheckich bagnach jest bowiem uważane za kwestionowanie autorytetu wysoko urodzonych i równoznaczne z buntem.

Jednakże szlachta rzadko stara się egzekwować swoje prawa w mniejszych osadach, chyba że w grę wchodzi bunt chłopstwa lub kłusownictwo. Na wsi obowiązują raczej lokalne zwyczaje, często powiązane z tyloma przesądami, że potrafią znacznie różnić się nawet pomiędzy sąsiadującymi osadami. Roznoszenie zarazy jest tradycyjnie karane spaleniem na stosie, a w najbardziej odosobnionych społecznościach kobieta, która ocieka, aby poślubić mężczyznę z innego sioła, wciąż może obawiać się kary śmierci przez utopienie. O winie i wysokości kary zazwyczaj decydują starsi wioski, czyli mężczyźni, które dożyli sędziwego wieku (na terenie Mousillon wieku około trzydziestu lat). Jednak kiedy obraza moralności jest naprawdę znacząca, wieśniacy potrafią sami chwycić za widły i własnoręcznie wymierzyć karę winowajcy.

RELIGIA:

Kult Pani z Jeziora jest nadal popularny wśród arystokracji z Mousillon, a poświęcone bogini kaplice można znaleźć w rycerskich siedzibach. Jednak pod nieobecność księcia i Panien Graala liczne aspekty kodeksu rycerskiego uległy wypaczeniu. Wielu szlachciców zatrudnia awanturników, a czasem wręcz oprychów, niektórzy używają nawet broni palnej, przemycanej na statkach. Zdarzają się wciąż rycerze posłuszni Pani z Jeziora i jej prawom, ale z każdym rokiem jest ich coraz mniej.

Religia na wsi to przede wszystkim zbiór przesądów, odmiennych w niemal każdym domu, a co dopiero w poszczególnych osadach. Najpopularniejsze z nich to grzebanie zmarłego twarzą w dół, oszczędzanie białego ślimaka, zakaz opuszczania rodzinnej wioski, zostawianie na skraju lasu ofiary z mięsa i warzyw, taniec wokół płonącej podobizny świni w każde zimowe przesilenie, a także pogląd, że dodatkowe sutki przynoszą w życiu szczęście. Zabobony te są liczne i niekiedy bardzo dziwne, a pomyłka w ich przestrzeganiu może doprowadzić do wykluczenia ze społeczności. W krańcowych sytuacjach może dojść nawet do wygnania z wioski lub samosądu.

Lud Mousillon czci bogów Starego Świata, ale często w skrzywionej i mrocznej postaci. Przykładowo świątynia Mannana w dokach stolicy poświecona jest brutalnemu, okrutnemu aspektowi tego boga, Stormfelsowi, który dla uciechy zatapia statki i śmieje się z lamentów tonących żeglarzy. Wielu wieśniaków zna imię bogini Shallyi, ale ponieważ prawie wszyscy jej kapłani zginęli zabici przez czerwoną ospę, tylko nieliczni wiedzą o niej coś więcej. Odprawiane obrzędy niewiele mają wspólnego z tym, jak czci się tę boginię poza granicami Mousillon. Taal & Rhya są często utożsamiane z legendarnymi potworami przemierzającymi lasy i bagna księstwa. To ich próbują udobruchać wieśniacy ofiarami z jedzenia, aby bóstwa pozwoliły ubogim ziemiom dawać przynajmniej te mizerne plony, jakie rodziły do tej pory. Można też w ludowych wierzeniach znaleźć ślady kultu Pani z Jeziora. Imię bogini jest przywoływane przy składaniu przysiąg oraz przy uroczystościach takich jak śluby i pogrzeby. W Mousillon nie ma więc zorganizowanych kultów, a istniejące wierzenia mają dużo wspólnego z baśniami i legendami, a mnie przypominają spójny kult.

KSIĄŻĘ MOUSILLON:

Od wielu stuleci na tronie Mousillon nie zasiada żaden rycerz. Ostatnim był książę Maldred, jednak został oskarżony o zdradę i herezję, z rozkazu króla został w AS2297 (1319KB) pozbawiony władzy i tytułu. W ostatnich latach krążą jednak opowieści o tajemniczym Czarnym Rycerzu, który wędruje po ziemiach Mousillon zbierając armię i planując zasiąść na książęcym tronie.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Przez ostatnie dwa stulecia, odkąd Mousillon wypadło z łask króla Bretonni, wokół granic księstwa stopniowo wyrastały zamki, tworząc tak zwaną *Egidę*. Z rozkazu Utracone Księstwo zostało opasane łańcuchem ponad dwóch tuzinów wież, a jedynym celem załóg stało się wypatrywanie band wieśniaków podejmujących próbę ucieczki. Bretonnczycy są pewni, że każdy obywatel Mousillon jest nosicielem czerwonej ospy i jeżeli tylko pozwoli im się opuścić krainę, na pewno wywołają nową epidemię. Dlatego też wieże strzegą nielicznych dróg, zwierzęcych szlaków i leśnych ścieżek, wykorzystując naturalne ukształtowanie terenu w ten sposób, że przekradnięcie się koło nich jest bardzo trudne, a czasem wręcz niemożliwe. Żeby zyskać pewność, żołnierze regularnie patrolują tereny pomiędzy wieżami. Na obszarach, do których nie mogą dotrzeć, pozostawiają brudną robotę naturalnym zagrożeniom Mousillon.

BARWY KSIĘSTWA:

Tradycyjnymi kolorami herbowymi przeklętego księstwa Mousillon są czerń oraz żółć/złoto.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

KRĄG GUERAC:

Mimo iż od strasznych wydarzeń, które przypieczętowały upadek Mousillon, minęło wiele stuleci, na terenie księstwa można znaleźć miejsca, które świadczą o dawnej wielkości. Jednym z nich jest położony wśród wzgórz na północy Krąg Guerac. Otoczony przez bujnie kwitnące krzewy i rozbrzmiewający odgłosami zwierząt, poświęcony Dawnej Wierze krąg kamiennych obelisków stanowi wyspę normalności pośród spustoszonej i jałowej ziemi Mousillon.

Jednak utrzymanie spokoju i bezpieczeństwa w okolicy wymaga nieustannej straży, którą sprawują druidzi i kapłani druidzcy. To dzięki ciągłej opiece duchownych pobliskie tereny są wolne od potworów i banitów, a sami druidzi twierdzą, że czuwa nad nimi opatrzność. Niemniej jednak przyjmą chętnie każdą pomoc, zarówno materialną, jak też w postaci zapasów żywności lub obietnicy patrolowania pobliskich terenów.

Tuż obok Kręgu Guerac rośnie słynny na cały kraj Dąb Przepowiedni. Podobno dzięki mocy Matki Ziemi nie zrzuca liści na zimę i przez cały rok rodzi żołędzie. Zjedzenie owocu powoduje *nudności* (patrz **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** podrozdział **EFEKTY TRUCIZN**), jednakże zapewnia zesłanie wizji przyszłych wydarzeń. Zwykle wizja jest łatwa do zinterpretowania i przedstawia ogólny zarys działań, których podjęcie jest niezbędne do uniknięcia jakiegoś zagrożenia. Nie pokazuje jednak żadnych szczegółów owego groźnego wydarzenia. Druidzi i strażnicy Kręgu często wykorzystują moc Dębu Przepowiedni, aby powstrzymywać ataki na święty gaj.

MOUSILLON:

Stolica księstwa leży u ujścia rzeki Grismarie. Każdego roku okoliczne bagna wydają się podchodzić coraz bliżej pod mury miasta, jednak przeklęty gród nadal trwa, nie poddając się lotnym piaskom i mulistym trzęsawiskom. Większa część miasta leży w ruinie, gdyż nikt nawet nie myśli o odbudowie. Jedynym wyjątkiem są miejskie mury, utrzymywane we względnie dobrym stanie. Przede wszystkim chodzi o zapewnienie bezpieczeństwa przed atakami potworów z bagien, tak więc fortyfikacje nie prezentują się zbyt okazale, choć niewątpliwie są mocno i wytrzymałe.

Pozostaje tajemnicą, w jaki sposób pozbawione władzy i dostaw żywności miasto wciąż egzystuje. Można tu znaleźć nie tylko podłe speluny i podejrzane szulernie, ale także domy rozpusty, areny gladiatorów i walk zwierząt oraz kramy z zakazanymi i niebezpiecznymi używkami. Osoby pragnące zaspokoić mroczne żądze mogą poszukać czarnoksięskich stowarzyszeń lub podejrzanych sekt i kultów, a także nabyć niemal dowolną truciznę, broń, magiczne komponenty i zakazane księgi. Znacznie trudniejsze może natomiast okazać się znalezienie krawca lub zwykłej piekarni. Wydaje się, że tego rodzaju podstawowymi produktami i usługami mieszkańcy handlują między sobą w ramach wymiany barterowej. Jednak pozostaje zagadką, skąd pochodzą liczne transporty różnych towarów, które niemal codziennie przybywają do miasta rzeką, morzem lub od strony lądu.

Mousillon ma diabelską reputację. Niektórzy nazywają je *Miastem Przeklętych* i dla żyjących wewnątrz jego rozsypujących się murów miano to musi wydawać się naprawdę trafne. Dawniej było to kwitnące i dobrze prosperujące miasto, które upadło na skutek działania nadnaturalnych potęg, czerpiących rozkosz z rozkładu i śmierci. Początkowo nie różniło się niczym od innych miast Bretonni, ale 50 lat temu seria trzęsień ziemi nawet domy bogaczy zmieniła w ruiny. Co gorsze, odkryto również, że cały obszar powoli się zapada. Obłok rozpaczy spowija miasto, a opary zarazy czynią je jednym z najbardziej niezdrowych miejsc w Starym Świecie. Widmo zguby dotyka wszystkich - nawet możni noszą stroje podarte, brudne i nigdy nie naprawiane. Jednak mieszkańcy nie dbają o ciążące nad miastem fatum, ponieważ wzrastali wśród tego brudu i zdążyli się do niego przyzwyczaić. Wędrują po grząskich ulicach jak bezduszne zombie. W sklepach targują się o gnijące owoce, a na nadbrzeżach nawołują do przepływających statków, których załogi ze zgrozą spoglądają na chore miasto. Dowódcy okrętów zawsze chcą jak najszybciej opuścić ten obszar. Tylko nieliczni przybywają tutaj z własnej woli, a i ci starają się jak najszybciej je opuścić. Jedynie tutaj w całym Starym Świecie mutanci otwarcie chodzą ulicami, a nieludzkie hymny do bogów Chaosu wznoszą się bez przeszkód w duszne powietrze.

ZAMEK RACHARD:

Tuż przy granicy z Lyonesse wznosi się zamek, z którego lord Rachard włada okolicznymi terenami. W porównaniu do reszty Mousillon, tutejsze wioski wydają się niezwykle niemal pod każdym względem. Większość chałup posiada drewniane drzwi oraz okiennice i jest kryta dachem, który nie przecieka. Chłopi zaś wyglądają na zdrowych i dobrze odżywionych, nie mają też żadnych poważnych deformacji. Według powszechnej opinii jest to związane z położeniem na skraju przeklętego obszaru. Widocznie moc klątwy jest tu mniejsza.

Jednak w rzeczywistości to świadome działania lorda Racharda. Jego zbrojni przeszukują wioski należące do innych rycerzy, sprowadzając w pobliże zamku chłopów, którzy nie wykazują żadnych oznak deformacji. Natomiast każdy z jego własnych poddanych, który urodził się z widocznym znamieniem lub oszpeceniem, jest zabierany do zamku. Podobno los czeka ciężko chorych lub okaleczonych. Dzieci oraz inne osoby zabrane na zamek nigdy nie wracają.

Nieszczęśnicy są zabijani, jednak nawet po śmierci służą swemu panu, wchodząc w skład budowanej od lat armii nieumarłych. W głębokich jaskiniach pod zamkiem lord Rachard przeprowadza eksperymenty z magią nekromancką, tworząc kolejnych ożywieńców. Moc klątwy pozwala mu na gromadzenie licznych oddziałów, jednak Rachard zdaje sobie sprawę, że poza granicami Mousillon nie będzie mógł kontrolować tak wielkiej hordy.

W związku z tym próbuje wcielić w życie w swój podstępny plan sprowokowania do ataki lordów z Lyonesse. Armia nieumarłych z łatwością pokona nawet liczne chorągwie rycerskie, a następnie zbrojne drużyny zajmują opustoszałe i słabo obsadzone zamki przeciwników. Lord Rachard jest bliski rozpoczęcia swojej kampanii pomówień i prowokacji wobec rycerzy z Lyonesse.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA MOUSILLON:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO MOUSILLON					**BRAK WŁADCY**		
MOUSILLON	Z	Brak władcy	12451	2	kradzieże, rozboje, piractwo	-	Stolica księstwa. Port morski.
Couirpont	Z	Sir Edmund z Couirpont	578	2	handel, podatki	48b/100c	
Bleuveuve	W	Sir Edmund z Couirpont	12	1	ubóstwo	-	
Froitgrand	W	Sir Edmund z Couirpont	75	1	ubóstwo	2c	
Noirlieu	W	Sir Edmund z Couirpont	64	1	ubóstwo	1c	
Nordbroyeur	Z	Sir Tobias z Nordbroyeur	278	2	handel, podatki	20b/50c	
Basroche	W	Sir Tobias z Nordbroyeur	78	1	ubóstwo	2c	
Grospuy	W	Sir Tobias z Nordbroyeur	34	1	ubóstwo	-	
Ouestbruyere	W	Sir Tobias z Nordbroyeur	32	1	ubóstwo	-	
ZIEMIE ESTVIE					**LORD VALDON Z ESTVIE**		
ESTVIE	Z	Lord Valdon	3241	2	handel, podatki	64a/200b/500c	
Devantpuits	W	Lord Valdon	76	1	ubóstwo	2c	
Brasretrait	Z	Sir Montcalf z Brasretrait	764	2	handel, podatki	7c/130c	
Geantmaison	W	Sir Montcalf z Brasretrait	87	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE VIERGECHAMP					**LORD CHEVALIER Z VIERGECHAMP**		
VIERGECHAMP	Z	Lord Chevalier	7582	2	handel, podatki	115a/435b/987c	
Devantroche	W	Lord Chevalier	34	1	ubóstwo	-	
Mursole	W	Lord Chevalier	53	1	ubóstwo	2c	
Puvrebref	Z	Sir Robert z Puvrebref	367	2	handel, podatki	3b/67c	
Sourdbref	W	Lord Chevalier	67	1	ubóstwo	3c	
Selretrait	Z	Sir Odo z Selretrait	432	2	handel, podatki	4b/80c	
Vapeurpaix	W	Lord Chevalier	56	1	ubóstwo	2c	
ZIEMIE RACHARD					**LORD VINCENT Z RACHARD**		
RACHARD	Z	Lord Vincent	4918	2	handel, podatki	126a/393b/590c	

Blafardpont	W	Lord Vincent	76	1	ubóstwo	4c
Mermaison	W	Lord Vincent	54	1	ubóstwo	2c
Malpetiot	Z	Sir Thobias z Malpetiot	487	2	handel, podatki	24b/98c
Sudpaix	W	Sir Thobias z Malpetiot	76	1	ubóstwo	3c

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Male miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, zlodziei itd. Aby otrzymać calkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żolnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddzialów: a - doskonala, b - przeciętna, c - slaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powolać *pod broń*.

Deszcz kapał w miękkie gliniaste błoto, tworząc jak okiem sięgnąć tysiące tłustych kałuż. W powietrzu wyczuwał o się dziwny zapach: wilgotny i gryzący, z jakimś odcieniem ostrości. Był to zapach powietrza, które było przesiąknięte końskim nawozem i świńską uryną, spalonym węglem drzewnym i śmiercią.

Rozejrzał się po zniszczonych budynkach, karłowatych drzewach i krzakach jałowca, po ponurym szarym niebie, które niczego nie ukrywało i niczego nie obiecywało.

Zmrużył oczy przed deszczem. Dwadzieścia albo trzydzieści metrów dalej widział chlewy z zapadającymi się słomianym dachem, z czarnymi ścianami zbutwiałymi od wilgoci. Za chlewem znajdował się zagajnik srebrnych - jakby trędowatych - brzózek. Za nimi horyzont. Ponieważ pola opadały ukośnie ku rzece, horyzont był oddalony tylko o sto metrów.

Wszędzie było pusto, nie licząc zagłodzonego, wyliniałego kota, który patrzył na nich histerycznie z ciemności.

Szli na wschód potykając się o bruzdy i kałuże. Deszcz nieprzerwanie bębnił, zimny i nieubłagany. Posuwali się z trudem wzdłuż długiej niewysokiej pochyłości i kiedy osiągnęli szczyt, ujrzeli rzekę po swojej lewej stronie, matową jak nie polerowana cyna w porannym świetle. Kilka barek i łodzi tkwiło zawieszonych we mgle. Po lewej, linia szarych wzgórz zamykała miasto od północy.

W deszczu krążyły wolne kruki, ciche, zmokłe i groźne.

Wprost przed nimi przez całun deszczu i gryzącego dymu dojrzeli skupisko dachów śródmieścia. Żadnych wież, iglic, żadnych majestatycznych świątynnych budynków, żadnych pałaców. Zamiast tego była plątanina nędznych, wąskich uliczek i niskie walące się budynki, otoczone przez lasy i pola oraz rozwalające się skupisko prowizorycznych szop i chat. Byli teraz już na tyle blisko, by słyszeć smętne bicie pojedynczego dzwonu, płacz głodnego dziecka i szczekające psy. W tle brzmiał jeszcze jeden głos - niskie, uporczywe jęczenie niczym wianie wiatru przed drzwiami lub zawodzenie żałobników na pogrzebie.

Stąpał po wąskiej błotnistej drodze cuchnącej końską uryną, rozjeżdżonej przez koła wozów. W miarę jak zbliżali się do centrum miasta, chaty, szopy przysuwały się do traktu i poczuli, że są podejrzliwie obserwowani z każdego okna.

Mieszkańcy byli cisi, gburowaci i mieli blade twarze. Większość była zniekształcona, kaleka i odrażająca. Chłopiec z olbrzymim wodogłowiem spoglądał z okna na piętrze. Kobieta z poważnym rozszczepieniem podniebienia stała przy płocie i świszczała, wystawiając przednie zęby i dziurki od nosa. Szerokonosy mężczyzna bez rąk i nóg w kapeluszu ze skóry wieloryba, który ociekał deszczem, siedział podparty ohydną zabłoconą poduchą.

Wszędzie włóczyły się parszywe, obrzydliwie wyglądające psy. Ulice po których szli, stawały się coraz węższe, aż w końcu po obu stronach drewniane budynki zaczęły tworzyć przed nimi nawisy. Nawierzchnia, chociaż wybrukowana kocimi łbami, była brudna i śliska i prawie tak samo trudna do pokonania jak błotnisty trakt na peryferiach miasta. Rynsztok skręcił na środek ulicy. Był zapchany oślizgłymi jelitami, końskim łajnem i rozkładającymi się liśćmi kapusty.

Ulica za ulicą widzieli tylko rzędy gryzących nozdrza zwalisk, czarnego popiołu i szkieletów spalonych domów.

Podążali przez cuchnące, zalane deszczem targowisko, gdzie rozpychający się tłum przygarbionych postaci kłócił się zajadle o cenę pociemniałej od wilgoci rzepy i wątły stosik surowej wełny i sinawych podrobów. Na przeciwległym narożniku targowiska uformował się krąg klaszczących w dłonie ludzi. Bezzębny mężczyzna w zjedzonej przez mole futrzanej kurtce i przemoczonym kapeluszu z piórkiem grał na katarynce jakąś dziką przyśpiewkę, a kobieta o wyglądzie kretynki, z długim jasnym warkoczem, ściągnąwszy do pasa swoją brudną brązową suknię, tańczyła zataczając się i podskakując. Jej wielkie, białe piersi kołysały się jak dwa muślinowo worki wypełnione śmietankowym serem.

Małe wrogie oczka śledziły ich, kiedy przechodzili obok. Deszcz szeptał wokół nich i bulgotał w niewidzialnych rynsztokach i kanałach.

PARRAVON:

Z woli Królowej leśnego ludu mieszkać tu możem, śród drzew świętych. Niegodniśmy tej łaski, lecz uchybić Leśnej Pani nie śmiemy, albowiem wtedy drzewa łzami rzewnymi płakać będą. A wnet w nocy przyjdzie leśny lud, zadusi nas i poćwiartuje, a potem powiesi trupy nasze na gałęziach dębów i brzóz owych pięknych.

- Euryk, starszy wioskowy

Rzeka nie stanowi granicy, po obu jej stronach rozciąga się bowiem Athel Loren. Pozwalamy tu żyć sąsiadom naszym, acz baczymy na ich postępki, pilnując czy umiar znają i respekt okazują świętej puszczy - ojczyźnie naszej królowej. Jeśli ogniem, toporem lub radłem ziemią ową okaleczą, w nocy nadejdziemy niczym duchy, wydusimy ich i poćwiartujemy. A zwłoki ich na drzewach wisieć będą, jako przestroga dla innych wrogów lasu Floreńskiego.

- Lessiantar, przywódca klanu elfów

Jakbym miał pegaza, też bym nie potrzebował dobrej drogi, choć z wozem mogłoby być ciężko. Marnują dobry kamień na chaty dla chłopów, a nie mają nawet porządnie wybrukowanych traktów. Ech… Podróż po Parravonie dwakroć tyle czasu zajmuje, co gdzie indziej, a i tak pewnym być nie można, że w ogóle się do celu dojedzie.

- Eldergar z Busreq, woźnica

Pod pewnymi względami Parravon nieco przypomina położone dalej na północ Gisoreux. Większość terenów obu księstw pokrywają lasy i góry, aczkolwiek rozciągający się w granicach Gisoreux Las Arden jest znacznie bardziej niebezpieczny od leżącego na obszarze Parravon północno-wschodniego skraju kniei Athel Loren.

Granicę pomiędzy księstwem a domeną Czarodziejki wyznacza rzeka Grismarie. W najwęższym miejscu, tam gdzie rzeka skręca wprost na południe, granica Leśnego Królestwa podchodzi pod skraj Gór Szarych. Tworzy ją szpaler wiekowych drzew o poskręcanych i posplatanych gałęziach, tak iż każdy wędrowiec, nawet krasnolud lub mieszczanin, rozpozna, iż nie jest to twór przyrody. Leśny lud trzyma się z dala od ziem Parravon i oczekuje tego samego w zamian. Intruzi powinni liczyć się z surową i rychłą karą.

Większość Athel Loren porastają wysokie i mocne drzewa, lecz drwale z Parravon na ogół unikają prowadzenia wyrębu w tamtejszych lasach, nawet w tej części puszczy, do której mają wolny dostęp. Powszechna opinia głosi, iż cały las jest ściśle związany z Panią z Jeziora, co czyni go miejscem świętym i nienaruszalnym. Drewna z Loren używa się niemal wyłącznie przy wznoszeniu kaplic Graala, a nawet wtedy gospodaruje się nim wyjątkowo oszczędnie. Nieliczne wioski położone w głębi lasu utrzymują się z hodowli świń, zbieractwa oraz uprawy ziemi na niewielką skalę. Większość domów buduje się między drzewami, a nawet bezpośrednio na nich. Równie częstym widokiem są platformy połączone kładkami i drabinami sznurowymi, które służą jako schronienie w przypadku ataku drapieżników lub orków z pobliskich Gór Szarych.

Najgęściej zaludnionym i najbogatszym rejonem księstwa jest Dolina Parravon. W zasadzie jest to szeroka kotlina, malowniczo położona między dwoma pasmami górskimi. Niezwykle żyzne gleby zapewniają możliwość uprawy zbóż, zaś ziemie na pogórzu wykorzystywane są pod wypas owiec. Tutejsze osady, włącznie z miasteczkami rybackimi na brzegu Grismarie, nie różnią się wyglądem i zwyczajami od typowych bretonnskich wiosek spotykanych na terenie całego kraju.

Parravon wydaje się krainą przyjazną osadnikom. Nawet Góry Szare, na północy tworzące zaporę strzelistych turni i poszarpanych wąwozów, tutaj ukazują swe łagodne oblicze. Dzięki temu na pogórzu i w dolinach żyje stosunkowo więcej osób niż w pozostałych górskich księstwach. Na północ od miasta Parravon większość wiosek przylega do stromych zboczy, natomiast południowe wyżyny i płaskowyże są nieco mniej żyzne, co ułatwia wznoszenie budynków. Ogólnie można jednak powiedzieć, iż każdy skrawek zdatnej pod

uprawę ziemi jest przeznaczony pod zasiew, dlatego powszechnym widokiem są chaty wznoszone na spadzistych stokach, górujące nad płaskimi polami i łąkami.

Arystokraci z Parravon słyną z upodobania do wysokich zamkowych wież i baszt. W obrębie lasu zapewnia to lepszy ogląd okolicy, choć trudno dostrzec wroga kryjącego się pod gęstą kopułą drzew. Na otwartym terenie to raczej typowy dla regionu element architektury, aczkolwiek niektórzy rycerze wykorzystują wysokie wieżyce jako stajnie i gniazda dla oswojonych pegazów. Podobno te skrzydlate wierzchowce lepiej się czują wysoko nad ziemią.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Ma dziurawy kałdun.*** *(O osobie, która potrafi dużo wypić bez zauważalnych efektów ubocznych. Jej bardziej pijani towarzysze niekiedy sprawdzają, czy rzeczywiście kompan od butelki nie ma przypadkiem dziur w bebechu.)*
- ***Nie oglądaj się w tył, gdyż dom jest zawsze przed tobą.*** *(Rozpamiętywanie błędów nie zmieni tego, co się już stało. Nie należy więc patrzeć wstecz, lecz zawsze z nadzieją na przyszłość.)*
- ***Szarża na lawinę.*** *(Działanie bezcelowe i z góry skazane na niepowodzenie.)*

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Zamieszkujący Athel Loren obywatele Parravon różnią się od swoich rodaków, nie tylko tych z terenów nadrzecznych, ale także od pozostałych Bretonnczyków. Krążą plotki, iż płynie w nich krew leśnego ludu (co oczywiście jest wierutną bzdurą), dzięki czemu doskonale orientują się w leśnej gęstwinie i nieomylnie wyczuwają wszelkie zagrożenia (co akurat jest prawdą). Ich zachowanie cechuje niezwykła ostrożność, jakby uzasadniona obawą, iż najmniejsze nawet wykroczenie w świętej kniei może zostać surowe ukarane. W związku z tym starają się nie naruszać naturalnego porządku rzeczy, zadowalając się oszczędnym zaspokajaniem jedynie podstawowych potrzeb. Nawet osoby, które opuszczają leśne wioski i wędrują po całej Bretonni, przejawiają tego rodzaju nawyki, mimo iż zwykle głównym powodem ich ucieczki bywa zmęczenie wyimaginowanym (lub całkiem uzasadnionym) poczuciem, iż są stale obserwowani i poddawani ocenie przez tajemniczą i niezrozumiałą moc władającą Athel Loren.

Dla pozostałych obywateli Parravon podróże to swego rodzaju tradycją, oczywiście wśród tych rodzin, które mogą sobie na to pozwolić. Istniejący od wieków zwyczaj nakazuje starszym dzieciom opuścić rodzinny dom i udać się na wychowanie do dalekich krewnych. Po osiągnięciu dojrzałości wędrują do innej wioski lub miasta, aby zdobyć wykształcenie i fach. Także jednym ze ślubnych zwyczajów jest zamieszkanie w innej osadzie i rozpoczęcie tam nowego życia. Niewątpliwie prowadzi to do rozproszenia się członków rodu po całej krainie, aczkolwiek więzy rodzinne są tu nad wyraz silne, a wszyscy krewni zbierają się w wybrany dzień świąteczny lub w czasie jednego z letnich świąt. Z natury rzeczy tego rodzaju tradycja pochodzi od szlachty, lecz przyjęła się także wśród chłopów i kupców. Rycerze i panowie ziemscy niemal zawsze udzielają poddanym pozwolenia na takie wędrówki, gdyż na miejsce mieszkańców, którzy wyjechali, przyjeżdżają ich krewni lub chłopi z innych wiosek. Żaden z władyków nie traci więc poddanych, a dodatkowo silne więzy rodzinne spajają księstwo. Napływ świeżej krwi wprowadza zaś różnorodność i bogactwo wiedzy oraz obyczajów.

Dzięki tej tradycji obywatele Parravon są z natury bardziej otwarci i ciekawi świata. Dysponują znacznie większym zasobem wiedzy niż pozostali Bretonnczycy, przynajmniej w kwestii znajomości geografii i historii regionu, ale często także sąsiednich księstw. Niekiedy prowadzi to do przekonania, iż *zjedli wszystkie rozumy*, a inne krainy Starego Świata w istocie niewiele różnią się od Parravon. Takie osoby często na stałe osiadają w jakiejś wiosce lub mieście, opowiadając o swych niezwykłych przygodach i chwaląc się *dogłębną wiedzą o obcych ludach i dalekich krainach*. Inni pozostają jednak żądni nowych wrażeń i wiedzy, co w połączeniu z ogólnym przyzwolenie szlachty na podejmowanie podróży sprawia, iż znaczna część wędrowców w całej Bretonni pochodzi z księstwa Parravon. Niektórzy szybko wracają do domu, gdy dość boleśnie przekonują się, iż świat nieco różni się od rodzinnych stron, a nie wszyscy arystokraci są tak wyrozumiali jak rycerze z Parravon. Inni jednak nie dają za wygraną, wiodąc niekiedy trudne życie na szlaku.

Dzięki licznym koligacjom, sojuszom i mariażom, nierozerwalnie związanym z częstymi wędrówkami oraz rozproszeniem rodów szlacheckich, polityka wewnętrzna księstwa sprawia wrażenie uporządkowanej i spokojnej. Jednakże zdarzają się także szlacheckie zatargi, zwykle lekceważone i zaniedbywane na dworze księcia Kasjana. W ostatnich latach rozgorzał spór miedzy dwoma magnatami z północy księstwa. Rycerze Liutpold i Fredergar poróżnili się w kwestii pobierania myta na rzece Grismarie. Jak dotąd, książę nie zajął oficjalnego stanowiska, jakby nie zdając sobie sprawy, iż dalszy spór może ograniczyć transport rzeczny i handel, a w efekcie osłabić gospodarczą pozycję Parravon.

KSIĄŻĘ KASJAN z PARRAVON:

Władca Parravonu to jeden z najmłodszych książąt Bretonni. Ma niewiele ponad dwadzieścia lat, lecz pomimo tak młodego wieku zdobył wielką sławę, odnajdując Graala i przyprowadzając ze sobą pegaza. Na powracającego w chwale rycerza czekał na zamku książęcy tron, gdyż w trakcie wyprawy zmarł ojciec księcia, dotychczasowy władca Parravon.

Rządy księcia wystawiają na ciężką próbę cierpliwość doradców. Kasjan to zapalczywy i pełen wigoru młodzieniec, który potrafi zjednywać ludzi i darzony jest powszechnym uwielbieniem. Z drugiej strony wciąż żywi naiwne i niezbyt życiowe przekonanie, iż głównym obowiązkiem księcia jest szybowanie w przestworzach na wiernym pegazie i pokonywanie potworów, w pojedynkę lub w polowaniu z nagonką. Nie można odmówić mu odwagi ani sprawności bojowej, gdyż jak dotąd wychodził zwycięsko z każdego starcia, jednak sprawne zarządzanie księstwem wymaga również poświęcenia uwagi sprawom gospodarki, sądownictwa oraz dyplomacji.

Chwalebne wyczyny oraz męstwo księcia Kasjana przysporzyły mu wielkiej sławy wśród poddanych. Zaczynają nawet krążyć opowieści o dokonaniach młodego władcy, porównujące księcia do Agilgara, wiernego towarzysza broni Gillesa Zjednoczyciela.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Księstwo Parravon utrzymuje poprawne, choć może to się zmienić w niedalekiej przyszłości. Władca południowych ziem, sir Chloderyk, z dużym zainteresowaniem spogląda w stronę pobliskich Gór Szarych. Mimo iż oficjalnie obszar ów znajduje się pod władzą Imperium, są to ziemie słabo zaludnione i niemal nie bronione. Lord Chloderyk podejrzewa, iż można tak odkryć bogate złoża szlachetnych metali. Planuje zatem zajęcie górskiego pasma, a potem otworzenie kilku kopalni i wyrobisk. Niestety podobne plany mają również arystokraci z Imperium oraz krasnoludy z pobliskich twierdz. Konsekwencje (przede wszystkim polityczne) ewentualnego zatargu granicznego mogą być bardzo poważne.

BARWY KSIĘSTWA:

Czerń i żółć/złoto są od wieków tradycyjnymi barwami herbowymi używanymi przez arystokrację księstwa Parravon.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

PARRAVON:

Już na pierwszy rzut oka widać, że miasto jest stolicą księstwa. Majestatycznie górujący nad okolicą zamek wyrasta wprost ze skał wysokiej iglicy wieńczącej pasmo Gór Szarych, zaś u jej stóp wije się rzeka Grismarie. Cechą charakterystyczną stolicy księstwa jest fakt, iż niemal w całości została wykuta w skałach. Od najdawniejszych czasów pałace, fontanny, mury i świątynie, a nawet zwykłe domy wznoszono z kamienia. Przez 6 kilometrów zabudowania ciągną się wzdłuż doliny, szerokie najwyżej na trzy, cztery ulice. Natomiast urwiska są siedliskiem tysięcy ptaków, które białymi śladami odchodów znaczą czerwone dachówki tego malowniczego miasta. Rzeka jest tutaj wąska i duże statki mogą dopłynąć co najwyżej do północnego krańca miasta, gdzie małe składy portowe wyciosano bezpośrednio w urwistej skale. Tutejsi obywatele lubią myśleć o sobie jako o prostym, wiejskim społeczeństwie. Powodzi im się dobrze dzięki obfitym zbiorom owoców oraz zboża z pobliskich pól.

Wielu Bretonnczyków oburza lub dziwi łamanie uświęconego tradycją prawa, iż wyłącznie domy szlachty mogą być kamienne. W odpowiedzi szlachta z Parravon - nie chcąc dopuścić, aby byle jak klecone drewniane chałupy oszpeciły ich rodową siedzibę - wyraża od wieków powtarzaną opinię, iż *chłop w murowanym domu jest niczym chłop w górskiej jaskini*. Biorąc pod uwagę wyposażenie i stan chłopskich kamienic, jest to twierdzenie bliskie prawy. Oczywiście kupcy z Parravon w pełni wykorzystują łaskawość szlachty, wznosząc imponujące rezydencje, które nie ustępują nawet pałacom magnaterii.

Obowiązujący w mieście nakaz budowania domów z kamienia sprawia, iż w Parravon zamieszkuje niezwykła liczna społeczność krasnoludów. Większość z nich to utalentowani kamieniarze i górnicy z Imperium oraz podziemnych twierdz w górach Przeskoku i Krańca Świata. Niektóre z zamieszkujących Parravon krasnoludzkich rodów od wielu pokoleń pracują na rzecz miasta, utrzymując w dobrym stanie miejskie mury, a także budując nowe domy. Mimo iż cieszą się zasłużonym szacunkiem, nie utrzymują zbyt zażyłych stosunków ze swymi ludzkimi sąsiadami, podobnie jak w miastach Imperium żyjąc we własnych dzielnicach i trzymając się swego grona.

Górujący nad miastem książęcy zamek wzniesiony został na szczycie skalistego wzgórza. Z wysokich, smukłych wież rozciąga się zapierający dech w piersiach widok na majestatyczne Góry Szare oraz błękitną wstęgę rzeki Grismarie, przecinającej zielony kobierzec Athel Loren. Wykuta w skale forteca wygląda niemal tak samo jak przed dwoma tysiącami lat, gdy pierwsi kamieniarze z Parravon zaczęli wznosić siedzibę dla swego władcy. W miarę

upływu czasu kolejni książęta rozbudowywali zamek, drążąc podziemne korytarze i komnaty we wnętrzu góry.

Miejscy architekci i kamieniarze podchwycili ten pomysł, pogłębiając i poszerzając piwnice pod domami, a także łącząc budynki podziemnymi korytarzami i chodnikami. W efekcie pod miastem powstała gęsta sieć tuneli i magazynów, wykorzystywanych nie tylko w przypadku ewentualnego oblężenia, ale przede wszystkim jako spiżarnie, składy oraz dodatkowe izby mieszkalne.

Parravon przed wiekami był stołecznym miastem Bretonni i siedzibą króla, dopiero Król Henryk de Tervineza przeniósł swój dwór do Couronne i ustanowił miasto nową stolicą.

Odizolowani od dużych miast z północy, panowie i damy Parravonu folgują swym zamiłowaniem do ogrodnictwa i zabaw - przyjemności zdrowych z pozoru, dalece różnych od zgnilizny Gisoreux i Couronne. Jednak obecnie nawet tutaj pojawiło się robactwo Chaosu.

W nocy atmosfera miasta ulega zmianie - drzwi są zamykane i ryglowane, zatrzaskuje się okiennice. Po zachodzie słońca ulice Parravonu stają się dziwnie puste i zapada niezwykła cisza. Mieszkańcy ukrywają się w domach, nie słysząc pukania gości i nie otwierając nikomu. Parravon został dotknięty przez nieznane zło. W nocy krąży tutaj tajemnicze kawalkady bestii czy demonów, włamując się do mieszkań i porywając z nich całe rodziny. Wydaje się, że tylko arystokracja pozostawiona jest w spokoju i wiele osób właśnie ją obarcza winą za taki stan rzeczy. Jeszcze inni przeklinają miejskich czarnoksiężników za ich wścibstwo albo mówią ściszonym głosem o wiedźmach i zwierzoludziach. Na razie nie można nic udowodnić, chociaż władze Parravonu czynią wszystko, by nocą ulic strzegły patrole gwardzistów. Również pogrążeni w smutku po stracie bliskich mieszkańcy otrzymują od władz wszelkie możliwe rekompensaty.

ZAGAJNIK DZIECI:

W sercu rosnącej na terenie Parravon części kniei Athel Loren mieści się gęsty zagajnik, okalający niewielkie, choć głębokie jezioro. Na brzegu ciemnozielonej, nieruchomej wodnej tafli leżą porzucone lalki. Niektóre są nowe i bogato zdobione, inne leżą tu od wielu lat, podniszczone przez deszcz i upływ czasu. W okolicy zagajnika często można spotkać kobiety ze wszystkich stron Bretonni. Niektóre są pełne nadziei, inne smutne lub zrozpaczone, jednak wszystkie wydają się na coś czekać. Co ciekawe, każda nosi ze sobą lalkę.

Miejsce znane jest z tego, iż nad brzeg jeziora Czarodziejka przyprowadza niechciane przez siebie dzieci. Leśny lud niekiedy myli się i porywa zwykłe dzieci, pozbawione magicznego talentu. Jeśli tak się zdarzy, Czarodziejka nakazuje oddań je pod opiekę kobiet, które odwiedziły jezioro w Zagajniku Dzieci. Nie wiadomo, dlaczego wybrano właśnie to miejsce, gdyż nie różni się ono niczym o wielu podobnych mu leśnych sadzawek.

Leśny lud przybywa w nocy, podrzucając dzieci w równie tajemniczy sposób, jak je porwał. Wysłannicy Pani z Jeziora czekają na dogodny moment, kiedy wszystkie kobiety zasną. Dopiero wtedy podrzucają śpiące dziecko jednej z niewiast. Nad ranem wybrana kobieta ze łzami szczęścia tuli przybrane dziecko, zostawiając w darze dla służki Pani z Jeziora przywiezioną lalkę swego utraconego potomka.

Wyprawa w głąb lasu nie jest zbyt bezpieczna, szczególnie dla samotnej kobiety. W pobliżu Zagajnika Dzieci nie ma żadnych wiosek, a nocowanie bez straży w puszczy jest bardzo ryzykowne. Chętnych jednak nie brakuje, mimo iż rzadko która kobieta może liczyć na łaskę Czarodziejki, a przypadki, że ktoś odzyskał własne utracone dziecko, są niemal niespotykane.

Niemal to słów, które wydaje się dawać nadzieję zrozpaczonym matkom i sprawia, iż wiele z nich decyduje się na niezwykle niebezpieczną wyprawę w głąb Athel Loren.

ZAMEK SANGLAC:

Wśród szczytów Gór Szarych stoi opuszczony od lat zamek. Ponad sto lat temu władający nim ród został wyrżnięty w pień podczas ataku zielonoskórych. Podróżni, którzy przybyli na miejsce, zastali jedynie posiekane ciała arystokraty, jego rodziny i zbrojnych, otoczone kręgiem zabitych przez nich orków. Strategicznie położony zamek został przekazany we władanie innemu rycerzowi, który wysłał tam jednego ze swych synów. Po zaledwie kilku latach młody lord zginął w bitwie z orkami, które splądrowały jego siedzibę, swoim zwyczajem mordując wszystkich mieszkańców. Następnym władcą, z nadanym tytułem markiza, został starszy rycerz, weteran wielu bitew z górskimi goblinami. Wiszące nad zamkiem złe fatum wkrótce dało o sobie znać, gdy zaprawionego w bojach wojownika spotkał ten sam los, co poprzedników. Dopiero wtedy panowie okolicznych ziem uznali, iż zamek nie jest na tyle cenny, aby ryzykować życiem swoim i rodziny. Jak to lapidarnie ujął jeden z rycerzy: *Niech go sobie wezmą orki. Przynajmniej będzie wiadomo, gdzie ich szukać.*

Orki zajęły opuszczoną warownię, lecz nie dane im było zaznać spokoju. Niedługo potem do zamku zakradła się grupa awanturników, którzy wyruszyli na poszukiwanie porwanej karawany. Znaleźli jedynie porąbane ścierwa zielonoskórych. Wyglądało na to, że pozabijali się nawzajem lub też inne plemię zaatakowało swych pobratymców. Walki miedzy orkami nie są rzadkością, lecz tak jak w przypadku poprzednich mieszkańców zamku, teraz również orki padały ofiarą napaści nieznanych sprawców. W końcu nawet zielonoskórzy zdecydowały się porzucić to przerażające miejsce.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA PARRAVON:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO PARRAVON					**KSIĄŻĘ KASJAN Z PARRAVON**		
PARRAVON	Z	Książę Kasjan	7700	4	handel, podatki, rolnictwo	300a/600b/1500c	Wyznacza górną granicę spławności Grismarie. Centrum handlowe produktami wytwarzanymi w górach
Frugelhofen	W	Książę Kasjan	30	2	rolnictwo	-	
Vingtiennes	W	Książę Kasjan	67	2	rolnictwo, wino	-	
Chambonay	Z	Sir Andre z Chambonay	898	3	handel, podatki, rolnictwo	71b/157b	*Champignon Chambonay* (*cham-cham*) specjalny gatunek grzybów ceniony przez koneserów.
Leskrve	W	Książę Kasjan	49	2	rolnictwo	-	
Hemmerle	Z	Sir Martin z Hemmerle	675	3	handel, podatki, przewóz	40b/90c	W piwnicy zajazdu *Pod kociołkiem* znajdują się pozostałości świątyni Chaosu, przyciąga to wielu gości
ZIEMIE CHLODERYK					**LORD FERRAGUS Z CHLODERYK**		
CHLODERYK	Z	Lord Ferragus	4147	3	handel, kamieniarstwo, podatki	4a/12b/50c	Znana szkoła murarstwa i kamieniarstwa
Grunére	W	Lord Ferragus	73	3	handel, rolnictwo	1b/10c	Centrum handlu serem *Salad Bleu* i produktami warzywnymi w górach
ZIEMIE JOUINARD					**LORD JEROME Z JOUINARD**		
JOUINARD	Z	Lord Jerome	1950	3	handel, podatki	10a/20b/80c	Strzeże zachodniego krańca przełęczy Helmgarckiej, ważne przejście graniczne
Tomblieu	W	Lord Jerome	65	1	ubóstwo	2c	
Vettard	W	Lord Jerome	77	2	handel, rolnictwo	7c	*Salaud de Vettard*, prawdopodobnie najostrzejszy ser w Starym Świecie
ZIEMIE MONTREUNO					**LORD ETIENE Z MONREUNO**		
MONTREUNO	Z	Lord Etiene	1170	4	handel, podatki	10a/30b/100c	Gorące źródła lecznicze
Clemenceau	W	Lord Etiene	75	2	łowiectwo, pasterstwo	7b	
Purvie	W	Lord Etiene	32	1	ubóstwo	-	
Sangalure	W	Lord Etiene	54	2	rolnictwo	5c	
Emilion	Z	Sir Etiene z Emilion	666	3	handel, podatki, rolnictwo	19b/78c	
Gravepuits	W	Sir Etiene z Emilion	55	2	rolnictwo	5c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę

przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

QUENELLES:

Nasze ziemie plugawi nienawistny wróg. Z woli bogini naszej i w jej imieniu wyplenimy to zło, raz na zawsze
- książę Tankred II, przemowa do rycerzy przed kolejną wyprawą przeciw orkom

Mają dużo ziemi. Nic by się im nie stało, gdybyśmy trochę zagarnęli dla siebie.
- Sir Renart, arystokrata z Montfort

Słyszałem, że na ulicach Quenelles spotkać można leśnych ludzi z Loren. Podobno czary i cuda magiczne wyczyniają. Ech, choć raz w życiu coś takiego zobaczyć!
- niezbyt rozgarnięty karczmarz z L'Anguille, w rozmowie z magiem Morskich Elfów

Quenelles to największe z bretonnskich księstw, obejmujące większość ziem położonych w środkowej i południowej części krainy. Długą, wschodnią granicę wyznacza skraj Athel Loren, dlatego tutejsi mieszkańcy mają więcej do czynienia z *leśnym ludem* niż ich rodacy z sąsiednich księstw. Na południu rzeka Brienne oddziela księstwa od ziem Brionne, na północnym wschodzie tę samą rolę pełni rzeka Grismarie, wyznaczając granicę z Montfort i księstwem Parravon. Na zachodzie leży Akwitania, na północy zaś Bastonne, przesłonięte Masywem Orków.

Północna część księstwa, zdominowana przez górskie pasmo, to głównie tereny wykorzystywane pod hodowlę. Wypas owiec umożliwiają zielone hale, nawadniane przez spływające z gór liczne strumienie oraz rzekę Morceaux. Jednakże okolica nie należy do najbezpieczniejszych. Góry Masywu Orków nie są zbyt wysokie, lecz poryte kotlinami, wąwozami i jaskiniami, wykorzystywanymi przez liczne na tym obszarze plemiona zielonoskórych. Częste napaści orków i goblinów są więc zmorą podróżnych i nielicznych wiosek.

Większość północnych terenów to obszary słabo zaludnione, mimo iż książę Tankred próbuje osłabić szczepy orków poprzez budowanie kolejnych zamków i osad. Jednak zielonoskórzy stanowią zbyt wielką siłę, aby można było ich powstrzymać tak mizernymi środkami. W efekcie, opuszczone lub spalone wioski to częsty widok na północy krainy. Jedynie nieliczne zamki i silnie obsadzone forty opierają się atakom orków. Najbardziej znanym jest położone w pobliżu traktu z Przełęczy Uderzającego Topora małe miasteczko Viefin. Otoczona wysokim murem z licznymi wieżycami osada słynie z niezwykle wojowniczych mieszkańców. Niemal wszyscy ćwiczą się we władaniu bronią i mają za sobą niejedno starcie z orkami.

Wąski pas ziemi między Masywem Orków a rzeką Morceaux pokrywa południowa odnoga Lasu Chalon, jednakże w odróżnieniu od puszczy po stronie Bastonne i Bordeleaux, jest to teren wyjątkowo spokojny. Nawet liczne w okolicy plemiona orków i stada zwierzoludzi nie wchodzą do lasu, co ułatwia pracę drwalom, węglarzom i myśliwym. Wszystkie dotychczasowe próby założenia tam stałej osady kończyły się jednak całkowitym zniszczeniem wioski w tajemniczy i przerażający sposób. Pewnego ranka zamiast chat i zagród znajdowano jedynie zagłębienie w ziemi, tak jakby niezwykła i potężna moc wyrwała całą osadę wraz z gruntem. Prawdopodobnie to samo dzieje się z większymi bandami orków i zwierzoludzi, jednak jak dotąd nie rozwikłano zagadki tajemniczych zniknięć, nie wiadomo też, kto jest za nie odpowiedzialny.

Południowo-zachodnie tereny Quenelles to ziemie dawnego Cuileux, zniszczonego przez goblinoidy jeszcze przed zjednoczeniem królestwa. Wszyscy tamtejsi rycerze zginęli honorową śmiercią w bitwie, broniąc swych ziem przed znienawidzonym wrogiem. Niezłomna postawa uczyniła ich nieśmiertelnymi bohaterami licznych legend i pieśni. Położony nad rzeką Brienne duży obszar księstwa zwany jest Pobojowiskiem Cuileux. Znajdowane tam od czasu do czasu ludzkie i orcze kości wydają się świadczyć, iż rzeczywiście jest to miejsce ostatniej szarży rycerzy z Cuileux. Nikt nie próbuje się tam osiedlić, gdyż zgodnie z powszechnie znaną opowieścią taki czyn zakłóciłby spokój bohaterskich rycerzy, a ich zemsta zza grobu dosięgłaby każdego, kto odważyłby się zbrukać pamięć o wielkim honorze i męstwie.

LUDNOŚĆ & POLITYKA:

- ***Twój ojciec był orkiem.*** *(Śmiertelna zniewaga, która może stać się powodem wielopokoleniowej zwady.)*
- ***Twój ojciec był snotlingiem.*** *(Żartobliwa złośliwość, często używana w pijackich rozmowach między przyjaciółmi.)*
- ***Został drwalem z Loren.*** *(O osobie naiwnej i skłonnej do niepotrzebnego ryzyka.)*
- ***Zwietrzył krew orków.*** *(O osobie, której wydaje się, że osiągnie sukces.)*

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Cechą wspólną niemal wszystkich mieszkańców Quenelles jest bezbrzeżna nienawiść do orków. Może to nieco dziwić, gdyż w innych regionach Bretonni, równie dotkliwie doświadczonych przez najazdy zielonoskórych, trudno zauważyć tak żywiołowe reakcje ogółu społeczeństwa. Niektórzy wierzą, iż jest to rodzaj klątwy rzuconej przez rycerzy z Cuileux, która sprawia, iż ludzie zamieszkujący ich ziemie przez cały czas toczą wojny ze znienawidzonym wrogiem. Jest to zauważalne nawet podczas świąt, gdyż w trakcie niemal każdego z nich głównym elementem obchodów jest palenie goblina lub orka, żywego lub symbolizowanego przez kukłę.

Wielu podróżnych i awanturników z Quenelles opuszcza rodzinne strony, aby szukać okazji do pomsty na zielonoskórych. Większość z nich udaje się w kierunku Masywu Orków, jednakże są i tacy, którzy wybierają dalekie krainy, słusznie podejrzewając, iż wszędzie można i należy walczyć z orkowym plugastwem. Niektórzy śmiałkowie schodzą pod ziemię, dołączając do khazadów toczących walki w obronie swych górskich fortec przed zielonoskórymi.

KSIĄŻĘ TANKRED II z QUENELLES:

Książę Tankred, drugi z władców Quenelles noszący to imię, to sławny i szanowany rycerz. Największym wyczynem władcy było pokonanie nekromanty Heinricha Kemmlera oraz wybrańca Chaosu imieniem Krell, którzy zaatakowali opactwo w La Maisontaal.

Jako władca mądry i przewidujący, książę martwi się o dalsze losy księstwa. Czuje, iż jego kres jest bliski, a kwestia sukcesji wciąż pozostaje nierozstrzygnięta. Tankred pochował trzech synów, zaś o najmłodszym od wielu lat nie miał żadnych wieści. Najstarszy umarł od ran odniesionych w zwycięskiej walce z nekromantą, który zebrał armię nieumarłych i ruszył na podbój Quenelles. Drugi zginął jeszcze jako błędny rycerz w bitwie z trupami ożywionymi przez nekromantę Kemmlera. Trzeci syn sam doprowadził do swej zguby, umierając tak, jak żył - w beczce wina. Najmłodszy syn, Einhard, ruszył na wyprawę rycerską, lecz słuch o nim zaginął. Od ponad dziesięciu lat nie było o nim wieści i choć zdarzały się dłużej trwające poszukiwania Graala, książę obawia się, że będzie musiał przekazać władzę innemu krewnemu. Wciąż żywi nadzieję na powrót syna, wierząc w to, iż okaże się on godnym spotkania Pani z Jeziora i objęcia władzy w księstwie.

Książę Quenelles wyróżnia się spośród pozostałych władców bretonnskich, ponieważ często posługuje się mniej znaczącym tytułem. Od ponad dwóch tysięcy lat rycerze władający Quenelles przyjmują formalny tytuł diuków Cuileux. Umieszczając ten tytuł w edyktach dotyczących ziem utraconego księstwa i pieczętując się jego znakiem, Tankred okazuje zatem szacunek poległym bohaterom i oddaje cześć ich pamięci.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KSIĘSTWAMI:

Polityka księstwa obraca się wokół kwestii sukcesji. Książę Tankred jest już w podeszłym wieku, a los nie okazał się łaskawszy dla synów władcy. Jedynym żyjącym potomkiem jest najmłodszy syn, Einhard, ale od ponad dziesięciu lat, odkąd wyruszył na wyprawę w poszukiwaniu Graala, nie było o nim żadnych wieści. W tej sytuacji pozostałe rody próbują za wszelką cenę udowodnić swoje prawa do tronu. Wydaje się jednak, że jedynie dwaj arystokraci mają poważne podstawy, aby ubiegać się o władzę w księstwie.

Pierwszy to diuk Hinsmar, siostrzeniec księcia. Zarządza znaczącymi włościami wokół Masywu Orków i wsławił się wieloma udanymi zbrojnymi wypadami przeciwko zielonoskórym. Niestety jego odwaga i bitewny geniusz nie idą w parze w poczuciem sprawiedliwości, a ponieważ bezwzględnie wymaga posłuszeństwa od swych wasali, często stosuje okrutne kary wobec tych, którzy nie chcą całkowicie podporządkować się jego woli. Nikogo nie dziwi więc fakt, iż diuk wzbudza strach nie tylko wśród wrogów, ale nawet wśród swych lenników i rycerzy na dworze.

Drugim z magnatów roszczących prawa do tronu jest lord Therevault, wnuk młodszego brata księcia. Na jego korzyść przemawia fakt, iż w przypadku potwierdzenia śmierci Einharda stałby się prawowitym następcą tronu. Jednakże lord to jeszcze młodzik, który rycerski pas oraz zamek i tytuł odziedziczył po ojcu zabitym w wypadku na polowaniu. Wszystko było nieszczęśliwym zrządzeniem losu, co nie zmienia faktu, iż młody rycerz po prostu nie dorósł jeszcze do sprawowania władzy. Wśród najbliższych doradców Therevaulta jest wielu znamienitych magnatów, którzy po cichu liczą na to, iż uda im się zyskać kontrolę nad poczynaniami młodego arystokraty, a być może także przyszłego księcia.

Wydaje się, że ostateczną decyzję podejmie w imieniu króla Lord Regent, ten jednak wciąż zwleka, podobnie jak książę Tankred licząc, iż Einhard wróci z wyprawy, w ten sposób rozstrzygając spór o dziedziczenie władzy. Lord Therevault sam nie wie, czego chce naprawdę, gdyż jego doradcy również nie są w tej kwestii zgodni. Natomiast diuk Hinsmar w skrytości ducha liczy na powrót Einharda, ale nie w glorii rycerza Graala, lecz spoczywającego na pogrzebowych matach.

BARWY KSIĘSTWA:

Błękit i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi barwami herbowymi używanymi przez arystokrację księstwa Quenelles.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

KURHANY CUILEUX:

Położone na północy Kurhany Cuileux nie powinny być mylone z zajmującym południową część księstwa Pobojowiskiem Cuileux - miejscem ostatniej bitwy rycerzy z hordą zielonoskórych. Kurhany to obszar, na którym mieszkańcy zniszczonej prowincji grzebali swych zmarłych. Samotne kopce rozrzucone są na rozległym terenie w pobliżu rzeki Morceaux, w Lesie Chalon, a nawet w górach Masywu Orków. Typowy kurhan składa się z kilkunastu połączonych tunelami krypt i podziemnych sal, choć zdarzają się też budowle znacznie większe, sięgające głęboko pod ziemię. Krążą opowieści, jakoby w lesie istniało prawdziwe cmentarzysko o rozmiarach miasta, strzeżone przez nieumarłych wartowników, jednak tych plotek nikt nie potwierdził.

Kurhany znajdujące się w łatwo dostępnych miejscach to jedynie opustoszałe grobowce, dawno ograbione z kosztowności przez orki i ludzi. Są jednak i takie, o których wśród okolicznych chłopów krążą pogłoski, jakoby spokoju pogrzebanych w środku wojowników strzegły upiory i duchy. Kurhany w górach i głębi lasu zwykle stoją nienaruszone od setek lat, wypełnione kosztownościami i skarbami, lecz także budzące strach przed tajemną mocą ochronnych zaklęć i odwiecznych strażników.

QUENELLES:

Quenelles leży 80 kilometrów na zachód od Lasu Loren, przy brzegach rzeki Brienne. Od wschodu mury podchodzą pod samą puszczę, lecz nie zamykają tej części miasta. Granicę wyznacza szeroki, wybrukowany trakt. Niegdyś stał tu wschodni mur miasta, lecz ponad tysiąc lat temu został zburzony na rozkaz Czarodziejki. Z całej Bretonni przybywają pielgrzymi, aby stanąć w tym właśnie miejscu i spojrzeć na święty las. Nielicznym szczęśliwcom udaje się dostrzec któregoś z *leśnych ludzi*, którzy utrzymują wieczną straż na zachodnim skraju Athel Loren. Inni zaklinają się, iż dostrzegli jakiś ruch lub odziane na zielone istoty, które w rzeczywistości były jedynie wytworem ich wyobraźni.

W pobliżu kamiennego traktu stoi kaplica Graala, wyjątkowa w skali całej Bretonni. Zwana jest kaplicą Czarodziejki, a witrażowe okna i zdobienia przedstawiają właśnie ją, a nie Panią z Jeziora. Świątynią opiekuje się przynajmniej dwóch rycerzy Graala, choć rzadko który przebywa tu dłużej niż rok. Wśród mieszkańców stolicy krążą opowieści o skarbach ukrytych w podziemiach, wielu twierdzi też, iż przynajmniej raz do roku święty przybytek odwiedza Czarodziejka.

Stały napływ pielgrzymów powoduje, iż wschodnia część miasta to dzielnica rozrywkowa, nastawiona głównie na obsługę tłumnie przybywających wędrowców. Mnóstwo tu zajazdów, karczm, kramów oraz wszelakich siedlisk hazardu i innych rozrywek, szczególnie domów rozpusty. Północną część miasta zajmuje zamek władcy Quenelles, zdumiewająco mały i skromny, biorąc pod uwagę wielkość całego księstwa. Podobno jest to spowodowane decyzją Czarodziejki, która nie życzyła sobie wielkiej twierdzy tuż na skraju swego królestwa.

Do miasta mogą wpływać morskie okręty, ale powyżej rzeka jest zbyt płytka i dostępna tylko dla najmniejszych łodzi i barek. Quenelles to mroczne, brudne i plugawe miasto, gdzie domy walą się na siebie, a na zaniedbane ulice wyrzucane są odpadki i wszelkie nieczystości. Dawniej miasto otoczone było murami, ale skromne środki przeznaczone na ich utrzymanie i powszechny brak zainteresowania ich umacnianiem doprowadził do ruiny większość fortyfikacji. Przy okazji zniszczeniu uległy przylegające do nich domy. Później miasto rozrosło się poza dawne mury, tworząc liczne dzielnice lepianek, prawie tak samo ohydne, jak slumsy wewnątrz miasta.

Arystokracja Quenelles żyje w dużych rezydencjach, których wysokie, często zrujnowane wieże górują nad miastem ze wzgórz na północy. Dekadencka jak cała bretonnska szlachta, ulega wszelkim zachciankom i poszukuje rozrywek. Szczególnie słynie ze swoich okrucieństwa, znanych w całym Starym Świecie. Oczywiście, przestępczość jest powszechna wśród przedstawicieli niższych klas, dla których żywność to cenna zdobycz, a pieniądze są prawie nieznane. Obowiązują surowe kary dla tych, którzy zostaną złapani, szczególnie jeśli dokonali wykroczenia przeciw klasie wyższej. Nawet drobne przestępstwa każe się okaleczeniami i torturami, a napiętnowani żelazem i oszpeceni ludzie są tutaj częstym widokiem. Wrodzony sadyzm mieszkańców zdąża w kierunku wypaczeń najgorszego rodzaju, świadcząc o przenikającym Bretonnczyków skażeniu Chaosem.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTWA QUENELLES:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO QUENELLES					**KSIĄŻĘ TANKRED II Z QUENELLES**		
QUENELLES	Z	Książę Tankred II	12590	5	handel, podatki	400a/900b/1800c	Stolica Quenelles. Port. Kaplica Czarodziejki.
Blancbois	W	Książę Tankred II	54	1	ubóstwo	-	
Bruteissue	W	Książę Tankred II	34	2	rolnictwo	2c	
La Maisontaal	W	Książę Tankred II	68	3	handel, klasztor	1b/10c	
Pleurbois	W	Książę Tankred II	76	1	ubóstwo	-	
Portepetiot	W	Książę Tankred II	65	2	rolnictwo	6c	
Diapremaison	Z	Sir Tomas z Diapremaison	567	3	handel, podatki, rolnictwo, wino	28b/63c	
Branchetoit	W	Sir Tomas z Diapremaison	75	2	rolnictwo	7c	
Duroche	W	Sir Tomas z Diapremaison	24	2	rolnictwo	2c	
Espritvie	W	Sir Tomas z Diapremaison	87	2	rolnictwo	8c	
Lenitifsole	W	Sir Tomas z Diapremaison	54	1	ubóstwo	-	
Montaire	Z	Sir Edyp z Montaire	365	3	handel, podatki, rolnictwo	14b/41c	
Fluetaire	W	Sir Edyp z Montaire	34	1	ubóstwo	-	
Outrebois	W	Sir Edyp z Montaire	27	2	rolnictwo	-	
Sudpaix	W	Sir Edyp z Montaire	76	2	rolnictwo	7c	
ZIEMIE FLUETVIE					**LORD JUSPIN Z FLUETVIE**		
FLUETVIE	Z	Lord Juspin	6323	4	handel, podatki	215a/490b/786c	
Cendrereflet	W	Lord Juspin	76	2	owce, ser	7c	
Santvoie	W	Lord Juspin	75	2	konie	7c	Kaplica Graala.
Grisporte	Z	Sir Justin z Grisporte	756	3	handel, podatki, rolnictwo	52b/170c	
Traitpilon	W	Sir Justin z Grisporte	45	1	ubóstwo	1c	
Jaunebrute	Z	Sir Mathias z Jaunebrute	345	3	handel, owce, podatki, ser	21b/57c	
Sectrou	W	Sir Mathias z Jaunebrute	87	2	rolnictwo	8c	
ZIEMIE LANCEDIABLE					**LORD FERGUS Z LANCEDIABLE**		
LANCEDIABLE	Z	Lord Fergus	6323	4	handel, podatki	215a/490b/786c	
Diaprelance	W	Lord Fergus	87	2	owce, ser	8c	
Sudfoire	W	Lord Fergus	89	2	handel, rolnictwo	9c	Targ.
Courir	Z	Sir Pierr z Courir	465	3	handel, podatki, rolnictwo	52b/170c	

Viergefer	W	Sir Pierr z Courir	78	1	ubóstwo	5c	
ZIEMIE PILON					**LORD MEROVECH Z PILON**		
PILON	Z	Lord Merovech	6323	4	handel, podatki	215a/490b/786c	
Beaupont	W	Lord Merovech	53	2	owce, ser	5c	
Foitsole	W	Lord Merovech	53	2	bydło	5c	
Glacesel	W	Lord Merovech	46	1	ubóstwo	-	
Jaunegrand	Z	Sir Robert z Jaunegrand	465	3	handel, podatki, rolnictwo	32b/70c	
Mineraifer	W	Sir Robert z Jaunegrand	65	1	rudy metali	-	Kopalnia żelaza.
Outrevie	W	Sir Robert z Jaunegrand	66	1	ubóstwo	1c	
Sangnoir	Z	Sir Violent z Sangnoir	676	3	handel, owce, podatki, ser	27b/121c	
Lenitifissue	W	Sir Violent z Sangnoir	34	2	rolnictwo	3c	
Voleuraire	W	Sir Violent z Sangnoir	87	2	rolnictwo	8c	
ZIEMIE PORTESOURD					**LORD JEROME Z PORTESOURD**		
PORTESOURD	Z	Lord Jerome	4156	4	handel, podatki	51a/310b/540c	
Druaire	W	Lord Jerome	65	2	rolnictwo, wino	5c	
Eteporte	W	Lord Jerome	75	1	ubóstwo	3c	
Nordroche	W	Lord Jerome	76	2	rolnictwo	6c	
Gavemont	Z	Sir Lambert z Gavemont	787	3	handel, podatki, rolnictwo	35b/170c	
Baicygne	W	Sir Lambert z Gavemont	24	2	rolnictwo	-	
Pursang	W	Sir Lambert z Gavemont	45	2	rolnictwo	3c	
ZIEMIE ROCHETRAIT					**LORD NICOLAUS Z ROCHETRAIT**		
ROCHETRAIT	Z	Lord Nicolaus	9877	4	handel, podatki	120a/660b/1123c	
Blanclance	W	Lord Nicolaus	65	2	rolnictwo	6c	
Moussevie	W	Lord Nicolaus	74	1	ubóstwo	-	
Secete	W	Lord Nicolaus	67	1	ubóstwo	-	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

DOMINIUM ZIELONOSKÓRYCH:



rki żyją, by walczyć i nie masz dla orka większej uciechy, niż znaleźć się w wirze bitwy, w której każdy, i największy, i najpospolitszy wojownik, jest zwycięzcą. Owa wojowniczość jest siłą orków, ale i ich słabością, gdyż zbyt wiele energii trwonią na toczenie walk między sobą zamiast, na walkę z wrogiem.

Skóra orków jest twardsza od wyprawionej skóry i co ciekawe, jakby nawoskowana. Z wiekiem pokrywa się strupami i naroślami i twardnieje bardziej jeszcze, by osiągnąć ostatecznie stan, w którym najsilniejsze pchnięcie mieczem kończy się ledwie zadrapaniem. Jeśli nawet uda się skórę przebić i poplynie zeń purpurowa krew, to i tak nie jest to żadną gwarancją dla przeciwnika, że ork mimo to nie zetrze go na proch. Rany orków goją się w niesłychanym tempie. Jeżeli odcięte ramię przyszyć na miejsce, choćby nie wiadomo jak nieporadnie, to i tak zrośnie się ona na dobre w ciągu kilku zaledwie dni. Orki uważają krzepkość swych ciał za coś jak najbardziej naturalnego i uznają innych za słabych, kruchych i miękkich.

Mniejsze i znacznie sprytniejsze od orków gobliny mają dalece bardziej rozwinięty instynkt samozachowawczy. Są bardziej przebiegłe niż silne i tak poważne zajęcie jak walka pozostawiają orkom. Same wolą zabezpieczyć tyły armii, jednakże zmuszone przez okoliczności, gotowe są dobić wroga, o ile ten zebrał już stosowne baty od orków. Tak czy inaczej, bandy gobelinów budzą strach na rubieżach cywilizowanych krain. Atakują wtedy, gdy mają przewagę liczebną, tudzież gdy coś znacznie potężniejszego i podlejszego wydaje im rozkazy.

Świat zna wiele podgatunków zielonoskórych. *Nocne gobliny* zamieszkują w niedostępnych głębinach jaskiń, a jeżeli wychodzą z nich za dnia, to tylko odpowiednio wzmocnione swym warzonym z grzybków piwem. W posępnych puszczach Imperium grasują *leśne gobliny*, natomiast w dżunglach Ziem Południowych rozbrzmiewa równy rytm bębnów *dzikich orków*. Najbardziej znane i przerażające są *czarne orki* o twardych niczym stal ciałach. Jeśli przystaną do jakiegoś plemienia, to tylko po to, by podporządkować je sobie i przejąć w nim przewodnictwo, krwawo rozprawiając się z wszystkimi przeciwnikami.

HERSZTOWIE:

Plemieniu zielonoskórych przewodzi Herszt - największy i najokrutniejszy z orków. Jego zwolennicy traktują go z szacunkiem bądź też po prostu pragną uniknąć ciosów pięści, które spadają na tych, którzy zwolennikami Herszta nie są. Los plemienia zależy w dużym stopniu od tego, jak mocno Herszt potrafi przywalić. Hersztowie nie oczekują od swych zwolenników lojalności - chociaż każdy z wodzów liczyć może na ich podziw za umiejętność wbijania przeciwnikom nosa do czaszki. Pośród zielonoskórych trudno o sentymenty - owszem, mogą pamiętać wielkiego przywódcę, ale z całą pewnością nie będą go opłakiwać. Po śmierci Herszta, nieważne czy poniósł ją na polu bitwy czy poza nim, przywództwo trafia szybko i nieuchronnie w ręce kolejnego największego i najbardziej krzykliwego orka z jego otoczenia. W bitwie pod Górą Zagłady ciało Nagrata Czaszkołupacza nie zdążyło paść na ziemię, a już jego następca jął okładać króla krasnoludów odciętą, ciągle jeszcze podrygującą, ręką samego Nagrata.

Herszt musi stale walczyć z pobratymcami o swą pozycję, szczególnie jeśli bitki i łupy nie były ostatnimi czasy zbyt satysfakcjonujące. Dla orków pojedynki o przywództwo są chlebem powszednim, a najlepszym w nich argumentem są zarówno potężne ostrza jak i tępe narzędzia (z braku alternatywy za broń może posłużyć równie dobrze poręczny goblin). Z natury mniejsze i bardziej tchórzliwe gobliny są w walce o władzę dużo bardziej *subtelne*. Obowiązki Herszta gobelinów można wprawdzie przejąć w wyniku bezpośredniego pojedynku, ale równie często stosuje się zgoła inne metody. Środki zaradcze stosowane przez wodza plemienia Ztylubójców, Szczuroflaka Obdartusa w postaci ciężkiej kolczugi i zwyczaju stałego dotykania ściany własnymi plecami okazały się niewystarczające - przyszło mu eksplodować deszczem gryzącej posoki po zjedzeniu grzybków, które w tajemniczy sposób przemieniły się z jadalnych niejadalne.

DOMINIUM ZIELONOSKÓRYCH:

Orki nie zakładają królestw czy państw tak, jak czynią to ludzie. Mimo to, istnieją krainy pozostające pod całkowitą kontrolą czy to orków, czy goblinów. Większość orków rozróżnia dwa rodzaje ziem: *zielone* i *insze kawałki*. Bardziej ambitni Hersztowie widzą świat bardziej dokładnie: *moje zielone*, *zielone co bendom moje* i *insze kawałki*.

Orki i gobliny występują najliczniej na Złych Ziemiach. Są również i inne rejony, w których pozostają dominującą, (nieomalże) inteligentną rasą. Ziemie, które przed pojawieniem się na nich orków nie były kompletnie jałowe, stają się takowymi wkrótce po ich przybyciu. Ów fakt w połączeniu z niemożliwą do zaspokojenia żądzą krwi sprawia, że plemiona orków nieustannie się przemieszczają, chociaż zielonoskórzy po zdobyciu szczególnie dużej czy łatwej do obrony fortecy zostają w niej na dłużej. Jednak nawet plemię wiodące osiadły tryb życia gotowe jest porzucić swe umocnienia, kiedy wzywa je *Łooomot!*

POTĘGA ŁOOOMOTU!:

Codzienność, w której zielonoskórzy spadają na pojedyncze wioski, wycinają w pień ich mieszkańców jedynie po to, by z uciętych głów usypać możliwie wielki *tron* dla wodza, jest dostateczną grozą, ale dopiero na zew *Łooomotu!* orki stają się naprawdę niebezpieczną i brutalną siłą.

Łooomot! przypomina toczącą się śniegową kulę, która w miarę podbojów stale rośnie. Stojący na czele *Łooomotu!*, niezaspokojony w swych

ambicjach zwycięski Herszt, sprawia, że orki i gobliny ściągają zewsząd, by się do niego przyłączyć.

Widok *Łooomotu!* może naprawdę zmrozić krew w żyłach - niepowstrzymane morze dyszących, wyjących i wznoszących barbarzyńskie okrzyki wojenne zielonoskórych bestii ciągnie się aż po horyzont.

Historia orków i goblinów, wśród nich samych przekazywana jest z ust do ust, jest raczej fragmentaryczna, gdyż opowiada w zasadzie tylko o wzlotach i upadkach kolejnych wielkich *Łooomotów!* i o ich przywódcach. O pozostałych bojach orków i goblinów mówi historia innych ras, tak jak to ma miejsce w przypadku kampanii Sigmara, której efektem była Bitwa na Przełęczy Czarnego Ognia czy wysiłków Gillesa Bretonnczyka w tworzeniu królestwa Bretonni. Z punktu widzenia orków, nie ma sensu zaprzątać sobie tym głowy, szczególnie dlatego, że poniosły klęskę w starciu z *mientkimi ludziakami*.

HISTORIA ZIELONOSKÓRYCH:

Historia orków i goblinów, tak jak spisali ją kronikarze ludzi, elfów i krasnoludów, to zbiór wzlotów i upadków wielkich plemion, z którymi przyszło im walczyć. Na bieg losów ludzi czy krasnoludów wpłynąć mogły jedynie plemiona naprawdę duże i potężne. Z tej przyczyny przedstawiono dzieje, aczkolwiek wyjątkowo krwawe, pozostają zapisem niepełnym i fragmentarycznym, i opisują jedynie te zdarzenia, które zagroziły istnieniu całego Starego Świata.

ŁOOOMOT! GORBADA:

Gorbad Żelazny Pazur był jednym z najstraszniejszych przywódców orków w dziejach. Jego dzieło zniszczenia przetoczyło się przez całe Imperium, a prowincja Solland, spustoszona i spalona podczas najazdu, nigdy nie wróciła do dawnej świetności.

Plemię Gorbada, Żelazne Pazury, zamieszkiwało przez lata w okolicach Żelaznej Skały, to rosnąc w siłę, to podupadając, jak to się najczęściej dzieje pośród orków. Głównym rywalem Żelaznych Pazurów było plemię Złamanego Zemba, przynajmniej do momentu, kiedy Gorbad przypuścił niespodziewany atak przez prastare krasnoludzkie korytarze i siłą zdetronizował okrutnego i niebywale wręcz wielkiego Zogotha Zgniatacza - wodza Złamanych Zembów.

Zwycięstwo Gorbada sprawiło, że Złamane Zemby z ochotą obwołały go swoim nowym wodzem. Z ochotą, gdyż intuicja orków podpowiadała im, kiedy zostały pokonane i kto jest ich pogromcą. Trzymając w swych żelaznych szponach plemię Złamanego Zemba, Gorbad z łatwością podporządkował sobie okoliczne gobliny i nocne gobliny, co z kolei oznaczało znaczne wzmocnienie pozostającej pod jego rozkazami armii. I oto rozpoczął się *Łooomot! Gorbada. Łooomot!*, który w miarę zbliżania się do Przełęczy Czarnego Ognia z dnia na dzień rósł w potęgę, zasilany coraz to nowymi plemionami przyłączających się do niego zielonoskórych.

Podążająca starą drogą krasnoludów armia Gorbada zeszła z gór do Imperium. Niepowstrzymany *Łooomot!* złupił i zniszczył Krainę Zgromadzenia, a wkrótce potem zrównał z ziemią miasto Averheim i Nuln. Zniszczenie Nuln było wielką wiktorią Gorbada i poważnym ciosem dla Imperatora Sigismunda. Podczas gdy słabło morale armii Imperium, siły Gorbada rosły z każdym dniem.

W ciągu kilku kolejnych tygodni pożoga i śmierć ogarnęły cały Solland i Wissenland. Topór Gorbada Morglor Masakrator rozpłatał Hrabiego Eldreda z Sollandu. Prastary *Runiczny Kieł* Elektorów stał się trofeum orka, a sztandar prowincji wdeptano w ziemię. Jak głosi legenda, Garbad zdarł koronę Sollandu z głowy Hrabiego i włożył na własną, by odtąd paradować w niej na znak swego zwycięstwa.

Niewiele więcej zdziałał kilka dni później Hrabia Wissenlandu . udało mu się wprawdzie wbić swoje ostrze głęboko w pierś Gorbada, ale w wyniku wściekłego kontrataku ork wyrwał mu rękę dzierżącą miecz. Tylko dzięki desperackiej szarży Wissenlandzkich Wielkich Mieczy udało się powstrzymać Gorbada. Koń Hrabiego wyniósł swego okrutnie okaleczonego pana z pola bitwy. Rozwścieczony zadaną mu raną, Garbad rzucił się na Wielkie Miecze i szybko zmusił je do ucieczki. W kolejnych tygodniach orki grabiąc i paląc wszystko pustoszyły południowe regiony Imperium, by w końcu znowu ruszyć na północ w kierunku Altdorfu.

W Altdorfie obrany Imperatorem Sigismunda szykował się na oblężenie orków. Umacniał mury miejskie i gromadził zapasy. Tymczasem pośród zielonoskórych rozgorzały kłótnie na temat skąpego zaopatrzenia, które Gorbad, wiedziony podłym nastrojem z powodu odniesionej rany, zakończył ścięciem prowodyrów (i kilku stojących zbyt blisko nich goblinów, ot dla równego rachunku). Chcąc uniknąć tego typu sporów, Gorbad przypuścił bezpośredni atak na mury Altdorfu. Źle przygotowane natarcie zostało jednak odparte.

Zniecierpliwioną zwłoką, Gorbad nakazał swym Hersztom ponowienie ataku. Niestety, otaczające Altdorf moczary znacznie utrudniały poczynania orków. Całe setki zielonoskórych, które oddały się gwałtownym sprzeczkom, zeszły z drogi wiodącej przez grzęzawisko, zostały weń wessane i utonęły.

Widząc panujący w szeregach chaos, Gorbad, chcąc nie chcąc, musiał powstrzymać natarcie i przygotować się na długotrwałe oblężenie. Na wstępie jego glazociski zasypały mury i samo miasto wielkimi kamieniami pociskami, niszcząc bastiony i obracając w pył budynki. Działa miasta odpowiedziały salwą wymierzoną w machiny wojenne zielonoskórych, zmieniając je szybko w bezużyteczne sterty drewna. Nie mogąc zrobić wyłomu w murach miasta, Gorbad zdecydował się na użycie swej sekretnej broni. Sprowadził ukryte w górach wielkie wozy i nakazał otworzyć umieszczone na nich klatki. Ogłuszający ryk rozdarł powietrze, a smród kipiących wnętrzności rozniósł się wokół, gdy pół tuzina potężnych wyverna wyrwało się na wolność ze swych klatek i poszybowało w kierunku Altdorfu. Nikczemne bestie spadały na garnizon miasta, by swymi pazurami rwać ludzi na sztuki i strącać działa ze stanowisk.

W całym tym zamieszaniu jedna wyverna rozdarła dach pałacu Imperatora i dostała się do głównej sali. Przez kilka kolejnych godzin bestia grasowała po pałacu, a pożarłszy tuzin sług, splugawiła odchodami salę bankietową. Wszelkie próby powstrzymania jaszczura kończyły się deszczem drzazg i pyłu, kiedy bestia przebijała się przez kolejne ściany pałacu.

Wreszcie Sigismunda osobiście poprowadził przeciw bestii grupę łuczników, lecz ta zmiotła ich jednym potężnym machnięciem ogona i pożarła Imperatora. Imperialne annały opisują ucieczkę pozostałych przy życiu łuczników, przerażającym chrzęstem łamanych kości Sigismunda. Inne kroniki uzupełniają relację nagłym pojawieniem się drugiej wyverny, która zaciekle walczyła z pierwszą o królewskie szczątki. Zaspokoiwszy głód, wyverna umościła sobie gniazdo ze sztandarów i gobelinów sali tronowej. Kiedy zapadła w sen, do sali wpadła grupa kipiących ze wściekłości rycerzy, którzy wzięli krwawy odwet za swego Imperatora.

Po owej demokracji tajnej strategii Gorbada, której główni wykonawcy ponieśli śmierć bądź, nasyciwszy głód, zapadli w sen, armii zielonoskórych nie pozostało wiele więcej jak usiąść i gapić się na mury miasta. Prawda była gorzka: atak wyverna ominął bramy Altdorfu, choć szczegółowe instrukcje zakładały coś wprost przeciwnego.

Wraz z upływem czasu, zadana magicznym ostrzem Hrabiego Wissenlandu rana jęła się jątrzyć i jątrzyć, z każdym upływającym dniem. Gorbad wił się w gorączce i wściekał z bólu, rycząc na swych sługusów i przeklinając swych podwładnych za to, że nie udało im się zdobyć Altdorfu. Stopniowo *Łooomot!* Gorbada zaczął tracić na swej sile, a wiele plemion powróciło do góry i do lasów. Z czasem również Gorbad musiał odstąpić spod spowitego dymem i naznaczonego wojennymi bliznami Altdorfu.

Z nieprzeliczonej hordy zielonoskórych, którzy stanęli pod sztandarem Gorbada, pozostały mu jedynie plemiona Żelaznych Szponów i Złamanych Zembów. Gorbad Żelazny Pazur wycofał się na wschód i trzymając się Rzeki Reik, powrócił w Góry Krańca Świata. Uszczuploną armię Gorbada w jej drodze do domu stale nękały szukające pomsty siły Imperium, a atakowały ją również plemiona orków, które wcześniej walczyły jako część *Łooomotu!* Czekała ich jeszcze tylko jedna wielka bitwa. Bitwa pod Krwawym Szczytem, która stoczyć się miała w cieniu wiecznie czerwonej góry na południe od Przełęczy Czarnego Ognia. Tu właśnie przyszło ciągle budzącym grozę resztkom orkowej hordy stanąć twarzą w twarz z krasnoludzką armią pod wodzą Króla Karaz-a-Karak. Maszerując wcześniej na zachód, Gorbad włamał się do wielu krasnoludzkich grobowców, dopuszczając się aktu zbezczeszczenia, którego krasnoludy nie mogły puścić w niepamięć. A choć w obliczu krasnoludzkiej furii Gorbad stał niewzruszony, otaczająca go armia jęła topnieć. Gdy nastał świt, Gorbad grząsł po kolana w ciałach wrogów, jego potężny topór zbierał wokół krwawe żniwo, a jego krzyk zdawał się drwić z otaczających go krasnoludów.

Nigdy więcej nie widziano Gorbada na ziemiach Imperium. Ponieważ orkowie przechowują nieliczne zapiski, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy Garbadowi przyszło polec w owej ostatniej wielkiej bitwie - krasnoludy również nie potwierdzają jego losu. Być może udało mu się zbiec, odzyskać uprzednią potęgę i odbudować pośród Złych Ziem swe dominium. Cokolwiek spotkało Gorbada, jego sława i pamięć o nim żyją nadal. Dla orków stał się wielkim bohaterem, który stanął u boku ich bogów Gorka & Morka. Ludziom przypomina o przerażającej, niszczycielskiej sile, jaką jest *Łooomot!*

ŁOOOMOT! GROMA:

Kampaniom zniszczenia, które wstrząsnęły światem, przewodzili zazwyczaj Hersztowie, wywodzący się z orków nie goblinów. Wyjątkiem od tej reguły był Grom, który dorównywał największym Hersztom orków, a swą żądzą podbojów przewyższał ich wszystkich. Grom nie był specjalnie wysoki (z pewnością nie był wzrostu orka), by za to niebywale silny i nieslychanie wręcz gruby. Po prawdzie był tak opasły, że zyskał przydomek Brzuch spod Mglistej Góry, choć nazywano go również prostszym przezwiskiem - Grom Grubas.

Przez wiele lat plemię Groma - Poszczerbione Topory - wałęsało się po południowej części Gór Krańca Świata i po Złych Ziemiach, gdzie podporządkowywało sobie tamtejsze orki i gobliny. Około AS2410 Grom powiódł swą Hordę przez Przełęcz Czarnego Ognia i ruszył na północ w kierunku górskich pasm, należących do krasnoludów. W ciągu kilku ledwie tygodni zrujnował wiele pomniejszych twierdz, zbezcześcił grobowce krasnoludzkich przodków i nakazał przerobić prastary, ogromnych rozmiarów posąg Grungniego - Przodka Krasnoludów - zgodnie z własną, kompletnie pozbawioną smaku, wizją. Podłości Groma rozwścieczyły krasnoludy, przeklęły przeto jego imię i zebrały siły, by ostudzić gniew w krwi zielonoskórych.

I tak oto pod Żelazną Bramą armia Króla Bragarika stanęła naprzeciwko hordy Groma. Sroga to była bitwa, długa i krwawa. Ostatecznie obie strony odstąpiły, pozostawiwszy na polu walki wielu poległych i trudno by mówić o jakimkolwiek zwycięzcy. Dla krasnoludów wynik walki był prawdziwą katastrofą. Pokryty rdzą topór Groma zebrał krwawe żniwo z najlepszych wojowników króla, a nadzieja na przegnanie Hordy przepadła.

Zdesperowane krasnoludy wysłały do Imperium emisariuszy z prośbą o pomoc.

Na nieszczęście dla krasnoludów (i Imperium) ówczesny Imperator Dieter IIII, Hrabia Elektor Stirlandu, był prawdopodobnie najbardziej nieudolnym i niedoświadczonym władcą, jaki kiedykolwiek zasiadł na tronie Imperium. Gdy krasnoludzki goniec dotarł do Złotego Pałacu w Nuln, Imperator zareagował niezwłocznie… niezwłocznie nakazał przenieść cały dwór do Altdorfu, by znaleźć się możliwie daleko od zagrożenia, jakim była Horda Groma. Krasnoludy nie mogły liczyć na pomoc. Zniesmaczony emisariusz powrócił przeto do Karaz-a-Karak, niosąc swemu władcy smutne wieści. Ten przyjął je ze stoickim spokojem i poczynił stosowne wpisy w Księdze Uraz. Nie mogąc samotnie stawić czoła ambitnemu goblińskiemu Hersztowi Hersztów, krasnoludy zamknęły się za solidnymi wrotami swoich twierdz i tu czekały na wroga.

Nie napotkawszy oporu, *Łooomot!* rozlazł się teraz po całych Górach Krańca Świata i wkrótce przyłączyły się do niego plemiona Nocnych Goblinów spod Szczytu Czerwonego Oka i liczne plemiona Leśnych Goblinów. Widząc, że jego armia rośnie w siłę, Grom coraz śmielej parł na zachód. Spustoszył większość Stirlandu, Talabecklandu i wdarł się nawet do dalekiego Hochlandu, leżącego w cieniu Gór Środkowych. Napotkane armie Imperium *Łooomot!* witał z radością i rozbijał z łatwością. Prowincje opustoszały. Nuln, którego kamienne mury miejskie zastąpiono marmurowymi zdobieniami, padło nieomalże bez walki. Przez wiele kolejnych dni brukowane kamieniami ulice miasta rozbrzmiewały gwarem beztroskich wyścigów rydwanów. Złoty Pałac Dietera odarto z jego wspaniałości i przeznaczono na oborę dla squigów.

Horda Groma parła nieustannie na zachód, by ostatecznie opanować całe Imperium. Przepędzona ze swych osad ludność schroniła się za murami miast, a bezkarni zielonoskórzy rozproszyli się po prowincjach, grabiąc je i pustosząc. Miastu Averheim udało się oprzeć hordzie jedynie dzięki wspólnemu wysiłkowi garnizonu milicji i, ni mniej ni więcej, pięciu zakonów rycerskich. Ciężko umocnione Middenheim stało się dosłownie wyspą pośród morza zielonoskórych. Fali najazdu nie oparła się natomiast Kraina Zgromadzenia, gdzie gobliny odkryły w niziołkach istoty, które można bezkarnie torturować. Imperator nie uczynił nic. Skrył się w murach Altdorfu i tam czekał na lepsze czasy, śniąc o smukłych pannach i górach złota. Jedynie odwadze Księcia Wilhelma, kuzyna Dietera i desperackiej postawie mieszkańców zawdzięcza Altdorf swe ocalenie przed zielonoskórymi.

Kiedy Książę Wilhelm ochronił Reiklandu, Grom zwrócił się ku północy. Osobiście powiódł atak przez wyłamane wrota miasta Middenheim, powstrzymując szarżę tylko na moment, by wrzasnąć na swych podwładnych: *widzita jak trza bradź miazda mientkich*. Znudzony i kompletnie zniesmaczony brakiem oporu z tej części Imperium, Grom jął obmyślać kolejny krok swego najazdu. Zebrawszy myśli, Grom nakazał zbudować sobie z drewna, ściągniętego z dachu świątyni Białego Wilka, wspaniały (i oczywiście mocny) rydwan i niezwłocznie ruszył ku wybrzeżom oceanu. Dzięki pośpiechowi Groma Middenheim pozostawiono nieomalże nienaruszone, jeśli nie liczyć pozbawionej dachu świątyni, kompletnie zniszczonych wrót i wszechobecnego smrodu. Wiedziony wyznaczonym sobie nowym, szczegółowo obmyślony celem, Grom dotarł w krótkim czasie nad ocean.

Dotarłszy na wybrzeże, Grom nakazał zbudowani wielkiej floty okrętów. By pozyskać drewno, wyrąbano olbrzymie połacie lasu, a całe plemiona goblinów rozesłano po zrujnowanym Imperium w poszukiwaniu niezbędnych do budowy materiałów. Naprędce postawione kuźnie pracowały bez wytchnienia przez kilka kolejnych miesięcy, a gobliny uwijały się, nadając kształt swej *armadzie*. Powstała flota, jakiej świat dotąd nie widział: ogromne okręty o pokracznych kadłubach z nieociosanego drewna napędzane były masywnymi kołami wiosłowymi i wielkimi, postrzępionymi żaglami, gorączkowo stawianymi przez snotlingi.

Kiedy okręty Groma postawiły żagle i ruszyły wzdłuż wybrzeża, ich śladem podążyła flota Imperium. Stojący na jej czele admirał Von Kronitze starał się w miarę możliwości uniknąć ryzyka starcia z goblińską armadą, uznając, że wyręcza go czas, przypływ i brak żeglarskiej wprawy u zielonoskórych. Niestety, na wysokości Marienburga, kaprys pogody sprawił, że rozpoczęła się krwawa bitwa. Imperium utraciło w niej połowę okrętów, a resztę rozproszyła na cztery strony świata burza, która się wkrótce rozpętała. Podczas sztormu gobliny traciły całe dziesiątki okrętów, a morze pochłonęło prawdziwe mrowie śmiertelnie przerażonych zielonoskórych. Spoglądając łakomie na porośnięte lasami wybrzeże Marienburga, Grom planował odbudowę zdziesiątkowanej armady, lecz wraz z zapadnięciem zmroku pogoda jeszcze się pogorszyła. Na nic zdały się groźby i złorzeczenia Groma, nieubłagane wiatry zdawały się drwić z wysiłków zielonoskórych, znosząc gigantyczne łajby dalej i dalej ku zachodowi.

Po czterdziestu dniach na otwartym morzu, flota Groma przybiła do wybrzeża Ulthuanu. Opuściwszy statki, goblińska horda spadła na ziemie elfów, łupiąc je równie skutecznie, jak to miało miejsce w Starym Świecie. Z pięknych miast elfów pozostały jeno kamienie, a całe setki pojmanych elfów zakończyło żywot na ruszcie. *Łooomot!* Groma został w końcu powstrzymany pod murami Tor Yvresse, lecz nim do tego doszło, główny szaman zielonoskórych powalił kamień strażniczy i mało brakowało, a uwolniłby niepowstrzymany wir magicznej energii, który zagrozić mógł istnieniu świata jaki znamy. Nikt nie wie, co stało się w wojennej zawierusze z samym Gromem. Bez względu na to, jaki spotkał go los, jego imię wciąż budzi grozę i obrzydzenie we wszystkich zakątkach świata. Natomiast zamieszkujące w mrocznych zakamarkach Złych Ziem gobliny wierzą, że jego korpulentna wysokość powróci pewnego dnia, by poprowadzić ich do kolejnego zwycięstwa.

ŁOOOMOT! SKARSNIKA:

Najpotężniejszym i najbardziej znanym wodzem Nocnych Goblinów pozostaje bez wątpienia Skarsnik z plemienia Zakrzywionego Ksieżyca, który nawet na tle swej rasy wyróżnia się niebywałą wręcz przebiegłością i podstępnością. Skarsnik osiągnął swą pozycję w tradycyjny dla goblinów sposób - jego rywale do sukcesji odchodzili przedwczesną (aczkolwiek łatwą do wytłumaczenia) śmiercią. I tak oto, kiedy Herszt Ibrit Dławignój odbył nieoczekiwane i śmiertelnie bliskie spotkanie z lampą pełną oliwy, gniazdem jaskiniowych szerszeni i ulubionym squigiem Skarsnika, Gobblą, Skarsnik przejął kontrolę nad plemieniem.

Od dnia, kiedy Skarsnik stanął na czele plemienia, Zakrzywione Ksienzyce zyskały na znaczeniu. Sieć misternie uknutych spisków pozwoliła Skarsnikowi na ujarzmienie plemion zielonoskórych, które osiadły w górnych salach Karak Osiem Szczytów - prastarej krasnoludzkiej twierdzy, o którą stale toczą boje gobliny, skaveni i krasnoludy. Uwagę Skarsnika przykuły leżące poniżej korytarze, opanowane przez szczuroludzi. Zapłaciwszy zatem wodzowi Klanu Mors haracz w postaci *oswojonych* squigów (tak naprawdę bestie zostały wprawione w stan odrętwienia za pomocą specjalnie przygotowanego wywaru z grzybków), zyskał prawo przejścia. Po tygodniu, gdy korytarze przestały już rozbrzmiewać szczękiem trzaskających paszcz i piskami spanikowanych szczuroludzi, Skarsnik powiódł swą armię na podbój kolejnych, w większości opustoszałych jaskiń.

Mniej więcej w tym właśnie czasie, do domeny Skarsnika dotarły siły krasnoludów pod wodzą Duregara, które wesprzeć miały armię Belegara - Króla ocalałego bastionu Karak Osiem Szczytów. Choć Skarsnik zajęty był utrzymaniem kontroli nad własnym plemieniem i nowo pozyskanymi terytoriami, złośliwość i niechęć do pojawiającego się na horyzoncie nowego rywala wzięły górę. Zebrał przeto armię i posłał ją na Przełęcz Szalonego Psa, by tam zbrojnie powitała zbliżające się krasnoludy.

Kiedy siły krasnoludów weszły na przełęcz, ich tyły zaatakowały orki, a nieprzeliczone gobliny wyskoczyły z jaskiń i ruszyły w dół zbocza. Otoczone ze wszystkich stron przez przeważające siły spragnionych krwi zielonoskórych, krasnoludy znalazły się w potrzasku i tylko dzięki swej determinacji zdołały stawić hordzie opór na tyle długo, by ich artyleria zdecydowała o zwycięstwie. Krasnoludy jęły świętować swą wiktorię, nieświadome, że ubici przez nie na Przełęczy Szalonego Psa zielonoskórzy (którzy, co ciekawe, pochodzili z klanów niezbyt poważanych przez Skarsnika) byli ledwie forpocztą głównych sił. Pierwsze natarcie było dla Skarsnika testem siły Duregara, teraz przypuszczono prawdziwy atak.

I tak krasnoludy zostały zaatakowane po raz wtóry. Tym razem walka rozgorzała i Wschodnich Wrót Przełęczy Śmierci. Gdy armia Duregara pokonywała potężne górskie przejście, horda zielonoskórych spadła na nią ze wszystkich stron, a strzegące ongiś przełęczy srogie wieże strażnicze domknęły pułapkę. Osaczone krasnoludy postanowiły drogo sprzedać swą skórę, nie bacząc na ogromną przewagę liczebną wroga. I tak też uczyniły. Wybawienie przyszło w ostatniej chwili. Oto Król Belegar przyszedł im z odsieczą na czele garnizonu Karak Osiem Szczytów i wprowadził niedobitki sił Duregara w bezpieczne mury. Nocą, trupioblade światło Mannslieba oświetliło Przełęcz Śmierci, ukazując ogrom zwycięstwa Skarsnika.

Bitwa u Wschodnich Wrót była dla krasnoludów prawdziwą katastrofą. Ponad połowa ich sił padła, a ich ciała ścieliły się teraz na górskich goloborzach. Choć straty po stronie zielonoskórych były jeszcze większe, horda gotowa była stracić i dwa razy tyle. Ukontentowany swym zwycięstwem Skarsnik nie zamierzał atakować umocnień krasnoludów i ciągle czekał. Niech no tylko krasnoludy opuszczą mury Karak Osiem Szczytów, a wyłapie je jednego po drugim, żywe, o ile się tylko uda, by torturować je całymi dniami i by ich jęki dotarły za mury bastionu.

W ten właśnie sposób Skarsnik wypełnia swą kolekcję krasnoludzkich bród coraz to nowymi eksponatami. Zdobią one długie drewniane drzewce i powiewając na mroźnym górskim wietrze służą za przestrogę dla wszystkich tych, którzy chcieliby rzucić wyzwanie Władcy Ośmiu Szczytów. Skarsnik stale zyskuje na sławie i wszyscy zielonoskórzy w promieniu wieli staj od Karak Osiem Szczytów widzą w nim swego niekwestionowanego pana.

ŁOOOMOT! AZHAGA:

Los Azhaga Rzeźnika przypieczętowało zdobycie pośród ruin Todtheim Korony Czarodziejstwa, albowiem w magicznym diademie drzemał ciągle złowieszczy duch Nagasha, który z wolna zapanował nad prostym umysłem orka. Od owego dnia Azhag nie był już sobą, a jego wrodzoną siłą kierować jął strategiczny geniusz i tajemna furia starożytnego Licza.

Choć nadal nie przekonał do końca swych podwładnych, jakie znaczenie ma atak na flankę wroga, to nowe, pozyskane dzięki koronie spojrzenie na sztukę prowadzenia wojny, pozwoliło mu usunąć z drogi rywalizujących z nim Hersztów. Przed każdą bitwą Azhag prezentował plan ataku, mówiąc głębokim, zdecydowanie nieorkowym głosem, w którym znać było mądrość minionych wieków, a następnie ryczał na swych kamratów, by co prędzej wykonywali jego rozkazy. Odnoszone sukcesy sprawiły, że grono jego zielonoskórych popleczników szybko rosło - nie dbali o to, jak zabawnie Azhag mówił, póki mówił *gdzie młocke jakomś najść można*.

Kiedy Azhag ruszył na Imperium, jego myśl taktyczna stała się jeszcze bardziej wyrafinowana. Prowadziło to między innymi do niesławnego, doskonale zsynchronizowanego, falowego ataku goblinów w Bitwie na Mrocznym Wrzosowisku i nikczemnego manewru kleszczy snotlingów pod Wzgórzem Rzeźnika. Wrogowie, którzy obronili się przed wzorową taktyką

Azhaga, ulegali mrocznym mocom jego Korony. Owo doskonale połączenie siły i intelektu nie wróżyło nic dobrego - zdawało się, że *Łooomotowi!* Azhaga nie sprosta żadna siła.

Koniec końców Azhag spotkał godnego siebie przeciwnika w Bitwie pod Osterwald. Był nim Werner von Kreigstadt, Wielki Mistrz Zakonu Panter, który usiekł był Azhaga i pozbawił *Łooomot!* jego przywódcy. Po bitwie horda rozproszyła się po lasach i wzgórzach. Jeśli zaś chodzi o Koronę Czarodziejstwa…, ta trafiła w ręce Wielkiego Teogonista, który przywiózł ją do Altdorfu i umieścił w najgłębszej krypcie Katedry Sigmara, gdzie spoczęła na wieki związana potężnym błogosławieństwem strażniczym.

Naznaczone terrorem panowanie Azhaga trwało od czterech lat i całe dziesiątki miasteczek północnych prowincji Imperium obrócono w popiół. Dojść miało właśnie do Bitwy na Wzgórzu Rzeźnika, bitwy, po której Azhag zyskać miał swój przydomek - Rzeźnik.
Azhag rozpoczął przygotowania do bitwy od podzielenia swej hordy na trzy oddzielne kohorty - czyn, na który nie zdecydowałby się żaden z orkowych Hersztów, działających zawsze w sposób nieskomplikowany i możliwie bezpośredni. Pierwsza kohorta, składająca się z czarnych orków i weteranów Azhaga, związała walką czoło obrońców. Druga, składająca się z wielkiej liczby orków i goblinów okrążyła wzgórze, by odciąć od posiłków tych, którym przyszło stawić czoła wściekłości czarnych orków. Trzecia kohorta, składająca się z niezliczonych goblinów i snotlingów, zaszła obrońców z flanki. Zwinne stworzenia bez trudu wspięły się na zbocze wzgórza i zamknęły pierścień okrążenia, nim wróg zdał sobie sprawę ze swego położenia.
Jakby mało było tego, że orkowy Herszt Hersztów zdecydował się na tak sprytne rozstawienie swych sił, Azhag podjął teraz działania, które uczyniły zeń najbardziej znienawidzonego wroga ludzi.
Grzmiącym, nieswoim głosem przyzwał Azhag magiczną moc prastarej korony, która zdobiła teraz jego głowę. I oto na jego rozkaz podniosły się dusze dopiero co zabitych wrogów, by spaść na swych pozostałych przy życiu towarzyszy. Ostatni, zgubieni obrońcy Wzgórza Rzeźnika zwarli szeregi na jego porosłym sosnami szczycie, by stoczyć ostatnią walkę z orkami Azhaga, podczas gdy krwawe szczątki ich niedawno poległych towarzyszy atakowały spod ich własnych nóg. Straszna to była rzeź i nikomu z obrońców Wzgórza Rzeźnika nie udało się ujść z życiem, kiedy polegli powstali na rozkaz Azhaga, by toczyć zaciekły bój ze swymi żywymi braćmi.

ŁOOOMOT! GRIMGORA:

Nikt nie zna wczesnych dziejów Grimgora Żelazoskórego. Wiadomo jednak, że przywędrował z Przeklętych Pustkowi na czele bandy zaprawionych w bojach, zakrwawionych i pokrytych bliznami kamratów. Grimgor z marszu podporządkował sobie pierwsze napotkane plemię, potem podbił drugie i zniszczył trzecie

Nawet jak na orka, Grimgor pała wyjątkową żądzą walki. Niech no tylko jakiś dzień minie bez śladu wroga, a już bierze górę jego krwiożercza natura - zdrowe oko łypie spod poznaczonego bliznami czoła, wypatrując wokół kogokolwiek, do kogo można by się przyczepić. Dwa takie dni wystarczą, by Grimgor zaczął zabijać gobliny, które miały pecha znaleźć się w zasięgu jego ramion. Trzeci dzień bez walki oznacza, że armia Grimgora ma poważny kłopot.

W ciągu miesiąca od jego zjawienia się w Górach Krańca Świata Grimgorowi udało się zawładnąć całkiem pokaźnym kawałkiem ziemi. Nie minął rok, a już obległ Karak Karin, gdzie piekł jeńców w ich zbrojach, póki prowizoryczne obozowisko nie wypełniło się swądem palonego mięsa. Wraz z nadejściem zimy, Żelazoskóry zszedł z gór i powiódł swą hordę do Kisleva, rujnując królestwo, póki trzaskający mróz i śnieżne zamiecie nie skłoniły go do odwrotu.

W trakcie najazdu na Kislev, Grimgor zdecydował, że potrzebna mu baza wypadowa do kolejnych podbojów. Wybór padł na Karak Ungor, gdzie krwawo rozprawił się z goblinami Czerwonego Oka i przejął kontrolę nad twierdzą. Przez wiele kolejnych lat, Grimgor każdej wiosny ciągnął na czele swej hordy do Kisleva, by powracać do swej siedziby na zimowe miesiące i gasić żądzę krwi na szczuroludziach, które w niewyczerpanej liczbie gnieździły się w głębinach górskich jaskiń. Ostatnimi czasy Grimgorowi znudziły się te wypady i jął szukać wroga godnego jego potęgi. Podczas krwawego *Łooomotu!* pod toporem Grimgora padły całe dziesiątki elfich Książąt i krasnoludzkich Królów, a niezliczone wioski i miasteczka zostały zrównane z ziemią.

HERSZTOWIE HERSZTÓW:

AZHAG RZEŹNIK

Jako jeden z najniebezpieczniejszych orkowych wodzów w najnowszej historii zielonoskórych, Azhag poprowadził swą kampanię zniszczenia przez północno-wschodnie prowincje Imperium, pustosząc je do szczętu. Azhag wszedł w posiadanie dziwnej żelaznej korony, która obdarzyła go swą magiczną mocą. Azhag dosiada w bitwie swej cuchnącej wyverny - Czaszkożujki, z której grzbietu uwalnia tajemną moc swej korony, rażąc nią swych wrogów.

GORBAD ŻELAZNY PAZUR

W licznych annałach Gorbada opisuje się jako najpotężniejszego Herszta Hersztów w całej historii zielonoskórych. Dosiadłszy swego przerażającego (i rozdętego do granic możliwości) dzika gnali, powiódł Gorbad swą hordę przez Imperium, łupiąc i paląc wiele wielkich miast, by koniec końców rozpocząć oblężenie samego Altdorfu. Nawet dziś, wiele lat po śmierci Żelaznego Pazura, jego imię budzi strach w mieszkańcach Imperium, a jego imię ciągle jest żywe pośród orkowych Hersztów. Być może żadnemu z jego następców nie dane być tak wielkim - tak czy inaczej, pozostaje on największym z Hersztów i natchnieniem dla całej rasy orków.

GRIMGOR ŻELAZOSKÓRY

Zetre ich w pył. Zmiele ich kości. Spale ich sioła i grajdoły. Rzuce ich na kupe i upieke. Bende rozbijać ich łby, walić w ryj i skakać z góry na dół po ich szczontkach. A potem dopiero zobaczo co znaczy prawdziwie podła ork.
- Grimgor Żelazoskóry, Herszt Czarnych Orków

Dla wielu orków Grimgor jest prorokiem i zwiastunem Gorka, uosobieniem niezaspokojonej i krwiożerczej żądzy walki, która powoduje każdym orkiem. Dzierżący w złaknionej krwi dłoni swój magiczny topór - Gitsnik, Grimgor spustoszył pokaźne terytorium od Północnych Pustkowi po Góry Krańca Świata.

GROM BRZUCH SPOD MGLISTEJ GÓRY

Grom to niezwykle spasiony i skrajnie podły gobliński Herszt Hersztów, który złupił nie tylko Imperium, lecz również mityczne królestwo Ulthuanu. Według jednej z legend, zdarzyło mu się kiedyś zjeść cały talerz surowego mięsa trolla, które ciągle regeneruje się w jego trzewiach. W wyniku tego zdarzenia uzyskał zbliżoną do trollowej odporność na obrażenia, co okupił ogromną otyłością, stanem permanentnej agonii i potężnymi wzdęciami spowodowanymi stałą niestrawnością. Na wojnę rusza z potężnym rydwanie, uzbrojony w możny topór - Elfobójcę. Przez cały czas towarzyszy mu jego maleńki druh Niblit.

MORGLUM KARKOŁAMACZ

Morglum Karkołamacz jest byłym najemnikiem. Obecnie zajmuje się rozbójnictwem. Swą pozycję zdobył dzięki odwiecznej tradycji zdrady i gwałtu oraz zwycięstwu nad poprzednim przywódcą Roglobbem Flakorwijem. Fakt, że wyzwał go na pojedynek mniej więcej pacierz po tym, gdy jakiś pokurcz rozpruł mu toporem bebechy, wzmocnił jedynie jego reputację, jako bystrego i sprytnego orka.

W młodości Morglum brał udział w walkach przeciw pokurczom. Jak zauważył, podczas walki olbrzymią rolę odgrywała krasnoludzka dyscyplina i wyszkolenie, które walnie przyczyniały się do regularnych orczych porażek. Karkołamacz próbował wprowadzić dyscyplinę pokurczów we własnej hordzie - ponieważ jednak tego rodzaju zorganizowana działalność jest obca psychologii zielonoskórych, odniósł jedynie niewielkie sukcesy. Mimo wszystko udało mu się coś uzyskać; działalność hordy jest bardzo efektywna i - ponieważ jak do tej pory żaden pokurcz nie zdołał wypatroszyć Morgluma - nikt z orków nie odważył się zakwestionować jego przywództwa

SKARSNIK, WŁADCA OŚMIU SZCZYTÓW

Skarsnik jest wodzem plemienia Zakrzywionego Ksienżyca i najpotężniejszym Hersztem w całych Górach Krańca Świata. Skarsnik słynie pośród zielonoskórych ze swej zadziwiającej wręcz przebiegłości. Jest niezwykle podstępny i bezustannie wabi swych wrogów w pułapki i zasadzki. W walce towarzyszy mu zawsze jego ulubieniec - wielki, krwiożerczy squig o imieniu Gobbla.

WURRZAG UD URA ZAHUBU

Już od czasów dzieciństwa Wurrzag stale wpadał w kłopoty. Szaman plemienia Kościanego Nosa, stary Wizzbang, był surowym i pozbawionym poczucia humoru orkiem, który nie tolerował młodzików kradnących jego halucynogenne grzybki. Tak więc w dniu, kiedy młody Wurrzag został znaleziony w transie, z błyszczącymi szmaragdowo ślepiami i lewitujący w powietrzu pośród zielonych wyładowań elektrycznych, bezceremonialnie wypędzono go ze szczepu do pobliskiej dżungli. Wurrzag przekonany był, że jego życie dobiegło końca i niebawem znajdzie się w żołądku jednego z polujących wokół drapieżników.

Gork & Mork mieli jednak inne plany. Nieświadom boskich zamiarów, Wurrzag przez długi czas oczekiwał przemiany w czyjś posiłek. Wkrótce jednak panika ustąpiła miejsca rosnącemu głodowi i samotny zielonoskóry zaczął rozglądać się za własnym śniadaniem. Może to właśnie trzeszczące

błyskawice, a może silny zapach ozonu sprawiły, że wszystkie bestie omijały go szerokim łukiem poszukując mniej egzotycznych ofiar.

Mijały dni, potem miesiące i lata. Wurrzag wyrósł na potężnego i przystojnego orka. Nigdy nie był niepokojony przez żadnego leśnego drapieżnika, co więcej, służyły mu one za strażników, gdy leżał nieprzytomny podczas jednego z wielu powtarzających się transów albo krążył wśród drzew niczym lunatyk. Wizje dręczące go od czasów, gdy był jeszcze zielonoskórym młokosem nabierały na sile przez te wszystkie lata, pomimo jego samotności i braku innych orków wytwarzających energię *Łooomotu!* Wizje te zmuszały go do wędrówek po dżungli w poszukiwaniu czegoś, czego nie potrafił określić ani nazwać. Aż do pamiętnej nocy, gdy oba księżyce lśniły w pełni na niebie.

Ocknął się z transu na niewielkiej polance, wpatrując się w tarcze księżyców. Leżał na plecach pośród ruin czegoś, co przypominało orczy fort lub twierdzę. Nigdy wcześniej czegoś takiego nie widział. Zaintrygowany, zaczął badać swoje otoczenie odkrywając obronne parapety i zarośnięte chaszczami budowle o ścianach pokrytych tajemniczymi rysunkami. Chociaż był w tym miejscu po raz pierwszy, ruiny sprawiały dziwnie znajome wrażenie. Poszukiwania zawiodły go do rozsypującego się budynku w jednym z rogów fortu. Wurrzag czuł jak jakaś siła wabi go do środka budowli. Zaczął krążyć wewnątrz badając stopami i rękami otoczenie, ale nic nie znalazł. I kiedy postanowił dać sobie spokój, podłoga zarwała się pod jego nogami.

Kiedy ocknął się ponownie, głowa pękała mu z bólu, ale zapomniał o tym w chwili, gdy jego wzrok spoczął na masce. Noszący ją szkielet nie wyglądał szczególnie interesująco i nie protestował, gdy zielonoskóry pozbawił go ozdoby. Dziwne, kości poprzedniego właściciela niemal obróciły się w pył, ale drewniana maska była nienaruszona. Zakurzona, ale cała. Spróbował ją założyć i omal nie upadł po raz trzeci. Zamiast w mrocznym pomieszczeniu z dziurą w suficie, stał wewnątrz jasno oświetlonej sali tronowej, pełnej płonących z trzaskiem pochodni i zdobiących ściany zwierzęcych skór. Wurrzag chwycił maskę, by zdjąć ją z twarzy, ale nie zdołał tego uczynić. Ozdoba zdawała się przywierać do jego ciała. Nim szarpnął ją ponownie, w sali pojawiła się zielonoskóra postać, więc zaprzestał dalszych wysiłków.

Tuż przed sobą dostrzegł swe lustrzane odbicie: młodego szamana dzikich orków noszącego dziwną drewnianą maskę. Sobowtór trzymał ponadto w ręce laskę zwieńczoną czaszką i sprawiał wrażenie wykonanego z zielonej mgły. Wurrzag zamarł z rozdziawioną gębą słuchając słów tajemniczej istoty.

- Wurrzag - powiedziało odbicie - Gork & Mork wybrali cię do wielkiej misji. Musisz odnaleźć Prastarego & Mającego Powrócić Wybawcę i sprowadzić go tutaj.

Wurrzag zdumiał się jeszcze bardziej. Każdy słyszał o tym mitycznym orku przewodzącym zielonoskórej rasie w zamierzchłej przeszłości i mającym kiedyś powrócić ponownie, by poprowadzić ich do licznych zwycięstw, a potem polec w ostatniej bitwie świata.

- Tutaj? - wykrztusił w końcu pytanie.

- Tak - odparła zjawa - Prawdziwy Wybawca objawi swą moc przez wyciągnięcie swojego topora z kamienia Gaffa - duch wskazał dłonią stojący opodal wielki głaz, topornie ociosany na kształt niskiej brodatej postaci. Z jej głowy sterczał wbity głęboko w kamień topór, ciężki i bogato zdobiony, błyszczący w blasku pochodni - Tylko Wybawca potrafi to zrobić - kontynuował zielony szaman - a ty musisz go odnaleźć i sprowadzić tutaj. Weź to, pomoże ci w poszukiwaniach - odbicie podało Wurrzagowi laskę i znikło.

Tak rozpoczęła się wędrówka Wurrzaga. Powrócił do plemienia Kościanego Nosa, skąd niegdyś go wypędzono. Stary Wizzbang nadal pełnił tam niepodzielne rządy, ale Wurrzag zmienił się znacznie od ostatniego spotkania. Konfrontacja trwała zaledwie kilka sekund, a kiedy kurz opadł, w miejscu Wizzbanga na ziemi siedział zaskoczony squig. Wurrzag złapał go i umieścił na szczycie swej laski.

- Wyruszam, by odnaleźć Wybawcę - oświadczył tłumowi gapiów - Idziecie ze mną?

Nie czekając na odpowiedź udał się do zagrody, gdzie wybrał największego dzika. Potem pojechał na północ. Plemię rzecz jasna ruszyło w ślad za nim…

Czymże jest cnota? To kontemplacja dla wzmocnienia ducha, wzbudzanie czci dla boga i gotowości rąk do walki, ale też ostrzeganie nieostrożnych przed zaniedbaniem czujności albo pobożności. Tako rzekł brat Albus Dominus z Wolfenburga, prezbiter Sigmara, wobec licznego zgromadzenia dobrych ludzi w wielkiej świątyni tego miasta, co spisał na wieczystą pamiątkę rubrykator Josephus. Polecaj mnie o panie, Jego Wysokości Imperatorowi Karlowi Franzowi, Młotowi Niebios, nieskończonemu w chwale Sigmara.

Zbierzcie się bliżej i słuchajcie, czyście chłopstwo czy woje, zrodzeni wysoko czy nisko. Oto słowa przeznaczone dla was, czyż bowiem wszyscy nie jesteście ludźmi zrodzonymi w Imperium?

Widzę, że kiwacie głowami. Słuchajcie i rozważajcie. Być człekiem zrodzonym w Imperium, znaczy być drobną częścią większej rzeczy. Ażeby przyjąć tę rolę, człek musi znać miejsce swe w dziele Świata.

Pierwszym z obowiązków człowieka jest radować się! Bowiem Imperium to chwała na ziemi! To światło, które rozpędza mroki zła! Nigdy wcześniej ludzkość nie stworzyła równie wielkiego o godnego dzieła!

Każdy człek pospolitego urodzenia tę rzecz wiedzieć musi, choć nie może jej dostrzec. Nawet sam błogosławiony Imperator, stojąc na murach swego pałacu, a nawet z najwyższej wieży Middenheim, nie ogarnie wszystkich granic swojego dominium. Człek, choćby jechał na dobrym wierzchowcu, straci pełne pół roku życia, jeśli zapragnie przemierzyć Imperium z jednego końca na drugi. A jak wielu ludzi spośród pospólstwa i gminu kiedykolwiek wyruszyło dalej niż poza granice swej wioski albo opuściło ziemie swego pana? Oni nic nie wiedzą o większej całości ponad to, co mówią im podróżni i uczeni. Tacy ludzie nigdy nie ujrzeli budowli wznioślejszej niż niewielki dom gildii w ich własnej mieścinie albo wieży potężniejszej niż dzwonnica w ich biednej wiosce.

Jednako, jak uczyli nas starożytni myśliciele, choć nie możemy czegoś zobaczyć, nie znaczy, że tego nie ma. Nie widzimy słońca w nocy, ale wszak wiemy, że śpi ono bezpiecznie w swej jamie pod ziemią. Nie widzimy wszechpotężnego Sigmara, jednak nie wątpimy, że zawsze czuwa nad nami.

Takoż jest w Imperium. Jesteśmy opasami jego wielką domeną, w której są góry i doliny, lasy i pastwiska, rzeki i trzęsawiska, a także liczne osady i większe miasta, ludzie zrodzeni z pospólstwa, jak również ci szlachetnego rodu. Ale nigdy nie zobaczymy tego jako całości.

Mądrością wszak jest poznanie całości poprzez poznanie jej części. W wielkim Altdorfie, w błyszczących salach najgodniejszego ze wszystkich pałaców, jest cudownie piękna komnata. Kolumny całe spowite w złote liście okalają wielkie okna wyglądające na pyszniącą się poniżej rzekę Reik. Na ścianach zwisają liczne gobeliny, na których złotą nicią wyszyto sceny łowieckie, wojen i zwycięstw Pana naszego Sigmara, wodza Unberogenów. Wspaniały to widok! Ale to podłoga najbardziej przyciąga wzrok ku sobie.

Na szerokiej powierzchni zręczną sztuką wyłożona została mozaika z lakierowanego drewna i szlifowanych metali, tworząc ze szczegółami wielką *mappa mundi*, mapę krainy, którą zwiemy Imperium. Niewielu ludzi miało przywilej oglądania tejże *mappa mundi*, ale mimo iż czegoś nie widzimy, nie znaczy, że to nie istnieje.

Ja to oglądałem. Widziałem ją rozświetloną przez świecie. Cóż to za dzieło…

Granice Wielkiej Mapy wykonano z drewna atłasowego obszytego srebrną nicią, która obrazuje skute lodem rubieże naszej domeny. Niemal nieprzerwany krąg majestatycznych gór otacza Imperium niczym wysokie brzegi wielkiego pucharu. W jego wnętrzu zawarta jest życiodajna krew Imperium i całe jego bogactwo.

Płyty z marmuru i drewna różanego łączą się z polerowanymi panelami zielonej miedzi i rdzawego brązu, przedstawiając obszary prowincji, a rozety z dębu i klonu, okolone złotym drutem, znaczą położenie wielkich miast. A wokół nich mniejsze grody, jako płaskie guzy z kości słoniowej. Sieć rzek i ich dopływów wyryto z masy perłowej okutej w szlachetną stal. Jeziora to okruchy zwierciadeł. Rozległe puszcze królestwa, jako kołki z hebanu, znaczą całą mozaikę, niczym sierść pstrokatej klaczy.

Podziwiajcie kunszt artysty! Oto Nordland patrzący w morze. Tamże Ostland i Hochland, w puszcze odziane, przecięte skłębioną masą Gór Środkowych. Na wschodzie Ostermark strzegący granicy przed mroźnym uściskiem Kisleva. Tam wiejski Stirland i Kraina Zgromadzenia w cieniu Gór Krańca Świata ukryte. Na południu Averland i Wissenland, od południowego wschodu okolone łańcuchem Gór Czarnych, a od zachodu przez Góry Szare. A tam Talabeckland, Middenland i Reikland - serce Imperium.

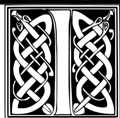
Spójrzcie uważnie teraz na dumne miasta: Nuln, pachnąca czarnym prochem kuźnia Imperium; Talabheim, Oko Lasu i jego niezdobyte mury chroniące pastwiska przed leśnymi ostępami; Middenheim, miasto Białego Wilka, skalisty bastion wznoszący się nad światem; Altdorf, królewski gród, klejnot w koronie Imperium. A oto także Wolfenburg, nasze własne zacne miasto, niezłomny strażnik rubieży Ostlandu.

Podziwiajcie! Radujcie się! Oto Imperium człowieka! Wyobraźcie sobie panowie tą piękną komnatę, zobaczcie ją w pogodny letni wieczór, jak wtedy, gdym ją oglądał. Pojawiają się słudzy, odziani w znakomite liberie. Wznoszą płonące świecie na złotych lichtarzach… Jedną! Drugą! Tuzin! I więcej jeszcze! Kładą je, każdą z osobna, na Wielkiej Mapie, by oznaczyć potężne grody i zamki. A potem także małe ogarki, też zapalone. Wnosi je więcej sług. Kładą je, znacząc mniejsze miasta i osady. Cóż to za widok! W ostatnich promieniach zachodzącego słońca wpadających przez okna. Wielka Mapa płonie tysiącem

punktów światła, konstelacją, która kreśli migotliwy kształt na chwałę potęgi naszej krainy!
Tym człek radować się może.
Lecz słuchajcie mnie teraz. Jeśli pierwszym obowiązkiem człowieka jest radować się, drugim - strzec się. Bowiem przy całym złotym splendorze Imperium, przy całym jego bogactwie, wiedzy i posągach z kamienia, pamiętać należy o wielkim i wiecznym zagrożeniu, o wrogach liczniejszych niż wszystkie drzewa w lesie.
Czają się w ciemności. W lodowatym mroku za niedosiężnymi górami, w cieniu głębokich puszcz, w grobowych ciemnościach pod ziemią. Czyhają w ruinach, w zakazanych miejscach, w wysokiej trawie porzuconych pól, w zielonoczarnych ostępach zapomnianych lasów. Roją się w zakurzonych katakumbach, pełzają pod granitem samotnych wzgórz, nawiedzają się walące ruiny wiosek, od dawna opuszczonych przez ludzi. Wdzierają się nawet do naszych snów. Z gdy zmrok nadchodzi, jak nocne ptactwo ruszają na żer, zapalczywi, chciwi, dzicy, żarłoczni i nienasyceni.
Wrogowie są starsi od nas, starsi nawet od plemion ludzkich z których wyrosło Imperium. Znają tylko jeden zew: *Zabić wszystkich!* Chcą podpalić świat, zesłać na nas zagładę i ponieść nasze głowy nabite na włócznie!
Boicie się? Słusznie czynicie! Oni chcą uczynić z nas trofea wojenne, obalić nasze mury i spalić nasze zboża! Nasze kobiety, nasze dzieci, nikt nie ocaleje ze straszliwej rzezi!
Zatem musimy wypatrywać ich pierwszych poruszeń i ostrzyć nasze miecze. Rozstawić straże na murach. Zamykać bramy o zmroku. Słuchać szeptów wiatru i odgłosów jakie niesie. Nie ufać ciemności ani szuraniu szczurów, a nawet sąsiadom, których czyny zdają się nam dziwaczne. Wróg przybrać może każdy kształt i mamić nas złudzeniem.
Niektórzy z nich to bestie z mroku zrodzone. Niektórzy to dzicy barbarzyńcy. Są też plugawi zdrajcy za naszymi murami ukryci. Większość nie zna naszych dumnych i potężnych bogów, a jeśli tak jest, widzą w nich tylko jasne istoty, które pragną obalić i zdeptać. Mają własne duchy, dzikie bóstwa i demony, które czczą z rozpasaną żądzą i którym składają ofiary z krwi.
W imię Sigmara wyrzekamy się wszelkich bluźnierczych istot!
Cóż mnie tam wrogowie, mówicie. Czynię swe rzemiosło, płacę dziesięcinę i śpię twardo, a jeszcze żem nie widział żadnego z nich.
Tak powiadacie? Tak? Strzeżcie się! Bowiem choć ich nie możecie zobaczyć, nie znaczy to, że ich tam nie ma.

Rozważcie ślady ich dokonań. Są w Imperium miejsca jałowe, z dala od siedlisk ludzi, gdzie stoją ruiny żywiołami smagane. Sam widziałem takie budowle i zaświadczyć o nich mogę. Czas i kaprysy pogody odarły je z blasku, ale nadal łacno dojrzeć, że ruiny te nie zostały wzniesione ludzkimi rękami. To dzieło innych ludów, innych ras, jakie zamieszkiwały te ziemie na długo przed nadejściem Unberogenów. Możemy domyślać się, że są to relikty gasnących ras niziołków, nieposkromionych krasnoludów, których czasami witamy jako sprzymierzeńców, a nawet, być może, samych Wyniosłych żyjących w ostępach pradawnych kniei.
Kimkolwiek byli ich twórcy, teraz to ledwie ruiny. Zimne i martwe. Ale mówią nam o wielkiej sile i potędze obronnej. Niedostępne bastiony, wysokie wieże, fortyfikacje, grube mury.
Jednakże żadne z nich nie przetrwało. Mimo całej swojej potęgi, zostały pokonane u zarania czasu, rzucone na żer ognia i splądrowane. Nawet one nie powstrzymały dzikiego naporu wrogów z ciemności. Nawet one nie przetrwały!
Ale my musimy. Takoż wam powiadam z mocą mego serca. Musimy strzec się cały czas i być gotowi - chłop w polu czy rycerz na koniu jednako - aby walczyć. Za Sigmara! Za Imperatora!
Imperium stoi od dwudziestu pięciu stuleci. Odepchnęło zielonoskóry pomiot z gór, hordy plemienne z północy, najazdy bluźnierczych Mrocznych Bogów we własnej osobie. Czy Imperium będzie stało przez następne dwadzieścia pięć stuleci, zależy to od każdego człeka, który zrodził się jako syn jego! Od ciebie, i ciebie, i ciebie!
Radujcie się, lecz strzeżcie! Oto przestroga i nauka dla każdego z was. Pamiętajcie o Mapie Imperium, wspaniałej, oświetlonej tysiącami świec. Potęga Imperium jest olbrzymia, a dokonania wspaniałe i niezrównane. Żadne dzieło człowieka nie jest bardziej warte obrony i zachowania po wsze czasy.
Ale wieczorne światła bledną, a noc zakrada się za oknami. W cudownej komnacie zbierają się cienie, coraz głębsze, ciemniejsze, aż nie widzimy już mapy. Lśnią tylko płomyki ogarków, tysiąc gniewnych lecz kruchych światełek w mroku. Jakże drobne wydają się teraz, jakże odległe od siebie nawzajem! Jakież połacie ciemności dzielą jedne od drugich!
A w ciemnościach przestajemy widzieć. Ale oni tam są! Nasi wrogowie! Wrogowie ludzkości! Czekają w mroku!
Nocny wiatr wzmaga się za oknami. Zamknijcie je szybko, nim będzie za późno! Wzbudzone płomyki chwieją się rozpaczliwie w czerni. Jeden po drugim migoczą i gasną.
Jak szybko wygasły. Jak łatwo je zdmuchnąć.
Jak głęboka jest ciemności, która pozostała.
Odejdźcie stąd, lecz zapamiętajcie naukę. Chwalcie Sigmara i wiedźcie swoje życie. Handlarz, bakałarz, drwal, żołnierz, karczmarz, woźnica, sługa… Idźcie, każdy do swojej pracy i bogaćcie się. Ale dotrzymujcie wiary w bogów, świętujcie obrzędy, zamykajcie drzwi w nocy, naostrzcie swoją broń i, w imię Sigmara, trzymajcie straż wobec ciemności.
Jak szybko gasną światła!
Takoż kończy się kazanie.

IMPERIUM:



Imperium - największa kraina Starego Świata - to najpotężniejszy bastion ludzkości, od wieków opierający się nieustannemu zagrożeniu ze strony Chaosu. Północną granicę mocarstwa, rządzonego przez Imperatora Karla-Franza, stanowi Morze Szponów i królestwo Kisleva. Od wschodu i południa otaczają je Góry Krańca Świata. Zachodnią granicę stanowią Góry Szare. Niemal cały obszar Imperium pokrywają prastare, gęste lasy będące schronieniem różnych dzikich i niebezpiecznych stworzeń. Wioski, miasteczka i grody to prawdziwe wyspy cywilizacji pośród morza dzikich, bezludnych obszarów. Mieszkańcy Imperium toczą nieprzerwaną walkę o przetrwanie, próbując radzić sobie z nieustannym zagrożeniem, zarówno ze strony najeźdźców, jak i działających w ukryciu heretyckich kultów, oddających cześć mrocznym bóstwom.

W Imperium współistnieją dwa światy. Pierwszy to miasta pełne brudnych ulic patrolowanych przez uzbrojone oddziały strażników miejskich, zamieszkane przez zwykłych ludzi, kupców, szlachciców, rzemieślników i żebraków. Miasta postrzegane są jako centra pracy twórczej - wielka nadzieja i koło napędowe przyszłości. Chłopi ze wsi masowo napływają do miast, nęceni bogactwem i wymarzoną pracą, pozostawiając za sobą ciężkie życie na wsi. Jednakże miasto to nie tylko przepych i dobrobyt. Miasta są wylęgarnią śmiertelnych chorób oraz schronieniem dla przestępców, a władzę można zdobyć tam i stracić w ciągu jednego dnia.

Drugi świat jest wolny od drobnej przestępczości i codziennych uciążliwości miejskiego życia, takich jak wszechobecny smród i zgiełk. Świat ten tworzą tereny wiejskie. To kraina pełna ciężkiego i nieustannego znoju, który jednakże gwarantuje nie lada satysfakcję. Zżyte ze sobą społeczności zapewniają bezpieczeństwo i wygodę, dając poczucie przynależności do większej grupy, w przeciwieństwie do wyobcowania i izolacji panujących w dużych miastach. Mimo że te oddalone od cywilizacji osady oddalone są od miejskiego zgiełku i wrzawy, muszą stawiać czoła tym samym niebezpieczeństwom, jakie zagrażają miastom.

Zdecydowana większość dzikich obszarów w Imperium pozostaje niezbadana. Dużego wysiłku wymagałoby oznaczenie na mapach wszystkich strumieni, licznych wzgórz i wiosek. Co ważniejsze, a zarazem do gorsza, mapy są niedokładne i różnią się między sobą. Na terenach wiejskich rozmieszczone są przeróżne zamki, forty, zajazdy dla podróżnych oraz większe i mniejsze osady. Poza tymi skupiskami cywilizacji rozciągają się lasy i pola, poprzecinane tropami zwierzyny łownej i starymi ścieżkami. To tu, na nikomu nieznanych terenach, gnieżdżą się przerażające potwory.

Po pustkowiach wałęsają się stada zwierzoludzi - bluźnierczych stworzeń, stanowiących skrzyżowanie człowieka ze zwierzęciem - oraz spokrewnionych z nimi stworów. W cieniu ponurych lasów i górskich jaskiń kryją się plemiona goblinoidów i orków. W odosobnionych zakątkach borów, gdzie nie stanęła nigdy ludzka noga, czają się o wiele mroczniejsze stworzenia, który wyłaniają się tylko po to, by żerować i dawać upust niepowstrzymanej chęci zabijania. Stwory Chaosu polują na wędrowców lub napadają na małe osady i fortece, chcąc się posilić lub w dzikiej furii wymordować mieszkańców. Zagrożenia zdają się nie mieć końca. Z każdym atakiem ludzkość spychana jest coraz bardziej w stronę miast, których solidne mury oraz dobrze uzbrojone garnizony zapewniają pozorne bezpieczeństwo przed sługami Chaosu. Osady, z których nie pozostało nic oprócz wypalonych zgliszcz, oraz splądrowane fortece to przygnębiający i nierzadki widok, który szpeci krajobraz Imperium. Niektórzy uliczni prorocy głoszą, że jest tylko kwestią czasu, gdy bestie Chaosu zadadzą ostateczny cios i zmiażdżą ludzkość.

KRAINA:

Na północny i wschodzie Imperium jest ograniczone przez niespokojne wody Morza Szponów oraz wysokie szczyty Gór Krańca Świata. Na północnym wschodzie leży kraj zwany Kislevem, gdzie bohaterskie armie powstrzymują hordy Chaosu nadciągające z Północnych Pustkowi. Na południu i zachodzie naturalne granice tworzą łańcuchy Gór Czarnych oraz Góry Szare, podczas gdy Jałowa Kraina na północnym zachodzie rozciąga się wzdłuż jedynego równinnego obszaru pomiędzy Bretonnią a Imperium.

Wewnątrz tych naturalnych i politycznych granic leżą liczne, na wpół autonomiczne prowincje. Siedem największych znanych jest jako Prowincje Elektorskie, ponieważ ich władcy tradycyjnie mają prawo głosu w wyborach Imperatora. Prowincje te zostały pokazane na mapie znajdującej się powyżej - Wielkie Księstwo Reiklandu, Wielkie Hrabstwo Middenlandu, Wielkie Księstwo Ostlandu, Wielkie Hrabstwo Talabecklandu, Hrabstwo Sylvanii, Wielkie Hrabstwo Stirlandu, Wielkie Hrabstwo Averlandu, Wielka Baronia Sudenlandu i kraina niziołków - Zgromadzenie. Oprócz tego istnieją jeszcze cztery miasta-państwa położone w ich bezpośrednim sąsiedztwie: Middenheim, Talabheim oraz Nuln i, najmniejszy z nich, Kemperbad. Władcy Middenheim, Talabheim i Nuln - grafowie są również Elektorami. Największym ze wszystkich miast Imperium jest Altdorf - stolica imperialna, gdzie stoi największa świątynia Starego Świata - Katedra Sigmara.

Poniżej wyliczono prowincje Imperium wraz z ich stolicami.

Averlandu, Wielkie Hrabstwo	Averheim

Hochlandu, Baronia	Bergsburg
Kraina Zgromadzenia	Brak
Middenheim, Niezależne Miasto	Middenheim
Middenlandu, Wielkie Hrabstwo	Carroburg
Nordlandu, Baronia	Salzenmund
Nuln, Niezależne Miasto	Nuln
Ostermarku, Liga	Bechafen
Ostlandu, Wielkie Księstwo	Wolfenburg
Reiklandu, Wielkie Księstwo	Altdorf
Stirlandu, Wielkie Hrabstwo	Wurtbad
Sudenlandu, Wielka Baronia	Pfeildorf
Sylvanii, Hrabstwo	Waldenhof
Talabecklandu, Wielkie Księstwo	Zamek Schloss
Talabheim, Niezależne Miasto	Talabheim
Wissenlandu, Hrabstwo	Wissenburg

EGIDA IMPERIUM:

Góry, które okalają z trzech stron ziemie Imperium, są niczym mury potężnego zamku. Jednakże, w obecnych czasach te mury są tak słabo obsadzone, że zamkowi grozi zagłada.
- Albert Kornhammer, Prezbiter Sigmara

GÓRY SZARE: tworzą zachodnią granicę Imperium, oddzielającą je od Bretonni. W kilku miejscach łańcuch górski przecinają przełęcze. Najbardziej znaną jest Przełęcz Uderzającego Topora, przez którą prowadzi szlak od Bogenhafen przez Helmgart do Bretonni, ale równie często używana jest Przełęcz Szarej Pani, którą zapewnia przejście z Ubersreiku na równiny między Parravonem a Lasem Loren. Swoją nazwę wzięła z legend o Frecie. Była to kobieta żyjąca podczas Wieku Trzech Imperatorów, która poprzysięgła czekać wiernie na swojego męża wojownika, aż ten powróci z wyprawy do Bretonni. Gdy długo nie wracał, Freta weszła na szczyt przełęczy i zbudowała chatkę, z której go wypatrywała. Czekała ponad pięćdziesiąt lat i zmarła w czasie zamieci śnieżnej, obłąkana z żalu. Miejscowi powiadają, że do dziś dnia pozostała tak jako duch, który porywa wędrowców, w których mylnie rozpoznaje swojego męża.

Nie licząc kilku osad i wiosek górniczych, w Górach Szarych zamieszkują przede wszystkim krasnoludy z twierdz i kopalni, częściej występujących w południowym paśmie niż na północy, gdzie góry przechodzą w skażone Chaosem wzgórza Jałowej Krainy. Populacja tamtejszych krasnoludów maleje jednak, ponieważ złoża w kopalniach wyczerpują się, a coraz więcej górników przenosi się do ludzkich miast. Ukryte wśród szczytów i dolin między przełęczami Uderzającego Topora i Szarej Pani tkwią ruiny zamku Drachenfels, powszechnie uznawane za opuszczone.

GÓRY CZARNE: na dalekich, południowych rubieżach kraju ciągną się Góry Czarne i łańcuch Przeskok, stanowiące barierę między Imperium i Księstwami Granicznymi oraz Tileą. To właśnie w Górach Czarnych na Przełęczy Czarnego Ognia Sigmar stoczył zwycięską bitwę. Przez Góry Czarne prowadzi wiele przełęczy, z których najsłynniejszą są Zimowe Kły. Strzegą ich zamki i forty, które zarówno dbają o bezpieczeństwo szlaków handlowych, jak też chronią kraj przed najazdami i inwazjami goblinoidów, które często pustoszą państewka Księstw Granicznych.

PRZESKOK: to miejsce, w którym spotykają się cztery wielkie łańcuchy górskie. Prowadzi przez nie tylko jedna droga do Tilei - Przełęcz Brenheim, którą często blokuje śnieg zalegający od późnej jesieni do nadejścia wiosny. Wzdłuż tej drogi wybudowano kilka monastyrów, zatem podróżni w potrzebie mogą znaleźć tam schronienie. W pobliżu szczytu przełęczy stoi także samotna gospoda, zwana *Domem Brandy*. To ufortyfikowana budowla z kamienia, wzniesiona stulecia temu i od tego czasu prowadzona przez tą samą ludzką rodzinę. To tam, w okresie między wiosennymi roztopami a jesiennymi przymrozkami, krasnoludy z Przeskoku i zachodnich Gór Czarnych przybywają handlować z imperialnymi i tileańskimi kupcami, a także, kosztować podawanej w gospodzie słynnej brandy.

Jednakże największym cudem Przeskoku jest Rzeka Pogłosów ma ponad trzysta kilometrów długości, a pośrodku jej biegu znajduje się podziemne miasto. Ta rzeka stanowi bezpośredni trakt kupiecki między północną Tileą a Wissenlandem.

GÓRY KRAŃCA ŚWIATA: południowo-wschodni brzeg Imperium tworzą Góry Krańca Świata, sięgając Gór Czarnych w pobliżu Czarnej Wody i kierując się na północ, w głąb Kisleva. Ten ogromny masyw górski tworzą największe wzniesienia w Starym Świecie. Stanowią dom dla smutnych pozostałości prastarego Imperium Krasnoludów, którego twierdze były pierwszą i zwykle ostatnią linią obrony przeciwko inwazjom ze Wschodu. Liczne tunele, kopanie i osiedla pamiętające dni chwały państwa Krasnoludzkiego czekają opustoszale pośród gór. Niektóre z tych miejsc zajęli zielonoskórzy i jeszcze gorsze istoty, inne zostały porzucone i zapomniane, a ich skarby czekają na śmiałków, którzy je wydobędą.

RZEKI:

Imperium nie mogłoby istnieć bez swoich rzek. Są niczym układ krwionośny zapewniający życie całemu państwu. Chociaż Imperium przecina kilka dużych szlaków lądowych, często okazują się zbyt niebezpieczne, aby nimi podróżować. I choć strażnicy dróg i mytnicy robią wszystko co mogą, by utrzymać sieć dróg, zbudowanych za czasów Imperatora Wilhelma Mądrego, to banici, wojna, potwory, a nawet zła pogoda sprawiają, że dla wielu podróżników podróż drogami oznacza zbyt duże ryzyko. Nic dziwnego, że preferowanym sposobem transportu towarów i pokonywania dalekich odległości w Imperium stały się spływy rzekami. Armie w polu często posuwają się wzdłuż rzeki, trzymając się blisko zapasów. Wielkie rody kupieckie z Marienburga i miast imperialnych wolą korzystać z przewozu towarów barkami, tańszego i bezpieczniejszego od transportu wozami. Wielkie rzeki wyznaczają także naturalne granice między kilkoma Prowincjami Elektorskimi, stanowiąc wyraźną linię demarkacyjną, jak i barierę powstrzymującą zatargi między księstwami.

AVER: spływa z Gór Czarnych, a najbardziej charakterystyczną jej cechą jest mocny niebieski odcień i rwące, spienione wody.
W górnym biegu ma liczne wodospady, ale nim połączy się z Reikiem, jest już szeroka i żeglowna dla ludzi i barek. Przepływa przez serce Zgromadzenia (terytorium niziołków), gdzie stanowi ważne źródło wody dla rolnictwa. Od czasu do czasu podróżują po niej kurierzy pomiędzy wielkim miastem Nuln, a krasnoludzką fortecą Karak-Varn, leżącą wysoko w Czarnych Górach.

REIK: jest najdłuższą rzeką w Starym Świecie - ma około 1200 kilometrów od źródeł w Czarnych Górach poczynając po ujście do Morza Szponów w pobliżu Marienburga. Pomiędzy Nuln a Marienburgiem przepływa tu więcej towarów, niż po reszcie rzek Imperium razem wziętych. Nurtem tej rzeki spływają imperialne towary do Bretonni i innych krain Znanego Świata, podczas gdy importowane dobra luksusowe, pożądane przez majętne klasy - między innymi bretonnska brandy, kitajskie jedwabie i perfumy z Arabii - płyną w górę rzeki. Na południe od Nuln rzekę określa się Górnym Reikiem, a jej wody płyną szybciej i są czystsze. Nuln to ostatnie miejsce przed Altdorfem, w którym przerzucono przez nią most. Pomiędzy Nuln a Altdorfem rzeka ma około 200 metrów szerokości i można ją przebyć wszerz tylko łodzią. Rozciągający się po obu stronach las Reikwald jest gęsty i niebezpieczny, ale rzeka jest tu wystarczająco szeroka, aby chronić płynących przed czatującymi w puszczy wrogami. Jednak biorąc pod uwagę natężenie ruchu kupieckiego, nic dziwnego, że zlewisko Reiku boleśnie dotyka problem piratów, szczególnie pomiędzy Altdorfem i Jałową Krainą. Patrole rzeczne kursują często na tym terenie, ale ich jednostki przeważnie nie są w pełni obsadzone, a czasami bywają przekupne, co doprowadziło do tego, że wielu podróżnych wynajmuje własnych ochroniarzy.

Reik, rzadko blokowany przez lód, zasilają u jego źródeł Górny Reik i Soll. Natomiast Aver, Stir i Talabeck łączą z nim swoje wody w dalszej części biegu. Powodzie są zatem częstym problemem na wiosnę, gdy topnieją śniegi. Miasta i osady podejmują wszelkie możliwe starania, by zmniejszyć straty, ale tylko Nuln i Altdorf osiągnęły znaczące sukcesy na tym polu.

To właśnie w Altdorfie Reik łączy się z potężną Talabeck, wielką masą wody niosącą z prądem znaczne ilości czarnej ziemi z Gór Środkowych. W miejscu spotkania rzek osad tworzy rozległe mielizny oraz małe wyspy, na których wznosi się miasto Altdorf. Kilka kilometrów na północ koryta łączą się ponownie i tworzą jedną ogromną rzekę, po której mogą żeglować nawet okręty oceaniczne. Rzeka usiana jest wieloma skalnymi wysepkami, na których wybudowano liczne wioski rybackie, karczmy dla przewoźników oraz różnego rodzaju zajazdy.

SOLL: spływa z Czarnych Gór jako połączenie niezliczonych górskich strumieni. Na wiosnę rzeka, na skutek roztopów znacznie się powiększa i staje się bardzo niebezpieczna.

STIR: wypływa z Czarnych Gór i szybko przeobraża się małego strumyka w wielką rzekę, toczącą swe wody głęboką leśną doliną. Na prawie całej swej długości płynie przez serce Wielkiego Lasu, zasilana licznymi strumieniami. Mająca ponad 100 metrów szerokości i posiadająca mosty tylko w kilku miejscach, stanowi naturalną linię obronną.

TALABECK: jest następną pod względem znaczenia, po Reiku, rzeką Imperium. Talabeck ma swoje początki w bystrych strumieniach, spływających z północnej części Gór Krańca Świata. Rozlewają się one później w poprzek zachodniego podgórza, tworząc głęboką, wolno płynącą i niezwykle czystą rzekę, nazywaną Górnym Talabeckiem. Powyżej miejsca, gdzie Talabeck łączy się z Urskoj brzegi są porośnięte głównie przez lasy sosnowe, które wśród miejscowych wieśniaków nie cieszą się dobrą sławą. Od tego miejsca rzeka jest zbyt szeroka, aby przerzucić przez nią most i w drodze do Talabheim wciąż się poszerza.

Talabeck jest najczęściej wybieranym szlakiem komunikacyjnym wiodącym do odległego Kisleva. Wody Talabecku tętnią życiem, a wiele wiosek rozsianych wzdłuż jego biegu utrzymuje się z połowu ryb. Jedynym większym miastem, przez które przepływa rzeka, jest Talabheim. Tamtejszy port Taalgrad zyskał sobie reputację miejsca zarówno niebezpiecznego, jak i świetnie nadającego się do topienia nieszczęśników, których nie stać na opłacenia myta. W porcie znajduje się także przystań promowa, ostatnia możliwość przeprawy, nim zmącona czarną ziemią Gór Środkowych rzeka połączy się z Reikiem w pobliżu Altdorfu.

Talabeck wyznacza także granicę między Talabecklandem i jego sąsiadami na północy: Middenlandem, Hochlandem i Ostlandem. To tradycyjnie sporna granica, na której dochodzi do obustronnych najazdów w czasach, gdy słabnie zwierzchnictwo Imperium. Rzeka jest zbyt szeroka, aby dało się ją pokonywać brodem, zatem częstymi punktami zatargów są przeprawy promowe, przy których zwykle stoją domy mytników, zapewniające pokaźne wpływy do elektorskiego skarbca.

LASY:

Znaczna część terenów Imperium porastają mroczne, gęste lasy liściaste. Dokonane wyręby pozwalają na uprawę roli, wypas bydła itd. Wciąż jednak pozostały tysiące kilometrów kwadratowych dziewiczej puszczy. Ludzie roztropni nie zapuszczają się dalej niż na sam skraj tej puszczy, chyba że podróżują traktami bądź rzekami.

Potężne, prastare drzewa Lasu Laurelorn ukochały sobie Leśne Elfy. Chociaż ich siedziby - raczej nieliczne - niedostępne są dla obcych dzięki zaporom z iluzji i czarów.

LAS CIENI: to najciemniejsza ze wszystkich puszcz Imperium. Rośnie na większości terenu Ostlandu; jego granice wytyczają rzeka Talabeck, Góry Środkowe i północne wybrzeże. Jest to miejsce dzikie i straszne; drzewa rosnące w tym lesie nie przypominają tych z innych lasów, są poskręcane w groteskowe kształty i pokryte zasłonami wiszącego mchu i porostów. Rosną tam dziwne, bulwiaste grzyby - wielkie, obrzmiałe purchawki i jaskrawo ubarwione muchomory, a na wielu drzewach widać czarne i purpurowe pasożytnicze narośle. Wewnątrz jego mrocznych gąszczy nadal czają się bandy zwierzoludzi oraz goblinów - niedobitki ostatniej Inwazji Chaosu sprzed około 200 lat. Ostlandczycy wysyłają czasem ekspedycje, aby ich wytrzebić i zniszczyć, ale tylko potężna armia mogłaby pozostać po zmroku wśród tych porośniętych mchem gałęzi.

REIKWALD: rośnie na obszarze pomiędzy rzeką Reik a Górami Szarymi, rozciąga się od południowych rogatek Altdorfu aż poza Carroburg, gdzie rzeka dopływa prawie do podnóża gór i jest ulubionym miejscem wygnańców z Imperium. To idealne tereny dla rozbojów, ponieważ główne arterie komunikacyjne, czyli rzeka Reik i równoległa do niej droga, przebiegają jego skrajem. Las jest głównie iglasty, zwłaszcza na wyżynach, ale wzdłuż rzek występują obszary pokryte drzewami liściastymi.

WIELKI LAS: jest ograniczony z trzech stron rzekami Stir, Reik i Talabeck. Jest to las mieszany. O starożytnym pochodzeniu lasu świadczą potężne rozmiary niektórych drzew. W Wielkim Lesie dominują potężne dęby *imperatorskie* i stare, pokryte porostami wierzby. Wielki Las, choć wolny od banitów, goblinów i zwierzoludzi jest mroczną, nieujarzmioną, przepełnioną pierwotną i dziką magią puszczą, w której niepodzielnie władają dzikie i śmiertelnie niebezpieczne zwierzęta.

LAURELORN: miejsce, w którym znajduje się najlepiej znana w Imperium osada Leśnych Elfów, leży pomiędzy Górami Środkowymi a granicami Jałowej Krainy. Podobnie jak Wielki Las, jest to mieszany las, jednak jest w nim jaśniej i przyjemniej, nie mówiąc już, że bezpieczniej. Ten las jest domem gigantycznych *lornalimów* - prostych, mających srebrną korę drzew, których mięsiste, żółte liście są tak ukochane przez elfy.

DRAKWALD: który swą nazwę wziął od żyjących tam niegdyś smoków, leży pomiędzy rzekami Talabeck i Reik a Górami Środkowymi. Większość puszczy stanowią pasma rozmaitych drzew liściastych, lecz na wzgórzach i górskich stokach rosną drzewa iglaste, a w głębi lasu, tam gdzie rzadko zapuszczają się ludzie, rosną grupy jasnych *lornalimów*. Ze względu na liczne grupy banitów zamieszkujące obrzeża i żyjące w głębi lasu bandy zwierzoludzi, puszcza jest groźnym i niebezpiecznym miejscem.

KRESY PÓŁNOCNE:

Kresy Północne to ogólne określenie północnych prowincji Imperium, często stosowane przez mieszkańców Południa oraz Reiklandczyków, z pewną pogardą wspominających o ziemiach swoich rodaków z Północy. Północne Prowincje: Middenland, Ostland, Hochland i Nordland, oraz miasto-państwo Middenheim jawią się Południowcom jako dzikie miejsca, gdzie ludzie kryją się drewnianymi palisadami swych miast i osad, ze strachu przed tym, co czai się w mrocznych lasach.

Nieprzebyte lasy to najbardziej charakterystyczny wyróżnik północnych ziem. Puszcze ciągną się niemal nieprzerwanym pasmem od ciemnych, liściastych borów zachodniego Middenlandu do nawiedzanych przez duchy sosnowych puszcz na pograniczu Kisleva.

Na zachodzie Middenlandu rozciąga się las Drakwald, który swą wziął swoją nazwę do żyjącym tam niegdyś smoków. Ludzie i elfy walczyli z nimi od czasów poprzedzających Sigmara, a ostatni z potworów zginął podobno w IIII wieku, zgładzony toporem Imperatora Hundroda Zapalczywego. Chociaż od tego czasu nie widziano w Drakwaldzie żadnego smoka, w głębi lasu na północny wschód od Delberz, pod Ofiarnym Głazem, nadal można zobaczyć poczerniałą ziemię w miejscu, gdzie krew spaczonego Chaosem gada na zawsze zatruła glebę. Na dalekiej północy ciągnie się Laurelorn - kraina tajemniczych Leśnych Elfów. Chociaż zarówno Middenland jak i Nordland uważa tę puszczę za swoją własność, elfy nie pozwalają nikomu na potwierdzenie tych roszczeń.

Na północ i wschód od Gór Środkowych rozciąga się Las Cieni, który leży niemal w całości w granicach Ostlandu. Puszcza ta jest uznawana za najbardziej ponury las w Imperium. Jego prastare drzewa rozrosły się tak blisko siebie, że ich gałęzie przeplatają się niczym mocno zaciśnięte palce. To miejsce zawsze uchodziło za niebezpieczne. Mówi się, że w lesie żyją olbrzymie pająki i zwierzoludzie, a kultyści Chaosu spotykają się tam potajemnie.

Na wschód od Middenheim i na północ od Hochlandu wznoszą się Góry Środkowe. Są znacznie mniejsze od gór otaczających Imperium, ale równie niedostępne i niebezpieczne dla podróżnych. Władcy Middenheim utrzymują tam karną kolonię górniczą.

Północne wybrzeża Imperium obmywane są przez wody Morza Szponów - dzikiego, targanego sztormami akwenu, na którym grasują maruderzy i piraci z Norski. Imperium próbowało zakładać porty i bazy marynarki na wybrzeżu Morza Szponów, ale w niewielkim powodzeniem. W konsekwencji musi polegać na okrętach z Marienburga, które utrzymują bezpieczeństwo wzdłuż wybrzeża. Jest to sytuacja, która stanowi ujmę na honorze i godzi w ambicję północnych władców.

SPICHLERZ POŁUDNIOWY & ZACHODNI:

Na południe od rzeki Talabeck i na zachód od Reiku znajduje się rolnicze centrum Imperium, zamieszkiwane przez większość mieszkańców krainy. Są to prowincje: Talabeckland, Averland, Stirland, Sylvania, Reikland oraz Wissenland i Sudenland. Tylko zachodnia połowa Talabecklandu oraz obszary Reiklandu ciągnące się wzdłuż biegu rzeki Reik są porośnięte lasami - zwanymi Wielkim Lasem oraz Reikwaldem. Oddziały utrzymujące porządek i ład mają problemy z wyeliminowaniem groźby napadów rozbójniczych, szczególnie w Wielkim Lesie.

W pobliżu Gór Szarych lasy rzedną, a ziemia nadaje się do uprawy. W istocie, białe reiklandzie wino jest uważane za najlepszy z wyrobów Imperium, a wzgórza na zachód od Bogenhafen są czasami nazywane *Ogrodami Ranalda*, ze względu na ilość produkowanego tam wina.

Na południe od Talabecklandu ciągną się faliste wzgórza Stirlandu i Averlandu, wykorzystywane zarówno pod uprawę, jak i do wypasu bydła. Te prowincje są mniej zalesione i gęściej zaludnione niż północne rubieże, a wzdłuż rzek i dróg wznosi się znacznie więcej miast i wiosek. Jest to rejon wzmożonego handlu z krasnoludzkimi kupcami z Gór Krańca Świata, którzy zdążają tędy w kierunku Talabheim, Wurtbadu i Averheim - ważnych rynków zbytu towarów krasnoludzkiego wyrobu. Stamtąd produkty podróżują na północ do Middenheim albo na zachód do Nuln i Altdorfu, a potem dalej, do Marienburga.

Kraina Zgromadzenia dawno temu została odłączona od ziem Stirlandu i Averlandu przez Imperatora Ludwiga Grubego. Obecnie to najbardziej żyzny region Imperium. Żyjące tam niziołki przeważnie trzymają się własnego towarzystwa, handlując z sąsiadami i sprowadzając jedynie towary luksusowe, których nie mogą wyprodukować same - na przykład delikatną porcelanę i jedwabie.

Na wschód od Krainy Zgromadzenia południowe równiny zaczynają wznosić się w stronę Gór Krańca Świata. Lasy stają się bardziej gęste, przechodząc w puszcze pokrywające Ligę Ostermarku oraz nawiedzane przez wampiry ziemie Sylvanii. Z tej pierwszej krainy pochodzą najbardziej waleczne oddziały Armii Imperium, gdyż populacja Ostermarku jest niezwykle zahartowana przez wieki walk z inwazjami goblinoidów, najazdów banitów, a nawet legionami ożywieńców.

Na najbardziej wysuniętym na południu krańcu Imperium znajduje się elektorska prowincja Wissenland, uważana za nuworysza, który urósł w siłę, wchłaniając prastary Solland po inwazji goblinoidów w XVIII wieku. To kraina mniej przyjazna uprawom niż graniczący z nią od północy Reikland, jednakże produkuje wystarczającą ilość jedzenia, aby zaspokoić potrzeby swoich mieszkańców. Wspomnieć należy, iż Wissenland eksportuje wyjątkowej jakości wełnę z owiec wypasanych na tamtejszych wzgórzach. W pobliskich górach Przeskok działa wiele kopalni, szczególnie wzdłuż górnego biegu rzeki Soll i w pobliżu wioski Scharmbeck, gdzie niedawno odkryto żyłę złota. Niewielu jednak śmiałków zapuszcza się głęboko w góry, ponieważ krasnoludy z Karak Hirn oraz Karak Norn zazdrośnie strzegą złóż, które uważają za swoją ojcowiznę.

KOMUNIKACJA:

Bez wątpienia najczęściej używane połączenia pomiędzy osadami ciągną się wzdłuż rzek, gdzieniegdzie te drogi komunikacji zostały skrócone dzięki budowie kanałów. Kanał Weissbrucki jest najlepszym przykładem, został wybudowany przez krasnoludzkich inżynierów około 50 lat temu. Mimo to rozmiary Imperium w połączeniu z niewielką prędkością większości rzecznych łodzi oznaczają, że wiadomości są znacznie opóźnione. W razie wojny takie opóźnienie może być bardzo groźne, dlatego w AS2453 Imperator Wilhelm Mądry wprowadził system Imperialnych Orłów. W razie potrzeby mogą oni prawie bez przerwy jechać do stolicy z każdej granicy Imperium, wymieniając konie w zajazdach. Mają prawo zarekwirować każdego konia z dowolnej karety, czy dyliżansu lub od podróżnika, jeśli nie mogą dostać go w zajeździe.

SEMAFORY:

Samotni, porozstawiani jeźdźcy mogą podróżować dość szybko, lecz są łatwym celem dla bandytów i rozbójników, dlatego Imperator Karl-Franz I zdecydował się niedawno na założenie sieci skomplikowanych semaforów. Właśnie teraz są one budowane na odpowiednich do tego celu wzgórzach. Rozchodzą się promieniście od Altdorfu, a w zamierzeniu mają pozwolić na połączenie najdalszych zakątków kraju z jego stolicą.

Maszyny, zaprojektowane i obsługiwane przez wyznaczonych przez Imperatora członków krasnoludzkiej Gildii Inżynierów, składają się masywnej wieży, na której szczycie zamontowany jest drewniany wspornik. Na nim mieści się niewielka kabina, zawierająca mechanizmy i teleskop dla obserwatora. Sam semafor składa się z dwóch drewnianych *flag* poruszanych skomplikowanym systemem łańcuchów, naciągów i dźwigni. W porze nocnej wiadomości są wysyłane za pomocą światła ogniska rozpalanego w niższej części wieży. Obsługa odpowiednio zamyka i otwiera wielkie, żelazne zasłony

umieszczone w jeden ze ścian pokoju, w którym plonie ogień. Wieże są budowane w takiej odległości od siebie, by przekazywana wiadomości mogla zostać odczytana przez dysponującego teleskopem operatora sąsiedniego posterunku.

KOMUNIKACJA MAGICZNA:

W bezustannym kontakcie ze sobą pozostają świątynie Vereny, zbierają i przekazują one informacje, mają też możliwości przekazywania ich magicznie. Niektórzy czarodziejowi mają kryształowe kule i podobne wyposażenie magiczne, które może zostać wykorzystane do celów komunikacji. Mimo wszystko, te kanaly informacji są rzadko wykorzystywane przez wladze, a to ze względu na głęboką nieufność, jaką magia wzbudza w osobach, które nic na jej temat nie wiedzą.

PODRÓŻOWANIE W IMPERIUM:

Imperium jest wielkim krajem, a awanturnicy w czasie swych przygód będą wiele podróżować po drogach tak lądowych, jak i wodnych. Poniżej przedstawimy kilka informacji przydatnych w czasie podróży (zobacz także **ROZDZIAŁ II: MISTRZ GRY** paragraf **PODRÓŻOWANIE**).

PODRÓŻE LĄDEM:

Ludność mieszkająca z dala od rzek podróżuje lądem. Podróżowanie drogami w pobliżu dużych miast i miasteczek jest stosunkowo bezpieczne, jednak z dala od dużych skupisk miejskich podróżni mogą stać się ofiarami rozbójników, bandytów a nawet mutantów czy zwierzoludzi, którzy czają się w mroku prastarych lasów.

LINIE PRZEWOZOWE:

Obslugą podróżnych zajmują się liczne linie przewozowe. Najsłynniejszą z nich jest linia Cztery Pory Roku, przeżywającą w chwili obecnej okres świetności. Jej główna baza mieści się w Altdorfie. Linia obsługuje wszystkie główne drogi, a wzdłuż najważniejszych traktów wiodących ze stolicy założyła sieć zajazdów, obsługujących wyłącznie jej dyliżanse. Na mniej ważnych trasach Cztery Pory Roku wciąż korzystają z usług niezależnych gospód, ale jest jedynie kwestią czasu, kiedy zrujnują je otwierając sieć własnych zajazdów.

Do innych, działających w Imperium, linii przewozowych należą:

- Kartaka z Altdorfu
- Zębatka z Altdorfu
- Czerwona Strzala z Averheim
- Biegnący Wilk z Middenheim
- Zamkowa Skala z Middenheim
- Armatnia Kula z Nuln
- Imperialny Ekspres z Nuln
- Tunel z Talabheim

Poza nimi istnieją jeszcze setki mniejszych firm przewozowych, których pojazdy krążą pomiędzy miasteczkami i wsiami Imperium.

PODRÓŻOWANIE WODĄ:

Podróży wodnych, w przeciwieństwie do lądowych, nie zdominowala pojedyncza firma. Na wodnych szlakach Imperium operują liczne kompanie kupieckie i dosłownie tysiące niewielkich firm. Ludzi z Jalowej Krainy można znaleźć wzdłuż Reiku i jego dopływów aż do Kisleva i poludniowego Averlandu.

ODLEGŁOŚCI:

Odległości podane poniżej dotyczą podróży głównymi drogami lądowymi i wodnymi pomiędzy miastami Imperium oraz Marienburgiem. Niektóre miasta połączone są kilkoma szlakami, dlatego wartość odległości odnosi się do najkrótszych i możliwie bezpośrednich połączeń.

ALTDORF: Altdorf-Marienburg: 688 kilometrów w z prądem Reiku.

Altdorf-Middenheim: 544 kilometry lądem.

Altdorf-Zgromadzenie: 432 kilometry w górę Rzeki Reik do Nuln, później kolejne 432 kilometry w pod prąd Aver lub 640 kilometrów lądem.

Altdorf-Nuln: 432 kilometry w górę Rzeki Reik.

Altdorf-Talabheim: 560 kilometrów w górę Rzeki Talabeck.

MARIENBURG: Marienburg-Altdorf: 688 kilometrów w górę Rzeki Reik.

Marienburg-Middenheim: 704 kilometry lądem.

Marienburg-Zgromadzenie: 688 kilometrów w górę Rzeki Reik do Altdorfu, 432 kilometry pod prąd Reiku do Nuln, później kolejne 432 kilometry w górę Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem.

Marienburg-Nuln: 688 kilometrów w górę Rzeki Reik do Altdorfu, następnie 432 kilometry w górę Rzeki Aver.

Marienburg-Talabheim: Najpierw 688 kilometrów w górę Rzeki Reik do Altdorfu, następnie 560 kilometrów w górę Rzeki Talabeck lub 704 kilometrów lądem do Middenheim i dalej 624 kilometry lądem.

MIDDENHEIM: Middenheim-Altdorf: 544 kilometry lądem.

Middenheim-Marienburg: 704 kilometry lądem.

Middenheim-Zgromadzenie: 544 kilometry lądem do Altdorfu, następnie 432 kilometry w górę Rzeki Reik do Nuln, i 432 kilometry w górę Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem.

Middenheim-Nuln: 544 kilometry lądem do Altdorfu i 432 kilometry w górę Rzeki Reik do Nuln.

Middenheim-Talabheim: 624 kilometry lądem.

ZGROMADZENIE: Zgromadzenie-Altdorf: Najpierw 432 kilometry w z prądem Aver lub 640 kilometrów lądem do Nuln, następnie 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorfu.

Zgromadzenie-Marienburg: Najpierw 432 kilometry w dół Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem do Nuln, następnie 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorfu, i 688 kilometrów w dół rzeki Reik do Marienburga.

Zgromadzenie-Middenheim: Najpierw 432 kilometry w dół Rzeki Aver lub 640 kilometry lądem do Nuln, następnie kolejne 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorf, i 544 kilometrów lądem do Middenheim.

Zgromadzenie-Nuln: 432 kilometry w dół Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem.

Zgromadzenie-Talabheim: Najpierw 432 kilometry w dół Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem do Nuln, następnie 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorfu, i 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck.

NULN: Nuln-Altdorf: 432 kilometry w dół Rzeki Reik.

Nuln-Marienburg: 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorfu, następnie kolejne 688 kilometry z prądem Reiku do Marienburga.

Nuln-Middenheim: 432 kilometry z prądem Reiku do Altdorfu, następnie 544 kilometrów lądem.

Nuln-Zgromadzenie: Najpierw 432 kilometry w górę Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem.

Nuln-Talabheim: 432 kilometry w dół Rzeki Reik do Altdorfu, następnie 560 kilometrów w górę Rzeki Talabeck.

TALABHEIM: Talabheim-Altdorf: 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck.

Talabheim-Marienburg: 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck do Altdorfu, następnie 688 kilometrów w dół Rzeki Reik.

Talabheim-Middenheim: 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck do Altdorf, następnie 544 kilometry lądem.

Talabheim-Zgromadzenie: Najpierw 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck do Altdorfu, następnie 432 kilometry w górę Rzeki Reik do Nuln, i 432 kilometry w górę Rzeki Aver lub 640 kilometrów lądem.

Talabheim-Nuln: 560 kilometrów w dół Rzeki Talabeck do Altdorfu, potem 432 kilometrów w górę Rzeki Reik do Nuln.

CZAS PODRÓŻY/KOSZT

		Aldf	Mrbg	Mdhm	Zgrn		Nuln	Tbhm	
					Ldm	Rzk		Ldm	Rzk
Aldf		-	15/ 30 zk	12/ 84ZK	26/ 122 zk	24/ 48 zk	12/ 24 zk	-	15/ 30 zk
Mrbg		18/ 36 zk	-	15/ 105 zk	44/ 158 zk	42/ 84 zk	30/ 60 zk	28/ 196 zk	33/ 66 zk
Mdhm		12/ 84 zk	15/ 105 zk	-	39/ 297 zk	35/ 130 zk	24/ 108 zk	13/ 91 zk	-
Zgrn	Ldm	23/ 116 zk	38/ 146 zk	35/ 200 zk	-	-	14/ 98 zk	-	38/ 146 zk
	Rzk	18/ 36 zk	32/ 64 zk	30/ 120 zk	-	-	9/ 18 zk	-	33/ 66 zk
Nuln		9/ 18 zk	24/ 48 zk	21/ 102 zk	14/ 98 zk	12/ 24 zk	-	-	24/ 48 zk
Tbhm	Ldm	-	28/ 196 zk	13/ 91 zk	-	-	-	-	-
	Rzk	12/ 24 zk	27/ 54 zk	-	39/ 146 zk	35/ 72 zk	24/ 48 zk	-	-

MIESZKAŃCY RZEK:

W Imperium rzeki są równie ważne jak drogi i spotkać tam można wielu podróżników. Ten paragraf zawiera informacje na temat mieszkańców wodnych szlaków oraz używanych przez nich łodzi.

ŁÓDŹ RYBACKA: łodzie rybackie zazwyczaj spotyka się w gęściej zaludnionych obszarach Imperium, tam gdzie wielkie rzeki - Reik, Talabeck i Aver - dostarczają ryb. Większość tego rodzaju łajb to zwyczajne łódki wioslowe, sterowane przez jednego rybaka. Jednak w rejonach, gdzie rzeki są szerokie na kilometr i więcej, połowami zajmują się statki wielkości małych łodzi handlowych. Są własnością pływających nimi rodzin lub też, w pobliżu miast i miasteczek, spółek rybackich. Rybaków napotkać można jedynie w promieniu siedmiu kilometrów od danej miejscowości.

Rybacy wiedzą sporo o tajemnicach rzeki, na której pracują, mogą więc ostrzec wędrowców przed rozmaitymi niebezpieczeństwami i przekazać im plotki z obszaru obejmującego najbliższe siedem kilometrów (w każdą stronę) oraz próbować sprzedać im ryby.

PIRACI: mimo starań Straży Rzecznej piraci wciąż pozostają największą plaga wodnych szlaków Imperium. Większość bandytów operuje w małych grupach, z jedną łodzią i 7-12 ludźmi załogi. Spotykano jednak również bandy pływające na trzech lub czterech łodziach. Ongiś rabunkiem zajmowały się całe floty pirackie, jednakże Straż Rzeczna i armia wyplenily je na tyle, że grupy pięciu lub więcej statków należą obecnie do rzadkości. Piraci używają wielu rodzajów łodzi. Najwięcej jest wśród nich zdobytych lub skradzionych statków handlowych, wyglądających jak zwyczajne łodzie, póki ich łup nie podplynie na tyle blisko, by nie mógł już uciec. Wtedy rabusie przystępują do błyskawicznego ataku. Pirackie łodzie są często odciążone i przebudowane, dzięki czemu są lżejsze i szybsze od zwyczajnych statków handlowych (**Sz**+1), więc ofiarom rzadko udaje się uciec. Czasem piraci do ostatniej chwili udają kupców, chcąc zwabić statek na tyle blisko, by móc go od razu zaatakować.

Większość piratów to ludzie, ale zdarzają się przypadki mieszanych band, składających się również z mutantów, a nawet zwierzoludzi. W niektórych rejonach linie przewoźnicze oraz domy kupieckie płacą piratom za ochronę lub wynajmują ich do atakowania swych rywali.

Większość piratów ma taksie same charakterystyki jak żołnierze okrętowi, przywódcy są bosmanami, rzadko kapitanami lub kapitanami najemników. Mutanci i zwierzoludzie współpracujący z bandami piratów mają normalne charakterystyki (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**).

STRAŻ RZECZNA: Imperialna Straż Rzeczna to organizacja będąca odpowiednikiem Strażników Dróg, patrolująca rzeki i kanały Imperium. Większe nadbrzeżne gospody mają zazwyczaj kilka pokojów i miejsca do cumowania tylko do użytku tej gwardii, która posiada także posterunki także w miastach. Typowa łódź patrolowa podobna jest do handlowej, z tym jednak, że licząca 6+K6 osób załoga może zarówno wiosłować, jak i żeglować. Jednostka uzbrojona jest w K3 ruchome garłacze, które można zamontować na burtach, rufie lub dziobie. Straż rzeczna używa zarówno lżejszych, szybkich łodzi wiosłowych z sześcioosobową załogą, jak i dużych statków patrolowych, zbrojnych w garłacze i rusznice. W skład załogi wchodzą głównie żołnierze okrętowi, tam gdzie jednostka jest uzbrojona w broń palną żołnierze posiadają umiejętność *specjalna broń (prochowa)*.

Jeśli strażnicy nie będą zajęci, z przyjemnością wymienią się z podróżnymi informacjami. Czasem podróżnicy mogą mieć kłopoty ze strażą rzeczną. Jeżeli tak się zdarzy, MG powinien pamiętać, że jest to formacja przeznaczona do pilnowania porządku na wodnych szlakach Imperium i koncentruje się raczej na znajdowaniu i likwidowaniu piratów, niż ściganiu drobnych przestępców. W większości przypadków wygodniej będzie im po prostu ukarać drobnych przestępców grzywną, niż tracić czas na eskortowania ich do najbliższego miasta oraz zeznawanie podczas mogącego trwać kilka procesu.

CYGANIE: Cyganów spotkać można zarówno na rzekach, jak i drogach Imperium. Ich łodzie przypominają statki pasażerskie, są jednak pomalowane w jaskrawe kolory i zagracone kociołkami, patelniami, torbami ziół, ubraniami oraz mnóstwem innych rzeczy. Cyganie nieustannie wędrują po rzekach i zatrzymują się w każdym mijanym mieście, aby pohandlować. Często sprzedają i kupują towary od załóg napotkanych statków. Chociaż chętnie witani są w słabo zaludnionych regionach, do których przynoszą wieści i towary, nigdzie nie pozostają długo, jeżeli spotykają się z niechęcią mieszkańców. Zazwyczaj zamieszani są w kilka kradzieży kurcząt i inne, podobne incydenty. Z przyjemnością zatrzymają się, aby porozmawiać z podróżnymi, ale zawsze będą odnosić się do nich z pewną pogardą: mimo wszystko, Cyganie są nomadami i często spoglądają z góry na innych wędrowców. Za godziwą cenę zaopatrzą drużynę awanturników w zioła lecznicze, wyleczą rany, mogą również powróżyć i sprzedać amulety - prawdziwe lub nie.

ŁÓDŹ PASAŻERSKA: zasadniczo łódź pasażerska podobna jest do handlowej, jednak w miejsce ładowni zbudowano kabiny. Może to być zarówno prom, pływający na stałej trasie, jak i prymitywna łódź spacerowa szlachcica czy innego bogacza. Niektóre promy obsługiwane są przez małych, niezależnych właścicieli, mogących również przewozić niewielkie ładunki. Niektóre pływają dla miejscowych spółek, podobnych do lądowych firm przewozowych (do kategorii tej należą luksusowe statki spacerowe bogatej szlachty). Załoga typowej łodzi pasażerskiej to 3-4 ludzi. Statek może przewozić 2K6 pasażerów oraz niewielki ładunek, umieszczony w pustych kabinach. Łodzie spacerowe mają załogę składającą się z 4-6 osób, przewożą zaś K4 osoby, zazwyczaj właściciela z rodziną lub przyjaciółmi. Załoga i pasażerowie będą raczej przyjaźni, choć w miejscach nawiedzanych przez piratów i zwierzoludzi, może cechować ich duża nieufność w stosunku do obcych. Natomiast szlachetni pasażerowi spacerowych stateczków stronić będą od hołoty pływającej na barkach handlowych i innych łodziach.

ŁODZIE CYRKOWE: nierzadko zamiast wędrować po drogach cyrkowcy wolą pływać po rzekach i kanałach, wiele trup posiada więc własne łodzie cyrkowe. Łajby to zazwyczaj

Przebudowane statki handlowe, przystosowane do potrzeb swych pasażerów i zaopatrzone w magazyny na wieszaki, kostiumy i inne sprzęty oraz w kilka kabin przystosowanych do wystawiania przedstawień. W scenę zmieniony może być również pokład, zaś na bardzo dużych łodziach na kryty teatr przebudowana jest ładownia. Wraz z cyrkowcami może pływać wielu szulerów, bentlarz i szarlatanów, czyhających na okazję ograbienia naiwnych i uciekających, zanim przydarzą się im jakieś nieprzyjemności. Cyrkowcy zawsze chętnie zatrzymają się i poplotkują, zazwyczaj w miejscu, w którym mogą zwrócić na siebie uwagę i wystawić spektakl.

STATEK PRZEMYTNICZY: łódź przemytników wygląda jak zwyczajna łódź handlowa, z tą jednak różnicą, że zaopatrzony jest w schowki do przewozu kontrabandy (-20% do testów *przeszukiwania*). Pozbawiony jest również zbędnego obciążenia, dzięki czemu w razie potrzeby może wyprzedzić łodzie straży rzecznej (**Sz**+2). Przemytnicy, tak jak zwykli kupcy, z chęcią wymienią się informacje, będą jednak unikać spotkań z patrolami straży rzecznej. Najczęściej przemycana jest bretonnska brandy, nielegalnie sprowadzana do Imperium od czasu imperialnego edyktu o zagranicznych napitkach, pierwszy raz w historii wydanego na żądanie gildii piwowarów, gorzelników i producentów wina z całego kraju.

ŁÓDŹ HANDLOWA: konstrukcja i rozmiary łodzi handlowej są podobne do tych, którymi charakteryzuje się łódź pasażerska, z tym, że wszystkie wolne miejsca przeznaczone są na ładownie. Załogę stanowi przewoźnik wraz z 2-3 osobami, zazwyczaj jego rodziną. Ładunek to zwykle powszechnie dostępne towary, które nie zepsują się w trakcie podróży, a więc zboże, drewno, wino i sukno. Chcąc określić ładunek przewożony przez łódź kursującą między dwiema miejscowościami, MG powinien zajrzeć do rozdziału poświęconemu handlowi. Istnieje 15% szansa, że statkiem płynąć będzie także 1-3 pasażerów. Pasażerowie i załoga z przyjemnością poplotkują o warunkach na rzece i ciekawych wydarzeniach. Mogą również być użytecznym źródłem informacji.

HISTORIA:

Sigmar żył dwa i pół tysiąca lat temu. W tamtych czasach ludzie zamieszkujący tę część świata byli bardziej prymitywni i barbarzyńscy niż dzisiaj. O ziemie te ludzie toczyli boje z goblinoidami; goblinami, hobgoblinami, orkami. Gobliny były odwiecznymi wrogami krasnoludów, które podobnie jak gobliny są rasą o wiele starszą od ludzkiej. Sigmar był synem Tafala wodza plemienia, przywódcy Unberogenów. Legenda mówi, że w dzień jego urodzin na niebie pojawiła się ognista kula z podwójnym warkoczem, a towarzyszyły temu gwałtowne burze, jakich najstarsi nie pamiętali. Ta właśnie ognista kula, zwana kometą, stała się jednym z symboli Sigmara. Mając zaledwie piętnaście lat, Sigmar w pojedynkę rozgromił bandę goblinów i uwolnił grupę krasnoludów, które tamci uprowadzili. Wśród odbitych jeńców był Kargan Żelaznobrody, Król jednego z krasnoludzkich klanów. Kargan w dowód wdzięczności podarował Sigmarowi swój wielki młot. W języku krasnoludów nazywał się on Ghal Maraz, co po naszemu znaczy Rozłupywacz Czaszek. Ta runiczna broń pomogła Sigmarowi stać się największym i najsłynniejszym z wojowników ludzkiej rasy i zbudować ogromną, potężną armię. Po śmierci ojca Sigmar został wodzem i w tytanicznym pojedynku zabił swojego największego rywala, przywódcę Teutogenów. Po tym zwycięstwie Sigmar mógł wreszcie zjednoczyć wszystkie osiem podzielonych ludzkich plemion - i stąd inny symbol Sigmara: ośmioramienna gwiazda z dwóch nałożonych na siebie kwadratów, symbolizujących tych osiem ludzkich plemion. Sigmar poprowadził następnie swoich żołnierzy na ostateczną wojnę z hordami goblinów, z zamiarem oczyszczenia z nich tych ziem i zajęcia ich dla ludzkości. Co mu się udało. O zwycięstwie zadecydował wielka bitwa na polach Stirlandu. Jednak okazało się, że gobliny nie zostały całkowicie pokonane, bo po jakimś czasie ich armie zwróciły się przeciw krasnoludom - i tym razem zwycięstwo im przypadło w udziale. Krasnoludy zmuszone zostały do wycofania się na swoje dawne ziemie, pozostawiając zaledwie kilkuset swoich w straży tylnej. Kiedy krasnoludzki goniec przyniósł owe wieści Sigmarowi, ten stanął na czele swych legionów i powiódł je w Góry Czarne. Doszło do bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia, gdzie gobliny i orki wzięte zostały w dwa ognie przez wojska ludzi i tylną straż krasnoludów. Wywijając swym wielkim młotem, rozłupując nim czerepy, kroczył Sigmar na czele swych żołnierzy, wybijając wrogów niemal w pień. Po tym właśnie dniu do Sigmara przylgnął przydomek Młotodzierżca - Młot na Gobliny. Dzięki interwencji Sigmara kresu dobiegła wreszcie odwieczna wojna pomiędzy goblinami a krasnoludami. Sigmar mógł położyć podwaliny pod swoje Imperium i data jego założenia wyznacza początek pierwszego roku nowej ery, od niej rozpoczyna się obecny kalendarz. Sigmara koronowano na Imperatora w Reikdorfie, który teraz nazywa się Altdorf. Pół wieku po koronacji Sigmar odszedł. Wybrał się do krasnoludów, by zwrócić im Ghal Maraz, wielki młot, którym wywalczył Imperium. Na Przełęczy Czarnego Ognia odłączył się od swojej świty i dalej poszedł sam. Nigdy więcej go nie widziano, to znaczy nie widział go żaden człowiek. Krasnoludy nie wyjawiły, co się z nim stało - jeśli w ogóle to wiedziały. Oto, kim był Sigmar…

\- *Historia Imperium*, Sigismunda von Sonnenscheina

Historia Imperium liczy sobie ponad dwa i pół tysiąca lat, ale w ciągu tego czasu wiele wydarzeń zostało zapomnianych. Wojny, pożary, powodzie, spiski oraz ludzka głupota i zawiść doprowadziły do zagubienia i zniszczenia wielu zapisów historycznych, spisanych w księgach lub na zwojach, albo zachowanych w postaci artefaktów. Uczeni pracowicie próbowali doszukać się prawdy, lecz natrafiając na wiele luk, wyciągli niekiedy błędne wnioski.

Ponadto, niektóre tajemnice najlepiej zostawić pogrzebane, bowiem ich ujawnienie mogłoby zasiać zwątpienie wśród dotychczas posłusznego społeczeństwa. Obawiać się należy nie tylko odkrycia przerażającej prawdy, ale także osób, które wolałyby utrzymać te informacje w ukryciu lub wykorzystać je dla własnych korzyści. Badacz historii Imperium zawsze powinien być gotowy, aby strzec swej wiedzy lub wydrzeć ją z rąk niepowołanych osób.

Historia nie jest dla osób słabych duchem, młody człowieku. O, nie! To profesja ekscytująca i pełna niebezpieczeństw. Spytaj kogokolwiek, kto musiał tłumaczyć się ze swoich badań łowcom czarownic.
- Sigismund von Sonnenschein

PIERWSZE TYSIĄCLECIE: ZŁAMANA OBIETNICA & ZAŁOŻENIE IMPERIUM:

Nikt nie wie, kiedy ludzkie plemiona po raz pierwszy pojawiły się w Starym Świecie, chociaż prastare zapiski krasnoludów mówią o wędrówkach ludzi przez Góry Krańca Świata. W okresie trwającym kilka wieków wiele ludów przekroczyło barierę górskich szczytów, uciekając przed silniejszymi plemionami lub hordami zielonoskórych. Najwcześniejsze wzmianki o migrujących plemionach zamieszczone zostały w Kronikach Nurna Łamacza Tarcz, króla Karaz-a-Karak. Pokryte prastarym krasnoludzkim pismem złote karty tej księgi, której nie pozwala się oglądać nikomu obcemu, opowiadają o pasterskim plemieniu ludzi, którzy czcili przyrodę. Onieśmieleni obecnością wojowniczych krasnoludów i prześladowani na własnej ziemi, ukrywali się w lesistych obszarach, które w przyszłości miały stać się terenem Imperium. Krasnoludzcy historycy oceniają, że wydarzyło się to około piętnastu stuleci przed ukoronowaniem Sigmara. Umieszczone pięćset lat później inskrypcje na skałach Przełęczy Czarnego Ognia opisują przybycie wielkiego skupiska koczowniczych plemion, nadchodzących z przyszłych ziem Księstw Granicznych oraz stepów zza Gór Krańca Świata. Krasnoludzkie sagi z tamtych czasów także mówią o tej wędrówce: *Na Wschodzie srogi był świat, ziemie pełne wrogów i klany człeczyn uciekły na Zachód. Nie znając sztuki kucia stali, nie mieli oręża, który mógłby wstrzymać gobliny i ich sojuszników. Dali nam złoto, bydło i sól, a my pozwoliliśmy im przejść, pod osłoną naszych tarcz i twierdz.* Uczeni zauważyli, że liczne z wymienionych plemion nosiły nazwy rodów, które założyły Imperium. Wśród nich byli Huberokinowie, Tutokninowie, Merokinowie oraz Jutonikowie.

W odróżnieniu od pokojowo nastawionych plemion rolniczych, jakie wcześniej przybyły do Starego Świata, nowi przybysze byli agresywni, w drodze najazdów zdobywając bydło i niewolników. Chociaż nie mogli przeciwstawić się żelaznej broni zielonoskórych, ich ostrza z brązu i rydwany wystarczyły do pokonania pokojowych plemion wyposażonych jedynie w obsydianową i kamienną broń.

W ciągu stulecia przodkowie Teutogenów, Unberogenów oraz innych plemion założycielskich zajęły miejsce wcześniejszych ludów, zagrabiając ich najlepsze ziemie.

W ciągu następnych stuleci plemiona na zmianę ze sobą handlowały lub wojowały, jednocząc się w obliczu zewnętrznego zagrożenia, by następnie, gdy niebezpieczeństwo minęło, powrócić do dawnych sporów i waśni. Twierdze krasnoludów dawały pewną ochronę, ale wraz ze zmniejszaniem się potęgi Imperium Krasnoludzkiego, na ziemię ludzi przedostawało się coraz więcej wojennych band orków i goblinów. Zielonoskórzy zakładali swoje kryjówki w głębi lasów lub pośród surowych wzgórz, skąd najeżdżali okoliczne ludzkie osady. Przez przełęcze przedzierały się także gorsze stworzenia - Wojownicy Chaosu szukający chwały w imię swoich plugawych bogów oraz mutanci poszukujący pożywienia.

Narastające zagrożenie doprowadziło do rozwoju osadnictwa w formie ufortyfikowanych wiosek, a następnie pierwszych miast. Na zachodzie, u zbiegu rzek Reik i Talabeck, Unberogenowie założyli otoczoną murem wioskę nazywając ją Reikdorf. Na południu, tileańscy kupcy z Miragliano wybudowali ufortyfikowaną stanicę handlową na ruinach osady Wysokich Elfów, która szybko stała się punktem zbiorczym miejscowych plemion, kryjących się w niej w razie niepokojów. Stanica rozrastała się z biegiem czasu i stała się miastem Nuln.

Północni Teutogenowie długo szukali bezpiecznego miejsca, aż wizja zesłana przez ich bóstwo opiekuńcze - Ulryka, Pana Bitwy, Zimy i Wilków - doprowadziła ich do góry o płaskim szczycie, która wystawała niczym wyspa forteczna ponad otaczającymi ją lasami. Tutaj zbudowali swoją główną osadę, Middenheim, a górę nazwali Fauschlag, obecnie szerzej znaną jako Ulricsberg - Góra Ulryka. Natomiast południowe klany Teutogenów wybudowały Carroburg, umocnioną osadę nad brzegiem rzeki Reik. Ten stan rzeczy pozostał niezmienny przez setki lat, do inwazji hord goblinoidów i nadejścia Sigmara.

NARODZINY IMPERIUM:

Co nie dziwi w przypadku człowieka, który stworzył wielkie mocarstwo, a potem stał się bogiem, pochodzenie Sigmara skrywa zasłona dziejów. Uczeni zgadzają się, że Sigmar przyszedł na świat w Reikdorfie, w rodzinie należącej do jednego z klanów północnych Unberogenów. To były niebezpieczne czasy, epoka wszechobecnego zagrożenia ze strony zielonoskórych. Równie często dochodziło do konfliktów z Merogenami i Teutogenami. Legendy Kultu głoszą, że narodziny Sigmara zwiastowane były gwałtownymi burzami i przelotem komety o dwóch bliźniaczych ogonach. Młodzieniec szybko wyrósł na potężnego wojownika, a rodacy zdumiewali się jego zaciekłością i wojennym talentem.

W piętnastym roku życia Sigmar razem z wojownikami z plemienia przebywał na polowaniu gdzieś w lasach na południe od Reikdorfu - dokładne miejsce nie jest znane, ale niektórzy uważają, że było to w pobliżu Kemperbadu - gdy tropiciele odkryli ślady goblinoidów. Banda zielonoskórych prowadzona przez czarnego orka, wodza Vagraza Depczącego Czerepy, napadła z zasadzki na krasnoludzki konwój kupiecki z Karaz-a-Karak i wracała do swego obozu w Wielkim Lesie wraz z łupami i jeńcami. Unberogenowie zaczaili się na ich drodze i wycieli w pień całą bandę.

Od uwolnionych jeńców Sigmar dowiedział się, że ocalił życie Kurgana Żelaznobrodego, króla Karaz-a-Karak, który wraz z kilkoma towarzyszami został pochwycony przez Vagraza Depczącego Czerepy. Wdzięczny król wynagrodził unberogeńskiego wojownika przepięknym młotem bojowym *Ghal Maraz*, którego nazwa w języku krasnoludów oznacza *Rozbijacz Czaszek*. Odtąd wierni towarzysze, Żelaznobrody i Sigmar (od tego czasu zwany Młotodzierżcą), walczyli ramię w ramię przeciwko coraz silniejszym hordom orków i goblinów.

Młot z czasem stał się godłem Imperium i symbolem trwającego do dziś sojuszu z krasnoludami. Dzięki runicznej mocy tej broni Sigmar stał się najpotężniejszym wojownikiem wśród swego ludu. Rosła jego sława, a wraz z nią powiększały się zastępy wojowników, pragnących walczyć u jego boku.

Po śmierci ojca Sigmar został wodzem Unberogenów i podjął starania w celu umocnienia swojej władzy, miał bowiem wizję, że tylko zjednoczona ludzkość przetrwa liczne grożące jej niebezpieczeństwa. Używając podstępu, zręcznych dyplomatycznych wybiegów, hojnych darów i otwartych gróźb, przekonał wodzów innych plemion do zawarcia sojuszu, sam zaś stanął na jego czele. Jedynie Teutogenowie odmawiali uznania przywództwa Sigmara i przyłączyli się doń dopiero po tym, jak Młotodzierżca pokonał ich wodza, Artura, w pojedynku, który odbył się w sali tronowej w Middenheim. Osiągnąwszy cel, Sigmar zwołał plemiona na wielką naradę na ziemiach wschodnich Brigundian i przedstawił zgromadzonym wodzom, jak poważnym zagrożeniem jest najazd goblinoidów. Wymienił wszelkie nikczemności dokonane przez zielonoskórych: spalone gospodarstwa i wymordowane rodziny, ukradzione bydło i zatrute studnie. Opowiedział im o niebezpieczeństwie czających się w górach i wielkiej hordzie goblinoidów. Zaklinał zebrane plemiona, aby nie ruszały na orki i gobliny tak jak czyniły w przeszłości, trzymając się z dala od siebie i odmawiając udzielania pomocy oraz połączenia sił w potrzebie - to doprowadziłoby tylko do porażki. Jego głos rozbrzmiewał wściekłością, którą poczuło całe zgromadzenie. Wezwał wszystkie plemiona, by zjednoczyły się i stanęły do walki. Jak zapisano w *Księdze Początków*, na ostatni okrzyk Sigmara *Do boju!* odpowiedział wiwat tak głośny, że usłyszano go we wszystkich zakątkach Imperium. W końcu, po wielkiej bitwie stoczonej na równinach Stirlandu, rozbite goblińskie hordy uciekły w panice ku odległym szczytom Gór Krańca Świata.

BITWA NA PRZEŁĘCZY CZARNEGO OGNIA:

Lecz wojna jeszcze się nie skończyła. Wkrótce potem do obozu Sigmara u zbiegu rzek Soll i Górnego Reiku dotarł wygłodzony i ciężko ranny krasnolud z wieścią o wielkiej armii goblinoidów - największej, jaką widziano od wieków - która próbowała przebić się przez Przełęcz Czarnego Ognia. Przebył wiele lig z dworu króla Kargana w północnym paśmie Gór Czarnych, by przynieść desperacką prośbę o pomoc. Krasnoludy z Przełęczy Czarnego Ognia poniosły niedawno straszliwą porażkę z rąk połączonych armii goblinów, hobgoblinów i czarnych orków. Rozbite resztki ich armii wycofały się ku północy z zamiarem przegrupowania się w Karak-Varn. Jedynie na przełęczy zostało kilkuset odważnych żołnierzy mających powstrzymać marsz wroga. Sigmar natychmiast kazał rozwinąć swój sztandar…

Historia zapisała, że armia Sigmara przybyła w samą porę, gdy fala goblinoidów przełamała mur, jaki król Kurgan zbudował w poprzek przełęczy. Prowadząc natarcie w rydwanie Siggurda, wodza Brigundian, Sigmar spadł na zielonoskórych niczym sam gniewny Ulryk. Siła szarży zatrzymała natarcie orków i goblinów, a następnie przełamała ich szyk. Kiedy zielonoskórzy zaczęli się cofać, zza swych umocnień ruszyły do ataku krasnoludy, odcinając wrogom drogę ucieczki.

Strach padł na szeregi zielonoskórych. Morale hordy osłabło, a wiele orków i goblinów rzuciło się do ucieczki. Jednak ich wódz, potężny ork zwany Krwawa Burza, zdołał zebrać wokół siebie kilka oddziałów i ponownie ruszył do ataku. Wraz ze swoją świtą natarł, aby zmierzyć się twarzą w twarz z Sigmarem i pozbawić ludzką armię dowódcy.

Sigmar i wódz orków rozpoczęli pojedynek, podczas gdy Siggurd i jego gwardziści walczyli z wojownikami Krwawej Burzy. Powietrze aż huczało od grzmotów, gdy młot zderzał się z wielkim tasakiem, a obaj dowódcy ścierali się, próbując zdobyć przewagę. Wreszcie Sigmar zabił orkowego wodza, najpierw potężnym ciosem złamał łapę dzierżącą tasak, a potem rozbił czaszkę Krwawej Burzy.

Śmierć wodza przypieczętowała klęskę armii zielonoskórych, która rozpierzchła się i uciekła w panice. Rzeź tego dnia była straszliwa, a jedynie nieliczne orki czy gobliny zdołały umknąć i opowiedzieć swym pobratymcom o bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia i śmiertelnych umiejętnościach Sigmara Młotodzierżcy. Powiada się, że nigdy na całym świecie nie pojawiło się tak wielkie skupisko kruków jak wtedy, gdy ucztowały na zostawionych bez pochówku ciałach zielonoskórych. Tego dnia zginęło tak wiele orków i goblinów, że musiało upłynąć ponad tysiąc lat, zanim ponownie zebrała się armia.

Zwycięstwo na Przełęczy Czarnego Ognia zakończyło trwającą od 1500 lat wojnę pomiędzy krasnoludami i goblinami. Główne szlaki do Mrocznych Krain, skąd niegdyś nadeszli najeźdźcy, zostały przecięte, a kilka pozostałych, odosobnionych band, kryjących się w lasach, można było dość łatwo wytępić. Niektórzy z przegranych wybrali jednak życie w ukryciu, w najciemniejszych zakątkach lasu, gdzie czekali na okazję do zemsty…

Wraz z końcem *Wojen Goblińskich*, Sigmar mógł zrealizować marzenie o założeniu potężnego Imperium. Od króla krasnoludów Sigmar otrzymał w darze wspaniałą koronę ze szczerego złota. Wodzowie pozostałych plemion bez najmniejszych wahań złożyli mu przysięgę wierności, a arcykapłan Ulryka koronował go na Imperatora. Działo się to w małym miasteczku Reikdorf - w miejscu, gdzie później wyrósł Altdorf. W ciągu ponad pięćdziesięciu lat rządów Sigmar zmienił sojusz kilku plemion w wielkie mocarstwo. Liczba ludności ciągle rosła. Budowano nowe miasta, łącząc je siecią dróg i kanałów rzecznych. Wojska Sigmara nieustannie patrolowały kraj, odpierając najazdy barbarzyńskich plemion i hord Chaosu.

PODWALINY:

Przekujmy w siłę nasze podziały.
- Imperator Sigmar

Mimo słyszanych zapewnień o jedności, Sigmar wiedział, że przywiązanie ludzi do dawnych struktur plemiennych było bardzo silne. Rozumiał także, że ziemie Imperium, rozciągające się od Gór Szarych do Gór Krańca Świata oraz od Morza Szponów do Przeskoku, były po prostu zbyt rozległe, by rządzić nimi centralnie. Z tego właśnie powodu wybrał najlepsze możliwe wyjście z tej sytuacji i uczynił wodzów plemion Książętami Imperium. Każdy miał być suwerennym władcą na swoich ziemiach, posłuszny jedynie prawom i edyktom, które Imperator ustanowił dla Imperium jako całości. W ten sposób ziemie plemienne stały się Wielkimi Prowincjami Imperium. Chociaż cieszyły się one daleko idącą autonomią, Sigmar robił co mógł, by zaszczepić w nich potrzebę jedności. Mówił: *Siła Imperium ma podłoże w różnorodności, nie w podziale. Razem zdołamy utrzymać nasz kraj wolny od znienawidzonych goblinów, lecz podzieleni z pewnością przegramy!*

Lata rządów Sigmara były czasem pokoju i wewnętrznego rozwoju Imperium. Sigmar nakazał budowę dwóch traktów: biegnącego przez wielkie północne puszcze gościńca łączącego Altdorf z Middenheim oraz szlaku wiodącego z Altdorfu do Nuln, który biegł wzdłuż brzegów Reiku, by następnie połączyć się ze Starą Krasnoludzką Drogą w Averlandzie. Imperator miał nadzieję, że drogi i rzeki pospołu będą służyły jako więzi łączące plemiona ze sobą i osłabią ich dążenia do samodzielności.

Pokój i dobra pogoda zaowocowały regularnymi i bogatymi zbiorami. Z biegiem czasu Imperium wytwarzało coraz więcej żywności, co oczywiście umożliwiło wysoki przyrost liczby ludności. Obywatele Imperium budowali nowe osady i miasta, niekiedy na pozostałościach swoich warownych obozów, ale także na dziewiczej ziemi. Taleutenowie odkryli olbrzymi, wymarły krater pośrodku Wielkiego Lasu, wewnątrz którego wybudowali swoją stolicę, Talabheim. Brigundianie założyli stanicę kupiecką w Streissen, a w Averheim książęta Averlandu zbudowali potężną fortecę, która nigdy nie została zdobyta. Middenheim, religijna stolica Imperium, obrastało w bogactwa, bowiem wielu wiernych składało ofiary w głównej świątyni Ulryka wiedząc, że Pan Wilków jest szczególnie czczony przez Sigmara.

Na południu prosperowało Nuln, korzystając z rozwijającego się handlu urosło w taką potęgę i bogactwo w porównaniu z resztą prowincji (wówczas znaną jako *Uissenctland*), że książęta Wissenlandu przenieśli tam z Pfeildorf główną siedzibę swego rodu.

ODEJŚCIE SIGMARA:

tym czasie dużo budowano, powstało wiele osad. Karczowano puszcze pod uprawy. Wybudowano miasta, które zostały późniejszymi miastami-państwami - Nuln, Talabheim, Middenheim i Kemperbad.

Zapisy mówią, że ledwie pięćdziesiąt lat po koronacji Sigmar nagle porzucił władzę. - *Moje dzieło jest tutaj skończone* - powiedział zgromadzonym książętom i arcykapłanom różnych kultów. - *Zjednoczone Imperium rozkwita. Wiem, że zostawiam kraj w dobrych rękach. Ale mam zadanie, które trzeba wykonać. Nadszedł czas, by Rozbijacz Czaszek wrócił do swych twórców, lecz na tę drogę muszę wkroczyć samotnie*… Co powiedziawszy, opuścił swój pałac w Altdorfie i wyruszył w kierunku krasnoludzkiej cytadeli Karaz-a-Karak. Nie pozwolił, by ktokolwiek towarzyszył mu dalej niż do Przełęczy Czarnego Ognia. Krasnoludowie nigdy nie powiedzieli, czy Sigmar dotarł do celu swej podróży. Żadna wiadomość o pierwszym Imperatorze Imperium, Sigmarze Młotodzierżcy nie dotarła do jego poddanych. Ludzie wierzą jednak, że w godzinie największej potrzeby, Sigmar wróci, a jego przyjście będzie zwiastować przelot komety o dwóch warkoczach…

Zebrani książęta stanęli w obliczu kryzysu. Sigmar nigdy się nie ożenił i o ile wiadomo, nie spłodził potomka. Nie wskazał także, kto powinien zająć jego miejsce. W istocie, nigdy podczas 50 lat jego rządów nikt nie podniósł kwestii sukcesji.

Kilku spośród książąt chciało sięgnąć po tron, niektórzy uzasadniając to tym, że są najsprawniejszymi wojownikami lub politykami, inni przypisywali sobie łaski bogów, a nawet zapewniali o sekretnej obietnicy danej przez samego Sigmara. Spory w Reikhausie zaczęły się zaostrzać i nad państwem zawisło widmo wojny domowej. Na szczęście, należąca do świty księcia Stirlandu kapłanka Rhyi zaproponowała przeprowadzenie elekcji, czyli wyboru Imperatora, by rządził jako namiestnik Sigmara do czasu jego powrotu. Zgodnie z propozycją, wszyscy książęta mieli odmówić śluby braterstwa, a następnie podać przyczyny, dla których to właśnie on lub ona powinni otrzymać koronę. Imperator miał być raczej pierwszym spośród równych niż absolutnym monarchą.

Zdecydowani zapobiec rozłamowi i wojnie domowej, książęta zgodzili się na to rozwiązanie i udali się na debatę do *Wielkiej Sali* Reikhausu. Po upływie trzech dni (podczas których wiele było obietnic, gróźb oraz krążącego z rąk do rąk złota), Ar-Ulryk ogłosił Fulka Wissenlandzkiego nowym Imperatorem. Książęta wspólnie postanowili, że każdy nowy Imperator będzie wybierany spośród ich grona oraz że wybrana w ten sposób osoba przeniesie stolicę do głównego miasta swojej prowincji. Ponadto wynieśli potężnego szlachcica z Reiklandu do godności nowego księcia tej prowincji. W uznaniu swojej roli w wyborze Imperatora potomkowie wodzów plemion przybrali tytuły *Książąt-Elektorów*. Zdecydowali również, że każda prowincja zawsze będzie miała jeden głos w wyborach. W ten sposób stworzono urząd Elektorów.

KULT SIGMARA:

Niespełna 25 lat po odejściu Sigmara, podczas rządów Imperatora Henesta w Nuln, w Altdorfie pojawił się żebrzący mnich imieniem Johan Helstrum, który opowiadał o nowym bogu - Imperatorze Sigmarze. Z dzikim błyskiem entuzjazmu w oczach i mocą przekonywania w głosie, wygłaszał kazania o Boskim Sigmarze wszystkim, którzy zechcieli słuchać, zdobywając uczniów nawet wśród kapłanów innych kultów.

Nie wszyscy równie chętnie przyjmowali jego słowa. Wielu członków kleru innych bogów lekceważyło Helstruma, a jego wizję uznawali za skutek obłędu. To, o czym mówił, było bliskie bluźnierstwu, bowiem twierdził, że doznał widzenia, w którym sam Ulryk włożył koronę na głowę Sigmara, namaszczając go bogiem i wskazując jako ich władcę. Niektórzy chcieli zabić wieszcza, ale większość była bardziej tolerancyjna. Nowy Kult Helstruma głosił jedność Imperium i posłuszeństwo wobec Imperatora i Książąt-Eletorów. Niewielka grupa wyznawców uzyskała więc zgodę na wybudowanie świątyni w ulubionym mieście Sigmara, Altdorfie, natomiast Johan Helstrum został pierwszym Wielkim Teogonistą Kultu Sigmara.

W miarę upływu wieków Świątynia umacniała się i bogaciła. Oddawanie czci Sigmarowi stało się tak popularne w Reiklandzie i Stirlandzie, że w tych rejonach praktycznie wyrugowało Kult Ulryka. Złoto z datków i ofiar wpływało do skarbca Kultu Sigmara, aż Wielki Teogonista zaczął dorównywać pod względem majątku i władzy Książętom-Elektorom, a hierarchowie zaczęli domagać się prawa głosu w elekcjach.

ROZWÓJ & APOGEUM:

Imperator Fulko Wissenlandzki przeniósł stolicę do Nuln, gdzie pozostawała ona przez kilka stuleci, gdyż jego potomkom udawało się wygrywać wszystkie kolejne elekcje. Dla Imperium był to okres rozwoju i rozkwitu, a rosnąca populacja zaczęła szukać nowych terenów do zasiedlenia. Niezadowoleni z samego zaludniania ziem, które już zajęli, Książęta-Elektorzy zapragnęli rozszerzyć swoje prowincje. Od V do X stulecia - w okresie, który historycy nazywają *Marszem ku Kresom* - książęta i Imperatorzy powiększali ziemie Imperium o żyzne i bogate sąsiednie krainy.

Książęta Ostlandu i Talabecklandu agresywnie kolonizowali i prowadzili ekspansję na terenach dzisiejszego Kisleva, chcąc zagarnąć wszystkie ziemie do gór i rzeki Linsk, ale ich osady rzadko były w stanie się utrzymać. Więcej szczęścia miał Talabeckland wchodzący na ziemię za swoją południowo-wschodnią granicą. Pierwotnie rządzone przez Adelharda, wodza południowych Klanów Taleutenów, nazywających samych siebie Ostagotami, miasta Ostermarku stały się *Wschodnią Marchią* Talabecklandu, później odzyskując niezależność jako Liga Ostermarku.

W międzyczasie Stirland i Averland agresywnie wkraczały na mniej żyzne, wschodnie regiony swoich ziem, zajmując wzgórza uznawane przez krasnoludy za ich tereny. Na tym tle dochodziło do sporadycznych starć zbrojnych. W trakcie tych starań prowincje podporządkowały sobie mniejsze plemiona i niewielkie królestwa, które nigdy nie przyłączyły się do konfederacji Sigmara, szczególnie Fennonów, których ziemie stały się prowincją Sylvanii, rządzoną przez księcia Stirlandu.

Imperatorem najczęściej kojarzonym z tym okresem był Sigismund Zdobywca. W VI wieku pokonał króla Jutonów i przyłączył ziemie Jutonsryk do prowincji Westerland, przemierzył Góry Szare i utworzył Zachodnią Marchię po bretonnskiej stronie, a także najechał krainy Księstw Granicznych (wówczas dziki, plemienny region), ustanawiając prowincję Lichtenberg. Wybudował tam łańcuch zamków, które miały strzec południowych granic Imperium.

Jednakże, jeden obszar nie uległ żadnym najeźdźcom - królestwo Leśnych Elfów w Laurelorn. Sięgali po nie Książęta-Elektorzy Drakwald, Middenlandu i Westerlandu, ale elfy nie przyjmowały żadnego zwierzchnictwa i odpierały wszystkie ataki. W AS897 odniosły najbardziej spektakularne zwycięstwo, pokonując w bitwie armię księcia drakwaldzkiego, którego historia zapamiętała jedynie pod przydomkiem *Nieszczęsny*. Porażka była tak miażdżąca, że zapoczątkowała przyszłą degenerację Drakwald i ostateczny upadek prowincji.

W X stuleciu Imperium osiągnęło apogeum swojego rozwoju terytorialnego. Nie mogło się z nim równać żadne inne państwo Starego Świata, a jego władcy planowali podbój całego kontynentu. Zaślepieni pychą, nie dostrzegali pęknięć, które pewnego dnia miały doprowadzić do rozłamu i klęski.

Jak mówi historia Imperium, panowanie Sigmara było złotym wiekiem dla kraju. Wówczas to położono podwaliny pod potęgę Imperium i ustanowiono wszystkie jego tradycje. Nagle, zupełnie niespodziewanie, Sigmar abdykował. Wziął swój młot, Ghal Maraz, i oświadczył: - Nadszedł czas, by Rozbijacz Czaszek wrócił do swych twórców, lecz na tę drogę muszę wkroczyć samotnie… Następnie wyruszył do Karaz-a-Karak. Na Przełęczy Czarnego Ognia rozstał się z ostatnimi towarzyszami i dalej wędrował samotnie. Nigdy więcej nie widziano go w ludzkich krainach. Żadna wiadomość o jego losie nie została też przekazana przez krasnoludy. Od tamtego czasu ludzie wierzą, że gdy Imperium będzie w potrzebie, Sigmar powróci, a jego przybycie zapowie kometa o dwóch ogonach. Oto legenda. Prawda jednak, jak zawsze, jest trochę inna.

Sigmar zawsze chciał zwrócić Ghal Maraz krasnoludom. Przybycie Kargana Żelaznobrodego, króla krasnoludów, uświadomiło mu, że nadszedł już czas, aby Ghal Maraz powrócił do miejsca, z którego pochodzi.

Abdykacja Sigmara była niespodzianką dla ludu Imperium. Większość jednakże nie wątpiła, a reszta w głębi duszy wierzyła, że powróci, by znów objąć tron. Sigmar i Kargan, eskortowani przez tuzin rycerzy, wyruszyli w tajemnicy w kierunku Przełęczy Czarnego Ognia. Mimo tego, co sądzili poddani nie zamierzał wracać. Jego panowanie dobiegło końca. Jednak po drodze do przełęczy wydarzenia przybrały niespodziewany obrót. W Pfeildorfie, który wówczas był niewielką wsią, zauroczyła Sigmara młoda miejscowa szlachcianka. Na kilka dni i nocy przerwał podróż. W końcu obowiązek nadany mu przez los zwyciężył nad chwilową namiętnością i Sigmar ruszył w dalszą drogę. Nie zdawał sobie sprawy, jakie znaczenie dla dalszych dziejów będzie miało te parę cennych dni.

Młotodzierżca przedarł się przez góry i dotarł do Zaginionej Doliny. Elfy, które tam żyły, nękał wówczas chaotyczny gigant. Sigmar rozprawił się z tą plugawą kreaturą i zatrzymał się w dolinie na dłużej, ponownie przerywając podróż do Karaz-a-Karak. Odnalazł go młody krasnolud imieniem Yorri, który przyniósł złe wieści. Kadar-Khalizad potrzebowało Ghal Maraz!

Wulfan Merglord, mędrzec miasta, wplątał się w sprawy, których nie powinien był tknąć. Próbując stworzyć potężną magiczną broń, zaślepiony pychą wezwał demona by uwięzić go w ostrzu. Stracił jednak nad nim kontrolę i jedynym sposobem ocalenia Kadar-Khalizad stało się zejście na sam dół miasta i pokonanie demona. Kilkudziesięciu krasnoludów już zginęło, a wyczerpanie mocy Wulfana było tylko kwestią czasu.

Sigmar natychmiast wyruszył do Kadar-Khalizad. Wszedł do jaskini mędrca, rozkazując by zamknięto za nim drzwi i stanął do walki z demonem. Starcie ze Sheerargetru było ciężkie, lecz w końcu uciekł od przed mocą Ghal Maraz, z powrotem do spaczonej bramy, którą stworzył pyszny mędrzec. W akcie niewiarygodnego bohaterstwa, wiedząc, że przeciwnik wciąż żyje, Sigmar ruszył w pogoni za demonem w głąb Królestwa Chaosu. Jednakże Ghal Maraz nie przeszedł przez bramę. Zamknął Sheerargetru i Sigmara w Eterze. Demon pozostał tam do dzisiaj, a Sigmar rozpoczął metamorfozę swego śmiertelnego istnienia w moc silniejszą od śmierci.

Gdy Sigmar nie wrócił, krasnoludy z Kadar-Khazalid doszły do wniosku, że musiał zginąć. Przygniótł je ciężar winy. Kargan Żelaznobrody zaniósł wieść o tym co się stało do Karaz-a-Karak. Strata Sigmara była straszna, ale jeszcze gorsza była rzekoma strata Ghal Maraz. Krasnoludy zaczęły unikać swych pobratymców z Kadar-Khalizad. Wulfan zamknął się w swych komnatach. Pozostali członkowie klanu nie zrobili nic, by go ochronić. Sale Kadar-Khalizad wypełniły się smutkiem. Gdy później miasto zostało zdobyte przez zielonoskórych, ostateczny koniec jego mieszkańców został przyjęty niemal z ulgą.

Przeżył jedynie Yorri, być może dlatego, że był do końca wierny Sigmarowi. Z czasem, i z pomocą Sigmara, zdobył wiedzę i stał się strażnikiem Kadar-Khalizad. Teraz jest jedną z niewielu żywych istot, znających prawdę o losie Sigmara i o tym, co pozostało na najniższych poziomach krasnoludzkiej siedziby.

Co się jednak stało z kobietą (i dzieckiem), którą pozostawił Sigmar? Rodzina zmusiła ją do małżeństwa, a syn Sigmara dorósł, uważając za swego ojca innego mężczyznę. Krew Sigmara przechodziła z pokolenia na pokolenie, aż do przybycia do Middenheim Elisy Schwartzwalder-Kirschtorte. Podobnie jak jej daleka przodkini, uwikłała się w młodzieńczy romans, z którego narodził się nieślubny syn grafa Borisa Todbringera - baron Heinrich, spadkobierca Sigmara.

- *Prawdziwa Historia Sigmara*, Sigismunda von Sonnenscheina. Dzieło nigdy nie zostało wydane, a rękopis, skonfiskowany przez Święte Oficjum Sigmara, przechowywany jest w bibliotece znajdującej się w twierdzy Glaubenniedrich

DRUGIE TYSIĄCLECIE: ROZPAD & UPADEK:

Przełom tysiąclecia zwiastował kryzys potęgi Imperium. Był to okres zbytku, słabych rządów i wewnętrznych waśni. Książęta Drakwald - którzy tytuł Imperatora nabyli za łapówki - zaczęli wykorzystywać władzę do utrzymania swojej słabnącej pozycji. Klęska w bitwie z Leśnymi Elfami oraz kilka innych porażek osłabiły prowincję tak znacznie, że groziła jej utrata samodzielności. Władcy przenieśli stolicę do Carroburg i rozpoczęli rządy, które stały się symbolem polityki przeżartej korupcją i sprzedajnością. Do dziś określenie *Drakwaldczyk* oznacza osobę chciwą i zachłanną. Ich wątpliwe przewodnictwo polityczne zapoczątkowało rozpad Imperium.

SMRÓD DEKADENCJI:

Przez ponad sto lat kolejni Imperatorzy kontynuowali politykę rodu Drakwaldczyków, poszukując wszelkich sposobów, aby wzbogacić własny skarbiec, i troszcząc się bardziej o własne ambicje niż o dobrobyt Imperium. Niepełne annały z tego okresu podsuwają obraz rozpusty i orgii odbywających się na Dworze Imperialnym - a także inne, jeszcze bardziej obsceniczne sceny.

Na początku XI stulecia miały miejsce dwa znaczące wydarzenia, oba za panowania Imperatora Ludwiga II Hohenbach, zwanego *Wielkim* na wybijanych przez niego monetach, ale zapamiętanego przez historię jako *Gruby*. Będąc obżartuchem i wielkim lubieżnikiem, Ludwig zasłynął z torturowania i zabijania kucharzy, którzy nie zdołali zadowolić jego kulinarnych wymagań. Wreszcie nakazał swojemu niziołkowemu paziowi, by przygotował *posiłek godny majestatu władcy*. Obfita uczta, jaką urządził niziołek, odniosła tak wielki sukces, że Ludwig nie tylko mianował swego pazia Kucharzem Imperialnym, ale wywyższył go do godności Księcia-Elektora (zwanego przez niziołki *Pierwszym Starszym*), odrywając od Stirlandu i Averlandu żyzne ziemie uprawne i tworząc w ten sposób niezależną od innych prowincji Krainę Zgromadzenia. Ludwig uczynił tak nie tylko z tego powodu, że zachwycił go znakomity posiłek, ale dało mu to też okazję do zemsty na władcach obu tych prowincji, ponieważ ich córki odrzuciły jego konkury, szczególnie na Wielkiej Hrabinie Stirlandu - która nie tylko odrzucała jego propozycje małżeństwa, lecz pozwoliła sobie również na obraźliwe skomentowanie kształtu osoby Imperatora.

Widząc sukces takiej taktyki, Świątynia Sigmara zaczęła również zabiegać o względy otyłego Imperatora. Zapraszany bezustannie na uczty, bankiety i prywatne kolacje, Imperator powoli zaczął postrzegać Kult, w pozytywnym świetle. Ludzie zaczęli szeptać, że arcykapłan Kultu zasiada po prawicy Ludwiga, ustawicznie zapełniając jego talerz wyśmienitym jadłem, a kielich winem. Istotnie, Kult obdarował Imperatora pałacem w Altdorfie, który podobno był wyposażony w wielkie kuchnie, jadalnie i niezwykle luksusowe wychodki. Wreszcie Imperator podpisał dekret gwarantujący Kultowi Sigmara głos elekcyjny. Podobno Wielki Teogonista tamtego okresu zmarł niedługi potem z obżarstwa.

DZIEŁA & BŁAHOSTKI:

Wraz z nadejściem Imperatorów Drakwaldzkich nastąpił gwałtowny rozwój sztuki, zwykle pod szlacheckim mecenatem. W swoim dążeniu do zdobycia chwały, dekadenccy władcy zamawiali upiększające rzeczywistość obrazy, pochlebcze dzieła literackie oraz pompatyczne utwory muzyczne. Szlachta szybko podchwyciła ten trend i wkrótce każda znacząca osoba miała artystów na swoje usługi.

Tak zwany *ruch naturalistyczny* w sztuce odszedł w zapomnienie. Nikt nie był zainteresowany dosłownym zapisem historii. Wiele rodzin dostrzegło szansę zapisania się w annałach historii i skrzętnie z niej skorzystało. Absurdalne roszczenia, ubarwione sprawozdania z bitew oraz upiększone opisy przodków stały się normą w kronikach, co doprowadziło do kilku niezwykłych przypadków awansu społecznego.

Wielu magnatów pragnęło mieć portrety ukazujące ich w *odpowiednim świetle* - na przykład okryty niesławą i śliniący się książę Leicheburga został przedstawiony jako urodziwy, w pełni sprawny mężczyzna, bez śladu garbu z dwojgiem oczu. Niektórzy poszli tak daleko, że ich podobizny bywały umieszczane na obrazach lub gobelinach przedstawiających wydarzenia z odległej historii Imperium, na przykład Bitwę na Przełęczy Czarnego Ognia.

Zwykli ludzie traktowali to jako pozbawioną sensu frywolność, ale nawet im rozkwit sztuki zapewnił pewne korzyści. Kult Sigmara jako jeden z pierwszych zaadaptował ideę ilustrowania ksiąg, zamawiając kosztowne, iluminowane mistrzowską ręką tomy. Te dzieła, zwykle na temat życia Sigmara, były regularnie uznawane za obiekty Kultu, a niektóre świątynie przeznaczały tysiące koron na ich stworzenie. Ukończenie Katedry Sigmara w Altdorfie stało się okazją do zamówienia ośmiu takich ksiąg, oprawionych w kute złoto z krasnoludzkich kopalni. Po ich spisaniu w AS1012, osiem tomów *Żywotów Sigmara* przewieziono w uroczystym orszaku przez całe Imperium, a potem złożono w skarbcu w podziemiach Katedry.

Popyt na tak wiele dzieł sztuki wywołał wielki wzrost obrotów w handlu barwnikami oraz doprowadził do szybkiego rozwoju technik kolorystyki i konserwacji. Dużym popytem cieszyły się nie tylko barwne tusze, ale także materiały i farby o pięknych odcieniach. Niektóre cechy rzemieślnicze zaczęły specjalizować się w wyrobie niezwykle kosztownych barwników, używanych do portretowania szlachty, eksperymentując ze wszelkimi składnikami, by osiągnąć najprawdziwszy błękit lub najjaśniejszy poblask złota w farbie. Ten krótkotrwały, lecz wysoce intensywny rozwój sztuki osiągnął szczyt w AS1023, gdy baronowa Auerbach z Hochlandu podobno zapłaciła 120000 złotych koron za wytworzoną na bazie pereł farbę, która miała idealnie odwzorować barwę jej uzębienia.

Ten krótki okres rozwoju sztuki nie trwał jednak długo. Nadchodzące katastrofy na dobre położyły kres dekadencji rodu Drakwaldczyków.

PLAGI & SZCZURY:

Rok AS1053 był świadkiem koronacji ostatniego i najgorszego z Imperatorów Drakwaldzkich, Borysa Hochenbacha, który na zawsze został zapamiętany jako Borys *Złotobierny* lub *Nieudolny*. Obsesyjnie chciwy i skąpy, pozwalał Książętom-Elektorom rządzić, jak im się podobało, dopóki otrzymywał stosowne *podarunki*. Tworzono oraz sprzedawano nowe stanowiska i godności, więc Książęta-Elektorzy konkurowali ze sobą w pogoni za jeszcze wspanialszymi tytułami, takimi jak chociażby *Arcyksiężna* lub *Wielki Margrabia*. Znaczna łapówka mogła spowodować odwołanie przez Imperatora statusu wolnego miasta, które sprawiało jakieś problemy, przy czym pierwsze wieści o tym wydarzeniu docierały wraz z żołnierzami miejscowego szlachcica, którzy przejmowali kontrolę i wieszali burmistrza. Inni przyłączyli się do gry i nawet kulty zaczęły kupczyć stanowiskami w hierarchii duchownej. Sam Imperator sprzedawał pospólstwu prawo do spędzenia nocy w pałacu imperialnym, wynajmując komnaty swego poprzednika z VIIII wieku, Jurgena Leniwego.

Dzień sądu nadszedł w AS1111, kiedy jednocześnie w kilku miastach na Wschodzie wybuchła zaraza, rozszerzając się nieubłaganie na Zachód. Najbardziej wysunięte na wschód ziemie Talabecklandu i Ostlandu zostały całkowicie wyjałowione i musiały zostać porzucone. Najmocniej ucierpiały zatłoczone miasta, a zdesperowani władcy podpalali całe dzielnice przy pierwszym przypadku zarazy. Podróżni podejrzani o przenoszenie choroby byli wieszani, a ich ciała palone przez bezlitosnych strażników dróg. Modlitwy do bogów pozostawały bez odpowiedzi, kapłani umierali na swych ołtarzach, podczas gdy szlachta i bogacze opuszczali obszary miejskie, udając się do stosunkowo bezpiecznych majątków na wsi.

Sam Imperator nie dbał o to w najmniejszym stopniu. Ukrył się w pałacu w Carroburg i dopuszczał do siebie tylko najbardziej majętnych i urodziwych ze swoich poddanych. Wszelkie myśli o pladze i pokrytych krostami wieśniaków były daleko stąd. Dworzanie Imperatora śmiali się, pili i czekali na wygaśnięcie ognisk zarazy.

Latem AS1115 nastąpiło szczególnie gwałtowne apogeum epidemii. Imperator, wraz z większością Książąt-Elektorów oraz ich najbliższymi rodzinami i poddanymi, zamknął się w pałacu w Carroburg, aby przeczekać zarazę. Jednak pewnego upalnego wieczora nadszedł kres panowania ostatniego z linii Imperatorów Drakwaldzkich.

W czasie wystawnego balu Imperator obżerał się pieczoną gęsią, a dworzanie tańczyli pod gwiazdami, ale nikt nie zauważył odzianych w postrzępione łachmany istot, które ustawiły się tak, aby wiatr wiał z ich strony prosto na ucztujących. Byli to trzymający kadzielnice z trującym dymem mnisi zarazy klanu Pestilens, którzy mieli rozpocząć ostatni etap podstępnego ataku skavenów na Imperium.

Wiatr rozniósł zarazę po całym pałacu. Tej nocy umarło wiele najważniejszych dostojników Imperium. Na ich ciałach pojawiły się gnijące wrzody i pękające krosty. Konający Borys Nieudolny słuchał wodza skavenów, który opowiadał mu o wielkim planie szczuroludzi, o armiach maszerujących ten nocy przez całe Imperium, niosących śmierć i zagładę. O tej rozmowie jednak nikt nie pamięta, gdyż nie przeżył żaden z zaproszonych na ucztę gości.

NAGŁE ODKUPIENIE:

Owej strasznej nocy wiele osad i miast padło z rąk skavenów oraz tych, którzy przyszli za nimi. Nawet miasta, które zdołały się obronić, poniosły olbrzymie straty. Płonęły biblioteki, świątynie, uniwersytety i całe dzielnice. Oddziały Imperium usiłowały stawić opór, ale pozbawione organizacji i kompetentnego dowództwa stanowiły zaledwie cień dawnej potęgi. Wielkie miasta, takie jak Nuln i Mordheim, stały się wyspami w morzu terytoriów opanowanych przez skaveny. Jednak nawet i potężnym fortecom przeznaczona była zagłada. Za murami miast, kilku ostatnich pozostałych przy życiu przywódców Imperium patrzyło, jak w trującym, morowym powietrzu umiera marzenie Sigmara.

Jednak z północy nadeszła nadzieja. Książę-Elektor Middenlandu i Middenheim, graf Mandred von Grotkaas, zebrały wszystkie wojska i przełamał oblężenie Middenheim, wypierając skaveny za linię Talabecku i Reiku. Przez następne dziewięć lat Mandred mobilizował lud Imperium i wygrywając kolejne bitwy, spychał szczuroludzi z powrotem do ich podziemnego świata. Wreszcie w AS1124, w bitwie pod Averheim Mandred rozbił armię szczuroludzi i zmusił je do panicznej ucieczki. Na polu bitwy pozostali przy życiu Elektorzy ogłosili go Imperatorem Mandredem I *Szczurobójcą*.

Mandred musiał zmierzyć się z olbrzymi dziełem odbudowy. Mówi się, że z powodu plag i innych zbrodni skavenów, z każdych dziesięciu mieszkańców Imperium przeżyło ledwie trzech, a wielkie połacie lądu zostały spustoszone, w większości zamieniając się w dzikie pustkowia. Jednak pierwszym aktem wydanym przez Mandreda po zajęciu tronu było ukaranie winnych głupoty, która doprowadziła do katastrofy. Mocą imperialnego dekretu odarł dom Hochenbachów ze wszelkich honorów, ogłosił rozwiązanie Wielkiej Prowincji Drakwald oraz włączenie tych ziem do Middenlandu i Nordlandu. *Runiczny Kieł* Drakwald został złożony w skarbcu Świątyni Ulryka z Middenheim.

Imperator Mandred rządził przez ponad 25 lat, w tym czasie zyskując reputację silnego i surowego, ale także sprawiedliwego władcy. Rozpoczęła się odbudowa osad i miast, ale podczas wojny na zawsze przepadło wiele ksiąg z bezcennymi zapisami historyków. Mandred był silnym Imperatorem i Książęta-Elektorzy wypełniali wolę w każdej sprawie. Po kilku latach ludzie zaczęli zapominać o koszmarze lat 1115-1124. Jednak szczuroludzie nie zapomnieli.

WIEK TRZECH IMPERATORÓW:

Skaveni dopełnili zemsty w noc Geheimnisnacht AS1152. Skrytobójcy z klanu Eshin zamordowali Imperatora Mandreda w jego komnatach, zadając mu ponad tuzin pchnięć i wycinając serce władcy. Podobnie jak wcześniej Sigmar, Mandred nie mianował następcy.

Rada Elektorów wybrała na Imperatora nieudacznika, Ottona z Sollandu. Przez kilka następnych stuleci pozycja Imperatora stała się przedmiotem targów i handlu między ambitnymi Elektorami. Pochłonięci zaspokajaniem swoich osobistych celów, Książęta nie dbali o dobro Imperium, a nad jedność krainy przedkładali prawo do prowadzenia wzajemnych wojen Wewnętrzne konflikty stały się tak powszechne, że okres ten przeszedł do historii jako *Wiek Trzech Imperatorów*. Pomimo tego, imperialny tron pozostawał ważnym symbolem jedności, aż do czasu, gdy pewna osoba postanowiła nie dzielić się władzą z nikim innym.

Po trwającym ponad dwieście lat konflikcie w AS1360 Ottilia, Wielka Księżna Talabecklandu, *bez elekcji* ogłosiła się Imperatorową. Wspierał ją Ar-Ulryk, który wcześniej został Elektorem, co miało przełamać impas polityczny i stanowić przeciwwagę dla wpływów Wielkiego Teogonisty. Od czasu, gdy na skutek rywalizacji pomiędzy prowincjami Wielki Teogonista otrzymał prawo głosu w czasie wyborów Imperatora, stosunki pomiędzy dwoma Kultami były napięte. W AS1359 Imperatorem został wybrany wróg Ottili - Wielki Hrabia Stirlandu. Ottilia udała się do Ar-Ulryka do Talabheim i zdołała go przekonać, iż posiada niezbite dowody na to, że założyciel Kultu Sigmara był szaleńcem. Tak zwana *wizja pustelnika*, mająca miejsce lata wcześniej, została błędnie zrozumiana, był to po prostu znak, iż jego panowanie zostało osobiście pobłogosławione przez Ulryka. Ta wersja odpowiadała Ar-Ulrykowi, dlatego natychmiast ogłosił wszystkich wyznawców Sigmara heretykami. Ottilia zabroniła wyznawania Sigmara w Talabecklandzie, jego świątynie zbezczeszczono, a kapłanów ścigali łowcy czarownic.

W tym samym czasie *wybrany* Imperator przebywał w Nuln, skąd próbował prowadzić wojnę przeciwko *diablicy z Talabheim*, jednak sam był wówczas w stanie wojny z Middenlandem, a poza tym lata wcześniejszych wojen mocno wyszczerbiły imperialne armie. Impas trwał prawie 200 lat. Ottilia przekazywała *koronę* swym potomkom, a w Nuln wciąż wybierano *prawdziwych Imperatorów*. Wybory te stały się jedynie formalnymi spotkaniami, gdzie automatycznie wybierano kandydata wskazanego przez Wielkiego Teogonistę - osoby o odmiennych poglądach wyprowadzano z błędu za pomocą mieczy rycerzy zakonnych strzegących zgromadzenia!

Od tej chwili prywatne wojny w Imperium nabrały charakteru waśni religijnych, gdy prowincje sigmaryckie ścierały się z wiernymi Ulrykowi, a dwa trony walczyły o władzę. Nierzadko bywało tak, że inne prowincje przyłączały się do jednej ze stron, nawet do, wydawałoby się, swoich zaprzysięgłych wrogów.

Sytuacja pogorszyła się w AS1547, gdy Elektor Middenlandu Książę Heinrich uznał, że zdobył dość głosów podczas elekcji, by stać się Imperatorem i ponownie zjednoczyć naród. Inni jednak nie zgodzili się z tym stwierdzeniem i dali to wyraźnie do zrozumienia - nawet grożąc wyciągniętą bronią. Obrażony Książę-Elektor powrócił do Middenheim pełen furii, gdzie wydrukował i rozpowszechnił edykt, głoszący, że elekcja jest oszustwem a on sam jest w prostej linii potomkiem Imperatora Mandreda i sam ogłosił się Imperatorem!

W ten sposób Imperium Sigmara rządziło trzech pogrążonych w wojnie Imperatorów. Ci z Middenheim i Talabheim przekazywali tytuł swym potomkom, a w Nuln, jak dawniej, elekcje odbywały się pod dyktando Wielkiego Teogonisty.

Imperator Heinrich wypowiedział wojnę panującemu w Talabheim Frederikowi V. Ów władca, wywodzący się z dynastii *Ottiliańskich Imperatorów*, w tym czasie wojował z elekcyjnym Imperatorem z Nuln, którego imię zaginęło w odmętach historii, ale najwyraźniej był tylko marionetką w rękach Wielkiego Teogonisty. W tych burzliwych czasach nawet pomniejsze prowincje ogłaszały swoją autonomię. W AS1550 władający zachodnim Middenlandem ród Bildhofenów ogłosił niezależność od Middenheim, w zamian za poparcie Imperatora Nuln otrzymując *Runiczny Kieł* Drakwaldu. Chociaż nie zachowały się przejrzyste zapisy tłumaczące, w jaki sposób ten miecz zniknął z krypt w Middenheim i pojawił się w Nuln, kapłani kultu Ranalda nazywają to *Wielkim Skokiem*. W AS1681, podczas wielkiego zamieszania po *Nocy Niespokojnych Umarłych*, Sylvania uzyskała niepodległość wobec Stirlandu. Natomiast w AS1905 miasta Ostermarku zbuntowały się przeciw Talabecklandowi, z pomocą Książąt Ostlandu tworząc Ligę Ostermarku.

W AS1707, po odparciu hordy zielonoskórych pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura, Wissenland wchłonął zniszczone tereny Sollandu. Zanim władze zdążyły wyrazić na to zgodę, inni Elektorzy zażądali separacji Nuln i Wissenlandu. W AS1750 Talabheim uzyskało krótkotrwałą niezależność od Talabecklandu, gdy tamtejszy Imperator Horst Lękliwy uciekł przed najeźdźczą armią. Doprowadziło to do rewolty w mieście, które osadziło na tronie własnego Imperatora, Helmuta II. Rozłam Imperium stał się faktem w AS1979, gdy *zgromadzenie tymczasowe* Elektorów doprowadziło do wyboru Księżnej Magritty. Nikt spoza Wissenlandu, Stirlandu i Averlandu nie uznawał jej władzy, a Wielki Teogonista, który odmówił koronacji Magritty z Marienburga, jako powód podając jej zbyt młody wiek, ogłosił okres bezkrólewia. Przez następne blisko cztery stulecia, potężne Imperium było zaledwie blednącym wspomnieniem w pamięci jego mieszkańców. W następstwie działań hierarchy Sigmara, aż do AS2303 nie odbyły się żadne wybory.

WIEK CIEMNOŚCI:

Rządy Trzech Imperatorów trwały praktycznie bez zmian przez ponad 400 lat. Lata wojny wycisnęły swe piętno, a Chaos nie pozostawał bezczynny. Stopniowo nawet zwaśnione prowincje zaczęły się dzielić, a samozwańczy Imperatorowie mieli wkrótce pełne ręce roboty z problemami wewnątrz swych własnych granic. W okresie Wieków Ciemności znacznie zwiększyła się liczba demonologów i nekromantów, a w głębi puszcz Imperium postawiono wiele świątyń ku czci bogów Chaosu, a wielu zmarłych nie zaznało odpoczynku.

TRZECIE TYSIĄCLECIE: ODRODZENIE W OGNIU:

Nadejście XXIIII wieku zbiegło się z wielkim zagrożeniem z Północy. Niszczycielskie Potęgi ponownie zaczęły spoglądać w kierunku krain ludzi. Zorze na niebie widziane były daleko na południu, aż pod Nuln, znaki w świątyniach mówiły o nadejściu straszliwego niebezpieczeństwa, a kislevscy zwiadowcy donosili o olbrzymiej, przerażającej armii zbierającej się na Północy.

INWAZJA CHAOSU:

Dwieście lat przed nastaniem Imperatora Karla-Franza I, wydawało się, że nadchodzi koniec świata. Toczyła się wojna niosąca zniszczenia, o jakich nikt do tej pory nie pamiętał. Nazwana została WIELKĄ WOJNĄ - WIELKĄ WOJNĄ przeciw Chaosowi. Po raz pierwszy od wielu tysiącleci cztery potęgi Chaosu odłożyły na bok niekończącą się rywalizację i postanowiły skierować swe armie do unicestwienia śmiertelników raz na zawsze. Od Północnego Pustkowia nadciągały hordy Chaosu. Armie barbarzyńców czczących czterech bogów, niezliczeni zwierzoludzie, potworne pomioty Chaosu, szeregi odzianych w czerń Wojowników Chaosu i budzące strach Smocze Ogry, które zostały zbudzone ze swego wiecznego snu przez Burzę Chaosu. Grozy zniszczenia dopełniały posuwające się w tylnej straży niekończące się zastępy demonów. To była największa armia jaka kiedykolwiek maszerowała ziemiami Starego Świata. Stronnicy Mrocznych Bóstw pustoszyli jedno za drugim miasta Kisleva. Pokonywali każdą armię wysyłaną przeciw nim. Bolgasgrad, Petragrad, Linsk, zostały spalone, a ich mieszkańcy rozsiekani.
Broniony przez krasnoludy Karag Vlag padł. Po raz pierwszy od swego powstania. Z każdym zwycięstwem granice Królestwa Chaosu powiększały się, kosztem kolejnych krain śmiertelników. Zdawało się, że zbliżał się czas ostatecznego pogromu, i całe życie było skazane na nieuchronne chylenie się ku upadkowi. Zalewane przez stwory bezwzględnych bogów Chaosu, po których pochodzie pozostawały jedynie gotujące się masy traconych i krzyczących dusz. Ale wtedy z krain Imperium nadszedł wybawiciel. Z ziemi niszczonych przez wieczną rywalizację o tron Imperatora. Z miasta Nuln przybył człowiek, który zjednoczył Imperium i ostatecznie pokonał armie Chaosu, odrzucając mroczny potop. Zwał się Magnus, później znany jako Pobożny, zbawiciel Imperium.
- *Historia Imperium*, Sigismunda von Sonnenscheina

Przez cały ten czas postępowało rozdrobnienie Imperium, aż w mniej więcej AS2000 nie istniało już ono jako powiązana całość. Nie było Imperatora, a w lasach mnożyły się gobliny, a granice najeżdżały coraz większe bandy orków. Wydawało się, że powtórne zdobycie tej części Starego Świata przez siły ciemności jest tylko kwestią czasu.

I rzeczywiście. W AS2302 stare Bramy Chaosu wkroczyły w nową falę gwałtownej aktywności, a granice Pustkowi Chaosu po raz kolejny zaczęły się rozszerzać - zagarniając Norskę i Wschodnie Stepy. Pomiędzy ludźmi i krasnoludami zaczęły się szerzyć straszliwe mutacje, krążyły pogłoski o czających się w puszczach zwierzoludziach i Wojownikach Chaosu zdążających ku ziemiom Imperium. Wydawało się, że dni państwa są już policzone.

Przez całe lato AS2301, w całym Imperium miały miejsce liczne katastrofy i nieszczęścia. Studnie, które dotychczas służyły miastom przez całe pokolenia, wypełniły się śmierdzącym szlamem. Bydło zapadało na nieznaną chorobę i zdychało w wielkich ilościach. Plony marniały od wielkich upałów, albo były niszczone przez plagę szarańczy. Niektórzy twierdzili, że ktoś rzucił na Imperium klątwę, wskazując najobrzydliwszego z mrocznych bogów Chaosu, Pana Rozkładu, Nurgla, jako sprawcę wszystkich nieszczęść. Wyglądało na to, że czterej wielcy bogowie Chaosu odłożyli, ten jeden raz, na bok swoje wieczne waśnie i zjednoczyli się w prostym celu: Zniszczenia Starego Świata. Potęga Chaosu rosła od kilku lat, to było pewne. Na północy, zwierzoludzie mnożyli się i stawali się śmieli, wychodząc z lasów i napadając na mieszkańców Ostlandu i Ostermarku. Nikt nie był w stanie temu zapobiec, władza zwierzchnia w Imperium skończyła się wiele lat wcześniej. Imperatorski ród wygasł, a państwo było podzielone pomiędzy rywalizujących ze sobą Książąt-Elektorów. Grupy Wojowników Chaosu włóczyły się wśród Wyjących Wzgórz, opodal Altdorfu. Bandy dzikich orków, wypierane z lasów przez rosnącą potęgę Chaosu, bezkarnie plądrowały i niszczyły ziemie Imperium.

Na dalekiej północy, brama rozdzielająca światy pulsowała od nagromadzonej energii. Mroczny cień Chaosu rozszerzał się na południe, zajmując Północne Pustkowia i wchłaniając je do Królestwa Chaosu. Podczas gdy złożone niemocą Imperium dogorywało, na Pustkowiach Chaosu toczyła się bezwzględna walka o władzę. Wśród wielu plemion barbarzyńców, najsilniejszym okazali się Khulowie. Wiele ze zwycięstw zawdzięczali swojemu wodzowi, Asavarowi. Ten potężny barbarzyńca okazał się niezrównanym wojownikiem i inteligentnym przywódcą. Przez wiele lat jego szczep przemierzał bezdroża Pustkowi, walcząc z innymi plemionami i stopniowo je sobie podporządkowując. Armia Asavara rosła w siłę i w końcu stała się najpotężniejszą na całej Północy. Opowieści głoszą, że w jego oczach płonęła potęga Mrocznych Bóstw, a czerwona zbroja jarzyła się przeklętym światłem. Z każdym zwycięstwem pod sztandary Asavara zaciągało się coraz więcej wojowników, aż wreszcie jego legiony stały się tak liczne, iż wódz Khulów postanowił ruszyć na południe i zdobyć położone tam krainy. W swej wędrówce ku ziemiom Sigmara i Ulryka przebył Wielką Krainę Czaszek, wymieniając niezliczone setki niewolników na demoniczne maszyny oblężnicze, skonstruowane przez krasnoludy Chaosu. Potem Asavar poprowadził swoje legiony ku Wysokiej Przełęczy, gdzie przyłączyły się do nich hordy zwierzoludzi i smocze ogry.

Z nadejściem jesieni, ziemie Imperium ogarnęła anarchia. Setki umarło z głodu. Tysiące szukały ratunku w przeludnionych miastach. Farmy, wioski, nawet małe miasta były porzucane na łaskę zwierzoludzi, Wojowników Chaosu, czy też zwykłych bandytów. Sprawy miały się źle nawet w bogatym Reiklandzie, regionie dokoła miast Nuln i Altdorf. Zwierzoludzie wyszli z lasu Reikwald i wiele łodzi zostało zaatakowanych i spalonych, gdy płynęły Reikiem. Przypadkowymi sprzymierzeńcami Mrocznych Potęg i w pewnym sensie awangardą ich armii były hordy zielonoskórych, którzy uciekając przed nadciągającymi legionami potępionych, zalali Imperium, paląc, grabiąc i mordując. Na ulicach miast fanatycy i prorocy zagłady głosili swoje dziwne nauki. Wielu zdesperowanych mieszkańców słuchało i wierząc, że koniec świata jest bliski, przyłączało się do band flagelantów. Za ogólną sytuację winiono bogów Chaosu i czarnoksięstwo. Z tego powodu wielu niewinnych ludzi zostało spalonych na stosach albo utopionych, ale zginęło wówczas również wielu prawdziwych wyznawców i agentów mrocznych bóstw.

Wielka horda Chaosu w Krainie Trolli nadal rosła w siłę. Była to prawdopodobnie największa armia, jaka ruszyła na wojnę w Starym Świecie. Niektórzy twierdzą, że liczyła około stu tysięcy, inni podają liczby dwu-trzykrotnie większe. W Kislevie, najdalej na północ wysuniętym królestwie ludzi, Car wysłał na południe prośbę o pomoc, przewidując, że horda niedługo ruszy prosto na jego kraj. Wiadomość dotarła do Wolfenburga, do Księcia-Elektora Ostlandu, który wciąż opierał się zwierzoludziom, pomimo że jego kraj został już całkowicie zrujnowany. Bogowie Chaosu należeli do największych wrogów księcia, który odpowiedział natychmiast. W ciągu tygodnia zebrał swą armię i wyruszył na północ. W tym czasie Imperium dalej pogrążało się w anarchii. Czarnoksiężnicy Chaosu wyszli z ukrycia i poprowadzili bandy swych wyznawców by przejąć lokalną władzę. Niektórzy ludzie, doprowadzeni na skraj szaleństwa przez głód i rozlew krwi, otwarcie głosili potęgę Chaosu i przysięgali wierność mrocznym bogom. Łowcy czarownic i kapłani skrzyknęli mieszkańców Imperium przeciwko wyznawcom Chaosu i na ulicach miast wybuchły krwawe walki. Lecz wtedy w Nuln pojawił się pewien szlachcic, znany jako Magnus Pobożny, ze znakiem komety o dwóch warkoczach na tarczy. W czasie, gdy armie Chaosu nacierały na Kislev, wezwał on ludność Imperium, by zgromadziła się przy jego boku. Młodzi mężczyźni i kobiety masowo przyłączali się do jego armii. Wkraczając do Talabecklandu, w którym zaprzestano łowów na wyznawców Sigmara, wysłał posłańców niosących przesłanie dobrej woli do wszystkich władców prowincji. Wzywał w nim do zjednoczenia *wszystkich prawdziwych synów i córki Sigmara.* Głosił: *musimy razem chwycić za broń, by hordy Chaosu nie ogarnęły nas bez reszty i aby ostatecznie ciemności nie okryły ziemi.*

Na północy, z nadejściem zimy armia Chaosu ruszyła na południe. Wojska Wielkiego Księcia Ostlandu i armia Cara Kisleva wyruszyły, by zagrodzić jej drogę. Dwie potężne siły starły się gdzieś pomiędzy Kislevickimi miastami Chazask i Murmagrad. Przeżyło tylko kilku, którzy donieśli o klęsce sił Ostlandu i Kisleva. Armia Chaosu spustoszyła północne ziemie Cara, nim wyruszyła w dalszą drogę. Horda przekroczyła zamarzniętą rzekę Linsk wiosną AS2302. Ostatni żołnierze armii Kisleva zostali otoczeni i wybici podczas desperackiej próby obrony rzecznych mostów. Za rzeką leżało serce ziem Kisleva i wielkie miasto Praag, w którym ludzie przygotowywali się na nieunikniony atak. Tysiące uciekły pod osłonę murów z okolicznych wsi, zabierając ze sobą wszystkie zwierzęta, jakie zdołali. To jednak nie wystarczyło i po krótkim czasie zaczęło brakować żywności, a wśród wycieńczonych obrońców zaczęły się szerzyć choroby zsyłane przez Nurgla. Wkrótce jedynym źródłem pożywienia dzielnych obrońców były rośliny sadzone przez nich na terenie miasta. Tymczasem siły Chaosu rozłożyły obóz dokoła miasta. Stamtąd od czasu do czasu urządzano wypady na miasto, jednak nie podjęły żadnych prób zdobycia miasta, czekając aż choroby i zaraza osłabią obrońców. Obrońcy Praag odpierali każdy atak, utrzymując się przy życiu ułudą nadziei na nadejście odsieczy. Po mieście krążyły plotki o bohaterskim przywódcy z południa, człowieku zwanym Magnusem, który maszerował ze swoją armią by ich ocalić.

W istocie, siła zwolenników Magnusa z Nuln i całym Imperium rosła coraz bardziej. Zgromadził on armię ludzi wszelkiej maści: lojalnych wyznawców Sigmara, szalonych flagelantów, zwykłych mieszczan nienawidzących Chaosu i zawodowych żołnierzy z armii poszczególnych prowincji. Widząc w Magnusie przywódcę, za którym wszyscy mogliby pójść, Elektorzy Imperium odłożyli na bok waśnie i udzielili mu swojego poparcia i poprowadzili swoich żołnierzy by się do niego przyłączyć. Wkrótce na północ

maszerowała najpotężniejsza armia w dziejach Imperium, tak wielka, że musiała zostać podzielona na dwie części by dało się ją wyżywić. Jednak marsz był powolny, a z każdy mijającym dniem obrońcy Praag stawali się słabsi, a nadzieja ich sercach powoli gasła.

W końcu, po zażartej bitwie na ulicach płonącego miasta, Praag upadło zimą AS2302. Magnus nie zdążył. Jego kawaleria znajdowała się zaledwie dzień drogi od miasta, ale nie zdołała mu pomóc. Chaos triumfował. Gdy Praag upadło, z Królestwa Chaosu zawiał potężny czarny wiatr. Wypadł z Wrót Chaosu, przeleciał nad Północnymi Pustkowiami i Krajem Trolli i wpadł do północnego Kisleva. Wył i jęczał po ulicach Praag, a tam gdzie zawiał, wkraczało Królestwo Chaosu, pochłaniając ziemię należącą dotąd do ludzi. Ulice miasta ugięły się przed jego siłą. Ludzie i kamienie stopili się i stali jednością. Wszystko, co żyło, złączyło się z samym miastem. Dusze obrońców zostały uwięzione w zniekształconych miejskich murach. Umęczone twarze wyglądały ze ścian. Rozpaczliwie drgające dłonie wyrastały z miejskich bruków. Kolumny wydawały dźwięki, które dotychczas wydawali ludzie. Miasto Praag stało się koszmarem na jawie, żywym przedsmakiem tego, co czekało Stary Świat pod rządami bogów Chaosu. Nieliczni zdołali uciec z ruin Praag, prześlizgując się przez linie oblężnicze wrogiej armii, gdy sposobiła się ona do ostatecznego szturmu. Przynieśli wieść o upadku miasta do stolicy, miasta Kislev, w którym Car intensywnie ćwiczył swoją nową armię i do nadciągających wojsk Imperium. Mówi się, że gdy Magnus z Nuln usłyszał o upadku miasta, płakał krwawymi łzami i że przysiągł Sigmarowi, że zemści się na sprawcach koszmaru, w który zmieniło się Praag.

Po upadku miasta horda Chaosu zaczęła przemieszczać się na południe, nawet nie wiedząc, że mija nadciągającą kawalerię Magnusa. Ta armia wkrótce dotarła do czegoś, co kiedyś było Praag. Jej żołnierze, z których duża część pochodziła z Kisleva, ujrzeli tam na własne oczy jak straszliwy los spotkał ich rodaków. Nie pozostali tam długo, przepełnieni wściekłością i żądzą zemsty szybko wyruszyli za hordą Chaosu. Wkrótce napotkali i zniszczyli jej straż tylną, złożoną głównie z maruderów i zwierzoludzi, które nie nadążały za resztą. Ludzcy wojownicy wyrżnęli przeciwników w szale wywołanym tym, co ujrzeli w Praag, szybko wybijając wszystkich wrogów. Zwycięstwo, mimo iż niewielkie, było jednak zwycięstwem, pierwszym sukcesem sił ludzi w tej wojnie. Główna część hordy dalej maszerowała w stronę miasta Kislev, nic nie wiedząc o armii, która znalazła się teraz na jej tyłach.

W tym samym czasie, gdy kawaleria podążała w stronę Praag, Magnus z resztą armii maszerował do stolicy Kisleva chcąc uzupełnić zapasy i dołączyć świeżych żołnierzy. Jednak dotarł tam akurat na czas, by ujrzeć hordę Chaosu otaczającą miasto. Potężna armia stała dookoła miasta, a jej czarne sztandary powiewały na wszystkich okolicznych wzgórzach. Można było dostrzec proporce wszystkich czterech potęg Chaosu, powiewające w miejscach gdzie stali ich wybrańcy. Wojownicy i rycerze Chaosu czekali w równych szeregach na rozkaz do ataku. Mroczni kapłani stali pomiędzy nimi lub dosiadali swoich spaczonych wierzchowców, przygotowując się do swoich mrocznych rytuałów. Zwierzoludzie zebrali się pod sztandarami własnych przywódców, powarkując i wyjąc z podniecenia. Ponad całą armią górowały potężne, zniekształcone istoty, demony lub śmiertelne bestie z Północnych Pustkowi, tego nikt nie był pewien.

BITWA U BRAM KISLEVA:

Widzę w waszych oczach, że boicie się tego przeciwnika. Widzę w waszych oczach, że zastanawiacie się, jak możemy walczyć z tak straszliwymi potworami. Mężowie Imperium, mam odpowiedź. Będziemy walczyć z nimi naszą stalą, będziemy walczyć z nimi naszą odwagą, ale nade wszystko będziemy walczyć z nimi mocą naszej wiary w Sigmara!

- Magnus Pobożny przed Bitwą u Bram Kisleva

W czasie, gdy wyznawcy Chaosu sposobili się do szturmu, w mieście trwały rozpaczliwe przygotowania do obrony. Car osobiście dowodził swoją nową armią, która mimo słabego wyszkolenia i wyposażenia, przygotowywała się do odparcia szturmu z odwagą wynikającą z desperacji. Obok nich na umocnieniach stały krasnoludy z twierdzy Karaz-a-Karak, które przybyły na pomoc po otrzymaniu od Cara rozpaczliwej prośby o pomoc. Ci wytrzymali wojownicy bez wątpienia ocalili miasto od zniszczenia, przyjmując na siebie główny impet pierwszego natarcia sił Chaosu. Do szturmu ruszyli zwierzoludzie, którzy w brutalnej walce wręcz zepchnęli Kislevitów z prowizorycznych umocnień na przedpolu miasta i zmusili ich do wycofania się na mury samego Kisleva. Tylko dzięki krasnoludom, które jako ostatnie przeszły przez miejskie bramy, udało uniknąć się masakry obrońców. W chwili, gdy przywódcy hordy przygotowywali drugi szturm, Pierwsze oddziały Magnusa dotarły do obozu sił Chaosu. Horda szybko zareagowała na to nowe zagrożenie, dzieląc się na dwie części, z których jedna zaatakowała siły Magnusa, a druga kontynuowała szturm na miasto. Jednak armia Magnusa uderzyła w przeciwnika nim wyznawcy mrocznych bogów zdołali się przegrupować. Żołnierze Imperium rozbili w regimenty zwierzoludzi, którzy uciekli na sam widok szarżującej ciężkiej konnicy, i wpadli w główne siły hordy, wbijając się coraz głębiej w morze Wojowników Chaosu, demonów i zwierzoludzi. Jednak nawet mimo początkowej przewagi i impetu, siły Magnusa wkrótce zostały otoczone przez liczniejszego przeciwnika, który na miejsce zabitego wojownika wystawiał czterech nowych. Wkrótce armia Imperium została zmuszona do sformowania obronnego kręgu. Wszystko to było obserwowane z miejskich murów. Na początku obrońcy wydali okrzyk radości, gdy zwierzoludzie i Wojownicy Chaosu ginęli, lub uciekali przed nowo przybyłą armią. Jednak okrzyki zmieniły się w ponurą ciszę, gdy armia Imperium została zatrzymana a potem otoczona. Obawiając się, że ich wybawcy zostaną wybici na ich oczach, krasnoludy dokonały wypadu by przebić się do okrążonego Magnusa. Trzy setki krasnoludów wybiegły przez południową bramę i rzuciły się na swoich przeciwników. Ale siły Chaosu były zbyt liczne i krasnoludy zostały zmuszone do wycofania się z ciężkimi stratami. Z odważnych trzech setek, które opuściły miasto, wróciła mniej niż połowa.

Po powstrzymaniu ataku wojsk Magnusa, armia Chaosu jeszcze raz zwróciła swoją uwagę w stronę oblężonego miasta. Do kolejnego szturmu wysunęli się najlepsi wojownicy, demony, kapłani na demonicznych wierzchowcach i potężne bestie z Północnych Pustkowi i Kraju Trolli. Obrońcy miasta i krasnoludy przygotowywali się do odparcia szturmu z nikłą nadzieją, ale i z wielką odwagą. Jednak w momencie, gdy horda przygotowywała się do ataku, fortuna po raz kolejny się odmieniła. Kawaleria Magnusa, która przybyła pod Praag zbyt późno, pojawiła się teraz na północnej flance hordy Chaosu. Pamiętając, co ujrzeli w niegdyś dumnym mieście, żołnierze ogarnięci furią uderzyli prosto w środek armii wroga, która zaczęła się załamywać pod ich siłą ich gniewu. Magnus i jego wojsko bronili się na niskim wzgórzu, skąd dostrzegli zamieszanie na północnej flance wrogiej hordy. Magnus domyślając się, że to uderzenie kawalerii wysłanej do Praag, wykorzystał okazję i poprowadził swoich żołnierzy do jeszcze jednego ataku na znienawidzonego przeciwnika. Również w mieście dostrzeżono nacierającą kawalerię i gdy armia Chaosu zaczęła odwracać się, by stawić czoła nowemu zagrożeniu, bramy miasta rozwarły się, wypuszczając tłumy Kislevitów, którzy rzucili się na swych oprawców, oraz biegnące obok nich krasnoludy, które wypełniało pragnienie zemsty za zabitych towarzyszy. Atakowana od trzech stron, horda zaczęła się giąć i załamywać, pojedyncze grupy maruderów i zwierzoludzi zaczęły wymykać się z pola bitwy. Wojownicy Chaosu walczyli z determinacją, każdy z nich wart dziesięciu zwykłych żołnierzy, ale było ich za mało, by pokonać wszystkie trzy armie. Jednak prawdziwym przełomem w bitwie był pojedynek wodzów przeciwnych armii. Gdy pośrodku zakrwawionego pola bitwy Magnus z Nuln odciął głowę Asavara Kula Namaszczonego, pozbawiona wodza Horda Chaosu rozproszyła się i rozpoczęła odwrót. Jednak Kislevici, krasnoludy i żołnierze Imperium gonili i wybijali ich bez litości i niewielu wyznawców mrocznych bogów dotarło na Północne Pustkowia.

Wówczas to zwróciłem uwagę na wystrój sali audiencyjnej. Była dość mała, a ściany pokrywały grube tkaniny pokazujące sceny starożytnych bitew. Szczególnie eksponowane były przedstawienia ostatniej Wielkiej Wojny z Chaosem. Widniał tam jeden z generałów Chaosu, Skathloc Żelazny Szpon dosiadający swej potężnej wiwerny, Kła Zagłady. Był tam Magnus Pobożny, dumny w swej ciężkiej zbroi płytowej. Wokół jego głowy unosiła się aura świątobliwości, a w jednej ręce tkwił młot bojowy, będący znakiem Imperatora. Była także Car Aleksander, śmiertelny bóg w swym złoconym pancerzu. Zwierzoludzie szczerzyły się spomiędzy grubych wełnianych splotów. Szlachetni rycerze i skrzydlaci jeźdźcy pędzili im na spotkanie. Księżyc Chaosu lśnił złowieszczo na niebie. Wyglądał na większy, niż widziałem kiedykolwiek podczas swego życia…

- *Historia Imperium*, Sigismunda von Sonnenscheina

ODRODZENIE IMPERIUM:

Magnus rządził przez 65 lat, a wielu uczonych uważa ten okres za najszczęśliwszy w dziejach Imperium od czasów panowania samego Sigmara. Na ziemiach zapanował powszechny pokój, a ponowne zjednoczenie oraz wznowienie handlu między prowincjami przyniosły rozwój i dobrobyt. Magnus podjął kroki w celu wzmocnienia obrony Imperium, anulując nakaz ścigania czarodziejów, a potem tworząc Imperialne Kolegia Magii pod patronatem elfiego Mistrza Wiedzy Teclisa, który podczas wojny przybył na pomoc Imperium. Rozpoczęła się nowa epoka ożywienia intelektualnego i rozwoju nauki.

Magnus dostrzegał konieczność zachowania równowagi władzy pomiędzy największymi miastami Imperium a otaczającymi je terenami wiejskimi. Z tego powodu nadał Nuln status miasta-państwa, jednocześnie ratyfikując ponowne zjednoczenie Talabheim z Talabecklandem, które praktycznie nastąpiło kilka wieków wcześniej.

Magnus zmarł we śnie, w AS2369. Ze względu na wielkie dokonania za życia oraz oddanie Imperium i Sigmarowi, konklawe nadało mu tytuł *Pobożnego* i ogłosiło dzień jego narodzin powszechnie obowiązującym w całym Imperium świętem dziękczynnym.

ZAWIESZENIE:

Zjednoczenie Imperium nie powstrzymało jednak dążeń do wewnętrznych podziałów. Wybierając następcę Magnusa, Elektorzy odrzucili kandydaturę jego brata Gunthera i zamiast niego wskazali Leopolda Unfahigera, Księcia-Elektora Wielkiego Księstwa Stirlandu. Jak dawniej, rozpoczęły się targi możnowładców, które doprowadziły do tego, że kandydaci kupczyli głosami, zdobywając poparcie Elektorów w zamian za oferowane im nowe przywileje i prawa, co stopniowo, lecz nieuchronnie osłabiało pozycję Imperatora.

Ten problem skłonił Imperatorów z linii Unfahigerów do poszukiwania innych źródeł dochodów, które pozwoliłyby utrzymać przewagę wobec pozostałych Elektorów.

Imperator Dieter IIII posunął się jednak za daleko, gdy przyjął olbrzymią łapówkę od rajców Marienburga, a potem ogłosił niepodległość ich

miasta. Skandal związany z oderwaniem się prowincji za cichą zgodą Imperium był tak wielkim wstrząsem, że w AS2429 powołano nadzwyczajne spotkanie Książąt w Volkshalle w Altdorfie. Elektorzy odsunęli od władzy Dietera i osadzili na jego miejsce Wielkiego Księcia Wilhelma z Reiklandu, przodka obecnego Imperatora. Po porażce Armii Imperialnej pod Marienburgiem Imperator Wilhelm II uznał niepodległość Jałowej Krainy i uznał Dietera Księciem-Elektorem Talabecklandu, od którego odłączył Talabheim w podobny sposób, jak stało się to z Nuln. W granicach prowincji wciąż pozostawało kilku radykalnych wyznawców Ulryka, którzy wszystkich czcicieli Sigmara uważali za heretyków i którzy byli szczęśliwi mogąc poprzeć Dietera. Po pewnym czasie rodzina von Krieglitz odzyskała część dawnej władzy - głównie dzięki przyznaniu jej urzędu Wielkiego Księcia Talabecklandu.

Ze względu na pamięć o zniszczeniach kraju podczas Inwazji Chaosu, Elektorzy, ich lennicy oraz kapłani ze wszystkich sił unikali wybuchu otwartej wojny domowej. Wciąż jednak knuto intrygi i zawiązywano spiski w nieustannej walce o władzę.

W tym czasie, nowy Imperator - Wilhelm Holswig-Schliestein nie chcąc przeprowadzać się do Nuln, zdecydował się na ponowne przeniesienie stolicy do Altdorfu, gdzie pozostała ona do dnia dzisiejszego. W czasie rządów Wilhelma, który został później obdarzony przydomkiem *Mądry*, Imperium rozwinęło się technologicznie. Największy postęp dokonał się oczywiście w sztuce wojskowej. Rozwinął się handel, a komunikację znacznie poprawiła sieć nowych dróg. Utrzymano bliskie stosunki z Kislevem, a do Bretonni.

CZASY OBECNE:

Obecny Imperator Karl Fraz, zasiadł na tronie w AS2502. Z początku porywczy, wykazał się jednak sprawnością w rządzeniu i większą siłą charakteru niż jego bezpośredni poprzednicy. Ożywił też nadzieje na silne przywództwo nad Imperium. Elektorzy zostali zmuszeni do posłuszeństwa, a Imperator zręcznie manipuluje Kultami Sigmara i Ulryka, które usiłują zdobyć jego łaski.

Doświadczeni politycy oraz znający tajniki władzy uczeni twierdzą, że Karl Franz utrzymuje porządek w drodze zmuszania każdej frakcji do akceptacji rozwiązania, które wydaje się równie niekorzystne dla wszystkich stron. Dzięki tej taktyce, Imperator osiągnął wiele ze swoich celów, dając zwaśnionym stronom to, czego wolałyby nie zostawiać dla innych, ale nie spełniając ich początkowych roszczeń.

W ten właśnie sposób zdołał przekonać gildie z Altdorfu do podpisania niesławnego *Smrodliwego Dekretu* z AS2506, na mocy którego gildie zgodziły się uiszczać wysokie grzywny i opłaty za oczyszczanie miasta. Oczywiście, nie zrobiły tego ze szlachetnych pobudek, lecz z powodu przekonania, że tak wysokie koszty zrujnują konkurencyjne gildie.

IMPERIUM ZA PANOWANIA KARLA-FRANZA I:

Aby zdać sobie sprawę z tego, jak trudnego zadania podjął się Karl-Franz I niemal tuż po wstąpieniu na tron, musimy uświadomić sobie stan Armii Imperialnej przed objęciem przez niego władzy. Ustępy Codex Imperialis dotyczące wojny nie przewidywały w ogóle istnienia czegoś takiego jak regularna Armia Imperialna, nie istniały też żadne prawa odnośnie wojskowych uprawnień Imperatora w czasie pokoju. Co więcej, Codex nie zawierał definicji wojny, co pozwalało Książętom Elektorom na uchylanie się od obowiązku zmobilizowania i oddania pod sztandar Imperatora przepisowych kontyngentów wojsk. W rezultacie, w czasie potężnego najazdu zielonoskórych w rok (wiosna AS2503) po koronacji Karla-Franza, tylko Hrabia Elektor Nuln Sigmund von Liebowitz powierzył mu swoje wojska. Skutkiem była dewastacja Stirlandu i wielka nierozstrzygnięta bitwa pod Hundfeld, w której zginęło blisko trzy tysiące żołnierzy Imperium. Przyjętą dotąd praktyką było używania przez Imperatora własnych wojsk w charakterze Armii Imperialnej. Imperator był wszak zawsze Księciem-Elektorem, dysponował własnym wojskiem, a jego konieczne z racji sprawowanej władzy powiększenie mógł finansować kradnąc ze skarbca Imperium. Taki był obyczaj i wszyscy oczekiwali od Imperatora zachowania z nim zgodnego. Tymczasem dwudziestoośmioletni wówczas Karl-Franz nie miał na to najmniejszej ochoty. Zbyt słaby zaraz po objęciu władzy, aby narzucić swoją wolę, ujrzał w masakrze pod Hundfeld okazję, której nie mógł wypuścić z rąk. W miesiąc po bitwie w wielu karczmach zaroiło się od zmęczonych weteranów, wciąż poobwijanych w bandaże, opowiadających o bitwie i o tym, jaką rzeź sprawiłby orkom najwspanialszy dowódca wszechczasów, gdyby tylko zdradzieccy Elektorowie nie odmówili oddania należnych mu wojsk. Zadziwiające, jak doniosłe mogą być skutki prostego planu, wspartego dobrą historią.

Ludność Imperium od dawna nie miała wysokiej opinii o swych książętach, nie bez racji uważając ich za pysznych i zarozumiałych sobiepanów, gotowych, dla zdobycia większej władzy, bez zważania na interesy Imperium, poderżnąć gardło jeden drugiemu. Gdy do Middenheim dotarły wieści o spustoszeniu Stirlandu, w mieście wybuchły zamieszki. Mieszkańcy domagali się głowy Elektora, zmuszając go do schronienia się w pałacu. Podobne nastroje zapanowały w całym Imperium, umiejętnie podsycane przez akcję propagandową Imperatora wspomaganego przez tajną policję Nuln. W dwa miesiące po powrocie do stolicy, nie trudząc się nawet wzywaniem Elektorów na obrady, Karl-Franz wystosował do nich ostre w swoich sformułowaniach żądania zmiany zapisów Codex Imperialis. Warty odnotowania jest fakt, że oprócz imperatorskiego pod proklamacją tą widniały podpisy Książąt-Elektorów Nuln, Stirlandu i Talabecklandu, co świadczyłoby o wcześniejszych i to bardzo starannych przygotowaniach. Dodajmy do tego jeszcze fakt, że dziwnym przypadkiem armie tych Elektorów, razem ze świetną polową i oblężniczą artylerią Nuln rozłożyły się wtedy obozem pod Altdorfem.

Reakcja Elektorów była łatwa do przewidzenia. Wielki Teogonista wstrzymał się od głosu, Starszy Hisme Mężny poparł - jak zawsze - Imperatora. Najwyższy kapłan Ulryka stanął przy grafie Middenheim przeciwko Imperatorowi. Tylko jeden z pozostałych Elektorów - stary Książę Ostlandu Hals von Tasseninck, gnębiony wyrzutami sumienia staje przy Imperatorze i natychmiast wysyła swego jedynego syna Hergarda z polową ostlandzkiej armii do obozu Imperatora. Reszta odpowiedzi jest ostrożnie lub zdecydowanie odmowna.

Gdy wojsko dowiedziało się o *zdradzie Elektorów*, przed namiotem Karla-Franza, który mając pod bokiem swój pyszny pałac, mieszkał jak prosty żołnierz, zjawiła się niemal cała armia. Mieszkańcy Altdorfu wyszli z miasta, w gniewie chwytając co kto miał ostrego pod ręką. Morze głów otoczyło pagórek z namiotem Imperatora. Wszyscy - żołnierze i mieszczanie błagali Imperatora, aby poprowadził ich przeciw *zdradzieckim świniom, orczym kamratom*. Wówczas Imperator wygłosił długą i gniewną przemowę, którą zakończył słowami *nie piórem, to żelazem przywrócę Lennu Sigmara blask i chwałę!* Powszechny entuzjazm, który wybuchł po tych słowach nie wróżył Elektorom nic dobrego.

Następnego dnia głuchy grom budzi Altdorfczyków - to artyleria Nuln ćwiczy strzelanie do proporców dziwnie przypominających barwą sztandary przeciwników Imperatora. Wszyscy podają sobie z ust do ust wieść, armia otrzymała rozkaz wymarszu (bez podanego celu) w ciągu dwóch tygodni. Gdy w tydzień później zjawia się książę Hergard, rozentuzjazmowany tłum porywa go z konia i na rękach niesie przed namiot Imperatora, gdzie Hergard ze łzami w oczach oddaje mu swój miecz.

Wieści o wydarzeniach pod Altdorfem dotarły do Elektorów ciągu kilku dni i wywołały zrozumiałą panikę. O ile ich połączone siły wielokrotnie przewyższały liczebnością armię Imperatora, to ich artylerzyści nie mogli się równać z ogniomistrzami z Nuln. Nie byli też pewni własnych wojsk, które wybuchem entuzjazmu powitałyby przyjście Imperatorowi z pomocą, lecz perspektywa walki przeciw niemu powodowałaby ogólny upadek morale. Niewykluczone, że w ewentualnej bitwie duża część żołnierzy mogłaby przejść na stronę przeciwnika. Do tego dochodziły też masowe już demonstracje ludności, zamieszki w miastach - Imperator nie miałby problemów z werbunkiem oddziałów pomocniczych nawet na terytorium niechętnych mu Elektorów. Dodajmy jeszcze, że Imperator nie stawał przeciw koalicji - antagonizmy i zawiść miedzy Elektorami uniemożliwiały im - nawet w obliczu tak wielkiego zagrożenia - utworzenie wspólnego frontu. Pierwszy załamał się - znów oblężony w swoim pałacu - Elektor Middenheim. Po nim poszli inni. W miesiącu Nachgeheim AS2503, prowadząc ze sobą część swych armii, spotkali się na polach wokół Altdorfu, aby negocjować z Imperatorem jego żądania. I znaleźli go niezwykle ustępliwym. Po kolei wycofywał się ze swoich postulatów, ani razu nie zagroził użyciem siły. Doszło wreszcie do zgody. Do Codex Imperialis wpisano definicję wojny, dodatkowo przyznano Radzie Tronowej prawo do proklamowania stanu wojny, Imperatorowi zaś przyznano pełną władzę nad skarbcem Imperium i podatkami. Elektorzy uważali to za swe zwycięstwo - bądź co bądź Karl-Franz zrezygnował ze znacznej części swoich żądań. Swą pomyłkę zrozumieli, gdy Imperator, korzystając ze swej nowo nabytej władzy nad skarbcem, zaproponował ich oddziałom przejście na jego żołd. Pod sztandar Imperium przeszło wówczas blisko siedem tysięcy żołnierzy. W wylewnych słowach dziękując Elektorom za patriotyzm, Karl-Franz wyekspediował ich do swych posiadłości, przydając znaczną eskortę, aby przypadkiem nie zmylili drogi. Szybkimi krokami zbliżała się jesień, a z nią deszcze i chłód, uniemożliwiające prowadzenie jakiejkolwiek kampanii tak znacznymi siłami. Część armii rozłożyła się w okolicznych zamkach i twierdzach na leże zimowe, wojska Nuln powróciły do domu, także armie Stirlandu, Talabecklandu i Ostlandu. Książę Hergard wszakże, który w krótkim czasie został ulubieńcem Imperatora i sam patrzył w niego jak w gwiazdę, pozostał przy jego boku. Zima nie była jednak dla Karla-Franza czasem odpoczynku. Po przywróceniu Imperium własnej armii, nadszedł czas na reformę administracji.

W czasie długiego rozdarcia Imperium, w czasach Imperatorów i antyimperatorów, władza centralna została mocno ograniczona, niemal do poziomu uczynienia z władzy zwykłego figuranta. Pełną kontrolę nad skarbcem i podatkami sprawowała administracja, teoretycznie tylko podległa Imperatorowi. Tworzyli ją przeważnie młodzi synowie arystokracji, którzy nie mając nadziei na dziedziczenie znaleźli tu bezpieczny punkt zaczepienia. Szalała korupcja i ordynarne złodziejstwo, do tego aparat administracyjny puchł niemal z roku na rok, powiększany o kolejne pasożyty, zaczepiające się tu dzięki znajomościom. Z chwilą przejęcia władzy przez Karla-Franza, nowotwór groził już śmiercią żywicielowi - ponad jedna trzecia rocznych wydatków Imperium szła na utrzymanie administracji. Nie bez racji Imperator uważał, że nie będzie rzeczywistym władcą, dopóki nie opanuje finansów Imperium. Przejęcie pełnej kontroli nad skarbcem dało mu taką możliwość. I nie zmarnował jej.

REFORMA ADMINISTRACJI:

W ciągu miesiąca posady straciło blisko trzy czwarte urzędników - co do jednego szlachcice. Kiedy administracja spróbowała biernego oporu, ponownie przyjmując część zwolnionych, zaczął śmigać miecz katowski. Potoczyło się dwadzieścia głów. Imperator (mimo gwałtownych protestów rodów szlacheckich) ani razu nie skorzystał z prawa łaski. Rezultatem było gwałtowne ochłodzenie stosunków między władcą a średnia szlachtą imperialną. Walnie przyczyniło się do tego również poważne odchudzenie dworu i przyjęcie w jego poczet wielu żołnierzy. W górę poszły rody szlacheckie, od dawna szczycące się tradycjami wojskowymi. Sygnał był jasny, a odpowiedź nie dała długo na siebie czekać - ilość ochotników w Reiksguardzie wzrosła znacząco.

Skutki tych posunięć Imperatora były dwojakie. Średnia szlachta i magnateria, których władza i przywileje zostały znacznie ograniczone, szemrały otwarcie, zbyt jednak wystraszone, aby spiskować. Z kolei prości ludzi - chłopstwo, mieszczaństwo i stany wolne - pili po wszystkich karczmach, szynkach i zajazdach zdrowie *Jego Imperatorskiej Mości, miłościwie nam panującego Karla-Franza I, oby żył sto lat!* Jednak najważniejszym rezultatem działań Imperatora było znaczące usprawnienie administracji. Walnie przyczynił się do tego nowy edykt Imperatora, który wprowadził dla urzędników administracji imperialnej kary od ciężkich robót, aż po karę śmierci za łapownictwo, lub kradzież (zaraz po ogłoszeniu tego edyktu z szeregów administracji wystąpiła blisko setka urzędników).

Nadeszła wiosna, roztopiły się śniegi. Gdy tylko obeschły drogi, a poziom rzek opadł, armia Imperialna wyszła z Altdorfu, aby spotkać się w Talabecklandzie a armiami Nuln (której przewodził osobiście Sigmund von Liebowitz), Talabecklandu i Stirlandu. Nadchodził Sommerzeit, tradycyjny już miesiąc najazdów zielonoskórych.

SYTUACJA POLITYCZNO-MILITARNA:

Mówiąc dziś *Imperium*, mamy na myśli militarny i administracyjny monolit - największe osiągnięcie Karla-Franza. Stan ten istnieje jednak od relatywnie krótkiego czasu. Długa sukcesja Imperatorów, czyniących w zamian za poparcie ich kandydatur znaczne koncesje na rzecz Elektorów, ogromnie osłabiła władzę centralną, niemal do punktu, w którym dumne Imperium zaczęło przypominać luźną federację królestw. O ile głos stolicy był jeszcze dość słyszalny w prowincjach graniczących z Reiklandem, prowincje bardziej oddalone osiągnęły niemal autonomię polityczną i administracyjną, omalże wystarczającą do prowadzenia własnej polityki zagranicznej. Gwoli sprawiedliwości dodać należy, iż w epoce uwiądu władzy centralnej, znaczne usamodzielnienie stało się dla niektórych prowincji niemal warunkiem przetrwania. Położony na dalekim i trudno dostępnym dla armii południu Averland w zatargach z agresywnymi Księstwami Granicznymi i nieustającej wojnie podjazdowej z orkami mógł liczyć co najwyżej na moralne wsparcie bogatej północy. Wissenland - zbyt mały, aby samodzielnie się bronić, był praktycznie lennem Nuln (co nie zmieniło się znacząco do dziś), które w zamian za używanie własnych wojsk do ochrony prowincji czerpało zyski z ceł na towary sprowadzane tędy z południa. Liga Ostermarku, chroniona od północy przez Kislev, od wschodu przez szczelny podówczas kordon twierdz krasnoludzkich, utrzymywał niewielkie siły wojskowe, w większości rozproszone na granicy Sylvanii. Pławiący się w dobrobycie, ignorował coraz bardziej rozpaczliwe apele krasnoludów o pomoc - krótkowzroczna polityka, której druzgoczące skutki znamy dziś wszyscy. Kraina Zgromadzenia ani odrobinę nie przypominała podówczas wesołego i sielskiego miejsca, jakim jest dziś. Na jej granicy z Sylvanią stacjonowała lwia część armii Averlandu, zaś czteroletnia służba w wojsku była obowiązkiem każdego młodego niziołka. Sama Sylvania wyglądała naonczas jeszcze bardziej ponuro niż dziś, a jej przynależność do Imperium była faktem tylko na papierze. Skalista, nieurodzajna kraina, zdająca się być całkowicie pogrążona w niezdrowym oparze, była jakby zaprzeczeniem kronikarskich opisów pogodnej i urodzajnej ziemi, która rozciągała się tu aż do upadku meteorytu w AS2327. Pozbawiona administracji i jakiejkolwiek władzy, Sylvania była bezpieczną przystanią dla wszelkiej maści ożywieńców, zwyrodnialców, mutantów i czarnoksiężników, ściągających tu jakąś niewiadomą siłą. Ponure twierdze, patrzące na wypełnione oparem kotliny ze szczytów skalnych iglic, często całkowicie niezamieszkałe, zdawały się wyrastać tu w ciągu jednej nocy. Watahy ożywionych ciał, maszerujące bez celu dolinami, aby rozpaść się w krew i plugastwo po kilku klepsydrach, nieliczne wioski, zamieszkane przez zwyrodniałą ludność, często oddającą boską część lokalnemu władcy, aż do składania mu ofiar z ludzi, skrzypiące wisielczym powrozem zwłoki, zwisające obficie z drzew wzdłuż dawnych głównych gościńców - taki obraz Sylvanii przekazują nam kroniki tamtych lat. Niczym ropiejący wrzód, do którego wstyd się przyznać, była w spisach wciąż określana jako prowincja Imperium, zarządzana z Altdorfu. To, że od blisko stu lat w jej granice nie wszedł żaden poborca podatkowy ani urzędnik, nie zakłócało snu biurokratom z Altdorfu. Dla graniczących z nią prowincji była jednak Sylvania nieustającym zagrożeniem. W ciągu dosłownie godzin, na spustoszonych polach granicznych mogła zebrać się wielotysięczna armia renegatów, mutantów i ożywieńców, aby wkroczywszy w granice sąsiedniej prowincji pustoszyć ją niczym pożar, albo też - bez widocznego powodu rozejść się w ciągu godziny. Z tym wszystkim była Sylvania całkowicie przeźroczysta dla goblinoidów, które wyparłszy już wówczas krasnoludów z wielu ich twierdz z graniczących z nią łańcuchów Gór Krańca Świata, miały do niej niczym nie ograniczony dostęp i mogły poruszać się po niej jak chciały. Najczęstszym celem ich corocznych już niemal najazdów był żyzny i bogaty Stirland, którego wschodnie połacie zaczęły zmieniać się w wielkie pole corocznej bitwy. Tak przedstawiała się sytuacja strategiczna, gdy nad Wurtbadem załopotała chorągiew Imperatora.

KARL ZEHMER ORGEHNIZ:

Trudno dziś zrozumieć, dlaczego armia imperialna obozowała pod Wurtbadem przez bity miesiąc - być może Karl-Franz chciał, aby wszystkie bandy zielonoskórych weszły w granice Sylvanii, może liczył na przysłanie mu przez innych Elektorów posiłków? Nie wiemy, co spowodowało tak wielką zwłokę, jest jednak niezaprzeczalnym faktem, iż był to duży błąd Imperatora. W czasie przestoju dyscyplina w wojsku rozprzęgła się powoli, że przyszło dopiero później, w czasie marszu przywracać w armii porządek, do tego zapasy prowiantu, które pochodziły przecież z magazynów i były niezwykle trudne do uzupełnienia wiosną zaczynały się kończyć. Armia Imperialna stała pod Wurtbadem niemal tyle, na ile intendentura przewidywała całą kampanię. Dopiero w połowie Sigmarzeita Imperator wydał rozkaz wymarszu. Tylko jego niezwykłej popularności zawdzięczać należy, iż w ciągu następnych dwóch tygodni udało się jakoś przywrócić ład i posłuch. Niewątpliwie, gdyby Armia Imperialna stanęła przeciw zielonoskórymi w takim stanie, w jakim była pod koniec pobytu w Wurtbadzie, kampania mogłaby zakończyć się katastrofą. Tymczasem zaś największe zdziwienie i niepokój budził kierunek marszu wojsk Imperatora - zamiast udać się na wschód, na granicę Stirlandu, armia maszerowała prosto na południe, w kierunku wielkiego gościńca, który wyznaczając granicę Averlandu, łączy Nuln z Krainą Zgromadzenia. Szczególnie zaniepokojony był Graf Josef Haust-Anderssen - opuszczał przecież swoją narażoną na najazd prowincję z większością armii, aby wziąć udział - jak wszystko zdawało się sugerować - w beznadziejnym ataku na Sylvanię. Tymczasem w połowie Sommerzeit Armia Imperialna stanęła w Krainie Zgromadzenia, gdzie udało się częściowo uzupełnić prowiant i gdzie do Imperatora przyłączyła się składająca się z niziołków kompania procarzy i zwiadowców. Również tutaj zaproponował Imperatorowi swe usługi oddział Leśnych Elfów z enklawy Mentelienh w Averlandzie. Ich dowódca Asne Ilitrien budził powszechny podziw swą wykwintnością i przepiękną zbroją z *księżycowego srebra*, mylonego powszechnie przez żołnierzy z legendarnym mithrilem. Wreszcie - po trzydniowym odpoczynku i dokonaniu przez puszkarzy z Nuln niezbędnej konserwacji i przeglądu artylerii. Imperator wydał wojsku rozkazy.

Karl-Franz zdawał sobie świetnie sprawę z beznadziejności toczenia corocznych wojen z rozproszonymi bandami goblinoidów, grabiących wschodni Stirland. Wiedział dobrze, iż o ile piekielnie trudne jest postawienie tamy na rzece, o tyle łatwo jest zagrodzić drogę strumienia. Wszystkie najazdy zielonoskórych zaczynały się w zajętych przez goblinoidy twierdzach krasnoludzkich w Górach Krańca Świata i wspierane były przez plemiona, żyjące dalej na wschód. Odbicie i obsadzenie tych twierdz spełniłoby rolę tamy, ochraniające wschodnie Imperium przed najazdami i przenoszące front wojny podjazdowej w okolice niezamieszkałe. Ani w głowie było na razie Imperatorowi atakowanie Sylvanii - wiedział świetnie, iż siły ma zbyt szczupłe i niewłaściwe do pracy tego rodzaju, jednak załatanie dziury w starożytnym krasnoludzkim pierścieniu obronnym spowodowałoby przy okazji pełną izolację Sylvanii, co mogłoby się przydać w przyszłości, Książę Hergard wspominał później, iż wychodząc ze swego namiotu w dniu wymarszu, Imperator powiedział do niego *Daj mi, Sigmarze, cztery lata spokoju na północy i zachodzie, a oczyszczę tę gnojówkę.* Były to słowa przepojone nadmiernym może optymizmem, ale oddające dobrze ówczesne możliwości Imperium, które dawno już straciło zdolność angażowania znacznych sił na kilku frontach jednocześnie.

25 Sommerzeita AS2504 Armia Imperialna przekroczyła wschodnią granicę Krainy Zgromadzenia, aby wkrótce wkroczywszy na podgórze Gór Krańca Świata, ujrzeć majestatyczne i ponure zręby skalne, zdające się drapać niebo. W tym miejscu granica między stosunkowo łagodnym pasmem podgórskim a samymi górami wyznaczona jest niezwykle ostro - strzępiaste piły skalne, wrogie dla wszelkiego życia i w praktyce nieprzekraczalne dla większej grupy ludzi biją z ziemi niemal jak fontanna, omalże bez żadnego przejścia w łagodniejszy stok, tak że jadąc wzdłuż nich ma człowiek wrażenie, iż widzi obok siebie niebotyczny mur jakiegoś monstrualnego grodu, w którym chyba sami bogowie mieszkają. Owa Egida Imperium jak ją dawniej zwano, staje się przystępniejsza dopiero dalej na północy - tam też od zawsze niemal istniały skupiska twierdz khazadów, wówczas już od kilkunastu dekad znajdujące się w rękach goblinoidów. Także na południu od *veger san*, co w khazalidzie oznacza *ostateczna ściana* istnieją liczne skupiska krasnoludów. Oni to, zwiedziawszy się o marszu wojsk Imperialnych, zaczęli licznymi acz niesfornymi grupami dołączać do Imperatora, oferując mu swe usługi. W ciągu następnego tygodnia zbiegło się ich blisko cztery setki. Na swego wodza po długich utarczkach i krwawych nieraz kłótniach wybrały Hildegardę Mertezun, przywódczynię jednej z żałosnych grup wygnańców z zajętych przez zielonoskórych twierdz. Ona też w krótkim czasie utworzyła z pstrej zbieraniny wcale karny oddział toporników. Kronikarze wyprawy wspominają, iż banda ta przejmowała wszystkich przemożnym zdziwieniem. Zdziczeli wygnańcy i barbarzyńcy z południa, od setek lat nie mający kontaktu z cywilizacją khazadów, brudni, z brodami w nieładzie, posługujący się nieraz barbarzyńską mową, powstałą z połączenia reikspielu, tileańskiego i khazalidu, ubrani w futra i skóry, często przybierające formę przepaski biodrowej lub kiltu, pokryci plemiennymi tatuażami i bliznami po rytualnym samookaleczeniu, niesforni i dzicy wydawali się zdyscyplinowanym, jednolicie uzbrojonym żołnierzom Imperium istotami rodem z mrocznej historii człowieka, reliktem z czasów legend sigmaryjskich. Jedno wszak łączyło ich wszystkich - oczy zachodziły im krwią, a żyły występowały na czoło, gdy ktoś

wspomniał o goblinoidach. Długo w noc siedzieli przy swoich ogniskach, pijąc na umór i śpiewając samobójczo ponure sagi o utracie kolejnych twierdz i śmierci przyjaciół.

Tymczasem wojska Imperatora dotarły do pierwszego granicznego fortu - Heer Tanam - obecnie zdewastowanego granicznego gródka, obsadzonego nieliczną załogą goblińską, niezdolną nawet wytrzymać szarży straży przedniej. Tu zaczynały się obszary ufortyfikowane dawniej przez khazadów. Wbrew powszechnej w Imperium opinii, krasnoludy lubią słońce tak samo, jak ludzie i większość ich twierdz przynajmniej częściowo wznosi się na powierzchni, zagłębiając się wszelako w ziemię na wiele poziomów i łącząc tunelami zwanymi *Poddrogami* z innymi bastionami. Tworzą w ten sposób skorelowany i łatwy do obrony kordon. Zaatakowana twierdza może natychmiast otrzymać pomoc z dwóch sąsiednich, nie da się je wziąć regularnym oblężeniem, gdyż niemal niemożliwe jest odcięcie jej od świata i zmożenie głodem. Krasnoludy mieszkają dziś w wielkich bastionach, gdyż tylko one oparły się niszczycielskiej fali zielonoskórych - dawniej najwspanialsze grody wznosiły się na tarasowo rzeźbionych stokach górskich. Dawno zdewastowane i splugawione nie przetrwały rządów goblinoidów, gdyż do niczego nie były im potrzebne. Teraz jednak Armia Imperialna miała przed sobą łańcuch twierdz, które przez setki lat stawiały skuteczny i krwawy opór hordom zielonoskórych najeźdźców, a wcześniej oparły się potędze elfów. Nie bez obawy patrzył Karl-Franz na czekające go zadanie. Armia Imperium przyuczona była do bitwy w polu, nie w górach, manewrowania wielkimi regimentami, nie rozproszonymi bandami. Wiedza o tym pchnęła Imperatora do kroku, którego część magnaterii do dziś nie może mu wybaczyć - podzieliwszy swe wojska na pięćsetosobowe oddziały, dowództwo nad wieloma powierzył khazadom, ogłaszając, iż każdy, kto nie podporządkuje się im we wszystkim zapłaci gardłem. Krok ten miał zbawienne skutki, pozwolił bowiem uniknąć wielu fatalnych błędów, jakie z pewnością popełniliby aroganccy oficerowie Imperialni, gdyby mieli krasnoludów jeno za doradców, których można wszak ignorować. Rozpoczęła się *mała wojna* - zacięta i krwawa, pełna szturmów na mury, wściekłych walk w korytarzach i nieustającego huku nulnijskich moździerzy oblężniczych, które dokonywały tego, czego nie dokonały przez stulecia nie dysponujący taką bronią najeźdźcy. Dodać jednak należy, iż zielonoskórzy, czując się już zupełnie bezpiecznymi w swych nowych posiadłościach, pociągnęły niemal pełną liczbą na wyprawę łupieżczą, pozostawiając na miejscu jedynie szkieletowe garnizony goblińskie. Temu faktowi między innymi należy zawdzięczać, iż w ciągu miesiąca niemal cały pas pomniejszych fortów górskich został odzyskany po części przez krasnoludy, po części zaś przez ludzi, jedna zaś twierdza - starożytna, wybudowana jeszcze przez elfy Til Lethein, zajęta została przez ich potomków z Mentelienh. Liczba khazadów, walczących w szeregach armii Imperialnej nieustannie się zwiększała, zasilana przez oddziały królów krasnoludzkich i przez ochotników, którzy od dawna czekali na taką okazję. Po raz pierwszy od setek lat krasnoludzkie młoty i topory spływały zieloną posoką nie w rozpaczliwej obronie, ale w zaciętym, otwartym ataku.

W połowie Vorgeheim padł ostatni z fortów, z wielu można też było zwolnić garnizony, gdyż stały napływ khazadów umożliwił ich obsadzenie. Armia Imperialna zebrała się na podgórzu Gór Krańca Świata, w prostej linii na południe od Waldenhof. Wtedy też doszły do Imperatora wieści o potężnej armii zielonoskórych, która zwiedziawszy się co dzieje się w górach, zawróciła ze Stirlandu - gdzie odniosła walne zwycięstwo nad wojskami prowincji i milicją - i szybkim marszem ruszyła poprzez Sylvanię naprzeciw wojskom Imperatora. Bitwa rozegrała się 27 Vorgeheim na łąkach Weissmarktu i zakończyła makabryczną porażką goblinoidów. Po raz pierwszy stanęły one przeciw imperialnej artylerii, której miażdżące salwy wstrzymały ich atak na prawym skrzydle - po tym, jak panika ogarnęła Stirlandczyków - dając ciężkiej jeździe czas na przegrupowanie i szarżę. Straty wojsk Imperialnych zamknęły się w ponad dziewięciuset poległych - w tym ponad stu khazadów i około dwudziestu elfów. Jednak gdy w nocy po bitwie zapłonęły wielkie ogniska, ludzie, krasnoludy i elfy świętowali, jakby dzień następny miał nie nadejść, wiedząc, iż zagrożenie dla wschodnich prowincji zostało zażegnane, zaś Imperium Krasnoludzkie ocalone od upadku. W plemiennej ceremonii, do której, poza wybrańcem, nie dopuszczono żadnego człowieka ni elfa, Karl-Franz I otrzymał od khazadów imię Karl Zehmer Orgehniz - Karl Pogromca Orków.

SIGMAR JEST Z CIEBIE DUMNY. SYNU:

W połowie miesiąca Erntezeit Anno Sigmaris 2504 Armia Imperialna, uszczuplona o wojska poszczególnych prowincji i pozostawione po drodze garnizony dotarła do Reiklandu. 32 Erntezeita Imperator odbył triumf w Altdorfie. Wtedy też doszło do zdarzenia, którego konsekwencją było zbliżenie korony i Kultu Sigmara. Na drodze triumfalnego pochodu stanął darzony w mieście powszechnym szacunkiem przełożony Świątyni Łaski Sigmara, Starszy Joachim Willhaupt, w rękach trzymając złocony relikwiarz z kosmykiem włosów i ścinkami paznokci samego Sigmara. Gdy Karl-Franz ujrzał starego, chwiejącego się od naporu tłumu człowieka, w jednej chwili nakazał swoim gwardzistom zrobić wokół miejsce a sam, zeskoczywszy z Ignifaxusa podbiegł do Starszego i mimo protestów podparł go własnym ramieniem. Joachim, niezwykle wzruszony, rozpłakał się wówczas i kładąc drżącą dłoń na czole Imperatora wypowiedział słowa, które wszyscy kronikarze zapisali w identycznym brzmieniu: *Dziękuję ci, dziękuję. Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu. sam mi to powiedział.* Imperator nic nie odrzekł. Zamiast tego, przy powszechnym szlochu tłumu, padł na kolana i objął nogi Joachima, całując trzymany przezeń relikwiarz. Następnie wielka procesja udała się do Świątyni Łaski Sigmara, gdzie odprawione zostało nabożeństwo dziękczynne za triumf Karla-Franza. Gromowe *Audi nos*, *Domine* zdawało się rozsadzać mury świątyni, a ogarniętemu euforią tłumowi zdawało się, że witraże płoną nieziemskim światłem. Entuzjazm tłumu sięgnął punktu, w którym niektórzy zaczęli coś przebąkiwać o boskim pochodzeniu Imperatora - takie plotki były jednak zadziwiająco szybko i sprawnie uciszane, nie wiadomo właściwie przez kogo.

Wielki Teogonista Yorri XIIII znalazł się w nie lada kłopocie. Od czasu spacyfikowania Elektorów przez młodego Imperatora między dworem a Świątynią Sigmara panowało napięte milczenie. Władza świecka nie wchodziła w drogę duchownej i odwrotnie, jednak na styku tych dwóch potęg sytuacja była bardzo napięta. Hierokracja zdawała sobie sprawę z pewnych oczywistych faktów - iż silna władza świecka w ręku energicznego Imperatora oznaczała osłabienie władzy duchownej, a Imperator rozmiłowany w armii i defiladach nie będzie miał pieniędzy na wielkie nadania i jałmużny dla Świątyni. Kult Sigmara stał przed niemal nieuchronną perspektywą utraty znaczenia i autorytetu, pracowicie budowanego przez pokolenia. Od dłuższego czasu Wielcy Teogoniści dążyli do wypracowania sytuacji, w której Imperatorowie nie mogliby rządzić bez sankcji Świątyni. Czyż Imperator nie władał Imperium w imieniu Sigmara jeno, którego woli bezpośrednimi wykonawcami byli przecież kapłani? Yorri XIIII wahał się. Było już za późno, aby po prostu uznać i zaakceptować wszystkie ruchy Imperatora - trzeba było udzielić mu bezpośredniego poparcia, co równałoby się w praktyce hołdowi, lub też potępić go i wywołać… co właśnie? Więc może wypróbować w końcu siłę Kultu, tak długo skrzętnie budowaną? Ale przecież w Altdorfie wszyscy byli święcie przekonani o szczególnej łasce Sigmara spoczywającej na Imperatorze, duchowieństwo zaś padało przed nim na kolana, ignorując bezpośrednie rozkazy Hierokracji… a Seuerfeld? W tej małej wiosce na północy Imperium kapłan Sigmara w gorących słowach potępił arogancję, próżność i brak lęku bożego Imperatora, po czym został przez chłopstwo wywleczony ze Świątyni i powieszony na sznurze od dzwonnicy (po czym, jak mówiono, tańcząc na sznurze uderzył w dzwon dwadzieścia dziewięć razy - czyli tyle, ile lat liczył Imperator). Teogonista z przerażeniem zastanawiał się, czy oto nie widzi człowieka, którego chwała zaćmi blask boga, który stanie się niemal centrum religii. Sama ta idea oburzała starego kapłana, który sześćdziesiąt lat swojego życia strawił w służbie Sigmarowi. Yorri XIIII wahał się… tymczasem wewnątrz samej Świątyni zaczęły narastać konflikty. Kapłani, zamiast dysputować nad boskimi przymiotami Sigmara, zaczęli dzielić się na stronnictwa polityczne. W Nuln kapłan popierający Imperatora skoczył do oczu kapłanowi, który go krytykował, po czym - z pomocą tłumu - swego adwersarza omal nie zabił, a straż miejsca interweniowała w ostatnim możliwym momencie. Duchowieństwo Reiklandu otwarcie groziło schizmą, jeżeli Świątynia podejmie próbę walki przeciw Imperatorowi. A Wielkiemu Teogoniście wciąż dźwięczały w uszach te pamiętne słowa: *Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu.* A jeżeli to prawda? Yorri XIIII wahał się… Aż pewnego dnia przestał. Wielki Teogonista usłyszał plotki i uwierzył, iż Ar-Ulryk zamierzał złożyć hołd Karlowi-Franzowi, w zamian za co Kultowi Ulryka miało być przywrócone naczelne miejsce w życiu religijnym Imperium. Na to stary człowiek nie mógł pozwolić. Trzeciego dnia miesiąca Vorhexen AS2505 na czele wielkiej procesji wkroczył do pałacu Imperatora i z radością stwierdził, iż Karl-Franz bynajmniej nie zamierzał triumfować. Zamiast tego Imperator padł przed Yorrim XIIII na kolana, prosząc o błogosławieństwo, niczym syn pana ojca. Prawdziwie wzruszony, Wielki Teogonista wypowiedział swe błogosławieństwo nad Imperatorem i Imperium pod jego rządami, po czym ofiarując mu relikwiarz zawierający szczątki butów Sigmara, powtórzył te pamiętne słowa: *Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu.* I oto stało się, iż Imperium od wielu lat miało Imperatora silnego i roztropnego, trzymającego w ręku całą jego odradzającą się powoli potęgę militarną i finansową, władającego w imieniu Sigmara, Protektora Imperium z pełną akceptacją jego sług na ziemi. Przed jego tronem klęczeli posłowie z Bretonni, Tilei, Estalii, Imperium krasnoludzkiego, Księstw Granicznych i Albionu; jego wola wykonywana była bez szemrania; dumne proporce Imperium, powiewające nad jego wojskami znów stały się symbolem żywotnej, niezmożonej potęgi, zdolnej budować i niszczyć, wznosić cuda i niszczyć je jednym ciosem. Pan wschodu, zachodu, północy i południa, Książę-Elektor Reiklandu, Seneszal Lenna Sigmara, Pomazaniec Boży, Bicz na wrogów ludzkości, miłościwie nam panujący Karl-Franz I miał oto w swym ręku pełnię władzy. I dobrze ją wykorzystał.

REORGANIZACJA:

Dla Imperium nastał czas pokoju. Można taki czas przejeść i przespać. Można też wykorzystać go do intensywniejszej pracy. Imperator chciał pokoju, szykował się więc do wojny. Jeden po drugim dekrety przygotowywane przez niego i jego doradców, w tym najwybitniejszych jurystów Imperium, regulowały zasady działania administracji, struktury dowodzenia wojska, prawo szlacheckie i prawo pospólstwa. Najwięcej pracy należało włożyć w reorganizację armii. Dekretem z 15 Jahrdrunga AS2505 powołana została do życia podległa osobiście Imperatorowi Armia Imperialna (Keiseres Reichsarmee). Ujednolicono struktury dowodzenia piechoty, stworzono ramy organizacyjne dla kawalerii, opracowano program szkolenia i przezbrajania armii. O ile Imperium dysponowało wówczas najnowocześniejszą bronią - skutek nagłego skoku technologicznego za panowania Wilhelma Mądrego - szczególnie artylerią, która nie miała równej w świecie - to na skutek nieskoordynowanych zamówień i zakupów wyposażenie żołnierzy stanowiło koszmarny miszmasz. Broń palna od całkowicie różnych dostawców wymagała kul o różnym kalibrze; nastawy celownicze dział (z wyjątkiem

jednolitej technologicznie artylerii Nuln) różniły się w każdym pojedynczym egzemplarzu, tak że artylerzyści używając nie swojego działa musieli zgadywać kąty elewacji dla prowadzenia ognia; broń ręczna nie trzymała się żadnych standardów, sprawiając, iż jej konserwacja (np. zupełnie banalna wymiana okładzin rękojeści miecza) stawała się dziełem jednorazowym, innym za każdym razem i pochłaniającym absurdalna ilość czasu i wysiłku. Najcięższej odczuwalną konsekwencją tego stanu rzeczy były ogromne koszta zaopatrzenia armii, a także brak elastyczności taktycznej. W czasie kampanii przeciw zielonoskórymi w AS2504 doszło do chwilowej utraty zdobytego już fortu - broniący się w niej przed kontratakiem żołnierze otrzymali dostawę kul do rusznic, okazało się jednak, iż nie do tych rusznic, których używali - w rezultacie musieli opuścić pozycje i wycofać się. Fort został wprawdzie w krótkim czasie odbity, jednak ten i inne wypadki wskazywały jasno, iż utrzymanie się takiej sytuacji jest dla armii potencjalnie niebezpieczne. Dekret Imperatora z 30 Pflugzeita AS2505 powołał do istnienia w strukturach intendentury Izbę Wojny, obsadzoną w większości przez księgowych i weteranów. Niestety - zanim Imperator zdołał określić kompetencje nowego organu, doszło do smutnego zdarzenia - dnia 33 Pflugzeita zmarł po sześćdziesięciu latach wiernej i ciężkiej służby swemu Panu Wielki Teogonista Sigmara, Starszy Yorri XIIII.

Rozmaicie oceniają go historycy, jedni zarzucają mu nadmierne upolitycznienie Kultu Sigmara, inni czerpanie osobistych korzyści ze wzrostu potęgą Świątyni. Często odsądzany od czci i wiary, oskarżany o szaleństwo nawet, Yorri XIIII oceniany jest rażąco niesprawiedliwie. Urodzony w małym miasteczku pod Altdorfem w AS2433, Helmut Hauptmanson jako syn ubogiej rodziny mieszczańskiej rozpoczął nowicjat w zakonie Sług Młota w wieku dwunastu lat. Cała jego kariera jest wyłącznie skutkiem siły charakteru i ślepej niemal wiary. Oskarżającym go o nepotyzm i korupcję warto przypomnieć, iż człowiek ten spożywał jeden wątły posiłek dziennie, spał na gołej podłodze (z trudem nakłoniono go w podeszłym wieku do kładzenia na niej słomianej maty), potrafił dzień cały i noc spędzić modląc się na klęczkach w świątyni, pod dostatnie szaty liturgiczne zakładał zaś włosiennicę. Jego nietolerancja i wrogość wobec innowierców wynikała nie ze złego czy złośliwego charakteru, lecz z jego własnej głębokiej wiary - nie znosił ludzi, którzy nie potrafili lub nie chcieli dostrzec oczywistego majestatu i potęgi Sigmara i ukorzyć się przed nią. Żebrak modlący się pokornie w świątynie więcej uznania znajdował w jego oczach, niż magnat, jedną ręką rzucający ogromne datki dla Kultu, lecz nigdy nie myślący o modłach. Prawdą bezsprzeczną jest, iż Yorri XIIII był administratorem bardzo słabym i dopuścił do ogromnego rozpasania administracji kościelnej - było to skutkiem jego zaślepienia religijnego. W głowie nie mieściło mu się, że kapłan lub zakonnik Sigmara może mieć w swym życiu inne cele, niż wierna służba. Oskarżenia o nawet oczywiste wypadki korupcji odrzucał z niezmiennym żarem i oburzeniem, tak, że zdawało się iż sam ma nieczyste sumienie, choć nie była to prawda. O wszystkim tym należy pamiętać, wspominając tego niewątpliwie niezwykłego człowieka - łatwo jest oskarżać, gdy nie zna się pełni sytuacji.

Uroczystości pogrzebowe, w którym brał udział Imperator, trwały tydzień, a następne dwa tygodnie poświęcono na żałobę. We wszystkich Świątyniach Sigmara odbywały się nabożeństwa żałobne, śpiew w miejscach sacrum był zakazany. Wierni chodzili w czerni, nad miastem niosły się smutne, głębokie skargi największych dzwonów, ulicami przechodziły procesje żałobników, na które zewsząd przybywali flagelanci - czczący przecież Sigmara. W tym też czasie w Altdorfie gromadzić się zaczęli Lektorzy i Arcylektorzy Kulty, Hierokracja ściągała na Konklawe.

Bezsprzeczny jest dziś fakt, iż Imperator nie próbował w jakikolwiek sposób sterować poczynaniami Konklawe, nie usiłował narzucić swojego kandydata, a co więcej - surowo przestrzegał ludzi świeckich przed jakimikolwiek próbami ingerencji. W tym też między innymi celu zakazał składania w czasie trwania obrad jakichkolwiek datków na rzecz Świątyni - taca odpoczywała, nie wyruszała między wiernych. Złośliwi mówią dziś, iż był to najskuteczniejszy na świecie sposób, aby przyśpieszyć obrady Konklawe, paraliżujące życie znacznej części Imperium, mocno jednak wątpliwym zdaje się taki cel działa Imperatora. Bardziej prawdopodobne iż w ten właśnie sposób wdrażał w życie swoją doktrynę absolutnego rozdziału władzy świeckiej i duchowej.

Konklawe dobiegło końca 22 Sommerzeita AS2505, na początku wyjątkowo pięknego lata. Wielkim Teogonistą został Alfred Rottenstoss. Mało znany zakonnik, autor pięciu traktatów religijnych, znakomity administrator i gorący poplecznik Imperatora, którego uważał za wybrańca Sigmara, Alfred Rottenstoss przyjął imię Yorriego XV i podczas nabożeństwa dziękczynnego 23 Sommerzeita odnowił błogosławieństwo Sigmara nad Imperium i Imperatorem.

Imperator mógł teraz wrócić do rozpoczętego zadania. Edyktem z dnia 28 Sommerzeita określił ramy działania Izby Wojny. Miała być ona odpowiedzialna za wybór uzbrojenia i wyposażenia Armii Imperialnej, oraz opiniować przed przekazaniem Imperatorowi wszelki projekty zmian i reorganizacji Armii. Dnia 12Vorgeheim, z polecenia Imperatora, Izba Wojny ogłosiła zapotrzebowanie Armii Imperialnej na nowe wyposażenie, dając dostawcom pół roku na przedstawienie projektów. W zakresie broni osobistej wymieniono: miecz gilesowski, miecz wielki, rapier, krótki miecz, sztylet, ostrze ciężkiej lancy, pistolet, rusznicę i ciężką kuszę. 20 Nachexena AS2506 Izba Wojny ogłosiła ostateczną ilość dostawców. Lwia część kontraktów przypadła manufakturze *Schmidtson und Reisen* z Nuln. Rozpoczęła się reorganizacja Armii Imperialnej, która miała ją uczynić najnowocześniejszą i najłatwiejszą w utrzymaniu i aprowizacji armią świata.

WYPALCIE TO PLUGASTWO!

Lato AS2506 nie było ani szczególnie ciepłe, ani szczególnie chłodne - raczej nijakie, z odpowiednią ilością dni słonecznych, rozsądną deszczowych, z wiatrem ani za silnym, ani za słabym. Manufaktury, wybrane przez Izbę Wojny pracowały jak w ukropie, dostarczając Armii Imperialnej zamówioną broń - dostawy te miały trwać nieprzerwanie przez następne pięć lat. Karl-Franz spędził lato AS2506 na drobnych utarczkach z zastaną machiną biurokratyczną, na wydawaniu średnio ważnych edyktów, dodatkowo regulujących już rozpoczętą wielką pracę reorganizacji militarnych i ekonomicznych struktur Imperium. Wydaje się, że Imperator po ogromnej, nieprzerwanej pracy ostatnich czterech lat był po prostu zmęczony i ten rok chciał wykorzystać na odpoczynek przed przyszłymi, zaplanowanymi już przez siebie zadaniami. Dwór zatrząsł się więc od wystawnych uczt, nad Altdorfem załopotały proporce możnych rodów, gdy turniej za turniejem wyprawiał młodzież rycerską po zaszczyty, lub na tamten świat, względnie na wielomiesięczną rekonwalescencję. W tym też czasie Imperator wybrał się z wizytą do Middenheim, gdzie swym urokiem osobistym i charyzmą zdobył sobie Wielkiego Grafa, a także znormalizował stosunki między Koroną a Kultem Ulryka. Jesienią wybrał się w podróż do Nuln, gdzie jego wierny stronnik, Hrabia Sigmund von Liebowitz przedstawił mu swoją córkę, Emmanuelle - szesnastoletnią wówczas śliczną i niezwykle lękliwą dziewczynę, szczerze nienawidzącą oficjalnych ceremonii i spędzającą większość czasu ze swym przyjacielem, piętnastoletnim, nad wiek dojrzałym Arturem von Herninsbergiem. W Nuln bawił Imperator miesiąc, wiele dni spędzając w cichych, świetlistych bibliotekach Świątyni Blasku Vereny - największej świątyni bogini w Znanym Świecie, czym bezsprzecznie pozyskał sobie kapłanów Bogini Nauki. Można się dziś często spotkać z opinią, iż cały rok AS2506 młody Imperator przeznaczył na konkwistę znaczniejszych Kultów religijnych Imperium. Prawda jest prostsza i bardziej złożona zarazem. Karl-Franz, obdarzony przez Sigmara niepoślednim umysłem, żywiołowy, zapalczywy i skory do wzruszeń jednocześnie, był w swoich młodych latach niezwykle eratyczny. Równie chętnie spędzał czas na hucznym ucztowaniu i turniejach, jak nad książkami, bądź kodeksami prawnymi. Bywało, iż w ciągu tygodnia przyjmował dziesięć nałożnic, bywało iż przez dwa dni z rzędu nie wychodził ze świątyni, modląc się za przyszłość Imperium. W czasie wypraw wojennych nieraz - czy to przebrany za zwykłego żołnierza, czy też niskiego rangą oficera - przysiadał się do ognisk starych weteranów, aby pić z nimi i słuchać wojennych opowieści, równie chętnie jednak, szukał znajomości z ludźmi wykształconymi - bakałarzami, magami, kapłanami, prawnikami. Mawiano wówczas, że Karl-Franz powinien urodzić się z rudymi, nie zaś z czarnymi włosami - to lepiej pasowałoby do jego charakteru.

Witany radośnie przez mieszkańców Altdorfu orszak Imperatora wjechał w Zieloną Bramę z początkiem zimy. Tak się dziwnie i raczej nieprzypadkowo złożyło, iż do stolicy przybyły wówczas poczty wszystkich istniejących w Imperium zakonów rycerskich - religijnych i świeckich. Dało to kmieciom wiele uciechy - wciąż można było zobaczyć Sigmarytów siłujących się po karczmach z Synami Ulryka, czy Pantery walczące z Morrytami na drewniane kije. W tym też czasie zaczęły zjeżdżać się małe grupki wysokich dostojników wszystkich wielkich Świątyń. Miasto huczało od plotek - najpopularniejsza mówiła o wielkiej unii wszystkich religii i zakazaniu przez Imperatora jakichkolwiek swarów na tle wyznaniowym, niektórzy opowiadali o kolejnej inwazji Chaosu - generalnie nikt nie wiedział co jest na rzeczy. 3 Braunzeita odbyło się pierwsze wielkie spotkanie gości Imperatora. Nikt nie wiedział, o czym mówiono. Do wieczora. Wówczas to pewien pijani templariusz Ulryka wybełkotał słowo, które podchwyciły wszystkie usta, wszystkie uczy, słowo, które błyskawicznie zebrało narady domorosłych strategów, za pomocą kufli i misek objaśniających sobie nawzajem, co czynić należy. Sylvania. Dreszcz grozy, z którym do tej pory wymawiano tę nazwę zmieszał się z nagłym podnieceniem. Sylvania. Imperator zamierzał skruszyć Sylvanię.

Wydostanie się tajemnicy zza grubych murów pałacu Imperatorskiego przyjął Karl-Franz ze stoickim spokojem, jako coś nieuniknionego, natomiast Pierworodny Templariuszy Białego Wilka wpadł w furię. Wybrany Syn o zbyt prędkich ustach musiał czołgać się nago wokół Altplatzu, po czym dwa dni spędził w dybach, obrzucany przez dzieci końskim nawozem. Imperator w geście łaski rozkazał ustawić obok niego kosz z żarzącymi się węglami - inaczej winowajca z pewnością zamarzłby na śmierć. Minął tydzień, potem drugi i plotki zaczęły cichnąć. Brzegi Reiku pokryły się lodem, mroźne tchnienie zimy ogarnęło całe Imperium. Śnieg padał bez chwili przerwy przez cały Ulriczeit, domy w dzielnicy biedoty zamieniły się w białe kopce, na ulicach zamarzali pijaczkowie, drastycznie spadła ilość patroli straży miejskiej. Poza Altdorfem rozpętało się śnieżne piekło. Oszalałe z głodu wilki panoszyły się po gościńcach i przypuszczały regularne szturmy na wsie i małe miasteczka. Imperium zamarzło. Tylko szaleniec wyszedłby teraz w bór, lub opuścił bez ważnej potrzeby mury lub palisadę miejską. Cień wilka padł na wszystkie serca. W tej sytuacji goście Imperatora nie mogli opuścić Altdorfu. Obrady trwały przez całą zimę, jednak wszyscy ich uczestnicy mogli mówić tylko za siebie - mróz odciął ich od świata, nie znalazłoby się posłańca, skłonnego opuścić miasto, zresztą nie doniósłby wiadomości zbyt daleko.

Wiosna AS2507 zamieniła strumyki w rzeki, rzeki zaś w niemal jeziora. Reik wystąpił z brzegów - jednak jego głębokie koryto uchroniło nadrzeczne miasta i miejscowości od nadmiernych strat. Gościńce i trakty były nieprzejezdne, komunikacja zerwana z sąsiednimi, nie leżącymi nad żadną rzeką miastami. Bogiem a prawdą, gdyby tej zimy Chaos pochłonął trzy czwarte Imperium, wiosną wciąż nie wiedziano by o tym w stolicy.

Jednak słońce świeciło, a wkrótce już prażyło nieustannie, deszcz był zjawiskiem rzadkim i poziom wody w rzekach - wyczerpawszy zasoby roztopów - zaczął opadać, trakty i gościńce wysychały. Miasta wysyłały gońców, strażnicy dróg wrócili do swoich obowiązków, obieg informacji i dóbr wracał do swojego normalnego stanu. Część gości Imperatora rozjechała się do swoich siedzib, część posłała gońców. Nikt nie wiedział, co miało się stać teraz - spekulowano, że wskutek powodzi i ogólnego zamieszania w Imperium, kampania przeciw Sylvanii nie dojdzie w tym roku do skutku. Armia Imperialna wróciła do swojego normalnego cyklu szkoleniowego, manufaktury wznowiły dostawy. Wiosna przechodziła w lato, pustoszały obozy wojskowe i twierdze wokół Altdorfu. Oddziały jeden po drugim odchodziły lub odpływały na południe. Wkrótce stało się oczywiste, że Kampania Sylvańska dojdzie jednak do skutku. 10 Sigmarzeita AS2507 nad Wurtbadem po raz wtóry załopotał proporzec Imperatora, który nie wiedzieć kiedy wymknął się ze stolicy. W tydzień po przybyciu Karla-Franza, dotarły do Wurtbad wojska Nuln, prowadzone przez Ottona von Herninsberga - tym razem dość ubogie w artylerię, choć na powozach jechały złożone dwa trebusze - Poborca i Hermenegilda. Jeden po drugim, oddziały i regimenty stawiały się w punkcie zbornym. Pierwszy bodaj raz od ostatniej Inwazji Chaosu w komplecie stawiły się zakony rycerskie. W obozie wojskowym znaleźli się kapłani wszystkich wielkich religii. Nabożeństwa odbywały się codziennie, nad całym obozem niosła się woń kadzideł, wszystkich ogarnął zapał świętej wojny. W przemówieniu, wygłoszonym do żołnierzy, Karl-Franz wydał Armii Imperialnej jeden rozkaz: *Na święte imiona wszystkich dobrych bogów, wypalcie to plugastwo!*

ZMĘCZONY SZERMIERZ:

Co zrobi muszkiet ożywionemu ciału - wybije kolejną dziurę w dupie? Jeżeli jeszcze raz będziemy musieli ćwiartować to cholerne, chodzące mięso, przypomnijcie mi, żebym wziął od chuja halabard!

- oficer Erhard von Eisenstoss, bitwa pod Twierdzą Dziesięciu

W najdalej na północny-wschód wysuniętym punkcie granicy Sylvanii wojska Karla-Franza rozdzieliły się. Dnia 22 Sigmarzeita AS2507 część armii - w tym wojska Nuln - poszła wzdłuż Stiru na wschód. Reszta, pod dowództwem samego Imperatora, ruszyła na południe. Zająwszy dogodne pozycje u nasad wielkiego półwyspu leśnego, który Sylvania niczym klin wbija między Stirland i Ostermarku, obie armie weszły w granice przeklętej prowincji, stosując taktykę kleszczy. Podjazdy zostały wysłane na północ w celu oczyszczenia całego obszaru leśnego cypla. Wszystko to okazało się niespodziewanie łatwe - napotkani ożywieńcy nie byli zdolni do stawiania skutecznego oporu, całe ich oddziały rozsypywały się w proch na sam widok błogosławionych symboli, mimo ponurej okolicy nastrój armii był świetny, żołnierze mówili, że to wycieczka nie kampania. Wyznaczony cel został wkrótce osiągnięty. Armia Imperialna połączyła się 3 Sommerzeita, północny cypel był militarnie bezpieczny. Teraz nie było już innego wyjścia, jak ruszyć w głąb Sylvanii. Początkowo postępy były szybkie i łatwe. Lecz czasem przedzieranie się przez lasy, wioski i pola prowincji robiło się coraz trudniejsze. Cóż z tego, że stoczono walną, zwycięską bitwę, skoro co chwila z lasu wychodziła grupka ożywieńców, zielonoskórych czy mutantów, samobójczo atakując idące w szyku marszowym regimenty, rozbijając równy porządek przemarszu. 15 Sommerzeita w okolicach martwego obecnie miasteczka Schamberg Armia Imperialna stoczyła bitwę z wielką grupą ożywieńców. Ożywione ciała, stare, rozsypujące się szkielety, hordy szczurów, pierzchających spod nóg. Wróg pozbawiony był jakiekolwiek dowództwa, lecz ożywieńcy nie dają się pokonać łatwo, trzeba ich było rąbać na małe kawałki, a ręce wciąż same pełzały po ziemi i chwytały walczących za nogi. Potworna, makabryczna robota trwała przez bite dziesięć godzin. W kilka pacierzy po tym, jak ostatni ożywiony osunął się na ziemię, nad pobojowiskiem przesunął się dziwny opar mgły i cała pokonana armia martwych ożyła, polegli w bitwie żołnierze Imperium zasilili jej szeregi i była teraz niewiele mniejsza niż na początku bitwy. Wszystko trzeba było zaczynać od nowa, przy świetle pochodni i upiornym blasku Morrslieba, bo słońce już zaszło. Dowódcy obawiali się paniki w szeregach, lecz żołnierze zwyczajni nie mieli na to siły - otępiali, śmiertelnie wyczerpani, pracowali równo, mechanicznie, niczym młyn wodny - była to niesamowita bitwa - bez okrzyku, bez przekleństwa, brzmiąca tylko szuraniem wlokących się po ziemi stóp ożywieńców, ciężkim sapaniem żołnierzy Imperium i szczękiem oręża.

Następnego dnia armia była krańcowo wyczerpana, Imperator zarządził odpoczynek. Około południa lunęło i padać już nie przestało. Do wieczora ziemia zmieniła się w błoto i jasne stało się, że najpotężniejsza broń tej armii - ciężka jazda zakonów rycerskich - stała się bezużyteczna. Spokój trwał tylko jeden dzień. Nazajutrz, 17 Sommerzeita, wynurzając się z deszczowej mgły, ślizgając się i przewracając ożywieńcy uderzyli znowu. Małe grupki, bądź pojedynczy przeciwni pojawiali się przez cały dzień. Morale spadało. Modły kapłanów nie przynosiły żadnego skutku. Posuwali się wciąż w głąb terytorium przeciwnika, lecz nie był to już triumfalny marsz, lecz rozpaczliwy wysiłek zrozpaczonych ludzi. Im niżej zaś upadł duch w armii, tym było gorzej, tym więcej cuchnących rozkładem przeciwników pojawiało się na drodze wojska. 20 Sommerzeita Karl-Franz stracił trzy nulnijskie moździerze oblężnicze - ich załogi po prostu siedziały przy swoich działach, pozwalając się szlachtować bez najmniejszego oporu, jak ogłupiałe zwierzęta. Dumne sztandary, zlepione deszczem, wisiały smętnie na drzewcach, żołnierze ślizgali się w błocie, konie rycerzy łamały nogi, ożyły stare swary między zakonami, doszło do pojedynków. Armia Imperialna tę kampanię przegrywała.

Wieczorem 21 Sommerzeita AS2507 straż przednia oznajmiła krawędź lasu. Armia Imperialna wyszła na płaski otwarty teren. Przed nią wznosił się obły pagór, zwieńczony dumną i zaprojektowaną z niezwykłą gracją twierdzą - dziś znaną jako Twierdza Dziesięciu. Deszcz lał nieustannie, lecz w chmurach nad zamkiem widniała szczelina, przez którą przedzierał się złocisty wodospad światła słonecznego. Czerwone i zielone proporce łopotały na wietrze. Gdy szyki wojsk Imperatora stawały w porządku bitewnym na rozmokłym, błotnistym polu, z wież twierdzy huknęły fanfary i całe podnóże twierdzy okryło się błękitnawym oparem. Wyjechał z niego śnieżnobiały koń, niosąc na grzbiecie niezwykle bogato odzianego jeźdźca pod białym sztandarem parlamentariusza. Imperator słuchał posępnie słów, nakazujących mu w imię władcy zamku, Vlada Cassimira i zgromadzonych weń pozostałych dziewięciu władców Sylvanii zawrócić bezzwłocznie i opuścić ich lenno, lub też ponieść śmierć tu, u podnóża Okrągłej Góry. Karl-Franz słowem nawet nie odezwał się do posła, nie patrząc na niego kazał swoim ludziom pojmać go i obedrzeć ze skóry. Jego wrzaski wtórowały werblom i trąbkom, ustawiającym szyk. Bitwa zaczęła się niemal natychmiast - ze skłębionego oparu ze świstem wyleciał czarny deszcz strzał, w ślad za nimi wybiegli nieskładną kupą ożywieńcy wszelakiego rodzaju, zwartymi szykami wyszli zwierzoludzie, czworobokami wymaszerowali zbrojni, upiorna, dziwnym oparem okryta kawaleria ustawiła się na lewej flance.

Armia Imperialne nie mogła użyć broni palnej - deszcz skutecznie to uniemożliwiał, łucznicy i kusznicy dopiero zakładali cięciwy i zdejmowali osłony z łuków i kołczanów, ciężka jazda została spieszona, rycerze pozbyli się też większej części swoich zbroi - inaczej nie byliny w stanie się poruszać we wszechobecnym błocie. Była to bitwa piechoty. Bitwa chaotyczna, pozbawiona ładu - żołnierze Imperatora zostali zaangażowani na całej linii na raz, w wielu miejscach zmuszeni do obrony okrężnej, artylerzyści z Nuln próbowali dopiero znaleźć miejsca dla dział i pobudować jakieś stanowiska. Szarża kawalerii przeciwnika odrzuciła rycerzy zakonnych, jednak odzyskali oni wkrótce teren i niezgorzej dawali sobie radę z lekką jazdą. Jednak wynik bitwy wydawał się przesądzony. Armia przeciwnika była ponad trzykrotnie liczniejsza, walczyła na własnym terenie z własną twierdzą za plecami. Żołnierze Imperium byli śmiertelnie wyczerpani. Bez nadziei, bez rozpaczy w sercach pracowali równo, jak drwale, bez słowa, bez myśli, nad polem bitwy niosły się tylko szczęk broni oraz krzyki zwierzoludzi i żołdaków przeciwnika, jęki rannych obu stron. Minęło południe i wojska Imperium zostały odcięte od lasu - tabor na szczęście dołączył wcześniej - w połowicznym okrążeniu lecz nie myśląc nawet o próbie wyrwania się. Błoto chlupotało pod nogami, wsysało buty, ranni topili się w nim, szarpiąc się rozpaczliwie, krew płynęła czerwonymi strumykami, żołnierze mdleli z wyczerpania, padł sztandar Stirlandu, podnieśli go zwierzoludzie. Rycerze Pantery uderzyli na nich, odzyskali sztandar, lecz sami stracili blisko czwartą część swoich. Ognista piechota Reiklandu, po większości połamawszy już krótkie miecze, walczyła kolbami swych rusznic, używając ich jak maczug. Wszystko w nieustannym potopie, wszystko w mokrym oparze, podnoszonym przez bijące w błotniste kałuże krople. Cała Armia Imperium była niczym wymęczony szermierz, który stawia ostatni blok, wiedząc, że na następny nie będzie miał siły. Bitwę przerwał dopiero zmierzch. Żołnierzy trzeba było siłą zmusić do stawiania namiotów - sami padliby pewnie w błoto i nie obudzili się rano. Dowódcy błagali Karla-Franza by wydał rozkaz odwrotu, Imperator jednak uparcie odmawiał, aż w końcu uniósł się gniewem i zagroził, że powiesi następnego, który wspomni o odwrocie. To, że tej nocy nie doszło do dezercji zawdzięczać można chyba tylko śmiertelnemu wyczerpaniu żołnierzy.

Gdy warty okrzyknęły północ straszny blask zamienił na moment noc w dzień, a grom obudził wszystkich. Deszcz przestał padać.

CUD:

Rano z jakichś przyczyn przeciwnik nie zaatakował. Przyczyny stały się wkrótce jasne - z odgłosów i dymów nad zamkiem wynikało, że w środku toczą się walki. Dziesięciu nie było monolitem. Słońce grzało niemiłosiernie i znad pola wstawał mglisty opar parującej wody. Kapłani ogłosili wspólną mszę dziękczynną do wszystkich bogów. Kiedy żołnierze zbierali się wokół zaimprowizowanego ołtarza, z lasu dobiegł chrapliwy odgłos rogu. Regimenty zaczęły się formować, artylerzyści pośpiesznie odwracali działa, trąbki i werble brzmiały w całym obozie. Wtedy to, z lasu wyłonił się długi wąż idących równą marszową kolumną khazadów. Topory i młoty błyszczały w słońcu, ciężka piechota z wielkimi toporami odchodziła już w bok, ponownie huknął róg, Imperator wydał rozkaz i z obozu, dźwiękiem dziesiątek fanfar, odpowiedziała mu Imperialna pobudka. Dziwny i nieznany był sztandar krasnoludów, lecz gdy nieoczekiwani sprzymierzeńcy zbliżyli się, żołnierze, uczestniczący w kampanii w AS2504, rozpoznali ich przywódczynię, Hildegardę Mertezun. Jej żołnierze wyekwipowani byli w większości w skórznie z elementami kolczymi, odsłonięte przez kilty nogi chronione były stalowymi nakolannikami i nagolenikami, ciężka piechota miała jeszcze metalowe napierśniki. Wszystkie krasnoludy miały brody zarzucone na plecy, upięte na prawym ramieniu, wszystkie miały szpiczaste hełmy z wielkimi nosalami. Zbliżywszy się, bez rozkazu rozwinęli liniowy szyk, ich przywódczyni zaś ruszyła w kierunku siedzącego na swoim Ignifaxusie Imperatora. Ten zeskoczył natychmiast. Hildegarda powiedziała coś do niego wesoło i nagle wyciągnęła z pętli przy pasie młot, skoczyła ku Imperatorowi. Jego świta krzyknęła jak jeden mąż, syknęły wyciągane z pochew miecze, lecz Karl-Franz jednym rozkazem osadził ich na miejscu i wyciągając miecz, skoczył ku krasnoludce. Walczyli dobre pięć minut, oboje sprawiając wrażenie,

jakby mieli szczery zamiar nawzajem się pozabijać, ciosy szczerbiły tarcze, raz trafiona butem Imperatora Hildegarda wylądowała w błocie, jednak zerwawszy się natychmiast, znów natarła. W pewnej chwili jednak oboje schowali broń i rzucili się ku sobie, aby objąć się serdecznie. Zagrzmiały fanfary, zarówno krasnoludy, jak i ludzie, łamiąc szyk skoczyli ku sobie i wymieszali się, poklepując się po plecach, ściskając i gadając jak najęci. Godzinę później odbyło się uroczyste nabożeństwo. Zdarzył się cud, ewidentny cud i wszyscy połączyli się w dziękczynieniu swoim bogom, wrócił nastrój z początku kampanii. Po południu odgłosy walki na zamku przycichły i z otaczającego Okrągłą Górę oparu wyłoniły się szyki przeciwnika. Jakieś mniejsze. Jakieś mniej groźne. Oddziały Imperialne i krasnoludzkie stanęły na pozycjach, sprawnie rozwinęły flanki i środek, artylerzyści znów obrócili działa na przygotowanych już stanowiskach, moździerze oblężnicze plunęły ogniem.

BITWA POD TWIERDZĄ DZIESIĘCIU:

Widziałem wielkie dziury w kubrakach, błysk kości tam, gdzie porwana kolczuga odsłaniała szkielet albo mięso wyzierające z głębokiej, gnijącej rany. Hełmy zakrywały oczodoły. Skóra odpadała z kości porwana przez poranny wiatr. Nie wydawali dźwięku…
- Marcello Finetti, tileański najemnik

Bitwa była tytaniczna, bardzo przy tym wyrównana. Stosunek sił przeciwnika, do wojsk Imperium był wciąż jak trzy do jednego, lecz teraz, gdy żołnierzy ponownie ogarnął entuzjazm świętej wyprawy, różnica jakościowa obu armii stała się bardzo wyraźna. Początek bitwy był dla Imperium bardzo niefortunny - wprawdzie pierwsze dwie salwy czterech pozostałych moździerzy oblężniczych zdezorganizowały i osadziły w miejscu liczący blisko pięć setek regiment zwierzoludzi, jednak na lewej flance Templariusze Ulryka bez żadnego planu i przygotowania zaszarżowały (wciąż pieszo) na bezładną bandę ożywieńców, tracąc całą przewagę szyku i wdając się w uporczywą walkę, która uwiązała ich na resztę bitwy. Co gorsza, ruch ten całkowicie odsłonił flankę Sigmarytów, co niezwłocznie wykorzystał przeciwnik. Jego lekka kawaleria uderzyła na zakonników z boku, wespół z nacierającą z przodu piechotą zadając Sigmarytom poważne straty. Templariusze Ulryka utonęli w tym czasie całkowicie w kotłowaninie z ożywieńcami, odsuwającej się coraz bardziej na północ, poza pole bitwy i efektywnie eliminującej ich z bitwy. Rycerze Pantery pośpieszyły Templariuszom Płonącego Serca z pomocą, jednak Sigmaryci nie byli w stanie jej doczekać - naciskani z dwóch stron jednocześnie, dysponując bronią kiepsko przystosowaną do walki pieszej, zaczęli się wycofywać. Drugi zakon był praktycznie wyeliminowany z bitwy, Rycerze Pantery zaś znaleźli się nagle w piekielne trudnej sytuacji i również musieli oddać pola. Lewa flanka zachwiała się. Widząc to, przeciwnik rzucił tam, jakieś obrzydliwe, smrodem powalające monstrum, którego kształty trzeba było z powodu rozkładu zgadywać, temu jednak skoczył naprzeciw Maksym Leopold, jeden z trzech obecnych w Armii Imperialnej paladynów Vereny, jego srebrzysta zbroja zalśniła w słońcu, Miecz Prawdy zatoczył pierwszy łuk. Chwilę potem, zagrała trąbka i lewa flanka imperialna wycofała się jeszcze bardziej, podchodząc pod pozycje artylerii. Gdy przeciwnik rzucił się na wycofujące się wojsko Imperatora, artyleria Nuln chlusnęła w niego ogniem i kartaczami, osadzając w miejscu. Pod morderczym ogniem, który w tym momencie skierowany był tylko w prawą flankę przeciwnika, oddziały Dziesięciu zaczęły się chwiać. W tym momencie Drugi Regiment Strzelców Reiklandu zakończył zwrot, pierwszy szereg padł na ziemię, drugi przyklęknął, poczym oddział dał palbę prosto w bok ciężkozbrojnej piechoty ludzkiej przeciwnika. Ta nie zdzierżyła - rozsypała się i pognała ku własnym liniom, za nią zaś podążyła spora część prawej flanki przeciwnika. Odwrót lewej flanki Imperium w jednej chwili zamienił się w pościg za rozbitą prawą wroga, Rycerze Pantery znaleźli się teraz w dogodnej sytuacji do uderzenia w centrum, co niezwłocznie uczyniły, działa przeniosły ogień, lewa flanka zaczęła się zawijać, otaczając wojska Dziesięciu.

W tej sytuacji, po czterech godzinach bitwy, 21 Sommerzeita AS2507 ze skrywającego prawdopodobnie dowódców przeciwnika oparu odezwały się ochrypłe wrzaski rogów i armia Dziesięciu zaczęła w sprawnym ordynku wycofywać się ku własnej twierdzy. Opar rozwiewał się powoli, odsłaniając podnóże Okrągłej Góry. Trąbki sygnalistów imperialnym wstrzymały pościg, do armii dołączały jeden po drugim Templariusze Ulryka, głosząc swoje wielkie zwycięstwo. Tylko ich Pierworodny zdawał sobie sprawę z tego, co się naprawdę stało i w najpokorniejszych słowach przepraszał Imperatora. Karl-Franz nic sobie z tego nie robił - z promienną twarzą wysunął się na Ignifaxusie naprzód, pochylając się na boki i ściskając żołnierzom ręce. Zagrały trąbki, na maszty taboru wspięły się proporczyki sygnałowe, armia szykowała się do oblężenia.

HERMENEGILDA:

Zagrzmiały moździerze oblężnicze, w lesie stukały siekiery, inżynierowie pochylali się nad planami, część dokonywała przeglądu obu złożonych na wozach trebuszy. Zatoczono pierwsze szańce, kilofy i łopaty wgryzły się w stok wzgórza, saperzy zameldowali o szybkim postępie prac. Nazajutrz jednak okazało się, że ogień moździerzy niewiele wskórał przeciw gładkim murom twierdzy, zaperzy zaś trafili na litą i niezwykle twardą skałę. Wewnątrz murów obronnych fortecy jęknęły katapulty, sypiąc kosze kamieni na oblegających. W tym czasie inżynierowie brali się już do konstruowania onagerów. Dwa rusztowania znaczyły miejsca, w których montowano obrotowe podstawy Hermenegildy i Poborcy. Na razie oblężenie nie przyniosło Twierdzy Dziesięciu żadnego widocznego uszczerbku. W ciągu następnych trzech dni pięć kolejnych szturmów zostało odpartych. Na pochyłym, wspinającym się pod mury twierdzy stoku wieże oblężnicze były bezużyteczne, drabin szturmowych Armia Imperialna ze sobą nie miała, trzeba było używać improwizowanych, zrobionych na miejscu. Grunt wysechł już całkowicie i mimo lekkiej mżawki, która siąpiła od czasu do czasu, ciężka jazda mogła znów polegać na swoich wierzchowcach. Oczywiste jednak, że były one bezużyteczne w czasie oblężenia.

26 Sommerzeita onagery były już gotowe i razem z moździerzami nulnijskimi zaczęły nękać twierdzę. Te drugie milkły jednak na długo - rezerwy prochu nie były niewyczerpane i trzeba było je szanować. Okazało się niestety, iż ramię jednego z trebuszy - Poborcy - było uszkodzone. Inżynierowie nie wiedzieli czy będą w stanie coś na to poradzić, Hermenegilda była już jednak niemal ustawiona. Wszystkie części, które trzeba było dorobić na miejscu, zostały dorobione, montowano je teraz. Kosze kamieni czekały na załadowanie do skrzyni przeciwwagi, przywiezione na wozach, okrągłe, stupięćdziesięciokilogramowe głazy leżały rzędem obok trebusza, żołnierze zaś ryli na nich obsceniczne rysunki. Na razie jednak oblężenie nie przynosiło większych efektów. Tego wieczora z murów twierdzy doleciała do linii oblegających strzała z przywiązaną buńczuczną wiadomością lżącą Imperatora. Żołnierzy ogarnęła wściekłość, domagali się natychmiastowego szturmu, jednak Karl-Franz wiedział, że o to właśnie przeciwnikowi chodziło i rozkazu tego nie wydał. W nocy z twierdzy wyszła silna wycieczka, została jednak błyskawicznie odparta. Rankiem inżynierowie stanęli w bezpiecznej odległości od Hermenegildy. Pozostał przy niej jeden, który miał przeciąć linę. Byli tu też kapłani wszystkich ważnych wyznań - po jednym z każdego. Razem położyli dłonie na leżącym w obejmie trebusza głazie i razem wymówili błogosławieństwo. Gdy odeszli na bok, inżynier uczynił znak młota na piersi, uniósł krótki miecz i przeciął linę. Rozległ się jęk, przeciwwaga poszła gwałtownie w dół, ramię wygięło się i z głuchym stęknięciem Hermenegilda cisnęła pierwszym pociskiem w oblężoną twierdzę. Nie doleciał. Inżynierowie skorygowali nastawy, ponownie naciągnięto i załadowano trebusz, ponownie kapłani wypowiedzieli błogosławieństwo… głaz wylądował u podstaw muru. Całą procedurę powtórzono po raz trzeci. Rozległ się potężny huk, gdy pocisk trafił w nasadę jednej ze smukłych wież, uniosła się tam chmura kurzawy, ze środka buchnęły kamienie, w dymie mignął chylący się w upadku, wciąż powiewający proporcem czubek dachu, znów łoskot i rozszerzająca się powoli chmura kurzu. Żołnierze krzyczeli z radości i złorzeczyli oblężonym, Hermenegilda uderzyła ponownie, pokrywając mur siatką pęknięć…

Dwa kolejne dni bił trebusz w mury twierdzy. Kolejne szturmy spotykały się z coraz mniejszym oporem. Wreszcie trzeciego dnia, gdy inżynierowie kończyli montowanie nowego ramienia dla Poborcy, wrota twierdzy otworzyły się i z środka zaczęło wysypywać się wojsko Dziesięciu. Z ziemi powstał siny opar, powietrze zafalowało, rozległo się dziwne zawodzenie. Żołnierze zaczęli się niepokoić, lecz wówczas wszyscy kapłani, śpiewając głośno wznieśli w górę symbole swych religii, woda święcona wsiąkła w ziemię i moce mrocznych bogów zawiodły, powietrze oczyściło się, dziwne dźwięki ucichły. Zagrzmiały werble i rogi, trąbki sygnałowe ustawiały wojska Imperatora i krasnoludy w szyk, gońcy przebiegali szeregi, wykrzykując rozkazy, w górę uniosły się proporce z symbolami strzał, cięciwy zawyły i z pociemniałego nagle nieba spadł pierwszy deszcz strzał.

Ta bitwa nie była nawet w połowie tak wyrównana, jak poprzednia, armia Dziesięciu była wyczerpana, jej żywa część zdemoralizowana (część wojsk uciekła z pola bitwy przy pierwszej okazji), przyszło jej przy tym szturmować umocnione pozycje piechoty, cały czas pod huraganowym ogniem artylerii, rusznic, łuków i kusz. Tylko raz rozległ się triumfalny okrzyk żołnierzy wroga - gdy piechota Armii Imperialnej cofnęła się ze wzgórza, oddając pola. Wojska Dziesięciu rzuciły się w pościg. Renegaci swój błąd zrozumieli dopiero, gdy ziemia zadrżała znanym każdemu żołnierzowi werblem. Szarża ciężkiej kawalerii była mordercza i na dobrą sprawę zakończyła bitwę, zamieniając ją w pogrom rozproszonej i zdemoralizowanej żywej części armii przeciwnika i obojętnych na przegraną, walczących do końca ożywieńców. Część żołnierzy Imperatora wtargnęła w tym czasie do twierdzy, musieli się jednak natychmiast wycofać - w twarze buchnął im ogień. Twierdza rozbłysła pożarem, czerwony i błękitny płomień przepalał śnieżnobiały niegdyś mur, wieże padały z hukiem. Dwa dni płonęła Twierdza Dziesięciu. Wypalony szkielet stoi tam do dziś, ciesząc się wśród miejscowej ludności złą sławą.

CZAS WYMIEŚĆ ŚMIECI:

Takie były pierwsze słowa Karla-Franza po bitwie. Wojska Armii Imperialnej, wspomagane przez kapłanów i wieść o wielkiej wiktorii, którą dobry Sigmar zesłał Imperatorowi rozeszły się po całej prowincji, mając za cel oczyszczenie jej z pozostałości sił przeciwnika, a przede wszystkim przywrócenie zapomnianych już rządów Imperatora. W całej Sylvanii burzone były ponure wieże i kręgi z czarnego kamienia, Inkwizycja Sigmara ścigała i paliła mutantów, czarownice i czarnoksiężników, wodą święconą i egzorcyzmami oczyszczono splugawione miejsca, rozbuchany ogień polowania na czarownice płonął nad ponurą krainą. Do nadejścia jesieni udało się przywrócić jako taki spokój, prowincji jednak w żadnym wypadku nie można było uznać za bezpieczną. Na początku Erntezeita Imperator podjął decyzję o wycofaniu większej części Armii Imperialnej z Sylvanii, przy pozostawieniu znacznych kontyngentów w rozproszonych po całym landzie twierdzach. 30 Erntezeita stanął Karl-Franz w Altdorfie, tu też odbył drugi już triumf - znów cała stolica grzmiała dzwonami, w świątyniach zaś odprawiano nabożeństwa dziękczynne.

Kampania Sylwańska była z całą pewnością zaplanowana fatalnie, że nie powiedzieć - w ogóle. Nie wiadomo dziś, czy koncepcja strategiczna, o ile można tu o czymś takim mówić, pochodziła od samego Imperatora, czy też od obradującej w Altdorfie rady. Prawdopodobnie i jedno, i drugie. Sam Imperator znał wojnę wyłącznie w postaci pochodów wielkich armii, kończonych walnymi bitwami, w których decydowała taktyka. Taktyka Imperatora, trzeba przyznać była bez zarzutu, jego strategia natomiast fatalna. Do tego obradująca w Altdorfie rada składała się głównie z osób głęboko religijnych, widzących nadchodzącą kampanię jako wielką i nieuchronną bitwę ze złem. Stąd Armia Imperialna - po oczyszczeniu północy - poszła w głąb Sylvanii zwartą formacją, jak nóż, nie wiadomo co właściwie chcąc w ten sposób osiągnąć. Nieprzyjaciel nie istniał jako skupiona w jakimś miejscu armia, którą można by skruszyć na polu bitwy - przynajmniej o niczym takim nie było wieści. Nieprzyjacielem była cała prowincja, zła ziemia, ponury las, wrogie niebo, deszcz, mgła, zmęczenie, uganianie się za pojedynczymi przeciwnikami całą armią. Nieustanne większe lub mniejsze potyczki z ożywieńcami - wrogiem, któremu śmierć była całkowicie obojętna, nie niosły ze sobą wprawdzie poważnych strat w ludziach, ogromne jednak w morale. Ożywieńcy mogli walczyć w dzień i w nocy, bez różnicy, trzeba je było siekać na kawałki, do czego spora część broni Armii Imperialnej po prostu się nie nadawała. Karl-Franz okazał się przy tym jako dowódca niezdolny do uznania własnych błędów i wyciągnięcia z nich konsekwencji. Jego upór doprowadził w końcu do zwycięstwa, jednak zawdzięczać to może jedynie ślepemu szczęściu i błędowi swoich wrogów.

Najprawdopodobniej już same plany wkroczenia Armii Imperialnej do Sylvanii doprowadziły do zjednoczenia Dziesięciu, którzy do tej chwili grali rolę udzielnych królów, walczących między sobą i władzę nad prowincją, bądź też jej częścią. Zjednoczeni stanowili potężną siłę, czego dowiedli niemal pokonując armię Imperatora. Bezsprzecznym jednak i katastrofalnym w skutkach błędem było wydanie Karlowi-Franzowi otwartej bitwy. Mimo iż wycieńczona i zdemoralizowana, do tego znacznie mniej liczna, Armia Imperialna składała się ze świetnego, karnego wojska, z którym nie mogły się równać w otwartym boju luźne bandy ożywieńców, czy też najemni, najczęściej słabo uzbrojeni żołdacy, wspomagani przez niezdyscyplinowane, choć groźne oddziały zwierzoludzi. Nawet bez wsparcia krasnoludów Hildegardy Mertezun i gwałtownego skoku morale wojsk Imperium, wynik bitwy byłby dla Dziesięciu mocno wątpliwy. Gdyby zamiast przyjmować bitwę, kontynuowali po prostu dotychczasową technikę nękania i szarpania wojsk Imperium, kampania z pewnością skończyłaby się dla Imperatora makabryczną klęską, a jego gwiazda zgasłaby na długo, jeśli nie na zawsze. Arogancja i lekceważenie złamanych, zdawałoby się sił Imperium przez Dziesięciu było błędem, który przynajmniej zrównoważył ogromny błąd Imperatora. Szczęście było tym razem po jego stronie.

Tymczasem jednak należało ogromne środki przeznaczyć na okupację Sylvanii. Znacząca część Armii Imperialnej została osadzona w fortach i twierdzach w prowincji, nastał niespokojny pokój, znaczony najazdami, pożogą i potyczkami, czasem rozmiaru małych bitew. Niepewne rządy Imperium zaczęły się i trwają w tej formie do dziś. Do Lenna Sigmara przyłączono ziemie groźne i niespokojne, przyszłe miejsce zesłania dla urzędników i oficerów, którzy mieli nieszczęście popaść w niełaskę, prowincję, dostarczającą tyleż zmartwienia do złota, którego złoża zostaną tu odkryte w AS2512. Tymczasem jednak Karl-Franz zasiadł na tronie w Altdorfie, syty zwycięstwa i chwały, hołd zaś złożyły mu wszelkie Zakony i Kulty - i ta ich zgoda po latach i wiekach całych nieustannych waśni była bodaj największą Wiktorią Kampanii Sylwańskiej Anno Sigmaris 2507.

SŁOWA. SŁOWA. SŁOWA:

Jak dotąd, Imperator zawsze znajdował się w komfortowej sytuacji, musząc radzić sobie z jednym tylko poważnym problemem, części zaś z nich właściwie wydawał się szukać, gdy życie było zbyt spokojne. Patrząc z ówczesnej perspektywy, zarówno konflikt z Elektorami, jak i Kampania Sylwańska były po prostu awanturniczymi przygodami młodzika na tronie. Tak przynajmniej uważała spora część magnaterii i pomniejszej szlachty. Imperator cieszył się jednak ogromnym mirem wśród chłopstwa, mieszczaństwa, kupców, duchowieństwa wszelkich niemal wyznań, a przede wszystkim armii i rycerstwa. Wydawało się, że Imperium zostało szczególnie pobłogosławione, z roku na rok odzyskując z dawna już zapomnianą potęgę - spichlerze były pełne, ludzie zadowoleni, krocie zarabiali młodzi malarze, produkujący portrety najjaśniejszego Imperatora z wydajnością nie gorszą niż manufaktury. Los zaoszczędził też młodemu Imperatorowi tego, w czym czuł się najsłabszy - dyplomacji. Ten okres ochronny właśnie dobiegał końca.

Zaczęło się od północy.

W Marienburgu z dawien dawna istniało wiele frakcji - każda z własnym programem uczynienie wolnego miasta jeszcze, i jeszcze, i jeszcze większą potęgą. Zjawisko to nie ominęło też rady miasta. Tu dominujące były dwie grupy. Pierwsza, z ogromnym kompleksem Imperium, pamiętająca pomoc w uniezależnieniu się od niego, jakiej udzieliła Marienburgowi Bretonnia, optowała za zacieśnieniem z nią stosunków handlowych, kosztem kontaktów z Imperium - radykałowie żądali wręcz wojny handlowej z Lennem Sigmara. Frakcja przeciwna wyznawała poglądy dokładnie odwrotne - ta była z kolei ksenofobicznie antybretońska, w każdym przyjaznym geście ze strony króla Charlesa III dostrzegająca spisek i złowieszcze knowania, mające za cel aneksję Marienburga przez Bretonnię. Od blisko dziesięciu lat między skłóconymi frakcjami manewrował burmistrz miasta, wygrywając jedną przeciw drugiej, zmuszając je aby walcząc ze sobą, ciągnęły wóz przynajmniej w jednym kierunku - stało się to bodaj najwdzięczniejszym tematem dowcipów i anegdot, krążących wśród mieszczaństwa.

27 Ulriczeita AS2507 burmistrza znaleziono martwego za biurkiem, z głową w kałuży rozlanego atramentu. Przyczyny śmierci nie ustalono, co samo w sobie stało się pretekstem do pogłosek o otruciu. Rada stanęła wobec konieczności wyboru nowego burmistrza - intrygi i polityka zaczęły się nim jeszcze ciało poprzedniego zdążyło ostygnąć. Edmund von Ostenbender - siedem ciosów sztyletem, Giles de Strediones - trucizna w potrawce z królika, 28 Ulriczeita. Jakub Schwerbauer - śmierć w pożarze domu, 29 Ulriczeit. Cześć radnych ukryła się gdzieś w mieście. Reszta zaczęła się pilnować. Nie pomogło to Arturowi von Ostenbenderowi - *wypadł z okna* 3 Vorhexena - zdążył jeszcze przed zamurowaniem grobowca rodzinnego, w którym 30 Ulriczeita spoczął jego brat. W tej sytuacji wybór burmistrza stał się niemożliwy, rada zaś była niezdolna do rządzenia miastem. Cała administracja wolnego miasta pogrążyła się w paraliżu decyzyjnym.

Wieść o kłopotach Marienburga dotarła na dwory Imperatora i Króla Bretonni mniej więcej w tym samym czasie - pod koniec Vorhexena. Karla-Franza poinformowano jednak z dość znacznym opóźnieniem o pewnym drobnym fakcie. Otóż najmłodszy brat Wielkiego Diuka Middenlandu, Leopolda von Bildhofena - Ronald, dowiedziawszy się o sytuacji w Marienburgu, zrobił to, co robi wielu młodszych synów, pozbawionych przez swój młodszy wiek szans na dziedziczenie - postanowił zabłysnąć wielkim i śmiałym czynem i w ten sposób zyskać na znaczeniu i fortunie. Ów dwudziestoletni szlachcic uznał, iż jest w stanie poradzić sobie z misją rozjemczą, i to za nim Imperator zdąży sam zareagować. Wziąwszy ze sobą skromny orszak wyruszył w podróż 17 Vorhexena. Dwa dni potem jego starszy brat, Siegfried dowiedział się w jakiś sposób w jakim to celu właściwie udał się Ronald na północ. Niezwłocznie wysłał oddział zbrojnych, mający przykazane pochwycić, lub - jeżeli się to nie powiedzie - zabić ambitnego, młodszego brata. Pogoń nie odnalazła Ronalda - deszcz ze śniegiem uniemożliwił podążanie jego śladem, a nie było mowy o wysłaniu listu gończego w taki sposób, aby wyprzedził młodego von Bildhofena. Dzięki łagodnej zimie *poseł* stanął w Marienburgu 31 Vorhexena i mimo braku jakichkolwiek listów uwierzytelniających, z powodu panującego w mieście chaosu przyjęty został jako autentyczny dyplomata. Nie ma większego sensu wymienianie wszystkich jego błędów i pomyłek - dość powiedzieć, że w krótkim czasie doprowadził do zaognienia konfliktu, utrudniając znacznie jego dyplomatyczne rozwiązanie.

Tymczasem 6 Nachexena AS2508 w drogę wyruszył Rodryg von Steinheim, oficjalny wysłannik Imperatora, wyposażony w nakaz aresztowania Ronalda von Bildhofena pod zarzutem zdrady stanu. 12 Nachexena zaś stanął w Marienburgu Louis de Mestreux et Cavienne - poseł króla Charlesa III, który na tę wyprawę wziął ze sobą swego młodszego brata, Alberta. Wtedy doszło do katastrofy. Spotkawszy się przypadkiem z Ronaldem von Bildhofenem, de Mestreux zdziwił się niepomiernie wiekiem i samą osobą posła imperialnego, Albert zaś wprost zażądał od Ronalda okazania listów uwierzytelniających. Wtedy to oszust wpadł w panikę i wyciągnąwszy pistolet, ciężko ranił starszego de Mestreux, po czym zbiegł wraz ze swym przyjacielem, Marcusem von Wiktungiem i swoimi zbrojnymi. Natychmiast wysłano za nimi pogoń, zdołali jednak, korzystając z zaskoczenia, wtargnąć do ratusza i zabarykadować się tam, biorąc jako zakładników dwóch przebywających w nim podówczas radnych. W czasie szturmu ratusza zginęli obaj zakładnicy, Ronald został pojmany i w łańcuchach - wciąż brany za autentycznego posła - odesłany Karlowi-Franzowi.

Dnia 14 Nachexena pięćdziesięciodwuletni Louis de Mestreux et Cavienne zmarł z powodu nieudanego zabiegu wyciągnięcia kuli z rany. Jego brat wyruszył z ciałem posła w drogę powrotną na dwór królewski 15 Nachexena. Tymczasem statek, którym płynął poseł imperatorski został uszkodzony w czasie gwałtownej wichury i musiał przybić do brzegu dla dokonania napraw.

Dnia 17 Nachexena na dwór Imperatora dotarły kolejne złe wieści. Od jakiegoś już czasu Ulthuan przebąkiwał o wprowadzeniu cła na liniach żeglugowych z Nowym Światem. Tym razem nie skończyło się na przebąkiwaniu - cztery elfie *atean* zatopiły dwa płynące pod banderą imperialną galeony handlowe, gdy ich kapitanowie odmówili elfim załogom pozwolenia wejścia na pokład. Wieść mówiła, że oba galeony próbowały się poddać, gdy elfy zaczęły atak, jednak Ulthuańczycy nie brali jeńców - wszyscy żeglarze zostali wymordowani. A wszystkie dziesięć okrętów, składających się na *flotę imperialną*, kotwiczyło właśnie w Marienburgu. Zresztą z powodu - prawda, że łagodnej zimy, jakakolwiek akcja odwetowa i tak nie była możliwa - pozostawało pytanie, co imperialne statki handlowe robiły zimą na szlaku z Nowego Świata. To pytanie miało jednak pozostać bez odpowiedzi.

Na dwór Imperatora wezwany został ambasador Ulthuanu Ymen Elinean - Imperator zażądał od niego wyjaśnień. Otrzymawszy niezwykle arogancką odpowiedź, Karl-Franz wpadł w wielki gniew i nakazał ambasadorowi opuścić granice Imperium w ciągu miesiąca. Jednocześnie wydany został edykt, nakładający na wszystkie Wysokie Elfy, przebywające w Imperium nakaz opuszczenia go do 30 Sommerzeita AS2508 i zakazujące im wstępu w granice Imperium od chwili wydania edyktu. Wprawdzie dnia następnego Imperator anulował swe rozporządzenie, ograniczając się do nałożenia na Wysokie Elfy (co w praktyce oznaczało wszystkie, z wyjątkiem leśnych) dodatkowego, dwudziesto procentowego podatku, jednak konfliktu dyplomatycznego anulować się nie da. Sytuacja była zła, a doradcy Imperatora oczekiwali jej pogorszenia w ciągu kilku miesięcy - łagodna zima tradycyjnie oznaczała nasilenie się aktywności zielonoskórych latem. Na razie jednak wszystko przycichło, z Bretonni nie dochodziły żadne niepokojące wieści. 22

Nachexena do Altdorfu dotarł Marienburgski statek z Ronaldem von Bildhofenem i relacją o wydarzeniach w wolnym mieście. I tak zagniewany ostatnio Imperator, usłyszawszy relacje o przebiegu wydarzeń wpadł w prawdziwą furię i w gniewie, nie bacząc na protesty doradców, nakazał wydać młodego Bildhofena na męki, po czym publicznie stracić przez hańbiące powieszenie na Altplatzu. Ronald zawisł na sznurze dzień później. Trzeba tu nadmienić, że cała sprawa odbyła się z rażącym pogwałceniem Codex Imperialis - oskarżony został skazany i stracony bez należnego jego stanowi procesu i to w sposób przeznaczony dla gminu, nie wysokiej szlachty, do której przecież należał. O ile nikt nie kwestionował słuszności wyroku, o tyle sposób przeprowadzenia całej sprawy - czy właściwie jej nieprzeprowadzenia - wywołał wśród szlachty ogromną niechęć. Nawet Siegfried von Bildhofen, który przedtem błagał Imperatora o wydanie mu Ronalda, aby mógł własnymi rękami zabić, odniósł się do całej sprawy bardzo chłodno. Zabrawszy ze sobą ciało brata, wyruszył w trzy dni po egzekucji w drogę do domu, nie kłopocząc się odwiedzeniem dworu w celu pożegnania się. Mieszane uczucia panowały też wśród mieszczaństwa. Ludzie rozumieli tyle, że syn magnata zabił (w pojedynku, jak mówiono) bardzo wysoko postawionego i potężnego szlachcica bretonnskiego. Problem w tym, że większość ludności Altdorfu nie widziała nic złego w zabijaniu bretonnskich szlachciców - Bretonnia była przecież tradycyjnym rywalem Imperium i uczucia między obiema potęgami nigdy nie były zbyt ciepłe. Mieszczanie bardziej byli skłonni do uznania ambitnego szlachcica za bohatera, niż zdrajcę, jednak zbyt wielkim poważaniem cieszył się Karl-Franz, aby ktokolwiek wątpił w sprawiedliwość jego wyroku.

Rodryg von Steinheim przybył do Marienburga z początkiem Jahrdrunga, aby odkryć, że szacunek dla Imperium podupadł we wszystkich stanach w mieście. Burmistrz został już wybrany, rada była wyjątkowo zgodna, a wszystko to ze strachu. Bądź co bądź w murach wolnego miasta dopuszczono do zamordowania posła Króla Bretonni i mieszczanie bali się zemsty zapalczywego monarchy. Z konieczności więc rada podjęła bardzo ożywione rozmowy z Imperium, starając się uzyskać zapewnienia o pomocy Imperatora w przypadku wtargnięcia we wrzosowiska Jałowej Krainy armii Charlesa III. Von Steinheim lawirował jak mógł. Tymczasem zbliżała się wiosna.

Pflugzeit upłynął bez żadnych wydarzeń, Imperator jednak wciąż był w podłym humorze. Można zgadywać, że zdawał sobie sprawę z popełnionych w gniewie błędów, bardzo prawdopodobne jest też, że wciąż był po prostu wściekły. Oto pasmo jego sukcesów zostało zamglone przez nowe zagrożenia i to dokładnie w chwili, gdy zdawało się, że wystarczy spokojnie siedzieć i czekać na owoce skutecznej polityki wewnętrznej. Tymczasem Pflugzeit z wiosny zmienił się w przedwczesne lato i wszystko wskazywało, że w tym roku dwakroć zostaną zebrane plony. Minął Sigmarzeit, wciąż bez wieści o jakichkolwiek ruchach Bretonni. Wtedy to - pod koniec miesiąca - w Altdorfie pojawił się poseł albioński, earl Anders of Adenshire.

MORZE & LĄD:

Dnia 1 Pflugzeita bretonnscy kaprowie zaatakowali i splądrowali albiońskie wioski, położone o kilkanaście kilometrów na zachód od wielkiego portu morskiego Skiphafen. 20 Pflugzeita Marynarka Królewska przeprowadziła akcję odwetową. Salwy armatnie z HMS *Sophia* i HMS *Prince of Radenshire* wywołały pożar w dzielnicy portowej L'Anguille. Tego samego dnia doszło do bitwy morskiej między eskadrą albioński a bretońskimi okrętami, które wyprawiły się w pościg. Bitwa skończyła się poważnym uszkodzeniem *Prince of Radenshire* i zatopieniem dwóch bretonnskich karak. W tym momencie kolejna wojna morska między Bretonnią a Albionem stała się faktem. Należy się domyślać, że to właśnie zaabsorbowało Króla Bretonni na tyle, że zapomniał o incydencie marienburgskim. Tymczasem jednak Królowa Tyrmandu, posłał swego sługę, earla Andersa of Adenshire, aby złożył pewną propozycję Imperatorowi Karlowi-Franzowi.

Albion miał za mało żywności dla żołnierzy. Na północy zima była surowa, a dostawy w kolonii nie nadeszły jeszcze, kampania morska wymagała zaś odpowiedniej aprowizacji. W tej sytuacji Królowa poprosiła o darowanie jej przez *jego umiłowanego imperatorskiego brata*, którego spichlerze nawet po zimie pękały w szwach, trzydzieści galeonów zboża. W zamian za to zobowiązała się tego roku zapewnić statkom handlowym pod imperialną banderą pełną ochronę, na trasach między Marienburgiem a Lustrią i Krainami Południowymi, a także w przypadku konfliktu o Marienburg - zagwarantować Armii Imperialnej wsparcie z morza. Dodatkowo, jako gest dobrej woli - Królowa poprosiła Karla-Franza o pożyczkę w wysokości 2000 imperialnych gryfów, którą to sumę zobowiązała się zwrócić w ciągu trzech miesięcy. Jednym słowem - dość tanim kosztem Imperator mógł uzyskać ogromne korzyści.

Wysokie Elfy błyskawicznie dowiedziały się o albiońskiej propozycji. Następnego dnia na dworze Imperatora pojawił się ich wysłannik, opatrzony w listy uwierzytelniające. W imieniu Alirana sai-te Loesinda, Wielkiego Księcia Błękitu, zażądały od Imperatora odrzucenia oferty Albionu pod groźbą podwyższenia cła na szlakach handlowych. Chyba głównie dlatego dwa dni później, earl Anders of Adenshire płynął już do Marienburga z podpisanym przez Imperatora układem i Margrabią Leopoldem von Kertenswaldem, który wyposażony w listy żelazne i bogate dary dla Królowej Tyrmandu miał pozostać przy jego dworze, pełniąc funkcję ambasadora. Te wydarzenia zdeterminowały kształt dyplomacji Imperium na następne lata.

Król Charles de la Tete d'Or III dowiedział się o wszystkim pod koniec Sommerzeita. Nietrudno odgadnąć, jaki był jego pogląd na całą tą sprawę. Oto syn możnego imperialnego magnata zamordował w Marienburgu królewskiego posła, zanim zdążył on rozpocząć swoją misję. Oto w mieście przebywał wyłącznie poseł Imperium. Oto na tronie Lenna Sigmara zasiada zapalczywy Imperator, znany z zamiłowania do wojaczki. Oto Imperator wszedł w układ militarny z Albionem zaraz po wypowiedzeniu przezeń wojny Bretonni. Oto baronowie bretonnscy klęczeli przed królewskim tronem, błagając o zorganizowanie ekspedycji przeciw Marienburgowi a nawet samemu Imperium. Król Charles wiedział przy tym, że niektórzy z nich, znudziwszy się błaganiem, mogą i tak podjąć się takiej wyprawy na własną rękę. Król nie miał wyboru. Nie miał też piechoty. W Bretonni ogłoszono mobilizację, do miast trafiły listy, żądające dostarczenia przepisanych prawem kontyngentów piechoty. Szpiedzy Imperium na wyścigi pognali na wschód, niosąc ważne wiadomości. Dyplomacja Albionu zasłużyła na najwyższą pochwałę.

WSCHÓD, ZACHÓD, PÓŁNOC, POŁUDNIE:

Trza wam bowiem wiedzieć, iże Liga Ostermarku z czasów zamierzchłych od zielonego plugastwa niskiego ludu piersią broniona, całkiem zgoła w nieprawości, rozpasaniu a rozpuście się pogrążyła, aże Bretonnię plugawą przypominać poczęła. Wynoszono tedy w niebo pałace wielkie a rezydencje, te zaś wieżami swemi rychło świątynie Dobrego Pana Naszego, Sigmara, siedmiokroć błogosławione Jego imię, przerosły. I stało się tak, iż w swym rozpasania a nieprawości a Panu bluźnieniu, rozum całkiem postradawszy, armiji nie utrzymywali, wierząc, iże jako jest, tako i zawsze będzie. Głupi! Oto bowiem stało się tak, że Khazadzkie twierdze kolejnej rejzy zielonoskórych nie strzymawszy, plugawy lud przed egidę Imperium przepuściły, co tem bardziej złem było, że gladius Imperium rdzą zgoła zjedzon, sił zbawion, czynić przeciw nim nijak nie mógł. I nastało tempestum a Ignis, płacz i szloch. Tak to bowiem kara Dobry Pan odstępców, co imienia Jego świętego przepomniawszy, mamonie, a wygodzie, a rozpuście plugawej się oddawszy, mrocznym bogom sił dodają.

-August von Haskim, bakałarz Uniwersytetu w Altdorfie

15 Vorgeheim trzy imperialne galeony handlowe, płynące na kursie do Nowego Świata ujrzały na sterburcie dwa potężne galeony albiońskie - HMS *Queen Maria*, oraz HMS *Conqueror*. W takiej eskorcie (do grupy przyłączyło się jeszcze pięć handlowych jednostek albiońskich i jeszcze jedna Imperialna) grupa handlowców weszła na wody, patrolowane przez flotę Ulthuanu. Rankiem, 17 Vorgeheim ze stojącej nad powierzchnią morza mgły wychynęły dwa smukłe *atean*. Na maszty albiońskich okrętów natychmiast wspięły się proporczyki sygnałowe, nakazujące elfickim jednostkom odejście poza zasięg ognia okrętów eskorty. Czy elfy nie zrozumiały sygnalizacji, czy po prostu nie usłuchały nie jest tu istotne - wystarczy powiedzieć, iż oba *atean* wykonały ostry zwrot, wchodząc między handlowce i jednostki albiońskie i sygnalizując chęć abordażu. Nie było drugiego ostrzeżenia. *Conqueror* położył się w długim zwrocie, ustawiając się prostopadle do dziobu prowadzonego okrętu elfickiego *Queen Maria*, przechodziła właśnie wzdłuż jego burty. Oba galeony okryły się dymem, huk salw był ogłuszający. Pierwszy *atean* został niemal rozniesiony na strzępy, drugi wykonał zwrot i wyszedł z zasięgu ognia galeonów, Albiończycy nie ścigali go. *Conqueror* zbliżył się tymczasem do miejsca, w którym tonął elficki okręt, chcąc wziąć na pokład rozbitków. …nie zdążył. Imperialne handlowce były tam pierwsze. Marynarze pamiętali świetnie o losie załóg dwóch imperialnych okrętów zatopionych przez elfy. Po morzu poniosło się wycie mordowanych rozbitków, bosaki wpychały pod wodę czepiające się desek i burt handlowców elfy, dwa wystrzały armatnie zdruzgotały unoszące się na wodzie większe płaty drewna, po wodzie rozlała się czerwień. Drugi *atean* uciekał, niosąc wieść o masakrze.

Tymczasem w Starym Świecie postępowała mobilizacja piechoty bretonnskiej, dwór Imperatora był już powiadomiony o groźnie wojny. I, dokładnie tak, jak przewidywali doradcy Imperatora, Karl-Franz znalazł się między młotem a kowadłem. Na wschodzie bowiem watahy goblinoidów przesiąkły przez Góry Krańca Świata. Nad położonymi na wschód od łańcucha górskiego równinami uniosły się warkocze dymu, Liga Ostermarku słała rozpaczliwe błagania o pomoc, znajdujące się w stanie oblężenia twierdze krasnoludzkie nie były w stanie zatrzymać pochodów łupieżczych. Na drodze zielonej fali stały tylko wojska prowincji, pośpiesznie mobilizowana milicja, oraz wojsko Hildegardy Mertezun, broniące swojej rozwijającej się enklawy (znajdowała się ona nad górnym Talabeckiem, na wschód od Bechafen). Zaistniał jednak poważny problem. Ostermark nie miał wojska.

Faktycznie - własna armia prowincji praktycznie nie istniała, milicja zbierała się dopiero do kupy, Stirland mobilizował swoje wojsko, chcąc pośpieszyć z odsieczą, szło to jednak powoli - obie prowincje żywiły do siebie zadawnione urazy, żołnierz stirlandzki do walki za Ostermark się nie kwapił, pamiętano tu świetnie butne odpowiedzi Ligi na, nie tak znów dawne, prośby o wsparcie w walkach z zielonoskórymi. W tej sytuacja jedynie Hildegarda Mertezun ze swą półtoratysięczną armią (piechota regularna - 500 ciężkozbrojnego wojska, 1000 natychmiastowej mobilizacji krasnoludów - głównie toporników, uszykowanych w formacje defensywne) dysponowała jedyną zwartą formacją wojskową, jednak nie była w stanie sama utrzymać tak licznego wojska, do tego nie istniała jakakolwiek współpraca enklawy z Ligą, nie wiadomo było, gdzie należy szukać przeciwnika, nie było przepatrywaczy, ludność uchodziła w popłochu ze wschodu, mówiąc o milionach najeźdźców

(rzeczywiste rozmiary owej rejzy trudno dziś oszacować - źródła są bardzo fragmentaryczne, oparte zaś na nich szacunki wahają się między 2000 a 10000 najeźdźców w swawolnych bandach, nie stanowiących jednej armii). Pozbawiona aprowizacji, pozbawiona informacji, pozbawiona wsparcia, Hildegarda Mertezun nie zdecydowała się na wyprowadzenie armii z enklawy, dodatkowo część wojska trzeba było zwolnić, inaczej enklawie zagroziłby głód. Królowa wysłała więc do Karla-Franza rozpaczliwy apel o pomoc, sama unieruchomiona i niczego uczynić niezdolna.

Na wschodzie tymczasem unosiły się kolumny dymu, uchodźcy zalewali drogi, uciekali już również co poniektórzy mieszkańcy ziem, położonych dalej na zachodzie, sytuacja groziła wybuchem katastrofalnej paniki na skalę całej prowincji.

W Altdorfie nie zdawano sobie jeszcze sprawy z powagi sytuacji na wschodzie, dwa regimenty w sile czterystu strzelców wchodziły dopiero na barki transportowe, mające iść Talabeckiem na wschód, tymczasem generałowie i marszałkowie pochylali się nad mapami, przedstawiającymi Jałową Krainę, planowano spławienie piechoty, przemarsze, rozkazy podnosiły z zimowisk wojska, równy werbel kroku maszerujących przez Altdorf żołnierzy akompaniował piórom, kreślącym plany kampanii (ówczesne możliwości mobilizacyjne Armii Imperialnej ocenia się na 8000 karnego, wyćwiczonego wojska, do tego jakieś 4000 Wielkiego Poboru, stawiającego pod broń pensjonowanych weteranów i nieustaloną ilość wojska z Wszechpoboru, stawiających pod broń wszystkich mężczyzn zdolnych ją nosić).

30 Vorgeheim AS2508, gdy wojsko miało właśnie wyjść z Altdorfu, do Imperatora dotarła wiadomość Hildegardy. Doradcy prosili go, by apel zignorował - nikt nie przepadał za Ostermarkiem, wszyscy natomiast zdawali sobie sprawę z roli Marienburga. Imperator gryzł tylko pięści, wpadł w furię, krzyczał o honorze. Należy cię domyślać, iż w czasie ceremonii nadania krasnoludzkiego imienia, Imperatora z Królową khazadów połączyła jakaś plemienne przysięga. Nietrudno się domyślić, jak zareagowałby krasnolud na jej złamanie.

Imperator szalał.

Bretonnska armia maszerowała na Marienburg.

Zielonoskórzy pustoszyli wschód.

Rozkazy zostały wydane 1 Nachgeheim. Pięć tysięcy piechoty i kilka zwiadowczych oddziałów jazdy miało wyruszyć jak najszybciej na wschód, Imperator z 2500 wojska (1800 jazdy, w tym 600 ciężkiej - zakonnej, bądź Reiksguardu), wyruszyć miał na północ, zbierając po drodze tyle wojska ile się da. Doradcy wpadli w osłupienie.

Trudno dziś jednoznacznie ocenić postępowanie Imperatora. Z jednej strony historyków ogarnia euforia z powodu ostatecznego przebiegu wydarzeń, z drugiej odsądzają oni Karla-Franza od czci i wiary za ryzykanctwo i stawianie wszystkiego na jedną kartę. Pozostaje też wiele pytań bez odpowiedzi. Czy Imperator wiedział o zbliżającej się do Marienburga albiońskiej armadzie? Czy znał faktyczny stan spraw na wschodzie? I przede wszystkim: czy wiedział, że Król Bretonni w rzeczywistości wcale nie chce zajęcia Marienburga, co nieubłaganie wepchnęłoby Bretonnię w otwartą wojnę z Imperium, lecz jedynie uzyskania okupu i odejścia spod murów miasta, gdy tylko baronowie znudzą się oblężeniem? Możemy za to dość pewnie zgadywać motywy Imperatora. Ostermark, jaki by nie był, dawał ogromną część przychodu Skarbu, spustoszenie prowincji, a nawet wybuch paniki wśród ludności stanowiłby ogromny cios finansowy dla odradzającej się potęgi Imperium. Ligę Ostermarku należało ochronić. Nie wolno też było dopuścić do konfliktu z krasnoludami. Choć od milenium chyba nie były tak przychylnie nastawione do ludzi, mogło się to rozpaść w ciągu jednego dnia. Jeżeli faktycznie Imperatora i Hildegardę Mertezun wiązała obustronna przysięga (warto przypomnieć jak pospiesznie wyruszyła ona na pomoc wojskom Imperatora, wkraczającym do Sylvanii.) jej złamanie ściągnęłoby na głowę Imperatora najwyższą w oczach khazadów hańbę - żaden nie podałby mu ręki, żaden nie udzielił pomocy, a pamiętać to mogły nawet za tysiąc lat, jako dowód na zdradzieckość ludzkiego plemienia. Dodatkową poszlaką, przemawiającą za istnieniem przysięgi, są zapiski Księcia Hergarda. Gdy zapytał Imperatora, dlaczego nie posłuchał on doradców, ten odrzekł *nad wszelkie spodziewanie spokojnie*: *(…) I co potem? Postawię czerwony czub na głowie i pójdę w góry? Ja ten sojusz muszę ocalić dla mego następcy, zrozum (…)*

Wojsko zaczęło okrętować się 2 Nachgeheim, pierwszeństwo miały regimenty, mające płynąć na wschód. Dowódcą wyprawy wschodniej mianował Imperator Marszałka Rodryga von Hambirga (miał on podówczas 43 lata), sam objął dowództwo nad kontyngentem północnym, zastępcą mianując Richarda von Josephsona. Pierwsze statki płynące na północ opuściły porty rzeczne Altdorfu 5 Nachgeheim. Decyzje zostały podjęte, role rozpisane, aktorzy zmierzali na scenę.

Z wyciągniętych później z elfiego jeńca zeznań wynika, że flota Ulthuanu opuściła port 30 Vorgeheim, kierując się na wschód. Wiadomo na pewno, że imperatorski szambelan, który pozostał na dworze w Altdorfie, otrzymał notę z wypowiedzeniem vendetty 10 Nachgeheim.

WOLNE MIASTO:

20 Nachgeheim AS2508 mieszkańcy Marienburga ujrzeli na południowym wschodzie dymy ognisk. Dnia następnego nie było już wątpliwości. Na horyzoncie rozkłada się obozem jakaś armia, przez lunety widać było schodzącą z pokładów barek piechotę. W południe na Reiku ukazały się trzy imperialne fregaty rzeczne, płynące pod sztandarami Imperatora do Marienburga. Posłanie Karla-Franza było ze wszech miar uspokajające - Armia Imperialna nie miała wcale zamiaru podchodzić pod mury Marienburga, co więcej - intencją jej było wspomóc wolne miasto w przypadku, gdyby *ktoś* próbował mu zagrozić. Choć do deklaracji tej nie odniesiono się z pełną ufnością, mieszkańcy cieszyli się z obecności Karla-Franza - mogli mieć teraz nadzieję na pokonanie Bretonnczyków. Tymczasem 22 Nachgeheim od zachodu nadeszła długim wężem armia Króla Bretonni. Bretonnczycy bez większych ceregieli podeszli pod miasto, bez słowa wyjaśnienia odesłali jego poselstwo, po czym zaczęli zataczać szańce, demonstracyjnie szykując się do oblężenia. Nietrudno zgadnąć, w którą stronę przechyliły się sympatie mieszkańców.

Tymczasem Król Charles de la Tete d'Or III znalazł się w bardzo niewygodnej sytuacji. Bezpośredni atak na wojska Imperium, przynajmniej równie liczne (tak podówczas myślał), przez Reik, który w tym miejscu osiąga szerokość jeziora, w dodatku za główną siłę uderzeniową mając konnicę… to było po prostu niemożliwe, nawet gdyby było politycznie dopuszczalne. Sytuacja była bardzo napięta, armia Bretonni znalazła się na terytorium, którego Imperium tak naprawdę nigdy nie przestało uznawać za własny. Uderzenie na Armię Imperialną usunęłoby wszelkie pozory ekspedycji karnej i oznaczałoby natychmiastowy wybuch wojny - to zaś było ostatnią rzeczą, której chciał borykający się z wewnętrznymi problemami Charles III. Więc szturm na miast? Oblężenie było niemożliwe - trwała wojna morska z Albionem, blokada morska Marienburga nie wchodziła w grę, do tego po drugiej stronie Reiku obozowały wojska Imperatora, trzeba by je pierwej pokonać, aby z tamtej strony odciąć miasto. Więc szturm? Ten był pozbawiony szans na powodzenie. W sytuacji optymistycznej, Marienburczycy odparli by atak sami. W pesymistycznej, uznaliby, że nie są do tego zdolni i wpuścili do miasta Armię Imperialną. W praktyce oznaczałoby to kres niezawisłości Jałowej Krainy, przestałby istnieć bufor pomiędzy Bretonnią a Imperium, tak ważny dla polityki kolejnych królów. W tę stronę, czy w drugą - Bretonnczycy nie mogli tu nic osiągnąć. Jednak baronowie po prostu musieli sobie powalczyć, realna była możliwość ich ataku na mury bez rozkazy Króla… a nawet wbrew niemu. Dzień w dzień słyszał Król od Boemunda Szkarłatnego o jego gotowości do zdobycia Marienburga w jedną dobę.

Sytuacja pogorszyła się 24 Nachgeheim. Oto bowiem na wodzie pojawiły się głęboko zanurzone okręty albiońskie. Eskadra w sile dziesięciu galeonów, ośmiu karak i dwunastu fregat oznaczała huraganowy ogień z morza przy wszelkiej próbie szturmu. Jeszcze tego samego dnia mogli Bretonnczycy przypatrzeć się flocie Albionu w akcji: trzy bretonnskie statki, obładowane drewnem na maszyny oblężnicze i eskortowane zaledwie przed dwie karaki próbowały niezauważalnie podejść do brzegu. Natychmiast przechwycone przez Albiończyków, rzuciły się do ucieczki, przypłacając próbę wyładunku drewna stratą jednej karaki i dwóch transportowców (karaka została po abordażu przechwycona przez albiońską piechotę morską). W nocy z 24 na 25 Nachgeheim na morzu błysnęło, eksplozje targnęły namiotami, było to dzieło HM *Prince of Drakensdwylt*, który podpłynął w nocy do wybrzeża, oddał dwie pełne salwy burtowe, po czym odpłynął. Straty wyrządzone przez ostrzał były właściwie żadne, jednak z powodu paniki, która wybuchła w obozie, przypominał on rano pobojowisko. Trzeba go było przenosić w głąb lądu, poza zasięg ognia okrętów.

W tej sytuacji dnia 25 Nachgeheim AS2508, Król Bretonni Charles III wysłał posłów do obozu imperialnego. Po powrocie opowiadali oni o lesie namiotów, o tysiącach i dziesiątkach tysięcy ćwiczących żołnierzy, o ciągnących się kilometrami zagrodach dla koni. Nie wiedzieli, że całe to namiotowe miasto zostało zbudowane przez garstkę żołnierzy, że zagrody ciągnęły się daleko wzdłuż drogi, lecz nie były zbyt szerokie, co ukrywał kurz, podniesiony kopytami zmuszonych do galopu koni, nie wiedzieli, że owe tłumy wojska, raz zauważone biegły natychmiast wokół, wyprzedzając posłów i dając się znów zauważyć, tym razem w innej formacji. Sztuczka się udała. Posłowie odnieśli właściwe wrażenie. Odtąd Bretonnczyków nie wpuszczano już do obozu - zbyt duże było ryzyko wydania się podstępu. Negocjacje trwały przez następny tydzień na pokładzie zakotwiczonej pośrodku Reiku fregaty rzecznej. Zakończyły się podpisaniem deklaracji, w której Imperium przepraszało za incydent (w imieniu Marienburga, który w negocjacjach udziału nie brał), całkowicie się przy tym od niego odcinając. Nota pozbawiona była wszelkiego znaczenia i nie mówiła właściwie nic, co było dokładnie tym, czego pragnęli negocjatorzy. Obaj władcy wymienili bogate podarki i zasiedli do wspólnej wieczerzy na pokładzie fregaty, po czym wymienili jeszcze więcej podarków i rozeszli się w swoje strony.

Niemal komicznym epizodem owej *kampanii* była *Bitwa o Marienburg*, która odbyła się dwa dni później. Oto rycerstwo Bretonnskie wyzwało na ubite pole rycerstwo Imperium. Bitwa odbyła się za zgodą obu władców, jej pole było równo ogrodzone, nie brała w niej udziału piechota. Obie strony wystawiły po 400 ciężkozbrojnego rycerstwa. Rezultatem trwających dobre trzy godziny walk były… 4 ofiary śmiertelne, około 70 rannych i 300 wziętych do niewoli, których obie strony natychmiast wypuściły za obietnicą okupu.

Była to ostatnia bitwa rycerska w dziejach Starego Świata.

DOBRY ORK, TO MARTWY ORK:

Na wschodzie nie było tak wesoło. Hildegard Mertezun zdecydowała się opuścić swoje królestwo, gdy tylko otrzymała posiłki w postaci owych czterystu strzelców i ich szczątkowego taboru. Wojska krasnoludzkie i ludzie poszli natychmiast ostrym marszem na wschód, starając się zbierać po drodze wozy do taboru i prowiant. Tymczasem w siedem dni później, 15 Nachgeheim, wojska Imperatora zaczęły lądować w Bechafen i w okolicach. Doszły tu tylko płaskodenne barki, dużą część wojska trzeba było wysadzić po drodze, konnica od początku miała iść lądem. Reorganizowanie sił trwało ponad półtora tygodnia. W rezultacie w granice krasnoludzkiej enklawy

wkroczyła Armia Imperialna dopiero 32 Nachgeheim. Ślad przemarszu Hildegardy Mertezun był już zupełnie zimny. Marszałek Hambirg zdecydował się w tej sytuacji na utworzenie dwóch oddzielnych grup wojska. Jego wysoko mobilna część, a więc lekka piechota i konnica, miała pójść przodem z minimalnym taborem, za cel mając połączenie się z armią Hildegardy. Ciężka piechota, w tym także ognista, artyleria, machiny wojenne miały pójść jako drugie, z resztą taboru, próbując dołączyć do połączonych armii, gdy tylko będzie to możliwe.

Początkowo Hildegarda nie miała większych problemów - goblinoidy były rozproszone, pozbawione jednolitego dowództwa, znoszenie ich band nie było trudne. Sytuacja zmieniła się 17 Nachgeheim, gdy naprzeciw niej stanęła trzytysięczna armia, składająca się przeważnie z czarnych orków. Zażarta bitwa (zwana Bitwą o Mokre Pola) trwała od południa do późnej nocy, kiedy to Hildegardzie udało się oderwać od przeciwników. Zauważalnie uszczuplona armia krasnoludów (straty: 70 regularnego żołnierza, 130 wśród poborowych, 112 wśród sprzymierzonych oddziałów Armii Imperialnej - jeden z regimentów został rozbity niemal doszczętnie), odchodziła na zachód, nękana atakami zielonoskórych. Bandy łupieżcze dowiedziały się już o istnieniu armii przeciwnika i skupiły się teraz w większą siłę, zachęcone niedawnych zwycięstwem. W tej to sytuacji 23 Nachgeheim Hildegarda Mertezun dotarła do istniejących dziś jedynie w formie ruin twierdzy Adlersburg. Nie miała wielkiego wyjścia - wespół z dość szczupłą i wystraszoną załogą przyjęła oblężenie.

Pierwsza grupa Armii Imperialnej, pod samym Habmirgiem (1300 piechoty i 200 lekkiej jazdy) dotarła w okolice oblężonej twierdzy 10 Erntezeita. Krasnoludy prowadziły tytaniczny bój, postradawszy już niemal czwartą część wojska. Co zadziwiające - orkom udało się zmontować machinę, bardzo przypominającą trebusz: zawaliła ona już dwie wieże w północnym murze i znacznie osłabiła samą konstrukcję. W tej sytuacji Marszałek Hambirg zdecydował się na próbę przebicia się do twierdzy. Jego atak nastąpił od strony obozu orków - Hambirg liczył na wywołanie paniki, która pozwoli przedrzeć się do oblężonych. Kalkulacja ta okazała się mylną - jego wojska ugrzęzły już w obozie, z każdą chwilą pojawiało się coraz więcej orków. Sytuacji nie polepszyło w niczym wyjście wycieczki z twierdzy - połączenie się wojsk było niemożliwe, lekka piechota zaczęła się chwiać, ludziom groziło okrążenie. W tej sytuacji po godzinie walk, Hambirg wydał rozkaz odwrotu. W jakiś sposób udało mu się odejść nie tracąc integralności armii, pościg orków nie przyniósł pomyślnych dla zielonoskórych rezultatów, ludzie wycofali się w dobrym ordynku. Marszałek nie miał przed sobą innej opcji, jak czekać na przybycie drugiej grupy. Próbował w tym czasie przyjąć taktykę nękania tyłów orków - akcje te odbywały się raz z mniejszym, raz z większym powodzeniem. Tym czasem sytuacja twierdzy stawała się dramatyczna. Nie było jedzenia, skończył się proch, powoli zaczęło brakować wody. Krasnoludy ogarniał coraz większy fanatyzm, sprawowanie nad nimi dowodzenia było niezwykle trudne, udzieliło się to ludziom, straty rosły. 14 Erntezeita odpieranie kolejnego szturmu przekształciło się w samowolną wycieczkę, blisko trzydzieści krasnoludów zbiegło po orczych drabinach. Zostali bardziej wymordowani niż wybici, zielona fala wdarła się na niemal opuszczony mur, doszło do rozpaczliwych walk na blankach. W kierunku drabin pędziły już całe zastępy orków, sytuacja groziła klęską. Wtedy to na parapet wyszła sama Hildegarda Mertezun. Opanowawszy chaos i sformowawszy swoją ciężką piechotę w równy szyk, przeszła wzdłuż blanek, szlachtując orków. Równe wymiatanie przyniosło dobre rezultaty, choć łucznicy z dołu, szyjąc w bok formacji spowodowali znaczne szkody. Orki zostały zepchnięte z blanek, zalewająca drabiny masa powstrzymana (jedna z drabin sama załamała się pod masą nacierających), mur obsadzony. Ten szturm odparto, ale obrońcy nie mieli chwili wytchnienia - niemal natychmiast rozpoczął się następny.

Powszechnie wiadomym jest fakt, że orki nie są mistrzami planowania strategicznego. Twierdza miała wokół siebie rozległą polanę, od północy opierała się o niedostępną skałę, opadającą w las. Ten kierunek został przez orki niemal całkowicie zignorowany. Tam to 16 Erntezeita pojawili się dwaj łucznicy. Wystrzeliwszy w kierunku twierdzy pięć tępo zakończonych strzał z przywiązanymi wiadomościami, wycofali się do lasu. Wiadomość od Hambirga dotarła w sam czas. Hildegarda Mertezun przekonana była wtedy, iż wojska, usiłujące się kilka dni temu przedrzeć do twierdzy, stanowiły wszystkie siły Imperium w okolicy. Planowała jeszcze tego samego wieczoru wyprowadzić całe wojska z twierdzy a wtedy wola Przodków. Hambirg powiadomił ją tymczasem, iż nawiązał już kontakt z cięższą częścią armii.

Marszałek nie tracił czasu. W jego obozie była jak dotąd tylko daleko wysunięta przednia straż drugiej grupy. Wysławszy natychmiast posłańców z rozkazami, pozostawiając cały tabor, ruszył ostrym marszem w kierunku twierdzy. Na polaną wyszedł późnym popołudniem, jego wojska od razu rozwinęły się w równy szyk. Podziałało to na orki jak płachta na byka. Bezładne kupy rzuciły się na ludzi, w pierwszym szturmie spychając ich o dobre sto kroków w kierunku lasu. Na lewym skrzydle rozpaczliwie walczyła lekka jazda, nie oddając pola aż do chwili, w której zagroziło jej otoczenie. Łoskot broni urósł na sile, śmignęły strzały łuczników. W tym czasie jedyny regiment ciężkiej piechoty Hambirga - VI Regiment Pancerny Stirlandu - parł w kierunku twierdzy, wybijając w orkach szeroki korytarz. Sprawdzała się stara zasada - orki są morderczym i straszliwie trudnym do pokonania przeciwnikiem, niemal zagładą dla lekkiej piechoty, jednak ciężka infanteria, uszykowana w równym ordynku jest dla zielonoskórych przeciwnikiem nie do pokonania, dopóki sami nie ustawią szyku, co zdarza się bardzo rzadko.

Tymczasem regiment pancerny znalazł się już niemal w okrążeniu, tempo jego marszu spadło, lekka piechota cofała się nadal, ich halabardy i włócznie śmigały, tworząc obronnego jeża, strzelcy stali z tyłu, bezużyteczni, ledwie raz mając okazję do palby.

Wrota twierdzy otwarły się i tym razem już wszystkie wojska Hildegardy wyrwały się ze środka, żelaznym klinem napierając na zielonoskórych. Udało się tym razem - krasnoludy połączyły się z trzema setkami ciężkiej piechoty, sytuacja zmieniła się nagle, flanka orków była mocno zagrożona Ostateczny cios nadszedł dwie klepsydry później. Z lasu wymaszerowała w równym ordynku ciężka piechota, zluzowała lekką, naparła na orków, pod osłoną drzew huknęło, zachichotały w powietrzu kule bombard.

Dopiero drugi raz miały orki do czynienia z większym zgrupowaniem artylerii Imperium. Efekt był podobny jak na Łąkach Weissmarktu - dzika panika wśród ostrzelanych band. Hambirg szybko zwinął szyki - część orków już pierzchała, hałas wzmógł się… godzinę później bitwa była skończona, część ludzkiej armii ścigała w lesie orków, krasnoludy i ludzie, którzy przeżyli oblężenie jedli jak wściekli, nie zdjąwszy nawet pancerzy.

Z pola bitwy znoszono Hildegardę Mertezun. Została ranna w głupi sposób, coś takiego jakoś nigdy nie zdarza się w zmyślonych balladach o bitwach. Prowadząc swoją straż przyboczną kończyła wycinać jakąś spanikowaną grupę, gdy uderzyła w nich większa banda uciekających orków. Kilkunastosekundowa, chaotyczna rąbanina, jakiś dzik bojowy, przewalający się przez khazadów - wszystko minęło, orki uciekły. A królowa leżała na ziemi z rozrąbanym lewym naramiennikiem i sporym kawałkiem napleczmika - pierwszy cios trafił w bark, drugi w plecy. Marszałek Hambirg szedł obok noszy, zdając sobie świetnie sprawę z tego, co widzi - lewa część twarzy Hildegardy była bezwładna, głos miała zniekształcony, nie czuła rany. Nie mdlała. Wydawała adiutantom dyspozycje, następnie kazała uważnie słuchać swojej straży przybocznej i owym charakterystycznym głosem kogoś, kto nie do końca ma kontrolę nad swoim językiem, powiedziała: *Dobry ork, to martwy ork. Ork, kurwa, nie krasnolud. Jeżeli któryś z was bęawały, postawi czub na durnym łbie i pójdzie z siekierą do rąbania drzewa w góry, osobiście nasram na groby wszystkich jego przodków. Zrozumiano?*

Straż przyboczna potwierdziła, z ich min widać było, iż to właśnie mieli zamiar zrobić. Ale skoro królowa zabrania… a większość krasnoludów nawet nie wiedziała o jej ranie. *Niech jedzą. Zasłużyli sobie. Potem mogą zapłakać nad starą babą.*

Z 500 ciężkiej piechoty krasnoludzkiej poległo 97 (wraz ze zmarłymi z ran). Z tysiąca poborowych - 412. Z czterystu strzelców, broniących się w twierdzy… przeżyło 72. Straty wojsk Hambirga zamknęły się sumą 513 poległych. Trwało wymiatanie Ligi Ostermarku z niedobitków najeźdźców. Zbliżała się zima. Imperator klęczał przy łożu Hildegardy. Władzę w jej imieniu sprawował jej syn, Gerhim Mertezunson.

BITWA MORSKA:

20 Erntezeita połączone siły floty bretonnskiej i floty Ulthuanu zaatakowały albiońskie okręty, strzegące Skiphafen, zmuszając je do ucieczki. Ogień bretonnskich galeonów wzniecił pożary w dzielnicach portowej i biedoty. Płonęły magazyny, płonęły slumsy. Poważnie uszkodzone zostały doki i nabrzeża. Bretonnczycy i elfy wysadziły swoją piechotę kilkanaście kilometrów na północ. Wojska te pozostawały na lądzie przez dzień i noc. W niebo uderzyły kolumny dymu, płonęły wsie. Oprócz Bretonnczyków - przeszły tamtędy elfy. Wsie znaleziono potem puste, naczynia wciąż na paleniskach, jakby wszyscy ludzie nagle zniknęli w połowie swych zajęć. Nie znaleziono nikogo, kto byłby świadkiem tego, co zaszło. Nigdy nie odnaleziono choć jednego z zaginionych.

Po dziś dzień Ulthuan nie przyjmuje do wiadomości pytań o los zaginionych.

BO NIE ZNA ŻYCIA...:

Bretonnia była już praktycznie w stanie wojny morskiej z Albionem. Ulthuan wypowiedział *vendettę* Imperium. W garnku gotowało się tak, że pokrywka ledwo się na nim trzymała. Imperium ze swoimi kilkoma okrętami nie było tu poważną stroną. Był nią natomiast Albion, ze swoją potężną i nowoczesną marynarką, była nią Bretonnia, a także Ulthuan z antyczną już niemal, ale wciąż liczną i bitną flotą. W pełnej napięcia sytuacji 17 Vorgeheim AS2509 sformowana została albiońska Eskadra Admirała Coverdritcha, który umieścił swoją flagę na HMS *Prince of Drakensdwylt.* Flota przedefilowała przed nosem kilku bretonnskich jednostek handlowych - to wystarczyło, żeby przeciwnik zdał sobie sprawę przeciw czemu staje i co ryzykuje - w opowieści kupców, relacjonujących spotkanie admirałom bretonnskim ilość albiońskich jednostek bynajmniej nie spadła. W tej sytuacji doszło do zaskakującego zdarzenia - dnia 23 Vorgeheim na redzie portu w L'Anguille pojawiła się albiońska fregata HMS *Swiftsure* z… propozycją spotkania głównodowodzących. Propozycja sformułowana była z takim szacunkiem, że Bretończycy nie mogli właściwie odmówić - były w niej nawiązana do honorowych otwarć pojedynków między szlachetnymi panami, uściśnięcia sobie rąk, obie nacje porównywano do skłóconych arystokratów, którzy przecież swoich waśni nie rozwiązują za pomocą chamskiej bójki, lecz odbywającego się według pewnych zasad pojedynku. Tu wynikł problem, Bretonnczycy nie mieli bowiem nikogo, kto dowodziłby całą flotą, przy przynajmniej dziesiątce admirałów, którzy czuli się do tego powołani przez każdego boga, jaki istnieje. Takie rzeczy jednak rozwiązują się same. Dwa tygodnie i pięć pojedynków później kandydatów było już dwóch. Tydzień i jeden zawał serca później był już tylko jeden. Po czym Król mianował kogoś zupełnie innego - swojego nielubianego kuzyna, Jana de Carbonais (krążyła podówczas plotka, iż po prostu chciał się go pozbyć z dworu, a do kolejnego starcia morskiego z Albionem nie przywiązywał większej wagi). Co zaskakujące, Jan de Carbonais podszedł do

swojego zadania nad wyraz poważnie, w ciągu tygodnia za pomocą pięćdziesięciu egzekucji wprowadził we flocie ścisłą dyscyplinę, po czym wywiesiwszy swój sztandar na maszcie *Chevalier du Lac*, wyszedł w morze. Elfy nie zrobiły nic. Mimo, że wszystkie jednostki Morskich Elfów, które dało się wykorzystać w walce opuściły Marienburg, mimo, że z elfich dzielnic poznikali nagle magowie, morze i szlaki do Ulthuanu były spokojne, ciche. Ani śladu elfów.

Do spotkania faktycznie doszło. *Chevalier du Lac* i *Prince of Drakensdwylt* patrzyły na siebie z odległości stu metrów, zostawiwszy swoje floty poza horyzontem. Oba okręty oddały salwy honorowe, po czym między statkami zaczęły kursować łódki. Wiozły wiadomości, pozdrowienia, grzeczności, podarki, certowali się obaj panowie jakby siedzieli w luksusowym salonie. Tymczasem z suchego doku w Drakensdwylt wyszła w końcu *Regina Maris* - wielki galeon, siostrzany okręt *Prince of Drakensdwylt* - i w ciągu dwóch dni dołączył do reszty floty. Przy dwóch galeonach, pełniących obecnie role dyplomatów pojawiła się mała jednostka elficka. Wymieniła pozdrowienia z Bretonnczykami, zignorowała obecność Albiończyków i stanęła w miejsca, kołysząc się na lekkiej fali. Jan de Carbonais ucieszył się z tego spotkania, mając je za dowód elfickiego poparcia - rzeczywiście elfy obiecywały mu wsparcie w bitwie przeciw Albionowi - ale… No właśnie - ale. Ta historia nie jest taka prosta. Zamiast dać historykom ładny, podręcznikowy przykład bitwy - okręty wypłynęły z portów i zaczęły do siebie strzelać - obaj admirałowie dali przykład nieobliczalności losów wojny. Bo oto wszystko wskazywało na to, że bitwy po prostu nie będzie. Dyskutowano już ewentualne odszkodowania za to, czy tamto, certowano się coraz to życzliwiej, w czym pomagał spokój admirała Coverdritcha i to, że Jan de Carbonais był mimo swej porywczości i nieuprzejmości mądrym człowiekiem i zwyczajnie obawiał się o swoją flotę, nie ufając przy tym do końca elfom. W tej sytuacji dnia 23 Nachgeheim w kierunku *Prince of Drakensdwylt* popłynęła łódź wiosłowa z Janem de Carbonais na pokładzie - to, kto kogo odwiedzi ustalono przez zakład co do kierunku porannej bryzy. I tu doszło do katastrofy. Kiedy łódka dobijała już do opuszczonego trapu *Prince of Drakensdwylt*, przez reling albiońskiego okrętu przechylił się marynarz i z całej siły cisnął w bretonnskiego admirała niedobranym ziemniakiem, trafiając go w oko. W jednej chwili inni marynarze obezwładnili go i związali, ale Jan de Carbonais, czerwony ze złości wracał już na swój okręt. Nie czekając nawet, aż *Prince of Drakensdwylt* zawróci po nieudanej próbie wysłania emisariusza z przeprosinami, elficka jednostka postawiła żagle i oddaliła się. W dwie godziny później z tego miejsca nie dałoby się dostrzec żadnego żagla. Bitwa była rzeczą pewną.

Powieszony w dwa dni później marynarz do końca przysięgał, że nie pamięta swojego czynu i że w jednej chwili stał na pokładzie, przypatrując się łódce z bretonnskim admirałem, a w następnej klęczeli już na nim jego koledzy, bogini wie czemu.

NÓŻ W WODZIE. NÓŻ W PLECACH:

Obie floty dojrzały się rankiem 30 Nachgeheim. Idąca za bretonnską flota Ulthuanu została z tyłu, sygnalizując opóźnienie wejście do walki z powodu konieczności przeformowania szyku. Tymczasem albiońska flota zmieniała już kurs, z masztów spadały pełne żagle, galeony, fregaty, karaki, galeasy - wszystko co było pod albiońską banderą - zmieniało ożaglowanie na bojowe. Jednocześnie na maszty poszły proporczyki sygnałowe i flota rozdzieliła się na dwa skrzydła - jedno prowadzone przez *Prince of Drakensdwylt*, drugie przez *Regina Maris*. Flota bretonnska wzięła kurs na wyminięcie jednego ze skrzydeł, chcąc tylko je zaangażować w walkę, Albiończycy odpowiedzieli kontrmanewrem, huknęły pierwsze strzały, na maszty powędrowały proporce albiońskich prowincji i formacji, żołnierze piechoty morskiej ustawili się przy osłonach burtowych, trzymając gotowe do strzału muszkietu, zabrzmiały trąbki i gwizdki sygnałowe, bitwa rozpoczęła się. Nie miejsce tu na opisywanie bitwy, której poświęcono wiele szczegółowych monografii. Można powiedzieć, że była wyrównana, choć powoli Albiończycy zdobywali przewagę. Z chwilą, gdy salwy *Prince of Drakensdwylt* strzaskały dumny galeon *Montaissant*, Jan de Carbonais posłał w kierunku stojącej na horyzoncie elfiej floty pierwszą łódź, prosząc o pomoc.
W godzinę później posłał drugą.

W trzeciej stawało się jasne, że przegrał, mimo oszałamiających strat Albiończycy zwyciężyli po prostu technologią i dyscypliną, żołnierze okrętowi zajmowali kolejne okręty, używając ich dział przeciw Bretonnczykom. W tej sytuacji Jan de Carbonais podjął trudną decyzję o odwrocie. Te okręty, które mogły jeszcze płynąć, skierowały się w stronę elfickiej floty, Albiończycy bezzwłocznie ruszyli w pościg. Dopiero wtedy elfy postawiły żagle, *atean* i ciężkie *nirvein* zaczęły się zbliżać do Bretonnczyków, żeglarze bretonnscy krzyknęli radośnie na ten widok i… krzyknęli jeszcze głośniej, gdy od burt elfickich okrętów oderwały się płomienne kule i wlokąc za sobą gęste i ciężkie kity oleistego dymu poszybowały w kierunku albiońskich jednostek. Zanim pierwsza fala pocisków sięgnęła celu, elficcy magowie wykrzyczeli już zaklęcia i z znowuż z ich rąk popłynęły kule ognia. A tam, gdzie trafiły pierwsze, szalało piekło, maszty i żagle stawały w płomieniach, eksplodował proch, błękitne błyskawice spinały żelazne elementy takielunki i roznosiły ludzi na kawałki, pościg zbił się w kupę, okręty zaczęły zawracać i po chwili była to już ucieczka, za albiońską flotą śmignęło kilka *atean*, ale kiedy poraniony i idący z przechyłem *Prince of Drakensdwylt* jedną salwą rozniósł prowadzący okręt na strzępy, elfy zawróciły. Bretonnczycy machali w stronę elfów, wiwatowali, podskakiwali na pokładach, wydano już rozkazy pościgu, gdy naraz pięć kul uderzyło w pierwszą bretonnską jednostkę, zmieniając ją w płonący hulk. Zanim żeglarze zorientowali się, co się właściwie dzieje, w płomieniach stały już dwa wielkie galeony i trzy karaki. Następne kule ognia eksplodowały na pokładach, osunął się na deski poważnie ranny Jan de Carbonais, w jego zastępstwie dowództwo objął Jaques de Rebeir, wydając jedyny możliwi rozkaz - odwrót. Elfy nie ścigały ludzi - żeglarze widzieli, jak *atean* uwijają się między wrakami, dobijając rannych marynarzy i wyżynając próbujące się poddać grupki, po czym ruszają w kierunku niezdolnych do ucieczki okrętów, kręcących się w miejscu pierwszego starcia. Ludzie stawili tam opór razem - Albiończyk ramię w ramię w Bretonnczykiem, stawili opór wściekły, zacięty, walczyli z determinacją, właściwą ludziom, którzy ogarnięci amokiem walki wiedzą dobrze, iż stają przed przeciwnikiem, który nie daje pardonu i nie bierze jeńców, długo śmigały tam bretonnskie rapiery i szpady, długo błyskały obok nich ciężkie miecze albiońskiej piechoty morskiej.

Zostali wymordowani. Wszyscy.

Z jednym wyjątkiem. Pod wieczór albioński szkuner *Foetid* krążąc wśród pływających wszędzie szczątków, znalazł jednego żywego żeglarza. Jednego. Bretonnczyka. Opowiedział on swoim wybawcom całą historię bitwy. Opowiedział o elfach, wpychających bosakami rozbitków pod wodę, o wylewaniu do pełnego pływających żeglarzy morza oliwy i podpalaniu jej pochodniami i zaklęciami. Bretonnczyk był jedynym człowiekiem, który przeżył tę rzeź, nie na długo zresztą - zmarł w ciągu trzech dni. Tak zakończyła się *Bitwa Trzech Flot*. Tak na długie lata zakończyła się supremacja morska Albionu i równa mu niemal potęga morska Bretonni. Tak oto elfy odzyskały panowanie na morzach zachodnich i tak uzyskały możliwość nałożenia na drogi handlowe dwudziestoprocentowego cła. I tak zaczęła się gorąca nienawiść Bretonnczyków i Albiończyków do elfów. Ich pobratymcy z Loren odcięli się wprawdzie od akcji floty Ulthuanu, ale i tak od tej chwili, jednym z gorszych pomysłów, na jakie mógł wpaść elf, było pokazanie się w nadmorskiej wiosce.

KRAJ KRWIĄ & STALĄ PŁYNĄCY:

I tu kończy się czas wielkich i błyskotliwych zwycięstw młodego Imperatora, czas powszechnego dlań uwielbienia i miru, czas, w którym nawet żołnierze niechętnego mu Elektora wyrzuciliby w górę czapki na jego widok. Serią błyskotliwych ruchów militarnych i politycznych znacznie umocnił wschodnią granicę, dał Imperium na powrót uczucie jedności i jedną, potężną armię, silny skarb, sprawną administrację. Po czym serią pochopnych i nieprzemyślanych ruchów dyplomatycznych niemal wywołał wojnę partyzancką z enklawami Leśnych Elfów, dotarł do krawędzi wojny z Bretonnią, zniechęcił do siebie nie tylko magnatów, ale też średnią szlachtę.

A kraj był zmęczony. Od chwili wstąpienia Karla-Franza na tron wojna trwała niemal nieustannie. Wojna, która przekuła Armię Imperialną w stalowy, perfekcyjny monolit, ale która wykańczała kraj, płacący na wojny Imperatora nieustanne daniny. Nie było już entuzjazmu dla tych walk i nie było picia za zwycięstwa. Dlaczego - pytali ludzie - prowincje nie mogą bronić się same przed rejzami goblinoidów? Dawniej tak bywało i wszyscy jakoś żyli, a tu za każdym razem, jak jakiś ork wychyli łeb z gór, przez drogi przewala się Reiksguard, piechota, artyleria i Sigmar jeden wie co jeszcze. Imperium nie chciało już wspierać ciągłych wojen, nie chciało płacić Imperatorowi daniny krwi, w północnych prowincjach, dopiero zaczynających wychodzić z nieefektywnego feudalizmu każdy chłop, który uciekł z pola, żeby założyć tunikę Armii Imperialnej był odbierany przez jego właściciela jako osobista obelga, ciśnięta mu w twarz przez Imperatora. Do tego magnateria po prostu bała się Karla-Franza, bała się jego - osobistej w tej chwili - armii, gotowej pójść za nim choćby w bramę Chaosu, mogącą spacyfikować każdą z prowincji tak łatwo, jak dziecko zabija robaka. Nie miejsce tu na opowieść o zdradzie, o zawiązywanym przez część Elektorów spisku, o edykcie, wydanym przez wprowadzonego przez nich do Altdorfu sobowtóra - Karl-Franz był wówczas na jednej ze swoich kampanii na wschodzie. Słynny edykt, legalizujący mutanty i uznający mutantów za obywateli, za równoprawnych mieszkańców Imperium, edykt, która odrzuciła każda prowincja, dwie zaś natychmiast się zbuntowały. Edykt, o którym Karl-Franz nic nie wiedział, walcząc z orkami. Nie miejsce tu na historię zdrady i uzurpatora, który wiedziony najszczerszymi chęciami stanął przeciw powracającemu w wielkim gniewie Imperatorowi. Historia ta została po wielokroć opisana w innych opracowaniach. Smutna i długa historia, smutna wojna domowa, w której nikt nie zwyciężył.

ZNOWU TE ZMIANY!:

Czym było Imperium u schyłku krótkiego okresu świetności, darowanego mu przez porywczego Imperatora?

Bogactwo ponownie zasiliło kasy szlachty, ale przede wszystkim kasy kupców i mieszczaństwa. Na południu coraz większego znaczenia nabierał stan średni - mieszczaństwo, coraz bardziej spadało znaczenie szlachty. Projekt otwarcia górskiego szlaku handlowego łączącego Imperium z Tileą i wybudowania na jego trasie trzech pilnujących go fortec, który nie został zrealizowany z powodu wywołanej przez kupców wojny kislevickiej, był przecież w całości pomysłem kupców - sfinansować go mieli razem faktorowie nulnijscy i tileańscy. I w ten sposób i za ich pieniądze szlak ten zostanie niedługo otwarty, mimo dywersji i wrogiej polityki Marienburga, dla którego stanowić będzie cios niemal śmiertelny, wpychający go na powrót w strefę wpływów Imperium. Nie będzie w tym ani odrobinę inicjatywy szlachty.

To, czego nie potrafiły dokonać zakute w stal legiony Imperium, dokonane zostanie przez kilku grubych panów w kosztownych ubraniach i przez pochylonych nad deskami kreślarskimi architektów.

Wymuszone przez reformę armii wielkie dostawy broni spowodowały na południu ogromny przyrost możliwości produkcyjnych kowali, płatnerzy, metalurgów, opracowanie szybkich i sprawnych metod pracy, wdrożenie

kontroli jakości w manufakturach. Po rozprzężeniu armii, część tego została utracona, część jednak przyjęła się w innych manufakturach, stawiając je u progu produkcji seryjnej, u progu rewolucji przemysłowej. Oto południe Imperium stało już pewnie w epoce protoindustrialnej, czekając tylko na szalonego, wywodzącego się z mieszczaństwa geniusza Kugelschreibera, który da ludziom - znaną od dawna krasnoludom - maszynę parową. Południe stawało się mieszczańskie. Północ tkwiła w umierającym powoli feudalizmie, mimo trudnych do powstrzymania zmian, wymuszanych przez kupców i manufaktury Middenheim. Wewnętrzne starcia wewnątrz Kultu Ulryka, walka o władzę, próby stłamszenia nowego nurtu tej religii, większą wagę przykładającego do walki o własną godność, uczciwość i miejsce w jednym społeczeństwie równej szansy, niż do noszenia skóry wilka i ślinienia się - ta walka niedługo odmieni oblicze zaśniedziałej i tracącej w drastycznym tempie wyznawców religii, otwierając ją na nowe czasy. Wcześniej jednak walka między tymi nurtami religijnymi doprowadziła cały Kult na próg wojny domowej, dając Nuln wieloletnią przewagę nad jego najpoważniejszym konkurentem. Degradujące się powoli wyznanie sigmaryjskie czekają niedługo potem podobne wstrząsy, gdy młodzi, wywodzący się z klasy średniej teologowie południa zaatakują reiklandzką i ostlandzką hierarchię, próbując zrzucić z wyznania odstraszający formalizm, ukrócić handel stanowiskami i wszechobecną korupcję. Przemiana z systemu feudalnego na system wczesnej epoki przemysłowej nie przyjdzie Imperium łatwo i nie przyjdzie bezkrwawo, zabraknie mu niesionego wizją przywódcy, który mógłby cały naród zaprząc do pracy. Niestety, trzeba tu powiedzieć, że Karl-Franz I przywódcą takim nie był. Zapalczywy i nieprawdopodobnie inteligentny, świetny taktyk i średni strateg, słaby dyplomata, choć fenomenalny organizator, który z ludzi jego pokroju może uczynić oś obrotu całego społeczeństwa. Zamiast tego wprawił w obłąkańczy obrót jego tryby - aż do zdarcia. Jak wiele razy w podobnych przypadkach zabrakło opanowania, zabrakło rozwagi i cierpliwości.

Tymczasem nie da się pominąć zmian w wojskowości, w podejściu do prowadzenia wojny. To jeszcze nie czas liczących po kilka i kilkanaście tysięcy żołnierzy batalii pikinierów, które niedługo na wiele lat spędzą z pól bitew konnicę, ale już czas ogromnych zmian.

Nie tylko sztuka wojny przywędrowała z XXVI wieku z Tilei - także oburzająca konserwatystów moda, która młodzieńcom imperialnym zamiast noszonych do tej pory luźnych spodni kazała wdziać obcisłe nogawice, podkreślające i wyraźnie ukazujące krocze, dała im wlokące się po ziemi rękawy, obfite, przekrzywione na bok berety, a także na kilka lat zwyczaj noszenia rękawiczek nawet w upalnym lecie, kobietom zaś - szczególnie tym z mieszczaństwa - ofiarowała głęboko wycięte dekolty, makabrycznie ciasne gorsety i możliwość odsłonięcia ramienia. W ostatnich latach pierwszej dekady zanikający już od dłuższego czasu wymóg zasłaniania przez kobiety włosów czy to chustą, czy innym nakryciem głowy wreszcie poległ śmiercią ostateczną i definitywną (choć utrzyma się jeszcze przez wiele lat na północy), dając początek *czasom fryzjerów* - ferii warkoczy, koków, ozdobnych szpil, trafień, loków, wreszcie nawet zwisających a aksamitnych opasek kiści maleńkich tileańskich winogron karłowatych, które przez rok można było zobaczyć we włosach nulnijskich kokietek. Zmieniały się czasy, zmieniały się umysły, zmieniał się wygląd ludzi i miast. Bo i w architekturze nadchodził czas zmian - miast ciężkich, ponurych budowli, sprawiających wrażenie, jakby miały wytrzymać dwa wieki oblężenia prowadzonego przez samych bogów chyba, zaczynają się pojawiać zwiewne style architektoniczne Estalii - jasne marmury i piaskowce, Tileańskie pastele kwiaciasto rzeźbione kolumny, kręcone kolumnowe schodki, smukłe wieże z wysokimi, witrażowymi oknami, także estalijskie ciemne deki, kładzione wokół okien i kryjące narożniki, drastycznie odcinające się od jasnych murów i czyniące budynek z daleka widocznym - styl estalijski przywędruje z zachodu i na długi czas stanie się najpowszechniejszym w Altdorfie, w czasie, gdy w Nuln oglądać będzie można prace najlepszych architektów Tilei, czyniące to miasto jednym z najpiękniejszych w świecie i do dziś konkuruje z bajkowym arabskim Bel-Aliad przyciągające rzesze zwiedzających. Nadchodził ciężki i smutny czas konfliktów i przemian, które miały zmielić i pozbawić utrzymania tysiące ludzi, ale też wypchnąć miasta ku nowemu rozkwitowi i otworzyć szeroko okna na świat, wpuścić do stęchłego i ksenofobicznego Imperium powiew świeżości. Nadchodził czas rozpaczy i czas szansy, czas ogromnych kontrastów.

NIELUDZIE W IMPERIUM:

ELFY:

Leśne Elfy spotyka się rzadko, a Elfów Morskich nie ma prawie wcale, z wyjątkiem tych, które dokonują rzadkich podróży rzeką Reik z Marienburga do Altdorfu. Żadne z nich nie odgrywają znaczącej roli w politycznej strukturze Imperium. Kilka społeczności Leśnych Elfów w Imperium ukrywa się głęboko w najstarszych lasach, a ich położenie jest ściśle strzeżonych sekretem. Leśne Elfy nie są życzliwe dla nieproszonych gości z innych ras, a swoje siedziby osłaniają zwykle potężnymi iluzjami. Nieliczni, którzy opuszczają swoje domy, są wyjątkowymi osobnikami o awanturniczej naturze. Taka cecha charakteru jest jednak niemile widziana pomiędzy elfickim ludem. Odchodzące elfy często otrzymują zakaz powrotu i są traktowane jak banici. Jednak nawet wtedy elfy dobrowolnie nie wspominają o swej przeszłości przy przedstawicielach innych ras. Za największą zdradę uznają ujawnienie położenia swego dawnego domu. Elfy są zwykle bardzo nieufnie, a czasem wrogo przyjmowane przez wieśniaków, lecz akceptowane, choć ze zdumieniem, przez bardziej wyrafinowanych mieszkańców miast.

GNOMY:

Gnomy, naród uwielbiający towarzystwo własnej rasy, nie goszczą zbyt często wśród ludzi. Trzymające się na uboczu historii Starego Świata od wieków żyją wśród położonych w Middenlandzie Lustrzanych Pustkowi, gdzie odnalazły spokój i wzniosły własne, strzeżone przed obcymi królestwo.

Gnomy znane są przede wszystkim ze swojego specyficznego poczucia humoru i zamiłowania do inżynierii i mechaniki. Choć poza Lustrzanymi Pustkowiami gnomy można spotkać niezwykle rzadko, to zdarza się, że bogaci i modni arystokracji zatrudniają na swoich dworach gnomich błaznów.

KHAZADZI:

Ze wszystkich ras nieludzkich, w Imperium najłatwiej można spotkać krasnoludów. W Górach Szarych i Czarnych istnieją czysto krasnoludzkie osady. Nie należy jednak mylić krasnoludów Imperialnych, pochodzących z Gór Krańca Świata - szczególnie z fortec Karak Ungor oraz Karak Kadrin - z tymi, które są obywatelami Imperium i żyją w jego granicach. Te pierwsze mieszkają poza granicami Imperium, a ich nazwa to relikt chwały minionych wieków, kiedy to Imperium Krasnoludzkie rozciągało się wzdłuż całych Gór Krańca Świata. Krasnoludowie Imperialni połączeni są straszną przysięgą - mają tropić i zabijać krasnoludów Chaosu, gdziekolwiek je napotkają.

Khazadowie, żyjący w Imperium są jego pełnoprawnymi obywatelami i w pełni zintegrowali się z ludzką społecznością. Są wysoko cenieni ze względu na swe zdolności mechaniczne, a założona przez khazadów Gildia Inżynierów dysponuje praktycznym monopolem na ich usługi.

NIZIOŁKI:

W Imperium znajduje się największa społeczność niziołków w Starym Świecie. Leży nad rzeką Aver, pomiędzy hrabstwami Stirlandu i Averlandu. Nazywa się Krainą Zgromadzenia albo po prostu Zgromadzeniem. Nazwa ta pochodzi od praktyki sprawowania rządów niziołków, polegającej na odwoływaniu się do masowych zgromadzeń. Obszar ten został przyznany niziołkom około 1500 lat temu edyktem Ludwiga Grubego w uznaniu zasług niziołków dla rozwoju kuchni imperialnej, cieszącej się dotąd fatalną opinią. Kraina ta jest całkowicie autonomiczna, chociaż znajduje się pod stałą ochroną Imperium.

Przywódca każdej z wiosek nosi tytuł Starszego. Wioskowi Starsi spotykają się tak często, jak tego wymagają okoliczności w Zgromadzeniu Okręgowym. Odbywa się ono w wiosce wybranej według skomplikowanej procedury, uwzględniając takie czynniki jak prestiż, rotacja i wielkość plonów. Przewodniczącego Zgromadzenia wybierają Starsi i on także dysponuje głosem podczas wyboru nowego Imperatora. Jest to jedyny głos, którym Imperator nie może dysponować (patrz **POLITYKA** - dalej). W zamian za przywileje, niziołki ze Zgromadzenia wysyłają do stolicy oddział, który ma zarówno służyć na dworze jak i pomagać lokalnej milicji.

Poza Krainą Zgromadzenia niziołki można spotkać w południowym i środkowym Imperium, gdzie żyją obok ludzi. Wiele bogatych domów zatrudnia kucharzy niziołków. Liczne gospody, tawerny i zajazdy należą do niziołków albo zatrudniają niziołki.

POLITYKA:

Imperium to sojusz prowincji zamieszkanych w większości przez potomków starożytnych plemion, które sprzymierzone z Sigmarem walczyły w bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia. Sigmar zrozumiał, że Imperium jest zbyt wielkie, aby mógł władać nim samodzielnie jeden człowiek, więc nadał plemiennym wodzom tytułu Książąt i powierzył władzę nad zamieszkanymi przez nich obszarami. Każdy z nich był odpowiedzialny za sprawy swojego regionu, ale miał być posłuszny Imperatorowi w tych kwestiach, które dotyczyły Imperium jako całości. Niezależność władców miała służyć jako przeciwwaga wobec tyranii Imperatora, a osobiste ambicje Książąt zapewniłyby kontrolę nad poczynaniami pozostałych dostojników.

Niestety fakt, że Sigmar nie pozostawił następcy, oraz stworzenie systemu elektorskiego, okazały się przysłowiową łyżką dziegciu w beczce miodu. Rady Elektorów często wysuwały żądania wobec kandydatów do tronu w zamian za poparcie w głosowaniu. Dotyczyły one najczęściej nadania kolejnych przywilejów i w konsekwencji zmniejszenia władzy centralnej. Jak większość władców w historii ludzkości, Elektorzy kierowali się głównie własnym interesem. W obawie, że energiczny Imperator ograniczy ich niezależność, rzadko popierali silnego kandydata. Nawet gdy tron dziedziczył syn zmarłego Imperatora, Elektorzy szybko przypominali mu o obietnicach złożonych przez jego poprzedników i w zamian za poparcie żądali potwierdzenia oraz rozszerzenia posiadanych przywilejów. Na szczęście dla Imperium, w każdym z krytycznym momentów władzę sprawował silny i odważny Imperator, jednak najczęściej na tronie zasiadali *potulni słabeusze*, którzy nie utrudniali Elektorom realizacji własnych celów, nierzadko sprzecznych z dobrem Imperium, a nawet działających wbrew imperialnym edyktom.

Czasami jednak elekcje nie szły po myśli Książąt i nawet w czasach pokoju na tron wstępował silny Imperator. Do takich przypadków dochodziło

zazwyczaj wtedy, gdy nowy władca był znacznie bardziej sprawny politycznie lub sprytniejszy, niż uważano podczas elekcji, lub miał tak zdecydowany charakter, że udawało mu się przekonać wielu możnych, aby oddali mu władzę. Imperator Karl-Franz okazał się takim właśnie człowiekiem.

Po śmierci Imperatora, jego następca jest wybierany przez czternastu imperialnych Elektorów: władców każdego z miast-państw, zarządców prowincji elektorskich, najwyższego kapłana Kultu Ulryka, Starszego Krainy Zgromadzenia oraz trzech najwyższych przedstawicieli Kultu Sigmara.

Imperator jest głową państwa i dowódcą Armii Imperialnej. Sprawuje rządy wydając Edykty. Teoretycznie wszystkie tytuły oraz związane z nimi posiadłości i przywileje, w tym także głosy - mogą być rozdysponowane tak, jak Imperator uzna za właściwe. W praktyce pozostają one z tych samych rodach, dziedziczone przez najstarszego potomka. Czasami właściciel sprzedaje tytuł dla zysku lub z jeszcze mniej chwalebnych powodów.

Codzienne zarządzanie Imperium spoczywa na władcach różnych prowincji, przy czym mogą oni być mniej lub bardziej niezależni. Wynika to ze wzajemnych stosunków pomiędzy władcą, a Imperatorem oraz z przywilejów, nadanych prowincji przez wcześniejsze edykty. Na przykład, miasta-państwa Talabheim i Middenheim są niemal całkowicie niezależne, ponieważ rządzą w nich spadkobiercy starych rodzin Imperium.

Imperium utrzymuje bliskie kontakty z Carem Kisleva oraz burmistrzami Marienburga (patrz **JAŁOWA KRAINA**). Ten pierwszy stoi pomiędzy Imperium, a grasującymi po Północnych Pustkowiach hordami Chaosu, podczas gdy ci drudzy kontrolują dostęp do ważnych szlaków morskiego handlu.

IMPERATOR & JEGO DORADCY:

W teorii, Imperator jest najwyższym władcą państwa, mogącym wydawać dekrety i ustanawiać prawa wedle swego uznania, nakładać podatki i dowolnie zarządzać skarbcem imperialnym, a także wypowiadać wojny i zawierać pokój. Kult Sigmara posuwa się nawet do tego, że uznaje jego władzę *w miejscu Boskiego Sigmara*, choć niewielu poza najbardziej radykalnymi przedstawicielami Kultu naprawdę w to wierzy. Istnieje jednak wiele ograniczeń i sposobów kontrolowania władzy Imperatora.

Teoretycznie obecnie panujący Imperator Karl-Franz I ma absolutną kontrolę nad społeczeństwem Imperium, jednak w praktyce jego władza jest ograniczona wieloma przywilejami, które rozmaite urzędy otrzymały edyktami jego poprzedników. W rzeczywistości Korona jest utrzymywana jedynie dla tradycji i ciągłości historycznej - nie tak dawno temu, gdy zabrakło silnego władcy, państwo prawie uległo Inwazji Chaosu. Gdy Imperator wstępował na tron, przysiągł, iż *zawsze będzie strzegł całości i majestatu Imperium*. Okazało się to niełatwym zadaniem…

RADA STANU:

Mówiąc ogólnie, Imperator jest władny nakładać podatki, tworzyć armie i wydawać edykty. W codziennych obowiązkach i w sprawach finansowych, wojskowych i podobnych doradza mu wyznaczona przez niego Rada Stanu. W skład tego ciała wchodzą przedstawiciele rodzin chlubiących się najbardziej starożytnym pochodzeniem i Wielki Teogonista Kultu Sigmara. Rada nie ma żadnych uprawnień *konstytucyjnych*, ale mimo to dysponuje wielką władzą, gdyż jej członkowie kontrolują dostęp do Imperatora, a przez to decyduje, jakie informacje do niego docierają i - jeśli zdołają osiągnąć jednomyślność - wywierają na niego znaczący wpływ. Za szczególnie zdecydowanymi posunięciami rady stoi zwykle Wielki Teogonista, który jest prawdopodobnie najpotężniejszym człowiekiem w Imperium.

Imperator Mattheus II, dziad Karla-Franza I, był zdecydowanym zwolennikiem demokracji i spróbował nawet nakreślić konstytucję, której założenia miały się opierać na Radzie Stanu. Starania te zostały po cichu powstrzymane przez Elektorów, którzy od początków Imperium sprzeciwiają się wszystkiemu, co mogłoby ograniczyć ich władzę.

Mimo to, tylko wyjątkowo silny Imperator mógłby postąpić wbrew głosom zjednoczonej rady.

IMPERATORSCY PLENIPOTENCI:

Od czasu do czasu Imperator wyznacza w jakiejś prowincji lub, nieco rzadziej, w mieście, swego przedstawiciela (nosi on nazwę imperatorskiego plenipotenta). Przedstawiciele ci mogą spełniać dwojakie zadania; plenipotent może być lojalnym urzędnikiem pilnującym imperatorskich interesów i mającym oko na jego podwładnych, lecz równie dobrze może to być tajny wysłannik, który zostaje oddelegowany do rozbicia spisku lub intrygą i szpiegostwem przyczynia się do wykrycia wichrzycieli. Niezależnie od przyczyn stojących za ich nominacją, powszechnie wiadomo, że imperatorscy plenipotenci najczęściej są ulubieńcami dworu, dlatego niewielu ludzi się nimi przejmuje.

MAGISTROWIE:

Magistrowie, chociaż legalnie uprzywilejowani do używania magii, zajmują w Imperium niepewną pozycję. Sztuka magiczna nie należy do bezpiecznych zajęć, a nagłaśniane przypadki czarodziei, którzy utrzymywali konszachty z demonami i stworami Chaosu, nie pomogły magom w zdobyciu zaufania ludzi i władców. Mimo to Kolegia Magii są w Imperium tolerowane. Szczególną wszakże podejrzliwość wobec magów przejawiają kapłani. Według nich, wszelka moc, która nie pochodzi od bogów, musi ostatecznie zniszczyć tego, kto jej używa, nawet jeśli wykorzystana jest do obrony Imperium.

Z kolei Elektorzy nie są zachwyceni koncentracją mocy magicznej w Altdorfie, w którym mieszczą się Kolegia Magii. Taka potęga dostępna na wyłączne usługi Imperatora znacząco zaburzyła równowagę władzę między dworem a Elektorami. Od tego czasu wielu możnych próbowało nakłonić czarodziejów z Kolegiów Magii do przeniesienia się na ich dwory. Krążą pogłoski, że trzech potężnych Magistrów Płomienia przyjęło ofertę Elektora Talabecklandu, który ogłosił plany utworzenia w niedalekiej przyszłości na terenie swojej prowincji nowej szkoły magii. Można tylko zgadywać, jaka będzie reakcja Imperatora, oraz czy łowcy czarownic podejmą jakiekolwiek działanie w tej sprawie.

RADA NAJWYŻSZA:

Kiedy Borys Nieudolny spróbował nadać swemu ulubionemu koniowi wyścigowemu tytuł diuka, pozostali Elektorzy jednomyślnie stwierdzili, że muszą mieć w pobliżu osoby Imperatora zaufanych ludzi, którzy będą ich ostrzegać o podobnych *głupstwach*. Zgodnie we swym postanowieniem każdy z nich wysłał do Altdorfu swego przedstawiciela. W ten sposób utworzono ciało zwane Radą Najwyższą. Zgromadzenie to spotyka się we wspaniałym budynku w stolicy Imperium, który jest ostentacyjnie otwarty dla wszystkich legitymujących się szlacheckim pochodzeniem, choć poplecznicy Imperatora są zwykle uprzejmie zawracani. *De facto* Rada Najwyższa stała się obecnie Sądem Najwyższym - jej członkowie studiują wszystkie edykty Imperatora (dla dobra Państwa), po czym wysyłają raporty do poszczególnych władców prowincji. Ponieważ ci ostatni mogą odmówić zatwierdzenia nie odpowiadającego im edyktu, oznacza to, że Rada Najwyższa może zablokować jego wydanie.

Istnienie Rady Najwyższej blokującej wprowadzanie edyktów przysparza Imperatorowi wielu kłopotów. Można rzecz jasna powiedzieć, że od czasu do czasu funkcja Rady jest niezwykle przydatna, gdyż Karl-Franz - jak wszyscy władcy - miewa raczej szalone pomysły, a niektóre z nich mogą być brzemienne w skutki. Do najbardziej kontrowersyjnych edyktów historycznych należy Proklamacja Niziołków, mówiąca, że każda osoba pragnąca zatrudnić kucharza-niziołka musi uzyskać na to zgodę (ponieważ 99% rodzin szlacheckich zatrudnia takich kucharzy i ze względu na liczne protestu niziołków, edyktu tego nigdy specjalnie nie nagłaśniano). Innym tego rodzaju edyktem był podatek kotwicowy nałożony przez Imperatorową Margarithę na statki cumujące na rzekach Imperium. Nakładał on na kapitanów obowiązek zapłaty 15 *zk* podatku za każdą kotwicę (przez trzy miesiące Rada Najwyższa nie ingerowała, ale gdy właściciele okrętów nie chcąc płacić podatku poodcinali i wyrzucili za burty swe kotwice, przez co postój w jakimkolwiek porcie stał się niebezpieczny z powodu dryfujących statków, zaniechano ściągana tego podatku).

PROWINCJE:

Mieszkańcy Imperium posługują się wspólnym językiem *reikspielem*, wyznają podobne wartości i wiarę w tych samych bogów. Jednak różnice między prowincjami, a nawet między poszczególnymi miastami, są zauważalne już na pierwszy rzut oka. Wzrost znaczenia handlu w ostatnich stuleciach doprowadził do podziału między zamieszkującymi wsie chłopami a mieszkańcami miast i grodów. Wyraźnie widoczne są różnice pomiędzy bogatszymi prowincjami z zachodu i biedniejszymi na wschodzie. Pojawienie się bogatych i wpływowych mieszczan, a także rozwój Kultu Sigmara, wywołały znaczące zmiany w polityce Imperium, pozostającej w niemal niezmiennym stanie od czasów Młotodzierżcy i pierwszych Imperatorów.

Początkowo istniało więcej prowincji. Solland został całkowicie zniszczony podczas najazdów orków pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. Obecnie ziemie tej prowincji wchodzą w skład Wissenland. Dawną krainę Drakwald opanowały zwierzoludzie i inne groźne stwory. Ziemie tej prowincji zostały podzielone między Nordland i Middenland. Spory o to, które obszary Drakwaldu przypadają poszczególnej prowincji, często doprowadzały do wybuchu bratobójczych wojen. W nieco bliższych nam czasach Imperator Dieter IIII, w zamian za sowity datek do szkatuły, pozwolił miastu Marienburg na oderwanie się od Imperium. Od tego czasu potężny port morski zaciekle broni swojej niezależności.

Obecnie Imperium składa się z 12 prowincji - Averland, Hochland, Kraina Zgromadzenia, Nordland, Ostermark, Ostland, Reikland, Stirland, Sudenland, Sylvania, Talabeckland i Wissenland oraz z 3 Niezależnych Miast - Middenheim, Nuln oraz Talabheim i Kemperbadu, wolnego miasta kupieckiego. Współcześnie regionem o największym znaczeniu jest Reikland. Od ponad stu lat stolica prowincji pozostaje głównym miastem Imperium i siedzibą dworu Imperatora. W Altdorfie mieści się także Kolegium Magii i Katedra Sigmara, największa świątynia Starego Świata.

Wielkie Niezależne Miasta, takie jak Middenheim, Talabheim i Nuln są traktowane jak wszystkie pozostałe prowincje Imperium. Tak naprawdę różnią się jedynie tym, że ich ludność jest bardziej skupiona. Pozostałe pozbawione praw elektorskich prowincje, składające się na resztę Imperium, są związane z

większymi prowincjami Elektorskimi (dysponującymi prawem głosu). Oto one:
- Hrabstwo Wissenlandu (powiązane z Nuln)
- Hrabstwo Sylvanii (powiązane ze Stirlandem)
- Liga Ostermarku (powiązana z Talabecklandem)
- Baronia Hochlandu (powiązana z Talabheim)
- Baronia Nordlandu (powiązana z Middenheim)

Władza i wpływy prowincji zależą w dużej mierze od polityki ich władców oraz prowadzonych działań gospodarczych lub wojskowych. Middenheim, to główny ośrodek kultu pradawnego bóstwa Ulryka. Dysponuje zatem nieproporcjonalnie większą władzą, niż mogłyby na to wskazywać zasoby naturalne regionu i bogactwo miasta. Ziemie Talabecklandu ograniczają rzeki Talabeck i Stir, dopływy potężnego Reiku. Dzięki temu prowincja bardzo wzbogaciła się na handlu i podatkach nakładanych na kupców, którzy podróżują między wschodnimi prowincjami i miastami na zachodzie, przede wszystkim Nuln, Altdorfem oraz Marienburgiem.

Leżące na południu ziemie prowincji Sudenland, Wissenland, Averland oraz Stirland są gęściej zaludnione niż reszta Imperium. Większość ich bogactwa pochodzi z żyznych gospodarstw rolnych i kopalni w górach. Konie, wełna i ziarno z tych prowincji uzyskują wysokie ceny na targach na północy i zachodzie. W ostatnich latach potęga rolniczych prowincji osłabła na skutek wzrostu znaczenia kupców z miast.

Pozostałe prowincje odgrywają niewielką rolę w walce o władzę w Imperium. Obecnie Wissenland, Nordland, Hochland i Ostermark próbują wzmocnić swoją pozycję, zawierając sojusze z silniejszymi prowincjami.

Władcy tych obszarów są odpowiedzialni przede wszystkim przed odpowiednim Elektorem, a dopiero później przed Imperatorem. Innymi słowy, jeśli Karl-Franz chce rozpatrzyć sprawę działalności Kanclerza Dachsa z Ostermarku, musi przedstawić tę sprawę Wielkiemu Diukowi Gustavowi z Talabecklandu.

Stulecia sojuszy i małżeństw politycznych, zawieranych pomiędzy rządzącymi rodami arystokratycznymi, stworzyły plątaninę nierzadko sprzecznych związków dynastycznych oraz traktatów i umów handlowych. Z tego względu co jakiś czas pojawiają się rywalizujący ze sobą pretendenci do władzy lub szaleńcy, którzy uzurpują sobie prawo do tronu Imperium. Niektórzy Elektorzy posiadają inne tytułu. Bywają godności dziedziczone z ojca na syna, a także honorowe tytułu, zwykle związane z zaszczytną służbą w Armii Imperium. Karl-Franz, poza godnością Imperatora i Elektora Reikland, jest także księciem Altdorfu, natomiast Elektor Middenheim, Borys Todbringer, tytułuje się grafem. Książę Ostermark nazywany jest Strażnikiem Rubieży. ze względu na zagrożenie ze strony goblinów i orków żyjących w górach, książę otrzymuje pokaźne fundusze ze skarbca Imperium na potrzeby obrony wschodnich granic Imperium. Większe prowincje są podzielone na wiele mniejszych hrabstw, baronii i lig. Rządcy tych mniejszych obszarów są wyznaczani przez władcę prowincji. Z kolei rządcy mają prawo wyznaczyć namiestników miast, choć nie robi się tego dla każdego miasta, niektóre z nich same wybierają sobie własną radę miejską.

Pomiędzy prowincjami Elektorskimi wciąż istnieją poważne antagonizmy. Jedynie władcy Averlandu i Sudenlandu mogą z ręką na sercu zaręczyć, iż nie zgłaszają pretensji do Korony Imperiun i do granic swych ziem. Jednak na szczęście dla jedności Imperium, ambicje są powstrzymywane - ważnym czynnikiem są wspomnienia zaciekłej wojny domowej - a intrygi polityczne są przeprowadzane *niezwykle* dyskretnie.

Na obszarze swych ziem większość władców poszczególnych prowincji może rządzić tak, jak im to odpowiada. Wskutek rozmaitych przywilejów nadanych poszczególnym prowincjom przez poprzednich Imperatorów, niektórzy z władców są bardziej niezależni od innych. Na przykład Niezależne Miasta Middenheim i Talabheim nie wnoszą podatków do Imperialnego skarbca, a żołnierzy do armii imperialnej wysyłają wyłącznie wtedy, gdy pozostałe prowincje wyczerpały już swe możliwości w tej dziedzinie. Z kolei hrabstwo Wissenlandu jest praktycznie obszarem administracyjnym Niezależnego Miasta Nuln.

W zależności od prowincji różna jest również forma zarządzania. Na przykład Talabeckland jest rządzony autokratycznie, a w Sudenlandzie występuje wiele instytucji demokratycznych. Dla przeciętnego obywatela Imperium różnice te mają jednak bardzo małe znaczenie: bogaci są tak czy owak najbardziej uprzywilejowani.

Rozwój miast i wzrost ich siły ekonomicznej doprowadził do zwolnienia większości z nich z feudalnych zobowiązań - co jeszcze bardziej komplikuje sprawy. Wielokrotnie status *wolnego miasta* był przyznawany w zamian za przysługi wyświadczone któremuś z arystokratów. W ten właśnie sposób w AS1066, w zamian za podarunek w postaci dostawy wyśmienitych win, miasto Kemperbad otrzymało od Imperatora Borysa Nieudolnego prawa do samostanowienia, zrywając tym samym swoje zobowiązania wobec Reiklandu. Szlachta nienawidzi tego stanu rzeczy, gdyż oznacza to dla niej utratę dochodów i prestiżu, dlatego często stara się ukrócić przywileje wolnych miast.

IMPERIALNI ELEKTORZY:

SYSTEM ELEKTORSKI:

System władzy elektorskiej podtrzymuje sojusz między potomkami dawnych plemion, utrzymując jedność Imperium. Po odejściu Sigmara, wybierali ze swego grona najgodniejszego władcę - kolejnego namiestnika Sigmara. Przez dwa i pół tysiąca lat system dziedziczenia tronu niewiele się zmienial. Powszechną praktyką jest mianowanie następcy przez umierającego Imperatora. Jeśli któryś z pozostałych Elektorów wyrazi sprzeciw, wszyscy Elektorzy zbierają się i zarządzają głosowanie. Elekcja bywa przeprowadzana także wtedy, gdy nie ma wyznaczonego następcy tronu. Dwukrotnie zdarzyło się, że zgromadzenie Elektorów oskarżyło panującego Imperatora i pozbawiło go władzy. Ostatnio miało to miejsce, gdy Dieter IIII przyjął łapówkę od rajców Marienburga.

Oczywiście obecna sytuacja polityczna jest znacznie bardziej skomplikowana. Poza Książętami-Elektorami, przywilej elektorski przysługuje niektórym wysokim dostojnikom Kultów. Jednak żaden z nich nie może zostać Imperatorem, ponieważ głosy można oddawać tylko na świeckich Elektorów. Jednak głosy hierarchów okazywały się kluczowe w przypadkach rywalizacji między stronnictwami poszczególnych kandydatów. W obecnych czasach po jednym głosie elektorskim przysługuje Wielkiemu Teogoniście i dwóm Arcylektorom Sigmara. Czwartym Elektorem Kaplanem jest Ar-Ulryk, zwierzchnik świątyni Ulryka.

Utrzymanie tronu w Reiklandzie w ciągu ostatniego stulecia zapewniały połączone głosy stronnictwa Sigmarytów. Wywołuje to zarzuty uzurpowania władzy przez Świątynię Sigmara. Oskarżenia te wysuwa zazwyczaj Ar-Ulryk, który tradycyjnie oddaje głos na Elektora Middenheim, o ile jest on kandydatem podczas elekcji. Starszy Krainy Zgromadzenia zwykle głosuje na następcę wyznaczanego przez poprzedniego Imperatora. Swego czasu właśnie głos Starszego Niziołków, Gumbla Wróblogłowego, wywołał trwający dziewięć lat okres zamętu w Imperium. Zdarzyło się to w AS1115 po śmierci Borysa Nieudolnego. Kryzys zakończył się dopiero w AS1124 po wyborze na Imperatora Księcia Mandreda.

Jeśli kandydat potrafi zjednać sobie większość Elektorów, jego zatwierdzenie jest tylko formalnością. Znacznie częściej zdarza się jednak, że brakuje odpowiedniego pretendenta. W takich przypadkach zaczynają się wewnętrzne tarcia i walki między stronnictwami. W przeszłości często dochodziło do prób przekupstwa, wygłaszani gróźb, a nawet do wybuchów wojen domowych między zwaśnionymi prowincjami.

Przeważnie jednak Elektorzy są skłóceni i intrygują przeciwko sobie równie często, jak współpracują. W historii Imperium nierzadko zdarzały się wojny pomiędzy Elektorami. Ich przyczynami były osobiste ambicje, urażona duma, lub zwykła chciwość - a czasami wszystkie te trzy rzeczy na raz. Oprócz knować na szkodę konkurentów, Elektorzy dokładają starań, aby Imperator zbytnio nie urósł w siłę. Jednym z rezultatów takiego działania było utworzenie w XI wieku Ambasad Elektorskich oraz Rady Najwyższej. Władcy każdej z Elektorskich Prowincji zakładają w stolicy ambasadę, prowadzoną przez zaufanego członka rodu, który wraz z innymi rzecznikami zasiada w Radzie Najwyższej, pełniącej rolę nadzorczą. Ambasadorzy przeglądają wszelkie nowe edykty i prawa wprowadzane przez Imperatora, po czym składają raporty swoim Elektorom. Ponieważ Elektorzy mogą ignorować niektóre zarządzenia imperialne, otrzymanie zgody Rady Naczelnej bywa przydatne przy próbach forsowania ogólnych reform i zmian administracyjnych.

ELEKTORZY:

Prawdziwa władza w prowincjach spoczywa w rękach 14 Elektorów prowincji (do których, wyłącznie po to, by skomplikować sprawę należy Imperator). Na ich barkach spoczywa obowiązek wyboru następcy obecnego Imperatora. Względy polityczne wymagają, by ich wybór padł na kogoś, kto nie zdoła wykorzystać władzy. W efekcie Imperatorem zazwyczaj zostaje najmniej odpowiedni kandydat. Praktycznie oznacza to, że w dającej się przewidzieć przyszłości nieco ekscentryczna rodzina Holswig-Schliestein może liczyć na utrzymanie tego tytułu. Inni Elektorzy uważają ich za mało ambitnych i sądzą, że są oni najlepszą gwarancją utrzymania własnych przywilejów. Wynika to z tego, iż funkcja Elektora jest drugorzędna w stosunku do ich właściwej pozycji. Wszyscy oni są władcami prowincji lub wielmożami Kultu Sigmara lub Ulryka. Jak naucza nas historia, pomiędzy prowincjami istnieje duża rywalizacja, a dwa Kulty są ze sobą skłócone - Wielki Teogonista i Kult Sigmara przechylił jednak szalę na swą stronę, gdyż przyjęto na Elektorów dwóch *pomocników* Teogonisty, gdy tymczasem Kult Ulryka reprezentuje jedynie Ar-Ulryk.

Poniższa lista przedstawia piętnastu Elektorów urzędujących w AS2510:

IMPERATOR KARL-FRANZ I: Wielki Książę Reiklandu, mieszka w Altdorfie, ma 35 lat, jego spadkobiercą jest Książę Wolfgang Holswig-Abenauer, najstarszy syn jego siostry.

WIELKI TEOGONISTA YORRI XV: arcykapłan Kultu Sigmara - mieszka w Altdorfie.

ARCYLEKTOR AGLIM: hierarcha Kultu Sigmara - mieszka w Talabheim.

ARCYLEKTOR KASLAIN: hierarcha Kultu Sigmara - mieszka w Nuln.

AR-ULRYK EMIL VALGEIR: arcykapłan Kultu Ulryka - mieszka w Middenheim.

WIELKI KSIĄŻĘ HALS VON TASSENINCK: Książę-Elektor Ostlandu - mieszka w Wolfenburg, ma 63 lata, jego spadkobiercą jest jedyny syn, Książę Hergard.

WIELKI DIUK LEOPOLD VON BILDHOFEN: Książę-Elektor Middenlandu - mieszka w Carroburgu, ma 46 lat, jego spadkobiercą jest młodszy brat, baron Siegfried.

Wielki Diuk Gustav von Krieglitz: Książę-Elektor Talabecklandu - mieszka na zamku Schloss (tuż przy mieście Herzig), 22 lata, nie ma wyznaczonego spadkobiercy.

Wielka Baronowa Etelka Toppenheimer: Księżna-Elektor Sudenlandu - mieszka w Pfeildorfie, ma 51 lat, jej spadkobiercą jest zaadoptowany przez nią syn dalekiego krewnego, baron Olaf Sektliebe.

Graf Alberich Haupt-Anderssen: Książę-Elektor Stirlandu - mieszka w Wurtbad, ma 15 lat i nie wyznaczył jeszcze swego spadkobiercy.

Wielka Hrabina Ludmila von Alptraum: Księżna-ELektor Averlandu - mieszka w Averheim, ma 77 lat, spadkobiercą jest jej najstarsza córka, baronowa Marlene.

Graf Boris Todbringer: Książę-Elektor Middenheim - mieszka w Middenpalaz, ma 57 lat, spadkobiercą jest najmłodszy syn, baron Stefan.

Księżna Elise Krieglitz-Untermenschen: Księżna-Elektor Talabheim - mieszka w Talabheim, ma 31 lat i nie ma wyznaczonego spadkobiercy.

Hrabina Emmanuelle von Liebowitz: Księżna-Elektor Nuln - mieszka w Nuln, ma 20 lat i nie ma wyznaczonego spadkobiercy.

Starszy Hisme Mężny: Książę-Elektor z Krainy Zgromadzenia - Elektor niziołków.

Choć przez większość czasu Elektorzy współzawodniczą ze sobą, pozycja jaką zajmują jednoczy ich przeciw Imperatorowi, niezależnym miastom i gildiom. Ponieważ władza Elektorów pochodzi z prowincji/Niezależnych Miast, tytuł jest dziedziczony - chociaż nie ma ścisłych reguł dotyczących wyboru następcy. Teoretycznie Imperator może wnieść *veto*, lecz w praktyce - bez wsparcia ze strony większości Elektorów - nie ma szans go przeforsować. Ostatnim Imperatorem, który spróbował takiego posunięcia był Imperator Leopold. W jego wypadku groźna wojny domowej wystarczyła by wycofał swój przeciw.

MIASTA:

Rody Elektorskie to prawdziwa elita arystokracji. Niższe szczeble hierarchii szlacheckiej zajmują różne rody magnackie. Ich członkowie tytułują się książętami korony, grafami i baronami. Niektórzy wciąż zachowują wpływy związane z ogromnymi nadaniami ziemskimi, będąc niemal udzielnymi władcami podległych sobie obszarów. Inni rządzą tylko swoim zamkiem i okolicznymi wioskami. W ciągu kolejnych pokoleń stopniowo tracili władzę na rzecz kupców i zamożnych mieszczan.

Powstanie klas kupieckich wywołało największe zmiany w Imperium w ostatnich latach. Dzięki kupiectwu rozwinęły się wielkie miasta: Altdorf, Nuln, Talabheim, Middenheim i w ostatnich czasach Kemperbad. Oficjalnie wciąż rządza nimi Elektorzy, ale realną władzą sprawują rady miejskie, działające w porozumieniu z gildiami kupieckimi, cechami rzemieślników i najważniejszymi Świątyniami.

W przypadku większości obywateli Imperium, urzędnicy którzy mają największy wpływ na ich życie rezydują w najbliższym mieście. Tam właśnie zbiera się podatki, odbywa służbę wojskową, tam mają miejsce procesy sądowe, tam wreszcie prowadzi się handel. Struktura rządów różni się jednak w zależności od miasta. Niektóre z nich mają autokratycznych namiestników wyznaczonych przez władców prowincji, a w innych rządy może sprawować wybrana Rada Miejska, niektórymi miastami włada imperialny plenipotent - bezpośredni reprezentant Imperatora, jeszcze inne wydają się obywać bez ściśle określonych struktur administracyjnych.

Najczęściej o nadaniu praw miejskich decyduje Imperator - najlepszym tego przykładem jest Kemperbad w Reiklandzie - choć często wynika to z politycznej struktury danej prowincji. Niektóre z większych miast mają jednak niezależne przywileje i nadania, dzięki którym nie podlegają władzy Korony ani prowincji. Miasta tego rodzaju są cierniem w oku wszystkich władz wyższych. W takich miastach nie można zbierać podatków, nie wystawiają one również żołnierzy. Wiadomo nawet, o miastach, które były na tyle potężne, że wdawały się w wojnę z władcami prowincji: wszystkie posiadają silne oddziały wojskowe, składające się przede wszystkim z członków Straży Miejskiej. Ponieważ żaden magnat nie może znieść w swym dominium takiego miasta, wielokrotnie zdarzało się, że władcy wyczekiwali jedynie jakiegoś pretekstu, dzięki któremu mogliby je przejąć. W roku wstąpienia na tron obecnego Imperatora, na skutek wyjątkowo złych zbiorów, w mieście Streissen wybuchły zamieszki. Wielka Hrabina Ludmila z Averlandu stwierdziła wówczas, że spacyfikuje zamieszki dopiero wtedy, gdy władze miejskie przekażą na jej rzecz wszystkie swe uprawnienia i wszelkie przywileje miasta. Masakra towarzysząca przejęciu miasta jest jednym z najbardziej niesławnych fragmentów historii ostatnich lat.

Zasięg władzy ciał rządzących miastami (niezależnie od struktury) nie kończy się na murach miejskich. Wszystkie wioski i gospodarstwa w promieniu 15-35 kilometrów cieszą się ochroną miasta, w zamian za to podlegają pod jego prawa i wnoszą podatki do kasy. W te ostatnie sprawy często wtrąca się jednak władza wyższego rzędu.

Miasta i miasteczka w Imperium są zbudowane z drewna, kamienia i cegły oraz wszelkich innych surowców, jakie są pod ręką. Style architektoniczne różnią się znacznie, chociaż niewątpliwie najpopularniejszych jest tzw. pruski mur. Lokalne warunki i wymagania decydują o rodzaju używanych materiałów - starsze, solidne domy mogą być wykonane z kamienia, podczas gdy współczesne zamożniejsze mieszkania buduje się przeważnie z cegły. Dachy pokrywa się strzechą, gontami lub dachówkami.

GILDIE:

Czwartą *siłą* w społeczeństwie Imperium są gildie. We wszystkich miastach są one zaliczane do najważniejszych instytucji. Zwykle mają monopol na usługi wykonywane przez ich członków, a należność do gildii jest obowiązkowa dla każdego, kto chce parać się daną działalnością. W zamian za to, zwykli członkowie gildii dostają prawo głosu, z którym muszą się liczyć władze ich stowarzyszenia. W przypadkach, gdy do wykonania jest jakaś szczególnie duża praca - zwłaszcza taka, która zostaje zlecona przez radę miasta bądź inną gildię - tradycyjnie zwraca się z tym nie do poszczególnych rzemieślników, tylko do właściwej gildii. To ona negocjuje warunki zapłaty, ustala koszty i na zasadzie kontraktów niższego rzędu rozdziela pracę wśród swoich członków.

RODZAJE GILDII:

Istnieją gildie praktycznie każdej profesji - alchemików i rzemieślników, kupców i żeglarzy oraz oczywiście dla złodziei i prawników.

Gildie rzemieślnicze, takie jak gildia kowali, stolarzy, kołodziejów, murarzy, jubilerów, krawców i im podobnych sprawują kontrolę nad jakością usług. Każdy czeladnik, zanim zostanie mu nadane prawo założenia własnego warsztatu jest egzaminowany przez urzędnika gildii. Gildie rzemieślnicze wymagają, by ci, którzy twierdzą iż terminowali w innym mieście przedstawili odpowiednie referencje z gildii, do której wcześniej należeli. Inne gildie (na przykład gildia robotników, przewoźników i dokerów) nie mają tak rygorystycznych wymagań, gdyż do ich usług nie stosują się kryteria jakościowe. Utrzymują jednak ścisłą kontrolę działalności swych członków i bezwzględnie chronią swój monopol.

Gildia kupiecka działa w sposób zbliżony do rzemieślniczych, nadzoruje czeladników itd., ale jej członkowie mogą robić interesy tam, gdzie mają na to ochotę. Większość operacji handlowych jest wykonywana przez rodziny zajmujące się tym od stuleci, dlatego rzadko przyjmuje się kogoś, kto nie może wykazać się właściwym pochodzeniem. Od czasu do czasu, gildia interweniuje w przypadku ostrej konkurencji bądź sporów pomiędzy domami, gdyż grozi to jedności organizacji i jej reputacji. Mimo to, w większości wypadków gildia ta pozwala prowadzić działalność handlową w sposób, który najbardziej odpowiada jej członkom.

Wszyscy stowarzyszeni w gildii płacą coroczną opłatę członkowską, z której pokrywa się wydatki na nieruchomości. Na nieruchomości gildii mogą składać się równie dobrze bogate kamienice, jak i małe pokoiki na tyłach warsztatu rzemieślniczego.

Dodatkowo wszyscy czeladnicy zanim staną przed egzaminatorem i uzyskają zgodę na otworzenie własnego interesu muszą uiścić z tego tytułu opłatę. W niektórych miejscach od członków gildii wymaga się, by raz w roku przepracowali jeden dzień na rzecz gildii nie biorąc za to wynagrodzenia.

Ktoś na tyle głupi, by pracować bez zgody gildii, może spodziewać się kłopotów. Najpierw następuje ostrzeżenie słowne, a później groźba użycia siły fizycznej, która w razie braku współpracy zostaje szybko wykonana.

Głównym celem Gildii Medyków jest rozstrzyganie skarg na jej członków (są to raczej sporadyczne przypadki, ponieważ gildia wysłuchuje tylko tych pretensji, które są wnoszone przez pacjenta). Drugim zadaniem organizacji jest trzymanie z dala od miasta różnego rodzaju szarlatanów. Od czasu do czasu wydawane są też edykty, zalecające jeden ze sposobów leczenia lub zabraniającego innego. Karą za stosowanie zabronionego sposobu leczenia jest wydalenie z gildii, nawet jeżeli leczenie okazało się skuteczne. Każda nie należąca do gildii osoba, przyłapana na leczeniu, podlega natychmiastowemu aresztowaniu pod zarzutem usiłowania morderstwa. Pacjentowi nie wolno przemawiać w obronie oskarżonego, a gildie medyków wyznaczyły stałą nagrodę w wysokości 10 *zk* za każdą informację, prowadzącą do takiego aresztowania.

Gildia Żałobników jest religijną organizacją poświęconą Kultowi Morra, odpowiedzialną za pogrzeby i utrzymanie grobowców. Utrzymuje się nie z opłat członkowskich, lecz z pieniędzy płaconych przez klientów za organizację pogrzebów. Organizacja kontroluje również budowę grobów i pomników nagrobnych, dzieląc się z otrzymanym dochodem z Gildią Kamieniarzy. Każdy, kto grzebie lub w inny sposób pozbywa się ciała zmarłego bez wiedzy Gildii Żałobników, ryzykuje aresztowanie pod zarzutem wykradania ciał i nekromancji. Podobnie jak ma miejsce w przypadku Gildii Medyków, żałobnicy ustanowili stałą nagrodę 10 złotych koron za każdą informację, przyczyniającą się do ujęcia takiej osoby.

STRUKTURA GILDII:

Struktury gildii różnią się w zależności od miasta, w którym działa, chociaż gildie występujące w Reiklandzie mają zbliżoną budowę, a różnią się jedynie drugorzędnymi szczegółami. Rada gildii składająca się z około tuzina jej najstarszych członków wybiera Mistrza gildii, który przewodniczy zebraniom, na których podejmowane są wszystkie znaczące decyzje, od ustalenia wysokości opłat członkowskich, do przeprowadzanych *ad hoc* procesów osób, które złamały zasady obowiązujące w gildii. Zmiany w radzie gildii są rzadkością - zwykle są rezultatem śmierci któregoś z jej członków - i zapełniane są zwykle według uznania pozostałych, którzy decyzję podejmują na zamkniętym spotkaniu. Pomimo to, w małych miasteczkach i wioskach do

utworzenia takie formalnego organu może nie być wystarczającej liczby osób, dlatego bardzo często gildia miejska rozciąga swą działalność na pobliskie osady.

Wpływy gildii są subtelne, lecz duże. Ponieważ reprezentują one wyszkolonych robotników i bogatych ludzi, wielokrotnie zdołały zmienić wolę Imperatora, władców prowincji i miast. Wiadomo, że gildie były zamieszane w bunty, rewolty i strajki, które miały być demonstracją ich siły. Powszechnie wiadomo też, że są one zamieszane w zmagania pomiędzy właścicielami ziemskimi - reprezentowanymi przez szlachtę i, do pewnego stopnia, Koronę oraz oligarchiami, które rządzą miastami. Dzieje się tak zwłaszcza tam, gdzie gildiom odmawia się udziały w rządach i przywilejach, będących udziałami pozostałych frakcji.

PODATKI & OPŁATY:

Podatki mogą zostać narzucona przez rozmaite władze. Imperator ustanawia je, by mieć z czego utrzymać swój dwór i wojsko, władcy prowincji nakładają podatki, żeby utrzymać swoje dwory i swoje wojsko, a dodatkowo sfinansować budowę dróg, kanałów i innych urządzeń. Rady miejskie również nakładają podatki, z których opłacają patrole straży miejskiej i drogowej, utrzymywanie murów miejskich i budynków municypalnych.

Nic dziwnego, że lista rzeczy nadających się do opakowania nie ma końca - obywatele Imperium płacą doroczne pogłowie w wysokości jednej złotej korony, za używanie dróg i rzecznych śluz pobiera się opłaty, wszystkie osoby nie będące mieszkańcami miasta muszą płacić przy bramie za wejście/wyjście, kupcy płacą podatek od sprzedanych towarów itd.

Ponieważ wiadomo jest, że jedynie biedni, nie stowarzyszeni w gildiach ludzie pracy płacą *wszystkie* podatki, obarczający ich ciężar jest niezwykle duży. Szlachta w ogóle nie płaci podatków, a z obowiązku płacenia niektórych są zwolnione rozliczne miasta i gildie, które zawdzięczają to rozmaitym przywilejom. Właśnie dlatego Imperator zmuszony jest tak często wprowadzać nowe opłaty.

W rzeczywistości jest tak wiele osób, prowincji, miast i urzędów, które są zwolnione z obowiązku płacenia podatków i dostarczania żołnierzy, iż zdarzały się długie okresy, w których poważnie zagrożona była obronność państwa. Wielu Imperatorów najpierw kazało swym urzędnikom opracować nowe podatki, po czym zostało zmuszonych do nadania kolejnych przywilejów wyłączających pewne grupy od obowiązku ich płacenia. Było to możliwe, gdyż zainteresowane grupy jednoczyły się, a ich połączonego głosu Imperator nie mógł zlekceważyć. Zdarza się, że nowe podatki są wprowadzane każdego miesiąca, istnieje nawet grupa zawodowych oszustów, którzy podróżują z miejsca na miejsce, zbierając podatki, których Imperator wcale nie ustanowił…

PRAWO, SPRAWIEDLIWOŚĆ & PRZESTĘPCY:

Imperium to bogata kraina, a wszelkiego rodzaju towary są transportowane wzdłuż jego rzek i dróg niczym życiodajna krew, budując dobrobyt miast, osad i wiosek. Bogactwo kryje się pod podłogą chatki prostej praczki, w skarbcach dwory skąpca lub zamknięte w skrzyniach w magazynie kupca. Ma wiele form: monety, klejnoty, futra, rzadkie trunki z najdalszych miejsc świata, a nawet magiczne artefakty, których najlepiej w ogóle nie używać. A gdziekolwiek gromadzą się bogactwa, tam pojawiają się ci, którzy chcą je zagarnąć dla siebie.

Przestępczość nie musi dotyczyć tylko zdobywania złota i towarów. Skrytobójca nie dba o to, jaki pierścień nosi hrabina, gdy jego zadanie polega na podcięciu jej gardła. Kultysta nie ceni zakazanej księgi ze względu na jej wartość, lecz z powodu zawartej w niej wiedzy. Gdy ją posiądzie, sama księga stanie się dlań bezużyteczna. A całe złoto i klejnoty świata nie ocalą występnego czarodzieja, gdy znajdą go łowcy czarownic.

Rozmaite organizacje policyjne - strażnicy dróg, lokalna straż miejska itd. - mają wystarczająco dużo pracy, często więc działają w myśl zasady - jesteś winny, dopóki nie udowodnisz swej niewinności. Przeciętni obywatele muszą być niezwykle ostrożni, gdy mają do czynienia z prawem. Arogancja i okazywanie wyższości to najpewniejszy sposoby trafienia do aresztu, nawet jeśli jest się niewinnym.

Winni zarzucanych im czynów powinni być jeszcze bardziej ostrożni. W przypadku mało istotnego przestępstwa możliwe jest przekupstwo - zwłaszcza jeśli pieniądze zostaną wręczone jako natychmiastowa *grzywna*. Rzeczy będą się miały o wiele gorzej, jeśli próba przekupstwa się nie powiedzie. Przestępstwa poważniejsze - jak np. kradzież, włamanie itd. - często (lecz nie zawsze) mają swój epilog w procesie przed najbliższym sądem. Lecz jeśli złoczyńcy próbują uniknąć aresztowania, całkiem prawdopodobna jest sytuacja, w której przedstawiciele prawa postanawiają wymierzyć sprawiedliwość na miejscu, co zazwyczaj kończy się pogrzebem naszpikowanego bełtami złoczyńcy w nie oznakowanym grobie. Zbrodnie w rodzaju kradzieży koni, morderstw i im podobnych, są uważane za tak poważne, że często kończą się natychmiastową śmiercią ujętego przestępcy.

Aresztowani mogą, w zależności od swego statusu społecznego i istniejących przeciw nim dowodów, być sądzeni lub nie. W przypadku szlachty i bogatych kupców, jeśli nie ma przeciw nim niezbitych dowodów, często w ogóle nie dochodzi do procesu, wystarczy kilka koron przekazanych komu trzeba, by w ogóle zaniechać dochodzenia. Również najbiedniejsi zwykle nie docierają do sądu - albo całymi latami siedzą w więzieniu, albo kończą w kamieniołomach łupiąc materiał do budowy dróg. Od czasu do czasu jakiś biedak jest sądzony za czynu popełnione przez szlachcica, który przekupił urzędników. Zdarza się też, że stojącym przed sądem biednym ludziom zarzuca się popełnienie wielu innych czynów (w ten sposób rozwiązuje się jak największą liczbę zadawnionych spraw).

Postawionych przed sądem czeka zwykle długotrwały i kosztowny proces. Niezależnie od dowodów, osoby bez reputacji bądź funduszy są zwykle uznawane winnymi zarzucanych im czynów, chyba że znajdzie się inny podejrzany (najlepiej, by miał niższą pozycję społeczną). W zależności od rodzaju przestępstwa, karą jest zwykle egzekucja bądź długotrwałe więzienie. Czasami zdarza się oczywiście, że biedni, niewinni ludzie wyjdą na wolność, znacznie częściej jednak zostaną ukarani za zbrodnie których nie popełnili.

PRZESTĘPCZOŚĆ & PRZESTĘPCY:

17 dzień Sigmarzeita AS2502
Przybywam do Delberz dokonać sprawiedliwości. Mężczyzna lat 30, 20 batów za kradzież dwóch świń sąsiada. Kobieta lat 50, pięć batów i grzywna za publiczne pijaństwo i bluźnierstwo. Z litości nie biłem mocno. Dwaj mężczyźni lat 18 i 27, tortury i ścięcie za morderstwo oraz oddawanie czci Chaosowi. Czysta egzekucja, wystarczyło po jednym cięciu.
- Z dziennika kata

Przestępczość przybiera w Imperium wiele form. Najczęstszymi są występki związane z kradzieżą lub zagrabieniem cudzej własności. W imperialnych osadach i miastach zwykle włamania są tak powszechne, że uległy pewnej specjalizacji. Popularne są przykładowo włamania na *wędkarza* lub na *turkawkę*. *Wędkarz* to złodziej, który używając zakończonych hakami tyczek, wyciąga cenne przedmioty z pokojów przez okna. Natomiast *turkawka* to młoda kobieta, która zatrudnia się w charakterze służącej lub pokojówki, a potem tworzy plan domostwa, zaznaczając na nim miejsce ukrycia kosztowności lub cennym obrazów i innych dzieł sztuki. Po odpowiednim czasie (takim, który nie wzbudzi podejrzeń) *turkawka* rzuca pracę, a do akcji wkraczają jej przyjaciele. W ciągu tygodnia przeprowadzają skok i opróżniają dom ze wszystkiego, co można sprzedać.

Dosyć często dochodzi również do napadów, co zmusza osoby zamożne do wynajmowania ochroniarzy. Dla pozostałych poruszanie się ulicami lub prowadzenie kramu bywa powodem do nieustannego niepokoju: przypadkowe zderzenie z atrakcyjną kobietą może odwrócić uwagę od noża odcinającego sakiewkę. Na porządku dziennym jest również wymuszanie haraczy od drobnych kupców. Nieszczęśników tych niespodziewanie odwiedzają silni panowie w ciemnych płaszczach i grzecznie informują, że w okolicy dochodzi do spontanicznych pożarów, a za niewielką opłatą można się *ubezpieczyć* od takiego nieszczęścia.

W Imperium nie brakuje też wszelkiej maści oszustów i szarlatanów. Niektórzy udają uczciwych przedsiębiorców, sprzedających rzadkie przedmioty lub cudowne leki na wszystko, podczas gdy inni wcielają się w duchownych lub urzędników i wyłudzają pieniądze od naiwnych obywateli. Tego rodzaju zdarzenie miało miejsce w zeszłym roku w Grissenwaldzie. Ubrany w mundur Armii Imperium mężczyzna wkroczył do ratusza i zażądał wydania funduszy z miejskiego skarbca na poczet *wsparcia wojsk w potrzebie*. Burmistrzowie uwierzyli mu i wręczyli pieniądze, a nieznajomy potajemnie wyjechał z miasta. Do dzisiejszego dnia człowiek znany jedynie jako *kapitan Franz* nie został schwytany, pomimo olbrzymiej nagrody wyznaczonej za jego ujęcie.

Przestępczość nie ogranicza się tylko do miast. Porywacze i piraci rzeczni to zagrożenie obecne na niemal wszystkich drogach wodnych Imperium. Piraci przejmują ładunki, łodzie, a nawet porywają ludzi. Na zachodzie dobrze znana jest banda piratów, którzy pomimo starań straży rzecznej w służbie Wielkiego Diuka Leopolda, wciąż nękają podróżnych między Carroburgiem a Jałową Krainą.

Nawet w czasach pokoju trakty bywają niebezpieczne, gdyż banici napadają na podróżnych, a nawet plądrują samotne gospodarstwa, przydrożne zajazdy i stanice mytników.

Nie wszyscy przestępcy działają otwarcie. Niektórzy zarabiają na życie jako paserzy, oferując w miarę bezpieczny sposób pozbycia się skradzionego towaru. Zwykle proponują swoim klientom niewielki procent wartości przedmiotu - więcej, jeśli z rzeczą wiąże się niewielkie ryzyko, mniej, jeśli towar jest szczególnie *gorący* - a potem sprzedają go z zyskiem. Prawo Imperialne nie czyni specjalnej różnicy między tymi, którzy kradną i tymi, którzy sprzedają kradziony towar, zatem paserzy zazwyczaj są bardzo ostrożni.

PODRÓŻNI SĘDZIOWIE:

Czasami ambitnemu prawnikowi nie udaje się zdobyć reputacji w dużym mieście, a życie adwokackie okazuje się zbyt wymagające. Biorąc pod uwagę wysokie opłaty i przywileje, z jakich korzystają najlepsi, nic dziwnego, że rywalizacja między adwokatami jest niezwykle zaciekła.

Biada tym, którzy nie dotrzymają kroku, albo co gorsza, rozgniewają miejscową gildię jurystów. Prawnicy, którzy trafili na czarną listę, nie mają

wielkiego wyboru - mogą tylko złożyć u lokalnych władz prośbę o przyznanie licencji sędziego podróżnego.

Podróż po krainie, przeprowadzenie procesów w wioskach i doradzanie strażnikom dróg nie jest przyjemnym ani łatwym zajęciem, dlatego też niewielu prawników z ochotą wypełnia powierzone im obowiązki. Na drogach czyhają banici i rozbójnicy, a także potwory. Chociaż podróżni sędziowie cieszą się szacunkiem i niemal religijną bojaźnią wśród pospólstwa, wielu innych stróżów prawa i zwykłych sędziów spogląda na nich z wyższością.

Po otrzymaniu licencji, podróżny sędzia dostaje pod swoje pieczę określony obszar. W imieniu miejscowej szlachty lub Księcia-Elektora może wydawać wyroki skazujące na stryczek lub dyby, rozstrzygać spory ziemskie, udzielać ślubów i wykonywać wiele innych zadań zwykłego sędziego - przynajmniej dopóki w okolicy nie pojawi się stały przedstawicielami prawa.

Większość sędziów podróżuje w lektyce noszonej przez ochroniarzy, pełniących także funkcje oprawców. Tajemnicza i niemal teatralna oprawa procesu ma wzbudzać odpowiedni respekt wśród pospólstwa - nikt bowiem nie powinien uznawać się za stojącego ponad prawem. Tradycyjnie, sędziowie prowadzą procesy siedząc na wielkiej księdze, ponoć po to, aby nie mogli postawić stóp na ziemi, jeśli wydając werdykt nie zachowali bezstronności. Wielu nosi ozdobne kapelusze będące znakiem ich profesji - w ten sposób są rozpoznawani nawet przez niepiśmiennych chłopów.

Sędziowie mogą pobierać fundusze niezbędne do życia w miejscu, gdzie przeprowadzają proces lub wydają wyrok. Ich zarobek zależy przede wszystkim od liczby i skali procesów, jakie przeprowadzili w skali roku. Ciekawe, dramatyczne lub rozbudowane procesy z wieloma świadkami i wielkimi ławami przysięgłych to szczyt marzeń wielu sędziów. Bohaterowie Graczy, którzy napotkają podróżnego sędziego, równie dobrze mogą zostać zaproszeni na obiad i uczoną dysputę, jak też wciągnięci do naprędce zwołanej ławy przysięgłych.

PRAWO:

Prawo w Imperium to skomplikowana i tajemnicza sztuka. Powiada się, że trudność opanowania prawa ustępuje jedynie badaniom nad sztukami magicznymi. Za czasów Sigmara prawo stanowiło proste połączenie zwyczajów plemiennych i *prawa silniejszego*. Wraz z rozwojem Imperium pojawiały się prawa majątkowe, oczywiście jako przywilej władców feudalnych, ale nie zwykłych ludzi. Dopiero w czasach obecnych rosnący wpływ klasy średniej doprowadził do wprowadzenia powszechnie obowiązującego prawa.

Mimo to trudno o jednoznaczność stosowanych przepisów. Gdy osoba popełnia przestępstwo, często zachodzi konflikt między różnymi, sprzecznymi ze sobą systemami prawnymi. Statuty wolnych miast i osad ścierają się z surową sprawiedliwością strażników dróg. Zawiłości praw religijnych współzawodniczą i pierwszeństwo z prawami gildii. Zeznanie szlachcica może przypieczętować wyrok śmierci i zwykle bywa ważniejsze od słowa chłopa. Niepisane prawa gildii złodziejskich odnoszą się zarówno do członków gangu, jak też do ich ofiar. Rezultatem jest labirynt sprzecznych przepisów, w którym proces może ugrzęznąć na całe tygodnie, a nawet miesiące.

PRAWO IMPERIALNE:

Zgodnie z prawem, Imperator może wydawać dowolne decyzje i regulacje, obowiązujące na terenie całego Imperium. Prawda jest nieco bardziej skomplikowana, ponieważ dekrety muszą najpierw zostać przejrzane przez Radę Najwyższą, która składa raporty Elektorom. Niepochlebna opinia Rady zwykle wystarcza, by Elektor odmówił respektowania niektórych przepisów lub nawet otwarcie ją zignorował, szczególnie gdy na tronie zasiada słaby władca. W takich przypadkach zdecydowany wprowadzić swoje postanowienia Imperator może wywrzeć dyplomatyczny, a nawet publiczny nacisk na opornego Elektora, aby wymusić jego posłuszeństwo. Często to wystarczy, by zyskać niechętną akceptację wprowadzonego prawa. Ale jeśli Elektor jest zdeterminowany, Imperator może odwołać się do instancji ostatecznej i postawić sprawę przed trybunałem imperialnym. W rzadkich przypadkach, nieustępliwa odmowa Elektora może nawet wywołać akcję wojskową. W AS2433 Imperator Wilhelm II, przodek obecnego Imperatora, zagroził interwencją zbrojną Elektorowi Grunwaldowi z Averlandu, który wszczął rewoltę po ogłoszeniu *Podatku od Deseru*.

Prawo Imperialne dotyczy przede wszystkim kwestii podatków i ochrony przed zagrożeniami zewnętrznymi oraz wewnętrznymi, a także określa zasady praktykowania magii oraz metody działania wobec kultów Chaosu. Zdarzało się, że Imperatorzy przejmowali prawa do sukcesji na tronach elektorskich i rezerwowali sobie prawo do usuwania Elektorów, podnoszenia nowych rodów do godności elektorskiej, a nawet przekazywania całych prowincji innemu Elektorowi, jak stało się to z Drakwaldem pod rządami Imperatora Mandreda. Chociaż ma to swoje korzenie w prastarych prawach i precedensie dokonanym przez samego Sigmara, żaden Elektor formalnie nie potwierdza tego prawa, a wszyscy sprzeciwiają się mu przy każdej okazji, obawiając się powstania ostatecznego precedensu.

Imperialne sądy urzędują we wszystkich głównych miastach, a sędziowie mianowani są przez Imperatora na wniosek przewodniczącego trybunały sprawiedliwości. Jednakże z powodu spornych jurysdykcji i naleciałości tradycji sięgających tysięcy lat, trybunały imperialne często popadają w konflikt z sądami lokalnymi. Na prowincji nie jest niezwykłym widok sesji sądu imperialnego, przerywanej przez zarządców władz lokalnych w drodze okazania pisma udzielającego im przewodnictwa nad sprawą. Zdarza się, że takie interwencje podejmowane są z opóźnieniem, gdy oskarżony już kona na stryczku.

PRAWO PROWINCJI:

Prawo w Prowincjach zależy od osobistego uznania Elektora. Podobnie jak stojący ponad nim Imperator, każdy Książę może wydawać stosowne dekrety i domagać się ich wykonywania, chociaż tradycje prawne różnią się między poszczególnymi prowincjami. Prowincje autokratyczne, takie jak Ostland, Talabeckland i Nordland, oddają całą władzę w ręce Księcia-Elektora, którego nie ogranicza nic poza tradycją i opiniami jego uznanych doradców, zwykle wyrażanymi w nieformalny sposób. Inne prowincje rządzą się bardziej demokratycznie, na przykład Reikland, który posiada założony przez Imperatora Mattheusa parlament, obradujący w Zamku Reiksguard. Zasiadający w nim przedstawiciele rodów szlacheckich, dostojnicy świątynni oraz wpływowi mieszczanie mogą wyrażać swoje zdanie w kwestiach prawa stanowionego oraz uchwalanych podatków. Parlament funkcjonuje także jako sąd odwoławczy od wyroków lokalnych trybunałów. Jednak nawet tutaj Książę-Elektor Reiklandu ma decydujący głos.

Prawo w prowincjach skupia się na sprawach cywilnych i karnych, takich jak przestępstwa przeciwko majątkowi lub życiu oraz spory między zwaśnionymi stronami. Na obszarach wiejskich nadal obowiązuje prawo feudalne, a oskarżony zwykle jest zatrzymywany i doprowadzany na proces w posiadłości miejscowego pana. Na Północy i Wschodzie przesłuchania następują w obecności miejscowego pana. Na Północy i Zachodzie istnieje tradycja przeprowadzania procesów z udziałem ławy przysięgłych, do której włącza się dowolne dorosłe osoby, jakie znajdą się pod ręką. Całkiem możliwe zatem, że goszczący w zamku barona Bohaterowie Graczy zostaną wezwani przez jego zarządcę, aby zasiąść w ławie przysięgłych. Odmowa uczestnictwa w procesie jest przestępstwem. Wszędzie dozwolone są apelacje od wyroków, ale czasami ich rozstrzygnięcie przeciąga się, a w tym czasie nadgorliwi miejscy urzędnicy mogą już wykonać wyrok.

W księgach prowincji zapisanych jest tak wiele praw, że większość zwykłych obywateli Imperium czuje się zagubiona i sfrustrowana, zastanawiając się, które prawa mają zastosowanie w jego przypadku i czy to wszystko nie jest jakimś spiskiem, który ma jedynie wzbogacić prawników. W istocie, znane z przywiązania do tradycji wolne miasto Talabheim prowadzi księgi precedensów sięgające czasów założenia miasta, a każdy z tych przypadków jest sumiennie omawiany i przywoływany przez prawników. Ewentualne sprzeczności między poszczególnymi precedensami nie mają znaczenia, bowiem *tradycja jest prawem*.

DZIWACZNE PRAWA IMPERIUM:

W ciągu ponad 2500 lat istnienia Imperium jego władcy wydawali setki przepisów, które dziś są przestarzałe, sprzeczne, osobliwe lub wręcz niedorzeczne. Poniżej przedstawiono kilka z nich, które MG może wykorzystać w swoich przygodach, choćby po to, aby przybliżyć graczom codzienne życie w Imperium.

Żadnemu niziołkowi, pod groźbą chłosty, nie wolno poruszać się po mieście Averheim bez towarzystwa swego pana lub bez przywdziewania liberii rodu, któremu służy.

- Wprowadzone w AS2111 roku w Averheim, po fali włamań w dzielnicy kupców

Na ulicach zady wszystkich koni mają być zawinięte w płótno.

- Prawo z XXIIII wieku, wprowadzane w Middenheim po tym, jak graf o jeden raz za dużo postawił stopę w niewłaściwym miejscu. Nigdy nie wprowadzone w życie, z powodu strajku i zamieszek woźniców oraz odmowy ich uśmierzenia przez Rycerzy Pantery.

Wszystkie statki, okręty, barki i łodzie zacumowane w dokach znanych jako Nabrzeże Imperatorki Anette muszą płacić po dwa szylingi za pół metra swojej długości, za każdy dzień cumowania oraz niezależnie: Wszystkie statki mają obowiązek cumować na Nabrzeżu Imperatorki Anette, o ile jest tam wolne miejsce.

- Wydane w Altdorfie, w AS2398, na wniosek kontrahenta handlowego pewnego dworzanina, który posiadał magazyny w tej dzielnicy. Obecnie jest to okolica niebezpieczna i podupadła.

Rzece Stir zakazuje się podnoszenia wód powyżej poziomu mostu Grossweg.

- Prawo Wurtbad wprowadzone po Wielkiej Powodzi z AS1512 roku. Nie zanotowano przypadków zastosowania.

Wszystkie osoby przybywające do miasta nie mogą nosić broni dłuższej od krótkiego miecza. W innym przypadku zostanie to uznane za dowód, że zamierza siać mord i zniszczenie.

- Prawo Pfeildorf, datowane na rok AS1977, ale rzadko przestrzegane. Wprowadzone po wybuchu gwałtownych zamieszek między stronnikami dwóch rodów szlacheckich po zakończeniu turnieju rycerskiego.

Wszystkie osoby przybywające do miasta nie mogą nosić broni dłuższej od krótkiego miecza. W innym przypadku zostanie to uznane za dowód, że zamierza siać mord i zniszczenie.

- Prawo Pfeildorf, datowane na rok AS1977, ale rzadko przestrzegane. Wprowadzone po wybuchu gwałtownych zamieszek między stronnikami dwóch rodów szlacheckich po zakończeniu turnieju rycerskiego.

Przez pierwsze dwanaście kwadransów po zachodzie słońca we wszystkich wyszynkach zezwala się na śpiewanie jedynie pieśni wychwalających Pana Sigmara. Kara za wykroczenie: 1 złota korona za śpiewającego lub zamknięcie lokalu.

- Prawo wprowadzone w Nuln w XXIII wieku, podczas panowania Albrechta Pobożnego, czasami wykorzystywane przez straż miejską do uciszania szczególnie głośnych karczm i oberży.

Każdy krasnolud ma pierwszeństwo na traktach publicznych podczas miesiąca Sigmarzeit.

- Averlandzkie prawo ogłoszone w VIIII wieku dla uczczenia bliskich związków między królem Kurganem i Sigmarem. Zwykle cytowane przez pijanych lub opryskliwych krasnoludzkich woźniców i kupców.

SĄDY SPECJALNEJ INSTANCJI:

Imperium i jego prowincje nie wytworzyły spójnego systemu trybunałów specjalnej instancji na wzór sądownictwa wprowadzonego w Marienburgu. Większość spraw, zarówno karnych, jak i cywilnych, prowadzona jest przed obliczem tego samego sędziego. W systemie Imperium istnieje jednak kilka sądów specjalnych, a poniższy podrozdział pokrótce je opisuje.

SĄDY DORAŹNE:

Niektóre wykroczenia rozpatrywane są przez sierżantów i kapitanów straży miejskiej. Dotyczy to pomniejszych występków, jak pijaństwo lub bijatyka w miejscu publicznym, rozpatrywanych doraźnie w miejskim kordegardzie. Karą jest zwykle grzywna wynosząca od jednego szylinga do jednej korony, a kara cielesna ogranicza się do odziania w wór pokutny lub wymierzenia pięciu batów. Przestępstwa obciążone wyższą karą muszą być przekazywane sądom właściwym, gdzie w procesie bierze udział obrońca. Stwierdziwszy zaś, że sprawa nie jest warta nawet uwagi sądu doraźnego, strażnicy na miejscu wyznaczają karę grzywny - czasami przyjmującej formę uiszczanej przez podejrzanego *dobrowolnej* opłaty na rzecz odstąpienia od wymierzenia kary.

SĄDY GILDIJNE:

W interesie gildii kupieckich leży utrzymanie zaufania publicznego, przy jednoczesnym zachowaniu wyłączności obrotu towarami lub usługami w danej dziedzinie handlu. Nędzne rzemiosło szkodzi reputacji gildii, a zbyt wiele skarg może doprowadzić do tego, że miejscowy władca przekaże przywileje handlowe konkurencji - taka perspektywa przeraża każdego kupca! I chociaż czeladnicy mogą być dzicy, nieposłuszni i grubiańscy, w interesie gildii jest utrzymanie kontroli zarówno nad tymi mistrzami, którzy przesadzają z *napomnieniami*, jak i tymi, którzy nie spełniają zobowiązań wobec swoich uczniów.

Sądy gildyjne rozwinęły się zatem jako forma załatwiania spraw wewnętrznych bez przyciągania uwagi władz, które z pewnością chętnie przejęłyby nadzór nad działalnością gildii. Rada mistrzów gildii - w poważnych przypadkach kierowana przez wielkiego mistrza gildii - wysłuchuje oskarżeń przeciwko rzemieślnikowi lub kupcowi. W przypadku stwierdzenia winy rada wyznacza stosowną karę, od nałożenia grzywny i nakazania wpłaty odszkodowania, przez pozbawienie czeladników, aż do wygnania z gildii. To ostatnie pozbawia skazanego wszelkich praw do prowadzenia dotychczasowej działalności. Wygnanie z gildii to wielki wstyd dla rzemieślnika, ale także dla samej organizacji. W zależności od wpływów i zasięgu działania gildii, procedura *wykluczenia* może oznaczać rozesłanie przez mistrzów zapieczętowanych czarnym woskiem not o wygnaniu lub też dyskretną, choć gwałtowną dyskusję na zapleczu doku, magazynu lub kuźni, należących do oskarżonego.

SĄDY ŚWIĄTYNNE:

Procesy o herezję, bluźnierstwo i wykroczenia przeciwko majątkowi kultu prowadzone są przed sądami publicznymi. Pospólstwo ceni sobie dobre widowisko, a głośny proces o herezję, zakończony spaleniem na stosie, wywiera zbawienny wpływ na moralność zgromadzonych gapiów i umacnia ich w wierze. W tych przypadkach kulty zadowalają się przekazaniem sprawy w ręce oskarżycieli elektorskich lub imperialnych, którym udzielają doradztwa. Niektóre sprawy jednak są zbyt delikatne, wstydliwe lub przerażające, aby ujawniać je ogółowi albo władzom. W przypadku niezwykłych zbrodni, gdy na przykład okazuje się, że jakiś kapłan oddaje cześć jednej z Mrocznych Potęg, zwoływane są dyskretne *sądy świątynne* pod auspicjami arcykapłana świątyni(lub zwierzchnika kultu, jeśli sądzony ma być arcykapłan). Oskarżony nie ma wielkich szans na ułaskawienie, gdyż już samo wysunięcie tak poważnego oskarżenia jest równoważne z wyrokiem skazującym, gdyż oznacza najczęściej, że ktoś zebrał niezbite dowody w tej sprawie. Skryta natura kultów sprawia, że wyroki wykonywane są potajemnie i dyskretnie. Winni popełnienia lżejszych grzechów zostają osadzeni w kazamatach świątyni lub w odizolowanym klasztorze, natomiast heretycy i bluźniercy kończą żywot na stosie.

STRÓŻE PRAWA:

Egzekwowaniem prawa, czyli ściganiem złodziei, reketerów, kultystów, morderców i innych złoczyńców zajmują się różne organizacje: od Inkwizycji, której jurysdykcja rozciąga się teoretycznie na całe Imperium, przez agentów poszczególnych urzędów, takich jak Biuro Celne, aż do lokalnych strażników miejskich. Łowcy czarownic i miejscowa szlachta także odgrywają swoje role, działając wszędzie tam, gdzie wyższe władze nie mogą lub nie chcą interweniować.

STRAŻNICY DRÓG:

Strażnicy dróg działają na podobnych prawach jak strażnicy miejscy, aczkolwiek ich jurysdykcja obejmuje wyłącznie tereny poza granicami miast. Strażnicy dróg patrolują wiejskie obszary i odwiedzają samotne gospody lub gospodarstwa. Działają w służbie władz wolnych miast, szlachty i właścicieli ziemskich, a nawet Elektorów, starając się utrzymać porządek na ziemiach swojego pracodawcy oraz ścigając banitów i rozbójników. W odróżnieniu od strażników miejskich, często otrzymują upoważnienia do wymierzania sprawiedliwości na miejscu, zwoływania nieformalnych sądów w pobliskich karczmach, a nawet w miejscu popełnienia przestępstwa.

ŁOWCY CZAROWNIC:

Łowcy czarownic, zbrojne ramię Inkwizycji Sigmara i tarcza przeciw Chaosowi i wyznawcom Mrocznych Potęg, zostali ostatecznie usankcjonowani przez Wielkiego Teogonistę Siebolda II. Działając w ukryciu w całym Imperium, ale obdarzeni pełnomocnictwem z pieczęcią Wielkiego Teogonisty, łowcy czarownic stali się budzącymi lęk żołnierzami Inkwizycji w walce z Chaosem. Potrafią sięgnąć nawet tronu elektorskiego, tak jak to miało miejsce w AS2311, gdy Książę-Elektor Konrad von Blutheim z Wissenlandu okazał się wyznawcą Khorna.

Wielu Elektorów i kapłanów innych kultów obawiało się jednak łowców czarownic i władzy, jaką dał im Wielki Teogonista. Po objęciu władzy Magnus Pobożny rozwiązał częściowo ten spór, nakazując łowcom czarownic działać *dla bezpieczeństwa i dobra całego Imperium*.

Upoważnienia łowcy czarownic przewyższają wszelkie miejscowe władze, chociaż potężny szlachcic lub kapłan może wybronić się w sporze o zasięg jurysdykcji. Łowcy czarownic nie są obłąkanymi mścicielami, którzy skazują na stos przy najmniejszej przewinie, ale ich obowiązki wymuszają naturalną podejrzliwość lub nawet paranoję i skłonności do stosowania większej przemocy, niż to potrzebne. Jednak najważniejsze dla nich jest sumienne wypełnianie powierzonych im obowiązków.

Więcej informacji o łowcach czarownic znajduje się w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA** w podrozdziale **INKWIZYCJA & ŁOWCY CZAROWNIC**.

JĘZYK:

Mieszkańcy Imperium posługują się językiem znanym jako *reikspiel*. Profesorowie Uniwersytetów Imperialnych mogą wyjaśnić każdemu, kto dysponuje kilkoma godzinami wolnego czasu, że Imperium było pierwszym krajem, w którym powstało pismo. Dlatego posiada ono bogatą literaturę w bibliotekach miast i miasteczek. Niestety, odsetek ludności umiejącej czytać i pisać jest niewielki.

LUDNOŚĆ:

Obywatele Imperium są na ogół przyjaźnie nastawieni - w każdym razie do innych obywateli Imperium. Chłopów uważa się za przesądnych, ale to zrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę długą i krwawą historię Imperium, a także bliskość Kisleva, a zatem i hord Chaosu. Arystokratyczni przywódcy miast i miasteczek utrzymują stałą czujność wobec rozprzestrzeniania się mroku Chaosu (łowca czarownic jest powszechnie szanowaną profesją). Niestety, ogromnych obszarów leśnych nie da się kontrolować. Od czasu do czasu wyruszają tam ekspedycje karne przeciwko bandytom i innym niepożądanym elementom. Wyprawy takie są jednak kosztowne, czasochłonne, a ich rezultaty często znikome.

RODY SZLACHECKIE:

W skład szlachty Imperium wchodzi zarówno potężna imperatorska rodzina Holswig-Schliestein, jak i wielu pomniejszych baronów i rycerzy, których można znaleźć w każdej prowincji. Waga przykładana do rozmaitych tytułów również wielce się różni - dla przykładu, hrabina Averlandu włada rozległym obszarem pomiędzy rzeką Aver, Górnym Reikiem, a Górami Czarnymi, zaś hrabina Sylvanii rządzi na obszarze, który z trudnością utrzymałby biednego baroneta z zachodniego Imperium. Różnice te odbijają się na majątku ważniejszych rodów - zwłaszcza tych, które dysponują głosami w czasie elekcji Imperatora. Członków bogatych rodzin można zawsze rozpoznać po bogatym, mieniącym się od klejnotów stroju. Według popularnego powiedzenia, w bezksiężycową noc Imperatorski Dwór można zobaczyć nawet z Nuln. Dla kontrastu, szlachta mieszkająca we wschodniej części Imperium miałaby trudności z przekonaniem gości, iż należy do okolicznej warstwy wyższej.

PROŚCI LUDZIE:

Imperium nie roi się jednak od odzianych w zbroje arystokratów. Większa część ludności - ta, z której wywodzą się bohaterowie graczy - to biedni, prości ludzie. Choć w miastach i miasteczkach powiększa się *klasa średnia*, złożona z kupców i rzemieślników, to i tak większość podatków płacą ubodzy, oni też giną na wojnach.

TYTUŁY:

Obecny Imperator nosi następujący tytuł - Jego Wysokość - Imperator Karl-Franz I. Władcy księstw to Książęta, Diukowie lub Księżne. Dodatek *Wielki* wskazuje, że osoba nosząca tytuł jest jednocześnie Elektorem - dlatego Imperator Karl-Franz I jest również Wielkim Księciem Reiklandu. Władcy hrabstw są znani jako Hrabiowie lub Hrabinie, Niezależnych Miast jako Książęta lub Grafowie. Na czele baronii stoją Baronowie lub Baronowe, jest to zresztą tytuł używany przez potomków rodzin hrabiowskich lub niektórych książęcych. Dzieci z rodzin baronów noszą tytuł baronetów, a z książęcych tytuł Koronowanego Księcia. Władca Ligi Ostermarku nosi tytuł Kanclerza.

UWAGA: *Tytuł Księcia odnosi się do tytułu dziedziczonego, natomiast tytuł Diuka do osoby, której tytuł nie podlega dziedziczeniu, gdyż został nadany. Stąd też bierze się różnica w tytułach przysługujących potomkom poszczególnych rodów. Dziecko pochodzące z rodu, którego ojciec jest Księciem, nosi tytuł Koronowanego Księcia, natomiast takie, którego rodzice noszą tytuł Diuka, jest baronem.*

RODZINY:

Poniżej zamieszczone zostały krótkie uwagi na temat najważniejszych rodzin szlacheckich.

RODZINA TODBRINGERÓW Z MIDDENHEIM: odlegli kuzynowie rodziny von Bildhofen, obecną głową rodziny jest Graf Boris - Elektor i Władca prowincji - Niezależnego Miasta Middenheim.

RODZINA KRIEGLITZ-UNTERMENSCHEN Z TALABHEIM: potomkowie Imperatora Dietera von Krieglitz (który abdykował po secesji Jałowej Krainy) i Wielkiej Księżnej Ottili Untermensch (która w AS1360 bez elekcji ogłosiła się Imperatorową). Obecną głową rodziny jest Księżna Elise - Elektor i władca Niezależnego Miasta Talabheim.

RODZINA VON KRIEGLITZ Z TALABECKLANDU: którą również tworzą potomkowie Imperatora Dietera von Krieglitz. Obecną głową rodziny jest Wielki Diuk Gustav - Elektor i Władca prowincji Talabecklandu (mieszka w Zamku Schloss).

RODZINA VON TASSENINCKÓW Z OSTLANDU: rodzinie obecnie przewodniczy Wielki Książę Hals. Jego syn Hergard, przebywa często w Altdorfie ciesząc się zaufaniem Imperatora. Ze względu na wschodnie pochodzenie, von Tasseninckowie są postrzegani przez zachodnich kuzynów jako ludzie niewiele lepsi od wieśniaków.

RODZINA VON BILDHOFENÓW Z MIDDENLANDU: potomkowie Wielkiego Diuka Gunthera von Bildhofena (młodszego brata Imperatora Magnusa Pobożnego), który podpadł w konflikt z Wielkim Teogonistą i został zmuszony do osiedlenia się w Middenheim. Obecną głową rodziny jest Wielki Diuk Leopold - Elektor i Władca Middenlandu.

TYPOWE UBRANIA SPOTYKANE W IMPERIUM:

KAPŁANI:

Pancerze noszą członkowie jedynie najbardziej agresywnych zbrojnych zakonów rozmaitych wyznań. Nawet kapłani Ulryka i Myrmidii wkładają zbroje tylko wtedy, gdy szykują się do walki. Znaczna większość kapłanów zadowala się prostymi szatami - w zależności od ich pozycji wykonanymi z wełny, lnu lub jedwabiu - ozdobionymi symbolami kultu.

MAGOWIE:

Noszą pancerze jeszcze rzadziej niż kapłani. Większość osób parających się magią wybiera sobie ubranie zgodnie ze swoją profesją i temperamentem - elfowie preferują proste, nieozdobne szaty, z kolei wielu iluzjonistów ubiera się w wielobarwne szaty wykonane z falistych jedwabi. Nekromanci i demonologowie, kiedy nie ukrywają swego odpychającego wyglądu pod grubymi ubraniami, zwykli nosić wyszukane szaty w ciemnych kolorach, przyozdobione wieloma znakami. Prawdopodobnie jednak istnieje tyle typów ubrań, ilu magów!

WOJOWNICY:

W przeciwieństwie do dwóch opisanych powyżej grup, czują się półnadzy, jeśli nie ciąży im kolczuga czy płyty hartowanej stali. W najgorszym razie noszą grube, skórzane kaftany, które wzmocniono i utwardzono tak, by wytrzymywały lekkie uderzenia. Oczywiście, pancerze niezbyt długo wyglądają jak nowe - dwie lub trzy ciężkie walki i zbroja płytowa jest pogięta, prują się ogniwa kolczugi, a pancerz skórzany jest podziurawiony i pilnie potrzebuje łatania.

RANGERZY:

Uznają trzy podstawowe i niezbędne elementy swego ubioru. Szerokoskrzydły kapelusz chroniący przed deszczem i słońcem, długi, nieprzemakalny płaszcz i para mocnych butów. Kapelusze mogą być zrobione zarówno z filcu, jak i ze skóry, a płaszcze są wykonane z tej ostatniej bądź z nieprzemakalnego materiału. Najbardziej popularnym materiałem jest skóra, gdyż przepuszcza ona mniej wilgoci niż każdy inny materiał, choć jest od nich droższa. Buty są zrobione z mocnej skóry. Ponieważ rangerzy nie mają ani chęci, ani ochoty na noszenie jaskrawych kolorów miejskich ubrań, ich szaty są zwykle w kolorach stonowanych, a często jedyną dekoracją są futrzane wykończenia i ozdoby z piór. Rangerka zamiast ciężkiego, wielowarstwowego ubioru noszonego przez większość wieśniaczek wybierają zwykle strój męski.

UBRANIE MIEJSKIE:

Noszone w miastach jest zbliżone do wiejskiego, jednak jest wykonane starannie i z lepszych materiałów niż ubrania wieśniaków (zobacz poniżej). Bez przerwy są do niego wprowadzane jakieś małe zmiany podyktowane aktualną modą. Koszule, bluzki i kapelusze są zrobione z jedwabiu bądź z atłasu, a kaftany z dobrej jakości skóry cielęcej lub aksamitu. Częściej niż ciężkie buty noszone jest lekkie, skórzane obuwie. Ubrania przyozdabiane są wielobarwnymi haftami, delikatnymi wykończeniami z płótna, a w przypadku klasy wyższej również perłami i małymi klejnotami. Zapinki, guziki i podobne im elementy są miedziane, srebrne, złocone, bądź złote, często również wysadzane kamieniami szlachetnymi. Kobiety pochodzące z klasy wyższej rzadko noszą ubrania męskie; ich tryb życia rzadko wymaga praktycznego ubrania, a nacisk społeczny zniechęca do noszenia ubrań płci przeciwnej.

UBRANIA WIEJSKIE:

Zwykły męski ubiór składa się z koszuli, kaftana w jasnym kolorze, spodni i pary lekkich skórzanych butów. Kaftan przewiązany jest sukienną szarfą lub skórzanym pasem, na którym wisi sztylet lub krótki miecz i sukienny bądź skórzany mieszek. Koszule mogą mieć bufiaste rękawy i duże kołnierze, czasami ozdobione koronkami bądź haftami. Kaftany mogą być zdobione haftami lub przeszywaniami. Kapelusze są wykonane z filcu bądź sukna. Ubiór kobiecy składa się z ciężkiej, szerokiej spódnicy, pod którą noszone jest kilka warstw halek, wyszywanego stanika i lnianej bluzki. Na dworze noszona jest jeszcze duża chusta lub kurtka. Niektóre kobiety, jeśli wymaga tego ich zajęcie i styl życia lub ze względów praktycznych, ubierają się w strój męski.

ARMIA IMPERIUM:

Johann przetarł oczy i zamrugał kilka razy. Helmut pociągnął go za krawędź płóciennej tuniki, pokazując brudnym paluchem w bok.
- Pacz. Konni.
Dwudziestoosobowy patrol przeszedł obok ostrym kłusem, wzbijając z dróżki małą chmurę kurzu. Jeden z kawalerzystów odwrócił się w siodle i mrugnął do obu chłopców - rozległ się okrzyk dowódcy i nagle oddział śmignął w las, w małą, na wpół zarośniętą ścieżkę.
Tymczasem piechota doszła już do miejsca, w którym stali obaj chłopcy. Szli dwójkami, poprzedzani sztandarem z imperialnym czarnym gryfem i jakimiś inskrypcjami, prowadził ich oficer w błyszczącym napierśniku. Odróżniali się całkowicie od przechodzących wcześniej toporników. Wszyscy mieli jednolicie szare spodnie i bluzy. Ich opancerzenie składało się z oleiście czarnych napierśników, takich samych nagolenic i naramienników. Po lewej stronie napierśnika każdy miał wymalowaną owiniętą łańcuchem kotwicę, wbitą w ludzką czaszkę, powyżej wstęgę z inskrypcją *Ignis et tempestum*, poniżej takąż z napisem *Sigmar Vult* - nie to, żeby któryś z malców mógł to odczytać. Przy pasie każdy miał miecz jednoręczny z przedłużonym chwytem, na plecach krótką rusznicę, za pasem pistolet. Wszyscy mieli na głowach niskie, czarne kapelusze z szerokim rondem. Przy kilku pasach majtały się gliniane bomby abordażowe.
Piechota morska. Będą mogli opowiedzieć wszystkim kolegom, że widzieli piechotę morską. Nikt im nie uwierzy.

Przy opisie armii Imperium za panowanie Karla-Franza I należy pamiętać o wolno, lecz nieubłaganie postępującej rewolucji w prowadzeniu wojen. W ciągu poprzedniego półwiecza zaszły ogromne zmiany jakościowe w wojskowości. To czasy wykształcenia się regularnej piechoty, powoli wypierającej rycerstwo z pól bitewnych. Zapoczątkowana przez Imperatora Wilhelma II Mądrego reforma armii z czasem zaczęła przynosić coraz wyraźniejsze efekty. Upłynęło trzy czwarte dekady nim propozycję Imperatora - reformatora zaczęły rozpowszechniać się wśród konserwatywnych Elektorów. Nastąpiły czasy coraz większej profesjonalizacji wojsk, zastępowania formacjami zaciężnymi jednorazowych poborów, czasy Landsknechtów i Tileańskich *condottieri*. Wielkie zmiany nastąpiły w technologii prowadzenia wojny, wzrosło znaczenie broni drzewcowej i ciężkich mieczy przeciwpancernych, jak imperialne (choć wywodzące konstrukcję z Tilei) *flambergi*, estalijskie *hispadony*, czy w końcu *claymory* albiońskich górali. Wszystko to razem tworzy okres całkowitego wymieszania standardów uzbrojeń, ogromnych przemian taktyki pola walki, struktur organizacyjnych armii i w końcu wykształcenia się zupełnie nowych bytów wojskowych, jak na przykład profesjonalna intendentura - ważna nauka, odebrana przez regularne armie od najemników. O tym wielkim miszmaszu, o przełomach w sposobie myślenia wojskowego trzeba po prostu pamiętać, wyobrażając sobie początek XXVI stulecia - czasy, w których na polu bitwy można spotkać zarówno strojnych heraldyką, ciężkozbrojnych rycerzy, jak i szarą przydziałowym mundurem *piechotę ognistą* - strzelców, używających broni palnej.

Warto również wspomnieć o Armii Tilei, która ze swoją taktyką użycia piechoty, z profesjonalnym korpusem oficerskim i całkowitym przewartościowaniem roli jazdy wyjdzie na długie lata na prowadzenie w wyścigu taktyków i technologów, stając się wzorem dla wydawanych w Imperium traktatów o wojskowości i dla mało na razie licznych regimentów landsknechtów i kriegsknechtów, którzy w nadchodzących niespokojnych czasach staną się ikoną, symbolem skuteczności i efektywności wojennej.

PIECHOTA:

Gdy ludzie zapominają o swych obowiązkach, przestają być ludźmi i stają się kimś gorszym od zwierząt. Nie ma dla nich miejsca ani wśród nas, ani w sercu Imperatora. Pozwólmy im umrzeć i zapomnijmy o nich.
- Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu

Zmiany organizacji w formacjach piechoty polegają przede wszystkim na jej wprowadzeniu. Jak dotąd absolutnie każda prowincja miała własne tradycje organizowania i dowodzenia piechotą - lub też właściwie ich braku. Formacje lekkozbrojne, także w podstawowym tylko stopniu przeszkolonych karczowników, czy oporników często nie miały żadnych form organizacyjnych. Dowodzili nimi to sierżanci, to kapitanowie to znowu obergeneralissimusowie, liczyć mogły te oddziały między pięćdziesiątką, a dwoma tysiącami ludzi, z wielką częścią żołnierzy uzbrojonych niejednolicie, walczących w kupach, bez żadnego szyku. Tu wspomnieć można stirlandzki Klud (Sigmar jeden raczy wiedzieć skąd pochodzi to słowo) - luźną kupę, składającą się właściwie z trzech band - centralnej i dwóch skrzydłowych, który czy to w ataku, czy w obronie miał swoimi bocznymi formacjami oskrzydlać przeciwników. Lepiej uzbrojone i zorganizowane formacje spotykało się przede wszystkim w prowincjach mających regularne kłopoty z orkami - lekkozbrojne luźne kupy po prostu nie radziły sobie z takim przeciwnikiem.

Piechota traktowana była jako formacja pomocnicza, komplementarna wobec kawalerii, która tradycyjnie w Imperium była znacznie lepiej uzbrojona i opancerzona, a takie o wiele częściej składała się z wojsk zaciężnych, zawodowych. Piechota powoływana była do celów doraźnych - do kampanii zbierało się najemników, milicję, oddziały strażników miejskich i straży murów. Dwieście lat przed wstąpieniem na tron Imperatora Karla-Franza I doszło do sformowania słynnej *Armii Johannów* - jeden z Elektorów powołał pod broń wszystkich chłopów o imieniu Johann, niemal wyludniając niektóre wioski. Jednym słowem, brało się piechotę skąd popadło, ujmowało ją w karby wymuszonej strachem i chciwością łupu dyscypliny i pchało w bój, aby zmiękczyła przeciwnika przed zasadniczym i rozstrzygającym atakiem kawalerii.

Taktyka ta powstała pod dużym wpływem bretonnskiego sposobu prowadzenia wojny. Pierwszą jej zasadniczą klęską było starcie wojsk szlachty Imperium i Bretonni w okolicach wsi Mederbaum, do którego doszło w AS2397 w wyniku zatargów pomiędzy magnatami, bez udziału władców. Wówczas to ukryta za naprędce ustawionym częstokołem najemna piechota imperialne nie dość, że wytrzymała szarżę bretonnskiego rycerstwa, to przed przybyciem własnej jazdy zdążyła ją rozbić i odepchnąć. Co ciekawe - najemnikom nie zapłacono wtedy, twierdząc, że postąpili sobie z rycerstwem bretonnskim niehonorowo.

Niemniej w czasach reformy Wilhelma II Mądrego wykształcone były już wcale sprawne struktury współczesnej piechoty - prawdą było to zwłaszcza dla zamożnego Nuln i Reiklandu, używających regimentów strzelców, nazywanych *ognistą piechotą*. Formacja ta musiały być po prostu dobrze chroniona i wysoce zmotywowana - dostawała do rąk bardzo drogą i delikatną broń, wymagającą stałej konserwacji i odpowiedniego traktowania. Wówczas to zaczął się awans piechoty w strukturze armii. Chociaż wciąż traktowana była jako formacja pomocnicza, to jednak siła ognia strzelców była już porównywalna z siłą uderzeniową kawalerii. Traktaty wojskowe zaczęły doceniać rolę na polu bitwy zgranego działania piechoty i artylerii. Wystawiane przez Reiklandu zwarte i zdyscyplinowane formacje halabardników, ciężkozbrojnych oporników, a końcu strzelców najróżniejszego autoramentu - od używających rusznic, przez kuszników, aż po łuczników, używanych często w formie leśnych oddziałów zwiadu przedstawiały już bardzo poważną siłę. Właśnie w zachodnim Imperium narodziły się koncepcje traktowania piechoty jako głównej siły ofensywnej, wspieranej w kluczowych momentach przez kawalerię. W rzeczywistością Reiklandu był pierwszą prowincją, której wojsko osiągnęło poziom nowoczesności i wyszkolenia porównywalny z Tileą. Na wzór wojsk reiklandzkich przeprowadzono reformę armii, wprowadzającą nowe koncepcje taktyczne i organizacyjne. Podstawą dla powoływania i używania nowych rodzajów piechoty była *Ars Tactica*, spisana w AS2445 przez generała Steinbocka.

Głównym założeniem reformy był podział piechoty na jednolicie uzbrojone formacje, o w miarę równej liczebności: regimenty. Struktura przedstawiać się miała następująco:
- 5-10 żołnierzy - dowodzący: *sierżant*
- 7-30 żołnierzy (kompania) - dowodzący: *porucznik*
- 100-300 żołnierzy (regiment) - dowodzący: *kapitan*
- 300-1000 żołnierzy - dowodzący: *regimentarz*
- 600-3000 żołnierzy (armia) - dowodzący: *generał*
- Kilka regimentów - dowodzący: *marszałek polny*

Podstawową zaletą tej struktury jest przejrzystość i spójność. Regiment ma liczyć między 300 żołnierzy dla *ognistej piechoty* a 1000 dla pikinierów, bądź karczowników. W praktyce jednak inercja zastanego układu była zbyt wielka, aby przeprowadzić te zamierzenia i przez bardzo długi okres czasu zdarzały się zarówno regimenty liczące 200 żołnierzy, a dowodzone przez regimentarza, jak i 300 osobowe kompanie dowodzone przez starszego sierżanta. Mistrz Gry może przyjąć *regułę kciuka*, mówiącą, iż *Ars Tactica* jest pilnie przestrzegana w Reiklandzie i Nuln, zupełnie ignorowana w niechętnym wszystkiemu co pochodzi z południa Middenlandzie i w różnym stopniu przestrzegana w prowincjach wschodnich.

KAWALERIA:

Wiara żołnierza w swego dowódcę jest jego najlepszym pancerzem i tarczą.
- Codex Imperialis

Jazda od czasów krucjat i wojny domowej była elitą i rdzeniem uderzeniowym wszystkich sił Imperium. Służba w znanych formacjach jazdy przydawała młodym szlachcicom prestiżu - w rzeczywistości nie było reiklandzkiego możnego rodu, który nie mógłby się pochwalić jakimś oficerem, bądź kawalerzystą Gwardii Imperialnej. W ciągu wielu wieków praktycznej stagnacji rozwoju technologii wojennej i myśli taktycznej, dysproporcja między znaczeniem piechoty a jazdy osiągnęła wręcz rozmiary karykaturalne, doprowadzając do sprowadzenia piechoty do funkcji mięsa armatniego i zapchajdziury.

Choć do czasów Imperatora Karla-Franza I kawaleria mocno straciła na znaczeniu, wciąż pozostaje jednak w powszechnej opinii służbą najbardziej

prestiżową, wielokroć bardziej nobilitującą, niż służba w piechocie. Srebrna Gwiazda Gwardii Imperialnej na piersi jest wciąż marzeniem niejednego szlachcica, o zwykłych chłopach, czy ludziach wolnego stanu nie mówiąc. Z jakiejś przyczyny szlachcianki zawsze świetnie wiedzą, co oznaczają odznaczenia wojskowe…

Wprowadzone przez Wilhelma II normy liczebności i tworzenia hierarchii służbowej w kawalerii przedstawione są poniżej.

- *Szwadron* - 100 jazdy ciężkozbrojnej, bądź rycerstwa, 200 lansjerów, bądź 300 jazdy lekkiej (w jeździe ciężkozbrojnej wciąż wyróżniano lance, liczące do 30 kawalerzystów). Szwadronem dowodził kapitan, natomiast dziesiątkami ludzi wewnątrz - sierżant.
- *Chorągiew* - 2-4 szwadrony. Dowodził chorąży.
- *Pułk* - 2-3 chorągwie (w rzeczywistości ta forma organizacyjna nigdzie nie weszła w użycie, zamiast niej używano określenia *regiment*). Dowodził pułkownik, bądź - w późniejszym okresie - regimentarz.

W rzeczywistości różnie jest z tą kawalerią - tak naprawdę normy te nigdy się powszechnie nie przyjęły. Dalej używa się starych jednostek organizacyjnych, chorągiew raz jest częścią pułku, raz pułk jest częścią chorągwi, a najczęściej żadnego pułku w ogóle nie ma. Podobnie jak piechotę, jazdę grupuje się w regimenty, a wewnątrz jednego regimentu ujmuje się po prostu wszystkich dostępnych kawalerzystów jednego autoramentu - zwyczajnie zbyt rzadko zdarza się, żeby starczało ich na więcej sensownych jednostek. Stąd jeden regiment może liczyć setkę lekkich, może też liczyć ich tysiąc.

UMUNDUROWANIE:

W połowie trzeciego *millennium* mundur jako taki dopiero się wykształcał. Tak naprawdę powstał pod wpływem organizującej się intendentury, która woli raz zamówić tysiąc kompletów spodni i bluz, niż zamawiać je na raty miesiącami. Dążąc do minimalizacji kosztów, zamawia je oczywiście w podłym typie, takim, który może zostać jak najszybciej wytworzony przez manufaktury Nuln i Middenheim. Stąd nie bogate, strojne kurty mundurowe są znakiem nowych formacji piechoty, lecz szarobure obwisłe płócienne spodnie i bluzy pod przeszywanicami. W rzeczywistości uniformizacja często nie sięga nawet opancerzenia. Wprawdzie jednostki elitarne są wyekwipowane w miarę jednakowo - bez trudu można odróżnić zbroje Gwardii Imperialnej od jakiejkolwiek innej - inne jednak mogą posiadać najdzikszy miszmasz opancerzenia i ekwipunku, w zależności od tego, na jaki czas powołano jednostkę, ile przeznaczono na nią pieniędzy i co udało się żołnierzom z szabrować z pola bitwy. Do tego, o ile piechota jest uzbrojona w miarę jednolicie, o tyle kawaleria - w szczególności lekka, niesforna jazda posiada ogłupiający przekrój broni - od jednoręcznych mieczy kawaleryjskich, przez topory, nadziaki, korbacze, po używane z siodła norskie czekany piechoty. Regularna, dobrze wyszkolona i zaopatrzona formacja jazdy może się wydać bandą byle jak poskładanych obszarpańców.

Do wszystkiego tego należy jednak dołożyć istotny element rozpoznawczy - tunikę. Tuniki wojskowe są przeważnie po prostu prostokątnymi płachtami z wyciętą dziurą na głowę, zrobioną tak, aby umożliwiała identyfikację oddziału na polu bitwy, czy w karczemnym między oddziałowym mordobiciu. Jeżeli jednostka ekwipowana jest wyjątkowo pośpiesznie, tunika może być po prostu jednolita barwą - dobrym przykładem jest Pierwszy Ciężki Regiment Piechoty Stirlandu, noszący jednolitą czerń z poprzecznym białym pasem (taki pas można łatwo i szybko doszyć a nie kosztuje zbyt wiele. Częściej jednak zdarzają się tuniki w barwach wystawiającej oddział prowincji. Jeżeli formacja oddelegowana jest do służby Imperatorowi, żołnierzom doszywa się czarnego imperialnego gryfa na piersi. Feerią barw wyróżniają się żołnierze bogatych prowincji. Halabardnicy z Nuln noszą bufiaste rękawy i takież do kolan nogawki na zielono-czerwonych nogawicach, do tego małe stalowe tarczki na ramionach, malowane w herb Księżnej Elektorki, na hełmach zaś wielkie pompony, związane sznurem tak, aby zwisały po lewej stronie twarzy. Słynny Pierwszy Regiment Strzelców Reiklandu przed przemianowaniem na piechotę morską nosił się na srebrno-czarno, z rozciętymi rękawami i nogawicami, krzyżowo sznurowanych złotym sznurem, taki sam biegł również w poprzek piersi, z małą, stalową tarczką na prawym ramieniu, na której wypisane było hasło Krucjat - *Sigmar Vult*, które zresztą zawołanie przejęła piechota morska. Każda prowincja może się pochwalić jakimś barwnym, że oczy kluje regimentem, pamiętać jednak należy, iż na każdego tak wystrojonego żołnierza przypada pięciu obszarpańców. Służba w którymś z barwnych regimentów traktowana jest jako wyróżnienie, rodzaj nobilitacji dla zwykłego żołnierza, choć - rzecz jasna - wszystkie szaraki natrząsają się z *paniczyków*, marząc po cichu, aby znaleźć się w ich szeregach.

WERBUNEK:

> ***Na wojnę nie idziesz po to, by zginąć za ojczyznę, tylko po to, aby jakiś inny sukinsyn zginął za własną.***
> - Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu

Przekrój społeczny wojska w początkach XXVI stulecia dość dobrze odzwierciedla piramidę społeczną całej epoki. Większość - rzecz jasna - stanowią chłopi. Piechota składa się dość jednolicie z chłopów i ludzi wolnego stanu - przede wszystkim mieszczan, służących czy to z ochotniczego zaciągu, czy z przymusowych powołań - albo administracyjnych, albo za długi, co jest powszechną praktyką, albo też z wyroku sądowego. Dość rozpowszechnioną metodą pozyskiwania rekrutów jest branie do wojska synów niezdolnej do płacenia podatków rodziny. Jest to podejście bardzo pragmatyczne - rodzina zmniejsza się, spada obciążenie jej pracujących członków, co daje nadzieję na odzyskanie przez nią płynności podatkowej, jednocześnie wojsko zyskuje nowego rekruta. Zaszłe struktury feudalne przestają właściwie odgrywać większą rolę w powoływaniu wojsk. prowincje wciąż mają dostarczyć przepisane kontyngenty w okresie zagrożenia, cechy w miastach wciąż mają przypisane wieże i odcinki murów do obrony w razie oblężenia, ale właściwie całość zobowiązań feudalnych przeszła już na zobowiązania pieniężne, miasta utrzymują regularne, zaciężne regimenty, zobowiązane do ich obrony, bądź służby Imperium w przypadku nagłej potrzeby. Utrzymywanie własnych wojsk staje się rodzajem snobizmu, stąd wysoki wskaźnik żołnierzy zawodowych - zaciężnych i najemników, przy niskich stanach nagłych poborów, przeprowadzanych niemal wyłącznie we wschodnich, zagrożonych orczymi najazdami prowincjach.

W piechocie drobna szlachta zdarza się na niskich stanowiskach dowódczych, bardzo rzadko z niej wywodzą się zwykli żołnierze. Wyższe stanowiska mogą być obsadzone zarówno przez szlachtę, jak i zwykłych chłopów, bądź - częściej - mieszczan, którzy dowodzenia po prostu się dosłużyli. Co oczywiste najwyższe stanowiska dowódcze w piechocie obsadzone są przez średnią i bogatą szlachtę, oraz - bardzo rzadko - przez magnaterię.

W kawalerii zależy to przede wszystkim od renomy oddziału. W lekkich formacjach jazdy szlachta to rzadkość, poza najwyższymi stanowiskami dowódczymi (choć większy udział najdrobniejszej szlachty w regularnych szeregach), w cięższych i bardziej elitarnych szlachty jest proporcjonalnie więcej. Najwięcej jest jej w Gwardii Imperialnej, gdzie całkiem sporo zwykłych żołnierzy to całkiem majętni szlachcice, służący po równo z mieszczanami.

KARY & SĄDY:

Żołnierz, który dopuścił się wykroczenia, bądź przestępstwa podlega sądowi wojskowemu. Od tej reguły dla zwykłego żołnierza nie ma wyjątku. Sądy cywilne, sądy wyznaniowe, trybunały inkwizycyjne, legitymujący się glejtami sędziów oficjele i magnaci nie mają żadnej władzy nad najprostszym szeregowcem (jest to powodem ogromnej niechęci co ostrzejszych panów do Imperatora czy Elektora - chłop, który zbiegł do armii znajdował się natychmiast raz na zawsze poza zasięgiem swego byłego pana). Wyłączną jurysdykcję sprawują tu sądy wojskowe. Tylko naprawdę wysoko postawieni szlachcice mogą uzyskać wyłączenie spod jurysdykcji armii i być sądzeni przez trybunał szlachecki, choć pociąga to za sobą odium powszechnej pogardy i odcięcie sobie drogi powrotnej do armii. Zasadą formowania trybunałów wojskowych jest zebranie piątki najwyższych - poza głównodowodzącym - oficerów regimentu. W sytuacji nagłej może to być równie dobrze pięciu, albo i trzech najniższych rangą dowodzących (definicja słowa *oficer* jest wyjątkowo niejasna).

Wojsko kara generalnie te same przewinienia, co trybunały cywilne, najczęściej jednak znacznie surowiej. Od okoliczności zależy też karanie za niektóre *przestępstwa czasu wojny*. Jeden trybunał może ukarać za gwałt i rabunek reprymendą, czy karcerem, inny ćwiartowaniem. Najczęściej jednak stosowaną karą jest publiczna chłosta. Co charakterystyczna - kara ta nigdy nie jest stosowana wobec dowodzących powyżej sierżanta, a i wobec sierżantów niesłychanie rzadko. Powszechną zasadą jest unikanie publicznych kar dla oficerów - chodzi o zachowanie szacunku żołnierzy dla ukaranego. Kara upadlająca wobec oficera jest objawem szczególnego rozjuszenia trybunału i najczęściej kończy się wydaleniem z wojska. I znowu trzeba tu brać poprawkę na niejednolitość organizacyjną armii.

Przedstawione powyżej prawidłowości przyjąć można dla większości prowincji i regimentów, choć w niektórych sprawy kształtują się zupełnie inaczej. Warto zaznaczyć, że w Middenlandzie trybunały wyznaniowe mają pełną jurysdykcję nad żołnierzami, zaś w Reiklandzie trybunały cywilne mogą karać żołnierzy, winnych wykroczeń pospolitych. Warto też nadmienić, iż każda właściwie kara - nieważnie jak drobna - wiąże się z ograniczeniami żołdu. W czasach cięższych finansowo dyscyplina rosła znacząco - wszyscy wiedzieli, że intendentura tylko czatuje na sposobność karania kogo się da i za co się tylko da.

KOMUNIKACJA NA POLU BITWY:

Tragedią wielu dowódców są zawsze sytuacje, w których widzieli konieczność nagłego przekazania oddziałowi rozkazu, zdając sobie jednocześnie sprawę z niemożności takiego działania. Mówiąc jednak wyłącznie o konnych posłańcach nie docenia się pomysłowości i stopnia organizacji imperialnych

wojsk. Przede wszystkim posłańcy wykorzystywani są wyłącznie do przekazywania rozkazów bardzo skomplikowanych. Do przekazywania informacji prostych przekazywane są sztandary. Każdy regiment posiada dwa sztandary. W bitwie jeden zostaje na wzgórzu (czy innym punkcie dowodzenia) z głównodowodzącym armii, drugi podąża za oddziałem zawsze z tyłu, bądź w środku oddziału. Rozkaz wydawany przez dowódcę przekazywany jest podległym jemu sztandarem, oddział potwierdza odebranie rozkazu powtarzając go własnym sztandarem, po czym skłania go dwakroć. Każdy oddział wyznacza przynajmniej dwóch żołnierzy do prowadzenia ciągłej obserwacji sztandaru dowódczego. Przekazują oni natychmiast rozkaz własnemu chorążemu i dowódcy. Znane rozkazy, wydawane sztandarami (za *Ars Tactica*):

- machanie sztandarem wokół (ruchy kołowe) - odwrót
- machanie sztandarem z boku na bok - natychmiastowa ucieczka
- skłonienie sztandaru w przód i potrząsanie nim - szarża, lub rozpoczęcie ostrzału
- pochylenie sztandaru w lewo, bądź w prawo - łuk lub zwrot (decydował dowodzący) w odpowiednim kierunku
- potrząsanie sztandarem w górę i w dół - stop, przygotowanie do obrony, lub zatrzymanie ostrzału
- skłonienie sztandaru w przód - naprzód marsz
- zwinięcie sztandaru - przekazanie pełnej komendy dowodzącemu oddziałem

Jak widać za pomocą odpowiedniej komunikacji wizualnej można wydawać bardzo złożone rozkazy i precyzyjnie kontrolować zachowanie oddziału na polu bitwy. Jest to jednak o tyle problematyczne, że aby system działa dobrze, punkt dowódczy musi być ulokowany na jakimś podniesieniu, dodatkowo pole bitwy nie może być zbyt wysuszone - w przeciwnym wypadku podnoszony przez wojska kurz szybko przesłania oddziałom sztandary dowódcze. Niemniej jest to niezwykle sprawny i zaawansowany sposób komunikacji, używany ponadto wyłącznie przez wojska Imperium.

Komunikacja wewnątrz oddziału piechoty jest dość prosta - komendę wykrzyczaną przez dowodzącego powtarzają sierżanci, po czym dopiero jest wykonywana. W jeździe funkcję tę spełniają najczęściej trąbki sygnałowe.

SIŁY ZBROJNE W IMPERIUM:

Żołnierz ginie, ale się nie poddaje. Gdyż żaden człowiek, który zginął w służbie Imperatora, nie zginął na próżno.

- Codex Imperialis

Imperium dysponuje wieloma różnymi rodzajami wojsk. Żołnierze przedstawieni poniżej to członkowie formacji, jakie mogą spotkać na swej drodze poszukiwacze przygód. Na przykład, mogą ich minąć podczas podróży traktem lub spotkać w jakimś zajeździe. Na ogół nie są oni przeciwnikami, służą dodaniu kolorytu i stworzeniu głębi kampanii.

Większość żołnierzy nie jest uzbrojona w broń strzelecką, ale MG może ich w nią zaopatrzyć, jeśli uzna to za stosowne.

RYCERZE REIKSGUARDU:

Rycerze Reiksguardu tworzą osobistą ochronę Imperatora. Jej oddziały zawsze podróżują wraz z nim, są również odpowiedzialne za bezpieczeństwo wszystkich pałaców i zamków należących do rodziny imperatorskiej. W czasie wojny podążają na pole bitwy u boku Imperatora, tworzą wówczas elitarną jednostkę w centrum Imperialnej Armii. W chwili obecnej Imperator tworzy i wyposaża Zakon Wysokich Hełmów, jednostkę *gigantów* (składającą się z żołnierzy mierzących ponad 195 cm wzrostu). Spowodowało to pewne niezadowolenie wśród reszty Reiksguardu, gdyż powszechnie sądzi się, że *giganci* dysponują jednym mózgiem na cztery osoby!

KAWALERIA (IMPERIALNE SMOKI):

Poszczególne oddziały są dowodzone przez szlachtę i zwykle rekrutowane są w ojczystej prowincji Imperatora. Służba w Gwardii Imperialnej jest postrzegana jako dobre i odpowiednie zajęcie dla młodszych synów szlacheckich domów Imperium. Wielu z nich wykorzystuje to zajęcie, by przyćmić swych starszych braci, dowodzących armiami i milicją rodzinnych prowincji. Pomiędzy poszczególnymi oddziałami kawalerii istnieje duża rywalizacja.

- OFICER KAWALERII -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	52	50	50	50	43	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	5	5	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

- KAWALERZYSTA -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	40	40	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: celny cios; etykieta; jeździectwo (koń); mocna głowa; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (koń); rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; walka na koniu; woltyżerka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: pełna zbroja płytowa, tarcza jeździecka metalowa

Punkty Zbroi: Głowa 8/7/9, Ramię10/10/10, Korpus 10/10/10, Nogi 10/10/10

Broń: ciężka kopia; miecz gilesowski lub młot bojowy; sztylet; długa włócznia

Wszyscy żołnierze Gwardii Imperialnej mają tarczę ozdobioną wizerunkiem czaszki i inicjałem panującego Imperatora (w chwili obecnej KF). Powszechne są, różniące się w zależności od oddziału, ekstrawaganckie ozdoby na hełmach, które zwykle są rozwinięciem motywów występujących w herbie dowódcy oddziału.

PIECHOTA (IMPERIALNE GRYFY):

Piechota Imperialna stanowi drugi człon Gwardii. Chociaż nie wyglądają równie wspaniale, co Kawaleria, mimo to są doskonałą jednostką uderzeniową.

- OFICER PIECHOTY -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	43	50	50	50	43	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	5	5	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

- ŻOŁNIERZ -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	40	40	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: celny cios *lub* celny strzał; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios *lub* specjalna broń (prochowa); specjalna broń (bojowa); uniki; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: pełna zbroja płytowa; tarcza żołnierska metalowa

Punkty Zbroi: Głowa 10/10/10, Ramię 10/10/10, Korpus 10/10/10, Nogi 10/10/10

Broń: halabarda *lub* rusznica i 2K10 ładunków prochu i kul (jeśli posiada odpowiednią umiejętność); miecz gilesowski; miecz wielki (oficerowie)

NAJEMNICY:

W Imperium najemnicy są używani powszechnie. Niektórzy są rdzennymi obywatelami kraju, inni to obcokrajowcy. Jednostki najemne różnią się znacznie pomiędzy sobą wyposażeniem, wyszkoleniem i jakością. Niektóre są niewiele lepsze od pospolitego ruszenia, a inne są dobrze wyszkolone i zdyscyplinowane. Niektóre z jednostek najemników zostały praktycznie wpisane w strukturę wojskową Imperium, działały one już w czasie wojen domowych podczas Wieku Trzech Imperatorów.

Poniższe charakterystyki odzwierciedlają przedstawicieli przeciętnej jednostki najemniczej, by oddać jakość oddziału należy je zmniejszyć bądź zwiększyć.

- Kapitan Najemników -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65	52	50	50	50	43	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	11	5	5	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
8	11	-	16	12	-		

- Najemnik -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	30	40	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	3	4	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
8	11	-	16	12	-		

Umiejętności: hazard; jeździectwo (koń) *lub* pływanie; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: *pancerz w zależności od jakości oddziału od skórzanego do płytowego

Punkty Zbroi: Głowa */*/*, Ramię */*/*, Korpus */*/*, Nogi */*/*

Broń: broń bojowa

RYCERZE ZAKONNI:

Do kilku z głównych kultów religijnych Imperium, zwłaszcza Ulryka, Myrmidii, Sigmara i Morra przynależą zakony rycerskie. Oprócz walki w armii imperialnej, do ich obowiązków zalicza się strzeżenie świątyń i walkę w wojnach religijnych. Rycerze zakonni są doskonałymi żołnierzami, wyszkolonymi i wyposażonymi według najwyższych standardów, a ich zaciekłość budzi powszechną trwogę.

- Rycerz Zakonny -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	43	50	50	50	43	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	5	5	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
12	17	-	25	18	-		

Umiejętności: celny cios; jeździectwo (koń); ogłuszenie; rozbrojenie; sekretne znaki (rycerzy zakonnych); sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki

Pancerz: pełna zbroja płytowa; tarcza jeździecka metalowa

Punkty Zbroi: Głowa 10/10/10, Ramię 10/10/10, Korpus 10/10/10, Nogi 10/10/10

Broń: broń bojowa; ciężka kopia

PIECHOTA NIZIOŁKÓW:

Mieszkańcy Krainy Zgromadzenia są lepiej znani z wkładu, jaki wnieśli do sztuki kulinarnej niż z umiejętności bojowych. Większość z tych nielicznych niziołków, którzy służą w armii imperialnej zajmuje się sprawami zaopatrzenia i wyżywienia, a nie walką. Mimo to w razie konieczności biorą udział w boju.

- Niziołek, Żołnierz Piechoty -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
33	43	30	30	60	29	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	3	3	3	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
3	5	-	7	5	-		

Umiejętności: gotowanie; hazard; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: kaftan kolczy z rękawami; średnia tarcza żołnierska drewniana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 3/1/5

Broń: broń bojowa

ODDZIAŁY IMPERIUM:

Oprócz Gwardii Imperialnej, przybocznych oddziałów możnych i rozlicznych milicji prowincjonalnych i straży miejskich, w Imperium istnieją stale oddziały, wywodzące się zazwyczaj z wielkich miast, takich jak Altdorf, Nuln, Talabheim czy Middenheim. Większość z nich istnieje od Wieku Trzech Imperatorów, kiedy to każdy z rywalizujących ze sobą Imperatorów wystawiał i utrzymywał olbrzymie armie, przy pomocy których egzekwował swe *prawo do tronu*. Każde duże miasto ma swe własne oddziały. Dowodzone przez miejscowego Elektora (w przypadku altdorfskiej piechoty jest to sam Imperator). Wyposażenie różni się w zależności od oddziału, ale zazwyczaj składa się z koszulki kolczej, otwartego hełmu i broni drzewcowej dla piechoty lub zbroi płytowej, hełmu, średniej metalowej tarczy i broni ręcznej dla oficerów.

ODDZIAŁY ALTDORFU:

Obecnie piechota altdorfska znajduje się pod bezpośrednim zwierzchnictwem Imperatora, co symbolizuje Sztandar Imperatorski, znajdujący się w posiadaniu pierwszego regimentu. Na chorągwi umieszczony jest napis w języku klasycznym *Pontifex Maximus* wskazujący, że kompania otrzymała błogosławieństwo Wielkiego Teogonisty. Chorążych wybiera się zwykle spośród sierżantów z największym stażem; mają za zadanie nieść sztandar w zamęt bitwy, zachęcając w ten sposób żołnierzy do natarcia i ochrony chorągwi.

Motyw gryfa piechoty altdorfskiej jest powtórzony na tunice sierżanta. Kolejnym powszechnym zwyczajem jest wybieranie maskotki oddziału na czas trwającej kampanii. Opieka nad maskotką przypada w zaszczycie zwykle najdłużej służącemu żołnierzowi pierwszej kompanii pierwszego regimentu. Maskotka zostaje ubrana tak, by przedstawić przywódcę strony przeciwnej jako psa i klowna.

- Sierżant -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	34	40	40	50	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
8	11	-	16	12	-		

- Żołnierz -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	34	30	30	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
8	11	-	16	12	-		

Umiejętności: hazard; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: *pancerz w zależności od jakości oddziału od skórzanego do płytowego

Punkty Zbroi: Głowa */*/*, Ramię */*/*, Korpus */*/*, Nogi */*/*

Broń: broń bojowa

ODDZIAŁY NULN:

Oddziały pochodzące z miasta Nuln były tradycyjnie siłami obronnymi Stirlandu i Averlandu. Szczególnie znane są charakterystyczne wysokie buty i rzucające się w oczy spodnie w pasy. Pochodzące ze Stirlandu i Averlandu najemnicy służą w armiach kilku wojujących ze sobą tileańskich miast-państw. Czasami zaciągają się też na służbę Imperium.

- Pikinier -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	30	30	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	3	3	4	-	-	-
PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:							
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)		
8	11	-	16	12	-		

Umiejętności: hazard; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); uniki; znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: kaftan kolczy z rękawami

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 3/1/5

Broń: długa włócznia

Wymiana najemników jest dwustronna. Nuln szeroko wykorzystuje najemników pochodzących z południa Starego Świata, jak na przykład tileańskich kuszników. Pomimo wyszytych na tunice insygni Nuln, najemnicy noszą ubranie i korzystają z wyposażenia używanego w kraju, z którego pochodzą.

- NAJEMNY KUSZNIK -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
41	52	30	40	40	29	29	29
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: celny strzał; hazard; ogłuszenie, silny cios; specjalna broń (bojowa); znajomość języka (reikspiel, tileański)

Pancerz: hełm; kaftan kolczy z rękawami

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 3/1/5

Broń: ciężka kusza; krótki miecz

Pierwsze wykorzystujące bombardy oddziały, pochodziły z Nuln, a wkrótce po powtórnym zjednoczeniu Imperium w mieście założono Imperialną Szkołę Artylerii. Poza niewielkim oddziałem bombard stacjonujących w Altdorfie i wykorzystywanym wyłącznie do protokolarnych, Imperialny Korpus Artylerii w całości stacjonuje w Nuln. Kapitanowie-Instruktorowie Imperialnej Szkoły Artylerii jako oznakę swojej szarży noszą miecz, niżsi stopniem uzbrojeni są jedynie w sztylety. Kolejnym charakterystycznym elementem oficerów są księgi artyleryjskie, które służą do obliczania zasięgów i trajektorii.

- BOMBARDIER -

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	52	30	30	45	43	43	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	11	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: inżynieria; powożenie; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (artyleria. prochowa); znajomość języka (reikspiel)

Pancerz: kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: krótki miecz; pistolet i 2K10 ładunków prochu i kul

RELIGIA:

Od dawna najpotężniejszym z wielu wyznań Imperium jest Świątynia Sigmara Młotodzierżcy. Podczas wyboru Imperatora przedstawiciele tego Kultu dysponują aż trzema głosami: przywódcy Kultu, Wielkiego Teogonisty z Altdorfu oraz dwóch jego pełnomocników, czyli Lektorów, z Talabheim i Nuln. Istnieje niezliczona ilość kaplic i świątyń Sigmara, które są rozsiane po całym Imperium. Nic więc dziwnego, że żaden Imperator nie jest w stanie sprawować swojego urzędu bez poparcia Wielkiego Teogonisty. Oczywiście, działają także kapłani innych bóstw, przede wszystkim Ulryka - ale Wielki Teogonista jest najwyższym autorytetem we wszystkich kwestiach religijnych. Najwyższy kapłan Ulryka (mający swoją siedzibę w Middenheim) jest również Imperialnym Elektorem, co powoduje występowanie pewnych napięć pomiędzy kapłanami obu Kultów.

Oddawanie czci bogom Chaosu jest zabronione w całym Imperium. Zbrodnię taką karze się konfiskatą całej własności, w tym życia.

ZAGROŻENIA & WROGOWIE:

Stary Świat to niebezpieczne miejsce. Pomimo potęgi armii, strażników patrolujących rzeki i drogi oraz nieprzerwanej pracy łowców czarownic, Imperium stale musi odpierać ataki Ludzi Północy, orków i innych wrogów. Niepokój władców budzą także siły, które zagrażają Imperium od środka. Ukrywające się w miastach złowieszcze kulty próbują podkopać potęgę krainy ludzi. Zbrojne bandy orków, zwierzoludzi i wyznawców Chaosu czają się wśród dzikich ostępów, napadając i plądrując strażnice, wsie, a nawet miasta. W kanałach pod ulicami miast oraz w położonych głęboko pod ziemią jaskiniach, szczuroludzie planują zagładę mieszkańców Imperium.

MROCZNA POTĘGA CHAOSU:

Ze wszystkich niebezpieczeństw zagrażającym Imperium, największym jest groźba Chaosu. Jego plugawa moc przejawia się w wielu formach. Spośród wszystkich ras śmiertelnych, ludzkość okazała się najbardziej podatna na pokusy Mrocznych Bogów i najchętniej wkracza na ścieżkę wiodącą ku potępieniu. Ludzie, targani żądzą władzy i nieśmiertelności, poświęcają swoje krótkie życie, by służyć Chaosowi. Takie oddanie wzmacnia potęgę bogów Chaosu, którzy odpłacają swoim wyznawcom nie tylko magiczną mocą, ale także wypaczeniem i splugawieniem ich dusz. Doskonale potrafią wykorzystać pragnienia i ambicje słabych ludzkich umysłów. Ludzie pragną zmian i rozwoju. Ta motywacja pozwoliła człowiekowi rozprzestrzenić się po całym Starym Świecie i zbudować wielkie mocarstwa. W ostatecznym rozrachunku wszystko to może pójść na marne. Niewielu uczonych zdaje sobie z tego sprawę, ale właśnie pragnienie i nieskrępowane ambicje żądnych władzy ludzi oddają ich dusze w niewolę bóstw Chaosu.

Od wielu tysiącleci Chaos nieprzerwanie usiłuje zniszczyć świat śmiertelników. Niezliczone rzesze straciły życie, potężne cywilizacje zostały zniszczone, a całe narody przepadły stawiając opór Mrocznych Bogów. Gdy z wrót na północy wydostały się niszczycielskie moce Chaosu, na świat runęła nawała mrocznych wojowników i dzikich barbarzyńców. W ślad za nimi pojawiły się hordy demonów. Z lasów i górskich jaskiń wyłoniły się przerażające stworzenia, naznaczone skazą Chaosu.

Jak dotąd armie Chaosu ponosiły klęski, ale po każdej kolejnej inwazji Imperium jest coraz bardziej osłabione i podzielone wewnętrznymi waśniami. Mroczni Bogowie są wieczni, zwlekają z wysyłaniem swych armii, siejąc i wzmacniając niepokój wśród mieszkańców Imperium. Mogą minąć lata, dekady albo nawet wieki, zanim zastępy Chaosu przybędą ponownie. Ale czymże jest czas dla śmiertelnych bogów? Czymże jest wieczność dla tych, którzy doczekają chwili, gdy królestwa człowieka obrócą się w pył?

ZWIERZOLUDZIE:

> *Na wschodzie słupy dymu unosiły się spiralami i łączyły z chmurami. Płonęły miasta, dusze odchodziły do Otchłani. Wszędzie wokół, na polach i w lasach, leżały porozrzucane trupy, wiele odartych już ze zbroi i oręża, a w górze krążyły stada czarnoskrzydłych wron, pożądliwym okiem mierząc żyzną ziemię w dole. Śmierć zbierała obfite żniwo.*
>
> - Marcello Finetti, tileański najemnik

Imperium zagrażają nie tylko najazdy ludów z północy. Głębokie lasy są schronieniem dla dotkniętych skazą Chaosu zwierzoludzi. Nie są to stworzenia powstałe w sposób naturalny. Pojawiły się po wybuchu wrót Pradawnych, który zasypał pyłem Kamienia Przemian cały świat. Wywołało to przerażające mutacje wśród przodków ludzi i zwierząt na całym świecie. Zwierzoludzie to koszmarny pomiot tamtych pokoleń. Nie są ani ludźmi, ani zwierzętami. To Dzieci Chaosu - przerażające hybrydy różnych gatunków.

Ich liczebności można się tylko domyślać ale z pewnością są to najliczniej występujące stwory Chaosu. Uczeni zgłębiający mroczną wiedzę podejrzewają, że ludzie mogą ustępować zwierzoludziom pod względem liczebności. Zbrojne stada przemierzają puszcze i pustkowia Imperium, zapuszczając się nawet poza jego granice. Najliczniejsze bandy grasują w Drakwaldzie i w Lesie Cieni. Stanowią nieustanne zagrożenie dla podróżnych oraz dla małych wiosek i gospodarstw. Napadają zwykle w nocy, wybierając samotne stanice i niewielkie osady. Mieszkańcy są bezlitośnie mordowani, a domostwa plądrowane i palone do gołej ziemi.

Najsilniejsi z przywódców zwierzoludzi potrafią niekiedy utrzymać władzę nad hordami na tyle długo, by stały się poważnym zagrożeniem dla dużego miasta lub nawet prowincji. Niekiedy hordy są tak wielkie, że zagrożone jest bezpieczeństwo całego Imperium. Przed wyprawą zwierzoludzie przybywają na wiec, odbywający się w kręgu świętych głazów zbornych. Wśród olbrzymich kamiennych obelisków wodzowie band walczą o przywództwo nad hordą. Najsilniejszy obejmuje władzę i pobłogosławiony przez szamanów wyrusza na zbrojną wyprawę na tereny ludzi.

W puszczach i górskich jaskiniach ukrywają się także inne stwory, plugawe i nikczemne. Ich prawdziwa natura ginie w odmętach kolejnych pokoleń postępującego wypaczenia ciał i umysłów. Te stwory Chaosu nie mają nazwy, ale są tam… i czekają. Gdy potęga Chaosu rośnie, a Mroczne Wrota emanują energią absolutnego zła, wychodzą z cienia, wyjąc i rycząc z radości, wypatrując ostatecznego zwycięstwa Mrocznych Bogów.

Ani czający się w lasach zwierzoludzie, ani plugawy pomiot Chaosu, nie są jednakże tym, co może doprowadzić do zagłady Imperium. Największym zagrożeniem jest Wewnętrzny Wróg, ohydna skaza, która wychodzi na światło dnia, przybierając pozory dobra. To zło wcielone, niewidzialna emanacja mrocznej natury bóstw Chaosu.

SŁUDZY MROKU:

Kulty Chaosu są jak robactwo, jak pożar ogarniający suchy las. Plenią się niczym zaraza, pojawiają się wciąż w nowych miejscach. Przyciągają zarówno bogatych i znudzonych arystokratów, jak tez biednych i zdesperowanych opryszków. Wszyscy ludzie mają marzenia i obawy, a Mroczni Bogowie potrafią je podsycać w podstępny sposób. Strach przed śmiercią, pragnienie zemsty, a także żądza władzy lub sławy - tak zazwyczaj wygląda pierwszy krok na ścieżce ku zgubie. Gdy człowiek ulegnie woli złych bogów, jego ciało i dusza należą już do Chaosu.

W Imperium zakazane są wszystkie formy czczenia Chaosu. Łowcy czarownic niszczą każdą wykrytą sektę i każdy heretycki kult. Niemożliwe jest jednak wymazanie wiedzy o Mrocznych Bogach. Uczeni zgłębiają tajemnice wszechobecnych mutacji i chorób, a prosty lud szepcze o przeklętym księżycu i upiorach w lesie.

Ciężkie czasy mogą wywołać desperację wśród biedniejszej części ludności. Gdy nie udadzą się żniwa, chłopi łatwo mogą uwierzyć, że opuścili ich bogowie. W takich przypadkach często oddają hołd dawniejszym,

potężniejszym bóstwom. Ambitny władca lub owładnięty żądzą wiedzy mędrzec, często bez namysłu zgadzają się zaryzykować swoje dusze dla wiedzy i większej mocy. Wojownik stający do nierównej walki, kogo może wezwać na pomoc, jeśli nie największego z lordów wojny? Samotnik poszukujący towarzystwa, miłości lub adoracji, chętnie sięgnie po wsparcie mrocznego księcia. Człowiek omamiony kłamstwem, choćby nawet najbardziej pobożny i cnotliwy, może wyruszyć ścieżką Chaosu, próbując szerzyć dobro dzięki mocy zła. Czekająca u kresu mrocznej ścieżki moc wypaczy jego wysiłki, a w końcu pochłonie duszę nieszczęśnika.

Niektórzy mędrcy i kapłani nieświadomie wspierają potęgę Chaosu, zgłębiając tajniki mrocznej wiedzy. Nieświadomie stają się sługami zła. Są jednak i tacy, którzy z własnej woli skazują się na wieczne potępienie. Ogarnięci żądzą władzy próbują oszukać śmierć, poszukując sekretu wiecznego życia.

Działania takich ludzi niechybnie obracają się przeciwko nim samym i przeciw Imperium. Są niczym dziecko, które w łonie matki wysysa życiodajną krew. Obalając więc istniejący porządek świata, niszczą tych, którzy im się sprzeciwiają i wciąż zbierają kolejnych wyznawców swojej heretyckiej wiary. Podczas sekretnych spotkań i mrocznych rytuałów przywołują demony, by zdobyć większą moc. Nie wiedzą, że za każdym razem, gdy to czynią, coraz bardziej zbliżają się do unicestwienia swojego ciała i wiecznego potępienia duszy.

Każde spotkanie z Chaosem pogłębia skazę duszy. Ścieżka życia kultysty może być prosta i krótka lub długa i kręta, ale zawsze prowadzi do takiego samego końca. Prędzej czy później, każdy heretyk próbuje zdobyć władzę nad całym światem jako Wojownik lub Kapłan Mrocznych Bóstw.

NIEUMARLI:

Ludzie ponad wszystko lękają się śmierci. Królowie i władcy wznoszą pomniki upamiętniające ich czyny. Niżej urodzeni spisują dzieje swoich żywotów w pamiętnikach lub tworzą dzieła sztuki i rzemiosła. Chłopi przekazują opowieści i tradycje swojemu potomstwu. Dzięki temu nawet po śmierci pozostają w ludzkiej pamięci, jak gdyby jakaś ich cząstka nigdy nie umarła. Ale niektórym to nie wystarcza. Próbują oszukać śmierć, szukając sposobu na wieczne życie. Zwracają się więc ku mrocznej sztuce nekromancji.

Nekromancja to magia świata umarłych. Dzięki niej czarnoksiężnik może rozmawiać z umarłymi i przyzywać duchy. Magia nekromanty pozwala mu przedłużać własne życie o całe stulecia, a także ożywiać trupy. Najpotężniejsi potrafią przyzywać legiony nieumarłych posłusznych ich rozkazom. Emanacje Chaosu sprawiają, że dusza zmarłego nie może zaznać spokoju po śmierci. W ciągu niezliczonych pokoleń nekromanci usiłowali zniewolić umarłych i dzięki nim zdobyć władzę nad całym Starym Światem. W czasach Sigmara, Nagash, najpotężniejszy z nekromantów, zebrał wielką armię ożywieńców i zaatakował Imperium. Tylko wielkie męstwo Młotodzierżcy i połączone siły wszystkich plemion zapobiegły ostatecznemu zwycięstwu sług śmierci.

Czarnoksiężnicy, którzy praktykują tę najmroczniejszą z zakazanych sztuk, płacą wysoką cenę za swoje ambicje i pokusę wiecznego życia. Niektórzy przedłużają swoje życie o dziesięciolecia, a nawet wieki, pokonując śmierć i łamiąc prawa natury. Zachowują swoje ciało, kosztem postępującego szaleństwa i zobojętnienia na wszystko, co ludzkie. Mniej zdyscyplinowani doświadczają przerażających zmian umysłu i ciała, gorszych niekiedy od śmierci. Ciągłe czerpanie mocy z mrocznej magii okalecza duszę i niszczy ciało. W miarę upływu czasu nekromanci przybierają coraz bardziej *trupi wygląd*.

Nauczenie się choćby podstaw nekromancji jest bardzo trudne. By zgłębić Mroczną Wiedzę, mag musi odnaleźć nekromantę i dowieść swojego oddania Ciemności. Dopiero wtedy może stać się jego uczniem. Inni próbują zdobyć wiedzę z kart Zakazanych Tomów, takich jak *Liber Mortis* albo jednej w *Dziewięciu Ksiąg Nagasha*. Największa moc kryje się w wersetach Księgi Umarłych, spisanej przez szalonego arabskiego księcia Abdula ben Raszida w czasie wyprawy do Ziemi Umarłych na dalekim południu. Doprowadzony do szaleństwa przez to, czego tam doświadczył, przed śmiercią napisał bluźniercze arcydzieło sztuki nekromanckiej. Wkrótce potem kalif Ka-Sabar spalił kopie powszechnie potępianej księgi, wszystkie, jakie zdołał odnaleźć. Niestety, niektóre ocalały.

Nawet przeglądanie zakazanych ksiąg może być ryzykowne. Nekromancka moc kryje się na stronach zapisanych ludzką krwią i oprawionych w skóry zdarte ze śmiertelników. Tylko osoby obdarzone niezłomną siłą woli mogą czytać te księgi i nie popaść w obłęd. Zakazane tomy zdradzają przerażające sekrety krain umarłych. Opowiadają o mrocznych i szalonych snach ich mieszkańców, pogrążonych w wiecznym śnie.

W księgach zapisane są rozmaite zaklęcia wskrzeszania i ożywiania umarłych, przywołania magii śmierci i kontrolowania ożywieńców. Opisują rytuały zapewniające władzę na śmiercią, wskazują miejsca pełne nekromanckiej mocy, a nawet zawierają kalendarzy tych nocy i dni, gdy zła magia jest najsilniejsza.

Nekromancji wywołują powszechną odrazę i nienawiść. Lud Imperium szanuje zmarłych, a kapłani Morra i łowcy czarownic niestrudzenie ścigają osobników zakłócających spoczynek tych, którzy odeszli. Wielu nierozważnych nekromantów zginęło w oczyszczających płomieniach stosu. Jednakże Imperium zagrażają nie tylko nekromanci. Na całą krainę pada mroczny cień wampirów.

KSIĄŻĘTA WAMPIRÓW:

Na wschód od Stirland, w cieniu Gór Krańca Świata, leży Sylvania. To ziemia, na której ciąży sława najgorszego miejsca w całym Imperium - niektórzy powiadają, że nawet w całym Starym Świecie. Przeraźliwie wyjący wiatr smaga nagie wzgórza i piaszczyste równiny tej niegościnnej i jałowej krainy. Wieczna mgła okrywa mroczne ostępy śmiertelnie cichych lasów. Sylvanii unikają wszyscy mieszkańcy Imperium. Po zmroku jedynie szaleńcy przemierzają ziemie wampirów. Nawet najodważniejsi bretońscy Rycerze Poszukujący nie chcą nocować w górujących nad okolicą ponurych, murszejących zamczyskach. O zmierzchu pustoszeją rzadko rozsiane niewielkie wioski. Ich mieszkańcy zamykają i barykadują drzwi. Na oknach wieszają wieńce wiedźmiego ziela i grobowego korzenia, wierząc, że uchroni ich to przed złem.

Czarodzieje twierdzą, że nad całą Sylvanią wieją mroczne Wiatry Magii. Podobne wszystkie zamki tamtejszej szlachty wzniesiono w miejscach o złej sławie. Nawet znani z bezwzględności imperialni poborcy podatkowi od dawna nie wstępują w granice przeklętej krainy.

Od stuleci Sylvania pozostawała siedzibą nekromantów oraz obszarem zamieszkiwanym przez plugawe i nikczemne istoty. Jednak prawdziwe zło objawiło się dopiero w mrocznych czasach Wojen z Wampirami.

W noc AS2010 wyszła na jaw koszmarna prawda o Vladzie von Carstein. Władca Sylvanii stanął na blankach twierdzy Drakenhof i wykrzyczał przerażającą inwokację z kart *Dziewięciu Ksiąg Nagasha*. Zew poniósł się po całej krainie. Szkielety wygrzebywały się spod ziemi, żywe trupy powstały w swych kryptach, a ghule ruszyły na spotkanie ze swym nowym panem. Von Carstein rzucił rękawice Trzem Imperatorom. Taki był początek wojny z wampirami.

Armie Sylvanii ruszyły na północny zachód. Za dnia okryte zasłoną burzowych chmur, w nocy postępowały niestrudzenie w stronę prowincji Talabeckland. Obok bezwolnych szkieletów i zombie, kontrolowanych przez ich wampirzych panów, szły liczne zastępy ludzi. Dla chłopów ich nowi władcy nie różnili się zbytnio od ciemiężycieli z Imperium. Wojsko Talabecklandu próbowało powstrzymać pochód w pobliżu Brodu Essen, ale zostało rozgromione przez hordę ożywieńców. Tuż przed bitwą Von Carstein posłał wieść, że oszczędzi tych ze swoich przeciwników, którzy zdecydują się na odwrót. W przeciwnym razie, nie okaże im żadnej łaski. Tej samej nocy ożywione ciała straconych jeńców zwiększyły liczbę jego zastępów.

Wzięty do niewoli generał Hans Schliffen wpadł w szał na widok bezbożnej rzezi. Wyzwał się z rąk oprawców i rzucił się na Vlada. Mieczem jednego ze strażników ściął głowę hrabiego. Chwilę później został rozszarpany na strzępy przez sługi wampira. Nagle wśród zaskoczonych wampirów pojawił się Vlad, cały i nietknięty. Dzięki swojej mocy potrafił przezwyciężyć nawet śmierć.

Vlad ponownie został zabity w pojedynku z Jerekiem Krugerem, Pierworodnym Templariuszy Białego Wilka. Wojska grafa Middenheim zniszczyły armię Sylvanii. Nie minął nawet rok, gdy u stóp Fauschlagu znaleziono pozbawione krwi zwłoki Wielkiego Mistrza. Armia Vlada znów ruszyła do boju. Pod Wolfenburgiem Vlad został ścięty *Runicznym Kłem* księcia Ostlandu i przebity pięcioma kopiami. Mimo to, trzy dni później wziął udział w masowym ukrzyżowaniu jeńców pod wrotami miasta. Przy Moście Bögenhafen przypadkowy wystrzał z działa rozerwał Von Carsteina na strzępy. Po niecałej godzinie załoga działa była martwa, a wioska została wycięta w pień. Żołnierzy Imperium paraliżował strach, wobec wydawało się, niepokonanego wroga.

Zimą AS2051 Von Carsteinowie przystąpili do oblężenia Altdorfu. Obrońcy skierowali wody Reiku do najeżonej palami fosy wokół murów miasta. Jednak nie powstrzymało to armii żywych trupów. Vlad chciał zmusić miasto do kapitulacji, przedstawiając mieszkańcom okrutny wybór: służbę za życia lub po śmierci. Wielu dostojników domagało się przyjęcia warunków. Wielki Teogonista Wilhelm III spędził trzy dni, poszcząc i modląc się w Katedrze Sigmara. Wyszedł z niej rozpromieniony wizją zwycięstwa zesłaną mu podobno przez Sigmara. Przekonał do swojego planu Ludwiga, księcia Altdorfu i pretendenta do tronu Imperium.

Tego samego dnia złodziej imieniem Felix Mann zakradł się do obozu Von Carsteina. Mann, najlepszy ze złodziei w mieście, miał uzyskać przebaczenie swoich zbrodni pod warunkiem, że wykradnie złoty pierścień Vlada von Carsteina. Niezauważony przekradł się do obozu, gdzie sylwańscy arystokracji spali w otwartych trumnach. Ich pewność siebie była tak wielka, że zaniedbali straży. Mann ściągnął pierścień z palca Vlada i uciekł.

Vlad von Carstein był wściekły. Natychmiast wydał rozkaz ataku. Wielkie, zrobione z ludzkich kości wieże oblężnicze dotarły do przedmurza. Ze środka wysypało się mrowie żywych trupów. Na murach Altdorfu czekali obrońcy, gotowi do odparcia szturmu. Rozgorzał śmiertelny bój.

Na szczycie wieży, w największym bitewnym gąszczu, starli się Wielki Teogonista i władca wampirów. Wilhelm wiedział, że nie ma szans, by przeżyć pojedynek z potężnym wampirem. Śmiertelnie ranny, chwycił Vlada i rzucił się z murów. Spadli wprost na drewniane pale sterczące z fosy. Wilhelm przygniótł swoim ciałem wampira, czując jak zaostrzony pal przebija ich serca. Hrabia wydał z siebie przeraźliwy wrzask i umarł ostateczną śmiercią, pozbawiony magicznej mocy pierścienia.

Od tamtej pory wampirzy książęta wciąż nękali Imperium kolejnymi najazdami. Niekiedy usypiali czujność ludzi pozornym spokojem, innym razem na czele hord nieumarłych ruszali na podbój krain żywych. Bywali wśród nich zupełni szaleńcy, jak przeklęty Konrad von Carstein, ale także znakomici stratedzy i potężni nekromanci, od dawna zgłębiający mroczną sztukę. Najazdy wampirów zawsze stanowiły ogromne zagrożenie dla Imperium i jego mieszkańców.

Ostatnim z linii Von Carstein był Manfred. Nawet wśród wampirów wyróżniał się okrucieństwem i przebiegłością. Niektórzy twierdzą, że Manfred

nie spał w chwili kradzieży pierścienia Vlada. Podobno to on rzucił urok na wojowników, którzy nie zauważyli złodzieja. Kiedy wśród władców Imperium ponownie rozgorzał spór o koronę Imperatora, Manfred cierpliwie czekał, poznając sekrety nekromancji i zyskując ogromną moc.

Uderzył w AS2132, podnosząc w pył regimenty naprędce zebranej armii imperialnej, która stanęła mu na drodze. Podobnie jak wcześniej Vlad, Manfred ruszył w kierunku Altdorfu. Przybył na miejsce późną zimą. Manfred był pewien zwycięstwa. Bezzwłocznie ruszył do szturmu na czele armii gnijących trupów. Wtedy na blankach pojawił się Wielki Teogonista Kurt III z zakazanym tomem Liber Mortis w ręku. Kapłan Sigmara wypowiedział inkantację Wielkiego Zaklęcia Uwolnienia. Manfred, pozbawiony swoich żołnierzy, został zmuszony do odwrotu.

Wobec wspólnego zagrożenia przywódcy Imperium pogodzili się i zebrali wielką armię, która zagnała resztki oddziałów Manfreda z powrotem do Sylvanii. Tym razem książęta ruszyli wprost na Drakenhof. W czasie wielkiej bitwy na Bagnie Fenn, próbujący uciekać rydwanem Manfred został zabity przez księcia Stirlandu. Ciało wampira zaginęło w toni wielkiego bagniska. Sylwanię znów włączono w administracyjne granice Imperium, jednak niewielu ludzi ośmieliło się zapuścić w głąb najmroczniejszej z prowincji.

Choć może wydawać się, że groźba wampirów minęła, wciąż krążą ponure opowieści o niespokojnych umarłych i ich krwiożerczych władcach. Łowcy czarownic nadal zapuszczają się na teren Sylvanii, by ogniem niszczyć kryjące się tam nieumarłe istoty.

SZCZUROLUDZIE:

Zagrożenie, jakie niesie ze sobą Chaos, jest powszechnie znane, choć wiedza o jego głębszym, bardziej złowieszczym wpływie, na szczęście pozostaje tajemnicą niewielkiej grupy uczonych i znawców magii demonologicznej. Istnieje jednak inne niebezpieczeństwo, które stało się powodem sporów w całym Imperium, zarówno wśród uczonych, jak i zwykłych obywateli. Niektórzy mędrcy twierdzą, że pod całym Starym Światem rozciąga się podziemna kraina, którą władają człekokształtne szczury. Uczeni ci nie zważają na brak dowodów potwierdzających istnienie zorganizowanej rasy, która tak długo potrafiłaby ukryć efekty swoich działań.

Jednak te przypuszczenia są prawdziwe, choć szczuroludzie próbują zachować swe istnienie w tajemnicy. Zdolność ludzi do oszukiwania samych siebie wystarcza, by rzucić cień wątpliwości na opowieści o wielkich, człekokształtnych szczurach gnieżdżących się w kanałach. Są jednak tacy, którzy znają prawdę. To ludzie którzy widzieli skavenów i przeżyli spotkanie z przedstawicielami tej plugawej rasy.

W AS1111 skaveny po raz pierwszy zaatakowały Imperium. Wysłannicy Panów Rozkładu zakradli się do wiosek i miast, po czym zatruli wodę w studniach, zbiornikach wodnych i rzekach. Efektem była wielka epidemia zarazy, która powalała wszystkich bez wyjątku - młodych i starych, słabych i tych pełnych sił.

Czarna Plaga niemal jednocześnie ogarnęła Nuln, Altdorf i Talabheim, w ciągu kilku dni rozprzestrzeniając się po miastach i otaczających je obszarach. Rzeki, zapełnione łodziami z uciekinierami, stały się drogami, po których rozprzestrzeniała się Czarna Plaga. Epidemia dotarła aż do Marienburga i ogarnęła Stirland.

Ci, co przeżyli zarazę i doczekali zimy, zostali zdziesiątkowani przez straszliwy głód. Wtedy Panowie Rozkładu wydali rozkaz ataku. Tysiące skaveńskich wojowników napadło na bezbronne wsie i miasta. Zabierali wszystko - ludzi, zwierzęta i żywność. A potem znikali bez śladu, jakby zapadali się pod ziemię. W odpowiedzi książęta, próbując powstrzymać rozprzestrzenianie się zarazy, kazali palić wioski do gołej ziemi, często razem z ich mieszkańcami. Nikt nie mógł uciec z osad otoczonych kordonami kuszników i łuczników. Największe miasta zamknęły bramy, broniąc się przed zarażonymi ludźmi. Skaveny wiedziały jednak, że pomimo olbrzymich strat, Imperium wciąż posiadało znaczne siły wojskowe. Gdyby teraz się ujawniły, musiałyby zmierzyć się z całą potęgą połączonych armii wszystkich prowincji. W AS1115 Imperator Borys Nieudolny zmarł na zarazę. Był jedną z ostatnich ofiar plagi. Niemal trzy czwarte ludności Imperium padło ofiarą Czarnej Plagi.

Korzystając z zamieszania w Imperium, skaveny zaczęły ponownie zbierać siły. Przekupywały chciwych ludzkich sprzymierzeńców, którzy przekazywali im informacje i wykonywali tajne misje na rzecz szczuroludzie. W AS2320 skaveńscy szpiedzy, wspierani przez omamionych kłamstwem żeglarzy i przekupionych dokerów, zaatakowali port w Marienburgu. Zatopili wiele statków za pomocą dzbanów wypełnionych łatwopalną substancją. W AS 2387 skaveny wdarły się na zamek Siegfried w Sylvanii, podkopując mury i atakując od środka zaskoczony garnizon. Kiedy ich sojusznik książę Karoten z Waldenhof, odmówił żądanej zapłaty, skaveny zaatakowały Waldenhof i porwały wszystkie dzieci z miasta.

W ostatnich latach, skaveny pod przywództwem Szarego Proroka Thanquola, rozpoczęły działania w Nuln. Szef magistratu hrabiny Emmanuelle, Fritz von Halstadt, został zdemaskowany jako przywódca przemytniczej szajki działającej w miejskich kanałach. Thanqol zamierzał wywołać wojnę domową w Nuln. Jego plany zostały pokrzyżowane tylko dzięki działaniom Gotreka Gurnissona i Felixa Jagera, którzy przypadkowo znaleźli się w mieście w tym czasie.

Skaveny, tak jak Chaos, który je stworzył, stanowią ukryte i nieuchwytne, lecz jednocześnie śmiertelnie zagrożenie dla całego Imperium. Szczuroludzie są sprytni i cierpliwi, a gdy potrzeba fanatycznie zajadli. Są niczym zaraza, niedostrzegalna ale śmiertelnie groźna. Działają podstępnie i w ukryciu, korzystając z gęstej sieci podziemnych korytarzy i przejść zwanych *Podmrokiem.* Nikt nie wie, jak daleko w głąb ziemi sięgają ich kanały i jaskinie. W wielkich miastach niebezpieczeństwo może się czaić w każdym zaułku i za każdą kratą ściekową.

Wykładowcy i studenci ciągle kłócą o pochodzenie szczuroludzi, znanych także jako Skaveni. Niektórzy twierdzą, że szczuroludzie są jedną z licznych odmian zwierzoludzi; inni uważają ich za kompletnie rasę, która wyewoluowała ze szczurów. Najwięksi sceptycy całkowicie negują ich istnienie. Stwierdzenie czegokolwiek o tej rasie jest niezmiernie trudne: Są istotami podziemnymi, które pojawiają się na powierzchni tylko podczas ich brutalnych i niezrozumiałych wojen. Być może największą wskazówką, do zrozumienia ich pochodzenia jest tileańska legenda o Zagładzie Kavzaru. Poniższy przekład zapisany jest symbolicznie w 13 epizodach. Konkretne zakończenie nie jest opisane - pozostają jedynie domysły.

Pewnego razu, dawno, dawno temu ludzie i krasnoludy żyli razem pod dachami wielkiego miasta. Niektórzy z nich mówili, że było to najstarsze i największe miasto świata - stworzone jeszcze przed pojawieniem się obu ras; zbudowane przez mądrzejsze i starsze ręce u zarania dziejów. Gród leżał zarówno na powierzchni, jak i pod ziemią. Krasnoludy sprawowały władze w ogromnych kamiennych salach pod fundamentami miasta. Długobrodzi wydobywali cenne kruszce podczas, gdy ludzie zbierali obfite plony z okolicznych pól. Słońce świeciło, mieszkańcy uśmiechali się i każdy był szczęśliwy. Któregoś dnia ludzie z miasta zdecydowali, że powinni oddać bogom cześć za ich przychylność. Powstały plany świątyni, jakiej świat jeszcze nie widział. Na głównym placu miała stanąć kolosalna bazylika zakończona wieżą, która sięgałaby do samego serca niebios. Po wielu przygotowaniach, z pomocą Długobrodych, rozpoczęto budowę.

Tygodnie stawały się miesiącami, a miesiące latami, a budowa ciągle trwała. Ludzie starzeli się, a ich synowie kontynuowali pracę w letnim słońcu i zimowym śniegu. Dopiero po paru pokoleniach dzieło zaczęło nabierać ostatecznych kształtów. Wieża urosła tak wysoko, że układanie kamienia stawało się coraz trudniejszym zadaniem. Wyzwanie było coraz większe, a i zapał powoli wygasał. Wtedy spośród ludzi wyłonił się jeden mężczyzna, oferując pomoc w tym wielkim przedsięwzięciu. Prosił tylko o nocleg w zamian za ukończenie budowy w jedną noc. Mieszkańcy i budowniczowie szybko podjęli decyzję: Co mamy do stracenia? Mężczyzna dodał jeszcze, że do wieży dobuduje własny element dziękczynny dla bogów. Ludzie bez zastanowienia zgodzili się i została zawarta. O wschodzie mężczyzna wszedł do nieskończonej świątyni i poprosił mieszkańców, aby powrócili o północy. Chmury przepływały pod księżycami, zakrywając świątynie całunem ciemności. W całym mieście ludzie obserwowali i czekali, podczas gdy godziny przemijały. Niedługo przed północą zgromadzili się na placu przed świątynią. Wiatr wiał, odkrywając wieżę z chmur. Wyrastała niczym ogromna biała iglica, solidna trwała. Na jej samym czubku wisiał ogromny rogaty dzwon, świecąc się w zimnym blasku księżyców. Dziękczynny element od przybysza był na miejscu, ale samego przybysza nie było widać.

Ludzie radowali się, że w końcu praca ich praojców została ukończona. Tłoczyli się u wejścia świątyni. Wtedy wybiła północ. Dzwon zaczął uderzać, raz.. dwa... trzy. Powoli fale dźwięku rozchodziły się po mieście. Cztery... pięć... sześć razy dzwon uderzył niczym głaz rzucony przez olbrzyma o ziemię. Siedem... osiem... dziewięć, uderzenia przeradzały się w hałas, zwiększając swoją moc z każdą chwilą; ludzie uciekali ze świątyni. Dziesięć... jedenaście... dwanaście... trzynaście! Przy trzynastym uderzeniu piorun z nieba rozjaśnił noc i echo grzmotu. Wysoko, czarne koło Morrslieba nagle zabłysło i wszyscy ucichli. Mieszkańcy wrócili do swych łóżek, przestraszeni i zdziwienie tym co zobaczyli. Następnego ranka wstali, lecz za oknami napotkali ciemność. Czarne chmury zawisły nad miastem. Przyniosły deszcz, którego żaden z ludzi nigdy nie widział. Czarne niczym popiół krople, spadały na ulice; wkrótce wszystko mieniło się dziwnymi odcieniami czerni.

Z początku część ludzi nie martwiła się. Czekali, aż deszcze ustąpią, a oni będą mogli powrócić do swych zajęć. Ale deszcz nie ustał. Wiatr wiał coraz silniej, a iglica wieży przyciągała pioruny. Dni stawały się tygodniami, a ulewa ciągle trwała. Każdej nocy dzwon uderzał trzynaście razy, i następnego ranka ciemności ogarniały miasto. Przestraszeni ludzie wznosili modły do bóstw. Wydawało się, że czarne chmury zawisły nad miastem na zawsze. Ludzie poszli wtedy do Krasnoludów i błagali o pomoc. Długobrodzi pozostali jednak niewzruszeni - czymże był dla nich deszcz na powierzchni. W ich podziemnych salach wszystko było ciepłe i suche.

Mieszkańcy powrócili do domów, a groza zamieszkała w ich sercach. Posłańcy wyruszyli do odległych zakątków grodu w poszukiwaniu pomocy, ale żaden nie wrócił. Inni chcieli składać ofiary w świątyni. Jej wrota pozostawały jednak zamknięte. Deszcz wzbierał na sile. Grad spadał z nieba, niszcząc ostatnie plony. Uderzenia dzwonu wybijały mieszkańcom śmierć. Grad zmienił się w kamienie. Ciskane przez niebiosa głazy, niszczyły domy i ulice. Ludzie umierali bez wyraźnego powodu, a nieliczne z noworodków były powykręcane w dziwne kształty. Hordy gryzoni atakowały spichlerze i wkrótce ludzie zaczęli głodować.

Starsi miasta ponownie odwiedzili Khazadów i zażądali pomocy. Chcieli, aby mieszkańcy zeszli pod ziemię; chcieli bezpieczeństwa i pokarmu. Rozgniewane krasnoludy obwieściły, że dolne poziomy ich miasta zostały zalane i zamieszkane przez szczury. Schronienia i jedzenia wystarczało ledwo dla współbraci. Starszych miasta wypędzono z podziemi i mocno zamknięto za nimi wrota.

Tymczasem w zrujnowanym mieście każdy dzień był gorszy od poprzedniego. Ludzie wołali o pomstę do nieba; wymawiali imiona zapomnianych demonów w nadziei o zbawienie. Modlitwy nie poskutkowały. Szczury powróciły - tym razem większe i silniejsze. Ich kudłate sylwetki można było spotkać wszędzie, gdzie było pożywienie. Dzwon nieustannie wybijał trzynaście uderzeń. Ludzie stali się teraz ofiarami. Każda noc był zmaganiem i ucieczką przed krwiożerczymi gryzoniami. Zmęczeni nieustanną pogonią ludzie podnieśli broń (jaką mieli) i podeszli pod bramy Khazadów. Grozili, że jeśli nie zostaną wpuszczeni do środka wyważą wrota i wybiją ich doszczętnie. Żadna odpowiedź nie nadeszła. Rozzłoszczeni ludzie wdarli się do środka. Zastali tylko puste sale - dom ich dumnych sąsiadów. W sali tronowej odnaleźli kości z resztkami ubrania; odarte ze wszystkiego. W świetle swych pochodnie dostrzegli jeszcze jedną rzecz… Setki błyszczących oczu, które zbliżały się do nich.

Ludzie bronili się, ale przeciw niezliczonym zastępom wroga mało co mogło im pomóc. Fala gryzoni zalała ich. Żółte zęby wgryzały się w skórę i kości. Masa ciemnego futra stłumiła krzyki umierających.

- przetłumaczone z tileańskiej legendy *Zagłada Kavzaru* znanej również jako *Klątwa Trzynastu.*

PROWINCJE:

Chłopcze. Imperium w całości utrzymuje jedynie to, że nasza wzajemna niechęć jest słabsza od niechęci do wszystkich innych.
- Sigismund von Sonnenschein, Prezbiter Sigmara

Chociaż Imperium powszechnie uważa się za kraj zjednoczony, w rzeczywistości jest to konfederacja na wpół niepodległych prowincji. Chociaż mają ze sobą wiele wspólnego, istnieją między nimi także znaczne różnice. Niektóre prowincje szczycą się bogatą historią i wywyższają nad inne z tego względu, że stanowiły siedziby dawnych Imperatorów, natomiast inne rozpamiętują krzywdy wyrządzone przez sąsiadów podczas wojen domowych, gdy starcia między prowincjami były powszechne. Jeszcze inne konflikty mają źródła w religii; długie waśnie między wyznawcami Ulryka i Sigmara nadal wywołuje napięcia.

Tarcia między prowincjami zwykle są wynikiem ambicji mieszkających w nich rodów szlacheckich, a także sporów zatargów oraz waśni, które często dotyczą wydarzeń z odległej historii. Elektorzy utożsamiają dobro prowincji z własnymi dynastycznymi pragnieniami, co prowadzi do spisków, intryg i wojem. I tak, w XVI wieku Elektor Nordlandu wypowiedział wojnę Ostlandowi. Ostentacyjnie wspierając roszczenia middenheimskiego Imperatora do tronu i sprzeciwiając się sigmarytom ze wschodu, władła Nordlandu dostrzegł okazję do zagarnięcia części zachodnich terytoriów Ostlandu. Jednak jak dotąd, pomimo burzliwej polity wewnętrznej kraju, w obliczu zewnętrznego zagrożenia prowincje były w stanie zaniechać wzajemnych animozji i pracować dla wspólnego dobra.

Wielkie Hrabstwo Averlandu
Baronia Hochlandu
Miasto-państwo Middenheim
Wielkie Hrabstwo Middenlandu
Baronia Nordlandu
Miasto-państwo Nuln & Hrabstwo Wissenland
Liga Ostermarku
Wielkie Księstwo Ostlandu
Wielkie Księstwo Reiklandu & Wolne miasto kupieckie Kemperbad
Wielkie Hrabstwo Stirlandu
Wielka Baronia Sudenlandu
Hrabstwo Sylvanii
Miasto-państwo Talabheim
Wielkie Księstwo Talabecklandu

Imperialni obchodzą pewne święto. Nazywają je Wurstfest - Święto Kiełbasy. W porze żniw, każde miasto lub wioska zasiada, by jeść i pić za bogów, prowincję, Imperium i przodków. Nawet biedni dostają talerz kiełbas. Upycha się do nich wszelkiego rodzaju zmielone plugastwo - okrawki mięsa różnych gatunków, chleb, wnętrzności, kopyta, popiół, a nawet glinę. Im bardziej tłusty i dziwniejszy smak, tym lepiej. Napychają się tym przez cały dzień i pochłaniają ogromne ilości piwa. Jeśli do wieczora nie wybuchnie samoistnie jakaś bójka, trzeba ją zorganizować. Wrzeszczą i krzyczą, bijąc się nawzajem wszystkim, co wpadnie im w ręce. Na szczęście, są tak pijani, że ich ciosy nie przynoszą żadnego efektu. Święto kończy się, gdy już wszyscy są tak oszołomieni, że tracą przytomność. Oni uważają, że to normalne, a nawet potrzebne, by oczyścić atmosferę między sąsiadami.

Myślę, że te zwyczaje mówią wszystko, co trzeba wiedzieć o Imperium.

- Cortega del Cisto, estalijski dramatopisarz

Jak na ludzki naród, są przemyślni i pracowici. Znają wartość handlu i nigdy świadomie cię nie obrażą, gdy są przekonani, że mogą na tobie zarobić. Gdyby choć przez kilkaset lat przestali walczyć między sobą, mogliby stać się interesujący.

- Illithuain, morski elf, z rodu kupieckiego Kruczej Gwiazdy

To dziwni ludzie, ci Imperialni. Nie zdążysz z nimi porozmawiać, a już wepchną ci w dłoń kufel piwa i podadzą jedzenie. Mają osobliwe poczucie gościnności i myślą tylko o upiciu się w trupa ze swoimi gośćmi. W istocie, tego samego będą spodziewali się po was. Mimo to są sprytni i przemyślni. Wiele bym dał, by w Tilei otworzono jedno z ich magicznych Kolegiów.

- asystent dyplomaty Liguardi Millangilo. *Porady dla mojego następcy.*

Ludzie z Imperium to pijani, zadufani w sobie głupcy, sycący się wojną i religią. Uważają się za lepszych z powodu swoich dział, czarodziejów i licznej armii, ale gdyby nie ich przeklęta natura zmuszająca do bezustannych walk między sobą, nigdy by się nie nauczyli, jak trzymać włócznię, nie mówiąc o stworzeniu tego potwornego czarnego prochu.

Ich ograniczeni kapłani uczą chłopstwo, aby codziennie piło za powodzenie Imperium oraz ich boga-człowieka Sigmara, więc gdy przychodzą sierżanci rekrutacyjni (a zawsze w końcu przychodzą), mężczyźni zgłaszają się w pijackiej dumie, licząc na kilka łatwych szylingów od Imperatora. Ich armie napędza nie honor lub poczucie obowiązku, lecz gorzałka i płomienne przemowy. Nie obawiajcie się armat i hochlandzkich muszkietów, bowiem największe spustoszenia, w pełnym tego słowa znaczeniu czynią zapici halabardnicy.

Lud Imperium nie ma poczucia honoru rycerskiego. Ich kupcy to złodziejscy, podstępni i prymitywni nikczemnicy, którzy szanują tylko złoto. Wydaje się, że szlacheckie urodzenie liczy się w tym barbarzyńskim miejscu mniej niż kilka monet. A jedzenie! Nigdzie nie sposób dostać przyzwoitego wina, brandy jest oburzająco droga, a wszyscy są uzależnieni od piwa.

- Sir Gilbert de Arnaud, *Listy do domu.*

Wystrzegaj się tamtejszych kupców, unikaj szlachty i nigdy nie ufaj ich kobietom.

- Ivan Karamazov, kapitan najemników

O tak, jedno jest pewne. Zjedzą wszystko, byle wepchnięte w skórkę od kiełbasy.

- Tobias Rumster, niziołek, kupiec

Znają się na piciu, walce i działach. Można wśród nich dobrze żyć, jeśli zdołasz porzucić góry.

- Galar Kunst, krasnoludzki mędrzec

WIELKIE HRABSTWO AVERLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Hrabstwo Averlandu
WŁADCA: Księżna-Elektor Ludmila von Alptraum, Wielka Hrabina Averlandu, Pani na Averheim
RZĄD: autokracja królewska, wspierana przez feudalnych właścicieli ziemskich
STOLICA: Averheim
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerń i żółć/złoto
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: bydło, wyroby skórzane, porcelana, wino

KRAINA:

Naturalne granice położonego w południowo-wchodniej części Imperium Wielkiego Hrabstwa Averlandu wyznaczają od północy rzeka Aver, od południowego-zachodu rzeka Reik, zaś na wschodzie równiny zaczynają wznosić się na spotkanie Gór Krańca Świata i Gór Czarnych. Tam, rozproszone na terenach między Averlandem i Księstwami Granicznymi, znajdują się królestwa krasnoludów.

Wyznaczająca północną granice prowincji Rzeka Aver przepływając przez Averland przybiera bardzo mocny, błękitny odcień, prąd rzeki jest silny a woda pienista. Rzeka ma swoje źródła w Czarnych Górach i nim dotrze do Averlandu przecina na pół Krainę Zgromadzenia. Żeglowna na niemal całej swej długości rzeka jest szlakiem komunikacyjnym, chętnie wykorzystywanym przez awanturników, płynących z Nuln w kierunku zniszczonej krasnoludzkiej twierdzy Karak-Varn. W południowo-wschodniej części Wielkiego Hrabstwa Averlandu wznoszą się ruiny Trzech Wież, jak nazywają fortecę Averlandczycy. Wielu uczonych twierdzi, że forteca została wzniesiona przed mileniami przez elfy, a zamknięta w kamieniach magia, w ciągu stuleci uległa spaczeniu i obecnie ruiny wypełnia obca, potężna i wroga siła.

Averland graniczy na zachodzie z państwem-miastem Nuln i Wissenlandem, zaś na północy ze Stirlandem i Krainą Zgromadzenia.

W przeciwieństwie do pokrytych wielkimi lasami innych prowincji Imperium, Averland stanowi pas skąpanych w słońcu równin, który biegnie mniej więcej z kierunku północno-zachodniego na południowo-wschodni.
Averland to żyzna kraina, nawadniana przez coroczne wylewy otaczających ją wielkich rzek. W niektórych latach wody wznoszą się wyżej niż zwykle, zalewając wiele miast i osad położonych wzdłuż ich biegu. Jednak Averlandczycy traktują wiosenne powodzie jako cenę, którą trzeba płacić za obfite plony. W ostatnich latach Wielka Hrabina podjęła rozmowy z krasnoludami z Karak Angazhar w Górach Czarnych, chcąc zlecić im skonstruowanie systemu zapór i grobli wzdłuż brzegu Górnego Reiku, co ma umożliwić zapanowanie nad jego wodami podczas sezonu powodziowego. Zarówno władca Wissenlandu, jak i gildia inżynierów z Nuln gorąco przeciwko temu zaprotestowali. Ten pierwszy obawia się, że ziemie jego prowincji ucierpią wskutek wprowadzenia takiego rozwiązania, natomiast gildia inżynierów twierdzi, że to zlecenie bezwzględnie powinno zostać wykonane przez ludzi.

Intensywne karczowanie lasów i uprawa ziemi zmieniła pokrytą niegdyś gęstymi lasami i grząskimi bagnami prowincję. Imperialni budowniczowie, za pomocą potężnego systemu kanałów, osuszyli bagna, które zmieniły się w bogate w ryby stawy, idealnie nadające się do wędkowania. Wielu bogatych szlachciców posiada w granicach swoich ziem strzeżone przez gwardzistów stawy; a averlandzka Dzielnica Stawów jest kolejnym, po Averheimie i Wuppertalu ulubionym przez szlachtę rejonem prowincji.

Z dala od rzek, równiny wznoszą się łagodnie w kierunku geograficznego centrum prowincji, gdzie Stara Krasnoludzka Droga i trakt do Agbeiten spotykają się w miasteczku Heideck. W głębi Averlandu przeważają małe wioski rozsiane po rozległych lennach osiadłej szlachty. Na zachodzie i w centralnych częściach prowincji, szlachta zajmuje się głównie hodowlą słynnego długorogiego bydła averlandzkiego, pędząc co roku swoje stada do portów w Averheim i Loningbruck, gdzie zwierzęta są szlachtowane, a mięso wysyłane do innych prowincji. Chociaż niektórzy arystokracji, szczególnie z okolic Nuln, chcą uchodzić za wyrafinowanych światowców, co nie pozwala im osobiście prowadzić stad na targ, bardziej konserwatywne i tradycyjne rody nadal uważają za punkt honoru osobiste dowodzenie spędem bydła. W ich opinii jest to doskonała okazja, aby popisać się przed rywalami. Mieszkańcy obu miast wiedzą, że gdy w okolicy przybywają hodowcy bydła, lepiej nie wychylać nosa z miejscowych karczm, bowiem są to ludzie nader skorzy do bijatyki.

W południowo-środkowej i we wschodnich częściach prowincji hodowla bydła ustępuje uprawom winorośli, gdyż tamtejsze ziemie najbardziej ze wszystkich terenów zachodniego Averlandu nadają się uprawy wysokiej jakości pnączy winnych. Niektóre plantacje wyciskają grona i na miejscu produkują własne wino, natomiast inne transportują owoce do pobliskich miast, a stamtąd pośrednicy wysyłają je do miejscowych winiarni. Do

sławnych i niesławnych win averlandzkich zalicza się Białe Grenzstadzkie, szczególnie popularne i wysoko cenione w Marienburgu, oraz Rubinowe Loningbrudzkie, tanie i chętnie spożywane przez mniej zamożnych mieszkańców Imperium, od Nuln do Carroburga.

Wschodnia część prowincji to tereny działalności handlarzy kamieniami szlachetnymi, minerałami i futrami. Wielu ludzi pracuje w kopalniach u stóp Gór Czarnych i Krańca Świata, w zamian za prawo do wydobycia oddając część urobku miejscowemu władcy. Niewielu jednak zapuszcza się w głębokie góry w poszukiwaniu bogactw i minerałów, bowiem w ten sposób wkroczyliby na teren krasnoludów, które nie wahają się przed zaciągnięciem intruza przed oblicze ludzkiego sądu i zażądania odszkodowania. Książęta-Elektorzy Averlandu starają się dbać o dobre stosunki z krasnoludami i przestrzegają swoich wasali, aby o ile to możliwe, szanowali krasnoludzkie prawa i zwyczaje.

Z gór najczęściej sprowadza się futra bobrów, wydr i rzadkich błękitnych norek, nazywanych tak ze względu na niebieskawy poblask włosia. Wysokiej jakości futra osiągają znaczne ceny na rynkach wielkich miast, a myśliwi muszą strzec się tych, którzy gotowi są ukraść ich z trudem zdobyte dobra.

LUDNOŚĆ:

Averlandczycy nie są tacy źli, jak na człeczyny oczywiście. Mają twardy charakter, trzymają się danego słowa i nie zadzierają nosa, jak Reiklandczycy. I warzą najlepsze człecze piwo na południu! Nie jest tak smaczne jak nasze, ale przynajmniej da się je przełknąć!

- Brokk Thornsson, krasnoludzki kupiec

Averlandczycy twierdzą, że ich przodkowie przybyli na te ziemie podczas wielkich wędrówek około tysięcznego roku przed Sigmarem. Brigundianie, będąc mistrzami jazdy konnej i powożenia rydwanami, wypędzili lub podbili istniejące plemiona, stając się panami przejętych obszarów. Ze swojego wielkiego obozowiska i fortu, na miejscu którego stoi obecnie Averheim, królowie Brigundian wyjeżdżali na wojny z plemionami Unberogenów i Merogenów oraz bandami orków i goblinów. Nawiązali dobre stosunki z krasnoludami i często zapewniali ich armiom wsparcie konnicy. Brigundianie zaskarbili sobie reputację zaciekłych wojowników, dokonując błyskawicznych i zmasowanych ataków wyśmienitej jazdy, czym zdobyli respekt nawet wśród swoich największych rywali. W istocie, w czasie ostatniego szturmu podczas bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia, Sigmar ruszył do walki w rydwanie Siggurda, wodza Brigundian.

Chociaż upływ czasu i wędrówki plemion wprowadziły do Averlandu nową krew, tradycje Brigundian nadal są tam silne. Chociaż nie najeżdżają już swoich sąsiadów (za wyjątkiem wybuchających od czasu do czasu wojen domowych), ani nie ruszają do boju rydwanami, Averlandczycy to urodzeni żołnierze, którzy zachowują zimną krew i niezłomne morale. Ich szlachta walczy w formacjach jazdy, świetnie władając lancą i mieczem, na wsparcie mając piesze oddziały pikinierów i kuszników.

Brigundianie to osobliwy lud. Pospólstwo szepcze, że dumny ród Brigundian nieco popsuł swoja krew na skutek praktykowanych od stuleci małżeństw wewnętrznych i niepokojącego wpływu Gór Czarnych. Pretendent do tronu Elektorskiego, zwany *Szalonym*, Marius von Leitdorf przyczynił się do powstania wielu żartów o swoich ziomkach. Averlandczycy są ludźmi otwartymi, pełnymi pasji i szczerymi do bólu. Jeśli coś ich rozbawi podczas pogrzebu roześmieją się. Jeśli ktoś ich zdenerwuje, dadzą to po sobie poznać. Znani z zamiłowania do zabawy i ciekawości świata, cenią osoby uzdolnione w sztuce snucia opowieści - z czego bardzo cieszą się wędrowni gawędziarze. Także krasnoludy są mile widziane w Averlandzie, ze względu na szacunek dla ich bezpośredniego sposobu wyrażania opinii.

Jednak Averlandczycy bywają też niezgodni, kapryśni i zmienni. Astrologia, wróżby i liczne zabobony są bardzo rozpowszechnione, a kupcy często rezygnują z interesów dokonywanych w *nieprzyjającej godzinie* lub w *pechowym dniu*. Marius von Leitdorf - znany z tego, że wpada w głęboką depresję lub dziwne napady szału - jest uznawany za przykład typowego Averlandczyka. Słyszano, że nawet pogromcy trolli mówili o mieszkańcach prowincji, że *mają nie po kolei w głowach*. Zmienna i gwałtowna natura potomków Brigundian stała się źródłem licznych docinków o regimentach averlandzkich, nagle zmieniających zdanie w trakcie ataku. Tego rodzaju żarty niezmiernie irytują żołnierzy w czarno-żółtych mundurach, którzy nie zgadzają się z wszelkimi insynuacjami, jakoby pod względem sprawności bojowej ustępowali wojownikom z innych prowincji. Averlandczycy są także znani ze swojego braku tolerancji dla prawników i spisanych umów, które sugerują, że nie można polegać na honorze człowieka. Tych, którzy prowadzą interesy z Averlandczykami, stale irytują zapewnienia, że wszystko zostanie wykonane na *słowo honoru*. Niektórzy twierdzą, że to w istocie narzędzie handlowe wykorzystywane przez przebiegłych averlandzkich kupców do podbudowania swojej reputacji.

POLITYKA:

- ***Averlandzkie wino w sam raz dla białogłowy, do amorów i rozmowy!***
- ***Straż Górska granic nam pilnuje, zatem Averlandczyk na szacunek zasługuje!*** *(To powiedzenie odnosi się do Górskiej Straży, oddziału strzegącego bezpieczeństwa Przełęczy Czarnego Ognia.)*
- ***Averlandzcy żołnierze niczym malowani, w boju niesłychani!*** *(Powiedzenie jest komentarzem bardzo kolorowego umundurowania averlandzkich żołnierzy; w Stirlandzie bardzo popularna jest dowcip:*
  - Dlaczego Averlandczyk nie przyszedł na schadzkę z dziewką?
  - Bo musiał uprać mundur!)
- ***Jak Averlandczyk odróżnia swoją kobietę od owcy? Wcale!*** *(Żart reiklandzki.)*
- ***Urodził się w świetle Morra!*** *(Określenie osoby urodzonej pod złym znakiem lub podejrzanej.)*

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Leżące na południu Imperium Wielkie Hrabstwo Averlandu, strzeżone przed nadciągającymi z północy zagrożeniami, w ciągu stuleci coraz mniej funduszy przeznaczało na prowincjonalną armię, utrzymując jedynie szczątkowe kontyngenty u podnóża Czarnych Gór, wzdłuż południowych granic prowincji.

W AS1707, wojska Averlandu zostały całkowicie zaskoczone i rozbite przez potężną, schodzącą z Czarnych Gór armię zielonoskórych. Zadziwiająco mądry i bystry jak na zielonoskórego, orczy generał Gorbad Żelazny Pazur, wyprowadził swoje wojska z leżącej na Złych Ziemiach twierdzy Żelazna Skała i po przekroczeniu Czarnych Gór zaatakował leżące na północy ziemie ludzi.

Nieliczna, słabo wyszkolona armia Wielkiego Hrabstwa została rozbita, a wzniesione przez ludzi osady, łącznie ze stolicą prowincji Averheim, splądrowane i spalone. Rozzuchwalone łatwym zwycięstwem orki ruszyły na północny-zachód. Nuln, stolica krainy Solland, jak wówczas nazywano południową prowincję Imperium, znaną dziś jako Wissenland, została zdobyta po kilku dniach i orki wdarły się do południowo-wschodnich dzielnic miasta. W czasie bitwy Gorbad zabił Elektora Solland i zdobył jego miecz *Runiczny Kieł*. Gorbad Żelazny Pazur poprowadził swe wojska dalej, w kierunku stolicy Imperium, jednak obrońcy Altdorfu odparli atak. Wojska zielonoskórych zostały zmuszone do odwrotu. Na polach rozciągających się wokół Grunburga, armia Gorbada została zatrzymana i rozbita przez wojska Hrabiego Wissenburga, który pomimo poważnych ran zabił orczego generała. Hrabia Wissenburg, który przeżył bitwę, został mianowany przez Imperatora Elektorem pozbawionej władcy prowincji, którą nazwano później Wissenlandem.

Averland szybko podniósł się z popiołów wojny, odnowiono zniszczone przemarszem orczej armii brukowane gościńce, odbudowano miasta i osady oraz wznowiono produkcję wina.

Po rozbiciu armii Gorbada i odbudowie Averlandu w prowincji pojawiły się nowe siły militarne. Elektor prowincji polegający do tej pory na oddziałach milicji powoływanych w celu doraźnego zaradzenia zagrożeniom i skutecznych, choć nielicznych oddziałach żołnierzy armii averlandzkiej, otrzymał wsparcie w postaci pochodzących z Tilei najemników. Dobrze wyszkoleni żołnierze, pochodzący z tileańskich miast-państw zostali sformowani w dość dobrze zorganizowane oddziały strzelców, łuczników, kuszników, piechoty i konnicy. Wśród najemników znajdowali się także walczący krótkimi mieczami wojownicy z estalijskiej Bilbali oraz włócznicy z Nuln. Najemnicy w ciągu niezliczonych bitew z zielonoskórymi i zwierzoludźmi wielokrotnie udowodnili swoją skuteczność. Równocześnie, na południu powstała Liga Weinburgska, sojusz obejmujący mieszkańców licznych osad i miasteczek, położonych w południowej części prowincji. Zadaniem Ligi było strzeżenie górskich przełęczy, używanych przez zielonoskórych, a łączących Imperium z Księstwami Granicznymi. Jednak Elektor Averlandu, obawiający się zagrożenia ze strony Ligi Weinburgskiej zażądał jej rozwiązania. Jednak członkowie Ligi, od dawna nie darzący szacunkiem Elektora, nie podporządkowali się jego decyzji i prowincję na długie lata spowiły dymy wojny. Po latach krwawych i nie przynoszących rezultatów bitew, obie strony podpisały rozejm, uznający istnienie Ligi Weinburgskiej.

Po zakończeniu wojny z zielonoskórymi do zamku Rebstock przybył hrabia Teophilus von Reinwald, znany handlarz wina. Hrabia odbudował zamek, zniszczony przez zielonoskórych, jednak wkrótce uznał, że forteca położona jest zbyt blisko Czarnych Gór i przekazał zamek na rzecz Kultu Sigmara. Mnisi Sigmara, krótko po rozgoszczeniu się w zamku wznowili produkcję wina. W czasie dziesięcioleci, wielu wojowników przybywało do zamku, by służyć jako straż. Rebstock stał się ważnym punktem na trasie pielgrzymek, podążających drogą Sigmara do Przełęczy Czarnego Ognia. Na początku XX wieku, obejmujący urząd opata Quintus Diehl ustanowił regułę zakonną, którą potwierdził Wielki Teogonista Sigmara i zamieszkujący opactwo wojownicy zostali uznani za zakon rycerski nazwany Zakonem

Świętego Siggurda (na cześć wielkiego wodza Brigundian) i formalnie należący do Templariuszy Płonącego Serca.

Od momentu swego powstania zakon był wrogo nastawiony rewolucyjnie nastawionej Lidze Weinburgskiej, a w ciągu dziesięcioleci pomiędzy dwoma organizacjami wielokrotnie dochodziło do krwawych starć. Obecny Opat z Rebstock jest zaprzysięgłym wrogiem Ligi i chętnie przeszyłby swoją domenę o należące do Weinburgczyków ziemie. Natomiast Zakon Świętego Siggurda postrzegany jest przez Ligę jako fanatyczna instytucja polityczna i nie cieszy się zbyt dużą popularnością.

Kolejny sojusz powstał na początku XXIII wieku po odparciu Inwazji Chaosu, kiedy wojownicy i kapłani Sigmara, weterani wojny z Chaosem, założyli Ligę Młota. Sojusz obejmuje osady i miasteczka leżące na wschodnim brzegu Górnego Reiku, a Wuppertal, drugie, co do wielkości miasto prowincji, jest jednocześnie siedzibą jednego z przywódców Ligi Mariusa von Leitdorf. Liga Młota jest organizacją podległą prawom Kultu Sigmara i w osadach należących do sojuszu przestrzega się tych przepisów z całą surowością. Liga Młota jest potężną organizacją i Wielka Hrabina Ludmila von Alptraum obawia się, że jeśli nie przyłączy się do sojuszu to po jej śmierci, która może nadejść szybko (wszak hrabina ma 77 lat), jej córka Marlene może zostać poślubiona lub zabita i tron elektorski, przy cichym wsparciu Imperatora, przejmie Marius von Leitdorf.

Najnowszym z sojuszy, zawiązanym dwie dekady temu jest Liga Wina, organizacja lojalna wobec Elektora, powstała w celu powstrzymania rabunkowych rajdów dokonywanych przez stirlandzkich baronów-rozbójników. Choć winę za grabieże zrzucano na banitów, zielonoskórych i mutantów to członkom Ligi z powodzeniem udało się wytropić i odzyskać skradzione przez stirlandzkich baronów averlandzkie dobra.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci, poprzedzających elekcję Karla-Franza, sytuacja polityczna wewnątrz Imperium znacznie się pogorszyła. Osłabiony wiekiem Imperator zaczął ulegać działaniom zarówno wewnętrznych jak i zewnętrznych wrogów, a intrygi, na elektorskich dworach, misternie tkane przez pokolenia kultystów Chaosu zaczęły przynosić owoce, odżyły nie tylko dawne waśnie, ale także powstało wiele nowych. Pozbawieni silnego przywódcy Elektorzy zaczęli zwracać się przeciw sobie. Wybór Karla-Franza I, tchnął nieco nadziei w zmartwione losem Imperium serca.

Obecnie Wielkim Hrabstwem Averlandu rządzi 77 letnia Ludmila von Alptraum, jej spadkobiercą jest najstarsza córka baronowa Marlene, a największym wrogiem Marius von Leitdorf.

Stojący na czele rodu i znany ze swego chwiejnego charakteru Marius von Leitdorf nazywany jest przez innych *Szalonym*. Ambitny, dążący do przejęcia elektorskiego tronu szlachcic często jest ponury i przygnębiony, lub na całe dnie zamyka się w swoich komnatach, nie przyjmując pokarmu i nie odzywając się do nikogo, równie często wpada w furię. Poza chwiejnym charakterem, Marius von Leitdorf znany jest ze swego już niemal legendarnego zamiłowania do jedwabi, aksamitów i najnowszych trendów mody oraz ogólnie wszystkiego co tileańskie, choć polityczni przeciwnicy uważają do za nieudolnego fircyka to szlachcic posiada w Tilei wielu wpływowych przyjaciół, a sam jest jednym z przywódców wpływowej Ligi Młota. Nieznośne usposobienie Von Leitdorfa nie wpływa na fakt, że szlachcic jest świetnym szermierzem walczącym mieczem i lewakiem, utalentowanym poetą, zdolnym malarzem i pomysłowym inżynierem oraz wynalazcą. Marius von Leitdorf odebrał wiele lekcji fechtunku od tileańskiego fechmistrza Francisco Carmagnola.

W Averlandzie, Wielka Hrabina Ludmila von Alptraum, wyznawczyni Dawnej Wiary, musiała podjąć trudną decyzję. Choć Hrabina zawsze była lojalna wobec Imperatorskiego Dworu, to doskonale wiedziała, że ona sama, oraz jej przejawiająca proulrykańskie sympatie rodzina nie jest zbyt popularna wśród wyznających Sigmara szlachciców. Ludmila wiedziała także, że na dwór jej największego konkurenta Mariusa von Leitdorf przybył imperialny plenipotent, przynoszący von Leitdorfom nieformalne poparcie Imperatora, a jej samej ciche ostrzeżenie: jeśli hrabina nie przyłączy się do sojuszu i nie wyrzeknie się swoich proulrykańskich sojuszników, to wojska prowadzone przez Mariusa Leitdorfa zaatakują Averheim. Choć Wielka Hrabina posiadała wsparcie Ligi Wina, to nie mogła ryzykować starcia z przeważającymi siłami von Leitdorfa, zdając sobie doskonale sprawę, że za ambitnym i szalonym szlachcicem stanie nie tylko Liga Młota czy Opactwo Sigmarytów z Rebstock, ale także Liga Weinburgska oraz służący w armii von Leitdorfów tileańscy najemnicy.

JĘZYK:

W mowie Averlandczyków pobrzmiewa dziwna, niemal śpiewna nuta. Zwykle zmiękczają wymowę i przeciągają samogłoski. Wielu artystów i młodych szlachciców parających się poezją imituje akcent averlandzki. Wierzą, że wszyscy wielcy geniusze byli dotknięci obłędem, więc naśladowanie wymowy typowej dla *szaleńców* udzieli im odrobiny twórczego geniuszu.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Averland utrzymuje dobre relacje z Nuln oraz Wissenlandem i może liczyć na przysłanie z miasta-państwa doskonale wyszkolonych jednostek włóczników i artylerii. W przeszłości to Averland zapewniał ochronę, położonemu na ruchliwym szlaku handlowym, rozwijającemu się miasteczku. Obecnie sytuacja się odwróciła, miasteczko rozrosło się do rozmiarów potężnego miasta-państwa z równie potężną armią.

Relacje pomiędzy Averlandem i Krainą Zgromadzenia nie należą do serdecznych. Averlandczycy wciąż roszczą sobie pretensje do leżącej w Krainie Zgromadzenia Marchii Averu. Według powtarzanych od wieków opowieści, mieszkańcy baronii zostali zmuszeni do opuszczenia ziem przez uzbrojone oddziały Imperatora Ludwiga Grubego, który przekazał teren niziołkom.

Pomiędzy Averlandem a położonym na północy Stirlandem od wieków utrzymują się napięte stosunki. W przeszłości stirlandzcy baronowie-rozbójnicy, powstrzymani przez averlandzką Ligę Wina, pozwalali sobie na śmiałe wypady na tereny Averlandu, rabując wsie i małe miasteczka, a następnie uciekając z łupami do swoich, położonych w granicach Stirlandu, twierdz. Choć zaprzestano już owego procederu, a część winnych została ukarana, to minie jeszcze wiele czasu nim obie strony zapomną o doznanych krzywdach.

Sylvania, podobnie jak reszta Imperium, jest według Averlandczyków krainą złych omenów i niewielu dobrowolnie tam wędruje. Jeśli już muszą to uczynić, to wybierają dłuższą, okrężną drogę, prowadzącą do Nuln, skąd rzeką Stir płyną do Waldenhof, stolicy Sylvanii.

Relacje pomiędzy prowincją a Księstwami Granicznymi opierają się przede wszystkim na obustronnej ochronie. Averlandczycy, z pomocą kontyngentu Templariuszy Płonącego Serca strzegą północnego wylotu Przełęczy Czarnego Ognia, natomiast wojska księstwa leżącego po drugiej stronie Czarnych Gór jego południowego końca.

NIELUDZIE W AVERLANDZIE:

Averheim i Wuppertal są największymi miastami prowincji i żyje w nich niewielka liczba krasnoludów, a wielu khazadów zatrzymuje się tutaj w czasie podróży do ruin Karak-Varn lub innych bastionów Krasnoludzkiego Imperium. Krasnoludy, które zatrzymały się w ludzkich miastach na dłużej często oferują swe usługi ludziom. Rzemieślnicy pracują w kuźniach, wyrabiając przedniej jakości broń i pancerze, a wojownicy wynajmowani są przez szlachciców jako ochroniarze lub przyłączają się do oddziałów najemników.

Niewiele Leśnych Elfów pojawia się w miastach Averlandu, a większość z nich to awanturnicy, którzy czasem zatrzymują się w danym miejscu na dłużej. Choć produkowane przez Averlandczyków wino smakuje elfom, a prowincja jest piękną krainą, której północne wzgórza pokrywają gęste, nietknięte ręką człowieka lasy, to w Averlandzie nie ma miejsca, które elfy mogłyby nazwać domem.

W przeciwieństwie do elfów, niziołki bardzo chętnie odwiedzają północno-wschodnią, graniczącą z Krainą Zgromadzenia, część prowincji. Niziołki wolą nie zapuszczać się dalej, gdzie według ich opowieści żyją *szaleni Sigmaryci*. Wielu z nich zatrudnia się w winiarniach lub jako kucharze w posiadłościach zamożnych szlachciców, by po wielu latach wrócić do Krainy Zgromadzenia znacznie bogatszymi.

RELIGIA:

Kult Sigmara jest dominującym wyznaniem wśród mieszkańców miast, szczególnie wśród mieszczan i szlachty. Wiara w Sigmara jest bardzo silna wzdłuż Górnego Reiku, gdzie swoje wpływy posiada Liga Młota. Centrum wiary w Sigmara jest miasto Wuppertal, gdzie wiara graniczy z fanatyzmem, a przestrzeganie prawa jest egzekwowane przez zakonników i kapłanów, aktywnie uczestniczących w polityce. Oskarżonych o przestępstwa poddaje się próbom, stosowanym także przez Inkwizycję, i jeśli oskarżony je przejdzie, zostaje uniewinniony, co zdarza się bardzo rzadko. Powszechnie znanym w Averlandzie jest Prezbiter Sigmara Joseph Czcigodny, zawdzięczający rozgłos szczególnie okrutnym wyrokom, jego ulubioną karą wymierzaną za bluźnierstwo jest wyrywanie języka.

Dawna Wiara, pogardzana przez klasę średnią i szlachtę jest popularna wśród prostych wieśniaków. Wśród szlachty jedynie Wielka Hrabina Ludmila von Alptraum i jej rodzina przyznała się do praktykowania Dawnej Wiary.

Inne wyznania pełnią drugorzędną rolę w porównaniu z Kultem Sigmara czy Dawną Wiarą.

Verena jest popularna wśród uczonych, zamieszkujących Loningbruck, gdzie największa świątynia poświęcona jest Bogini Nauki & Sprawiedliwości.
Ulryk posiada prawdopodobnie nielicznych wyznawców wśród mieszkańców wsi położonych u stóp Czarnych Gór, gdzie wilki pożerają bydło a zielonoskórzy przypuszczają sporadyczne ataki.

Także Ranald posiada swoich wyznawców wśród biedniejszych mieszkańców miast.

Ponieważ Averland posiada w swoich szeregach wielu Tileańskich najemników, wraz z nimi do prowincji przybył Kult Myrmidii. Kaplice poświęcone Bogini Wojny wzniesiono w Averheim i Wuppertalu.

BARWY PROWINCJI:

Czerń i żółć/złoty są od wieków tradycyjnymi barwami prowincji. Szlachta, zależnie od poparcia, jakim darzy rządzącego Elektora ozdabia swych żołnierzy i namioty bądź to w barwy prowincji, bądź to w zupełnie inne, często kojarzone z wrogami Elektora kolory.

Liga Młota za swoje barwy przyjęła biel/srebro i błękit, rewolucyjna Liga Weinburgska przeciwna tradycji i opozycyjna w stosunku do obecnej Elektorki za swoje barwy przyjęła czerwień i żółć/złoto. Liga Wina, trzymająca się tradycji i lojalna wobec elektorskiego dworu przyjęła barwy prowincji, czerń i żółć/złoto.

ŚWIĘTO WINA W AVERHEIM:

Bogate winnice Averlandu od wielu lat słyną z obfitych zbiorów. Produkcja wina stanowi integralną część kultury Imperium. Jednym z powodów, dla których pierwotne plemiona ludzi porzuciły życie koczownicze, był fakt, iż trzeba było stale pilnować upraw winogron przed innymi plemionami i dzikimi zwierzętami. Obecnie, na Południu Imperium winogrona uprawiane są przez większość chłopów, gdyż sprzedaż wina przynosi coraz większe zyski. W dawnych czasach był to trunek podawany jedynie na stołach szlacheckich, jednak z upływem lat udoskonalono i uproszczono proces fermentacji, co znacznie obniżyło koszty wina. Tego dnia, gdy Sigmar pokonał hordy zielonoskórych w bitwie o Przełęcz Czarnego Ognia, toasty na jego cześć wznoszono winem, a nie piwem. Jednak z legend Averlandu głosi, że władca krainy, Siggurd, poczęstował w owym dniu Sigmara swoim ulubionym gatunkiem wina, który zasmakował pierwszemu Imperatorowi. Averlandzka szlachta bardzo się szczyci tą opowieścią.

Do czasów Wielkiej Inwazji Chaosu w AS2302, produkcja wina w Imperium stanowiła niemal wyłącznie domenę duchowieństwa. Wino wyrabiano w kilkunastu klasztorach położonych na południu Imperium. Oczywiście, gorszej jakości wino produkowano w każdej wsi, jednak zazwyczaj produkcja ta zaspakajała wyłącznie lokalne potrzeby. Pionierem w otrzymywaniu nowych gatunków wina od dawna była Kraina Zgromadzenia. Mówi się, że niziołki odkryły tajniki produkcji deserowego wina zwanego dziś *sherry*, choć Estalijczycy utrzymują, że niziołki wykradły im sekret. Po Inwazji Chaosu i wstąpieniu na tron Magnusa Pobożnego, Wielki Teogonista Ansgar - którego imię do dziś jest błogosławione przez koneserów wina - upowszechnił trunek w Imperium. Motywy Ansgara były proste. W jego czasach, ludzkość piła wyłącznie jasne i ciemne piwo, gdyż dobre wino było niebotycznie drogie i trudne do zdobycia. Ansgar uważał za rażący grzech, iż zwykli ludzie nie mogą cieszyć się trunkiem, który tak zasmakował Sigmarowi Młotodzierżcy. Na prośbę Wielkiego Teogonisty, Imperator zlecił budowę prostych pras do wyciskania winogron, gdyż duchowni od dawna uważali wyciskanie winogron nogami za uwłaczające ich godności, a poza tym, obniżało to szlachetność trunku. Wielki Teogonista ogłosił również, że grzechem jest przechowywanie wina w bukłakach ze zwierzęcej skóry. Tym samy wydano słynny dekret, który wymagał, aby wino przechowywane było w butelkach lub drewnianych beczkach, co nie psuło smaku. Dzięki innowacjom Ansgara, w Imperium ujednolicono i uproszczono metody produkcji wina, co w krótkim czasie doprowadziło do powstania pierwszych powszechnie rozpoznawanych marek tego trunku.

Oprócz rosnącej jakości wina, również inne czynniki zadecydowały o wzroście popularności tego trunku. Dzięki poradom krasnoludów, imperialni szklarze poprawili jakość wydmuchiwanych butelek, które stały się mniej kruche i ułatwiły transport wina. Szybko odkryto też, że najlepszą zatyczką butelek jest korek, dzięki któremu wino nie wietrzeje. Po raz pierwszy do Imperium zaczęto sprowadzać doskonałe wina z Estalii, które wcześniej nie miało szans przetrzymać tak długiej podróży. Książę-Elektor Averlandu postanowił uhonorować długoletnią tradycję swojej prowincji i ustanowił doroczne Święto Wina. Warto zaznaczyć, że obecnie wino nadal pozostaje trunkiem droższym od piwa, jednak tylko najlichszego żebraka nie stać na szklaneczkę wina do świątecznego posiłku. Podczas Święta Wina, trunek ten wyprzedawany jest za bezcen, gdyż straty winiarzy pokrywa rządzący Elektor. Finansowanie święta od dziesięcioleci traktowane jest jako niepisany obowiązek praworządnego władcy Averlandu i przysparza mu zdecydowanego poparcia wszystkich obywateli, którzy gustują w winie.

Averlandzkie Święto Wina organizowane jest od ponad wieku. Wielu kupców Starego Świata, nawet ci, którzy nie zajmują się handlem trunkami, przybywa do miasta specjalnie w tym czasie, mając nadzieję na nawiązanie intratnych kontaktów handlowych. Samo święto jest dosyć niezwykłe. Z jednej strony tradycją są tańce pod otwartym niebem, huczna zabawa do białego rana i naturalnie, smakowanie różnych gatunków wina, a z drugiej strony pijaństwo lub utrata panowania nad sobą uważane są za niewybaczalny nietakt. Nastawienie to wiąże się zapewne z faktem, iż koneser wina skupia się na tym, co ma w kielichu, natomiast zwykły pijak bez opamiętania żłopie, co mu wleją do kufla. Święto Wina jest chyba jedyną okazją w roku, podczas której szlachcie wypada zadawać się z pospólstwem i wymieniać mniej lub bardziej filozoficzne uwagi na temat szlachetności (lub jej braków) różnych trunków.

Co roku, najmłodsze roczniki win oceniane są przez specjalną komisję, w składzie której zasiadają między innymi: Książę-Elektor, Mistrz Ceremonii oraz Lektor Averlandu. Obowiązkiem sędziów jest spróbowanie każdego ze zgłoszonych do konkursu win i ustalenie werdyktu pomiędzy drugim a czwartym dniem Święta. Nazwy zwycięskich gatunków wina ogłaszane są wieczorem czwartego dnia, tak aby jego producenci mogli zbierać następnego dnia zasłużone pochwały. Co roku przyznawane są trzy nagrody: Najlepsze Białe Wino, Najlepsze Czerwone Wino i Najlepsze Wino Święta.

Sercem uroczystości jest naturalnie Plenzerplatz, choć zabawy toczą się na ulicach całego Averheim. Na ulicach ustawiono stragany z winem, a handlarze sprzedają też najróżniejsze jedzenie i oczywiście ciasta. O dziwo, w trakcie Święta sprzedawcy i kramarze nie przekrzykują się nawzajem zachwalając towar. Powód tak kulturalnego zachowania kramarzy jest prosty. W trakcie trwania Święta, wszystkich krzykliwych i nieprzyjemnych sprzedawców, którzy zakłócają zabawę, straż miejska siłą przenosi na obrzeża miasta lub wyrzuca za bramy.

POCZĄTEK ZABAWY:

Oficjalnie Święto rozpoczyna się wczesnym rankiem drugiego dnia miesiąca Erntezeit. Mistrz Ceremonii staje na niewielkim podwyższeniu na Plenzerplatz, a zebrany tłum zaczyna skandować:

- *Robak! Robak! Robak! Robak!*

Większość mieszkańców Averheim przerywa wykonywane czynności i dołącza swój głos do skandującego tłumu, aż krzyk tysięcy gardeł wypełni wszystkie ulice miasta. Nazwa *Robak* lub *Stalowy Robak* w żargonie Averlandczyków oznacza korkociąg. Po krótkiej chwili Mistrzowi Ceremonii podany zostaje na aksamitnej poduszce złoty korkociąg. Legenda głosi, iż jest to narzędzie, którym otworzono pierwszą butelkę podczas pierwszego Święta Wina. Po chwili wyczekiwania, Mistrz Ceremonii otwiera butelkę wina, które zdobyło zeszłoroczną nagrodę Najlepszego Wina Święta. Wraz z wyskakującym z butelki korkiem, stragany na wszystkich ulicach miasta rozpoczną sprzedaż, a ludzie zaczną świętować.

ŻARGON WINIARSKI AVERLANDU:

ATRAKCYJNE: wino smakuje pomimo pewnych oczywistych niedociągnięć. Komplement w przypadku wina taniego i obraza win drogich.

BEZPOŚREDNIE: wysoka zawartość alkoholu. Wino szybko uderza do głowy.

GĘSTE: odniesienie do faktu, że wino jest tak muliste, że prawie trzeba je gryźć i żuć. Bardzo zły znak, gdyż w takich trunkach gustują jedynie krasnoludy.

GIĘTKIE: nie dość silne. Brakuje mu wyrazistego smaku.

GŁĘBOKIE: wino o zróżnicowanych akcentach smakowych. Pochwała.

KORKOWE: korek, którym zamknięte było dane wino, przegnił i trunek smakuje jak miazga drzewna. Wino należy wylać.

KRZEPKIE: wino o silnym smaku. Zazwyczaj jest to komplement.

ŁATWE: tanie, lecz smakowite.

ODJAZD: całkowita ocena wina, biorąca pod uwagę jego wpływ na żołądek i prawdopodobieństwo wywołania kaca.

OKRĄGŁE: podobnie jak tłuste, jednak niesie ze sobą umiarkowaną pochwałę.

OSTRE: silny, ostry smak. Z wiekiem smak trunku powinien złagodnieć, ale raczej nie warto na to czekać.

PROMIENNE: niezwykle przejrzyste wino. Zazwyczaj świadczy źle o winach białych, lecz doskonale o winach czerwonych.

SIARKA: podłe wino najgorszego gatunku, zdatne tylko do wylania. Należy go unikać za wszelką cenę.

SROGIE: piekące w język.

TŁUSTE: zapełnia usta, lecz brak mu wyrafinowanego smaku. Średniej jakości.

UROCZE: nie sprostało oczekiwaniom.

TECHNIKI DEGUSTACJI WINA:

Pierwszym poważnym błędem popełnianym przez nowicjuszy jest przekonanie, że degustacja wina polega wyłącznie na ocenie jego smaku. Bohater, który wypije wino przed oceną wszystkich jego walorów, zostanie uznany za grubiańskiego przygłupa i wykluczony z towarzystwa. Na miejskich straganach stoją całe rzędy szklanych kielichów i szklanic. Po spróbowaniu danego wina, degustujący powinni odstawić je na tacę. Bogatsi koneserzy wina posiadają swoje własne, bogato zdobione kielichy.

Degustator wina powinien najpierw ocenić wygląd trunku, następnie jego aromat, a dopiero na końcu smak. Ocena smaku dzieli się na trzy etapy: *Atak*, *Smak* i *Posmak*. Kolor wina zależy od gatunku winogron użytych do jego produkcji oraz od wieku trunku. Wina czerwone mogą być głęboko fioletowe, a nawet krwistoczerwone, podczas gdy wina białe są najczęściej jasnożółte lub złociste. Większość winogron uprawianych w Averlandzkie wykorzystywana jest do produkcji win białych, chociaż kilka plantacji próbuje wyhodować winogrona na wina czerwone. Wino pozostawia na kielichu *pierścień* czyli osad, po którym degustatorzy poznają jego wiek. Niektórzy koneserzy przed degustacją specjalnie poruszają wkoło kielichem, aby zamieszane wino podmyło wyżej ścianki i pozostawiło lepiej widoczny osad. Aromaty wina są bardzo różne, począwszy od nut kwiatowych, a skończywszy na zapachu z

lekka czekoladowym. Jeśli wino brzydko pachnie, z pewnością smakuje jeszcze gorzej.

Atak jest pierwszym wrażeniem, jakie odbiera się po skosztowaniu wina. Preferowany jest raczej silny *Atak*, gdyż słaby świadczy o miernocie walorów smakowych wina. *Smak* określa prawdziwy charakter wina i to, jak reagują na niego kubki smakowe. *Posmak* jest natomiast smakiem, który pozostaje w ustach po przełknięciu wina. Każda z wymienionych powyżej cech wina ma swoją własną skalę oceny, która dla niezorientowanego przybysza brzmi równie niejasno jak terminologia fechtunku rapierem.

NIEKTÓRE MARKI WINA:

Wiele gatunków wina zostaje nazwanych na cześć regionów lub miast, w których powstały. Powszechne jest też nazywanie wina według winiarni, w której zostało wyprodukowane. W Averheim, na Święcie Wina można spróbować około 80 różnych gatunków, poniżej przedstawiono niektóre z nich.

AULENBACHER

Butelki tego wina o słomianym kolorze oznaczone są symbolem komety o dwóch ogonach. Aulenbacher pochodzi z małej winnicy położonej u podnóża Gór Czarnych, prowadzonej przez Prezbiterów Sigmara. Jest to niezbyt drogi trunek, popularny wśród kupców i mieszczan. Sympatycy Aulenbachera nalegają, że wino to można pić jedynie z kielichów oznaczonych symbolem Sigmara, gdyż tylko takie wydobywają z trunku pełnię smaku.

BILBALI

Ciemnoczerwone wino z Estalii zawdzięcza swoją nazwę miastu, w którym zostało wyprodukowane. Przed wypiciem, Bilbali musi leżakować przez dziesięć lat w masywnych dębowych beczkach ułożonych w jaskiniach nad brzegiem Wielkiego Oceanu. Leżakowanie to nadaje Bilbali specyficzny dębowy posmak z nutą słonej morskiej bryzy. Ogólnie jest to wino srogie i bardzo bezpośrednie, w którym gustują żołnierze i żeglarze.

GRENZSTADZKIE

Averlandzkie głębokie białe wino, bardzo popularne w Imperium, a zwłaszcza w Marienburgu. Grenzstadzkie ma kolor złotej bieli z delikatnym akcentem jabłka i nutą brązu. Koneserzy wina są gotowi sporo za nie zapłacić, nie tylko w uznaniu dla jego wyśmienitego smaku, lecz również dlatego, iż bardzo rzadko powoduje kaca.

KORZENNE

Następny rocznik słynnego zdobywcy pierwszej nagrody poprzedniego Święta Win. Korzenne jest niezwykle słodkim winem, które jednak nie ciąży na żołądku.

RUBINOWE LONINGBRUCKIE

Loningbruckie to popularne w Averlandzie tanie wino. Pozostaje kwestią otwartą, czy więcej sympatii zjednuje mu smak czy niska cena. Loningbruckie jest właściwie winem białym, lecz jego producenci barwią je krwią długorogiego bydła hodowanego w Averlandzie. Krew dodawana jest do kadzi podczas procesu fermentacji.

WYBOROWY GWIZDACZ

To różowe wino pochodzi z Krainy Zgromadzenia i jest produkowane przez klan Gwizdaczy. Ma delikatny, kwiatowy bukiet okraszony nutką mięty. Wszystkie wina klany Gwizdaczy produkowane są w sposób tradycyjny, czyli winogrona w kadzi są wyciskane nogami przez młode niziołki. Klan Gwizdaczy jest niezwykle dumny ze swojego przywiązania do tradycji i za nic w świecie nie kupi nowoczesnej prasy. W związku z tym wielu koneserów wina nawet nie tknie Wyborowego Gwizdacza - a szkoda, gdyż jest to wspaniałe okrągłe wino. Dzieci z klanu ręcznie dekorują każdą butelkę, malując na niej kwiaty, motyle oraz różne potwory z legend i opowieści *Dużych Ludzi*.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

AVERHEIM:

Jeszcze przed narodzeniem Sigmara, Averheim - miejsce głównego obozowiska Brigundian - stało się najważniejszym miastem na terenach pomiędzy Averem a Reikiem. Położone na wysokim cyplu wbijającym się w Aver, pozostaje niezagrożone przez coroczne powodzie i wylewy rzeki. W najwyższym punkcie miasta, na końcu drogi prowadzącej z Pfunzig i Heideck, stoi otoczona potężnymi murami forteca Elektora. Z wież twierdzy rozciąga się wspaniały widok na otaczające miasto równiny.

Legenda głosi, że podobno budowę twierdzy rozpoczął sam Siggurd po tym, jak Sigmar mianował go Księciem prowincji. Chciał stworzyć symbol tak potężny i zastraszający, żeby żaden buntownik ani najeźdźca nigdy nie odważył się rzucić wyzwania jego władzy. Naturalnie, zamek Averburg był kilka razy przebudowywany, rozbudowywany i naprawiany, więc trudno jednoznacznie stwierdzić, czy rzeczywiście został wzniesiony przez legendarnego wodza Brigundian. Uczeni szacują datę założenia zamku na początek Pierwszego Tysiąclecia, ale niepodważalnych dowodów mogłoby dostarczyć tylko zbadanie fundamentów, czyli wejście do krypt Książąt-Elektorów. Dotychczas prośby o zezwolenie na takie badania były regularnie odrzucane bez żadnego uzasadnienia. Niektórzy zastanawiają się, czy władcy Averlandu zwyczajnie dbają o spokojny spoczynek zmarłych przodków, czy może prawdziwe są pogłoski o tym, że w krypcie Siggurda wciąż znajdują się jego tarcza, włócznia i rydwan. Jeśli rzeczywiście tak jest, Książęta-Elektorzy raczej nie byliby tak chętni do wyjawiania innym, że posiadają tak potężne artefakty.

Averheim słynie ze swoich obór, gdzie latem kończą się spędy bydła. Przez kilka dni ulice wypełnia bydło sprowadzane na rynek, a pracownicy właścicieli trzód mają zaledwie kilka dni na wydanie swego zarobku i zażywanie przyjemności miasta. W tym czasie straż Averheim zwyczajowo zatrudnia dodatkową pomoc, aby zachować przynajmniej odrobinę kontroli nad *świętowaniem*. Obory mieszczą się w pobliży doków, gdzie znajdują się także rzeźnie, więc sprawione mięso może od razu być solone lub marynowane i ładowane na barki do dalszego transportu. Ostatnio grupa kupców zaczęła eksperymenty z lodem sprowadzanym z gór. Gildia solarzy z Averheim zagroziła wszczęciem rozruchów, jeśli te działania nie zostaną przerwane.

W mieście stoi słynny pomnik zwany Kolumną Czaszek. Znaczy on miejsce stoczonej w XVIII wieku bitwy z armią Gorbada Żelaznego Pazura. Pomnik upamiętnia ofiary poległe w walce z zielonoskórymi. Do dzisiejszego dnia powiada się, że w Noc Tajemnicy (Geheimnisnacht) z niektórych czaszek spływa krew.

AGBEITEN:

Na granicy Averlandu i Sudenlandu leży niewielka osada, zamieszkana przez mniej więcej 700 osób. Cały interes kręci się wokół rolniczego targowiska i spławu produktów w dół Reiku. Niewielu ludzi modli się w Abgeiten do Sigmara czy Ulryka. Większość czci Taala albo wyznaje Dawną Wiarę.

GRENZSTADT:

Zbudowany w AS1815 przez Marlena von Alptraum fort strzeże wejścia na Przełęcz Czarnego Ognia oraz prowadzącej przez nią Starej Krasnoludzkiej Drogi. Stacjonujący w forcie oddział straży górskiej wspólnie z krasnoludzkimi wojownikami podziemnymi patroluje zarówno przełęcz jak i pobliskie góry. W ciągu wieków, w pobliżu fortu powstało górnicze miasteczko nazwane Grenzstadt. To ośrodek handlu futrami, klejnotami i metalem. Wiele gildii utrzymuje tu siedziby oraz liczne magazyny w obrębie murów. Nic dziwnego też, że w mieście żyje stosunkowo liczna populacja krasnoludów, sięgająca nawet 10% ogółu mieszkańców. Większość działa jako pośrednicy handlowi swoich klanów i oferują swoje usługi tym, których na to stać. W gospodach mówi się także, że mają oko na wszystko, co się dzieje w okolicy, wypatrując tych, którzy rabują majątek krasnoludzki i próbują przemycać go do Imperium. Według niesprawdzonych pogłosek wyjaśnia to niedawne zniknięcie kilku górników, którzy chwalili się odnalezieniem bogatych złóż na wzgórzach.

HEIDECK:

Wybudowany u szczytu potęgi Imperium Krasnoludzkiego jako fort przydrożny przy Starej Drodze, Heideck był w ruinach, gdy ludzie po raz pierwszy zajęli te tereny w Pierwszym Tysiącleciu. Pod rządami ludzi miasto stało się ważnym węzłem transportu z górnego Reiku przez Agbeiten oraz na szlaku między Przełęczą Czarnego Ognia i Averheim. To bezpieczne, dość nudne miejsce, w którym odbywają się targi bydła dla kupców, którzy nie chcą pokonywać całej drogi do Averheim.

Do Heideck chętnie przybywają uczeniu, aby badać ruiny Krasnoludzkiego fortu, a także poszukiwacze skarbów, szukający podziemnych katakumb, które podobno dawno temu zostały wypełnione skarbami i zapieczętowane. Bez względu na to, czy te katakumby istnieją, mieszkańcy Heideck całkiem nieźle zarabiają na sprzedaży łatwowiernym przybyszom *autentycznych map podziemi*.

HOCHSLEBEN:

Na Hochlsleben kończy się szlak żeglowny. Mieszkańcy miasteczka utrzymują się w handlu metalami, kamieniami szlachetnymi, cennymi kruszcami i futrami. Wymienia się je za brandy, wino, broń, wyroby rzemieślnicze, alkohol, oliwę, wódkę i inne mocne trunki, bowiem zaglądający do miasta poszukiwacze i traperzy oczekują uciech życia.

LONINGBRUCK:

Loningbruck leży wśród winnic i pól Averlandu. Nie jest może zbyt duży, ale za to dostatni. Wśród mieszkańców znajdują się zarówno wyznawcy Sigmara jak i Ulryka, jednak największa świątynia w mieście poświęcona jest Verenie. Przy niej znajduje się duża biblioteka, zawierająca wiele ksiąg traktujących o historii rodzaju ludzkiego i prawa.

MERFELD:

Merfeld to górnicze zagłębie Averlandu, dorównujące zamożnością stolicy prowincji Averheim. W Heizenfeld żyje także około 700 krasnoludzkich górników i inżynierów oraz stacjonuje oddział wojowników podziemnych.

PFUNZIG:

Pfunzig to zamożne handlowe miasteczko oraz największe skupisko niziołków poza granicami Krainy Zgromadzenia. Według ostatniego spisu ludności, w granicach miasta stale zamieszkuje niespełna tysiąc niziołków.

STREISSEN:

> ***Nigdy nie zapomnimy, nigdy nie przebaczymy!***
> - napis na murze budynku na rynku w Streissen, gdzie w AS2502 doszło do masakry zbuntowanych mieszczan

Potrzeba zmian i rozwoju to dość rzadka cecha pośród zazwyczaj przywiązanych do tradycji Averlandczyków, jednak to właśnie w Streissen można zauważyć jej oznaki. Posiadające niewielką uczelnię i akademię medyczną Streissen zawsze było gotowe przyjmować nowe idee z całego świata. Averlandczycy często określają osoby pochodzące ze Streissen jako te, które *mają nierówno pod czaszką* albo są *pod zbytnim wpływem Nulneńczyków i Stirlandczyków*. Średnie i wyższe klasy Streissen szczycą się swoją otwartością na nowe pomysły i uważają się za intelektualną elitę Averlandu.

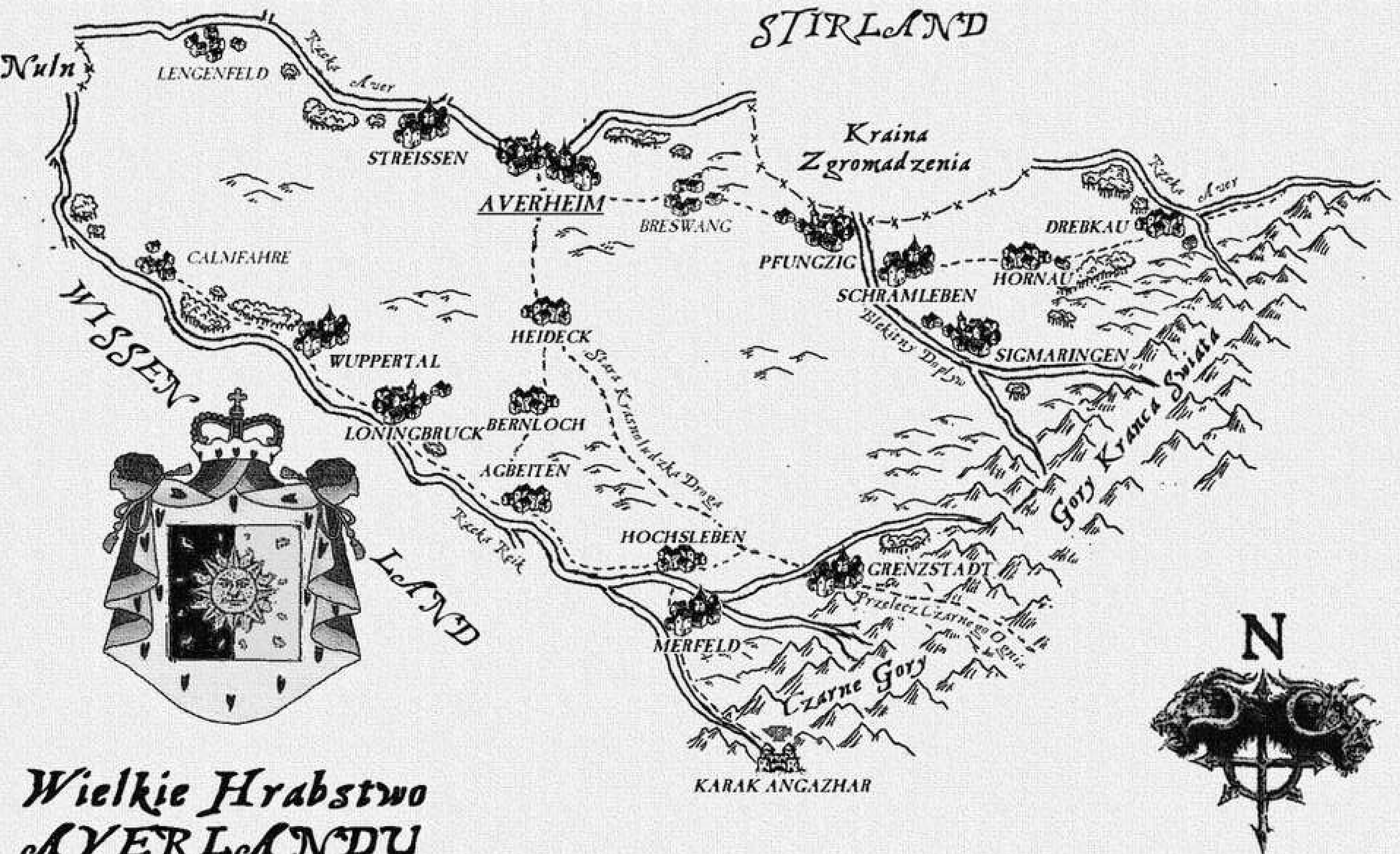
W ostatnim stuleciu, pod wpływem nowych koncepcji politycznych z Nuln, władcy Streissen podjęli kroki, które zmusiły Wielką Hrabinę Ludmiłę von Alptraum, aby nadała im status wolnego miasta, udzieliła licznych przywilejów - włącznie z prawem wybierania własnych władz - oraz zwolniła z wielu obowiązków i podatków wobec korony w Averheim. Przez dekady lud Streissen optymistycznie patrzył w przyszłość, ale w roku AS2502 wybuchły zamieszki biedoty miejskiej, wywołane plagą niszczące zboże i klęską głodu. Lokalne władze, mając do dyspozycji zaledwie niewielki garnizon straży miejskiej, okazały się bezsilne, gdy podżegacze przejęli kontrolę nad tłumem i ogłosili powstanie władzy ludowej.

Rada miejska zwróciła się do Wielkiej Hrabiny Ludmiły o wsparcie wojskowe w celu stłumienia rebelii, ale Elektorka postawiła warunek. W zamian za jej pomoc rajcy miejscy mieliby zrezygnować ze statusu wolnego miasta i uzyskanych przywilejów. Zdesperowana rada miasta nie miała wyboru. Oddziały Ludmiły przywróciły porządek, dokonując strasznej masakry zgromadzonych tłumów buntowników. Do dziś słowo *Streissen* pozostaje synonimem okrucieństwa.

Choć otoczone murami miasto otynkowanych na biało domów i parków publicznych wygląda dziś spokojnie i sennie, a uniwersytet został oczyszczony z radykałów i nikt już nie mówi o *samowładztwie* lub *rządach ludu* - przynajmniej nie otwarcie, Streissen to kocioł spisków i konspiracji przeciwko władzy w Averheim. Podżegacze i inni mąciciele urządzają potajemne spotkania, usiłując uzyskać poparcie wszystkich, którzy mają poczucie doznanej krzywdy. Ostatnio pojawiły się doniesienia o aktywności kultów Chaosu, które próbują werbować wyznawców zarówno spośród buntowników, jak i przedstawicieli władz. Być może jest to tylko plotka zrodzona w nerwowej atmosferze, ale jeśli się potwierdzi, mogłoby to oznaczać wielkie zagrożenie dla regionu.

WUPPERTAL:

Słynące z doskonałych cieśli miasto, w którym mieszka 3300 Averlandczyków, znane jest także jako ostoja Kultu Sigmara. Tutejsza świątynia Sigmara poświęcona jest czcigodnemu Josephowi, którego często prosi się o wstawiennictwo u boga.


Wielkie Hrabstwo
AVERLANDU
0 40 80 120 160 240
kilometrow
STIRLAND
WISSEN
LAND
Kraina
Zgromadzenia
Nuln
LENGENFELD
Rzeka Aver
STREISSEN
AVERHEIM
BRESWANG
PFUNGZIG
SCHRAMLEBEN
DREBKAU
HORNAU
SIGMARINGEN
Blekitny Doplyw
CALMFAHRE
WUPPERTAL
HEIDECK
LONINGBRUCK
BERNLOCH
AGBEITEN
Stara Krasnoludzka Droga
Rzeka Reik
HOCHSLEBEN
GRENZSTADT
Przelecz Czarnego Ognia
MERFELD
Czarne Gory
Gory Kranca Swiata
KARAK ANGAZHAR
N

INDEKS MIEJSCOWOŚCI AVERLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
WIELKIE HRABSTWO VON ALPTRAUM					**WIELKA HRABINA LUDMILA VON ALPTRAUM**		
AVERHEIM	M	Hrabina Ludmila	10732	4	bydło, administracja, handel, uprawy	50a/350b/ 2000c	Stolica Averlandu. Most nad rzeką Aver.
Breswang	W	Hrabina Ludmila	90	2	uprawy	10c	
Friederhof	W	Hrabina Ludmila	98	2	bydło, uprawy	10c	Słynie ze słodyczy. U podmurza Averheim.
Monheim	W	Hrabina Ludmila	24	1	ubóstwo	3c	U podmurza Averheim.
Ruhgsdorf	W	Hrabina Ludmila	94	2	bydło, uprawy	10c	U podmurza Averheim.
Sorghof	W	Hrabina Ludmila	37	1	ubóstwo	4c	U podmurza Averheim.
Tannfels	W	Hrabina Ludmila	43	1	ubóstwo	4c	U podmurza Averheim.
Grenzstadt	MS	Hrabina Ludmila	3453	4	handel, rudy metali	50b/250c	Strzeże Przełęczy Czarnego Ognia. Most nad rzeką Reik.
Buch	W	Hrabina Ludmila	92	2	uprawy	10c	U podmurza Grenzstadt.
Dorfbach	W	Hrabina Ludmila	45	1	ubóstwo	6c	U podmurza Grenzstadt.
Heideck	MM	Hrabina Ludmila	420	2	drewno, handel, uprawy	35b/80c	
Willenfeld	W	Hrabina Ludmila	34	1	ubóstwo	4c	U podmurza Heideck.
Hornau	MM	Hrabina Ludmila	136	2	drewno, uprawy	20c	
Merfeld	MS	Hrabina Ludmila	1048	4	handel, rudy metali	30b/150c	Zagłębie górnicze Averlandu. Prom na rzece Reik.
Schramleben	MS	Hrabina Ludmila	1033	3	drewno, handel	30b/100c	Prom na rzece Błękitny Dopływ.
Sigmaringen	MS	Hrabina Ludmila	1079	3	handel, drewno	-	Prom na rzece Błękitny Dopływ.
HRABSTWO VON GRUNWALD					**HRABIA MATTHIAS VON GRUNWALD**		
Agbeiten	MM	Hrabia Matthias	350	2	owce, uprawy	15b/30c	Prom na rzece Reik.
Ensdorf	W	Hrabia Matthias	88	2	rybołówstwo, uprawy	10c	U podmurza Agbeiten.
Naabeck	W	Hrabia Matthias	46	1	ubóstwo	4c	U podmurza Agbeiten.
Hochsleben	MM	Hrabia Matthias	375	3	futra, handel, kamienie szlachetne, rudy metali	120c	Prom na rzece Reik. Koniec trasy transportu łodziami po Górnym Reiku.
Kulz	W	Hrabia Matthias	43	1	ubóstwo	5c	U podmurza Hochsleben.
Spalt	W	Hrabia Matthias	49	1	ubóstwo	5c	U podmurza Hochsleben.
BARONIA VON ALDER					**BARONOWA ELISE ALDER**		
Bernloch	MM	Baronowa Elise	250	2	kozy, uprawy	12b/25c	Słynie z twardego sera bernlochskiego.
Jehfeld	W	Baronowa Elise	52	1	ubóstwo	5c	U podmurza Bernloch.
BARONIA VON HINDENBER					**BARON SIGMUND VON HINDENBERG**		
Drebkau	MM	Baron Sigismund	280	2	owce, rybołówstwo, uprawy	12b/30c	Prom na rzece Aver.
Volsbach	W	Baron Sigismund	35	1	ubóstwo	4c	U podmurza Drebkau.
HRABSTWO VON KUSCH					**HRABINA SELENA VON KUSCH**		
Loningbruck	MS	Hrabina Selena	3133	3	handel, uprawy, wino	20a/300c	Winiarska stolica Averlandu. Prom na rzece Reik. Największa świątynia miejska poświęcona jest Verenie.
Tandern	W	Hrabina Selena	78	2	uprawy	8c	U podmurza Loningbruck.
Zang	W	Hrabina Selena	38	1	ubóstwo	4c	U podmurza Loningbruck.
HRABSTWO VON HEINE					**HRABIA DIETER VON HEINE**		
Pfungzig	MS	Hrabia Dieter	3580	3	bydło, handel, uprawy	10a/40b/175c	Największa społeczność niziołków poza Krainą Zgromadzenia. Prom na rzece Błękitny Dopływ.
Dietfurt	W	Hrabia Dieter	28	1	ubóstwo	3c	U podmurza Pfungzig.
Essing	W	Hrabia Dieter	68	2	uprawy	7c	U podmurza Pfungzig.
Zell	W	Hrabia Dieter	76	2	uprawy	8c	U podmurza Pfungzig.
HRABSTWO VON LEITDORF					**HRABIA MARIUS VON LEITDORF**		
Wuppertal	MS	Hrabia Marius	1100	3	administracja, uprawy, wyroby drewniane	20a/100b/400c	Twierdza Sigmarytów, kaplica poświęcona Josephowi Bogobojnemu. Prom na rzece Reik.
Calmfahre	W	Hrabia Marius	85	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Reik.
Gerzen	W	Hrabia Marius	32	1	ubóstwo	4c	U podmurza Wuppertal.
Muhlfeld	W	Hrabia Marius	73	2	uprawy, wino	8c	U podmurza Wuppertal.
Hann	W	Hrabia Marius	41	1	ubóstwo	4c	U podmurza Wuppertal.
Streissen	MS	Hrabia Marius	2135	3	handel, uprawy, wino	20a/50b/200c	Prom na rzece Aver.
Dachbach	W	Hrabia Marius	82	2	uprawy	10c	U podmurza Streissen.
Eining	W	Hrabia Marius	45	1	ubóstwo	5c	U podmurza Streissen.
Lengenfeld	W	Hrabia Marius	69	1	rybołówstwo	-	Prom na rzece Aver.
Pilsach	W	Hrabia Marius	77	2	piwo, uprawy	8c	U podmurza Streissen.
Siegienhausen	W	Hrabia Marius	37	1	ubóstwo	4c	U podmurza Streissen.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

BARONIA HOCHLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Baronia Hochlandu
WŁADCA: Baronowa Hildegarda von Aussen-Hochen, Pani Talabecku, Strażniczka Kaplic, Baronowa Bergsburgu
RZĄD: ustrój feudalny ze zgromadzeniem baronów, mieszczan i kapłanów
STOLICA: Bergsburg
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerwień i zieleń
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: drewno, wyroby drewniane

KRAINA:

Położony na wschodnim skraju Drakwaldu Hochland to mocno zalesiona prowincja granicząca z północnego wschodu z Górami Środkowymi, oraz rzekami Drakwasser, Talabeckiem i Ostfluss (odpowiednio na zachodzie, południu i wschodzie). Na zachód od ziem Hochlandu, na lewym brzegu rzeki Drakwasser, rozciąga się Middenland, na południu leży Talabeckland, natomiast Ostland sąsiaduje z prowincją od zachodu i północy. W środku krainy leżą Dzikie Wzgórza, zdradzieckie wyżyny i bagna.

Chociaż kraina jest w większości porośnięta lasem, posiada też żyzne ziemie, głównie w pobliżu licznych rzek i strumieni, jakie spływają z Gór Środkowych. Dzięki temu Hochland pozostaje samowystarczalny pod względem pożywienia, chociaż luksusowe wiktuały muszą być sprowadzane z Middenheim i Talabheim. Ciężkie śniegi w zimie i deszcze na wiosnę sprawiają, że miasta narażone są na powodzie, chociaż rządzący ród Aussen-Hochen zainwestował znaczne środki w budowę grobli, które miały powstrzymywać napór wód.

Na północ od Talabecku teren wznosi się stopniowo ku masywom Gór Środkowych, niedostępnym szczytom, którymi chce władać wielu, ale nad którymi nie panuje nikt. Prowincję przecina Stara Leśna Droga, która biegnie z Middenheim do Talabheim i dalej w obie strony, a jej część leżąca w Hochlandzie prowadzi ze wsi Semigerholz do Langwiese i kończy się przy promie pływającym przez Talabeck.

Głównym przedmiotem handlu w Hochlandzie jest drewno i wyroby drewniane. Na południu rosną grube dęby i platany, podczas gdy północ porastają sosny i cedry. Drwale ścinają drzewa, oczyszczają pnie i spławiają je z nurtem rzek do tartaków w położonych niżej osadach. Następnie bale drewna są kupowane przez pośredników, ładowane na barki i wysyłane w dalszą podróż.

Głęboko w lasach znajdują się Dzikie Wzgórza, słabo zaludniony obszar bagien i niskich wzgórz, przez który podróżują przede wszystkim traperzy i myśliwi. Teoretycznie większość tych ziem to włości Książąt Hochlandu, jednak obszar ten oraz okoliczne lasy nawiedzane są przez gobliny i orki z trzech różnych plemion, a także bandy ludzkich rozbójników i banitów.

LUDNOŚĆ:

Hochlandczycy w większości należą do potomków dumnego plemienia Cherusenów (którzy na długo przed narodzeniem Sigmara odłączyli się od zamieszkujących ziemie obecnego Ostlandu Udosesi), którzy przez pewien czas mieszali się z Taleutenami z Talabecklandu, aby w końcu porzucić rejony Wielkiego Lasu i zawędrować na niewielki obszar w pobliżu Gór Środkowych. Pośród zielonych lasów pełnych zwierzyny łownej Cherusenowie znaleźli swój dom. Mniej wojowniczy od swoich sąsiadów zadowolili się łowiectwem i rybołówstwem, na chwałę Taala & Rhyi. W czasie najazdów innych plemion albo band zbrojnych goblinoidów i zwierzoludzi kryli się w lasach, atakując z zaskoczenia lub uciekając się do podstępu, aby pokonać wrogów. W czasach Sigmara Hochlandczycy (ta nazwa oznacza *mieszkających w górnym biegu rzeki*) byli sprawnymi zwiadowcami i przepatrywaczami, którzy zapewnili cenne wsparcie w wojnach prowadzonych przez Sigmara. W zamian Młotodzierżca uczynił ich wodza, Aloysisa, księciem imperialnym, ku wielkiej irytacji księcia ostlandzkiego, który uważał, że więzy pokrewieństwa dają my prawo do rządzenia Hochlandem.

Hochland to mała, ale dumna prowincja, słynąca ze swoich myśliwych i przepatrywacz. Tradycyjną potrawą jest tu pieczona dziczyzna znana w całym Imperium, choć smakosze twierdzą, że nadal najlepiej smakuje przyrządzana pod nocnym niebem Hochlandu. Mieszkańcy tej prowincji uznawani są za ludzi lojalnych, dzielnych i zgodnych, a także najbardziej otwartych i przyjacielskich spośród wszystkich obywateli Imperium.

Wiedząc, że ziemie Hochlandu nie nadają się do prowadzenia zakrojonych na szeroką skalę upraw rolnych lub hodowli bydła, mieszkańcy próbują w inny sposób zachęcić kupców i wędrowców do odwiedzania prowincji i pozostawiania tu gotówki. W większości miast i wiosek można znaleźć kaplice kilku kultów, a wiele osad chlubi się miejscami objawienia cudów, oferując na sprzedaż błogosławione relikwie. Dla wygody podróżnych, wzdłuż dróg rozsiane są ufortyfikowane zajazdy dla powozów, a niektóre zostały wykupione przez kompanie powozowe: Biegnący Wilk i Tunel.

Hochlandczycy uwielbiają łowiectwo w każdej formie, wesołe ballady i opowieści o wierności i niezłomnej przyjaźni. Są także znani z tego, że łatwo nęci ich każda okazja do niewielkiego choćby polowania. Niektórzy ludzie szepczą także, że przyjazna natura Hochlandczyków wynika bardziej z ich naiwności niż wrodzonej dobrotliwości. Krąży mnóstwo żartów o mężczyznach, którzy kochali swoje łuki i muszkiety bardziej od własnych żon, choć większość tych opowieści jest zbyt wulgarna, aby je przytaczać w towarzystwie. Ambicje Hochlandczyków w zakresie doskonalenia swojej sprawności łowieckiej doprowadziły do utworzenia regimentów wyposażonych w doskonałe muszkiety. Hochlandczycy chlubią się, że ich dusza sprzeciwia się wszelkim oznakom tchórzostwa, pozostają wierną Imperium *aż do śmierci*.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***Hochlandczyk z muszkietu swego przymierzy, śmiejąc się uderzy!***
- ***Nie zarobisz na obieraniu zielonych jabłek!*** *(Określenie nieopłacalnego zadania. Pochodzi z imperialnej praktyki wypłacania małej nagrody za zabite orki i gobliny.)*

W Hochlandzie, prowincji od lat zwaśnionej z Ostlandem, bardzo popularne są niepochlebne przysłowia opisujące wschodnich sąsiadów:

- ***W Ostlandzie czego by nie posiał i tak złodzieje się urodzi!***
- ***Ostlandczyk sąsiadowi w szkodę wlezie wszystko złupi i zabierze!***
- ***Hojny jak Ostlandczyk!*** *(Przysłowie wyśmiewające przesadną, według Hochlandczyków, oszczędność mieszkańców Ostlandu.)*
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Baronia Hochlandu jest jedną z najmniejszych prowincji Imperium, silnie związaną z Talabheim. Hochland jest formalnie zarządzany przez szybko tracąca na znaczeniu i sile Hildegardę von Aussen-Hochen. Baronowa zamieszkuje Bergsburg, leżącą w północno-zachodniej części prowincji stolicę Hochlandu. Bergsburg podobnie jak baronowa, traci swą pozycję na rzecz szybko rozwijającego się, leżącego w południowo-zachodniej części prowincji miasta Hergig, którym włada Hrabia Aldebrand von Ludenhof, nie ukrywający pragnienia zdobycia dla swego syna Konrada tytułu Elektora prowincji. Ród von Ludenhofów wspierany jest przez zamieszkujących Hergig kupców, którzy zdominowali już południowy i wschodni rynek, oraz bezpardonowo dążą do przejęcia pozostałej części zysków płynących z handlu hochlandzkim drewnem. Póki co Hrabia nie wykonuje otwarcie żadnych wrogich ruchów, zwiększa liczebność oraz jakość wyposażenia armii przebywającej w południowym Hochlandzie oraz nawiązuje kontakty z Zakonami Rycerskimi stacjonującymi w granicach landu. Charakterystycznym i rozpoznawanym w całym Imperium elementem hochlandzkiej armii jest Muszkiet Hochlandzki. Broń została skonstruowana przez Leona Todmeistera, rusznikarza, który przerobił używany przez hochlandzkich myśliwych strzelbę na potężny, posiadający daleki zasięg i ogromną siłę rażenia muszkiet.

Istnieją dwa główne powody, dla których Hrabia powstrzymuje się przed otwartym atakiem na Bergsburg. Pierwszym, mniej znaczącym jest bardzo młody wiek syna hrabiego, Konrada. Drugim, są napięte stosunki pomiędzy Hochlandem a rządzonym przez ród Tassenincków Ostlandem. Wielki Książę Hals von Tasseninck na nowo rozpętał spór o wschodnią granicę Hochlandu, i tylko bezpośrednia reakcja Talabheim, którego Hochland jest stronnikiem, oddaliła na pewien czas groźbę otwartej wojny. Mimo to, rzekę Ostfluss niemal każdego miesiąca przekraczają grupy zbrojnych służących zarówno Wielkiemu Księstwu Ostlandu jak i baronii Hochlandu, a leżące na granicy osady kilkakrotnie zmieniały swych panów.

Hrabia von Ludenhof nie angażuje się w spór z Ostlandem, aktywnie walczy natomiast z banitami i bydłokradami zamieszkującymi Drakwald, czym zyskuje sobie sympatię chłopów i mieszczaństwa. W całej prowincji opowiadana jest pochodząca sprzed dekady historia, kiedy to wojska Hrabiego rozbiły w bitwie dowodzoną przez Wojownika Chaosu Khorna hordę zwierzoludzi. Po zwycięstwie, hrabia przekazał część swych prywatnych funduszy na odbudowę farm zniszczonych przez zwierzoludzi. A na zarzuty

Hrabiny o kupowanie sobie miłości poddanych, odpowiedział, że nie uczynił *…nic ponad to, czego oczekuje się od dobrego władcy.*

JĘZYK:

Mieszkańcy Hochlandu są znani ze swojego otwartego i wesołego sposobu mówienia. Ich akcent jest niezbyt zauważalny, a w zdania wplatają zwykle odniesień do świata zwierzat.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Pomiędzy kultywującym wiarę w bogów północy Hochlandem, a prosigmaryckim Ostlandem od wieków panują napięte stosunki, które pogorszyły się jeszcze po tym, jak Wielki Książę Hals von Tasseninck ponownie rozpętał spór o wschodnią granicę Hochlandu. Obecnie na pograniczu obu prowincji dochodzi do sporadycznych starć, a mieszkańcy pogranicznych osad żyją w strachu przed otwartą wojną.

Hochlandczycy, w żyłach których płynie także krew zamieszkujących Wielki Las Taleutenów, od wieków utrzymują dobre relacje z mieszkańcami Talabecklandu i Talabheim. Wspólne korzenie, a także kult bogów północy sprawił, że prowincje są ze sobą silnie związane i często wspierają się w czasie politycznych rozgrywek.

Hochland utrzymuje stosunkowo dobre relacje z leżącą na zachodzie prowincją Middenland oraz miastem-państwem Middenheim. U podstaw sojuszu pomiędzy prowincjami leży wspólna niechęć do prosigmaryckiego Ostlandu i Stirlandu oraz bardzo silna wiara w Bogów Północnych.

NIELUDZIE W HOCHLANDZIE:

W północnej części prowincji, można spotkać krasnoludy zamieszkujące nieliczne, położone w Górach Środkowych kopalnie. Elfy występują rzadko, i choć podobno wśród gęstwin Drakwaldu mają swoją osadę, to większość napotkanych członków Starszej Rasy stanowią awanturnicy i wędrowcy zmierzający do któregoś z państw-miast. Niziołki także nie stanowią licznej grupy i można je spotkać niemal wyłącznie w Bergsburgu lub Hergig, gdzie pracują dla szlachty i bogatych kupców.

RELIGIA:

Dominującym w Baronii Hochlandu jest Kult Taala & Rhyi oraz Sigmara, jednak kontakt z podróżnymi i kupcami korzystającymi ze Starej Leśnej Drogi zapewnił Ulrykowi popularność na zachodzie i północnym wschodzie. Także Kult Shallyi posiada w prowincji dość silne wpływy.

BARWY PROWINCJI:

Czerwień i zieleń są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

BERGSBURG:

Bergsburg, stolica Hochlandu, położony jest pomiędzy rosnącym na południu lasem Drakwald a wyrastającymi na północy Górami Środkowymi, w których bierze swój początek przepływająca przez miasto rzeka Drakwasser. Gwałtowne i spienione wody rzeki płynące z gór wąskim korytem wlewają się do miasta wysokim wodospadem, by pośród murów miejskich uspokoić swój bieg. Od położonego w centrum Bergsburga portu, aż do leżącego na południu Talabecku, gdzie Drakwasser ma swoje ujście, rzeka jest żeglowna dla dużych łodzi i statków.

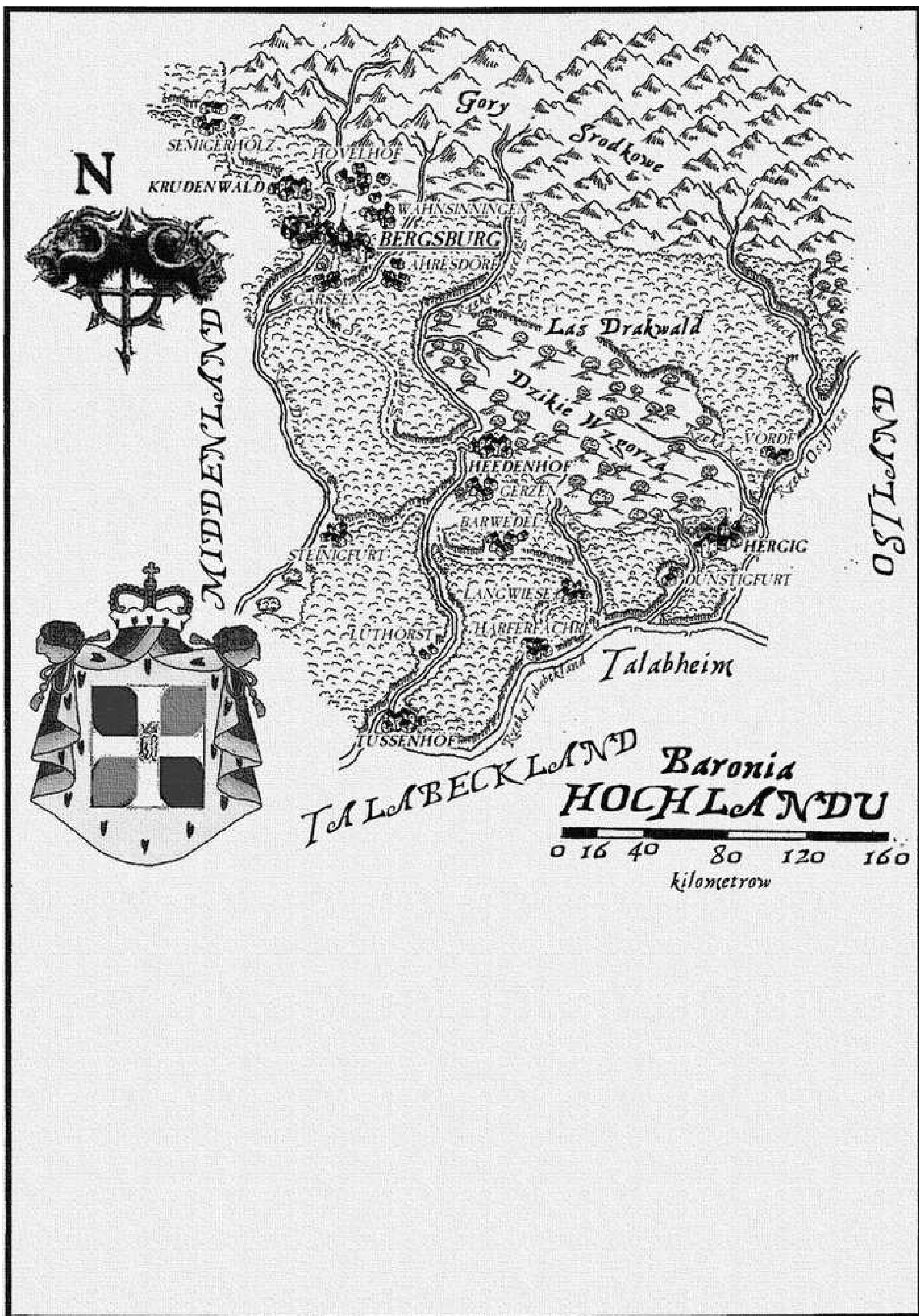
GRUYDEN:

Zamieszkane przez słynącą z pobożności rodzinę Awerbachów, wioska Gruyden usadowiła się u pod murami miasta Hergig. Pomiędzy domami i charami mieszkańców wznoszą się wspaniałe kaplice wszystkich głównych bogów Imperium, wśród których największe poświęcono Sigmarowi oraz Taalowi & Rhyi. Awerbachowie nie żałowali wydatków i wiele ołtarzy w kaplicach zostało wyłożonych złotem i ozdobionych kamieniami szlachetnymi lub półszlachetnymi, a okna zdobią piękne witraże. Sami ludzie nie czują zawiści wobec bogactwa zgromadzonego w tych świątyniach, gdyż wioska jest słynna w całym regionie, a oni również korzystają ze zwiększonej ilości pielgrzymów i wiernych. Poza tym są przekonani, że bogowie strzegą ich wioski.

Cudowne kaplice sprawiły, że Gruyden stało się popularnym celem pielgrzymek, ale większej sławy przysparza tutejsze Wieszcz. Klaus Homstedt to sędziwy mędrzec, który twierdzi, że ma ponad 100 lat. Mieszka w chacie w pobliskim lesie i przybywają do niego ludzie z całego Imperium, licząc na posłuchanie i proroctwo. Wieszcz przyjmuje gości, kierując się niezrozumiałymi przesłankami. Prosty chłop ma takie same szanse otrzymać posłuchanie, jak sam Elektor, a wielu znamienitych przybyszów zostało odprawionych z niczym. Same proroctwa są zagadkowe, a ich znaczenie staje się oczywiste dopiero po fakcie. Mimo to, sława Homsteada rozciąga się na cały Hochland.

HERGIG:

Hergig to siedziba rodu Ludenhofów, a także potężna forteca. Dzięki bliskiemu sąsiedztwu kamieniołomów, miasto jest w trakcie przebudowy, której celem jest postawienie nowoczesnych budowli z kamienia i cegły. Nad całością prac czuwają inżynierowie i kamieniarze z tutejszej dzielnicy krasnoludów. Tutaj także znajduje się most zwany Bramą Wschodu, który stanowi główną przeprawę przez rzekę i z tego względu jest miejscem licznych bitew między wojskami Książąt Ostlandu i Hochlandu.


N
Gory
Srodkowe
KRUDENWALD
HOVELHOF
WAHNSINNINGEN
BERGSBURG
AHRESDORF
GARSSEN
Las Drakwald
Dzikie Wzgorza
MIDDENLAND
OSTLAND
VORDF
HEEDENHOF
GERZEN
BARWEDEL
HERGIC
STEINIGFURT
DUNSTIGFURT
LANGWIESE
LUTHORST
Talabheim
TUSSENHOF
TALABECKLAND
Baronia
HOCHLANDU
0 16 40 80 120 160
kilometrow

INDEKS MIEJSCOWOŚCI BARONII HOCHLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
BARONIA VON AUSSEN-HOCHEN					**BARONOWA HILDEGARDA VON AUSSEN-HOCHEN**		
BERGSBURG	MS	Baronowa Hildegarda	5774	3	administracja, handel	50b/350c	Stolica Hochlandu. Most nad rzeką Drakwasser.
Ahresdorf	W	Baronowa Hildegarda	97	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Drakfluss.
Garssen	W	Baronowa Hildegarda	41	3	rybołówstwo, uprawy	6c	Prom na rzece Drakfluss.
Wahnsinnigen	W	Baronowa Hildegarda	23	1	dofinansowanie	-	
Krudenwald	MM	Baronowa Hildegarda	900	3	drewno, zajazd	2b/8c	
Semigerholz	W	Baronowa Hildegarda	80	2	drewno, zajazd	4b/15c	
Hovelhof	W	Baronowa Hildegarda	49	2	drewno, łowiectwo, rybołówstwo	4b	Most nad rzeką Drakwasser.
Heedenhof	MM	Baronowa Hildegarda	857	3	drewno, rybołówstwo, zajazd	4b/6c	Most nad rzeką Flaschgang.
Barwedel	W	Baronowa Hildegarda	60	2	drewno, zajazd	3b/6c	
Esk	W	Baronowa Hildegarda	57	2	rudy metali	10c	Kopalnia miedzi. U podmurza Heedenhof.
Gerzen	W	Baronowa Hildegarda	50	2	rybołówstwo	2b/3c	
Langwiese	W	Baronowa Hildegarda	43	1	rybołówstwo	-	
Steinigfurt	W	Baronowa Hildegarda	60	3	drewno, rybołówstwo	1b/4c	Prom na rzece Drakwasser.
HRABSTWO VON TUSSEN					**HRABIA HERGARD VON TUSSEN**		
Tussenhof	MM	Hrabia Hergard	908	2	drewno, rybołówstwo	15b	Prom na rzece Flaschgang i Talabeck.
Harferfachre	W	Hrabia Hergard	50	2	drewno, rybołówstwo	5b	Prom na rzece Talabeck
Luthorst	W	Hrabia Hergard	39	1	rybołówstwo	-	Prom na rzece Flaschgang.
HRABSTWO VON LUDENHOF					**HRABIA ALDEBRAND VON LUDENHOF**		
Hergig	MS	Hrabia Aldebrand	4202	4	drewno, handel	10a/100b/400c	Most nad rzeką Ostfluss.
Dunstigfurt	W	Hrabia Aldebrand	80	3	drewno, rybołówstwo, uprawy	2b/8c	Prom na rzece Dunstigwasser.
Gruyden	W	Hrabia Aldebrand	95	2	uprawy	10c	Wspaniałe kaplice wszystkich głównych bóstw Starego Świata. Dom 100 letniego Wieszcza z Gruyden. U podmurza Hergig.
Muden	W	Hrabia Aldebrand	65	2	drewno, łowiectwo	6c	U podmurza Hergig.
Stocke	W	Hrabia Aldebrand	98	2	drewno, łowiectwo	10c	U podmurza Hergig.
Vordf	W	Hrabia Aldebrand	40	2	rybołówstwo, uprawy	4c	Prom na rzece Ostfluss.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenie) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

KRAINA ZGROMADZENIA:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Księstwo Krainy Zgromadzenia *lub* Zgromadzenie
WŁADCA: Książę-Elektor Hisme Mężny, Starszy Krainy Zgromadzenia
RZĄD: demokracja reprezentantów, wybierana rada i zgromadzenia wiosek/miast
STOLICA: Eicheschatten
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: zieleń i biel/srebro
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: tytoń, piwo, marynowane mięso i ryby, sery

KRAINA:

Ziemie Krainy Zgromadzenia są uznawane za najbardziej żyzne w środkowej części Imperium. W jej skład wchodzą dawne tereny Averlandu i Stirlandu, wyrwane spod władzy elektorskiej przez Imperatora Ludwiga Grubego i tworzące prowincję rządzoną przez niziołki. Mieszkańcy Zgromadzenia wiodą spokojny żywot. Chcą mieć jak najmniej do czynienia z zewnętrznym światem. Kraina Zgromadzenia jest jednak formalnie częścią Imperium, a wybrany Starszy Niziołków posiada prawo głosu podczas Elekcji Imperialnej, a także zasiada w radzie Imperatora. Mimo to niziołki raczej stronią od wielkiej polityki i rzadko podróżują poza granice Krainy Zgromadzenia.

Kraina Zgromadzenia to łagodne pagórki porośnięte trawami, które wznoszą się stopniowo aż do Wzgórz Zieleniska na południowym wschodzie, gdzie uprawiane są słynne gatunki ziela fajkowego, takie jak *Czerwone Dymne*, *Wyborna Mieszanka Averska*, oraz niezwykle mocny *Zadymiacz*. Większość terenu jest otwarta, z rozproszonymi skupiskami dębów, buków, wiązów i wierzb wzdłuż brzegów rzek. Warte wzmianki są tylko dwa lasy: Śpiące Drzewa i tajemniczy Las Altern. Chociaż prowincja jest nawadniana tylko w południowej części przez Aver i jego dopływy, częste opady zapewniają regularne i obfite zbiory w całej Krainie.

Kraina Zgromadzenia jest podzielona na trzy główne regiony. Na południowym zachodzie rozciąga się Marchia Averu, niegdyś bogata baronia Averlandu. Według starym opowieści, ludzie z Marchii Averu zostali zmuszeni do opuszczenia tych ziem przez uzbrojone oddziały Imperatora, gdy Ludwig przekazał teren niziołkom. Do dziś można tam odnaleźć zrujnowane fundamenty starych zamków, których kamienie zostały już w większości wykorzystywane przy budowie nowych domów. Niziołki potwierdzają, że to były niegdyś ludzkie osady. Chociaż jest prawdą, że niektóre pomniejsze rody z Averlandu roszczą sobie prawa do obszarów Marchii Averu, niewielu traktuje to poważnie. Od czasu do czasu ludzie ślą nawet petycje do Imperatora, aby przywrócił ich własność, ale jak dotąd wszystkie te żądania były skrupulatnie odnotowywane a potem szybko zapominane.

W Marchii Averu dominują trzy miasta: Sevarapfel na zachodzie, Eisamholz w centrum (choć formalnie nie należy do regionu) oraz Dreiflussen na południowym wschodzie. Ze względu na bliższe związki kulturowe z Averlandem niż z innymi regionami, powszechny jest tu wypas wielkich stad owiec i kóz, natomiast zachodnie rubieże słyną z jabłoniowych sadów.

Na północ od rzek rozciąga się *Dawny Stirland*, obszar Krainy Zgromadzenia, który był niegdyś częścią Wielkiego Hrabstwa Stirlandu. Na tym terenie uprawy rolne sąsiadują z zagajnikami oraz niewielkimi bagnami i jest to najbardziej żyzna część Krainy Zgromadzenia. Prowadzą do niej dwie drogi, ale żadna nie przebiega przez cały region. Żadna z tych dróg nie

wygląda na główny trakt prowincji i faktycznie większość podróżnych stanowią chłopi, pasterze i kupcy wybierający się na targ. W głębi Krainy Zgromadzenia transport odbywa się po starych drogach dla powozów lub na przełaj.

Południowo-wschodni region, ograniczony przez załom Averu na północy i graniczący z Averlandem jest nazywany *Księstwem na Ugorze*. To tytuł nadany przez averlandzkiego władcę z XI wieku, któremu nigdy nie udało się wyhodować tutaj czegokolwiek wartościowego. Zniechęcony, sprzedał region niziołkom, wkrótce po tym, jak Imperator Ludwig stworzył Krainę Zgromadzenia.

Niziołki jednakże poznały się na dobrej glebie i wiedziały, jak ją wykorzystać. Używając nasion tytoniu, który uwielbiały, ale który wyrastał kapryśnie gdziekolwiek indziej, obsiały pola wzdłuż rzeki i w dolinach tak gęsto, że dziś ten obszar jest znany pod nazwą *Zielenisko* i dostarcza większości upraw przeznaczonych na sprzedaż. Władze Krainy tak bardzo chcą zwiększyć swój udział na rynku tytoniu, że wysyłają kupców na długie wyprawy po całym Imperium, aby rozdawali darmowe próbki. Mają nadzieję, że zachwyceni nabywcy będą chcieli zapłacić za więcej.

Kraina Zgromadzenia słynie z pięknych krajobrazów. Pozornie wydaje się, że ten pagórkowaty i żyzny kraj jest prawdziwym rajem. Faktycznie jednak, u jego granic czyha śmiertelne zagrożenie. W ciągu minionych lat niziołki często musiały mierzyć się z groźbą nieumarłych z Sylvanii oraz najazdami orków i goblinów z Gór Krańca Świata.

LUDNOŚĆ:

Nigdy nie słyszałem o takim miejscu. To część Imperium? Naprawdę? I tam rządzą niziołki? A kto wpadł na tak durny pomysł?
- wissenlandzki oberżysta

Nie dość problemów, gdy się ich wpuści do spiżarni, ale trzeba było jeszcze dać im głos elektorski? Nie lepiej wysłać tam szczurołapów?
- Steffan Huttsohn

Wszyscy Duzi Ludzie myślą, że jesteśmy kucharzami albo złodziejami. To nieprawda, powiadam! Czyż nie mamy praw obywateli Imperium? Czyż niziołki nie są jednym ludem?
- Eric Zieledymny

Lud Krainy Zgromadzenia to niziołki - nie są *ludźmi* w ścisłym rozumieniu, lecz rasą o wysokości mniej więcej połowy człowieka, która niemal zawsze była już obecna na terenach, na które przybywały ludzkie plemiona. Krasnoludy zapisały, że plemię *bezbronnych człeczyn, które najpierw uznaliśmy za dzieci* podróżowało z grupami ludzi przemierzającymi Góry Krańca Świata. Z drugiej strony, niektórzy imperialni uczeni sądzą, że niziołki są rasą ludzi poddanych eksperymentom przez Verenę, w celu znalezienia sposobu na powstrzymanie Chaosu, podczas gdy inni głoszą, że Ranald stworzył niziołki w ramach dziwacznego żartu.

Bez względu na to, co mówią inni, niziołki powiadają po prostu, że są takie, jakie zawsze były i ten fakt w zupełności je zadowala.

Kraina Zgromadzenia jest rzadko odwiedzana przez mieszkańców innych prowincji, bowiem niewielu z nich potrafi wytrzymać z Niziołkami. Przybysze często mówią o ich podstępnej i skrytej naturze, jednak jeszcze częściej wychwalają bardzo charakterystyczne skłonności do kpin, dobrej zabawy i podtrzymywania więzów rodzinnych. Szczególnie serdecznie witane są niziołki powracające do domów w Krainie.

Jako lud lubiący proste, wiejskie życie, niziołki cechują się rozsądnym podejściem do przyziemnych (czyli najważniejszych) kwestii. Lubią więc smaczne jedzenie, mocne napitki i dobry tytoń oraz konwersację, od której odpadłyby uszy marienburgskiemu marynarzowi. Niziołki nie mają nic przeciwko rozprawianiu z nieznajomym o nocnych swawolach swojej własnej ciotki, nie pomijając żadnych szczegółów. *To tak dla zabicia czasu, wiecie…* Uwielbiają dobrą pogawędkę, a przybysze są mile witani przez gospodarzy mieszkających wzdłuż traktów, o ile przynoszą ze sobą plotki, pieniądze lub jedzenie. A najlepiej wszystkie te trzy rzeczy.

W opinii ograniczonych mieszkańców Imperium, niziołki to kucharze lub złodzieje - albo wykonują obie te profesje naraz - choć jest to dość niesprawiedliwy osąd, oparty o zaledwie dwie charakterystyczne cechy niziołków. Pierwszą z nich jest bezdyskusyjna umiejętność przyrządzania wspaniałego posiłku z niemal dowolnych składników. Druga to ich niezwykły sposób traktowania własności prywatnej. Większość niziołków wychowała się w komunie, składającej się z rodzeństwa, ciotek, wujów, szwagrów, krewnych, pociotków i *kuzynów przez małżeństwo*. Praktyka swobodnego pożyczania dowolnych rzeczy jest głęboko zakorzeniona w naturze niziołków. W końcu, skoro wszyscy należą do rodziny, po co pytać ich o zgodę? Oczywiście, że pozwolą *pożyczyć*. Te dwie cechy doprowadziły do pokutującego poza Krainą Zgromadzenia przekonania, że niziołki nadają się tylko jako pomoc kuchenna, której jednak trzeba stale pilnować, zwłaszcza jeśli chodzi o srebrną zastawę lub sztućce.

Niziołki w Krainie Zgromadzenia uwielbiają świętowanie i przyjęcie, które przełamują rutynę wiejskiego życia. W ciągu roku organizowanych jest kilka świąt: w środku lata i zimy, podczas przesileń wiosennego i jesiennego, lecz najważniejszym jest wielkie święto kultury niziołków, Tydzień Ciasta (od 1 do 8 Erntezeit). Większość niziołków nie czeka jednak oficjalnych świąt, gdyż każdy wieczór nadaje się do zabawy. Oprócz jedzenia i picia (oraz picia i jedzenia), podczas świąt niziołków odbywają się tańce wokół tyczki lub ogniska. Zwykle tancerze dzielą się według płci (przynajmniej na początku), gdy młodzi mężczyźni i kobiety starają się przypodobać sobie nawzajem. Popularne są także wyścigi. Niziołki są zbyt niskie, aby dosiadać koni, więc organizują wyścigi biegaczy przez pola i potoki oraz zagajniki. Zwycięzca otrzymuje wstążkę do włosów od niewiasty zwanej Królową Święta. Ostatni na mecie jest zwykle wrzucany do pobliskiego stawu.

Niziołki są ludem o silnie rozwiniętych więzach rodzinnych. Wieloosobowe rodziny mieszkają w rozbudowanych kompleksach jam i tuneli lub w wysokich, wielopiętrowych domach. Wszystkie niziołki są zapamiętałymi zbieraczami. Całe skrzydła swoich domostw przeznaczają na przechowanie stosów rupieci i starych pamiątek, które zawalają nory aż po sufit. Jednocześnie należy podkreślić, że niziołki są wyjątkowo pomysłowe, robiąc dobry użytek nawet z najbardziej bezwartościowych przedmiotów.

HISTORIA & POLITYKA:

W Imperium panuje powszechne przekonanie, że niziołki z zasady nie mieszają się w politykę, a Książę-Elektor Zgromadzenia niemal zawsze popiera panującego Imperatora. Za dowód takiej postawy uważa się pokojową naturę niziołków, wszak umiejętności bojowe niziołków to temat wielu żartów wśród ludzi. Prawda jednak jest nieco inna. W obronie swojej ojczyzny - lub dzielnic w obrębie ludzkiego miasta - łagodne niziołki mogą stać się agresywne i śmiałe. Zaś Książę-Elektor Krainy Zgromadzenia zobowiązany jest do corocznego wystawiania kontyngentu niziołków. Żołnierze ci skutecznie służą w Armii Imperialnej jako niedoścignieni zwiadowcy i przepatrywacz.

JĘZYK:

Być może ze względu na wrodzone poczucie niezależności, niziołki na wiele sposobów zmieniły i przystosowały mowę imperialną do własnych potrzeb. Szybko wypowiadane, niewyraźne słowa i mieszanie różnych akcentów sprawia, że *reikspiel* używany w Krainie Zgromadzenia bywa całkowicie niezrozumiały. Niziołki stosują wiele określeń gwarowych, które zresztą zmieniają znaczenie z roku na rok. Podobno jedną z odmian tej mowy jest żargon ludzkich złodziei, co dodatkowo przyczynia się do powstania plotek o *złodziejskiej* naturze niziołków.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Relacje pomiędzy Zgromadzeniem a Averlandem i Stirlandem, pomimo usilnych starań niziołków, nie należą do serdecznych. Averlandczycy wciąż roszczą sobie pretensje do leżącej w Krainie Zgromadzenia Marchii Averu. Zaś mieszkańcy Stirlandu roszczą sobie prawa do ziem położonych na północ od Averu. Według powtarzanych od wieków opowieści, ludzcy mieszkańcy zostali zmuszeni do opuszczenia ziem przez uzbrojone oddziały Imperatora Ludwiga Grubego, który przekazał teren niziołkom.

Niziołki postrzegają Sylvanię głównie jako zagrożenie i niebezpieczeństwo, oraz krainę wampirów, którzy przed wiekami niemal rzucili Imperium na kolana.

LUDZIE W KRAINIE ZGROMADZENIA:

XXX.

RELIGIA:

Niziołki czczą bóstwa Imperium, a w szczególności Sigmara, który jest wysławiany jako jeden z ich wielkich obrońców Nie istnieje jednak żaden zapis świadczący o tym, aby Sigmar kiedykolwiek o nich wspomniał, nie mówiąc o ocaleniu ich przed czymkolwiek. Mają także własnych bogów, ale oddają im cześć w sposób znacznie swobodniejszy niż hołd przejawiany przez ludzi, krasnoludy, a nawet elfy. Esmaralada to bogini domu i ogniska domowego, na której cześć odbywa się Tydzień Ciasta. Są jednak inni: Merrill, strażnik osad i mąż Esmeraldy; Fineas, patron ziela fajkowego z wiecznie pełnym kapciuchem; Josias Wieśniak, który umie przewidzieć pogodę i potrafi uprawiać rośliny nawet na suchym piasku; a także Hiacynta, bogini płodności i połogu. Są też inni bogowie wyznawani przez niziołki, ale niezbyt jasno opisani i mało znani obcym.

BARWY PROWINCJI:

Zieleń i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, k5olorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

EICHESCHATTE:

Stolica Krainy Zgromadzenia na pierwszy rzut oka wygląda bardzo skromnie. Pod dłuższej obserwacji to wrażenie tylko się pogłębia. Siedziba Starszego Krainy Zgromadzenia - co jest tytułem preferowanym przez niziołki, bowiem *Wielki Książę* brzmi *zbyt napuszenie* - Eicheschatten to zbiorowisko krętych uliczek, położone niedaleko brzegu Aver. Domy i dworki z rozległymi ogrodami na tyłach mieszają się swobodnie z kuźniami i innymi budynkami użyteczności publicznej, nad którymi zwykle mieszczą się rodzinne kwatery mieszkalne. Niziołki uwielbiają jasne kolory, więc budynki są zwykle pastelowe i tak jaskrawo ozdobione, że przybysze zaczynają się zastanawiać, czy gospodarze nie mają problemów ze wzrokiem. Wszystkie budynki są wznoszone w skali przystosowanej do potrzeb niziołków, choć gospody mają specjalne sale przeznaczone dla wyższych gości.

Rezydencja Starszego jest usytuowana w centrum miasta, w pobliżu publicznego parku. Chociaż oficjalnie nosi nazwę *pałacu*, budynek jest zwykłym, dwupiętrowym domem z drewna, z dachem pokrytym darnią - i jeśli trawa za bardzo odrośnie, czasami pasie się na nim koza. Sala tronowa to prosta, ale wygodna izba, w której Starszy podejmuje swoich oficjalnych gości. Podobno Magnus Pobożny zatrzymał się tu w drodze na wojnę w Kislevie i jak głosi opowieść, wyspał się najwygodniej w całym swoim życiu. Sam Starszy Hisme rzadko tu jednak przebywa. Jest wdowcem i dom wydaje mu się zbyt duży jak na jego potrzeby. Woli mieszkać w swoim gospodarstwie na wsi, *gdzie można trochę uczciwie popracować, rozruszać kości i wyjść na świeże powietrze!* Pomimo złudnych pozorów, Eicheschatten to jednak ośrodek władzy, gdzie raz na trzy lata zbiera się Generalne Zgromadzenie. Jest otwarte dla wszystkich niziołków, bez względu na to, czy żyją w Zgromadzeniu, czy gdzie indziej. Niziołki decydują o kwestiach polityki prowincji, uchwalają niezbędne prawa, wybierają Starszego na następne trzy lata (wybierali Hisme przez ostatnie dziesięć Zgromadzeń, choć teraz Starszy myśli o emeryturze) i dobrze się bawią w towarzystwie starych przyjaciół, wymieniając się przepisami na jabłecznik i różne potrawy.

Generalne Zgromadzenie działa także jako ostatnia instancja sądowa, gdzie wysłuchiwane są sprawy, których nie udało się rozstrzygnąć na poziomie lokalnym. Większość z nich to spory dotyczące praw do ziemi i wody, albo niespłaconych długów. Czasami jednakże przestępstwo jest poważniejsze. Morderstwa, choć niezwykle rzadkie, zdarzają się i tutaj. Chociaż kodeks Imperium przewiduje egzekucję zabójcy przez powieszenie, niziołki zwykle stosują wieczne wygnanie - pod karą ukamienowania, jeśli wygnaniec kiedykolwiek powróci. Taki wyrok musi zostać potwierdzony przez Generalne Zgromadzenie. Ludzie lub inni przedstawiciele obcych ras, uznani za winnych poważnych zbrodni, są przekazywani władzom Averlandu lub Stirlandu, aby zostali osądzeni według prawa imperialnego.

GIPFEL:

Ta mała wioska w sercu *Zieleniska* jest ważnym ośrodkiem uprawy tytoniu w Krainie Zgromadzenia. W osadzie jest tylko kilka budynków, między innymi kuźnia i stragan kowala, publiczne magazyny, mała świątynia Sigmara oraz wszystkich bogów niziołków, a także domy miejscowych gospodarzy. Karczma *Pod Trzema Kółkami z Dymu* funkcjonuje jako miejsce spotkań zgromadzenia wiejskiego, otwartego dla wszystkich dorosłych. Właścicielem jest bogaty niziołek, Dagobert Wrzosowy, który posiada liczne gospodarstwa rozsiane po całym *Zielenisku* i wydzierżawia je innym. *Stary Dag* jest uznawany za najbardziej wpływowego niziołka na południe od Aver. Niewielu ośmiela mu się przeciwstawić.

Gipfel to spokojna wioska, nie licząc późnego lata i wczesnej jesieni, gdy nadchodzi pora żniw. Wówczas przybywają tu liczni kupcy, nawet z Nuln i Kisleva, aby wziąć udział w aukcjach cennego ziela. Goście wypełniają całą gospodę i wszystkie wolne pokoje. Chociaż wieś nie jest jedynym ośrodkiem handlu tytoniem w regionie *Zieleniska*, jest najbardziej popularnym i tu należy szukać najlepszego ziela.

Gipfel ma także mroczny sekret: wioska i wszyscy, którzy w niej mieszkają lub są od niej zależni, pozostają pod ścisłą kontrolą Dagoberta Wrzosowego, który wrócił z Kisleva po kilkunastu latach poszukiwania przygód i zaczął skrycie nauczać o potędze kultu płodności, o którym dowiedział się w głębi Kisleva. Na początku zyskał jedynie kilku współwyznawców, przyjaciół i sąsiadów, którzy przyłączyli się do niego. Ich rytuały były odprawiane w najgłębszym sekrecie, ale moc nowej wiary wydawała się oczywista, sądząc po obfitych zbiorach, lepszych niż inne w tej okolicy. Wkrótce cały region należał już do *Starego Daga*, a obszar wokół Gipfel stał się słynny z najlepszego tytoniu w Krainie Zgromadzenia.

Jest jednak cena tego sukcesu. Tajemniczy duch, którego kult sprowadził Dagobert, domagał się żywej ofiary z inteligentnej istoty. Na początku ofiarami były niziołki, ale potem Dagobert stwierdził, że łatwiej będzie wybierać kogoś spośród kupców i innych gości odwiedzających Gipfel podczas sezonu żniw. Najlepiej kogoś z bardzo daleka, aby jego zniknięcie dało się łatwo wyjaśnić. Stojąc przed całą wioską, dokładnie o północy Dagobert zarzyna ofiarę na polu, pozwalając krwi wsiąkać w ziemię. Potem grzebią ciało pod jednym ze wspólnych magazynów, natomiast rzeczy osobiste ofiary są rozdzielane między wieśniaków. Jak dotąd ten proceder przebiegał bez zakłóceń, a duch - czymkolwiek jest - dobrze nagradzał swych wyznawców.

LAS ALTERN:

W pobliżu Eicheschatten, po obu stronach drogi do Heukern rozciąga się Las Altern, zwany także Starą Knieją, pasmo dębów, klonów, brzóz i kasztanowców. To wszystko, co pozostało z lasu, jaki niegdyś pokrywał całą Krainę Zgromadzenia. W czasach przed założeniem Imperium i na długo potem las był znany z tego, że nawiedzały go *duchy Dawnych Dziejów* - tajemnicze, krwiożercze duchy zapomnianej religii. Nawet teraz Las Altern uważany jest za przeklęte miejsce.

Wielu mieszkańców Zgromadzenia twierdzi, że las jest nawiedziony, a podczas mglistych nocy słychać dobiegające z jego głębi dziwne odgłosy. Ci, którzy wchodzą do lasu, rzadko go opuszczają, albo wracają niespełna rozumu. Niegdyś, jak twierdzą właściciele gospody *Pod Roześmianym Królikiem* na zachodnim końcu lasu, duża grupa myśliwych w towarzystwie prezbitera Sigmara zapuściła się w knieję, obiecując powrócić z głową bestii, która musiała być przyczyną tych dziwnych wydarzeń. Tydzień później powrócił samotny wierzchowiec, ranny i spłoszony. Trzeba go było dobić. Nie było innego śladu po wyprawie łowieckiej.

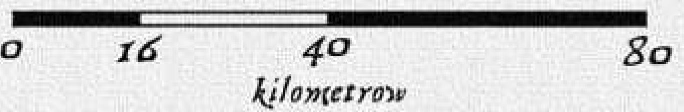
Nadal jednak trwa ruch wzdłuż starej drogi, która przebiega przez las. Popularny przesąd głosi, że jeśli podróżny będzie trzymał się drogi i przejedzie przez las przed zapadnięciem nocy, będzie bezpieczny. Wędrowcy, których zmierzch zaskoczy w lesie, rozbijają więc obozowiska na trakcie, ale niewielu śpi w taką noc. Z tego względu gospody na obu końcach drogi przyjmują wszystkich podróżujących przez Las Altern. Na wschodnim skraju znajduje się gospoda *Pod Czerwonym Jeleniem*, należąca do tego samego klanu, który prowadzi gospodę *Pod Roześmianym Królikiem*. Właściciele obu zajazdów zaprzeczają oskarżeniom o prowadzenie zakładów, komu uda się przejechać przez las.

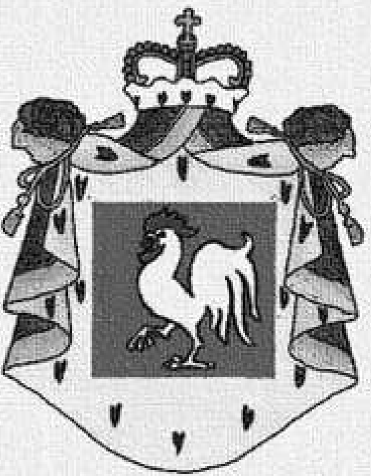
SEVARAPFEL:

W pobliżu miejsca, gdzie Aver wpływa do Averlandu, znajduje się wioska Sevarapfel, nazwana tak ze względu na słynne sady jabłoni, które rozciągają się na długie kilometry wokół wioski, po obu stronach rzeki. Sevarapfel utrzymuje bliskie związki z Tenneck, najbliższym stirlandzkim miastem, stanowiącym podstawowy rynek zbytu owoców. Oprócz tego czerpie dochody z niewielkiego portu, który obsługuje ruch łodzi rzecznych w Krainie Zgromadzenia.

Spośród wszystkich osad Zgromadzenia, Sevarapfel utrzymuje najczęstsze kontakty z cudzoziemcami, a jego mieszkańcy lubią myśleć o sobie jako o bardziej obytych niż żyjący w głębi kraju *kuzyni ze wsi*. W odwecie reszta niziołków szybko okazuje zniecierpliwienie, gdy ktoś z Sevarapfel *zadziera nosa*. Prawdą jest jednak, że z okolic miasta pochodzi większość podróżujących po Starym Świecie niziołków. Zapytani o przyczynę tego zjawiska, mieszkańcy Sevarapfel zwykle mrugają porozumiewawczo i powiadają: *Z pewnością tamci mieli za dużo wrażeń w naszym mieście!*

Sevarapfel jest dobrze znana ze święta zbiorów, oczywiście poświęconego jabłkom. Urządza się je podczas Tygodnia Ciasta, a wśród atrakcji największą popularnością cieszą się różne zawody, takie jak pieczenie placków, konkurs jabłecznikowy, łowienie jabłek ustami, ujeżdżanie świń oraz osławiony *całuśnik* (jest to podobna do berka zabawa, której efektem bywa wiele dzieci niezbyt podobnych do swoich ojców). Podobnie jak wiele świąt w całym Imperium, także to Sevarapfel nie może obyć się bez uczestników przebranych w niezwykłe kostiumy, którzy w ten sposób wyśmiewają to, co ich przeraża - jak demony, gobliny i zwierzoludzie. Wiele kostiumów przedstawia także ludzi, a każdy kostium okrywa dwa niziołki - zwykle jeden stoi lub siedzi na ramionach drugiego (powiada się, że podczas tej zabawy również zostaje poczętych wiele dzieci). Niektórzy przebierają się za sławne osoby z krain Dużych Ludzi, szczególnie za osobistości nieprzyjazne niziołkom. Mieszkańcy Zgromadzenia twierdzą, że to tylko dobra zabawa, choć ośmieszeni ludzie zwykle nie widzą w tym niczego zabawnego.





HEUKERN

BARLITON

Las

Altern

Stirland

SEVARAPFEL

EICHESCHATTEN

BIRNBAUM

FALLENBLATT

EINSAMHOLZ

Rzeka Auer

Rzeka Auer

Spiace

Drzewa

GRUNHUGEL

GIPFEL

Averland

DREIFLUSSEN

N

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KRAINY ZGROMADZENIA:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
					STARSZY HISME MĘŻNY		
EICHESCHATTEN	MS	Starszyzna	2012	5	administracja, handel, rybołówstwo, uprawy	150b/200c	Stolica Krainy Zgromadzenia. Prom na rzece Aver.
HEUKERN	MM	Starszyzna	895	4	handel, uprawy	25b/100c	
Barliton	W	Starszyzna	65	3	bydło, uprawy	5c	
SEVARAPFEL	MM	Starszyzna	750	4	kozy, owce, rybołówstwo, uprawy	25b/100c	Prom na rzece Aver. Najlepsze jabłeczniki w Krainie Zgromadzenia.
FALLENBLATT	MM	Starszyzna	450	3	handel, rybołówstwo, uprawy	25b/100c	Prom na rzece Aver.
Birnbaum	W	Starszyzna	75	3	bydło, rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Aver.
DREIFLUSSEN	MM	Starszyzna	908	4	kozy, owce, handel, rybołówstwo, uprawy	25b/100c	Prom na rzece Aver.
Eisamholz	W	Starszyzna	96	3	kozy, owce, rybołówstwo, ser, uprawy	5c	Prom na rzece Aver.
Gipfel	W	Starszyzna	91	3	bydło, tytoń, uprawy	5c	
Grunhugel	W	Starszyzna	85	3	bydło, rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Aver.

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

MIASTO-PAŃSTWO MIDDENHEIM:

NAZWA OFICJALNA: wolne państwo-miasto Middenheim
WŁADCA: Książę-Elektor Borys Todbringer, Graf Middenheim, Strażnik Gór Środkowych, Ulubieniec Ulryka
RZĄD: ustrój feudalny wspomagany przez urzędy książęce
STOLICA: Middenheim
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: błękit i biel/srebrny *lub* błękit i żółć/złoty
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: srebro i żelazo z Gór Środkowych

KRAINA:

Miasto Białego Wilka, siedziba Kultu Ulryka i największe miasto Północy - Middenheim zostało założone przed narodzinami Imperium, na wielkiej górze zwanej Fauschlag, która niczym wyspa pośród morza zieleni wznosi się nad otaczającym je Drakwaldem. Od podnóża skały prowadzą do miasta cztery wiadukty, łączące Middenheim z drogami do Marienburga, Kisleva, Talabheim i Altdorfu. Z wysokości murów we wszystkie strony wycelowane są katapulty, okazując gotowość mieszkańców Miasta Białego Wilka do walki, w każdej chwili i z każdym wrogiem.

LUDNOŚĆ:

Mieszkańcy Middenheim są bardzo lakoniczni i szorstcy - nie lubią marnować czasu na próżne gadanie i nie tolerują tego u innych. Stare opowieści mówią, że dziad grafa Borysa ze strony jego matki kazał kiedyś uciąć języków niziołkowi za zbyt długą przemowę po obiedzie.

Mieszkańcy Middenheim są powszechnie uznawani za silnych i zaciekłych wojowników. Middenheim jest siedzibą zarówno Rycerzy Pantery - gwardii grafa - jak i Templariuszy Białego Wilka, zakonnych wojowników żarliwie oddanych służbie Ulrykowi i ochronie jego ludu. Te dwa zakony tworzą oddziały uderzeniowe armii Middenheim, wspierane przez niezłomnych pikinierów i halabardników, rekrutujących się spośród mieszczan i chłopów.

RÓD TODBRINGERÓW:

Obecnym władcą Middenheim jest imperialny Elektor graf Boris Todbringer, a jego ród ma zaiste niezwykłą historię. Todbringerowie są daleko spokrewnieni z rodziną von Bildhofenów, spadkobierców Gunthera von Bildhofena - brata Imperatora Magnusa Pobożnego, bohaterskiego zbawcy Imperium z czasów wciąż opiewanych w wierszach, opowieściach i pieśniach. Graf Boris włada w państwie o ustroju na wpół demokratycznym, stworzonym przez jego przodków. Teoretycznie to on ustanawia wszelkie prawa w mieście, ma jednak wielu doradców, a zainteresowane strony (kupcy, rzemieślnicy, duchowni i inni) mogą mu przedstawiać swoje petycje za pośrednictwem różnych Bungerlich Komissionen (Rad i Komisji Miejskich), a w niektórych przypadkach nawet bezpośrednio.

Oświecone podejście grafa do władzy ma jedną istotną i wartą podkreślenia konsekwencję - Middenheim jest, co może dziwić, raczej liberalny. Jego mieszkańcy są tolerancyjni, a nawet ufni, a choć niektóre dzielnice są biedne, by nie rzec nędzne, to jednak życie tutaj jest lepsze niż w wielu innych miastach Imperium. Taki liberalizm może wydawać się dziwny w mieście-fortecy. Z pewnością ma tu pewne znaczenie fakt, że Todbringerowie od wielu lat uważnie wysłuchują zdania swych podwładnych podczas tworzenia i wprowadzania praw. Swobodną atmosferę w mieście tworzy wielu uczonych, ponadto stosunki między różnymi rasami są tu niezwykle harmonijne.

MUTANCI W MIDDENHEIM:

Odsetek urodzeń mutantów nie jest w mieście zbyt wysoki, ale dlaczego tak się dzieje, nie wiadomo. Niektórzy mówią, że wynika to ze szczególnych właściwości Fauschlagu albo wody w jej studniach, inni zaś sądzą, że takiej właśnie ochrony przed Chaosem należało się spodziewać w mieście wybranym przez Ulryka.

Reakcje ludzi są różne - zdeformowane dzieci bywają duszone zaraz po urodzeniu, pozostawiane w lesie albo ukrywane przez rodziców do chwili, kiedy będą potrafiły same o siebie zadbać. Ci, których mutacja dotknęła w późniejszym wieku, reagują zazwyczaj na dwa sposoby - albo rzucają się z Urwiska Westchnień, albo przekradają się na cmentarz w Morrsparku. Zgodnie z krążącymi pogłoskami, działające w mieście Kulty Chaosu opiekują się tam społecznością mutantów. Rzadko kto rozważa możliwość schronienia się w Drakwaldzie. Zaciekłość, z jaką Templariusze Białego Wilka oraz Rycerze Pantery najeżdżają najbardziej mroczne polany, bardzo skutecznie odstrasza amatorów leśnego życia.

Ukrywanie mutantów jest przestępstwem pierwszego stopnia.

HISTORYKA & POLITYKA:

Zdarzyło się to około 50 lat przed ukoronowaniem Sigmara. Artur poprowadził plemię przez las Drakwald do Fauschlagu. Ogromna skała znajdowała się zaledwie o kilka mil od Gór Środkowych, a takie miejsca są bogate w żelazo. Tam, gdzie jest żelazo, są również kopalnie, zaś tam, gdzie są kopalnie, jest handel i bogactwo.
Wśród ludzi Artura nie było budowniczych, lecz krasnoludy z Gór Środkowych, które zostały wygnane ze swego starożytnego domu, były aż nadto chętne do pomocy ludziom w zamian za ochronę, jaką zapewniłaby im umocniona skalna iglica.
Prace trwały sto lat, lecz wreszcie na Fauschlagu wyrosła surowa forteca. W między czasie Artur stanął do pojedynku z Sigmarem i przegrał. Sigmar został Imperatorem i zakończył śmiertelne życie jako władca stworzonego przez siebie państwa. Zanim przeminął 60 rok Imperium, twierdza była ukończona. I tak się stało, że Teutogeni - ostatni z narodów koczowniczych wojowników i plemię, które niegdyś dorównywało siłą ludowi samego Sigmara - znaleźli wreszcie dom.

- *Wzrost, Upadek i Potknięcia Middenheim*, księga spisana przez Sigismunda Strechela

Było to w dawnych czasach. Wulcan, syn Artura, Arcykapłan Kultu Ulryka, miał wizję. Pojawił się przed nim sam Ulryk, odziany w srebrnoszarą wilczą szubę. Górował swą postacią nad ogromną skałą Fauschlag. Ulryk uderzył w górę trzonem Blitzbeila, potężnego bojowego topora, a z kamienia wystrzeliła fontanna płomieni.
- Tutaj stanie moja świątynia - zagrzmiał. - I dopóki ogień w tym palenisku będzie płonął, twój lud przetrwa.

- *Historia Middenheim* spisana przez kapłanów Domu Wiedzy Świątyni Ulryka

Usłyszcie głos Sybilli, wieszczki, tej, która posiada wzrok sięgający poza czas i przestrzeń: Ludzie Środkowego Miasta, tarzający się w gnoju! Zwróćcie się do swych synów! Jeśli nie znajdzie się pomiędzy wami jeden mąż wielkiej cnoty, zgubieni jesteście. Nich ci z was, którzy są obdarzeni mądrością, zbiorą się i naznaczą najwspanialszego spośród tych niewielu, którzy wiedzą jeszcze co to honor. Widziałam bowiem ostrzeżenia na niebiosach - znajdźcie Rycerza Wiecznego albo pochłonie was Otchłań!
Wezwał więc Graff wojów i rycerzy, i dał im swe błogosławieństwo, i wyprawił w lasy żądając, aby któryś z nich przyniósł jakiś znak lub dowód swej odwagi. A powrócił człowiek znany jako Zygfryd, a na ostrzu jego włóczni wisiała głowa Zakasła - Wojownika Chaosu, który niejedną rodzinę pozbawił dzieci i domu. Ludzie radowali się a Graff oddał Zygfrydowi połowę swoich skarbów. I wtedy zdarzyła się rzecz cudowna - na ołtarzu Ulryka pojawiła się olśniewająca, biała zbroja, którą Ar-Ulryk natychmiast oddał Rycerzowi, potwierdzając, że ten jest wybranym wojownikiem Ulryka.

- *Księga Sybilli*, Rozdział V

Middenheim, nie zawsze posiadało status wolnego państwa-miasta - jego losy były zmienne i zawsze związane z powodzeniem lub upadkiem rządzących rodów. Ponieważ Middenheim kilka razy było oblegane przez wojska z pozostałych prowincji, powstało wiele żartów o *domowych powstaniach* - ku wielkie irytacji Middenlandczyków.

NAJDAWNIEJSZE ZAPISKI:

Powszechnie przyjęta wersja najdawniejszej historii miasta pochodzi z *Baśni o Arturze i Świętej Nawałnicy* - epickiego poematu, którego autorstwo przypisuje się plemiennemu mędrcowi z czasów Sigmara.

Wielką iglicę, na której stoi teraz miasto Middenheim, zobaczył jako pierwszy Artur, wódz Teutogenów. Nazwał skałę Fauschlag, co oznacza Skała Ciosu Pięści, ale nie jest do końca jasne co pojawiło się pierwsze - legenda czy nazwa.

W Fauschlagu natrafiono na niewielkie żyły złota, ale krasnoludy nie zdołały już wrócić do Gór Środkowych, a kopalnie na które tak liczyli osadnicy nigdy nie powstały. W tych wczesnych latach Imperium znalazło się wielu optymistów, organizujących śmiałe ekspedycje badawcze, ale niewielu z nich powróciło, a ci, którzy zdołali przyczołgać się do rosnącej fortecy, nie przynieśli niczego oprócz blizn i przerażających opowieści o ograch i trollach.

USTANOWIENIE ŚWIĄTYNI ULRYKA:

Natchniony boską energią Wulcan nie tracił czasu i jak najszybciej rozpoczął budowę świątyni we wskazanym miejscu. Prace zajęły niemal pół wieku, ale Ar-Ulryk dożył dnia, w którym ujrzał ten największy z boskich przybytków Starego Świata.

Płomień który wystrzelił z miejsca, gdzie uderzył Ulryk, nadal jaśnieje w wielkim palenisku przed głównym ołtarzem świątyni. Powiedziane jest, że ogień nie uczyni krzywdy wiernemu wyznawcy Ulryka - stąd wielu *heretyków* zginęło w płomieniach, aby *dowieść* swej winy. Istnieje jednak jeszcze jedna magiczna właściwość ognia, o której wie bardzo niewiele osób: każde ostrze włożone do świętego płomienia, tymczasowo nabiera magicznych cech. Zdolności te są przeróżne - czasem broń uzyskuje premię do trafienia i zadawanych obrażeń, czasem umożliwia właścicielowi jedynie zadawanie obrażeń istotom odpornym na ciosy niemagicznej broni. W każdym przypadku magia szybko się ulatnia; nigdy nie zdarzyło się, żeby działała dłużej niż tydzień.

ROZROST MIASTA:

Świątynia jest tak wielka, że sam ogrom zapewniłby jej stały napływ pielgrzymów, ale kiedy rozeszły się wieści o powodach jej założenia, strumyk wiernych szybko zmienił się w prawdziwy zalew przybyszów. W tamtych czasach Świątynia Sigmara tkwiła jeszcze w powijakach (i daleko było do powszechnego uznania go poza Reiklandem), więc na pewien czas Middenheim stało się religijnym centrum Imperium.

Wraz z rozwojem Imperium nastąpił znaczny wzrost znaczenia miasta, który okazał się trwały. Kiedy poprawiło się bezpieczeństwo na drogach, doszło do błyskawicznego rozwoju handlu, a Middenheim znalazło się na skrzyżowaniu szlaków pomiędzy Altdorfem a Salzenmund oraz Talabheim a Marienburgiem.

WIECZNY RYCERZ:

Zgodnie z przekazem starożytnej księgi, przechowywanej w Collegium Theologica, urząd Wiecznego Rycerza powstał w czasie, kiedy Middenheim zostało uznane miastem-państwem. Opowieść niełatwo przetłumaczyć, pełno w niej bowiem mętnego symbolizmu i tajemniczych odniesień, co do których znaczenia mędrcy wciąż toczą spory.

Od tego dnia zbroję przekazuje się kolejnym Wiecznym Rycerzom - następców mianuje graf i błogosławi Ar-Ulryk. Niektórzy wierzą, że istnieje tylko jeden Rycerz, którego duch przechodzi w kolejne ciała. Inni krzywią się na takie *przesądy*, ale nikt nie wątpi w znaczenie urzędu Rycerza ani w to, że magiczna zbroja jest prawdziwa.

ROK WSTYDU:

Rok AS2302 zapamiętano w Middenheim nie tylko jako początek Inwazji Chaosu, ale także jako *Rok Wstydu*.

Kiedy Magnus pobożny przemierzał Imperium, zbierając ludzi pod swym sztandarem w imię jedności i obrony przed napierającymi hordami Chaosu, odpowiedź Middenheim nie była zbyt entuzjastyczna. Ówczesny Ar-Ulryk widział w tym szanse na definitywne zdyskredytowanie wyznawców Sigmara i nakazał swoim agentom rozgłaszać plotki, że Magnus jest najlepszym razie oszustem, a w najgorszym - sługą bogów Chaosu, których podobno nienawidził.

Dzisiejsi kapłani Ulryka nie wspominają o upokorzeniu swojego Arcykapłana, chyba że wyłącznie po to, żeby wyśmiać jest jako przykładowy mit. Za to w Świątyni Sigmara przechowuje się liczne świadectwa, mówiące o tym wydarzeniu, niektóre z nich są ponoć relacjami naocznych świadków. O tym, jak wiele zyskał ostatnio Kult Ulryka, świadczy to, że nawet sam Werner Stolz, Lektor Sigmara i zaufany Wielkiego Teogonisty, pomyślałby dwa razy, zanim odważyłby się przypomnieć Ar-Ulrykowi o tamtym dawnym zdarzeniu.

Jednak Magnus przyszedł do miasta w przebraniu i kiedy Ar-Ulryk wygłaszał kazanie, ogłaszając go świętokradcą, ten powstał wśród rozhisteryzowanego zgromadzenia i stanął przed amboną Ar-Ulryka.
- Jeśli jestem świętokradcą - powiedział spokojnie - to Ogień Ulryka z pewnością mnie pochłonie.
Z tymi słowy zrzucił płaszcz i wkroczył w płomieni. Ludzie wydali okrzyk zdumienia i jak jeden mąż padli na kolana, bowiem po spędzeniu kilku minut w ogniu Magnus stanął przed nimi nietknięty. Nie stracił nawet jednego włosa.
Na próżno Ar-Ulryk wołał Czary!, ludzie wiedzieli, komu należy wierzyć. Przyłączyli się do Magnusa i walczyli u jego boku na granicach Kisleva, gdzie rozlało się wokół nich szalejące morze Chaosu, ale oni zmusili je, aby się cofnęło!

- *Wzrost, Upadek i Potknięcia Middenheim*, księga spisana przez Sigismunda Strechela

JĘZYK:

Podobnie jak inni mieszkańcy Middenlandu i Nordlandu, zamieszkujący Middenheim ludzie mówią z szorstkim akcentem oraz stosują archaiczne słowa i składnię. Odmawiają przy tym przyjęcia wielu nowych, obcych zwrotów i pojęć, które w innych prowincjach na dobre przyjęły się w *reikspielu*.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Pomiędzy miastem-państwem Middenheim, a Ostlandem panują bardzo chłodne relacje, ograniczone niemal wyłącznie do wymiany dyplomatów, powodem są bardzo silne różnice religijne oraz niewyjaśnione konflikty z przeszłości.

Middenheim utrzymuje stosunkowo dobre relacje z leżącym na wschodzie Hochlandem. U podstaw kruchego sojuszu pomiędzy krainami leży wspólna niechęć do prosigmaryckiego Ostlandu i Stirlandu oraz bardzo silna wiara w Bogów Północnych.

W ciągu minionych stuleci relacje łączące Middenheim z Middenlandem zmieniały się wielokrotnie, zależnie od tego, czy miasto stanowiło część krainy, czy nie. Obecnie obie prowincje utrzymują neutralne

relacje, choć nie bez znaczenia pozostaje wspólna historia i silna wiara łącząca mieszkańców bo krain.

Middenheim utrzymuje dobre relacje, z zabiegającym o względu grafów państwa-miasta, Nordlandem. Pozbawiony praw elekcyjnych i silnej armii baron Nordlandu wynegocjował, w zamian za podatki opłacane przez kupców oraz niewielki kontyngent łuczników, strzegących murów Middenheim, protektorat miasta-państwa. Oprócz politycznego poparcia, baronowie Nordlandu otrzymują od władców miasta-państwa wsparcie militarne, bez którego prowincja w krótkim czasie pogrążyłaby się w anarchii.

NIELUDZIE W MIDDENLANDZIE:

W Middenheim większość mieszkańców stanowią ludzie, mieszka tam około sześćset khazadów, około trzystu niziołków i niespełna setka elfów. Bardzo niewielu gnomów, a ci nieliczni, których można spotkać, często okazują się jedynie przejezdnymi. Podobno gnomy przestały mieszkać w mieście za czasów grafa Dietera, który odmówił przyjęcia usług błazna, przysłanego przez samego Wodza Lustrzanych Bagien!

Wielu krasnoludów pracuje jako kamieniarze, budowniczowie i rzemieślnicy, a kilku jest nawet członkami straży miejskiej. Czują się tu jak w domu - Gildia Krasnoludzkich Inżynierów jest największą gildią w Imperium, a wśród krasnoludzkich mieszkańców miasta często można spotkać kogoś, kto wskaże jeden z większych budynków i powie *Zbudował to mój prapradziad.* Oczywiście pamięć o wojownikach podziemnych, którzy uratowali miasto w 1812, jest nadal żywa wśród mieszkańców miasta.

Niektóre elfy są uczonymi, inne aktywnie uczestniczą w licznych imprezach kulturalnych miasta, a niemal wszystkie są byłymi łowcami przygód. Co najważniejsze, stosunki pomiędzy elfami i krasnoludami są tu o wiele lepsze niż gdzie indziej, częściowo dlatego, że interesy obu ras na tym teranie nie są sprzeczne, a częściowo na liberalną naturę miasta oraz panujący w nim względny dobrobyt.

Niziołki przeważnie pracują jako kucharze w domach bogatszych rodzin, niektóre posiadają własne restauracje i hotele - karmienie bogatych obywateli i przejezdnych gości jest dochodowym interesem. Wielu nieźle się urządziło, a ich społeczność jest ogólnie zadowolona z warunków panujących w mieście.

RELIGIA:

XXX.

BARWY PROWINCJI:

Błękit i biel/srebro lub błękit i żółć/złoto są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

MIDDENHEIM:

Kiedy wstaje świt, ulice i miasta Middenheim powoli się zapełniają; w powietrzu niebawem uniosą się wszelkie możliwe zapachy - od woni świeżego chleba czy perfum bogaczy, przez odór niewyprawionych skór, aż po smród niemytych ciał biedoty.
Przez cały dzień wszędzie kłębią się tłumy ludzi, omijając tylko najmniej znaczące i najbardziej zapomniane uliczki. Każdy, komu akurat się spieszy, straci w tym zgiełku sporo nerwów - chyba że ma konia i dobre wytłumaczenie, dlaczego postanowił stratować przechodniów. Idąc ulicą, nie sposób uniknąć ciągłych przepychanek i poszturchiwania, toteż wszyscy powinni bacznie strzec się kieszonkowców.
Po południu ciżba rzednie, za to wieczorem budzą się do życia inne rejony miasta. Z kryjówek wychodzą rozmaite zbiry i złodzieje, natomiast zamożni mieszkańcy Middenheim spędzają czas w licznych znakomitych restauracjach i klubach.
W nocy na ulicach jest naprawdę ciemno. Ci, których na to stać, chętnie oświetlają swe domostwa rzędami pochodni i latarń, a jeśli wychodzą gdzieś po zmroku, nieodmiennie towarzyszy im służący z lampą. Są i tacy, którzy sami oświetlają sobie drogę, ale dla większości mieszkańców im jest ciemniej, tym lepiej.

Middenheim zostało założone prawie dwa i pół tysiąca lat temu przez przywódcę plemienia Teutogenów. Miasto stoi na twardym jak żelazo szczycie skalnym, którego pionowe ściany wyrastają wysoko ponad otaczającym je lasem, w pobliżu stromych urwisk opustoszałych Gór Środkowych. Według legendy sam Ulryk ściął szpiczasty wierzchołek góry jednym uderzeniem pięści. Dostęp do tej wielkiej, niezdobytej fortecy jest możliwy tylko po czterech szerokich gościńcach, biegnących wysokimi wiaduktami. Zostały zaprojektowane tak, by w jednej chwili można było je zniszczyć. Dodatkowo znajdują się tam liczne wyciągi krzesełkowe, sznurowe drabinki i (jak głosi plotka) cała sieć tajnych tuneli, które wiją się pod miastem i prowadzą do położonego w dole lasu. Przy budowie miasta myślano przede wszystkim o jego zaletach obronnych - ponieważ jako pierwsze znalazłoby się ono na drodze ewentualnej inwazji Chaosu z północy. Budynki w mieście są zbudowane z ciemnoszarego kamienia, dobywanego z samego Fauschlagu, oraz z drewna, sprowadzanego z pobliskich lasów. Architektura jest niezwykle imponująca. Middenheim słynie z uzdolnionych budowniczych, a przestronny pałac obecnego grafa Borisa Todbringera oraz ogromna, przypominająca zamek Świątynia Ulryka to tylko dwa najbardziej zdumiewające przykłady prac, które wykonali oni w ciągu stuleci historii miasta. Mieszkańcy Middenheim mogą patrzeć daleko na północ, ponad wierzchołkami drzew. Jednak nawet z najwyższej wieży obserwacyjnej widać niewiele prócz morza drzew. Wieczna puszcza rozciąga się we wszystkich kierunkach z wyjątkiem wschodu, gdzie wyrasta wysoki, zębaty łańcuch Gór Środkowych o barwie burzowych chmur.

Obecnie Middenheim jest drugim co do wielkości, po Altdorfie, miastem Imperium, zajmuje powierzchnię ponad dwu i pół kilometra kwadratowego. Mieszka w nim stale 13224 rodzin, zgodnie z ostatnim spisem ludności, przeprowadzonym w AS2502. Oczywiście, spis uwzględnia jedynie rodziny, które płacą podatki. Liczbę stale rosnącej armii włóczęgów, żebraków i złodziei, mieszkających w Middenheim można jedynie zgadywać. Ma jedenaście dzielnic, z których większość da się sklasyfikować w trzech grupach: dzielnice bogaczy, dzielnice klasy średniej i dzielnice biedoty. Od tej reguły są trzy wyjątki: Pałac, Wielki Park oraz Freiburg. Pałac (dzielnica pałacowa) jest siedzibą szlachetnie urodzonych, wliczając w to grafa Borisa, jego krewnych oraz najznakomitsze rody miejskie z przyległościami. Wielki Park, położony samym środku miasta, jest chyba jedynym miejscem, w którym można spotkać przedstawicieli wszystkich klas społecznych. Freiburg ma własną, specyficzną atmosferę. Mieszka tu wiele studentów i naukowców, i właśnie im ta dzielnica zawdzięcza opinię centrum kulturalnego Middenheim oraz źródła, z którego płynie cechujący miasto liberalizm.

Obecny Diuk Middenheim jest w prostej linii potomkiem Gunthera von Bildhofena - brata Imperatora Magnusa Pobożnego. Gorliwie zabiega o zachowanie niezależności miasta. Tak jak i Gunther, jest wyznawcą Ulryka - co naturalne, skoro właśnie w Middenheim znajduje się główna świątynia tego boga. Wielka to budowla, podobna do zamku. Może pomieścić tysiące wiernych, a także zapewnia siedzibę dla najwyższego kapłana Kultu oraz jego licznej świty.

Miasta i wioski w strefie wpływów Middenheim (patrz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE** podrozdział **TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA**) są zakładane znacznie bliżej niż w innych okolicach (gdy MG tworzy osady na tym obszarze, powinien ignorować wszelkie rezultaty, wyznaczające siedziby w strefie drugiej i redukować szansę wystąpienia miasta w strefie trzeciej odo 25%). Dzieje się tak na skutek zagrożenia ze strony z pobliskiego Drakwaldu, gdzie wciąż ukrywa się duża liczba zwierzoludzi oraz innych sług Chaosu - niedobitków z ostatniej Inwazji Chaosu. Mieszkańcy pobliskich wiosek zawsze sprawdzają, czy na noc dobrze zaryglowali drzwi i okna swych domów.

Źródłem bogactwa miasta są przede wszystkim handel i daniny poddanych; jak by nie patrzeć jest to miasto-państwo i zarówno jego władca, graf Boris, jak i Ar-Ulryk są Elektorami Imperialnymi. Mówi się również, że kiedy krasnoludy pomagały budować Middenheim, wydobyły z trzewi Fauschlagu sporo złota, które trafiło do skarbca grafa.

Tylko najprostsza żywność pochodzi z okolic miasta; towary luksusowe trzeba importować, ponieważ ziemie nie są zbyt urodzajne. Woda nie stanowi problemu, ponieważ w mieście znajdują się liczne, wydrążone głęboko w skale studnie. Nigdy nie brakło w nich czystej i chłodnej wody - wieść głosi, że woda ta uzdrawia i daje długowieczność.

SZARA KOTLINA:

Blisko sto kilometrów na wschód od Middenheim, pośród Gór Środkowych leży mała dolina, w której żyje licząca zaledwie kilkadziesiąt osób społeczność. Pierwotne, wzniesione wieki temu budowle z granitu, pokryte dachówkami z płytki łupkowej stoją do dziś, otaczając bezgłowy posąg Ulryka na centralnym placu. Chociaż budynki trwają w niemal nienaruszonym stanie, w całości oplatają je wijące się pnącza. Droga doprowadzająca do wioski jest zarośnięta dzikim zielskiem i na pierwszy rzut oka osady wydaje się opuszczona.

Nieliczni myśliwi i traperzy, którzy przemierzają te tereny, donoszą o wiejącym od tamtejszych budynków nienaturalnych chłodzie. W każdej chałupie stoją nakryte stoły, jak gdyby domownicy zniknęli w trakcie spożywania posiłku. Jedynie kątem oka można dostrzec przelotny ruch, jakby cienie rzucane przez nieistniejące osoby przedmioty i osoby.

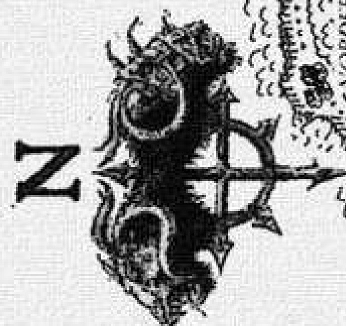
W rzeczywistości Szara Kotlina jest wciąż zamieszkana, ale po stuleciach kazirodztwa, wsobnego parzenia się i mutacji jej mieszkańców nie można już dłużej określać mianem ludzi. Większość z nich dołączyła do stad zwierzoludzi polujących w górskich dolinach, a ci, którzy zostali, zmienili się w nienaturalnie zniekształconych mutantów - rozsiewające zarazę wory tłustego

mięsa. To wyznawcy Nurgla, który z sobie tylko wiadomego powodu zesłał na te plugawe społeczeństwo swoje 'błogosławieństwo'. W ciągu wieków odmieńcy nauczyli się posługiwać magią, dzięki której potrafią tworzyć niezwykłe i niepokojące zjawiska. Zdolności te wykorzystują z wielkim powodzeniem. Pechowcy, którzy odkryci obecność istot zamieszkujących Szarą Kotlinę, znikają, stając się cennym uzupełnieniem potraw na plugawych ucztach odmieńców.

WARRENBURG:

Miasteczko jest domem dla wielu ludzi, których albo nie stać na życie w mieście, albo nie mają na nie ochoty. Miejsce to jest schronieniem banitów i rozbójników, i czasami również staje się celem rajdów Rycerzy Panter i Templariuszy Białego Wilka, ale rzadko się zdarza, żeby jakiś znaczący przestępca został przy takiej okazji pochwycony.





OSTLAND

Las Cieni

Czarne Wzgórza

Góry Środkowe

HOCHLAND

MIDDENLAND

Las Drakwald

Polanny Gościniec

Stara Leśna Droga

ARENBURG

LINDENHEIN

WARRENBURG

MIDDENHEIM

NORDERINGEN

ELSTERWELD

HUNNE

GREVENFELD

INNELSCHEID

SCHONINGHAGEN

JAGERHAUSEN

HOLZBECK

INDEKS MIEJSCOWOŚCI MIASTA-PAŃSTWA MIDDENHEIM:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/MILICJA[5]	UWAGI
MIASTO-PAŃSTWO MIDDENHEIM					**GRAF BORIS TODBRINGER**		
MIDDENHEIM	MP	Graf Boris	13224	5	administracja, handel	50a/150b /700c	Miasto-Państwo. Centrum Kultu Ulryka.
Arenberg	W	Graf Boris	44	1	ubóstwo	-	
Grevenfeld	W	Graf Boris	58	2	drewno, kozy	-	
Holzbeck	W	Graf Boris	31	1	ubóstwo	-	Osada sporna z Hochlandem.
Hunxe	W	Graf Boris	77	2	uprawy	-	
Immelscheid	W	Graf Boris	90	2	drewno	6b/10c	
Lindenheim	W	Graf Boris	93	3	rudy metali	10b/30c	Osiedle górnicze.
Warrenburg	MM	Graf Boris	232	1	grabież i rozboje	-	Slumsy u podnóża Fauschlagu.
Elsterweld	MM	Graf Boris	118	3	drewno, uprawy	4b/6c	
Norderingen	W	Graf Boris			---- mieszkańcy wyginęli podczas epidemii zarazy ----		
Schoninghagen	MM	Graf Boris	171	3	drewno, handel	5b/8c	Osada sporna z Middenlandem.
Jagerhausen	W	Graf Boris	75	2	uprawy	8c	Osada sporna z Middenlandem.

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Male miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać calkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

Gdy Ludzie rozmnażali się i zasiedlali obszar, który w przyszłości miał być znany jako Imperium, dwóch bogów czcili ponad wszystko. W zwyczaju ludzi leży zajmowanie się wyłącznie bieżącymi problemami, zarówno w życiu codziennym jak i w religii. Największą cześć oddawali zatem Taalowi, bóstwu Dzikich Miejsc, i jego młodszemu bratu, Ulrykowi, bogu Wilków i Zimy.
Obaj bogowie mieli wielu wyznawców, a ku ich czci zbudowano mnóstwo świątyń, lecz mimo to Ulryk nie był zadowolony. Przemierzał lasy w postaci wilka, przelatywał nad wzgórzami jako lodowy, północny wiatr i coraz bardziej wydawało mu się, że brat przewyższa go w każdej dziedzinie. Odwiedził więc Taala w jego górskim pałacu, aby powiedzieć mu o swoim niepokoju.
- Bracie - rzekł Ulryk - obaj jesteśmy potężnymi bogami, obaj mamy na świecie wielu wyznawców, którzy oddają nam cześć i otaczają bojaźnią tak, jak powinni. Mimo to czuję, że moje znaczenie mniejszym jest niźli twoje.
Taal pochylił się na swym tronie, ściągając surową twarz w wyrazie troski.
- Czemu to, bracie? - zapytał głosem podobnym do szumu wiatru pośród drzew.
- Masz swoje własne królestwo - odparł Ulryk. - Do ciebie należy każde dzikie miejsce. Moje królestwo znikło dawno temu, zanim jeszcze stałem się na tyle silny, aby je ochronić.
- A jednak - odpowiedział Taal - obejmujesz moje władztwo prawie na pół roku. Ani ja, ani żadne inne bóstwo nie możemy wygnać zimy z naszych krain. Czyż to ci nie wystarcza?
- Nawet w środku zimy podlegam twej władzy - odrzekł Ulryk. - Moje wilki zabierają tylko chore i słabe sztuki spośród twoich zwierząt, a śniegi zakrywają tylko najmniejsze twe rzeki. Nie ma miejsca, które byłoby tylko moje, moje przez cały czas. Kiedy nadchodzi wiosna znowu nie mam niczego.
- Cóż więc cię zadowoli? - zapytał Taal. - Nie chcesz chyba okryć świata wieczną zimą, to bowiem uczyniłoby cię potężniejszym od wszystkich innych bogów.
Ulryk zamyślił się na pewien czas, a górski pałac Taala otoczyły pełne śniegu, burzowe chmury. Wreszcie przemówił:
- Chcę jednego miejsca. Miejsca, w którym ustanowię największą z mych świątyń i gdzie wyznawcy będą mogli mnie wzywać nawet w środku lata. Proszę cię o to, ponieważ jesteś moim bratem i pewien jestem, że nie będzie to dla ciebie zbyt wielkim darem.
Taal zastanawiał się przez chwilę, po czym zwrócił się do brata.
- Jesteś moim bratem - rzekł - dam ci więc takie miejsce. Postawię jednak pewne warunki.
Po pierwsze, ja sam wybiorę to miejsce. Ponieważ jestem twym bratem, znajdę wyjście, które zadowoli i ciebie, i mnie, ale ty musisz przyjąć moją decyzję. Po drugie, obiecasz, że zimy w danym ci miejscu nie będą dłuższe ani bardziej srogie niż w innych krainach. Choć będzie to ośrodek twojego Kultu, to jednak znajduje się w moim królestwie i nie może cierpieć z twych rąk bardziej niż reszta świata. Po trzecie, zadowolisz się tym, co ci dam, i nigdy już nie przyjdziesz po więcej. Ofiaruję ci ten prezent z braterskiej miłości, ale jeśli zażądasz czegoś ponad to, możemy zostać wrogami. Wydałbyś mi się zaborczy, a gdybym uległ dalszym prośbom, to ty z kolei zacząłbyś mną gardzić i pożądać mojego królestwa. Jeśli zaś odmówiłbym ci kolejnych darów, uznałbyś, że jestem nieczułym i nieszczerym bratem. Musi to być więc ostatnie żądanie, dla dobra nas obu. Jeśli zgodzisz się na moje warunki, dam ci miejsce, które będzie tylko twoje do końca świata, niezależnie od pory roku. Co ty na to?
Ulryk długo zastanawiał się, rozważając starannie warunki Taala, aż wreszcie podjął decyzję. Burzowe chmury rozwiały się, a bóg przyjął swą ulubioną postać - wielkiego, srebrnobiałego wilka.
- Niech tak będzie - rzekł, a jego głos przypominał wycie setki wilków. - Przyjmuję twoje warunki.
Zaprowadził więc Taal Ulryka w miejsce, gdzie ponad lasem wyrastała pojedyncza skalna iglica, wskazująca w niebo niczym boży palec.
- Oto miejsce - rzekł - w którym chciałem założyć własną świątynię, aby moi najwierniejsi wyznawcy mogli dowodzić swego oddania, wspinając się na szczyt. Ponieważ jednak prosiłeś, oddaję ci je w darze.
Ulryk obszedł wieżycę dokoła, starannie oglądając. Potem uderzył potężną pięścią, roztrzaskując wierzchołek i pozostawiając milowej średnicy płaskowyż.
- To dobre miejsce na świątynię - powiedział - i na tej skale wyrośnie wielkie, warowne miasto, niedostępne dla wszelkich wrogów. Ogień w mej świątyni będzie płonął wiecznie, a ludzie, którzy mnie potrzebują, tu będą wyglądać nadziei. Dziękuję ci, bracie, za tak wspaniały dar.
I tak się stało. Ludzie z Imperium znaleźli Skałę Ciosu Pięści (w ich języku nazywaną Fauschlag) i na jej szczycie zbudowali potężną świątynię i kamienną fortecę. Kiedy czas się wypełnił, forteca przerodziła się w miasto, które jego mieszkańcy nazwali Middenheim - Miasto Białego Wilka.

- Baśń o Arturze i Świętej Nawałnicy

WIELKIE HRABSTWO MIDDENLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Hrabstwo Middenlandu
WŁADCA: Książę-Elektor Leopold von Bildhofen, Wielki Diuk Middenlandu, Książę Carroburga, Obrońca Drakwaldu
RZĄD: ustrój feudalny ze zgromadzeniem szlachciców, mieszczan i kapłanów w Carroburgu (nie zostało zwołane od 170 lat)
STOLICA: Carroburg
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerwień z białą/srebrną obwódką
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: wełna i wyroby wełniane, wino

KRAINA:

Założone przez starożytnych Teutogenów - uznawanych za najbardziej wojownicze plemię w konfederacji Sigmara - Wielkie Hrabstwo Middenlandu to najważniejszy region północnego Imperium. Dzięki swojej potędze militarnej i ekonomicznej dominuje nad sąsiadami ze wschodu i północy: Hochlandem, Ostlandem i Nordlandem. Rywalizuje pod względem wpływów z Reiklandem i Talabecklandem. W przeszłości zdarzało się, że Imperator pochodził z Middenlandu.

Wielkie Hrabstwo Middenlandu położone jest niemal w sercu Imperium. Prowincja graniczy ze przymierzonym Nordlandem i Laurelorn na północy, Reiklandem na południu, państwem-miastem Middenheim na północnym-wschodzie, Hochlandem na wschodzie i Jałową Krainą na zachodzie. Na południowym wschodzie za Talabeckiem zaczyna się Talabeckland, w przeszłości rywal Middenlandu i Middenheim o przywództwo nad Kultem Ulryka.

Middenland porasta Drakwald, wielki prastary las ciągnący się od granic Jałowej Krainy do dalekiego krańca Hochlandu. Chociaż ludzie założyli tu swoje osady (niektóre nawet w głębi lasu), puszcza ukrywa wiele sekretów i niechętnie je zdradza. To właśnie stąd smoki gnębiły starożytne plemiona i młode Imperium, dopóki Imperator Hundrod Zapalczywy nie zabił ostatniego z ich rodzaju. Mimo to uparci poszukiwacze skarbów penetrują głębie Drakwaldu, szukając bogactw zaginionego smoczego leża, a może smoczych jaj, które podobno pozostają wiecznie żywe i do ich wyklucia potrzeba tylko wielkiego gorąca.

Głęboko pod koroną lasu czają się także zwierzoludzie, potomkowie najeźdźców z dawnych lat, czasami atakujący samotne gospodarstwo lub niewielką grupę podróżnych. Czekają, aż nadejdzie czas, gdy Chaos zagarnia całą Północ i będą mogli wyjść z kryjówek. Szlachta i mieszczanie prowincji organizują wyprawy w celu wyplenienia tego plugastwa, ale niedobitki zawsze uciekają głębiej w las, gdzie rozmnażają się i wyczekują okazji do ponownego ataku.

Na dalekim zachodzie prowincji leżą Lustrzane Pustkowia, zamieszkałe przez gnomy - rozległe, jałowe pasmo wzgórz i mokradeł, które stanowią źródło kilku dopływów Reiku. Wielkie moczary we wnętrzu lądu pozostają podobno nieruchome jak szkło. Nawet gdy zawieje wiatr, są tak idealnie gładkie, że na ich powierzchni czybym w zwierciadle odbija się nocne niebo. Szlachta i bogacze czasami przybywają tu na ryby, bowiem pochodzące stąd pstrągi są podobno najsmaczniejsze w Imperium. Ale bagna mają także opinię nawiedzonych. Pośród mgieł nocy widywane są dziwne światła, a duchy zabitych dawno temu drakwaldzkich żołnierzy podobno błąkają się po najdalszych rubieżach.

Na południowo-wschodnim krańcu krainy znajdują się zamieszkałe przez banitów Wyjące Wzgórza, gdzie wiatr wśród pustkowi zawodzi niczym duchy umarłych. Na północy, na zachód od Pritzstock, suchy grunt przechodzi w mokradła, zwane Schadensumpf. To jałowa i uboga ziemia, choć niektóre wioski bogacą się na wydobyciu rud darniowych. Mokradła stanowią także schronienie dla przestępców unikających sprawiedliwości. Warta wzmianki jest znaczna populacja czarnych żurawi, które migrują każdej jesieni do ciepłych krain Tilei, aby powrócić późną wiosną. Pióra tych ptaków stały się modnym dodatkiem do kapeluszy, co doprowadziło do tego, że w ubiegłym roku Książę-Elektor wprowadził podatek od każdego schwytanego ptaka. Jednak ta decyzja, miast ratować populację żurawi, spowodowała jedynie zasilenie kłusownictwa i przemytu.

Mieszkańcy południowej części Middenlandu pozostają pod silnym wpływem Altdorfu i uważają się za *światowych* według standardów Middenlandu. W oczach reszty Imperium oznacza to, że myją się nieco częściej i rzadziej pokrzykują na ludzi na ulicach. Natomiast mieszkańcy ziem położonych bardziej na północy, szczególnie w okolicach Pritzstock, są bardziej lakoniczni i szorstcy, nie marnują czasu na czcze gadanie i nie tolerują tego u innych. Im dalej na południe - *i bliżej do tych zepsutych Reiklandczyków*, jako powiadają niektórzy Middenlandczycy - ludzie stają się bardziej rozmowni i ekspresyjni. Carroburg, na przykład, ma jedyną szkołę krasomówstwa w Imperium - pozostałość z czasów, gdy miasto było stolicą Imperium.

Poza granicami prowincji Middenlandczycy są stale wiązani z ich tradycyjną potrawą - pikantną kiełbasą. Chociaż każda wioska i miasto strzeże własnego, tradycyjnego przepisu i jego mieszkańcy twierdzą, że nie zjedzą żadnego obcego wyrobu, dobrze znanym faktem jest to, że gdy nadchodzi Wurstfest, czyli święto kiełbasy, Middenlandczycy są pierwsi u stołu.

LUDNOŚĆ:

Middenlandczycy to potomkowie wojowniczego plemienia Teutogenów. Zaciekli i bezwzględni w działaniu, szybko wywalczyli dla siebie królestwo na surowych ziemiach wokół Wyjących Wzgórz, spychając tubylcze plemiona Jutonów w osnute mgłami głębie Jałowej Krainy. Gdy przybył do nich Sigmar, znalazł plemię o nieugiętej woli i silnym poczuciu honoru. Chociaż inne plemiona zjednoczyły się pod sztandarem Młotodzierżcy, Teutogenowie pod wodzą Artura odmówili poddania się jego zwierzchnictwu. Wreszcie Sigmar został zmuszony do zabicia wodza w pojedynku, który dowiódł jego siły i wartości wobec Teutogenów.

Podobnie jak wszyscy mieszkańcy Północy, Middenlandczycy słyną z uporu, który w połączeniu z teutogeńską krwią oraz gwałtownym temperamentem zapewnił im reputację opornych obywateli, którzy nie poddają się żadnej kontroli. Nienawidzą wszelkich zmian i zawsze bronią tego, co uważają za *święte i tradycyjne*. Niechętnie przyznają się do błędów i pierwsi zwrócą się przeciwko nieudolnemu przywódcy. Mieszkańcy południowego Middenlandu są mniej surowi niż ich kuzyni z Drakwaldu, ale nawet oni uznawani są przez resztę Imperium za grubiańskich i władczych arogantów.

Middenlandczycy to w większości osoby nietolerancyjne i niepokorne. Nie tylko są skłonni wyszydzać (a czasami pobić) tych, których uważają za zniewieściałych dyndasów, ale wykazują także niezwykłą podejrzliwość wobec obcych wpływów w swojej prowincji. Uparcie odmawiają stosowania Bretonnskich, tileańskich lub estalijskich słów, które już dawno przyjęły się w *reikspielu*. Zamówienie bretonnskiej brandy w middenlandzkiej oberży spotka się z oszałamiającym milczeniem, gdy ludzie będą patrzyli na głupca, który właśnie podpisał na siebie wyrok śmierci. Co ciekawe, jeśli przyjezdni postawią twardo na swoim i zademonstrują dumę z własnej ojczyzny, Middenlandczycy często zaakceptują ich jako *dusze śmielsze niż większość* albo stwierdzą, że tamci *mają w sobie coś z Teutogenów. Ulryk wie, dokąd zawędrowali nasi przodkowie, hę?*

Middenlandczycy są podzieleni na dawne rody klanowe, choć obecne podziały wynikają raczej z granic geograficznych. W pewnym okresie region Drakwaldu wyróżnił się spośród reszty Middenlandu, wydając z siebie ród do cna zepsutych Imperatorów. Wraz z upadkiem ich dynastii i zniszczeniami po Wielkiej Zarazie z AS1111, potęga Drakwaldu przeminęła. Przestał istnieć jako oddzielna prowincja, gdy Imperator Mandred oddał go władcom Middenlandu, tworząc prowincję w obecnej postaci. Mieszkańcy Drakwaldu są znani ze skąpstwa i zachłanności, co prawdopodobnie spowodowane jest wpływem Altdorfu i *tych słabych Reiklandczyków*.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***W Middenlandzie dziecko już za wiosła chwyta, spotkasz tam niejednego przewoźnika!***
- ***Middenlandczyk długo miejsca nie zagrzeje, wnet go gdzieś wywieje!*** *(Przysłowie opisuje legendarne już zamiłowanie Middenlandczyków do podróży i marynistyki.)*
- ***Middenlandczyk w kasze sobie dmuchać nie da, jak mu bruździsz, to i huknie, no i będzie bieda!***

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

W czasach Sigmara, ziemie nazwane później Middenlandem, zamieszkiwali Jutoni i ludzie należący do pokojowego plemienia Kruebi. Kruebi, żyjący ze zbieractwa i hodowli zwierząt, za wszelką cenę unikali konfrontacji z wojowniczymi Teutogenami, którzy ostatecznie przyczynili się do zagłady plemienia. Kruebi wytwarzali z drewna wyjątkowo piękne i cenne dzieła sztuki, z których wiele przetrwało do czasów współczesnych. Wielki Diuk von Bildhofen posiada kilka niezwykle cennych dzieł, zdobiących jego pałac w Carroburgu.

W AS152, kiedy Wielki Diuk Middenlandu umierał, a jego synowie kłócili się o to, kto ma przejąć spadek, graf Erich przeprowadził swą armię przez las Drakwald i wziął Carroburg szturmem. Przybrał tytuł Wielkiego Diuka Middenlandu i niemal przez dwa wieki jego potomkowie rządzili obiema prowincjami.

Ale w AS1550, podczas Wieku Trzech Imperatorów, samozwańczy Imperator Zygfryd pomylił się w ocenie swoich sił. Wytoczył wojnę *drugiemu* Imperatorowi z Talabheim i wymaszerował z miasta na czele wielkiej armii. A kiedy prowadził bezowocne oblężenie, szlachta Middenlandu postanowiła zaryzykować i wyzwolić się spod jego władzy. Próba zdobycia Talabheim nie powiodła się i armia Zygfryda musiała się wycofać, zdziesiątkowana przez dezercję i choroby, nie pozostawiając mu nadziei na odzyskanie Carroburga. Tak oto człowiek, który chciał rządzić Imperium, zakończył swoje władanie, mając mniej, niż wtedy, kiedy kandydował do tronu.

W AS1812 mieszkańcy Middenlandu niemal zdobyli Miasto Ulryka. Po dziewięciu miesiącach oblężenia Wielki Diuk Karl-Heinz przebił się przez tunele, których pełno jest we wnętrzu Fauschlagu, i zdołałby zdobyć miasto, gdyby nie dzielna obrona, prowadzona przez krasnoludzkich wojowników podziemnych. Okazało się, że była to ostatnia szansa diuka w tej wojnie, bowiem wraz z nadejściem wiosny jego armia rozpłynęła się ze śniegiem, uchodząc w rodzinne pielesze.

Krasnoludy zostały okrzyknięte bohaterami i podjęły się zadania zamknięcia tuneli *po wsze czasy*. Od tego czasu wyznawców Grungniego w Mieście Białego Wilka otacza powszechny szacunek.

Prowincją włada Wielki Diuk Leopold von Bildhofen, którego pałac znajduje się w Carroburgu, stolicy Middenlandu. Von Bildhofenowie to ród z bogatą historią, a jej źródła sięgają wielkich rodzin z Drakwaldu związanych pokrewieństwem z Imperatorem Magnusem Pobożnym. Książę-Elektor Leopold cieszy się popularnością w prowincji, ponieważ jest regularnym darczyńcą świątyń i organizacji dobroczynnych. Choć niektórzy postrzegają go jako obrońcę *zachodnich* interesów w Middenlandzie. Poza położonym na zachodzie Carroburgiem, w Middenlandzie znajdują się jeszcze dwa większe miasteczka. Położony w centrum Delberz, oraz leżący na wschodzie prowincji Schoppendorf.

JĘZYK:

Podobnie jak inni mieszkańcy Północy, Middenladczycy mówią z szorstkim akcentem, stosują też archaiczne słowa i składnię. Odmawiają przyjęcia wielu obcych zwrotów i pojęć, które w innych prowincjach na dobre przyjęły się już w *reikspielu*.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Middenland graniczy na północy lasem Laurelorn - ojczyzną tajemniczych i nie zawsze przyjaznych Leśnych Elfów. Ich wrogie nastawienie jest poniekąd efektem długotrwałych roszczeń Middenlandu wobec Laurelorn, sięgających czasów Imperatorów Drakwaldzkich.

Wielkie Hrabstwo Middenlandu utrzymuje neutralne stosunki z położonym na południu Wielkim Księstwem Reiklandu. Relacje pomiędzy prowincjami, pomimo iż wielu reiklandzkich kupców, korzystając z połączenia jakie zapewnia rzeka Bögen, prowadzi interesy z Carroburgiem (stolicą Middenlandu), ze względu na różnice religijne (Middenland jest od wieków ostoją wiary w Ulryka, a w Reiklandzie mieści się centrum Kultu Sigmara) nigdy nie były lepsze.

W ciągu minionych stuleci relacje łączące Middenland z miastem-państwem Middenheim zmieniały się wielokrotnie, zależnie od tego, czy Middenheim stanowiło część krainy, czy nie. Obecnie obie prowincje utrzymują neutralne relacje, choć nie bez znaczenia pozostaje wspólna historia i silna wiara łącząca mieszkańców bo krain.

Pomiędzy wiernym Ulrykowi Middenlandem, a prosigmaryckim Nordlandem panują neutralne stosunki, zaś wszelkie ewentualne waśnie zostały załagodzone przez sojusz Nordlandu z potężnym i wpływowym miastem-państwem Middenheim.

Natomiast dobre relacje łączą proulrykański Middenland z Talabecklandem. Obie prowincje, oprócz religii łączy także wspólna polityka i ekonomia.

Middenland utrzymuje stosunkowo dobre relacje z leżącym na wschodzie Hochlandem. U podstaw sojuszu leży wspólna niechęć do prosigmaryckiego Ostlandu i Stirlandu oraz bardzo silna wiara w Bogów Północnych.

NIELUDZIE W MIDDENLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

XXX.

BARWY PROWINCJI:

Tradycyjną barwą Carroburga jest głęboka czerwień, zaś barwą pozostałych miast prowincji jest czerwień i biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

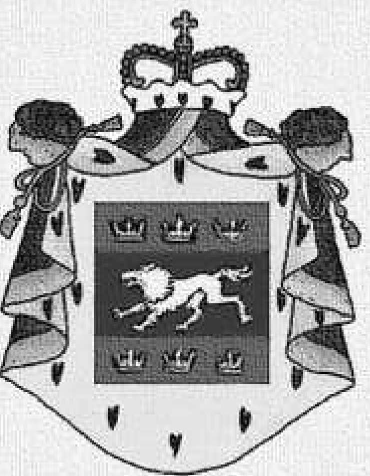
CARROBURG:

Niegdyś siedziba królów Teutogenów, a później stolica imperialna pod władzą Imperatorów Drakwaldzkich, Carroburg to główne miasto zachodniego Middenlandu. Wybudowany na stromych zboczach, które wznoszą się nad wschodnim zboczem Reiku, stanowi labirynt krętych uliczek i schodów. Ponieważ woda i deszczówka spływają w dół wzgórza, lepiej usytuowani mieszkańcy mieszkają w wyższych częściach miasta. Ze względu na ukształtowanie terenu, praca pucybutów w dzielnicy doków jest bardzo opłacalna.

Na szczycie miasta wznosi się potężna rezydencja Księcia-Elektora Middenlandu. Stary dwór, wysoki i z wąskimi oknami, do którego nie ma wejścia na poziomie parteru. Carroburgczycy uważają, że Książę-Elektor lubi tę siedzibę, ponieważ rozgniewanemu tłumowi trudno ją sforsować. Tego rodzaju wydarzenie miało miejsce po nałożeniu podatku *pens za kilograma*, który pobierany był w wysokości jednego pensa za każdy kilogram ładunku przywożonego do portu. Podatek został wprowadzony w celu zgromadzenia pieniędzy na naprawę murów obronnych Carroburga.

DELBERZ:

Położone nad rzeką Delb w pobliżu drogi łączącej Middenheim i Altdorf, miasto Delberz to dobrze prosperująca społeczność kupiecka, znana ze swoich wybornych win. W mieście działa kilkanaście popularnych i często odwiedzanych zajazdów i karczm. Niektóre mają duże stajnie przeznaczone do obsługi karawan, podczas gdy inne, położone bliżej doków, oferują dodatkowe usługi, a mianowicie udostępniają magazyny i składy.



Wielkie Hrabstwo MIDDENLANDU

NORDLAND

HOCHLAND

TALABECKLAND

REIKLAND

JAŁOWA KRAINA

Las Drakwald

Lustrzane Pustkowia

Wyjące Wzgórza

Północny Gościniec

Rzeka Kristall

Rzeka Reik

Rzeka Talabec

Rzeka Drakwasser

BOKEL

GRUBENTREICH

LEICHLINBERG

DEINSTE

PRITZSTOCK

KASTORF

HARSUM

GENLAU

SOTTURM

ROSCHE

FINTEL

WINSEN

MITTELWEG

WIESENGRUND

WALDTAL

GUTHUGEL

BROCKEL

KUPFENGRUBE

LAER

GROSSFURRE

STAPPELHUGEL

BAD HOLTORF

BAD HÖHNE

DAHLENHOF

HUPSTEDT

KUTENHOLZ

BREUNA

GLIMDWARROW

SCHWARZMARKT

SCHÖPPENDORF

FASSBERG

ESLOHE

SENDEN

ARENHAUSEN

BARENFAHRE

CARROBURG

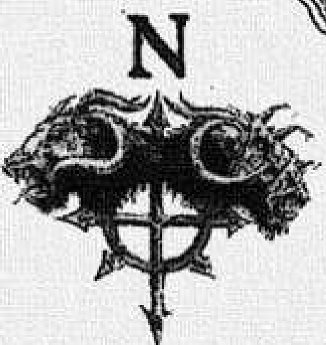
DELBERZ

MITTELMUND

TURMGUVER

0 40 80 120 160 240

kilometrow



INDEKS MIEJSCOWOŚCI MIDDENLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
WIELKIE HRABSTWO VON BILDHOFEN					**WIELKI DIUK LEOPOLD VON BILDHOFEN**		
CARROBURG	MS	Wielki Diuk Leopold	8000	4	administracja, handel, szkutnictwo	200b/1250c	Stolica Middenlandu. Prom na rzece Reik.
Arenshausen	W	Wielki Diuk Leopold	57	1	uprawy	-	
Breuna	W	Wielki Diuk Leopold	67	2	drewno	5b	
Grossfuhre	W	Wielki Diuk Leopold	61	2	uprawy, wino	5c	
Senden	W	Wielki Diuk Leopold	56	1	uprawy	-	
Brockel	MM	Wielki Diuk Leopold	120	3	handel, drewno, zajazd	5a/10c	
Guthugel	W	Wielki Diuk Leopold	50	3	złoto	10a/10b	Kopalnia złota.
Kupfengrube	W	Wielki Diuk Leopold	80	2	rudy metali	10b/20c	Kopalnia żelaza.
Hupstedt	MM	Wielki Diuk Leopold	220	3	drewno, handel, rybołówstwo	5a/10b	Prom na rzece Reik.
Fassberg	W	Wielki Diuk Leopold	50	2	drewno, rybołówstwo	6c	Prom na rzece Reik.
Stappelhugel	W	Wielki Diuk Leopold	75	2	drewno, uprawy	3c	Prom na rzece Kristall.
Kutenholz	MM	Wielki Diuk Leopold	830	3	drewno, handel, zajazd	10a/30b	Zajazd.
Bad Holtorf	W	Wielki Diuk Leopold	62	2	drewno, uprawy	15b	
Mittelweg	MM	Wielki Diuk Leopold	200	3	drewno, handel, zajazd	5a/10b	Zajazd.
Eldagsen	W	Wielki Diuk Leopold	75	2	bydło, uprawy	15c	
Waldtal	W	Wielki Diuk Leopold	69	2	drewno, łowiectwo	2b/10c	
Wiesengrund	W	Wielki Diuk Leopold	50	2	drewno, uprawy	10c	
Pritzstock	MM	Wielki Diuk Leopold	488	4	uprawy, wino	10b/20c	Małe, znakomite winnice.
Grubentreich	W	Wielki Diuk Leopold	88	3	kozy, owce, uprawy	2b/8c	
Leichlinberg	W	Wielki Diuk Leopold	72	2	uprawy	5c	
Sotturm	MM	Wielki Diuk Leopold	110	3	drewno, handel, zajazd	10b/15c	Zajazd.
Genlau	W	Wielki Diuk Leopold	40	1	ubóstwo	-	
HRABSTWO VON BOKEL					**HRABIA ANZELM VON BOKEL**		
Deinste	MS	Hrabia Anzelm	1000	3	handel, uprawy	150a/200b /300c	Miasteczko na granicy z Nordlandem i Jałową Krainą.
Bokel	W	Hrabia Anzelm	32	1	ubóstwo	-	
Kastorf	MM	Hrabia Anzelm	88	3	kozy, owce, uprawy	2b/8c	
HRABSTWO VON BAREN					**HRABIA WOLFGANG VON BAREN**		
Barenfahre	MM	Hrabia Wolfgang	565	3	handel, rybołówstwo, szkutnictwo	25b/50c	Prom na rzece Baren i Reik.
Eslohe	W	Hrabia Wolfgang	52	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Baren.
HRABSTWO VON LANNISTER					**HRABIA MAXIMILLIAN VON LANNISTER**		
Schoppendorf	MS	Hrabia Maximillian	2500	3	drewno, rudy metali, wędzone ryby	50b/500c	Prom na rzece Holzrenne i Talabeck.
Ahlenhof	W	Hrabia Maximillian	48	2	rybołówstwo, uprawy	15c	Prom na rzece Drakwasser.
Bad Hohne	W	Hrabia Maximillian	37	1	ubóstwo	10c	Prom na rzece Holzrenne.
Laer	W	Hrabia Maximillian	42	2	uprawy	10c	Prom na rzece Drakwasser.
Delberz	MS	Hrabia Maximillian	2000	3	drzewo, wino	20b/75c	Prom na rzece Delb
Mittelmund	W	Hrabia Maximillian	35	2	uprawy	-	Prom na rzece Reik.
Schwarzmakt	W	Hrabia Maximillian	61	2	uprawy	5c	Prom na rzece Reik.
Turmgever	W	Hrabia Maximillian	53	1	drewno	-	Prom na rzece Delb i Reik.
HRABSTWO VON WINSEN					**HRABIA JOACHIM VON WINSEN**		
Winsen	MM	Hrabia Joachim	315	2	drewno, handel, uprawy	5b/30c	
Fintel	W	Hrabia Joachim	30	1	rybołówstwo	-	Prom na rzece Drakwasser.
Harsum	W	Hrabia Joachim	40	1	ubóstwo	5c	
Roshe	W	Hrabia Joachim	72	2	uprawy	5c	
KRÓLESTWO GLIMDWARROW					**KRÓL OLAF**		
Glimdwarrow	MM	Gnomi Król Olaf	1000	4	handel, rybołówstwo	25a/50b/150c	Największa osada gnomów w Imperium.

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

BARONIA NORDLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Baronia Nordlandu
WŁADCA: Baron Werner Nikse, Baron Nordlandu, Książę Salzenmund, Pan Laurelorn i Książę Marienburga, Groza Norsów
RZĄD: ustrój feudalny
STOLICA: Salzenmund
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: błękit i żółć/złoto
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: drewno, owcze i kozie sery, płody rolne, wełna i wyroby wełniane

KRAINA:

Baronia Nordlandu to najdalej na północ wysunięta prowincja Imperium. Kraina ograniczona od północy mrocznymi wodami Morza Szponów graniczy na południu z Middenlandem, na wschodzie z Ostlandem, na zachodzie z Jałową Krainą, zaś na południowym-wschodzie z państwem-miastem Middenheim.

Nordland jest jedną z dwóch Imperialnych prowincji, posiadających dostęp do morza. Jednak podobnie jak sąsiedni Ostland nie posiada wielu portów, ani nawet osad położonych nad brzegiem morza. Z jednej strony, jest to spowodowane nieustannych zagrożenie ze strony piratów, zamieszkujących oddalony o 450 kilometrów półwysep Norski, z drugiej zaś strony, smagane mroźnymi wiatrami, urwiste, skalne wybrzeże nie stanowi dogodnego miejsca do osiedlania. Baronowie Nordlandu zgromadzili w ciągu tysiącleci imponującą kolekcję tytułów i roszczeń, które gdyby je wyegzekwować, uczyniłyby z arystokratów władców większości północnych ziem Imperium. Rzeczywistość jednak lubi zakpić sobie z największych ambicji i faktycznie, rządy Baronów Nordlandu obejmują najwyżej połowę obszarów, wobec których magnaci Północy wysuwają roszczenia.

Nordland pokrywają dwa wielkie lasy, zostawiając ludziom miejsce wolne od drzew w dwóch obszarach ciągnących się wzdłuż jałowego i skalistego wybrzeża. W skład wschodniej ćwiartki wchodzą krawędzie Lasu Cieni, którego główna część leży w Ostlandzie. Las Cieni ma ponurą reputację wśród Ostlandczyków, którzy przekazali ją sąsiadom z Nordlandu. Wiadomo, że w głębi lasu czają się olbrzymie drapieżne pająki i zwierzoludzie. Grupy drwali rzadko zapuszczają się głęboko w las bez ochrony żołnierzy.

Na zachód od Salzenmund i górujących nad nim Nawiedzonych Wzgórz rośnie prastary, zamieszkały przez elfy Las Laurelorn, sięgający na zachód aż do Jałowej Krainy. Formalnie jest to część domeny Barona Nordlandu, ale Laurelorn to w istocie niezależne królestwo. Nordlandczycy wierzą, że las nawiedzany jest przez duchy, które razem z elfami polują na nierozważnych ludzi. Strach, wywoływany przez las jest tak silny, że zamieszkujący Nordland drwale, wolą pozyskiwać drewno z położonego na północ od Salzenmund, mrocznego Lasu Cieni. Jedynie doświadczeni, odważni myśliwi i traperzy przekraczają granice Lasu Laurelorn, jednak nawet oni czynią to wyłącznie za dnia. W ramach porozumienia z władcą Nordlandu elfy pozwalają ludziom z Imperium, osiedlać się na obszarze pomiędzy rzekami Erge i Schankel, które wpływają do Morza Szponów. Porozumienie ściśle ogranicza jednak wielkość populacji, a założenie nowej osady wymaga zgody elfów. Nie udzielają jej jednak zbyt często, dodatkowo nakładając liczne ograniczenia na ilość zwierzyny, jaką osadnicy mogą odłowić w lesie. Ludzi dławią te restrykcje i szlachta naciska Barona Wernera, żądając renegocjacji traktatu z elfami. Ponieważ nie przyniosło to żadnych efektów, niecierpliwi ludzie założyli na tym obszarze nielegalne osady, co z kolei wywołało protesty, a nawet groźby użycia siły ze strony elfów. Niektórzy obawiają się starcia pomiędzy żołnierzami barona Wernera a wojownikami z Laurelorn.

Po drugiej stronie rzeki Erge znajduje się serce Laurelorn, miejsce zwane przez Nordlandczyków *Wiedźmim Lasem* ze względu na przesądny strach przed Królową Elfów. Obywatelom Imperium zabrania się wkraczania na tę ziemię pod groźbą śmierci - dotyczy to nawet barona Wernera. Nie wiadomo, co leży we wnętrzu Wiedźmiego Lasu. Niektórzy twierdzą, że elfy nie mają stolicy i żyją jak koczownicy pod drzewami. Z drugiej strony, stare księgi wspominają o tajemniczym mieście ze szkła położonym w głębi puszczy. Ma to być miejsce, które lśni własnym blaskiem. Jakkolwiek wygląda prawda, jest pewne, że żaden stwór Chaosu ani zielonoskóry nie przetrwa długo, gdy wejdzie do Laurelorn, bowiem elfy bronią swej ojczyzny przed wszelkimi intruzami. Wybrzeże Nordlandu to opustoszałe miejsce, gdzie twardzi ludzie próbują utrzymać się z darów morza. Całe wybrzeże regularnie okrywają gęste mgły, a jesienią i zimą chłoszczą je okrutne sztormy. Z tego powodu Nordland nie jest zbyt przyjazną bazą na floty imperialnej, ale od kiedy Marienburg oderwał się od Imperium, flota oceaniczna nie ma innego wyboru, jak korzystać z tutejszych portów zaopatrzeniowych, z których najważniejszych jest rozwijająca się osada Hargendorf. Tam wykorzystuje się bogate zasoby drewna z okolicznych lasów do budowania nowych okrętów.

Od Hargendorfu, do położonego na wschodzie Neve Emskrank wybrzeże składa się z piaszczystych nizin, często przeplatanych bagnami lub trzęsawiskami. Na wschód w stronę Kustlandhaus morski brzeg staje się bardziej skalisty i kamienisty, przechodząc we wzgórza Ostlandu. Żyjący na wybrzeżu rybacy poławiają wielkie ilości śledzi i dorszy, z których większość jest solona i przewożona na Południe. Plagą wybrzeży są piraci z Norski oraz korsarze ściągający statki na mieliznę i rabujący ich ładownie. To nieustanny powód do zmartwienia także dla władz w Marienburgu, których dostatek zależy do swobodnego przepływu towarów.

LUDNOŚĆ:

> ***To w połowie Norsmeni, dlatego właśnie usiłują być bardziej imperialni od Imperatora.***
> - paź z Altdorfu
>
> ***Nordlandczycy to myśliwi jak się patrzy, ale na wodzie są głupsi od goblinów!***
> - Marcello Finetti, tileański najemnik
>
> ***Co to za władca, który rządzi niespełna połową swojej prowincji?***
> - reiklandzki szlachcic

Ludność z Nordlandu to potomkowie prastarego plemienia Wast-Jutonów, którzy odłączyli się od swoich krewniaków w Ostlandzie i ruszyli na zachód. Ponieśli jednak porażkę w decydującej bitwie z wojowniczymi Teutogenami, stając się tym samych ich poddanymi. Od tego czasu regularnie padali ofiarami najazdów Norsmenów. Podczas zamieszania, jakie zapanowało po Wielkiej Zarazie, większość nordlandzkich wybrzeży została najechana i skolonizowana przez Norsmenów, co doprowadziło do wymieszania się krwi obu plemion. Imperator Mandred Szczurobójca, stając naprzeciw innym zagrożeniom, nie miał czasu odpowiedzieć na rozpaczliwe błagania Nordlandczyków o pomoc.
Z upływem czasu populacje dalej mieszały się, a Nordlandczycy przejęli wiele obyczajów swoich norskich kuzynów. Spory pomiędzy szlachcicami są często rozstrzygane w drodze pojedynku na płachcie rozciągniętego na ziemi białego płótna. Pierwsza osoba, która zaplami je swoją krwią, uznawana jest za przegraną i winną. Innym zwyczajem jest wieszanie na drzwiach i framugach okien kamiennych lub drewnianych znaków runicznych, zapewniających powodzenie i ochronę dobrych duchów. Wzdłuż wybrzeża popularny jest styl budowy długich domostw. Podczas uczt i zgromadzeń norskie turnieje przechwałek przerodziły się w nieco spokojniejsze snucie opowieści, podczas których każdy kolejny gawędziarz usiłuje przewyższyć kunsztem poprzedniego. Umiłowanie Nordlandczyków do opowieści jest tak wielkie, że stali się sławni w całym Imperium jako wspaniali bajarze.

Ludzie z tej prowincji należą podobno do najbardziej szczerych i prostolinijnych obywateli całego Imperium. Wydaje się, że brakuje im jakiejkolwiek subtelności, taktu lub zdrowego rozsądku. Kilka miejscowych legend opowiada o bohaterach, którzy w krytycznym momencie wyrzucili z siebie słowa prawdy, w ten sposób ratując sytuację. Mieszkańcy innych prowincji złośliwie sugerują, że Nordlandczycy są zwyczajnie zbyt głupi, aby kłamać. Patrząc obiektywnie, to raczej bezpośredni i uczciwi ludzie, mający w pogardzie obłudne słowa władców, podżegaczy i *wymuskanych Reiklandczyków*.
Do wad Nordlandczyków należą typowe dla ludów Północy nieokrzesanie, grubiaństwo i bezpośredni sposób wyrażania się. Nawet kupcy zachowują te prostackie maniery, choć oczywiście nie stronią też od oszustw i szwindli. Co więcej, szybko zorientowali się, że głośne i uporczywe wykrzykiwane ostatecznej ceny wywiera pożądany efekt na kupcach przywykłych do spokojnych negocjacji.

Mieszkańcy innych prowincji są przekonani, że prostackie maniery Nordlandczyków wynikają z wymieszania krwi Wast-Jutonów, Teutogenów i Norsmenów. To wspólne dziedzictwo jest dla współczesnych Nordlandczyków powodem do wstydu, gdyż inni obywatele Imperium traktują Norsmenów z połączeniem podziwu strachu, postrzegając ich jako jednocześnie potężnych wojowników i dzikich, niecywilizowanych barbarzyńców. Popularne imperialne powiedzenie głosi, że *natura tkwi we krwi*, co oznacza, że pochodzenie człowieka decyduje o jego miejscu i podejściu do świata. I tak, Nordlandczycy w całym Imperium są traktowani jako *nie całkiem nasi ludzie*, uznawani za bardziej nieokrzesanych i grubiańskich nawet od dzikich Middenlandczyków.

Głównym powodem niezadowolenia Nordlandczyków z własnego pochodzenia jest panująca obecnie moda wśród szlachty, szczególnie na Północy, na wytyczanie rodowodu przodków aż do jednego z plemion założycielskich. Im czystsza krew, tym wyższy status szlachcica, a szczytem pragnień jest należenie do rodu pochodzącego bezpośrednio od jednego z wodzów-założycieli. Przodkowie Nordlandczyków byli podbijani przez obcych, co prowadziło do mieszania krwi z prymitywnymi najeźdźcami. To oczywiście spory wstyd dla dbających o status szlachciców, zwłaszcza gdy mają do czynienia z aroganckimi Middenlandczykami lub gburami ze Stirlandu. Szczególnie irytujące są przechwałki mieszkańców Middenheim, którzy *skłonili się jedynie przed samym Sigmarem*.

Dla równowagi, aby wybić się na innym polu, większość Nordlandczyków głośniej i bardziej demonstracyjnie okazuje lojalność wobec Imperium i Kultu Sigmara niż niemal ktokolwiek inny w całej krainie. Ich wysiłki wydają się niektórym puste, podczas gdy inni uważają to zachowanie za wzór obowiązkowości i patriotyzmu. Bez względu na motywacje, nie ma wątpliwości co do ich odwagi w bitwie. Gdy Nordlandczycy znajdują się w armii z oddziałami innych prowincji, wykazują wielką niecierpliwość, aby uderzyć na wroga, podczas bitwy pod Beeckerhoven w AS2421, nordlandzcy pikinierzy tak bardzo chcieli uderzyć na Wojowników Chaosu, że natarli przed wydaniem rozkazu, przez co odsłonili skrzydło własnej armii i zostali okrążeni. Od tego czasu generałom Imperium doradza się po cichy, aby trzymali Nordlandczyków krótko i w dyscyplinie, *niczym psa na powrozie*, gdy tylko tak można zachować nad nimi kontrolę.

Nordlandczycy to znani myśliwi i traperzy, dorównujący umiejętnościami Hochlandczykom, a nawet lud znad Talabecku z niechęcią przyznaje, że *rybacy nie są tacy źli*. Z pewnością Nordlandczycy żyją w przyjaźni z ziemią. W prowincji znajdują się największe skupiska wyznawców Rhyi na północy Imperium, skupione wokół wiosek klanowych na południe od Hargendorfu. Jednak wiara w Matkę Żniw, z pominięciem jej małżonka Taala, jest uważana w niektórych kręgach za niezbyt bezpieczną. Zwłaszcza Talabecklandczycy odrzucają tę *babską wiarę*, utrzymując, że do religijnych

rytuałów odprawianych w starych, kamiennych kręgach w głębi lasu przyłączają się zniewieściałe elfy. Chociaż krążą różne domysły, nikt nie wie, co naprawdę dzieje się podczas tych zbiorowych obrzędów. Baron Werner nie jest z tego powodu zadowolony i zamierza wysłać grupę wywiadowczą, aby przekonać się, czy ludzie z doliny Erge, podjudzani przez elfy nie planują przypadkiem rewolty.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***Nie wchodź do lasu w Nordlandzie, bo tylko napytasz sobie biedy!*** *(Powiedzenie wielokrotnie powtarzane przez nordlandzkie matki ostrzegające dzieci przed nawiedzonym Lasem Laurelorn.)*
- ***W Nordlandzie strażnicy dróg dawno wyginęli, rozbójnicy władzę przejęli!***
- ***Norsmeński wybór!*** *(Zgoda wymuszona groźbą.)*
- ***Na nordlandzkich gościńcach banici i grasanci królują, wnet cię obrabują!***
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń,* spisanej przez Alfreda Weltbohrera

W AS1244, gdy prowincją władał Wielki Książę Einrich Moltke, na polach otaczających Beeckerhoven rozegrała się jedna z największych bitew stoczonych na ziemiach prowincji. Hordy nieumarłych, dowodzone przez nekromantę Dietera Helsnichta, niemal doszczętnie rozbiły wojska baronii a Elektora i jego gwardię osobistą otoczyły. Na chwilę przed decydującym atakiem nieumarłych, od południa rozległ się dźwięk trąb i rogów bojowych. Kilka uderzeń serca później, zza linii drzew wyjechała ciężka konnica a w powietrzu załopotały chorągwie Middenheim i Kisleva. Templariusze Białego Wilka i Husarzy wbili się klinem w niepokonane dotąd oddziały nieumarłych, a Wielki Książę Nordlandu, wykorzystując zamieszanie w siłach nekromanty zaatakował czarnoksiężnika, ścinając mu głowę potężnym uderzeniem Runicznego Kła. W chwilę później ożywieńcy rozsypali się w pył, a wierzchowiec na którym walczył nekromanta poniósł do lasu. Ciała Dietera Helsnichta nigdy nie odnaleziono, a krążąca wśród mieszkańców Beeckerhoven legenda mówi, że wierzchowiec nekromanty zniknął w Lesie Cieni, zaś czarnoksiężnik przeżył, uleczony plugawą mocą przeklętego lasu.

Nordland jest pozbawioną praw elektorskich prowincją, silnie powiązaną z niezależnym państwem-miastem Middenheim. Baronią włada zamieszkujący miasteczko Salzenmund Baron Werner Nikse. Przymierze pomiędzy Nordlandem i Middenheim została zawarte w AS2368, kiedy to Brunhilda Todbringer poślubiła Barona Ludwiga Nikse. Od dziesięcioleci sojusz stale podtrzymywany jest przez kolejne małżeństwa, obecny Graf Middenheim Boris Todbringer zaślubiony jest z pochodzącą z Nordlandu Anike-Elise Nikse.

Korzyści z takiej sytuacji są obustronne. Miasto Białego Wilka przysyła oddziały żołnierzy, którzy próbują przywrócić porządek w trapionej napadami rozbójników i banitów prowincji, zaś Nordland regularnie płaci podatki za sprzedawane w Middenheim towary. Ponadto, baronia zobowiązana jest do dostarczania niewielkich kontyngentów, słynących z niezwykłej celności łuczników, którzy strzegą murów Middenheim.

JĘZYK:

Nordlandzki akcent jest jednym z najbardziej charakterystycznych w całym Imperium. Mieszkańcy położonej na północy prowincji mówią bardzo szybko, niemal wyszczekując słowa. Powiada się, że nordlandzie pieśni brzmią jak *żwir w beczce staczającej się ze wzgórza*.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Powodem napiętych relacji pomiędzy prosigmaryckim prowincjami - Nordlandem i Ostlandem - są nierozstrzygnięte od wieków roszczenia władców Nordlandu do ziem i osad leżących na północno-zachodnim wybrzeżu Ostlandu. Jednak osłabienie militarne Nordlandu powoduje, że prowadzone niegdyś negocjacje utkwiły w martwym punkcie. I choć leżące przy granicy osady stały się miejscem sporadycznych starć i potyczek, to ludność obu oddzielonych prowincji nie żywi do siebie wrogości, zaś winą za napięte stosunki obarcza ambitnych władców.

Nordland, pozbawiony praw elekcyjnych i silnej armii, jest silnie związany z miastem-państwem Middenheim. W zamian za podatki, opłacane przez nordlandzkich kupców baronowie Nordlandu wynegocjowali polityczne i militarne wsparcie - graf Middenheim wspiera żołnierzy barona Nordlandu bitnymi, dobrze wyszkolonymi oddziałami włóczników i halabardników - bez którego prowincja w krótkim czasie pogrążyłaby się w anarchii.

Pomiędzy prosigmaryckim Nordlandem, a wiernym Ulrykowi Middenlandem panują neutralne stosunki, wszelkie ewentualne waśnie zostały załagodzone przez sojusz Nordlandu z potężnym i wpływowym miastem-państwem Middenheim.

NIELUDZIE W NORDLANDZIE:

XXX.

BARWY PROWINCJI:

Błękit i żółć/złoto są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami Baronii Nordlandu.

MIASTA:

NEVE EMSKRANK:

Pierwotnie była to mała wioska rybacka zwana Pugsblatter. Potem prawa miejsce dla tej osady wykupiła grupa zamożnych kupców, kierowana przez szarlatana zwanego Jens-Pieter Riemanns. Wspierało ich trzech Książąt-Elektorów i kilkunastu pomniejszych, ale majętnych i wpływowych szlachciców oraz rodów kupieckiej z Imperium. Ich plan polegał na stworzeniu dwóch portów, które odciągnęłyby ruch od Marienburga, w ten sposób uwalniając się od pośrednika i zdobywając więcej dochodów dla siebie. W tym celu wykupiono Pugsblatter w AS2460 i przemianowano je na Neve Emskrank. Miejscowi obywatele zostali siłą wyrzuceni i osiedlili się w Heiligdorf, a na ich miejsce sprowadzono osadników, którzy mieli ożywić miasto. Kupiecki kartel wybudował domy i sklepy oraz magazyny, które miały obsługiwać spodziewany obrót towarów, a także stocznię dla nowych statków, które miały stanowić awangardę ich floty. Niestety, wszystko skończyło się porażką.

Trudności pojawiły się już podczas budowy. Osadnicy przysięgali, że dawni mieszkańcy Pugsblatter zakradali się do miasta, aby sabotować prace. Wybuchały pożary i dochodziło do wypadków, a pewnego razu, gdy rzeka Ems wyszła z brzegów, miasto zalała powódź, co nie zdarzyło się nigdy za pamięci najstarszych mieszkańców Pugsblatter. Gdy pierwszy statek wywrócił się po opuszczeniu doku i zatonął, ludzie zaczęli mówić, że miasto jest przeklęte. Spośród wszystkich statków wysłanych z Neve Emskrank i jego bliźniaczego miasta w Ostlandzie, Salkalten, żaden nie powrócił. Kupiecki kartel rozpadł się, a jego przywódcy wrzucili Riemannsa do lochu dla dłużników, a Neve Emskrank zostało sprzedane Baronowi Nordlandu.

Obecnie to smutna i biedna osada rybacka, która żyje z morskich połowów, nieznacznego handlu w mieście oraz pieniędzy przekazywanych wiernym przez kapłanów Mannana z klasztoru Mannansheim. Budynki wyglądają na zaniedbane i porzucone, a obcy nie są tu mile widziani. Ponurzy mężczyźni i ich surowe żony wraz ze smutnymi dziećmi spoglądają na przybyszy z okien rozpadających się domostw, których lepsze czasy przeminęły bardzo dawno temu. Neve Emskrank otacza aura takiego przygnębienia i zniechęcenia, że pozostali Nordlandczycy powszechnie nazywają je *przeklętym miastem*.

SALZENMUND:

Stolica Nordlandu, Salzenmund, spoczywa pośród wzgórz, z których wypływają liczne, zaopatrujące miasto w wodę, strumienie. Na szczycie jednego z wzgórz, niegdyś miejscu spotkań zachodnich potomków plemienia Wast-Jutonów władcy Nordlandu wybudowali wysoki zamek, zwany Gniazdem Jutonów. Podejście do niego jest tak wąski, że nie trzeba było budować muru i baszt. Wielka twierdza wyrasta wprost ze skał, górując nad okolicą. Miejscowi powiadają, że Baron Werner może przez zachodnie okna sali tronowej oglądać całą swoją prowincję, mając szczególne baczenie na elfy z Laurelorn.

Samo Salzenmund to spore miasto, jednak ostatnio doskwiera mu osłabienie ruchu handlowego między Erengradem i Middenheim. Wielu podróż i kupców przybywało tutaj na miejskie jarmarki, na których oferowano nawet wyroby elfów. Ponadto, pośrednicy sprzedawali tu drewno z Laurelorn, osiągające wysokie ceny ze względu na swoją wyjątkową jakość, lekkość i wytrzymałość. Salzenmund jest siedzibą Nordlandzkiej Gildii Mistrzów Srebrniczych, która kontroluje handel wyrobami ze srebra i sztabkami czystego metalu, wydobywanego z pobliskich Mglistych Wzgórz. Tutejsi kowale znani są w wysokiej jakości swoich wyrobów, poszukiwanych nawet w Estalii i Arabii.

Najbardziej znaczącym punktem w samym mieście jest prastara (licząca ponad 2 tysiące lat) świątynia Ulryka, wykonana w całości z drewna. Wielka, trzypiętrowa budowla, wybudowana na planie ośmiokąta, nie przypomina żadnej innej świątyni Pana Wilków w Imperium. Można zauważyć pewne podobieństwo do archaicznych budowli sakralnych w Norsce, co prowadzi do podejrzenia, że świątynia została pierwotnie wybudowana pod

wpływem barbarzyńców, podczas wczesnych wędrówek i podbojów. Jednak zagadką pozostaje ośmiokąt, na planie którego wzniesiono świątynię, figura powszechnie kojarzona z Kultem Sigmara Znajdująca się wewnątrz *Wielka Sala* wznosi się na wysokość trzeciego piętra i płonie tu *Wieczny Ogień*, przyniesiony przed wiekami ze świątyni w Middenheim.

Unoszący się od wieków dym okopcił drewno we wnętrzu, nadając mu głęboką, matowoczarną barwę, a samej świątyni przytłaczającą atmosferę. Stanowisko arcykapłana piastuje Erich Granholm, bliski przyjaciel Barona Wernera. Uważa się za równego Ar-Ulrykowi w Middenheim, podzielając ambicje Barona Nordlandu.

SCHLAGHUGEL:

Czterdzieści kilometrów na południe od Hargendorfu, na zachodnim brzegu rzeki Erge, leży opuszczona wioska Schlaghugel. Założona za czasów dziadka obecnego barona Von Hargenfelsa, wioska stanowiła etap kolonizacji ziem na zachód od Erge, w pobliżu starego kręgu głazów, podobnego do tych, jakie dawno temu wznosili wyznawcy Dawnej Wiary. Baron, gorliwy wyznawca Kultu Matki Rhyi, uznał to miejsce za święte i chciał odnowić jego znaczenie dla wiary. Wysłano tam więc czterdzieści rodzin, które miały rozpocząć nowe, bogobojne życie. Po kilku pierwszych latach istnienia osady wydawało się, że elfy z Laurelorn tolerują tę wioskę. Niektóre z nich przybyły nawet handlować z mieszkańcami.

Kilka lat temu, w AS2500, pewnej letniej nocy, ludzie ze Schlaghugel zniknęli. Gdy kupcy donieśli, że wioska jest pusta, Gunther von Hargenfels, wysłał swojego zarządcę na zwiady. Wysłannik potwierdził doniesienia - wszyscy ludzie zniknęli. Nie było żadnych śladów walki ani szamotaniny, żadnych ciał ani wskazówek, dokąd zabrano mieszkańców. Brakowało nawet zwierząt. Jedynymi znakami były słowa wyryte na rozstajnym słupie: *mgła* oraz *bez litości*.

SKJALDBERG:

Umiejscowione na drodze do Erengradu, pomiędzy Beeckerhoven, a leżącym w Ostlandzie, Norden, miasto Skjaldberg to popularny przystanek zarówno dla podróżnych poszukujących spoczynku na noc, jak i myśliwych potrzebujących bazy do swoich traperskich wypadów. Tu mieści się *Gospoda Brombeerstrauch*, ufortyfikowany zajazd należący do byłego krasnoludzkiego najemnika, Augustusa Hagrimssona. Dożywotnią koncesję na prowadzenie gospody otrzymał do w podzięce za ocalenie samego Barona Wernera. Jednak w walce z wyverną, która zaatakowała arystokratę, krasnolud stracił nogę, dlatego też kuśtyka dziś na drewnianej, którą ponoć sam sobie wystrugał.

Zajazd posiada dużą wozownię, mogącą pomieścić trzy powozy i konie, a Augustus wynajął jednego ze swoich klanowych kuzynów jako kowala. Ta decyzja przysporzyła mu wroga w postaci miejscowego kowala z wioski. Sama gospoda ma dużą salę wspólną z dwoma wydzielonymi dormitoriami. Natomiast na piętrze znajduje się kilka prywatnych pokojów dla tych, którzy nie chcą spać we spólnej izbie. Hagrimsson ma swoje kwatery na piętrze, obok kuchni. Krasnolud zwykle obsługuje gości, natomiast w kuchni rządzi Erika Fleish, kucharka z Salzenmund. Jedzenie, choć nie oszałamiające, jest gorące i szybko podawane, co w zupełności wystarcza znużonym podróżnym. Hagrimsson warzy też własne piwo z miejscowego chmielu. Cieszy się ono sławą najlepszego trunku w Nordlandzie.

Baronia
NORDLANDU

N
Morze Szponow
Zeby Mananna
SHADELBRUCK
OCKHOLM
ZWEEDORF
Lugern
Odner
HARGENDORF
NEVE EMSKRANK
MANANNSHEIM
KÜSTLANDHAUS
SKJALDBERG
SUECHENSHOF
KURTWALLEN
SALZENMUND
OLDENLITZ
GRIMMINGHAGEN
Grafe
GRAFENRICH
BEECKERHOVEN
Nawiedzone Wzgorza
Mgliste Wzgorza
Las Laurelorn
Erg
Polnocny Gosciniec
JALOWA KRAINA
MIDDENLAND
OSTLAND

0 40 80 160 240 320
kilometrow

INDEKS MIEJSCOWOŚCI NORDLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
BARONIA VON NIKSE					BARON WERNER NIKSE		
SALZENMUND	MS	Baron Werner	5122	4	administracja, handel	10a/80b	Stolica Nordlandu.
Grimminghagen	W	Baron Werner	76	2	zajazd	-	Zajazd.
Kurtwallen	W	Baron Werner	73	1	ubóstwo	-	
Kustlandhaus	Z	Baron Werner	45	2	dofinansowanie	10b/10c	Zamek nadbrzeżny.
Skjaldberg	W	Baron Werner	60	2	rybołówstwo, uprawy	10c	
Seuchenshof	W	Baron Werner	28	1	datki, ofiary	-	Hospicjum Shallyi, specjalizujące się w leczeniu *czarnej plagi*. Położone w pobliżu granicy z Ostlandem.
Beeckerhoven	MM	Baron Werner	408	3	drewno, handel	10b/80c	
Grafenrich	MM	Baron Werner	252	2	drewno, handel	4b/52c	
Mannansheim	Z	Kult Mannana	35	2	datki, ofiary	5b/-	Klasztor Zakonu Trytona zbudowany na małej wyspie położonej w zatoce Drosselspule.
Neve Emskrank	MM	Baron Werner	250	2	handel, piractwo, rybołówstwo	50b/75c	Pierwszy port otwarty w AS2460 w ramach planu odciągnięcia obrotu towarowego od Marienburga. Plan zakończył się porażką.
Heiligdorf	W	Baron Werner	32	1	rybołówstwo, uprawy	3c	U podmurza Neve Emskrank
Oldenlitz	MM	Baron Werner	172	3	srebro, uprawy	6b/30c	
BARONIA VON HARGENFELS					BARON GUNTHER VON HARGENFELS		
Hargendorf	MM	Baron Gunther	96	4	drewno, owce, rybołówstwo, sól, szkutnictwo	4b/6c	Baronia położona na wybrzeżu u ujścia rzeki Erge. Kotwicowisko floty oceanicznej.
Beilen	W	Baron Gunther	28	1	ubóstwo	2c	U podmurza Hargendorfu.
Schlaghugel	W	Baron Gunther	0	0	-	-	Porzucona w AS2500 wioska na zachodnim końcu baronii. W pobliżu ruiny kamiennego kręgu.
Ueblingen	W	Baron Gunther	73	2	uprawy	8c	U podmurza Hargendorfu.
BARONIA VON DAMASK					BARON ARNE VON DAMASK		
Schadelbruck	W	Baron Arne	96	2	owce, rybołówstwo	8c	
Ockholm	W	Baron Arne	56	2	rybołówstwo	4b	
Zweedorf	W	Baron Arne	78	1	rybołówstwo	8c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

MIASTO-PAŃSTWO NULN & HRABSTWO WISSENLAND:

NAZWA OFICJALNA: wolne państwo-miasto Nuln & Hrabstwo Wissenlandu.

WŁADCA: Nuln: Księżna-Elektor Emmanuelle von Liebewitz, Hrabina Nuln. Wissenland: Książę Bruno Pfeifraucher, Diuk Wissenlandu, Pan na Wissenburgu

RZĄD: Nuln: autokracja z Księżną-Elektor na czele; Wissenland: ustrój feudalny ze zgromadzeniem szlachty, kaplanów i mieszczan, które spotyka się w Wissenburgu na życzenie

STOLICA: Wissenland: Wissenburg

TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: Nuln: czerń, czasami z piórem w pasy czerwone, białe/srebrne i błękitne; Wissenland: czerń i biel/srebro

GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: rudy metali, wyroby ze srebra, wełna i ubraniam wino

KRAINA:

Granice leżącego na południowym zachodzie Imperium Hrabstwa Wissenlandu wyznaczają na zachodzie Góry Szare, na północy prowincja Reikland zaś na południu prowincje Averland i Sudenland. Najbardziej wysunięta na południe prowincja tworzy trójkąt ograniczony z dwóch stron przez Góry Szare i Czarne oraz rzekę Soll z trzeciej.

Wissenland, podobnie jak rozciągający się wschodzie Sudenland, jest jedną w najmłodszych prowincji Imperium. Prowincja powstała gdy kilka wieków temu, południe Imperium zostało niemal doszczętnie zniszczone przez hordę zielonoskórych, dowodzoną przez Gorbada Żelaznego Pazura. Po odparciu zdawało się niepokonanej hordy, zniszczony Solland został podzielony na dwie części. Zachodnią nazwano Wissenlandem, zaś wschodnią Sudenlandem. Do nowo utworzonej prowincji, napłynęło wiele pomniejszych rodów arystokratycznych, których przedstawiciele objęli funkcje pełnione dotychczas przez szlachtę Sollandu. Także głos Elektora Sollandu został podzielony pomiędzy prowincje, a Imperium zyskało dwóch Elektorów.

Ze względu na bliskość Gór Szarych i Czarnych, w zachodnim Wissenlandzie trudno znaleźć przynoszące zyski farmy. Zamiast tego tamtejsi mieszkańcy utrzymują się z górnictwa. Mimo iż krasnoludy z Karak Norn panują na rozległych obszarach górskich, to prowadzone od dziesięcioleci negocjacje zapewniły ludziom prawo do wydobycia. Pomimo tego, wciąż dochodzi do nielegalnych działań na terenach khazadów, a ta rasa bezlitośnie rozprawia się z górnikami którzy w złodziejski i partacki sposób eksploruje złoża.

Ważną kwestią dla Wissenlandu jest utrzymywanie bezpieczeństwa na drogach, ponieważ większość handlu odbywa się poprzez górskie szlaki do Bretonni, Tilei i Księstw Granicznych. Niemal wszystkie drogi łączą się w Wusterburg, który skrzętnie korzysta z tego faktu, ciągnąc zyski z licznych karczm i zajazdów. Niektóre z nich słyną z tysiącletnich tradycji. Wielu podróżnych zatrzymuje się w tych miejscach, aby skosztować znakomitych gatunków krasnoludzkiego piwa.

Podczas surowych zim niemal wszystkie przełęcze prowadzące do Wissenlandu zostają zasypane przez śnieg. Jedyną drogą jest wówczas podziemny kanał, zwany Rzeką Pogłosów, która rozpoczyna swój bieg w pobliżu Kreutzhofen i wydostaje się na powierzchnię niedaleko Miragliano w Tilei, stając się bezcennym szlakiem całorocznego obrotu towarowego.

W tej części Wissenlandu można znaleźć smutne pamiątki z przeszłości. Ruiny wielu wiosek i miast zrównanych z ziemią przez Żelaznego Pazura nadal stanowią milczące świadectwo zniszczeń dokonanych przez hordę. Ludzie unikają tych ruin, z poszanowania dla umarłych lub strachu przed duchami.

LUDNOŚĆ:

Rdzenni Wissenlandczycy to potomkowie Merogenów, którzy zasiedlili te ziemie w czasach przed Imperium. Podobnie jak Unberogenowie na północy, Merogenowie od początku swej historii utrzymywali dobre stosunki z krasnoludami, szczególnie z królestwem Karak Norn, i odpowiedzieli tłumnie, gdy Sigmar wezwał lud do walki przed Bitwą na Przełęczy Czarnego Ognia. Podobno to właśnie wpływ krasnoludów jest powodem, dla którego wielu Wissenlandczyków ma niski wzrost i mówi w zwięzły sposób. Tutejsi ludzie okazują niewiele cierpliwości dla kwiecistych przemów, a jeszcze mniej dla artystów, poetów i fircykowatych Reiklandczyków lub Bretończyków.

Mieszkańcy Wissenlandu są uważani za ponuraków. Upadek Sollandu był mrocznym rozdziałem w historii Imperium, a Wissenlandczycy wydają się nieść brzemię tego wstydu. To hardzi ludzie, unikający zbędnych słów i okazujący niewiele emocji. Ich niewzruszone usposobienie mięknie, gdy nieco podchmieleni, mogą zaśpiewać *Lament Sollandu*, albo inną, równie smutną balladę. Wissenlandczycy mają stoicką naturę, można na nich liczyć i nie cofają się przed wyrzeczeniami, jeśli zajdzie taka potrzeba. Jednakże od ich wad można zaliczyć częste przygnębienie, apatię oraz obsesję na punkcie wiary w bogów.

Ciężka, pozbawiona emocji mowa oraz praktyczna natura znajdują swoje odbicie w kuchni Wissenlandu. Choć tutejsi mieszkańcy znani są z tego, że podają na stoły doskonałe wina z Tilei lub Bretonni, okrywa ich także niesława z powodu tutejszego płaskiego, zakalcowatego chleba, zawiesistych gulaszów z baraniny oraz ciężkich *sążnistych* pierogów.

Mieszkańcy Nuln bardzo różnią się od reszty Wissenlandczyków. Są bardziej ekspresyjni i emocjonalni niż ich wiejscy kuzyni. Podczas rozmowy mają zwyczaj żywiołowo gestykulować, co być może jest spowodowane wpływem znacznej w regionie populacji Tileańczyków. Mówi się, że lubią jaskrawe ubiory i biżuterię; sama Księżna-Elektorka posiada podobno ponad 10 tysięcy kompletów strojów.

HISTORIA & POLITYKA:

- W Wissenlandzie tańczą, jak im w Nuln zagrają!
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Najjaśniejszy klejnot w koronie naszego wielkiego Imperium - Nuln jest spełnioną wizją naszej cywilizacji.
- Borgen von Hauger, kupiec z Nuln

Tak jak każde inne miasto w waszej krainie, Nuln jest odrażającym pokładem brudu i zarazy, usypanym na ruinach pozostawionych przez mój lud…
- Larandar, elfi bard

Najjaśniejsze klejnoty w tej waszej tak zwanej koronie niewątpliwie zostały oszlifowane przez krasnoludzie ręce. Reszta to typowa człecza, partacka robota…
- Brokk, krasnoludzki kanalarz

Gorące placki! Smaczne placki! Najlepsze w Nuln!
- Rudi Niziołek, sprzedawca placków na Reiks Platz

Najbardziej znanym miejscem w Wissenlandzie jest założony przez Zamnila Bugmana browar, który obecnie należy do znanego w całym Imperium syna piwowara, Josefa Bugmana. Położony nad Rzeką Sol browar produkuje najlepsze w całym Starym Świecie piwo. Od wieków, browar jest celem wypraw wielu imperialnych krasnoludów, które chętnie oddają się pod komendę znanego piwowara. Browar Bugmana jest jednym z najlepiej strzeżonych miejsce w całym Imperium, co wcale nie dziwi, zważywszy na miłość jaką krasnoludy darzą złocisty napój. Wielu krasnoludów poświęciło swe życie, broniąc browaru przed spragnionymi piwa gigantami, które co kilka lat schodzą nieskładnymi kupami z Gór Szarych.

Choć współcześnie, rządzone przez księcia Bruno Pfeifrauchera Hrabstwo Wissenlandu jest silnie powiązane z Wolnym Miastem Nuln, to niegdyś prowincja cieszyła się dużą autonomią. Jednak lata konfliktów doprowadziły do osłabienia znaczenia prowincji.

Najwcześniejsza wiarygodna wzmianka o Kreutzhofen pochodzi z AS1614. w owym czasie, gdy nie istniało na tym terenie żadne określone prawo, ta mała wówczas wioska była celem częstych ataków goblinów i zwykłych rzezimieszków. Mieszkańcy wielokrotnie ją opuszczali, jednak zawsze wracali, gdy wydawało im się, że niebezpieczeństwo minęło.

Kreutzhofen po raz pierwszy otrzymało prawa miejskie prawdopodobnie około AS2107, będąc wówczas wiejską osadą. Trzy lata wcześniej bretoński uczony i poszukiwacz Marc Oppoleaux odkrył przejście przez góry, nazwane później Szlakiem Montdidiera, docierając z Lasu Loren przez Góry Szare aż do Wusterburga. Odkrycie tego ewentualnego szlaku handlowego prowadzącego do Bretonni było, szczególnie w tamtym czasie, bardzo ważne dla władców Wissenlandu i miasta-państwa Nuln.

W AS2107 co najmniej trzech Imperatorów władało różnymi częściami rozbitego Imperium. Jeden z nich, mianujący się Imperatorem Adelbertem IIII, rezydował w Nuln i rządził Averlandem i Wissenlandem. Bezpośrednie handlowe połączenie z Bretonnią dawało możliwość zdobycia pieniędzy i bretonnskich najemników, co pozwoliłoby mu pokonać konkurentów do tronu z Middenheim i Talabheim. Adelbert, z pomocą Wielkiego Teogonista, wysłał więc znaczne siły do zabezpieczenia rejonu Kreutzhofen. Miał co prawda do dyspozycji jedynie swą nieliczną doborową piechotę, lecz pomoc zaoferował mu przybyły z Marienburga szlachcic i intrygant, hrabia Axel Reichenbach. Ekspedycja z Nuln szybko opanowała okolicę, zadając klęski goblinom i banitom, których wyprawy stały się odtąd rzadsze. Pod ochroną oddziałów Adelberta osiadło w Kreutzhofen wielu chłopów i rzemieślników. Jednak osadnicy szybko przekonali się, że wojsko miało nie tylko chronić, ale i zatrzymać, w razie potrzeby nawet siłą, w osadzie.

Hrabia Axel von Reichenbach upodobał sobie tę okolicę. Handel z Bretonnią kwitł, a on napełniał swój skarbiec pieniędzmi z podatków. Ten drobny dotąd szlachcic z Marienburga mógł teraz pozwolić sobie na wystawienie wspaniałego pałacu, wybudowanego rękoma cieśli sprowadzonych z osady. Jego pozycja absolutnego władcy Kreutzhofen była brutalnie umacniana przez wiernych mu żołnierzy, których oddanie zaskarbił sobie ofiarowanymi im bogactwami. Ucisk przybierał na sile. Dobra przybyszów zostały skonfiskowane, a wieśniaków sprowadzono do roli niewolników. Ci, którzy ośmielili się narzekać, byli natychmiast likwidowani.

Następcy Axela von Reichenbacha okazali się równie bezwzględnymi tyranami. Powstrzymywali rozwój jakichkolwiek kontaktów z Tileą, byle tylko utrzymać swe pobliskie złoża rud żelaza. Hrabia Bruno von Reichenbach (AS2158-2213) wynajął nawet pewnego odkrywcę, by ten zbadał podziemny odcinek Rzeki Soll, zwany przez miejscowych Rzeką Pogłosów, na południe od osady. Człowiek ten wyruszył po wspaniałej i hucznej uczcie pożegnalnej, by po kilku tygodniach powrócić. Opowiadał o rzece, po której nie da się płynąć, i o straszliwych podziemnych potworach. Swą nieudaną wyprawę opisał potem w księdze, za co został nadzwyczaj hojnie wynagrodzony przez przebiegłego Brunona. *Niepowodzenie* wyprawy zagwarantowało mu bowiem, że nikł nie odważył się na podróż tą drogą, dopóki nie przebyli jej od drugiej strony Tileańczycy.

Na początkach XXIIII wieku wojska z całego Imperium stawiły się na wezwanie charyzmatycznego wodza, Magnusa von Bildhofena. Ogromna armia pokonała w Kislevie siły Chaosu, a jej dowódca stał się Imperatorem Magnusem I, niekwestionowanym władcą zjednoczonego na powrót Imperium.

Ciemiężona i uciskana ludność Kreutzhofen podniosła bunt przeciwko swym władcom. Rodzina Reichenbachów została wymordowana, a jej pałac zrównano z ziemią. Lata cierpień podsycały wściekłość ludu, a gdy żołnierze zostali wezwani do walki w Kislevie, Reichenbach został bez ochrony. Mieszkańcy twierdzili potem, i tak powiedzieli nowym władzom, że hrabia został zabity przez bandytów. Wersja ta została rozpowszechniona przez tych, którzy uciekli do Bretonni i Tilei przed spodziewanymi represjami. W pogrążonym w kryzysie i wstrząsanym wojną Imperium nikt nie wątpił w jej prawdziwość.

Mądrość i polityczna zręczność Magnusa stały się legendarne. Gdy zjednoczone przez niego Imperium zostało odbudowane, powierzył od sprawowanie władzy nad Wissenlandem słynącemu z roztropności rodowi von Pfeifraucherów. Za radą Wielkiego Teogonista przyłączył także hrabstwo Kreutzhofen do Nuln, by żaden tyran nie mógł nim ponownie zawładnąć.

W następnych latach, w miarę rozwijania handlu z sąsiednimi krajami, liczebność garnizonu stacjonującego w Kreutzhofen była stopniowo zmniejszana, a okolica stawała się spokojniejsza. Od przeszło stulecia zielonoskórzy nie najechali tych terenów, a układy ze von Steinkuhlerami, rządzącymi częścią ziem Księstw Granicznych, wzmocniła bezpieczeństwo na południowej granicy.

HISTORIA NULN:

Nasza jest ziemia uwiązana milczeniem; nasz jest czas, gdy prawda pozostaje niewypowiedziana.
- Dietlef Sierck, dramaturg

Dawna stolica, główny ośrodek technicznego rozwoju imperialnej machiny wojennej oraz akademickie serce ludzkości - Nuln zwane jest *Klejnotem Imperium.* Mimo że zajmuje drugie miejsce pod względem liczby mieszkańców (zaraz po Altdorfie), zdecydowanie przewyższa stolicę pod względem bogactwa życia towarzyskiego i umiłowania sztuki. Tak jak większość miast Imperium, Nuln ma swoje tajemnice, a mroczny cień okrywa rozciągające się pod miastem kanały ściekowe oraz nadrzeczne dzielnice biedoty. Dawna stolica Imperium to miasto skrajnych kontrastów. Elity towarzyskie bawią się

na wystawnych balach urządzanych przez Księżną w przestronnych salach jej ufortyfikowanego pałacu, podczas gdy w zakamarkach *Labiryntu* rodzą się kolejni mutanci. Uczeni toczą dysputy o filozofii i astronomii, podczas gdy bandy szczuroludzi poczynają sobie coraz śmielej w kanałach, a okrutni zabójcy brutalnie mordują swoje ofiary w ciemnych zaułkach *Nowego Miasta*.

Po odejściu Sigmara na Wschód, Nuln doświadczyło ognia, wojen oraz fali grabieży. W ślad za pożarami i zniszczeniami na miasto spadły klęski zarazy i głodu. Okoliczne tereny spustoszyła wojna domowa, która prawie rozerwała Imperium na strzępy. Z Przełęczy Czarnego Ognia nadciągały kolejne hordy orków, a jednak miasto przetrwało, głównie dzięki uporowi i męstwu mieszkańców. Jedna z najstarszych ludzkich osad w Imperium wielokrotnie wspinała się na szczyty świetności, by następnie chwiać się na krawędzi upadku. Jest to miasto kontrastującej architektury, miejsce zamieszkiwane przez dekadencko bogatych i rozpaczliwie biednych. To tętniąca życiem metropolia, w której wiejski urok Wissenlandu łączy się z postępową myślą elity intelektualnej.

Przez wiele stuleci okolicznymi ziemiami władały Wysokie Elfy. Jednak gdy pierwsza fala ludzkich plemion dotarła w te okolice ze Wschodu, starożytna elfia cywilizacja od dawna już wycofywała się z tej krainy, pozostawiając po sobie rozproszone po lasach i wzgórzach imponujące ruiny. Przed powstaniem Imperium większość mieszkańców Starego Świata żyła wzdłuż wybrzeża Morza Tileańskiego. Byli to spadkobiercy starożytnych cywilizacji, które również miały już za sobą czasy świetności. Osiem ludzkich plemion, które przybyły ze Wschodu uciekając przed nieznanym zagrożeniem, przyniosły do Starego Świata świeżą krew i zapał. Z pomocą krasnoludów, owi barbarzyńcy przekroczyli Przełęcz Czarnego Ognia i osiedlili się na pokrytych gęstymi lasami północnych terenach kontynentu.

Stary Świat nie był przygotowany na przybycie wojowniczych i żądnych krwi barbarzyńców, ale wielu ludzi uważało, że będą mogli wykorzystać niski poziom rozwoju tych plemion. Tileańscy kupcy, usłyszawszy o nowo przybyłych, od razu zdecydowali się zaryzykować i ustanowić nowe, prowadzące na północ szlaki handlowe. Jednakże takie wyprawy były pełne niebezpieczeństw. Wymagały od śmiałków przepłynięcia przez Cieśninę Piratów do wnętrza Czarnej Zatoki, a następnie podróżowania daleko w głąb lądu, w stronę Przełęczy Czarnego Ognia. Istniała także inna możliwość. Kupieckie statki mogły opłynąć wybrzeże Wielkiego Oceanu, przedostając się na nękane przez sztormy Morze Szponów. Wyprawy którąkolwiek z tych dróg były jednak niebezpieczne i kosztowne - zarówno w sensie ludzkiego życia jak i złota. Jednakże problemy z transportem towarów zostały rozwiązane, gdy przedsiębiorczy tileański kupiec z Miragliano odkrył Rzekę Pogłosów, która płynęła pod górami Przeskok w głąb ziem barbarzyńców. Upatrując w tym życiową szansę na wzbogacenie się, kupiec zatrudnił liczną eskortę najemników i ruszył podziemnym szlakiem. Prawie połowa członków tej wyprawy została zabita przez zamieszkujące jaskinie potwory. Pomimo wielkich strat, wyczerpanej i prawie pokonanej ekspedycji udało się przedostać na drugą stronę. Karawana ruszyła na północ, szukając miejsca na założenie obozu warownego. Cały czas toczono walki ze złowrogimi stworzeniami, które zamieszkiwały te dzikie tereny, lecz dzięki niebywałemu szczęściu niedobitkom ekspedycji udało się dotrzeć do położonych nad brzegiem szerokiej rzeki ruin. Była to opuszczona starożytna warownia Wysokich Elfów. Ocaleni nazwali to miejsce Nuln i rozpoczęli odbudowę fortu, wierząc, że posłuży im za kupiecką bazę dla dalszych przedsięwzięć.

NAJAZD ZIELONOSKÓRYCH:

Nadzieja na wymianę towarów i krociowe zyski nie spełniły się, przynajmniej jeszcze nie wtedy. W ciągu kilku miesięcy od założenia tileańskiej osady, orki i gobliny zaczęły przedzierać się na północ przez Przełęcz Czarnego Ognia. Plądrując i niszcząc wszystko, co stanęło im na drodze, zielonoskórzy żelazem i ogniem torowali sobie szlak prowadzący wprost do Nuln. Niemałą rolę odegrali w nadchodzącej bitwie ludzcy uciekinierzy z okolicznych wiosek, którzy szukali schronienia przed hordą. Na umocnionym wzgórzu nowej kupieckiej osady zgromadzili się zarówno ludzie, jak i krasnoludy z okolicznych warowni. Brakowało im jednak broni, amunicji i zapasów żywności. W osadzie schroniło się zbyt wiele osób, by można je było wykarmić i zbyt mało zdolnych do walki obrońców, aby powstrzymać najazd zielonoskórych. Jak się jednak okazało, nie wszystko było jeszcze stracone. Nadzieja nadeszła z Północy. Siłą miecza i męstwem Sigmar zjednoczył osiem plemion w zwartą armię i na jej czele ruszył na południe, aby odeprzeć zbliżającą się hordę. Zatrzymał się pod Nuln, gdzie rozbił obóz, chroniąc nowo założone miasto przed pewną zagładą. Wojskom Sigmara udało się odeprzeć nadciągającą falę zielonoskórych. Wiedząc, że wkrótce orki przegrupują się do kolejnego uderzenia, Sigmar zebrał żołnierzy oraz wszystkich zdolnych do noszenia broni mieszkańców osady i uprzedził natarcie, wdzierając się głęboko w przełęcz, gdzie zadał decydujący cios armii zielonoskórych.

ROZWÓJ MIASTA-PAŃSTWA:

Po zwycięstwie na Przełęczy Czarnego Ognia w ludzkiej krainie zagościł spokój i dobrobyt. Podczas gdy Sigmar tworzył nowy porządek, Nuln pozostało pomniejszym centrum handlu. Początkowo było niczym więcej jak przystankiem dla kupców zdążających na północ. Wkrótce jednak miało się to zmienić. Sigmar uświadomił sobie, że stabilność wewnętrzna zależy od możliwości szybkiego przemieszczania się oddziałów oraz rozwoju handlu. Nakazał więc budowę dwóch wielkich dróg. Pierwsza miała prowadzić z Altdorfu (a raczej Reikdorfu, jak podówczas nazywało się to miasto) do Middenheim, a druga łączyć Altdorf z Nuln. Prace kamieniarskie zajęły kilkanaście długich lat, lecz dzięki doprowadzeniu kamiennej drogi do Nuln ranga miasta znacznie wzrosła. Kupcy z całego kontynentu docierali na ziemie Imperium poprzez Nuln, tu także sprzedawali część towarów przed wyruszeniem w górę rzeki. Wskutek napływu kupieckiego złota miasto zaczęło się gwałtownie rozwijać. Wzrost gospodarczy trwał przez wszystkie lata rządów Sigmara i jeszcze długo po jego odejściu.

Wymiana towarowa z pobliskimi krasnoludzkimi warowniami spowodowała umocnienie pozycji Nuln na arenie politycznej. Z tego też powodu Książę Wissenlandu zdecydował się przenieść swoją siedzibę z Pfeildorfu do Nuln. Podczas gdy zło zaczynało się gromadzić w najmroczniejszych zakamarkach Przeskoku i Górach Krańca Świata, życie w Nuln kwitło, zasilane napływem krasnoludzkich uchodźców z podbitych twierdz. Krasnoludy osiedlały się w mieście i zapoznawały ludzi z tajnikami inżynierii, kamieniarstwa oraz innych tradycyjnych gałęzi rzemiosła. Książę-Elektor Wissenlandu był oświeconym człowiekiem i dostrzegł nowe perspektywy rozwoju, jakie przed jego miastem otwierało przybycie krasnoludów. W celu poprawienia warunków sanitarnych poprosił mistrzów kamieniarskich o wybudowanie systemu kanałów ściekowych, z którego do dziś Nuln słynie na całym świecie. Tymczasem handel wzdłuż Reiku - jedynej rzeki w Imperium wystarczająco szerokiej i głębokiej, aby mogły pływać po niej okręty morskie - zapewniał napływ towarów z tak odległych miejsc jak Marienberg, czy nawet Tilea i Estalia. Zarobione na zamorskim handlu złoto pozwoliło miastu na ekspansję poza granice elfach ruin, na których powstało, i wzniesienie murów obronnych po obu stronach rzeki.

POWSTANIE KULTU SIGMARA:

Około 25 lat po odejściu Sigmara, na ulicach Nuln pojawił się niejaki Johan Helstrum. Ów ubogi pustelnik głosił nowe Słowo Boże. Twierdził, że objawiła mu się wizja Sigmara wstępującego do niebios. Pełen przekonania, że został powołany do służby nowemu bogu ludzkości, brat Helstrum nauczał nowej religii każdego, kto był gotów go wysłuchać. Jako że Sigmar był nieoficjalnie czczony już wcześniej, pospólstwo chętnie przyjęło nowy Kult. Wkrótce nastała moda na odrzucanie starodawnych, plemiennych tradycji i młodsze pokolenie szlachty z otwartymi ramionami przyjęło nowy, heroiczny etos boga Sigmara. Zachęcony swoimi sukcesami w rodzinnym mieście, Helstrum wyruszył na północ, do Altdorfu, z zamiarem szerzenia nowej religii. Jego działania odniosły skutek i już wkrótce w Altdorfie miała powstać pierwsza świątynia Kultu. Na wieść o tym mniejsze grupki wiernych z Nuln połączyły siły i na zboczach wzgórza, na którym stała forteca Księcia-Elektora, założyły pierwszą świątynię Sigmara, uprzedzając budowniczych w Altdorfie. Ci z ludzi, którzy pozostali wierni tradycyjnie wyznawanym bogom, postrzegali wyznawców nowej religii jako heretyków. Miasto podzieliło się na tych, którzy dochowali wierności Ulrykowi oraz na nowych wyznawców Sigmara. Na ulicach doszło do zamieszek na tle religijnym, które potem ze zdwojoną siłą wybuchły w Altdorfie. Niesnaski te, w mniejszym lub większym stopniu, trwają do dziś.

STOLICA:

Mniej więcej w AS100, próbując powstrzymać narastającą falę przemocy wywołaną przez dwa rywalizujące ze sobą kulty w Altdorfie, Imperator Fulko przeniósł stolicę Imperium do Nuln, okazując tym samym niespodziewane poparcie wyznawcom Sigmara. Ponieważ Helstrum, wtedy już Wielki Teogonista, pochodził właśnie stąd, uważano za oczywiste, że monarcha powinien przenieść swoją siedzibę do miasta bardziej przychylnego jego przekonaniom politycznym i religijnym. W odpowiedzi na to posunięcie większość wyznawców Ulryka opuściła Nuln i udała się do Talabecklandu, gdzie Kult Pana Wilków nadal pozostawał silny. Wyznawcy Sigmara szybko zaczęli zdobywać wpływy na dworze Imperatora. Nuln, które do tej pory było jedynie punktem granicznym na mapie, zostało rzucone w wir politycznych intryg Imperium.

Zadomowiwszy się w fortecy w Nuln, Imperator Fulko rozpoczął szeroko zakrojone działania, mające na celu renowację miasta. Rzemieślnicy wykorzystali cały kamień i drewno ze starych elfich ruin, nie pozostawiając śladu po budowlach starożytnej cywilizacji. Korzystając z poparcia Imperatora Fulka, Kult Sigmara czynił duże postępy w nawracaniu tych nielicznych, którzy pozostali wierni Ulrykowi, aż w końcu Kult Sigmara stał się oficjalną religią miasta. Tworzono legendy, według których Sigmar właśnie tutaj koił pragnienie wodą z rzeki Reik, kiedy obozował przed ostatecznym rozprawieniem się z zielonoskórymi na Przełęczy Czarnego Ognia. Wtedy też miał postanowić, że Nuln stanie się stolicą przyszłego Imperium.

Przez następne 400 lat spadkobiercy Młotodzierżcy poszerzali granice swojego państwa, wybijając potwory czające się w mrocznych lasach, jaskiniach i górskich kryjówkach. Nuln stało się kolebką nauki. Następcy Fulka otwierali uniwersytety i wielkie biblioteki, które przyciągały wciąż nowe rzesze żądnych wiedzy ludzi. Nuln stało się czymś więcej niż tylko miastem kupieckim. Z jednakowym powodzeniem rozwijały się tu filozofia, teologia i inne kierunki nauki.

NIESTABILNOŚĆ:

Nuln pozostało bardzo wpływowym miastem Imperium przez setki lat, lecz w końcu korupcja bez reszty zadomowiła się wśród kleru Kultu Sigmara. Prawie w całym Imperium zaczęły wybuchać zamieszki. Jesienią AS1110 Wielki Teogonista Sigmara został zdemaskowany jako czciciel Slaanesha. Pogłoski o jego niecnych czynach krążyły już wcześniej, ale dopiero kiedy świątynia Sigmara spłonęła po szczególnie groteskowej orgii, wyszło na jaw, że wyznawcy Chaosu przeniknęli w szeregi kapłaństwa Kultu Sigmara w stolicy. Imperator Borys Złotobierny przeniósł stolicę z powrotem do Altdorfu, żeby

położyć kres plotkom, jakie krążyły wokół jego osoby, a wraz z nim przesiedliła się większość szlachty i wyższych rangą prezbiterów Sigmara z Nuln. Mimo że emigracja nie objęła większości mieszkańców, i tak dała się boleśnie odczuć. Korupcja i skandale dotknęły wszystkich warstw społecznych. Wystarczyło to, aby skutecznie oddalić ludzi od bogów, a zwłaszcza od Sigmara. Wielu mieszkańców Nuln stało się zwolennikami bardziej mrocznych i nikczemnych sił.

Tamtej wiosny nowo wybrany Wielki Teogonista Kultu Sigmara został znaleziony martwy, a jego ciało pokryte było licznymi czarnymi pęcherzami. Śmierć ta zwiastowała wybuch Czarnej Plagi. Choroba szybko rozprzestrzeniła się z miasta do miasta, zabijając większość obywateli Imperium. Zapiski z tamtych lat mówią, że Czarną zarazę przeżyło jedynie trzech na każdych dziesięciu chorych. Straty wskutek zarazy były jednak niczym w porównaniu z inwazją, która miała dopiero nastąpić.

ROZPACZ & ZEPSUCIE:

Ludzi ogarnęły strach, cierpienie i desperacja. Zarówno ci, którzy uniknęli zarażenia, jak też dotknięci chorobą, zwracali się ku Mrocznym Bóstwom, modląc się do jakiegokolwiek boga, który zechciałby ich ocalić lub chociaż ukoić narastający ból. Jak grzyby po deszczu powstawały nowe kulty. Budzące strach bestie wyłaniały się ze swych siedlisk pod miastami, przyzywane mrocznymi rytuałami. Skaveny, pragnące zniewolić rasę ludzką zgodnie ze swoim szalonym planem rządzenia światem, siały strach i zniszczenie. Większe miasta obiecały zapewnić obywatelom Imperium schronienie przed nadciągającą zagładą, ale nawet te najpotężniejsze, jak Nuln, Altdorf czy Middenheim, nie były przygotowane na tak ogromną falę uciekinierów. W Nuln przybysze zostali stłoczeni w naprędce wybudowanym obozie dla uchodźców, powstałym tuż obok miejskiego uniwersytetu - intelektualnego centrum miasta. Wielu z nich zamieszkała na stałe, a dzielnica przyjęła nazwę Nowego Miasta.

Inwazja skavenów została wreszcie powstrzymana i Imperium wyszło zwycięsko z walki ze swymi wrogami. W podzięce za odparcie inwazji szczuroludzi Mandred Szczurobójca został okrzyknięty bohaterem. Zwycięstwo to zostało jednak okupione życiem wielu ludzi, a imperialne prowincje popadły w ruinę.

NASTANIE CHAOSU:

Po śmierci Mandreda kolejni Imperatorzy przenosili stolicę według własnego uznania. W tym burzliwym okresie szlachta toczyła polityczne gry w celu zagarnięcia dla siebie jak największej władzy i wpływów. Napięcie, które narastało przez prawie 200 lat, sięgnęło zenitu, kiedy w Nuln został wybrany Imperatorem cieszący się silnym poparciem Kultu Sigmara Wielki Książę Stirlandu.

Mimo że w latach poprzedzających Wielką Zarazę wielu mieszkańców Nuln odwróciło się od wiary w Sigmara, niektórzy - przynajmniej ci, którzy nie zaprzedali swoich dusz Mrocznym Potęgą - nawrócili się ponownie. Powszechnie wierzono, że zaraza i wojna były karą bogów za haniebne czyny ludzkości. Spowodowało to nasilenie się religijnego konserwatyzmu i Nuln na powrót stało się oddanym centrum Kultu Młotodzierżcy. Ci, którzy nie skłaniali się ku doktrynom Sigmara, nie mogli znaleźć tu dla siebie miejsca, gdyż niewierzących prześladowali fanatycy.

W religijnym ferworze, jaki zapanował w Nuln, jedna rzecz nie uległa zmianie. Kulty Sigmara i Ulryka nadal pozostawały zaciętymi rywalami. Kapłani Pana Wilków nigdy nie uznali boskości Pierwszego Imperatora i uważali wszystkich jego wyznawców za heretyków. Pomimo że kilku Imperatorów oficjalnie poparło wyznanie Sigmara, stosunki pomiędzy obydwoma Kultami były nadal bardzo napięte. Fakt, że Świątynia Sigmara rosła w siłę, a świetność Kultu Ulryka miała się ku schyłkowi, niepokoił ortodoksyjnych wyznawców Pana Bitewnego Szału.

Wśród wielkomiejskiej arystokracji Altdorfu i Nuln na powrót zapanowała gorączkowa moda na religię Sigmara, natomiast Middenheim i Talabecklandu nadal skutecznie opierały się wpływom nowego wyznania na swoich terenach. Po śmierci Mandreda większość wybieranych Imperatorów pozostawała neutralna wobec zagorzałych debat, jakie toczyły ze sobą różnorakie frakcje religijne. Do otwartego konfliktu w Radzie Elektorów doszło około 200 lat po śmierci Szczurobójca, gdy skłóceni Książęta podzielili się na dwa obozy. Jeden z nich wspierany był przez Kult Sigmara, drugi natomiast cieszył się poparciem wiernych Ulryka. Jednak ci pierwsi byli zarówno bogatsi, jak i bardziej wpływowi. Pomimo wszelkich wysiłków Książąt-Elektorów wiernych Ulrykowi, zwyciężył Wielki Książę Stirlandu, zwolennik Świątyni Sigmara. Jego pierwszym rozporządzeniem było nałożenie ogromnego podatku na Kult Ulryka.

Dla Wielkiej Księżnej Ottilli z Talabecklandu okazało się to kroplą, która przepełniła czarę goryczy. Księżna uznała, że korona powinna przypaść w udziale właśnie jej, a nie jakiemuś szlachetce z biednej prowincji. Posądziła też wyznawców Sigmara o zdradę i dwulicowość. W AS1360 ogłosiła się pierwszą Imperatorską i w ramach odwetu zakazała sigmarytom praktykowania obrzędów na terenie Talabecklandu. Na następne dwa stulecia Imperium podzieliła wojna domowa. Obie strony konfliktu dysponowały równie silnymi armiami i prężną gospodarką. Dopiero krwawa seria bitew wyniszczająca obie armie na kilka lat zdusiła płomienie wojny.

W Nuln wciąż wybierano i koronowano nowych Imperatorów, natomiast Ottilia, w bezprecedensowym posunięciu, zrezygnowała z elekcji i przekazała koronę swojemu spadkobiercy. W wyniku panującego w tym okresie rozprzężenia, liczne pomniejsze prowincje ogłosiły niepodległość. Imperator Nuln nadał tytuł Księcia-Elektora i wręczył *Runiczny Kieł* Drakwaldu rodzinie Von Bildhofen, w nagrodę za oderwanie własnych ziem od terenów władcy Middenheim, tradycyjnie wiernego Ulrykowi. Wkrótce wojna wybuchła na nowo i w państwie znów zapanowały chaos i bezprawie. Sytuację pogorszył jeszcze bardziej Książę-Elektor z Middenheim, który zniecierpliwiony przedłużającą się wojną, także ogłosił się Imperatorem.

W okresie zwanym Wiekiem Trzech Imperatorów, zupełnie jak za czasów Wielkiej Zarazy z AS1111, ludzkość odwróciła się od bogów. Władcy posługiwali się autorytetem Sigmara do uchwalania niesprawiedliwych ustaw i dekretów. Ludzie raz jeszcze zaczęli wątpić w praworządność kapłanów i zwrócili się ku Mrocznym Potęgom, szukając rozwiązania swych doczesnych problemów. Kulty Chaosu rosły w siłę, a łowców czarownic było zbyt niewielu, by powstrzymać plenięce się zło.

W Nuln upadek moralności był bardzo widoczny. W mieście panowały rozpacz, przygnębienie i poczucie bezsilności. Nowopowstałe kuźnie, wytrwale wykuwające broń dla idących na śmierć poborowych, wypuszczały w powietrze słupy dymu i obłoki popiołu, które osiadały na budynkach, przykrywając miasto szarym całunem. Dzielnice biedoty zaczęły się przeludniać, a wśród mieszkańców coraz częściej pojawiały się przypadki mutacji. Ci mutacji, którzy nie zostali wygnani z miasta, uciekli do kanałów, tworząc własną społeczność. Ich szeregi zasilali też mężczyźni, którzy w ten sposób próbowali uniknąć łapanek i przymusowego poboru.

GORBAD ŻELAZNY PAZUR:

Z powodu wewnętrznych rozłamów Imperium było bezradne wobec zagrożeń z zewnątrz. Dało się to odczuć szczególnie w czasie inwazji Gorbara Żelaznego Pazura. Wódz orków przebył Przełęcz Czarnego Ognia, nie napotkawszy żadnego oporu. Złupił Nuln, a następnie osobiście ściął całą radę miasta, zwaną Zgromadzeniem. Następnie zielonoskórzy ruszyli do Sollandu, rozbili armię Księcia-Elektora Eldreda i ukradli jego *Runiczny Kieł*. Żelazny Pazur pomaszerował w dół Reiku, a jego horda siała śmierć i zniszczenie. Wkrótce zastępy zielonoskórych otoczyły Altdorf, który w owych czasach znajdował się pod panowaniem Imperatora Sigismunda, i rozpoczęły oblężenie. Podczas brutalnego szturmu orkowe wyverny pożarły Imperatora, lecz mimo to miasto przetrwało, a targana wewnętrznymi waśniami i konfliktami horda ostatecznie wycofała się z ludzkich ziem.

Po przejściu orków, z Sollandu pozostały tylko dymiące zgliszcza. Opuszczona kraina została wchłonięta przez Wissenlandu. Na domiar złego, Nuln odmówiło przyłączenia się do Wissenlandu i wywalczyło status niezależnego miasta-państwa, co jeszcze bardziej rozdarło Imperium. W obliczu narastającej anarchii upadek ludzkości i pogrążenie w zepsuciu wydawały się nieuniknione.

Kult Sigmara nigdy w pełni nie odzyskał wpływów w Nuln. Miasto odwróciło się od swych religijnych korzeni, nabierając świeckiego charakteru. Patronką miasta została Verena - opiekunka myślicieli, uczonych i intelektualistów. Nagła zmiana wyznania połączona ze stałym zagrożeniem inwazją z Południa przemieniła Nuln ze zwykłego kupieckiego miasta w wojskowy bastion, w którym otwarto najlepszą akademię wojskową w Imperium. Od tamtej pory najbystrzejsze umysły Starego Świata przybywały tu, aby zgłębiać tajniki sztuk wojennych.

MAGNUS POBOŻNY:

Wpływ Niszczycielskich Potęg w Imperium narastał przez kolejne stulecia, intensywnie wspierany przez niezliczone mroczne kulty. W lesie Drakwaldu mnożyły się stada zwierzoludzi. W AS2301 z Północnych Pustkowi wyłoniła się potężna Horda Chaosu. Jak grom z jasnego nieba uderzyła na Kislev, pustosząc ziemie i rozbijając ludzkie armie. Praag zostało zdobyte przez siły Chaosu, a ocalali z rzeki uciekli na południem przynosząc wieści o nadciągającym niebezpieczeństwie.

Równocześnie z inwazją na Kislev, ze swych ukrytych siedzib w głębi Imperium powstali kultyści, czyniąc, co było w ich mocy, aby rozbić kraj od wewnątrz. Liczne bandy zwierzoludzi wyszły z Drakwaldu, mordując i pożerając mieszkańców całych wiosek. Zdawało się, że już nic nie uchroni Imperium przed ostateczną klęską. Wtedy jednak spośród ludu objawił się bohater. Magnus, żak i teolog z Nuln, miał dość nieudolności władców Imperium i chciwości szlachty. Był głęboko przekonany o boskości Sigmara oraz o potrzebie zjednoczenia kraju. Jego rodzina posłała go na Uniwersytet w Nuln, aby mógł dać upust swojej przerażającej zaciekłości w jakiś produktywny sposób. Jednak świadom powagi sytuacji Magnus zamiast studiami zajął się zbieraniem wokół siebie ludzi, którzy podzielali jego przekonania i pasje. Wkrótce zasłynął z wypraw po Reiklandzie, podczas których wygłaszał porywające przemówienia i obiecywał przywrócenie dawnej chwały Imperium, a przede wszystkim dobrobytu znanego jedynie z opowieści starców. Dzięki tym przedsięwzięciom był uważany za wielkiego bohatera i prawdziwego wizjonera. Zdobył uznanie wśród zwykłych ludzi, którym przeciągająca się wojna domowa najbardziej dała się we znaki. To właśnie szerokie poparcie wśród cierpiącego biedę plebsu wkrótce umożliwiło Magnusowi szybkie przejęcie władzy w Imperium.

Gdy wybuchła wojna z Chaosem i upadło Praag, Magnus uznał tę klęskę za znak od Sigmara, który wzywał go do ocalenia Imperium przed toczącym je od środka zepsuciem. Zamiast marnować czas na dworach skłóconych Książąt-Elektorów, zaczął przemawiać bezpośrednio do ludu w niezliczonych miasteczkach i wsiach. W krótkim czasie zgromadził ogromną armię ochotników, zyskując tak wielką władzę, że nawet rządząca szlachta była zmuszona zjednoczyć się pod jego sztandarem. Ostatnim etapem poczynań Magnusa była wyprawa do Middenheim. Tam dokonał, wydawałoby się, niemożliwego. Pogodził zwaśnione od wieków Kulty Sigmara i Ulryka. Wkroczył w Święty Płomień Ulryka i wyszedł z niego bez szwanku.

Czyn ten został uznany za oznakę boskości Sigmara nawet przez Ar-Ulryka - dotychczas najbardziej zagorzałego przeciwnika Kultu Młotodzierżcy.

Magnus poprowadził wojska na północ, do Kisleva, gdzie stawił czoła przerażającej hordzie Chaosu. Wzmocnione oddziałami krasnoludów, Kislevitami i elfimi arcymagami pod wodzą Teclisa, Imperium pokonało najeźdźców, a Magnus po raz kolejny został okrzyknięty bohaterem. W rok po odparciu sił Chaosu Książęta-Elektorzy osadzili go na tronie, doceniając jego przywództwo i fakt, że zjednoczył Imperium po raz pierwszy od niepamiętnych czasów. Natchniony przywódca za swoją siedzibę obrał rodzinne Nuln, na powrót zmieniając je w miasto godne miana stolicy Imperium. Wybiegając myślą w przyszłość i doceniając umiejętności magów, zniósł zakaz praktykowania magii i otworzył w Altdorfie Kolegia Magii. Przywrócił też podupadłym prowincjom ich dawną świetność. Po raz pierwszy od wieków Imperium miało silnego władcę, a dla ludzi nastał Złoty Wiek.

UPADEK:

Po śmierci Magnusa Nuln pozostało stolicą do AS2421, kiedy pojawiło się nowe zagrożenie ze strony zielonoskórych. Grom Brzuchacz zmiażdżył armię krasnoludów w Bitwie o Żelazną Bramę i wyruszył na północ, w krótkim czasie zdobywając i zrównując z ziemią większą część Nuln. Wyprawa Groma nie trwała jednak zbyt długo. Zaraz po rozpoczęciu inwazji horda zielonoskórych ruszyła na wybrzeże, gdzie zbudowała potężną flotę i popłynęła na zachód. Słuch po niej zaginął, a spekulacje na temat tego, dokąd i po co wyruszyli zielonoskórzy, trwają po dziś dzień. Osiem lat później Imperator Dieter IIII został obalony w związku ze skandalem w sprawie secesji Marienburga, a korona przeszła w ręce Wielkiego Księcia z Altdorfu, kładąc tym samym kres przewodniej roli Nuln.

Miastu, które przestało być centrum Imperium, udało się jednak pozostać silnym ośrodkiem handlu i rozwoju technologii. W Nuln mieszczą się szkoły cieszące się sławą najlepszych w Starym Świecie - Imperialna Szkoła Artylerii oraz Uniwersytet Nulneński. W dawnej stolicy Imperium mieści się też Akademia Inżynierii, która pod względem fachowości dorównuje tej w Altdorfie.

Około 80 lat po przeniesieniu stolicy do Altdorfu, Nuln uniknęło kolejnej w swych dziejach rzezi, gdy dwójka bohaterów, którzy już w wkrótce mieli przejść do legendy, wykryła spisek skavenów, mający na celu zajęcie miasta, zniewolenie jego mieszkańców i wykorzystanie go jako bazy kampanii przeciwko całemu Imperium. Inwazja ta, podobnie jak ta sprzed 1500 lat, miała zadać druzgoczący cios ludzkości i zapoczątkować władzę skavenów nad Starym Światem. Nuln zostało ocalone, a ludzkości dopomógł wewnętrzny rozłam w szeregach szczuroludzi, zdrada pewnego Szarego Proroka, jak również męstwo Felixa i Gotreka. Miasto nie uniknęło jednak znacznych zniszczeń, a jego mieszkańcy doświadczyli szalejących pożarów, wyniszczających zaraz i klęski głodu. W ostatnich latach Nuln zostało jednak odbudowane i znów może się cieszyć mianem jednego z najwspanialszych miast Imperium.

WŁADZA W NULN:

Status administracyjny Nuln jest równie niezwykły jak samo miasto. Obecnie miasto pozostaje *de facto* niezależnym miastem-państwem, choć w przeszłości było również prowincjonalną stolicą, a nawet stanowiło siedzibę dworu Imperatora. Historycy twierdzą, że miasto w przeszłości przechodziło kolejno pod rządy władców Reiklandu, Stirlandu, Averlandu, a w końcu Wissenlandu. Nie zważając na to, mieszkańcy Nuln upierają się, że zawsze pozostawali pod własnymi rządami, a obce zwierzchnictwo przyjmowali jedynie *tymczasowo*. Obecnie, podczas gdy oficjalnie to Księżna-Elektor Emmanuelle von Liebowitz rządzi miastem, faktyczna władza leży w rękach wpływowych mieszczan, gildii i ich doradców.

HRABINA:

Emmanuelle von Liebowitz osiągnęła obecną pozycję na początku panowania Karla-Franza. Wykorzystując długoletnią i zażyłą przyjaźń z Imperatorem, niezłomnie domagała się tytułu Księżnej-Elektor. Popierając władcę w każdej istotnej kwestii - niektórzy uważają nawet, że go uwiodła - w AS2503 faktycznie została Elektorem.

ARYSTOKRACJA:

Hrabina cieszy się poparciem wielu starych rodów szlacheckich i najbogatszych rodzin kupieckich. Ponieważ Nuln jest w praktyce niezależne, jej doradcami są zazwyczaj najzamożniejsi mieszczanie. Należy jednak wspomnieć, że często dochodzi do zmian na stanowiskach doradców, gdyż jako słynne i bogate centrum handlu, Nuln przyciąga kupców i arystokrację z najdalszych ludzkich krain, a Hrabinę cieszy towarzystwo nowych, interesujących poddanych. Na jej dworze można spotkać Tileańczyków, Stirlandczyków, Wissenlandczyków, Reiklandczyków, Marienburgczyków, Kislevitów, a nawet kilku Bretonnczyków. Każdy z nich pełni jakąś rolę w ekonomicznych interesach Nuln. Każda z zyskownych gałęzi gospodarki oraz najważniejsze gildie mają swoich przedstawicieli w Radzie Nuln, która zbiera się raz na tydzień w celu omówienia spraw miasta-państwa i okolicznych wsi, które dostarczają miastu żywność i niektóre surowce.

Oprócz kupców i szlachty. Hrabina zatrudnia również osobistych doradców, którzy pomagają jej w kierowaniu sprawami administracyjnymi. Jednym z najważniejszych ministrów jest Wielki Ochmistrz Hildemar Kalb, który pod nieobecność Hrabiny przejmuje rządy w Nuln. Kanclerz Jekil Rohrig pełni funkcję zwierzchnika wymiaru sprawiedliwości i rozstrzyga sprawy najwyższej wagi na terenie Nuln. Minister skarbu, Reuben Kuhn II, zajmuje się sprawami przychodów oraz rozchodów, starannie dbając o to, aby tych pierwszych zawsze było więcej niż tych drugich. Jest także najbardziej znienawidzonym człowiekiem w Nuln, głównie ze względu na surowo egzekwowane podatki i opłaty skarbowe. Wspomnieć należy jeszcze o Szambelanie, który zajmuje się sprawami dworu. Wysokim Konstablu, który nadzoruje straż miejską i garnizon, oraz Komendancie, który dowodzi armią Księżnej-Elektor.

Resztę świty Emmanuelli von Liebowitz stanowią różni pochlebcy i dworzanie, jeden ambitniejszy od drugiego. Skrytobójstwo i intrygi są tu powszechnie praktykowane i dyskretnie popierane. Tak naprawdę wszystko zależy jednak od humoru Księżnej - jednego dnia można zyskać fortunę, a następnego wszystko stracić, w zależności od humoru tej nieprzewidywalnej i kapryśnej władczyni.

KAPŁANI:

W przeszłości Świątynia Sigmara w Nuln cieszyła się ogromną władzą, ale po licznych aktach zdrady i korupcji wśród hierarchów Kultu, większość mieszkańców Nuln zwróciła się w stronę bogów południowych, przede wszystkim Vereny - silnie wspieranej przez uczonych z dzielnicy uniwersyteckiej. W mieście silne są też Kulty Mirmydii i Morra. Mimo że Kult Sigmara nie jest tu tak silny i wpływowy jak kiedyś, nadal chlubi się największymi i najbogatszymi świątyniami w mieście.

Hierarchowie kultów rzadko spotykają się z władczynią, która szanuje kapłanów oraz ich wpływ na społeczność miejską, ale nie jest specjalnie religijna. Wielki Teogonista uważa nawet, że Hrabina jest pozbawiona duszy. Jakiekolwiek spotkania pomiędzy duchownymi i Hrabiną organizowane są jedynie na pokaz.

GILDIE:

Gildie cieszą się dużym zainteresowaniem Hrabiny. To dzięki nim może urządzać huczne zabawy w pałacu. Prawie codziennie Księżna-Elektor udziela mistrzom gildii audiencji, podczas której przedstawiają petycje i wręczają władczyni dary. W ten sposób mogą uzyskać zwolnienie lub zmniejszenie podatków oraz poparcie Hrabiny w kwestiach, nad którymi obraduje cała rada. Wszyscy mistrzowie również zasiadają w radzie, a ich wpływ na Hrabinę jest większy niż kupców i dworzan, których nie stać na tak *przekonujące argumenty*.

SZKOŁY:

W Nuln nawet Uniwersytet zabiera głos w sprawach polityki i rządzenia. Miasto, będąc siedzibą jednej z najbardziej prestiżowych uczelni w całym Imperium, przyciąga rzesze uzdolnionych młodych ludzi wszelkiego stanu. Nawet synowie i córki władców z prowincji, gdy osiągną dojrzałość, przyjeżdżają do Nuln, aby zdobyć wykształcenie. Niestety, w ostatnich latach sytuacja ulega zmianie. Kiedyś Nuln było intelektualnym centrum Imperium, ale coraz więcej myślicieli z Altdorfu spycha w cień tych z południowego miasta.

RODZINY PRZESTĘPCZE:

Podczas gdy miastem pozornie rządzą arystokracja i różne wpływowe grupy, władza tak naprawdę spoczywa w rękach organizacji przestępczych. Do Nuln od wieków ściąga wielu przestępców. Miasto odziedziczyło po założycielach coś z charakteru tileańskiego świata przestępczego. Zamiast jednej głównej gildii przestępczej istnieje ponad tuzin rodzin - spośród których część ma swoich przedstawicieli w radzie miasta - trudniących się legalnym biznesem, jak też przemytem, wymuszeniami, szantażem i innymi nielegalnymi interesami. Na ulicach, głównie Nowego Miasta, grasują liczne gangi pracujące dla różnych rodzin, które walczą o wpływy w mieście. Nazwiska takie jak Schatzenheimer, Valantino, Sansovino czy Huyderman wzbudzają strach i respekt wśród mieszkańców biedniejszych dzielnic.

CZASY OBECNE:

Mimo że ma swoje mroczne strony, Nuln jest wytwornym miejscem, czego dowodzą zarówno bogate osiągnięcia w dziedzinie sztuki, jak i rozwinięte życie towarzyskie. Miasto jest centrum gospodarczym i handlowym, które prowadzi intensywną wymianę towarów z Wissenlandem, Stirlandem i Averlandem. Niestety w Nuln znacząco pogłębił się rozdział warstw społecznych. Elita obnosi się ze swym bogactwem, podczas gdy biedni mocniej zaciskają pasa i spoglądają na zamożnych z nienawiścią. Nuln jest miastem rażących kontrastów, jak chociażby między lichymi wiejskimi zagrodami, które za nędzne grosze dostarczają miastu niezbędnej żywności, i ociekającymi przepychem siedzibami dekadenckiej arystokracji, która wydaje się nikomu niepotrzebna, a jednak cieszy się licznymi przywilejami. Miasto jest zamieszkiwane zarówno przez niewykształcony i zabobonny motłoch pracujący w kuźniach nad brzegiem rzeki, jak i błyskotliwych żaków, studiujących na cieszących się wielowiekową tradycją nulneńskich uniwersytetach. Jest to miejsce, nowoczesność sąsiaduje z tradycją, dzielnice biedoty z pałacami, wykwintne potrawy podawane na kryształowych zastawach z odrażającymi resztkami wygrzebywanymi ze śmietników przez zagłodzone dzieci. Nuln jest miastem pełnym konfliktów, co stwarza doskonałe warunki do przeżycia niezapomnianych przygód i intryg.

JĘZYK:

Wissenlandczycy mówią *reikspielem* z miękkim akcentem, wypowiadając słowa tak monotonie, że dla innych ludzi jest to nieznośnie przygnębiające. W innych częściach Imperium opowieści o śmierci, obrzędach pogrzebowych, jak również dramaty żałobne są często prezentowane z użyciem akcentu Wissenlandzkiego, aby podkreślić nastrój utworu.

Akcent mieszkańców Nuln różni się od używanego w Wissenlandzie, gdyż tutejsi ludzie krócej wypowiadają samogłoski i często kończą zdania pytającą intonacją.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Nuln i Wissenland utrzymują dobre relacje z Averlandem, który zawsze może liczyć na przysłanie z miasta-państwa doskonale wyszkolonych jednostek włóczników i artylerii. W przeszłości to Averland zapewniał ochronę, położonemu na ruchliwym szlaku handlowym, rozwijającemu się miasteczku. Obecnie sytuacja się odwróciła, miasteczko rozrosło się do rozmiarów potężnego miasta-państwa z równie potężną armią.

Równie serdeczne relacje łączą Nuln i Wissenland z Reiklandem. Złośliwi mówią, że przyczyną jest bądź to wyśmienita artyleria i piechota ognista Nuln, bądź osoba Elektorki Nuln, Hrabina Emmanuelle von Liebowitz, którą Imperator jest podobno bardzo zafascynowany.

Dzięki zręcznej polityce władców Nuln i Wissenlandu prowincje utrzymują dobre, lub w najgorszym razie neutralne, relacje z sąsiednimi prowincjami.

NIELUDZIE W NULN & WISSENLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

Pomimo swojej przyziemnej praktyczności Wissenlandczycy są bowiem bardzo religijni. Ich miasta i wioski mieszczą liczne kapliczki, kaplice i świątynie wszystkich uznawanych bogów, a także lokalnych duchów. Wielu Wissenlandczyków poświęca kilka minut każdego dnia, aby wejść do świątyni lub kapliczki, odwiedzając w ciągu tygodnia kolejnych bogów. Lud Wissenlandu twierdzi, że to po prostu przejaw pobożności, natomiast przybysze z innym prowincji nie mogą się zdecydować, czy tubylcy obnoszą się ze swoją religijnością wyłącznie na pokaz, czy tylko próbują zapewnić sobie wsparcie z każdej możliwej strony - a może jedno i drugie.

Chociaż w Wissenlandzie wyznawani są wszyscy bogowie, szczególne znaczenie mają Sigmar oraz Taal & Rhya. Kult Sigmara koncentruje się na zachodzie, gdzie kontakty z krasnoludami są najsilniejsze. W świątyniach Młotodzierżcy w Wissenbrurgu i Meissen mieszczą się kapliczki dla krasnoludów, które czczą tam własne bóstwa.

BARWY PROWINCJI:

Czerń jest tradycyjną barwą miasta-państwa Nuln, natomiast czerń i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, barwami Wissenlandu.

MIASTO-PAŃSTWO NULN & ZNACZĄCE MIEJSCA WISSENLANDU:

GRISSENWALD:

Zamieszkany przez około 1500 ludzi Grissenwald należy do przyłączonego do Nuln Wissenlandu. Miasto znane jest ze swych szkutników i rzemieślników. Nawet w niespokojnych czasach jest ciche, a ludzie nie przejawiają specjalnych sympatii ani dla wyznawców Sigmara, ani Ulryka.

KREUTZHOFEN:

Obecnie Kreutzhofen jest miastem dość ruchliwym i zamożnym. Po ponownym zjednoczeniu Imperium większość handlu z Bretonnią skupia się na szlaku wiodącym przez Jouinard, Helmgard i Bögenhafen, będącym znacznie krótszą drogą do Altdorfu i rzeki Reik. Niebezpieczeństwa czyhające w dolinie Yetzin spowodowały ograniczenia handlu na Szlaku Mroźnych Kłów. Wysiłki zmierzające do oczyszczenia doliny z potworów wciąż nie przynoszą rezultatów. Wymiana handlowa z Tileą jest w miarę korzystna. Słyszano jednak wieści o wiszącej w powietrzu wojnie pomiędzy państwami-miastami północy, oraz o pojawieniu się skavenów w tunelach w pobliżu Alimento. Te pogłoski, a także wiele innych okoliczności powodują, że pomimo swojego strategicznego położenia Kreutzhofen nie stało się zbyt wielkim i znaczącym miastem. Podczas gdy siły militarne w Mortensholm zwiększyły się, w Kreutzhofen drastycznie zmalały. Obecnie pozostała tu tylko garstka żołnierzy pod dowództwem kapitana Trottela. Są oni zmęczeni nudą i brakiem zajęć. Miasteczko znajduje się pod kontrolą wyznaczonego przez hrabiów Pfeifraucherów urzędnika - *dorfrichtera*. Czuwa on nad pobieraniem ciążących na mieszkańcach podatków, a także cel. Jest on także odpowiedzialny za przestrzeganie prawa i porządek w mieście. W razie potrzeby *dorfrichter* może wezwać na pomoc wojsko, lecz siły straży miejskiej zazwyczaj wystarczają. Kilku mieszkańców w Kreutzhofen posiada własne domy, inni są lokatorami w domach należących do Pfeifraucherów, a administrowanych przez *dorfrichtera*. Wielu miało własne domy lub sklepy, wykupione teraz przez miejscowego bogacza Jozefa Gieriga. Temu sprytnemu przedsiębiorcy w momencie obalenia Von Reichenbachów udało się nabyć wszystkie dzierżawy, należące do tego rodu. Teraz Gierig jest posiadaczem dużej części posesji w Kreutzhofen.

MEISSEN:

Największy port w środkowym biegu Soll to dobrze prosperujące miasto, położone na krańcu szlaku z Karak Norn. Meissen słynie ze swoich wyrobów srebrnych, a produkowane tutaj puchary są bardzo poszukiwane w większości Starego Świata.

W Meissen mieści się także ufortyfikowana huta ze skarbcem, gdzie ruda srebra jest przetapiania na sztabki, które potem składuje się do czasu wykorzystania przez gildię mistrzów srebrniczych. Wzniesiony przez krasnoludy budynek jest solidnie umocniony i dobrze strzeżony.

NULN:

Miasto znane jako *Korona, która błyszczy tysiącami klejnotów* pod względem populacji ustępuje tylko Altdorfowi. Nuln jest niewiarygodnie bogate, a znane przede wszystkim z win oraz złóż metali, które zawiera należąca doń ziemia. W Nuln swoje wydziały mają wszystkie najważniejsze uniwersytety z całego Imperium, a także szkoły zakonne. Znajduje się w nim także ośrodek Imperialnej Akademii Artylerii oraz stacjonuje duży garnizon. To właśnie w Nuln odlewane są największe armaty. Inżynierowie budują potężne maszyny wojenne, z których największą grozę budzi nulnijski konwój oblężniczy, będący owocem współpracy gildii inżynierów i bombardierów. W całym mieście znaleźć można dzieła genialnych rodzimych wynalazców. Mieszkańcy Nuln są bardzo dumni ze zwodzonego mostu, spinającego brzegi Reiku. Ten cud inżynierii posiada podnoszoną sekcję środkową, która umożliwia przepuszczanie statków lub utworzenie zapory obronnej w poprzek rzeki.

Nuln leży na południowym skraju Wielkiego Lasu, tam gdzie spotykają cztery prowincje (Reiklandu, Sudenlandu, Averlandu i Stirland) oraz dwie rzeki (Reik i Aver). To najdogodniejsze miejsce do przekroczenia Reiku zanim wpłynie do lasu. Ponad 100 lat temu Nuln było stolicą Imperium, a także znanym miastem uniwersyteckim. Pierwsze kolegia założyła tutaj Imperator Agnetha. Sława tutejszych profesorów nadal przyciąga studentów ze wszystkich stron świata. Stosownie do tego, jednym z najbardziej okazałych budynków w mieście jest świątynia Vereny, zwrócona w stronę głównej bramy.

Trudno się dziwić, że w mieście leżącym na skrzyżowaniu ważnych szlaków handlowych tak dobrze się rozwijają targowiska. Kupcy sprowadzają wszelkiego typu dobra zarówno z północy, jak i z południa, a ponadto handlują miejscowymi winami oraz doskonałymi wyrobami metalowymi z Sudenlandu. Nuln jest głównym punktem postoju dla podróżujących z Baronii Sudenlandu i Hrabstwa Averlandu do Altdorfu.

Obecnie w Nuln włada hrabina Emmanuelle von Liebowitz, słynna z wystawnych przyjęć i całonocnych balów. Podobno jej pałac może rywalizować nawet z dworem Imperatora w Altdorfie. Hrabina to najlepsza partia w całym Imperium i o jej względy ubiegają się konkurenci ze wszystkich zakątków Starego Świata.

ZUGEL NULN LAGER:

Praca jest modlitwą, która kończy się dopiero po śmierci.
Ciężka praca zwycięża wszystko i zapewnia Zbawienie.
- wyjątek z Codex Inquisition

Położony u podnóża Gór Czarnych Zugel Nuln Lager to największy kamieniołom na południu Imperium i główne źródło piaskowca dla miasta-państwa Nuln. Kamieniołom został otwarty na początku drugiej połowy XXV wieku przez dziadka Wielkiej Hrabiny Emmanuelle von Liebowitz, jako kolonia karna dla pochodzących z Nuln i Wissenlandu skazańców, zwanych (z powodu krępujących nóg okowów) kajdaniarzami. Dla większości skazanych, praca w kamieniołomach kończy się śmiercią z wycieńczenia lub w wyniku licznych wypadków… Nieliczni umierają w wyniku wewnętrznych porachunków lub zapadają na różne choroby

Dzień kajdaniarzy zaczyna się dwie klepsydry przed świtem. Po apelu i mizernym śniadaniu skazańcy pobierają narzędzia i pod nadzorem strażników więziennych wyprowadzani są do wyrobisk, gdzie pracują do zachodu słońca. W czasie dnia skazańcom przysługuje tylko jeden posiłek, złożony z czerstwego chleba i wodnistej zupy. Po zachodzie słońca kajdaniarze wracają do obozowiska, gdzie zdają narzędzia i otrzymują wieczorny posiłek. Dwie klepsydry po zachodzie słońca odprawiane jest nabożeństwo do Sigmara, na którym obecność jest obowiązkowa.

W Zugel Nuln Lager przebywa stale około dwustu pięćdziesięciu skazańców, i choć każdego tygodnia umiera kilku kajdaniarzy, stale dostarczani są nowi więźniowie. Zmarli skazańcy grzebani są wewnątrz Trupiej Jamy, jak nazwano bezdenną szczelinę, znajdującą się w południowej części kamieniołomu.

Północna część kamieniołomu przeznaczona jest na oddzielone placami apelowymi baraki skazańców, budynki gospodarcze oraz fort, w którym mieszkają strażnicy, rzemieślnicy, służący oraz kapłan Sigmara i zarządca. Całość obozu otoczona jest wysokim, czterometrowym kamiennym murem, wzniesionym przez pierwszych kajdaniarzy.

Kamieniołom jest miejscem zesłania zarówno dla skazańców jak i nadzorców. Strażnikami zostają często zwyrodnialcy, brutale i sadyści, dla których egzystencja w normalnym środowisku nie była możliwa. Obecnym komendantem obozu pracy jest Hildebrand Knorrigherz, niegdyś honorowy i prawy oficer straży miejskiej, obecnie przesiąknięty cynizmem alkoholik, który naraził się Wielkiej Hrabinie von Liebowitz.

ŻYCIE W NULN:

Tak jak każde inne wielkie miasto w Starym Świecie, Nuln jest przeludnione i brudne. W alejkach leżą sterty śmieci, ulice biegną, zdawałoby się, w losowych kierunkach, a popadające w ruinę domy kontrastują ze splendorem bogatszych części miasta. Smugi dymu i wiecznie opadający popiół z odlewni oraz kuźni jedynie pogarszają sytuację.

Cechą charakterystyczną nulneńskiego budownictwa jest szalone poplątanie stylów architektonicznych. Stoją tu zarówno przypominające fortece pałace, jak i podupadające kamienice Nowego Miasta. Charakterystyczne są ciągłe, niemal bez końca przeprowadzane przebudowy. Jedynym elementem wspólnym dla każdego budynku jest sadza, która pokrywa prawie wszystkie dachy po północnej stronie miasta. Warstwa popiołu brudzi szyby i ściany. Najgorsze są zimy (Wissenland słynie ze srogich zim), podczas których mieszkańcy ogrzewają domy węglem drzewnym. Powstały wskutek jego spalania czarny dym spowija miasto gęstą mgłą, nie przepuszczając promieni słonecznych.

Mieszkańcy Nuln przyzwyczaili się do smrodu i dymu bijącego z pracujących dzień i w noc kuźni, jak również do panujących tu kontrastów, zwłaszcza pomiędzy bogatą i czystą dzielnicą Aldig a odrażającym Nowym Miastem. Uważają to za coś normalnego. Ludzie zazwyczaj nie zwracają uwagi na to, że ktoś akurat idzie ulicą i bezczelnie wylewają pomyje przez okno. Sterty śmieci i odchodów zalegają w bocznych alejkach, czasem nawet przelewając się przez główne ulice. Wszyscy czekają na zbawienny deszcz, który zmyje cały brud do studzienek kanalizacyjnych. Tymczasem w biały dzień szczury walczą z psami o resztki zakopane w stertach odpadków.

W Starym Mieście sprawy mają się trochę lepiej. Krążą tam zbieracze łajna, którzy szuflami zgarniają brud i odchody na taczki, utrzymując główne arterie miasta w czystości. Jednakże za czystymi i atrakcyjnymi fasadami, znajdujące się z tyłu domu wejścia dla służby tak samo odrażające jak reszta miasta.

Nuln jest również miastem zgiełku i hałasu. Imperialna Akademia Artylerii oddaje salwy cztery do sześciu razy dziennie, a każdą kanonadę poprzedza bicie w dzwon. Na dodatek, oprócz nagłych i niespodziewanych eksplozji w centrum miasta, na ulicach straganiarze i przekupki wykonują swój zawód zgodnie z odwieczną tradycją - głośno zachwalając swój towar lub wyliczając wady towaru konkurencji. Utrapieniem targowisk są kieszonkowcy i naciągacze, którzy tylko czekają, by pozbawić naiwnego przechodnia sakiewki lub innego dobytku.

Pomimo brudu, nędzy i sadzy, Nuln jest jednym z najpiękniejszych ludzkich miast. Zniszczenie, jakie dotknęło miasto, objęło przede wszystkim starsze i biedniejsze budowle, co pozwoliło na wybudowanie na ich miejscu solidniejszych i lepiej zaplanowanych budynków. Władze w Nuln od zawsze przywiązywały dużą wagę do estetyki architektonicznej. Po całym mieście rozrzucone są zielone parki. Pełne wdzięku łuki rzeźbione historycznymi scenami, imponujące pomniki zdobiące główne pałace, a także słynny Wielki Most, to tylko nieliczne dowody na to, że Nuln jest także miejscem urokliwym i pełnym czaru.

MIESZKAŃCY:

Mieszkańcy Nuln są szalenie dumni ze swojego miasta i niektórzy z nich nadal uważają, że mieszkają w *prawdziwej* stolicy Imperium. W rezultacie trwa zacięta rywalizacja między nimi a Reiklandczykami, zwłaszcza mieszkańcami Altdorfu. Mieszkańcy Nuln przy każdej nadarzającej się okazji przypominają Reiklandczykom, jak wspaniałym miastem jest *Klejnot Imperium*.

Nuln powstało jako zwykła faktoria, dopiero później zyskało status ważnego ośrodka handlowego. Nic więc dziwnego, że połowa jego populacji to ludność napływowa. Większość mieszkańców opuściła rodzinne strony, żeby rozpocząć tu nowe życie. Imigranci nadają miastu specyficzny charakter. Są urodzonymi sprzedawcami, gotowymi handlować praktycznie wszystkim. W Nuln niezbędnymi wymogami do prowadzenia interesów są spryt i bezlitosne wykorzystywanie każdej okazji do zarobku. Umiejętność targowania się również jest bardzo pożądaną cechą, gdyż bez niej może się okazać, że za dany towar trzeba zapłacić niemal dwa razy więcej niż gdzie indziej. Mieszkańcy Nuln są postrzegani jako chciwi i oportunistyczni dusigrosze.

W kwestii edukacji obywateli mało które miasto radzi sobie tak dobrze jak Nuln. Uzdolnieni ludzie ściągają z całego Starego Świata, żeby studiować na prestiżowym Uniwersytecie Nulneński. Żacy tworzą kosmopolityczną zbieraninę Tileańczyków, Estalijczyków, Bretonnczyków, a nawet Kislevitów. Oprócz Uniwersytetu, Nuln posiada także najlepsze szkoły wojskowe Imperium, konkurujące z tymi w Altdorfie. Z tego powodu stacjonuje tu jedna z najlepiej wyszkolonych zawodowych armii w Imperium. Wielu wybitnych oficerów zaczynało karierę wojskową właśnie w *stolicy Południa*.

W szerokim znaczeniu tych słów, mieszkańcy Nuln są praktyczni i uczciwi. Szlachta, włączając też tych arystokratów, którzy zasiadają w Radzie Nuln, oprócz olbrzymich posiadłości na wsi, posiada również domy ulokowane na zboczach górującego nad miastem wzgórza. Dzięki temu ponad połowę czasu mogą spędzać poza murami miasta, z dala od smrodu i sadzy. Grunty, które znajdują się w granicach ich posiadłości, od lat wynajmowane są dzierżawcom w zamian za część zebranych z tych ziem plonów. Mimo pozornego podobieństwa ich sytuacji do ciężkiej doli chłopów pańszczyźnianych z Bretonni, nulneńscy chłopi są wolnymi ludźmi - mogą zerwać umowę wynajmu i opuścić ziemię w każdej chwili. Jednak mało kto decyduje się na to, skoro wiedzie spokojne życie, a bezpieczeństwo zapewnia bogaty właściciel posiadłości. Niektórzy czynszownicy porzucają pracę na roli i wyruszają do Nuln, poszukując wielkiej fortuny w tym sławnym mieście. Mało któremu z wieśniaków udaje się później wydostać z najgorszych części Nowego Miasta (oraz długów) i na ogół osiedlają się tu już na stałe.

Wśród szlachty zarysowuje się coraz wyraźniejszy podział. Jeden z odłamów arystokracji nie zasila swoich skarbców zyskami z zamiejskich posiadłości. Dorobił się bowiem wyłącznie wskutek podejmowania trafnych decyzji handlowych, targowania się i spełniania zachcianek Hrabiny. Magnaci owi postrzegają *Pastewnych Baronów* jako kmiotków, niegodnych rządzenia miastem we współczesnych czasach. Kupcy i inni mieszczanie również z nich szydzą. Mimo tego, że są zależni od dostaw żywności z okolicznych wsi, mieszkańcy miasta potrafią złośliwe drwić z przyjeżdżających na targ chłopów. Ludzie z położonych niedaleko Nuln terenów wiejskich z wzajemnością nie znoszą mieszczuchów za ich swawolny i dekadencki sposób życia.

W mieście istnieją również inne podziały. Starsza szlachta preferuje postawę wissenlandzką - są to ludzie surowi, opanowani i głęboko religijni. W przeciwieństwie do konserwatywnej magnaterii, nowe pokolenie arystokratów - z których większość nie osiągnęła jeszcze wieku dojrzałego - to fircyki i nadęte bufony, pozostające pod narastającym wpływem Reiklandu. Są dekadenckimi hedonistami żarliwie popierającymi miłującą wystawne życie Hrabinę.

Podobne podziały społeczne zaczynają pojawiać się wśród zwykłych mieszczan. Nie są już skazani na życie w ciągłej przymusowej pracy jako koniuchy, służący lub posłańcy, zależni od humoru majętnego pracodawcy. Obecnie mieszkańcy Nuln mogą szykować saletrę, palić w piecach, czy też sortować rudę i przetopy, pracując na ściśle określone zmiany. W rezultacie w Nuln powstała klasa robotnicza, której próżno szukać w innych częściach Imperium. Organizacje zrzeszające robotników mają istotny głos w sprawach przemysłu metalurgicznego Nuln.

W porównaniu z innymi Wissenlandczykami, mieszkańcy Nuln wykazują odmienne cechy charakteru. Są bardziej ekspresywni i szybko się denerwują, gestykulują podczas rozmowy i chętnie przejmują zwyczaje oraz maniery od cudzoziemców - zwłaszcza Tileańczyków. Mimo że miejskie garnizony słyną z charakterystycznych czarnych mundurów, okoliczni mieszkańcy preferują jaskrawe ubiory i biżuterię - mówi się, że Hrabina posiada ponad dziesięć tysięcy strojów w swojej garderobie. Nawet sposób mówienia mieszczan różni się od gwary używanej na wsi. Nulneńczycy krócej wymawiają samogłoski i zwykle akcentują ostatni wyraz w zdaniu.

KULTURA:

Pod względem rozwoju kultury i sztuki Nuln znajduje się w czołówce miast Imperium. Jest lub było domem wielu wspaniałych artystów, jak na przykład wybitnego Vespasiania - malarza, który uwiecznił na płótnie życie w Nuln, tak jak wyglądało ponad trzysta lat temu. Swoją siedzibę mają tu wielkie teatry i opery. Miasto ceni sobie sztukę. Przyjaznym nastawieniem przyciąga zarówno wybitnych, jak i kiepskich artystów, pospolitych pismaków i geniuszy pióra. Niewielu mieszkańców Nuln zna się natomiast na prawdziwej sztuce, choć prawie w każdym domu znajduje się rzeźba lub obraz, uznawany przez gospodarzy za arcydzieło.

Zamiłowanie miasta dla sztuki jest dla przyjezdnych wyraźnie widoczne. Przejawia się głównie w formie licznych posągów wielkich bohaterów, które zdobią główne trakty, oraz wykonanych z wielkim pietyzmem delikatnych sklepień łukowych i okazałych bram. Od gargulców zdobiących Świątynię Sigmara po czcigodną Hrabinę - pomnik wykonany z brązu, o wysokości 5 metrów, stojący w centrum Wysokiej Bramy - Nuln lśni prawdziwym blaskiem, nieco tylko przyćmionym wszechobecną sadzą.

Szlachta często sponsoruje jednego lub więcej artystów, zazwyczaj malarzy, ale także poetów i muzyków. Arystokracja organizuje bankiety i koncerty, z zachwytem wsłuchując się w pieczołowicie komponowane sonety, czy też w melodie grane na tileańskich harfach przez utalentowanych protegowanych. Podczas spotkań, rzecz jasna, goście są bardziej przejęci plotkowaniem i przekazywaniem sobie zaproszeń, niż słuchaniem z wielką powagą, jak to poeta błyskotliwie użył aliteracji w niezwykłej *Odzie do Błękitu*.

Mieszkańcy Nuln preferują spektakle wystawiane w teatrze, a w mniejszym stopniu przedstawienia prywatne. Trupy aktorskie z Altdorfu większość czasu spędzają właśnie w Nuln, gdzie mają zapewnioną pełną widownię, niezależnie od tego, jaką sztukę wystawiają. Tutejsi mieszkańcy nie zachwycają się posępnymi dramatami i tragediami, tak popularnymi w

Middenheim, zamiast tego wolą komedie, a zwłaszcza pełne samokrytyki farsy wystawiane przez aktorów z Altdorfu.

Teatry w Nowym Mieście są zdecydowanie mniej imponujące, to nic więcej jak duże, otwarte budynki z umieszczoną na podwyższeniu sceną. Podczas spektakli można kupić alkohol, więc przybytek sztuki szybko wypełnia zgiełki libacji i pijackich dysput. Przedstawienia wystawiane w Neustadt są zazwyczaj sprośne i wulgarne, opowiadają historie o małżeńskiej zdradzie i bigoterii. W święta teatry wystawiają sponsorowane przez Kult Sigmara sztuki przesycone moralizatorskimi treściami. Wbrew pozorom frekwencja na takich występach jest zawsze wysoka.

ZWYCZAJE & ŚWIĘTA:

Nuln kultywuje te same tradycje, które są charakterystyczne dla innych części Imperium. Obchodzi narodziny Sigmara, dzień koronacji Magnusa i wiele innych imperialnych świąt, posiada jednak własne obyczaje, z których większość dotyczy broni palnej stanowiącej ekonomiczną podporę miasta.

CHRZEST BRONI: wraz z ukończeniem każdej armaty, gildia rzemieślników i wszyscy inni, którzy nad nią pracowali, spotykają się na uroczystym zebraniu, aby nazwać nowe działo. Broń jest dokładnie smarowana i zostaje na niej wygrawerowane imię, które zwykle nadaje Hrabina - na ogół na cześć osoby która ostatnio się dla niej zasłużyła. Mieszkańcy Nuln mają dość ekscentryczny zwyczaj przypisywania wytwarzanym przez siebie egzemplarzom broni cech niemal ludzkich. Nie tylko są nazywane, ale również mają swoją reputację - domniemany charakter, podobnie jak ten przypisany statkom. Każdy choć trochę szanujący się mieszkaniec Nuln zna wady i zalety broni palnej różnorakiego kalibru i często ma w zwyczaju dysputować o tym przy paru kuflach piwa w okolicznych karczmach. Niektórzy posuwają się tak daleko, że zaciągają się na ochotnika do armii tylko po to, aby sprawdzić skuteczność własnej broni na prawdziwej wojnie. Poszczególne gildie przyozdabiają swoim herbem co potężniejsze armaty, stając się czymś w rodzaju patrona danego działa.

PARADA OBLĘŻENIA: kiedy miasto opuszcza udająca się na wojnę kolumna wojsk, na ulicach organizowana jest parada. Żołnierze przemaszerowują przez Wielki Most i wchodzą na Reiks Platz, skąd zmierzają na wschód bądź też na zachód wzdłuż szlaku handlowego, w zależności od punktu docelowego wyprawy. Przemarsz parady wiąże się z dużymi dochodami przekupniów, dlatego wszyscy, zwłaszcza drobni sprzedawcy i kieszonkowcy, wychodzą w tym czasie na ulice miasta.

TYDZIEŃ CZARNEGO PROCHU: jednym z najbardziej popularnych wydarzeń w mieście jest *Tydzień czarnego prochu*. Imperialna Akademia Artylerii rozdaje wtedy przechodniom sztuczne ognie. Zarówno dzieci, jak i dorośli zbierają się na ulicach, aby podziwiać widowisko. Jako że większość z fajerwerków to jedynie petardy, tylko bogatsza część społeczeństwa może zainwestować w pokazy, które rozświetlą nocne niebo. Na to wielkie święto, które celebruje dobrobyt Nuln, ściągają rzesze mieszkańców z okolicznych wsi.

UCZTA VERENY: raz do roku Hrabina wydaje Ucztę Vereny, aby okazać gildii rzemieślników wdzięczność za przyczynienie się do rozwoju Nuln i uczynienie go jednym z najważniejszych miast Imperium. Wrota pałacu stoją wtedy otworem dla ciężko pracujących pracowników odlewni oraz rusznikarzy. W wielkiej sali balowej odbywa się wystawny bankiet, suto zakrapiany alkoholem. Dzięki tej hucznej (i darmowej) zabawie, Hrabina cieszy się dużym poparciem w gildii i wszyscy rzemieślnicy z niecierpliwością oczekują kolejnej uczty.

ŻELAZNA CISZA: mówi się, że kiedy odlew stygnie, dookoła powinna panować cisza, albowiem hałas spowoduje skazę na metalu. Tuż przed studzeniem armaty, na Placu Przemysłowym dzwonią specjalne dzwony i nad miastem zalega cisza.

PODATKI:

Nieodzowną częścią życia w mieście jest płacenie podatków. W Nuln, tak jak w innych miastach Imperium, raz do roku zbierane są podatki dochodowe, równe jednej piętnastej lub jednej dziesiątej rocznych dochodów. Nuln nakłada także podatek nożny, który wynosi jednego pensa za każdą nogę osoby i zwierzęcia przekraczających Wielki Most lub wchodzących do miasta przez jedną z bram.

PRAWO:

Pomimo tego, że Nuln posiada jedną z najlepiej wyszkolonych armii w Imperium, jego ulice są niezbyt bezpieczne. Żołnierze stacjonujący w garnizonie sposobią się na wojnę, a nie do patrolowania ulic. Nie są też wyszkoleniu w utrzymywaniu porządku a w zabijaniu. Miasto polega na ochotnikach, którzy służą w straży miejskiej, oraz desperatach, którzy zatrudniają się jako strażnicy kanałów. Najlepsi żołnierze otrzymują przydział do pałacu i Imperialnej Akademii Artylerii. Większość szlachty zatrudnia również własnych ochroniarzy, nie ufając wątpliwym kompetencjom straży miejskiej.

ELITARNA STRAŻ:

Osobiście wybierani przez Wysokiego Konstabla weterani patrolują teren pałacu i inne kluczowe miejsca, strzegąc bezpieczeństwa Hrabiny. Każdy z nich złożył świętą przysięgę, że będzie do śmierci bronić swojej władczyni. Elitarni strażnicy są także rozmieszczeni na terenie Imperialnej Akademii Artylerii, Żelaznej Wieży i Wyższej Szkoły Inżynierii.

TAJNA POLICJA:

Parę lat temu w łaski Hrabiny wkradł się wyjątkowo ambitny urzędnik, znany jako Fritz von Halstadt. Mając wsparcie Świętego Oficjum Sigmara, rozpoczął krucjatę przeciwko mutantom i kultystom gnieżdżącym się w mieście. Chciał ich wszystkich wyłapać, osadzić w Żelaznej Wieży i zmusić do wyznawania grzechów. Aby ulatwić sobie realizację tego ambitnego planu, Von Halstadt założył tajną policję, składającą się głównie z informatorów i podejrzanych osobników, którzy donosili o niepokojących incydentach. Von Halstadt założył teczki z informacjami na temat każdego wpływowego obywatela Nuln. Zbierał też dowody - autentyczne oraz sfabrykowane - które w każdej chwili mógł wykorzystać przeciwko każdemu, kto stanąłby na drodze. Reżim Fritza nie trwał jednak długo. Został zamordowany, a jego dom podpalono. Krążą plotki, że była to sprawka wrogich mu ludzi, mutantów i mitycznych szczuroludzi, ale podejrzenia padają także na pewną grupę włóczęgów - krasnoludzkiego pogromcę oraz jasnowłosego młodzieńca - których widziano w tym czasie w okolicy.

Niezależnie od przyczyn śmierci Fritza, dokumenty tajnej policji przejął na razie były osobisty sekretarz Hrabiny, Hieronimus Ostwald. Jego działania są łagodniejsze w porównaniu z rządami *młota na mutantów* (jak przezywany był ogarnięty obsesją na punkcie mutantów Von Halstadt). Jednak dla odmiany, niczym w altdorfskiej komedii, nowy szef tajnej policji ma z kolei chorobliwą obsesję na punkcie szczuroludzi i kładzie wielki nacisk na patrolowanie sieci kanałów pod Nuln.

Dzisiaj nikt już nie jest pewien, czy tajna policja wciąż istnieje. Ostwald nadal stoi na czele departamentu, ale nikt nie wie, ilu zatrudnia oficerów i informatorów - ile w ogóle ich zatrudnia.

STRAŻ MIEJSKA:

Głównym zadaniem straży miejskiej jest utrzymywanie porządku na ulicach, zgodnie z przepisami prawa ustanowionymi przez Hrabinę. Najlepiej patrolowana jest dzielnica Aldig, w której karane jest każde, nawet najdrobniejsze wykroczenie. Straż miejska ma w zwyczaju *zapobiegawczo* aresztować wszystkich podejrzanie wyglądających przechodniów, a dopiero w kordegardzie nieszczęśnikom zadaje się pytania, skąd są i dokąd się udawali. Im dalej od pałacu, tym rzadziej można spotkać patrole, aż do dzielnicy nędzy w Nowym Mieście, gdzie mało który reprezentant oficjalnych władz odważa się zapuszczać.

POSTERUNKI STRAŻY MIEJSKIEJ:

W każdej dzielnicy Nuln stoi posterunek straży miejskiej, zwany kordegardą. Dwupiętrowe kamienne budynki mają okratowane okna i służą jako koszary dla odpoczywających po służbie strażników, areszt dla przestępców i sądy, w których rozpatruje się pomniejsze przestępstwa. Tutaj patrole otrzymują wszelkie rozkazy i regularnie składają raporty. Bijące dzwony na posterunku powiadamiają o niebezpieczeństwie i są sygnałem dla patroli, aby natychmiast powróciły do koszar. W przypadku alarmu, co każde 10 minut na posterunek wraca jeden patrol, aż do powrotu K10 z ogólnej liczby ich liczby.

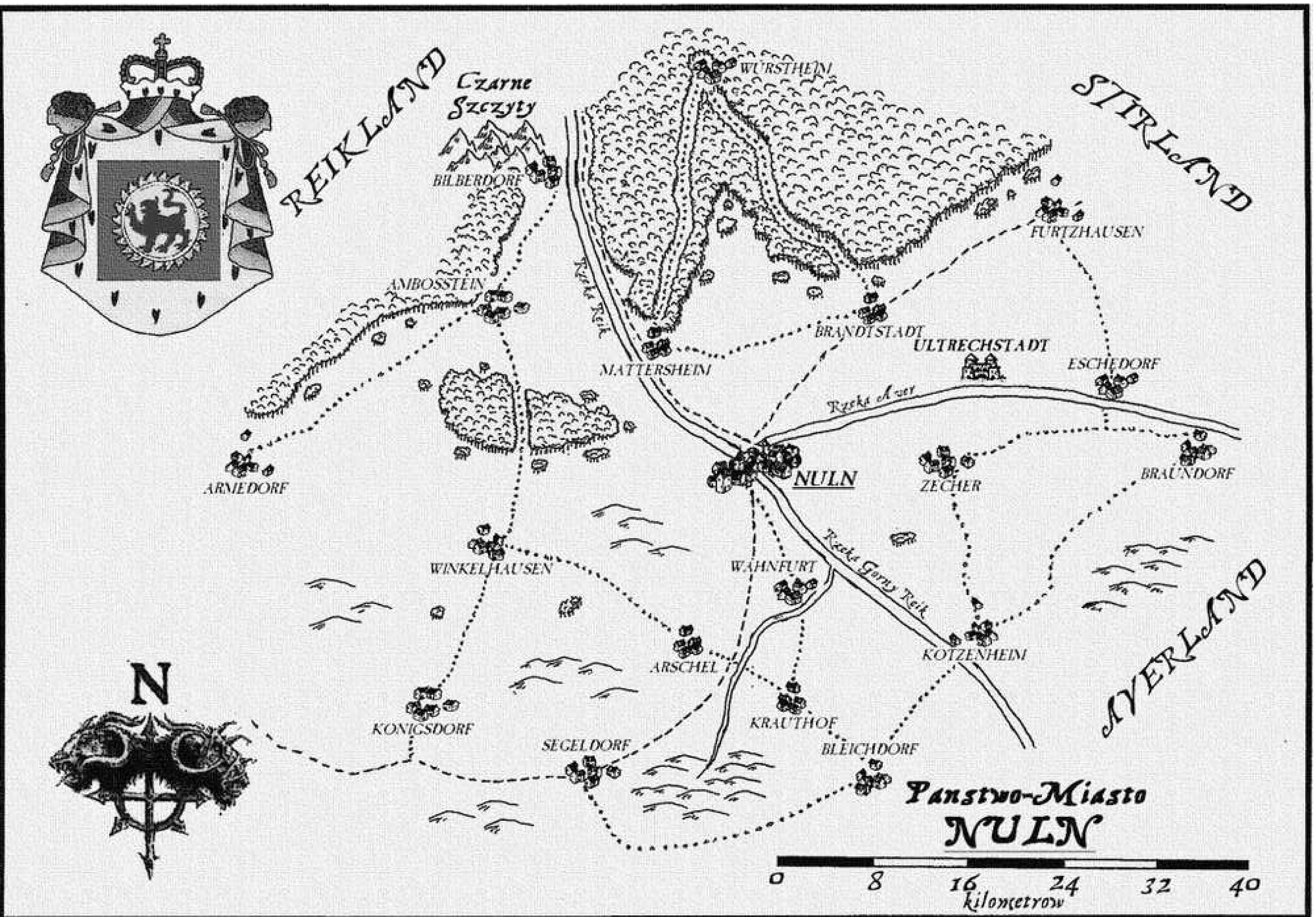
Cele więzienne są ohydne. Podłoga pokryta jest spleśniałą słomą. W rogu pod ścianą leży cuchnący siennik, a obok stoi wiadro, przepełnione odchodami z pełzającymi po nich robakami.

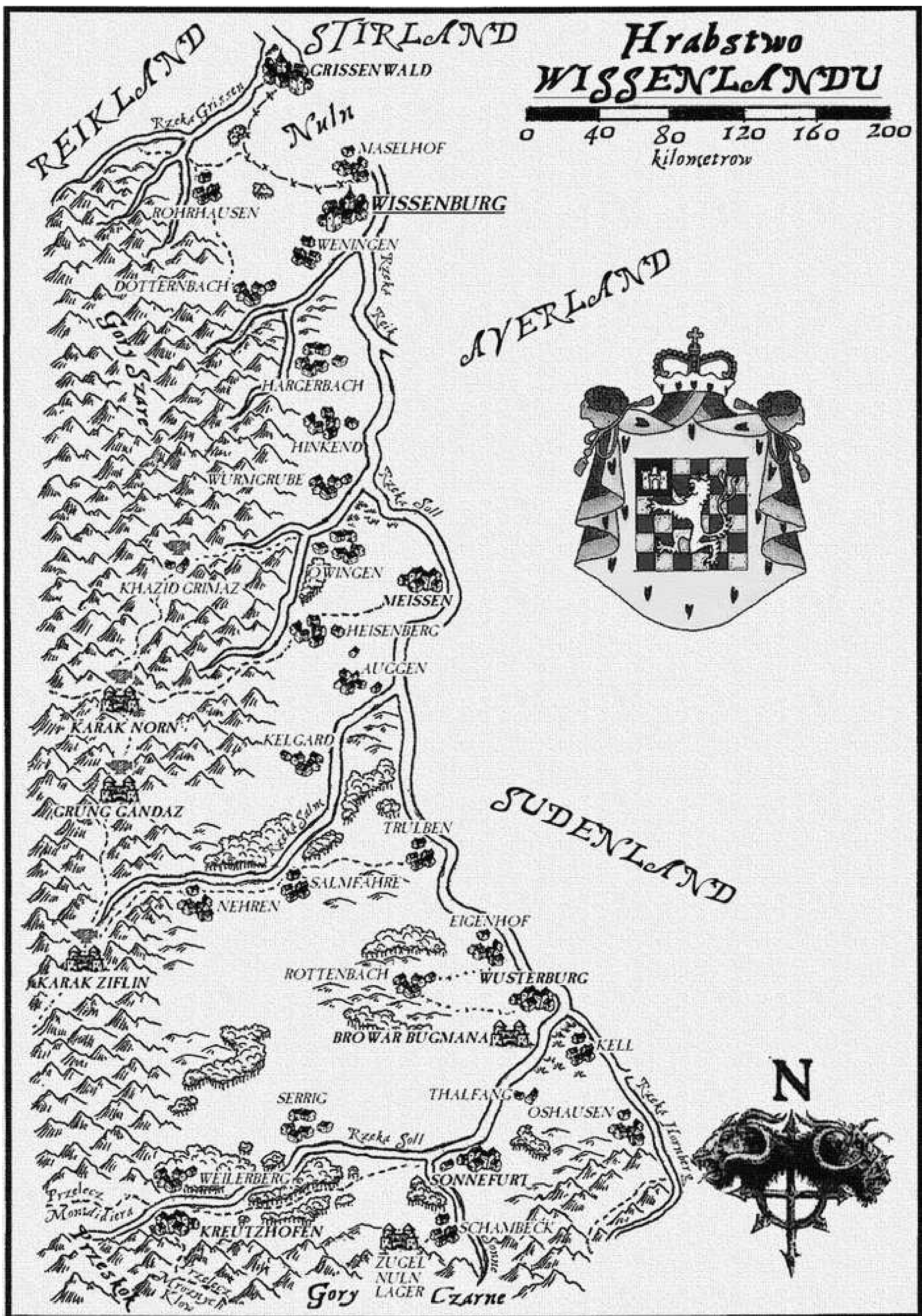
KANALARZE:

Specjalnie wyszkoloną grupą strażników miejskich są kanalarze, którzy patrolują system ściekowy pod Nuln. Wybudowane przez krasnoludy tunele i kanały są większe oraz bezpieczniejsze (pod względem stabilności konstrukcji) niż te w innych miastach, jak na przykład Altdorf, czy Middenheim. Ponieważ strażnicy kanałów bardzo przykładają się do pracy, ściągają na siebie uwagę wielu niebezpiecznych istot. W zakamarkach kanałów kryją się gobliny, mutancie oraz skaveny. Te złowrogie istoty co jakiś czas wychodzą na powierzchnię, żeby mordować w krwawym szale lub po prostu zdobyć coś do jedzenia. Krążą służy, że rodziny, którym urodzi się dziecko-mutant, oddają czasem spaczone niemowlę na *Nocny Rynek*, do niesławnego miasta mutantów, rzekomo położonego pod ulicami. Od czasu ataku skavenów Nuln podwoiło wysiłki, aby tereny pod miastem były bezpieczne i wolne od wszelkiego nieproszonego plugastwa. Niestety, przełożeni straży wciąż borykają się niedoborem pracowników, dlatego też nie stawiają rekrutom większych wymagań. Najskuteczniejszymi kanalarzami w historii tej formacji była pewna dwójka włóczęgów - krasnolud i jasnowłosy człowiek - którzy jednak zniknęli w niewyjaśnionych okolicznościach, podejrzani o maczanie palców w zabójstwie szefa tajnej policji Nuln.

GARNIZON:

Nuln utrzymuje liczący pięć tysięcy żołnierzy garnizon, spośród których większość to weterani wielu bitew. Łatwo można ich rozpoznać po czarnych mundurach i żółtych pióropuszach. Imperium obsadza nimi zazwyczaj jednostki artyleryjskie.


REIKLAND
Czarne
Szczyty
STIRLAND
WURSTHEIN
BILBERDORF
FURTZHAUSEN
AMBOSSTEIN
Rzeka Reik
BRANDTSTADT
ULTRECHSTADT
MATTERSHEIN
ESCHEDORF
Rzeka Aver
ARMEDORF
NULN
ZECHER
BRAUNDORF
WINKELHAUSEN
WAHNFURT
Rzeka Gorny Reik
ARSCHEL
KOTZENHEIM
AVERLAND
N
KONIGSDORF
SEGELDORF
KRAUTHOF
BLEICHDORF
Panstwo-Miasto
NULN
0
8
16
24
32
40
kilometrow


Hrabstwo
WISSENLANDU
0 40 80 120 160 200
kilometrow
STIRLAND
REIKLAND
AVERLAND
SUDENLAND
Nuln
GRISSENWALD
Rzeka Grissen
MASELHOF
WISSENBURG
ROHRHAUSEN
WENINGEN
Rzeka Reik
DOTTERNBACH
Gory Szare
HARGERBACH
HINKEND
WURMGRUBE
Rzeka Soll
QWINGEN
MEISSEN
KHAZID GRIMAZ
HEISENBERG
AUGGEN
KARAK NORN
KELGARD
GRUNG GANDAZ
Rzeka Salm
TRULBEN
SALMFAHRE
NEHREN
EIGENHOF
KARAK ZIFLIN
ROTTENBACH
WUSTERBURG
BROWAR BUGMANA
KELL
N
SERRIG
THALFANG
OSHAUSEN
Rzeka Hornberg
Rzeka Soll
WEILERBERG
SONNEFURT
Przelecz Montdidiera
KREUTZHOFEN
SCHAMBECK
ZUGEL NULN LAGER
Gory
Czarne

INDEKS MIEJSCOWOŚCI MIASTA-PAŃSTWA NULN & HRABSTWA WISSENLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
MIASTO-PAŃSTWO NULN					**KSIĘŻNA EMMANUELLE VON LIEBOWITZ**		
NULN	MP	Księżna Emmanuelle	12000	5	administracja, handel, rudy metali, wino	300a/4500b	Miasto-Państwo Imperialna Akademia Artylerii. Mosty na rzekach Reik i Aver.
Ambosstein	W	Księżna Emmanuelle	80	3	handel, uprawy	15b	Targ.
Armedorf	W	Księżna Emmanuelle	52	1	ubóstwo	-	
Arschel	W	Księżna Emmanuelle	64	2	uprawy	10c	
Biberdorf	W	Księżna Emmanuelle	46	2	rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Reik.
Bleichdorf	W	Księżna Emmanuelle	32	1	ubóstwo	-	
Brandtstadt	W	Księżna Emmanuelle	52	2	uprawy	10b	
Braundorf	W	Księżna Emmanuelle	62	2	rybołówstwo, uprawy	15b	
Eschedorf	W	Księżna Emmanuelle	47	2	rybołówstwo, uprawy	10b	Prom na rzece Aver.
Furtzhausen	W	Księżna Emmanuelle	74	3	handel, uprawy	15b	*Przyjazne Serce* - gospoda niziołków, pierwszy przystanek na drodze do Krainy Zgromadzenia.
Konigsdorf	W	Księżna Emmanuelle	52	2	drewno, uprawy	10c	Magnus Pobożny spędził tu noc.
Kotzenheim	W	Księżna Emmanuelle	61	3	handel, rybołówstwo, uprawy	15b	Prom na rzece Reik. Zajazd.
Krauthof	W	Księżna Emmanuelle	42	2	uprawy	-	Kiszona kapusta znana w całym Imperium.
Mattersheim	W	Księżna Emmanuelle	37	2	rybołówstwo, uprawy	5c	Prom.
Segeldorf	W	Księżna Emmanuelle	48	2	uprawy	10c	
Wahnfurt	W	Księżna Emmanuelle	32	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Linksreike.
Winkelhausen	W	Księżna Emmanuelle	62	2	uprawy	10b	
Wurstheim	W	Księżna Emmanuelle	78	2	uprawy	15b	Wieża sygnalizacyjna. Wieś znana z wędzonej kiełbasy.
Zecher	W	Księżna Emmanuelle	32	1	ubóstwo	-	
Zugel Nuln Lager	Z	Hildebrand Knorrigherz	250	1	piaskowiec	50b	Twierdza położona na terytorium Wissenlandu. Obóz pracy. Kamieniołom.
Ultrechstadt	MS	Wielki Mistrz Zakonu Pieczęci	2000	4	daniny	50a/500b/500c	Komturia Siedziby Zakonu.
HRABSTWO WISSENLANDU					**KSIĄŻĘ BRUNO PFEIFRAUCHER**		
WISSENBURG	MS	Książę Bruno	5772	4	administracja, handel	100a/500b	Stolica Wissenlandu. Prom na rzece Reik.
Dotternbahn	W	Książę Bruno	49	2	drewno, kozy, owce	4c	
Hargerbach	W	Książę Bruno	11	1	drewno, kozy, owce	-	
Hinkend	W	Książę Bruno	18	3	rybołówstwo	-	Prom na rzece Reik.
Maselhof	W	Książę Bruno	31	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Reik.
Rohrhausen	W	Książę Bruno	37	3	rybołówstwo, uprawy	-	
Weningen	W	Książę Bruno	71	2	rybołówstwo, uprawy	4c	
Wurmgrube	W	Książę Bruno	81	2	rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Reik.
Grissenwald	MS	Książę Bruno	1500	3	szkutnictwo	50a/250b	Prom na rzece Reik.
Kreutzhofen	MM	Książę Bruno	300	3	handel	10b/20c	Prom na rzece Soll.
Weilerberg	W	Książę Bruno	18	3	uprawy	1b/2c	Zaścianek Kreutzhofen. Prom na rzece Soll.
HRABSTWO VON MEISSEN					**HRABIA ALEXEI VON MEISSEN**		
Meissen	MM	Hrabia Alexei	784	3	handel, rybołówstwo	2b/70c	Prom na rzece Soll.
Augen	W	Hrabia Alexei	91	2	rybołówstwo, uprawy	6c	Prom na rzece Soll.
Heisenberg	W	Hrabia Alexei	46	2	kozy, owce, rybołówstwo	-	
Kelgard	W	Hrabia Alexei	12	1	rybołówstwo	-	Prom na rzece Kelgard.
Owingen	W	Hrabia Alexei	42	2	handel, kozy, owce	6c	
HRABSTWO VON WUSTER					**HRABIA ADOLFUS VON WUSTER**		
Wusterburg	MS	Hrabia Adolfus	1839	4	handel, rybołówstwo	100b/400c	Prom na rzece Soll.
Eigenhof	W	Hrabia Adolfus	55	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Soll.
Kell	W	Hrabia Adolfus	63	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Hornberg.
Nehren	W	Hrabia Adolfus	32	3	handel, kozy, owce, uprawy	-	Prom na rzece Kelgard.
Oshausen	W	Hrabia Adolfus	41	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Hornberg.
Rotenbach	W	Hrabia Adolfus	34	3	bydło, kozy, owce	-	
Salmfahre	W	Hrabia Adolfus	20	1	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Kelgard.
Trulben	W	Hrabia Adolfus	27	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Soll.
HRABSTWO VON SONNE					**HRABIA DIETRICH VON SONNE**		
Sonnefurt	MM	Hrabia Dietrich	820	2	rybołówstwo	10c	Prom na rzece Sonne.
Scharmbeck	W	Hrabia Dietrich	70	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Sonne.
Serrig	W	Hrabia Dietrich	63	2	rybołówstwo	4c	Prom na rzece Soll.
Thalfang	W	Hrabia Dietrich	65	2	rybołówstwo, uprawy	3c	Prom na rzece Soll.
BROWAR BUGMANA					**JOSEF BUGMAN**		
Browar	W	Josef Bugman	88	5	piwo	20a	Najlepsze piwo na świecie.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa.

Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

LIGA OSTERMARKU:

NAZWA OFICJALNA: Liga Ostermarku
WŁADCA: Kanclerz Maximillian Dachs, Książę Bechafen
RZĄD: rada szlachecka, kierowana przez Kanclerza
STOLICA: Bechafen
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerwień i żółć/złoto
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: drewno, łodzie rzeczne, piwo, wyroby wełniane

KRAINA:

Liga Ostermarku położona jest we wschodniej części Imperium. Na południu prowincja graniczy z Sylvanią, na północy z Kislevem, zaś na zachodzie z Talabecklandem. Natomiast wschodnią granicę prowincji wyznaczają Góry Krańca Świata. Wśród niebezpiecznych, górskich urwisk znajduje się kilka silnie strzeżonych kopalń, w których górnicy wydobywają żelazo i węgiel. Od wieków, kopalnie stanowią cel łupieżczych wypraw goblinoidów i wszelkiej maści bandytów. To ponura i przygnębiająca kraina rozległych bagien położona pomiędzy dwoma ramionami Wielkiego Lasu. Zimą śnieg pokrywa ziemię, a wiosenne odwilże zamieniają większość dróg w błotniste trzęsawiska. Nawet latem słońce wydaje się świecić słabym światłem, jakby niepewnie przebijając się przez chmury.

Ostermark jest podzielony na cztery główne regiony. Na północy znajduje się odnoga Wielkiego Lasu, zwana przez miejscowych Lasem Tanennberg, która biegnie wzdłuż nurtu Talabecku. Na tym obszarze znajduje się stolica. Na południu, wzdłuż brzegów Stiru i w pobliżu Essen, pasmo Wielkiego Lasu zwane Martwym Lasem, bowiem w jego środku leży martwe miasto Mordheim. Między tymi odnogami, ale na wschód od rzeki Blut, rozciągają się Upiorne Wrzosowiska - wielka połać niskich wzgórz, bagien i płytkich jezior, słabo zaludniona, jeśli nie liczyć stad owiec i bydła, oraz kilku luźno rozsianych gospodarstw, a mieszkający w nich pasterze i chłopi cenią sobie odosobnienie, czasami nie odwiedzając miast przez całe lata. W pobliżu granicy Sylvanii, gdzieś na nizinach, podobno znajduje się miejsce wielkiej bitwy stoczonej przez wojska imperialne z książętami wampirów. Siły nieumarłych z Sylvanii zwyciężyły i nastąpiła niewyobrażalna rzeź ludzi. Legenda powiada, że gdy ciała zabitych zostały ożywione do służby w armiach książąt, ich dusze pozostały na polu bitwy, porzucone bez nadziei na spoczynek w królestwie Morra. Do dzisiejszego dnia, głęboko na nizinach, wędrowcy widują błędne ogniki, będące duszami poległych w tym miejscu nieszczęśników. Próbując ludzić wędrowców i doprowadzić do śmierci, aby mogły wykraść ich ciała i żyć ponownie. Duchy tych, których ciała zostały skradzione w ten sposób, dołączają do błąkających się po Upiornych Wrzosowiskach zagubionych dusz.

Na północ od rzeki Blut, między Górami Krańca Świata a skrajem Lasu Dannenberg, ciągną się rozległe pasma łagodnych pagórków porośniętych trawami. Te ziemie, dobrze nadające się hodowli koni, często stawały się polem walk między mieszkańcami Ostermarku a ich kislevskimi sąsiadami.

Las Tanennberg wokół Bechafen od dawna był ośrodkiem życia politycznego i ekonomicznego Ostermarku, szczególnie po zniszczeniu starej stolicy w Mordheim, a AS1999. Głównymi towarami eksportowymi regionu jest drewno i łodzie rzeczne, często budowane są na miejscu ze ściętych drzew. Bale spławiane są rzeką aż z Rundespitze i Osterwald do Bechafen, gdzie zręczni szkutnicy budują statki uważane za jedne z najlepszych w Imperium. Las Tanennberg, nie będąc tak niebezpieczny jak inne obszary leśne, stał się domen wielu wiosek i osad, często wznoszonych na ruinach starszych wsi, a nawet małych miast.

Ostermarkczycy starają się unikać południowej części Martwego Lasu, który od czasu zniszczenia Mordheim cieszy się przerażającą reputacją. Nikt tu nie mieszka i niewielu z własnej woli tam się zapuszcza. Miejscowi przysięgają, że nocami słychać dobiegające z lasu krzyki, zaś każdy, kto do niego wejdzie, wróci szalony lub opętany - o ile w ogóle powróci.

Niektórzy tłumaczą to gniewem bogów, inni oskarżają dziwne moce kamienia, który spadł z nieba tamtej legendarnej nocy wiele lat temu, ale jakikolwiek ku temu powód, obecnie w lesie nie mieszka nic naturalnego. Czasami z lasu ucieka jakaś istota i sieje zniszczenie wśród gospodarstw i wiosek, dopóki przerażeni ludzie nie dopadną jej i nie zabiją, paląc ścierwo na miejscu.

Veldt to nazwa nadawana trawiastym, podgórskim terenom na północnym wschodzie Ostermarku. Tu Ostermarkczycy hodują stada koni, głównie Middów i Urskoje. Wszystkie zwierzęta są oznaczone przez swoich właścicieli. Hodowane w Ostermarku konie, w których płynie krew imperialnych Middów, słyną z wielkości i siły, a kupcy z daleka ściągają na targ koński w Elbing, aby nabywać je do swoich stajni.

LUDNOŚĆ:

Ostermark to Imperium w miniaturze. To sojusz wolnych i niezależnych miast polegających na sobie nawzajem dla wspólnego bezpieczeństwa. Musimy tak czynić, gdyż nikt inny w Imperium nie dba o nas w najmniejszym stopniu.
- Kanclerz Maximillian Dachs

Kobiety Ostermarku to dobre wdowy. Chciałbym mieć żonę, która będzie mnie tak opłakiwać.
- Marcello Finetti, tileański najemnik

Ostermark to istotnie wdzięczny obszar do badań. Jest tam wiele ruin i innych pozostałości dawnych czasów, włącznie ze strasznym Mordheim. Prace terenowe podejmiemy jednak gdzie indziej.
- doktora Balthasara von Schreibera

To ponura kraina, wepchnięta pomiędzy Kislev i Sylvanię, wiecznie okryta mgłą i skąpana w deszczu… Czy ktokolwiek chciałby tam mieszkać?
- Alfred Weltbohrer

Ostermark od dawna był celem podbojów, czasami najeźdźców atakujących Imperium, innym razem Imperialnej Armii maszerujących na Kislev. Prowincja została założona przez południowy odłam Taleutenów, którzy sami siebie nazywali Ostagotami. W czasach przed założeniem Imperium przez Sigmara, Ostermark bywał terenem częstych walk z orkami, goblinami i trollami. Zaciekle broniąc swoich domów i ufortyfikowanych wiosek, Ostagoci nauczyli się cenić współpracę między klanami, zdając sobie sprawę, że są silniejsi razem niż osobno. Dzięki tej wiedzy z ochotą przyjęli wezwanie Sigmara do zjednoczenia i wystawili liczne oddziały oporników, które wsparły armię w walce na Przełęczy Czarnego Ognia. Po zakończeniu bitwy, wódz Adelhard z uśmiechem przyjął tytuł Księcia, wskazując Sigmarowi, że ich zwycięstwo *obwieściły gwiazdy*. Ta żartobliwa wzmianka nadal pobrzmiewa w symbolice heraldycznej prowincji, w postaci widocznych tam promieni gwiazdy i ukoronowanego Gryfa Zwycięskiego.

Gdy Adelhard i jego ludzie maszerowali z powrotem do domu, wzięli sobie za żony i kochanki kobiety spośród ludów Averlandu, Stirlandu i Talabecklandu. Te kobiety zapoczątkowały nowe linie krwi, wprowadzone do regionu obecnie nazwanego Ostermarkiem lub ze względu na bliskość granic *Wschodnimi Kresami*. Do tej mieszaniny została dodana krew plemion Ungołów, głównie podczas ich inwazji w połowie XVIII wieku. Ungołowie sprowadzili do ostermarkiego regionu Veldt hodowlę koni. Kislevici także przekraczali granicę, choć rzadziej jako najeźdźcy, a częściej jako osadnicy uciekający przed okrucieństwem cara lub klęskami głodu czy suszy. Wszystkie te naleciałości wymieszały się, tworząc zróżnicowaną i wielobarwną strukturę etniczną, odmienną od zachodnich mieszkańców Imperium.

Mieszkańcy Ostermarku są krępi i mocno zbudowani, a ich oczy zdradzają wschodnie dziedzictwo wywodzące się z angolskich przodków. Mężczyźni zapuszczają długie i gęste wąsy zamiast bród, noszą też wysokie futrzane czapy, które zastępują kapelusze bardziej popularne w innych regionach Imperium. Niezamężne kobiety rozpuszczają włosy, natomiast mężatki wiążą je w długi warkocz opadający na plecy. Ze względu na zimny klimat, mieszkańcy Ostermarku z przyzwyczajenia zwykle zakładają kilka warstw ubrań, co innym obywatelom Imperium wydaje się osobliwe i staromodne.

Ostermarkczycy są pełnymi życia ludźmi, uwielbiającymi konie, wódkę i tańce. Szczególnie ich kobiety znane są z gorącego temperamentu i pełnej pasji natury. Niejeden reiklandzki dandys skończył półnagi w rzece po próbie uwiedzenia panny z Ostermarku - często wrzucony tam przez nią samą.

Naturalnie, niewielu obywateli Imperium myśli o tej stronie natury Ostermarku. Większość twierdzi, że Ostermarkczycy to pół-Kislevici, pół-wieśniacy i do jednego ponuracy. Słyną z długich libacji alkoholowych, wystawnych pogrzebów oraz łączenia jednego z drugim. Wielu ludzi boi się pytać Ostermarkczyka, jak minął mu dzień, gdyż niechybnie spowoduje to przygnębiający monolog. Mieszkańcy tej prowincji przejawiają przesadną obsesję na punkcie śmierci i wszystkiego, co się z nią wiąże. Owdowiałe kobiety rzadko ponownie wychodzą za mąż, bowiem żaden ostermarkski mąż

nie mógłby pozostawać w Królestwie Morra wiedząc, że inny mężczyzna żyje z jego żoną. Obawa przed nawiedzeniami sprawia, że kapłani Sigmara i Morra są chętnie widziani w Ostermarku, podobnie jak stolarze wyrabiający popularne w okolicy ozdobne trumny. Dla mieszkańców Ostermarku ta tradycja epatowania rozpaczą jest czymś naturalnym, ponieważ pochodzą z prowincji, która jest regularnie najeżdżana, niszczona i plądrowana. Rozumieją, że śmierć to nieodłączny element życia.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***Jak spotkasz w Ostermarku wędrowca, to pewno awanturnik, dezerter, czarownik albo inny niecnota!***
- ***Krucza żona!*** *(Wdowa.)*
- ***Na talerzu Morra!*** *(Na polu bitwy.)*
- ***Kłoda!*** *(Ciało znalezione na rzece.)*
- ***Weseli się nocami!*** *(Jest wdową. Pochodzi z przekonania, że Morr pozwala zbolałym wdowom spotykać ich mężów we snach.)*
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Pozbawiona praw Elektorskich, Liga Ostermarku powiązana jest z silniejszym Talabecklandem, zaś rządzący Ligą Kanclerz Maximillian Dachs odpowiada bezpośrednio przed Elektorem Gustavem von Krieglitz, Wielkim Diukiem Talabecklandu.

Ziemie Ligii Ostermarku, wielokrotnie w ciągu wieków były miejscem bitew i potyczek. W AS2132 Ostermark został niemal doszczętnie zniszczony przez zastępy nieumarłych dowodzone przez wampirzego księcia Manfreda von Carsteina, który został pokonany dopiero przez połączone siły Armii Imperialnej w potężnej bitwie na Bagnach Fenn. W mrocznym okresie Wieku Trzech Imperatorów, wojska Ligi Ostermarku, korzystając z zamieszania panującego na ziemiach Talabecklandu przekroczyły granice prowincji. Niebawem jednak dowódcy armii Ostermarku zostali zmuszeni do wycofania swych sił, gdy południowo wschodnia granica prowincji została przekroczona przez hordę zielonoskórych należących do plemienia Czerwonych Twarzy.

JĘZYK:

Podobnie jak w przypadku ludu Ostlandu, w mowie mieszkańców Ostermarku pobrzmiewają kislevskiej tony. Mówią *reikspielem* z wyraźnym akcentem, mocno zaokrąglając samogłoski i twardo wymawiając niektóre spółgłoski, co sprawiło, że często stają się tematem dowcipów. W odróżnieniu od Ostlandczyków ich mowa jest dość melodyjna. Często stosowane są archaiczne słowa, zapomniane w pozostałej części Imperium, oraz wyrażenia zapożyczone od Kislevitów. Naśladowanie tutejszego, bardzo charakterystycznego akcentu jest nader łatwe, z czego często korzystają komedianci oraz pijani szlachcice, rozbawiając kompanów podczas biesiady.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Ostermarkczycy utrzymują dobre relacje z krasnoludami z Karak-Kadrin, co wynika z obopólnego szacunku dla Sigmara i wspólnego zagrożenia ze strony Sylvanii.

Dzięki religijnej tolerancji mieszkańców Ostermarku, gdzie w pokoju żyją obok siebie wyznawcy Sigmara i Ulryka, prowincja utrzymuje przyjazne relacje zarówno z Talabecklandem jak i Stirlandem.

Choć władcy Sylvanii od dziesięcioleci próbują nawiązać relacje dyplomatyczne z władcami Ostermarku, to ponura reputacja spowitej mrokiem i śmiercią krainy nie ułatwia im zadania. Przez mieszkańców Ostermarku Sylvania postrzegana jest przede wszystkim jako zagrożenie i niebezpieczeństwo, oraz kraina wampirów, którzy przed wiekami niemal rzucili Imperium na kolana.

NIELUDZIE W AVERLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

Lud Ostermarku czci wszystkich bogów, ale w najwyższym poważaniu utrzymuje Sigmara, Ulryka, Morra oraz Taala & Rhyę. Kamienne kręgi Dawnej Wiary dawno temu zostały zajęte przez kapłanów Taala, a Bechafen to siedziba jednej z największych świątyń Sigmara na wschodzie.

BARWY PROWINCJI:

Tradycyjnymi barwami Ligi Ostermarku są czerwień i żółć/złoto lub czerwień i biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCE:

BECHAFEN:

Położone na południowym brzegu Talabecku, Bechafen to zwarte miasto otoczone silnymi murami obronnymi. Budynki są wąskie, wysokie i pochylają się pod dziwnymi kątami ponad ulicami, które przypominają przez to ciemne tunele. Wybudowane z ciemnego drewna Wielkiego Lasu budowle mają odpychający wygląd, którego nie poprawia ani biały tynk, ani kolorowe wykończenia.

Bechafen to stolica Ostermarku, pełniąca tę funkcję od zniszczenia Mordheim w AS1999. Od tego czasu przywódca rodu Dachs zajmuje stanowisko Kanclerza, w uznaniu zasług swoich przodków przy odbudowie regionu po tamtej katastrofie. Chociaż jest to godność dziedziczna, musi zostać potwierdzona przez jednomyślny głos pozostałych członków Rady.

Bechafen słynie ze swoich stoczni, w których budowane są jedne z najlepszych łodzi rzecznych w Imperium. Znajdują się tu także dwa koła wodne, dar od króla Karak-Kadrin. Zasilane nimi piły tną sprowadzane rzeką bale drewna na łatwiejszej w transporcie deski. Niestety, tartaki to także ulubione miejsce piratów, którzy tam właśnie pozbywają się niewygodnych dla siebie łodzi.

ELBING:

Niemal w samym centrum Ostermarku znajduje się osada Elbing, rządzona przez margrabię Richarda Dorniera, jednego z największych hodowców koni w prowincji. Umiejscowione na skraju Ponurych Wrzosowisk, osada organizuje coroczny letni targ koński, który przyciąga kupców z całego Imperium, a nawet z Bretonni i Estalii.

Margrabia Dornier nie jest zachwycony polityczną dominacją Rundespitze nad Veldt, którą postrzega jako archaiczną pozostałość nie przystającą do rzeczywistości ekonomicznej. Wykorzystując każdą nadarzającą się okazję, by przekonać Kanclerza, aby przekazał Elbing władzę nad Veldt i hodowanymi tam wierzchowcami.

MORDHEIM:

Ruiny miasta Mordheim, dawnej stolicy Ligii Ostermarku rozciągają się na obu brzegach rzeki Stir. Niegdyś dobrze prosperujące miasto, czerpiące swe bogactwo z handlu tekstyliami, drewnem, wełną, rybami oraz najwyższej jakości produktami krasnoludzkich rzemieślników, którzy wypędzeni z gór osiedlili się w mieście, dziś stanowi skazę, jątrzącą się ranę w strukturze Imperium, którego mieszkańcy ze strachem mówią o Mordheim - Mieście Potępionych…

Od czasu założenia miasta około AS1000, do zniszczenia w AS1999 Mordheim władane było przez Von Steinhardtów, rodzinę arystokratów wywodzących się w prostej linii od Unberogenów. W ciągu niespełna tysiąclecia istnienia miasta, hrabiowie Von Steinhardt wielokrotnie dowodzili swej lojalności i oddania Imperium, a dowodzone przez nich wojska niemal oczyściły południowy Ostermark z plagi zielonoskórych i zwierzoludzi.

Upadek miasta, które cudem uniknęło zniszczenia przez Hordy Gorbada Żelaznego Pazura w AS1707, rozpoczął się w AS1979, kiedy to Wielki Teogonista nie uznał, ze względu na młody wiek arystokratki, elekcji Magritty z Marienburga na tron Imperatora. Hrabia Amadeus von Steinhardt zamknął się w swoim wykładanym złotem pałacu, odmawiając poparcia któregokolwiek z rywalizujących o tron Imperatora stronnictw. Pozbawieni kontroli, wasale hrabiego Amadeusa poczęli wprowadzać terror na ziemiach południowego Ostermarku, grabiąc obcych i wyzyskując chłopów, splamione krwią złoto poczęło nowymi strumienia płynąć do Mordheim. Kupcy, korzystając z panującej w Imperium anarchii, zwielokrotnili swoje majątki sprzedając swoje towary po znacznie zawyżonych cenach. Zaś wśród wyzyskiwanego chłopstwa zaczęły krążyć plotki o mrocznych rytuałach odprawianych przez zdeprawowanych szlachciców. Władająca miastem arystokracja i bogate rody kupieckie pogrążyła się w dekadencji i rozpuście, która została przerwana w AS1999 upadkiem komety o dwóch ogonach, komety nazwanej przez chłopów Młotem Sigmara. Szalejące w mieście pożary nie oszczędziły niemal nikogo, jedynie modlące się o nawrócenie mieszkańców, ukryte za murami klasztoru zwanego Skałą, Siostry Sigmara przetrwały uderzenie ognistej komety.

Słup dymu unosił się nad ruinami przez długich siedem dni i nocy, wielkie zaś gorąco biło stamtąd niczym to, które dają węgle wiecznie gorejące w najgłębszych otchłaniach piekieł.

- Wstęp do roku 2000 w kronice Ostermark.

Na skrzydłach ognistych powróci do nas w mieście swych sióstr. Wiecznie młody zasiądzie na tronie by objąć panowanie na wieki. Nie zaznają śmierci gromadzący się u jego majestatu stóp. A władcy Północy będą rządzić we wszech krainach. Niepodzieleni…

- *Kancjonał Macadamnusa* - werset CXXVI

Takoż wszelki występek nagromadził się w Mordheim w wigilię jego zagłady niczym we wrzodach gromadzi się wszelka trucizna ludzkiego ciała, gotowa do utoczenia wprawnym nożem felczera.

- Bernhardt Hal, Generał Zakonu Oczyszczającego Płomienia Sigmara

Niebo, Ziemia i Piekło staną się niepodzielne,
Odkąd po raz siódmy uderzy dzwon Siódmego Imperatora.
Kiedy kraina Sigmara stanie w płomieniach,
A umarli będą kroczyć wraz z demonami, bestiami i ludźmi.

- *Kancjonał Macadamnusa* - werset CCXXI

RUNDESPITZE:

Ze względu na działający tam prom, największy na Talabecku za wschód od Bechafen, samotna stanica w północno-wschodniej części prowincji jest ważnym strategicznie miejscem. Rundespitze to główny punkt obrony Ostermarku przed inwazjami, jak również dochodowy fort celno-mytniczy, pobierający opłaty od podróżnych przekraczających granicę. Garnizonem w Rundespitze dowodzi obecnie Konrad Rontgen.

Zdarzyło się w mieście Mordheim, w ziemi Ostermarskiej, pierwszego dnia AS1999, iż Prorokini Sióstr Sigmara dostrzegła na niebiesiech z dawna oczekiwany znak. Było to jako żywo wyjęte z proroctwa Macadamnusa, pięć wieków wcześniej spisanego.

Wtedy zrozumiano, iż miastem z przepowiedni jest Mordheim i żadne inne. Tu wszak siedzibę swą miał Święty Zakon Sióstr Sigmara - o jakichże innych siostrach mogła być mowa w proroctwie. To miasto leżało w ziemiach najbardziej na północ położonych z całego Imperium. A jeśli idzie o skrzydła ogniste, każdy w mieście mógł ujrzeć je na własne oczy i widomym dlań stawały się słowa przepowiedni. Na nocnym niebie, ponad Mordheim, ujrzeć można było święty znak Sigmara - kometę o dwóch ogonach świetlistych, tę samą, której pojawienie się dwa tysiące lat przedtem było zwiastunem jego narodzin. Każdej nocy kometa stawała się jaśniejsza i każdy wierny mógł ujrzeć ją łacno. Dzień za dniem napływały zatem do Mordheim tłumy wyznawców, jakoż wieść o ponownym przyjściu Sigmara rozeszła się po całym Imperium lotem błyskawicy.

Gdy wypełniały się ostatnie dni owego stulecia kometa na niebie rozdęła się już do takich rozmiarów, iż nie widywano więcej nocy nad ulicami Mordheim. Jej ogień na niebie rozszalał się tak bardzo, że słońce wziąłbyś przy nim za rzecz nieznaczącą, rozmiarów zgoła niepodobnych. A pod tym znakiem niebiańskim miasto jakby bez czucia oddawało się bezmyślnej orgii hulanek i zepsucia. Któż zliczy, jak wiele duszyczek upchnięto w kręgu miejskich murów w owych dniach. Ileż to setek tysięcy ściągnęło ze wszystkich połaci Imperium, napełniając wszystkie zaułki Mordheim radosnym graniem. Również poza kręgiem murów nowo przybyli tańczyli i radowali się w coraz większej liczbie. Nikt nie szukał schronienia, nie myślał o udaniu się na spoczynek - jakoż w owych niekończących się dniach wciąż tańczono, pito, radowano się i oddawano nieobyczajnym uciechom. Szaleństwo ogarnęło wszystkich. Później mówiono, że naonczas demony wyśliznęły się z cienia i zmieszawszy z tłumem, w wielkiej liczbie, wyjąc z uciechy spółkowały z mężami i niewiastami na równi. Któż jednak może być pewien swych zmysłów, skoro jeszcze długo potem wspomnienia tamtych dni pozostawały dziwnie przyćmione grozą wszystkich późniejszych wydarzeń…

Lecz w pierwszej chwili, pierwszego dnia tej nowej ery to nie Sigmar nadszedł ku swym wyznawcom a jego sprawiedliwy gniew i osąd. Skoro tylko apogeum swe osiągnął opętańczy korowód zepsucia i szaleństwa Młot Sigmara uderzył - na zawsze gasząc żywoty wszystkich mężczyzn, niewiast i dziatek przebywających w mieście. Z rykiem tysiąckroć mocniejszym niźli grom ziemia wydała się wznieść na spotkanie ognia, obalając budynki, w niwecz obracając mury, drzewa zamieniając w popiół jednym, oszałamiającym płomiennym błyskiem. W dalekim mieście Altdorf świątynie zadrżały, zasypując ulice poniżej obrywającymi się kamieniami. Zaś daleko poza granicami Imperium, przedwieczne fortece krasnoludów, trwające nieprzerwanie przez pokolenia, zachwiały się i runęły.

Nic nie ostało się w Mordheim, poza wypalonymi ruinami. Miasto - przed kataklizmem - tak było wypełnione, że nie każdy mógł wejść.

Przeto właśnie spośród hulaków, dla których nie znalazło się miejsce wśród murów, niektórym udało się ujść z życiem. Ci właśnie uszli najdalej jak się dało niosąc wszędy o srogiej pomście Sigmara wywartej na grzesznym Imperium. Ale i tych, poniewczasie, dosięgło ramię sprawiedliwości - wielu pomarło, gdy ciała ich wykoślawiły mutacje a umysły nękały wspomnienia grozy nieuniknionego, którego mieli nieszczęście doświadczyć na własne oczy.

Kłębiące się opary spowiły miasto na wiele dni i utrzymywały się jeszcze długo po jego zniszczeniu. Były to połyskujące chorobliwą zielenią wyziewy, do których nikt nie mógł się zbliżyć z powodu bijącego od nich żaru. W końcu jednak opary opadły nieco i ruiny ostygły, tak iż można było się do nich zbliżyć. Niektórzy z tych co dobytek swój utracili podczas katastrofy wrócili teraz, mniemając, że wśród ruin mogło pozostać nieco dobra porzuconego w pośpiechu przez uciekających lub nawet skarby, które uniknęły gniewu Sigmara.

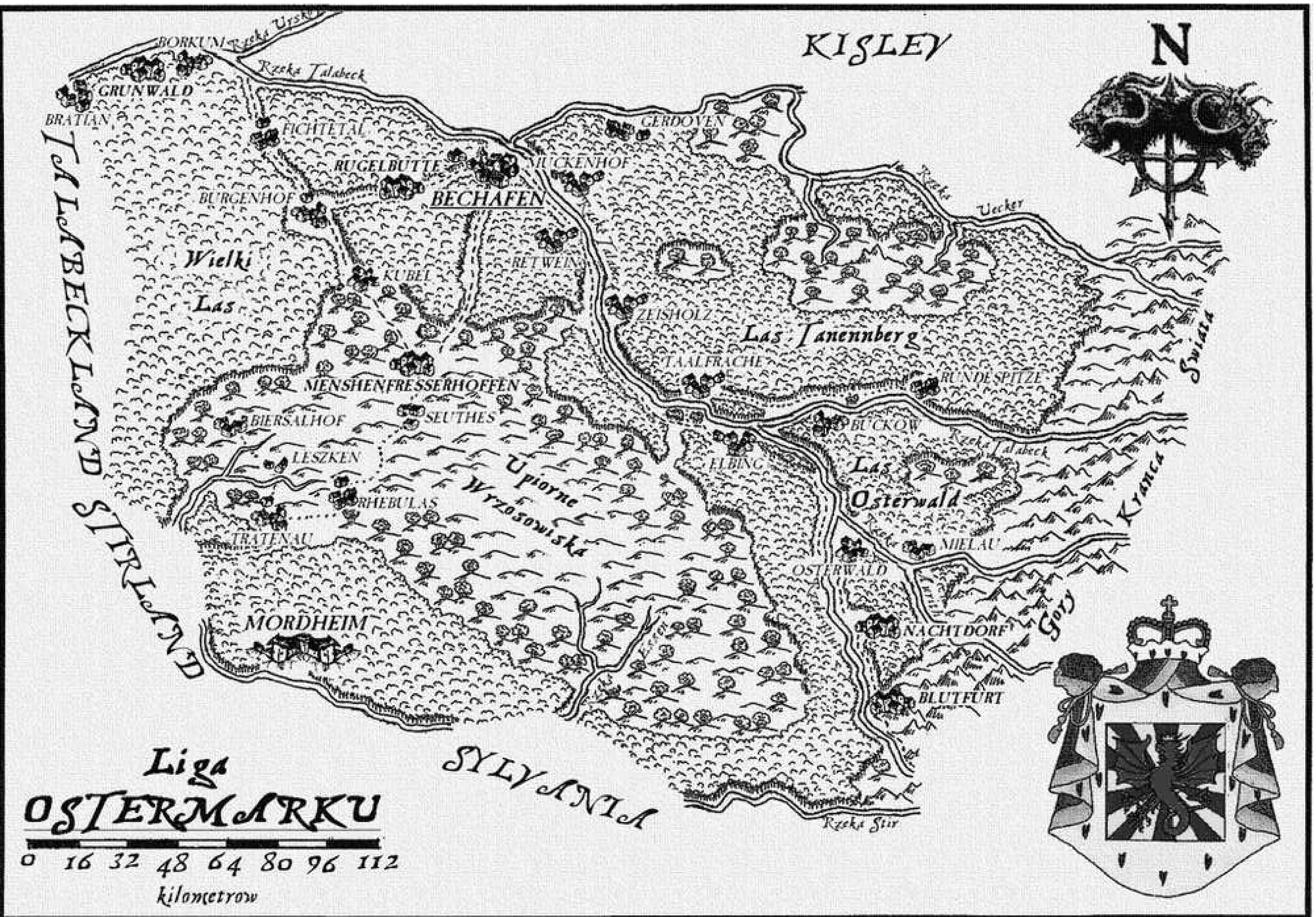
Lecz z nowym rokiem dziwne historie poczęły krążyć o całym tym miejscu i znaleziskach z niego wynoszonych. Mówiono o magicznym kamieniu, co to rozprysnął się na setki kawałków i leżał pośród ruin. Kamień ten miał moc działania prawdziwych cudów. A znajdowano mniejszych czy większych ułomków tego kamienia wiele, we wszelakich kształtach - i każdy obdarzony nadzwyczajną mocą. Jeśli wszak wierzyć opowieściom każdy z tych niewielkich kamieni mógł leczyć choroby, sprawiać, że w jeden dzień z nasionka wyrastało wielkie drzewo, a nawet mógł sprawić, że zmarli ożywali jakby jeno przebudzeni ze snu.

Najbardziej ze wszystkich opowieści porażającą okazała się jednak ta o dokonaniu, z pomocą kamienia, przemiany ołowiu w złoto. Wyczynu tego dokonać miał, na rozkaz swego pana, Van Hoffman, osobisty alchemik wielmożnego Siegfrieda, hrabiego Reiklandu. Wieść o tym rozprzestrzeniła się po całej krainie niczym pożar i jako ten ogień rozpaliła serca ludzi, którzy tłumnie nadciągnęli do ruin Mordheim. Wszyscy przybyli na poszukiwanie Spaczenia, jak zwano powszechnie ów tajemniczy kamień.

Uwagę wielu możnych tego świata przykuły niedogasłe ruiny Mordheim, wśród nich nie tylko władców Imperium, gdyż potęga i bogactwo leżały tam po prostu wśród gruzów oczekując aż ktoś je obejmie w posiadanie. Niektórych pociągała nadzieja zdobycia złota, które opłaciłoby ich armie dla zrealizowania snów o władzy i podbojach. Inni przybywali chcąc posiąść moc magiczną. A byli też tacy, których przywiodła do Mordheim zwykła chciwość lub podlejsze jeszcze pobudki, o których uczciwi ludzie nie poważyli by się nawet wspomnieć.

W końcu nadeszły wieści o potworach przyczajonych wśród ruin - ogromnych szczurach rozmiarów dorosłego człowieka, żywych trupach, demonach i ohydnie zmutowanych stworach, które mogły być kiedyś ludźmi. Ale o tych okropnościach nie wspomnę więcej ni słowa. Wszyscy przybywali do Mordheim pełni marzeń - wszelako niewielu wyobrażało sobie, że ich działania mogą rychło zadecydować o przyszłości ciążącej nad całym naszym światem!

-fragment *Prawdziwa historia Imperium*, pióra doktora Balthasara von Schreibera dzieło potępione i zakazane przez Świątynię Sigmara


KISLEV
N
TALABECKLAND
STIRLAND
SYLVANIA
Liga
OSTERMARKU
0 16 32 48 64 80 96 112
kilometrow
BORKUM
GRUNWALD
BRATIAN
Rzeka Talabeck
FICHTETAL
RUGELBUTTE
BURGENHOF
BECHAFEN
MUCKENHOF
GERDOVEN
Wielki
Las
KUBEL
RETWEIN
ZEISHOLZ
Las Tanennberg
TAALFRACHE
RUNDESPITZE
Uecker
Swiata
MENSHENFRESSERHOFFEN
SEUTHES
BIERSALHOF
LESZKEN
RHEBULAS
TRATENAU
Upiorne
Wrzosowiska
MORDHEIM
BUCKOW
Rzeka Talabeck
ELBING
Las
Osterwald
MIELAU
OSTERWALD
Kranca
Gory
NACHTDORF
BLUTFURT
Rzeka Stir

INDEKS MIEJSCOWOŚCI LIGI OSTERMARKU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
LIGA OSTERMARKU					**KANCLERZ MAXIMILLIAN DACHS**		
Bechafen	MS	Kanclerz Maximillian	7112	4	administracja, drewno, handel, rybołówstwo, uprawy	25a/110b/500c	Stolica Ligi Ostermarku. Prom na rzece Talabeck.
Buckow	W	Kanclerz Maximillian	50	2	rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Talabeck.
Gerdoven	W	Kanclerz Maximillian	53	1	ubóstwo	5c	Prom na rzece Uecker.
Muckenhof	W	Kanclerz Maximillian	87	2	rybołówstwo	10c	Prom na rzece Talabeck.
Retwein	W	Kanclerz Maximillian	70	2	rybołówstwo	10c	Prom na rzece Talabeck.
Rundespitze	W	Kanclerz Maximillian	96	2	drewno, rybołówstwo, uprawy	6b/10c	Prom na rzece Talabeck.
Taalfrache	W	Kanclerz Maximillian	99	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Talabeck.
Zeisholz	W	Kanclerz Maximillian	50	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Mordheim	MS	Kanclerz Maximillian	0	0	-	-	Ruiny dawnej stolicy Ligi Ostermarku. Miasto zniszczone uderzeniem meteorytu i skażone Upiorytem.
MARCHIA DORNIER					**MARGRABIA RICHARD DORNIER**		
Elbing	W	Margrabia Richard	95	2	handel, kozy, ser, uprawy	10c	Prom na rzece Talabeck. Targ koński.
Heffengen	W	Margrabia Richard	56	1	ubóstwo	6c	U podmurza Elbing.
MARCHIA HUSSERL					**MARGRABIA STEFAN HUSSERL**		
Grunwald	MM	Margrabia Stefan	156	3	drewno, kowalstwo, rybołówstwo	2b/15c	Prom na rzece Talabeck.
Borkum	W	Margrabia Stefan	27	2	rybołówstwo	2c	Prom na rzece Talabeck.
Bratian	W	Margrabia Stefan	16	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
MARCHIA MACH					**MARGRABIA HERMANN MACH**		
Menschenfres-serchoffen	MM	Margrabia Hermann	350	3	uprawy	35a/2b/55c	
Biersalhof	W	Margrabia Hermann	91	2	bydło, kozy, owce	2b/6c	
Leszken	W	Margrabia Hermann	90	2	uprawy	1b/15c	
Rhebulas	W	Margrabia Hermann	15	1	ubóstwo	1c	
Seuthes	W	Margrabia Hermann	32	2	bydło, uprawy	3c	
Trautenau	W	Margrabia Hermann	58	2	drewno, uprawy	-	
HRABSTWO VON BLUCHER					**HRABIA EDMUND VON BLUHER**		
Nachtdorf	MM	Hrabia Edmund	900	4	handel, kowalstwo, rybołowstwo	10a/35b/165c	Prom na rzece Blut.
Mielau	W	Hrabia Edmund	85	1	ubóstwo	5c	Prom na rzece Aurith.
Osterwald	W	Hrabia Edmund	65	2	uprawy	3c	Prom na rzece Blut.
MARCHIA CRANACH					**MARGRABIA OSWALD CRANACH**		
Blutfurt	MM	Margrabia Oswald	128	4	kopalnia	5a/5b/40c	Górnicze zagłębie Ligi Ostermarku. Prom na rzece Blut.
Rheden	W	Margrabia Oswald	45	1	ubóstwo	6c	U podmurza Blutfurt.
Rügelbutte	MM	Margrabia Oswald	135	3	drewno	1b/15c	
Burgenhof	W	Margrabia Oswald	21	2	kozy, owce	5c	
Fichtetal	W	Margrabia Oswald	84	2	bydło, drewno	1b/5c	
Kubel	W	Margrabia Oswald	32	2	drewno, zajazd	6c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

WIELKIE KSIĘSTWO OSTLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Księstwo Ostlandu
WŁADCA: Książę-Elektor Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu, Margrabia Północnych Kresów, Młot Wschodu
RZĄD: ustrój feudalny
STOLICA: Wolfenburg
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerń i biel/srebro, czasami z błękitnym piórem
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: sery, sól, wódka, wyroby cynowe

KRAINA:

Tereny Ostlandu, położone u podnóża Gór Środkowych, niemal w całości pokrywa złowrogi Las Cieni. Są to miejsca należące do najniebezpieczniejszych w całym Imperium. Wśród posępnych gąszczy i krętych dolin czają się bandy zwierzoludzi i goblinoidów - niedobitki inwazji Chaosu sprzed 200 lat, które znalazły tu schronienie i zaczęły się rozmnażać. Podczas ekspansji w czasach Pierwszego Tysiąclecia, książęta Ostlandu wytrwale przesuwali granice swojej krainy w głąb obszarów obecnego Kisleva. Kolonizacja powiodła się, lecz wskutek zdradzieckich działań Imperatorów z Talabheim podczas najazdów Ungołów. Ostland został zmuszony do wycofania swoich roszczeń wobec ziem kislevskich. Obecnie jedynym nie pokrytym lasem terytorium Ostlandu są smagane wiatrem Północne Kresy, ciągnące się od Norden do leżącego na granicy z Kislevem fortu Nordlichschlosse.

Z Ostlandem kojarzy się przede wszystkim Las Cieni, biegnący na południowy zachód od granicy z Nordlandem do rzeki Talabeck. Ta mroczna i gęsta puszcza przypomina zakamarki umysłu obłąkanego czarnoksiężnika, skrywając wiele tajemnic, z których niektóre są starsze od Imperium i lepiej, aby pozostały ukryte. Las nie zdradza łatwo swoich sekretów, a wielu mieszkańców Ostlandu jest pewnych, że knieja nie może ścierpieć ich obecności i nawet po tysiącach lat nie przywykła do ludzkich toporów i ognisk pod swoimi konarami. Myśliwi i wędrowcy, którzy zapuszczają się w głąb lasu, przysięgają, że gdy czasami odwracają wzrok, las zmienia układ przebiegających przezeń ścieżek, aby zmylić tych, którzy go rozgniewali, a nawet doprowadzić do ich śmierci.

Las Cieni jest nie tylko domem nieprzeliczonej zwierzyny łownej, takiej jak jelenie i dziki, ale także plugawych stworów, na przykład olbrzymich pająków, które snują lepkie sieci, czekając na nieostrożną ofiarę. Nawet rośliny bywają zabójcze. Pośród gęstego poszycia czai się *krwawa turzyca*, ciernista jeżyna obdarzona zwierzęcą inteligencją, która żywi się krwią schwytanych żywych istot.

W lesie ukrywają się także stwory, których przodkowie ukryli się pośród drzew po odparciu Inwazji Chaosu przez Imperatora Magnusa Pobożnego. Plemiona zwierzoludzi i ujeżdżających olbrzymie pająki goblinów rywalizują o łupy z banitami i rozbójnikami wyjętymi spod prawa. Wśród Ostlandczyków największe przerażenie wzbudza banda dowodzona przez Minotaura Ragusa Krwaworogiego. Znany ze swego nienasyconego głodu, Ragush pewnego razu powiesił ciała mieszkańców niewielkiej wioski na pobliskich drzewach, zostawiając je na później w tej makabrycznej *spiżarni*.

Las Cieni i Góry Środkowe dzielą Ostland na dwie części - północną i południową. Część północna rozciąga się wzdłuż wybrzeża Morza Szponów, ziemie są tu jałowe, a rolnictwo słabo rozwinięte. Południowa część natomiast to spora i żyzna równina, na której panują idealne warunki do uprawy zbóż. Obie części łączy Trakt Północny, który z uwagi na swój bieg przez Las Cieni nie jest lubiany przez kupców. Wyprawy nim wymagają wzmocnionej eskorty i są bardzo kosztowne. Tylko najzamożniejsi handlowcy mogą pozwolić sobie na jego wykorzystanie.

Nad południowo-zachodnią częścią Ostlandu dominują Góry Środkowe. Do władzy nad nimi pretendują wszystkie otaczające je krainy: Ostland, Hochland, Middenland, a nawet Nordland. Jednak Góry Środkowe nie należą do nikogo. Niegdyś była to kraina krasnoludów, która oderwała się od Imperium Krasnoludzkiego podczas wojny z elfami. Jednak niedługo później na krasnoludzkie warownie napadli zielonoskórzy i skaveny. Krasnoludy z Karaz Ghumzul porzuciły swoją twierdzę i uciekły z Gór Środkowych, aby powrócić do Imperium Krasnoludzkiego. Zapieczętowały wrota, pogrzebały je pod skałami i zniszczyły prowadzące do nich drogi. Do dzisiejszego dnia krasnoludy nie chcą powiedzieć co wypędziło ich lud z Karaz Ghumzul, ale gdy opuszczały swoją siedzibę (w pobliżu miejsca, gdzie obecnie stoi zamek Westlichschlosse), krasnoludzki kapłan obłożył klątwą góry i wszystko, co się w nich znajdowało. Od tego czasu, wielu poszukiwaczy skarbów i awanturników szukało zaginionych kopalni, ale żadnemu się to nie udało, a przynajmniej nikt nie przeżył na tyle długo, aby o tym opowiedzieć.

Północny Ostland tworzą smagane wiatrem, trawiaste połacie Północnych Kresów, jedyny w prowincji duży, odkryty obszar. Przebiega tamtędy droga z Middenheim do Erengradu, lecz obecnie nie ma na niej wielkiego ruchu.

Góry książęce to niewielki masyw niewysokich wzniesień położonych w południowo-wschodnim Ostlandzie. W ich wschodniej części znajdują się bogate złoża ołowiu i srebra. Nazwa wzięła się stąd, że w czasie wojen domowych w Imperium właśnie wśród ich nieprzystępnych dolin ukrywał się przez kilka lat Książę-Elektor z rodziną uchodząc przed wojskami Talabecklandczyków okupujących południowy Ostland. Teraz górskie kryjówki wykorzystuję liczne grupy banitów i rozbójników zwący się przewrotnie *książętami*.

Jaskinie Straconych Dusz położone są w Górach Książęcych. Wśród ostlandzkiej ludności krążą legendy, że jaskinie są nawiedzane przez dusze zmarłych, którzy nie zaznali należytego pochówku. W rzeczywistości jaskinie są miejscem, w którym ukrywają się banici, tworząc bardzo prężną społeczność.

LUDNOŚĆ:

Hergardzie, wierzymy, że ten, kto wydaje wyrok, sam powinien go wykonać. Synu, jeśli chcesz odebrać komuś życie, powinieneś spojrzeć mu w oczy i wysłuchać jego ostatnich słów. Jesteś mu to winien. Kiedy nie masz odwagi tego uczynić, skąd możesz wiedzieć, że ten człowiek zasługuje na śmierć? Któregoś dnia, będziesz zasiadał na tronie Ostlandu i sam wymierzał sprawiedliwość. Gdy nadejdzie ta chwila, musisz pamiętać, żeby nie stała się ona dla ciebie przyjemna, lecz też nie wolno Ci odwracać wzroku. Władca, który chowa się za płatnym katem, szybko zapomina czym jest śmierć.

- Hals von Tasseninck, Wielki Książę Ostlandu

Ostlandczycy mają reputację ludzi upartych, a wśród imperialnych rodaków toczą się spory o to, kto by pierwszy ustąpił: krasnolud czy Ostlandczyk. Już od najdawniejszych czasów potomkowie plemienia Udosesów znani byli ze swojego nieprzejednania. Gdy na *Wielkim Zgromadzeniu* przed Bitwą na Przełęczy Czarnego Ognia Sigmar wezwał plemiona do walki, trzy dni zajęło mu przekonanie Wolfilii, udoseskiego wodza, aby się przyłączył. A gdy z nadejściem Drugiego Tysiąclecia dla wszystkich innych stało się jasne, że nie da się utrzymać kislevskich terytoriów, Książęta Ostlandu nalegali na kontynuowania rozlewu krwi i wydawanie ogromnych kwot, aby utrzymać swoje zwierzchnictwo nad tą krainą, bez względu na to, jak bardzo te starania osłabiały Imperium.

Niezwykle oszczędni Ostlandczycy znani są ze swoich umiejętności przetrwania. Podobno są w stanie zjeść wszystko. Krąży kilka kpiących piosenek o słynnej *ostlandzkiej zupie z kamieni*. W swojej oszczędności bywają tak zdeterminowani, że popularny w Imperium żart mówi o Ostlandczykach przygotowujących *kamienną zupę* tylko z jednego kamienia, aby nie marnować pozostałych. Choć jest to przesada, Ostlandczycy faktycznie potrafią wykorzystać niemal wszystko i nie cierpią wyrzucać czegokolwiek, co może się jeszcze przydać.

Ostlandczycy wykazują zimną krew w obliczu zagrożenia, są praktyczni i nie poddają się ulotnym modom i kaprysom. To dumni ludzie, którzy potrafią przetrwać w każdych warunkach i uczą swoje dzieci, aby pomimo wszelkich okoliczności pozostały wierne wpajanym im zasadom. Historia Ostlandu pełna jest krwawych zwycięstw, a na cześć poległych bohaterów wzniesiono już niejeden toast.

Ostlandczycy to także niezwykli pyszni i nietolerancyjni ludzie. Równie mocno jak marnotrawstwa, nienawidzą *zbędnej ostentacji*. Silne uczucie zazdrości wobec urodzajnych prowincji Reiklandu, Stirlandu, Averlandu i Krainy Zgromadzenia przejawia się wyraźnie podczas pijackich awantur. Twardzi Ostlandczycy pijąc kislevską wódkę za dawne zwycięstwa, osuwają się w pijackie otępienie lub wpadają w szał. Niewiele zrozumienia okazuje się tym, którzy narzekają na swoją niedolę.

Typowy Ostlandczyk to dobrze zbudowany człowiek o czarnych włosach i bardzo wyrazistej szczęce (stąd niepochlebne uwagi mieszkańców sąsiednich prowincji o *końskich pyskach*). Ubierają się skromnie i ciepło, bo też Ostland do najcieplejszych prowincji nie należy. Nie poddają się łatwo modom panującym w Imperium, trzymają się swoich tradycji i zwyczajów.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***Ostlandczyk kompan znakomity, w biedzie zawsze ci pomoże, chyba żeś mu obraził familie, wtedy nie daj boże, ni Sigmar, ni Ulryk nie pomoże!***
- ***Ostland to jedna wielka rodzina, wszędzie masz stryja lub kuzyna!***
- ***Rzucać nogami!*** *(Wyruszyć w długą podróż. Na przykład:*
  - *To nie mogłem być ja, panie oficerze. Wtedy rzucałem nogami.)*
- ***Za dawnych żołnierzy!*** *(Popularny toast.)*
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Wielkie Księstwo Ostlandu to region o kluczowym znaczeniu dla Imperium. Nie tylko pierwsze broni jego północno-wschodnich granic, ale także pośredniczy w handlu z Kislevem. Ostland to bardzo specyficzny region, odbiegający znacznie od standardów Imperium. Zauważyć tu można silne wpływy kultury kislevickiej przez co region uważany jest w innych częściach Imperium za nieco barbarzyński. Ostlandczycy mają bardzo silne poczucie indywidualizmu oraz odrębności, czują się lepsi zarówno od Kislevitów, jak i pozostałych mieszkańców królestwa Sigmara. Z drugiej strony z wielkim szacunkiem podchodzą do krasnoludów - wielmożowie bardzo cenią sobie pracę khazadzkich inżynierów, dlatego też w zabudowie większości miast można dostrzec wiele elementów charakterystycznych dla Starszej Rasy. Także krasnoludy wysoko cenią Ostlandczyków, głównie za ich nieustępliwość i umiejętności bojowe oraz skłonność do mocnych trunków.

Najważniejszym źródłem dochodów Ostlandu jest handel. W Wolfenburgu znajduje się jedno z większych targowisk miejskich. Kupić tu można wszystko, od broni, przez egzotyczne przyprawy, na niewolnikach kończąc. No właśnie - niewolnikach. Ostland to jeden z nielicznych regionów Imperium gdzie dozwolony jest handel niewolnikami. Od dziesięcioleci trwa spór z Imperatorem o ten *przywilej* Ostlandu. Na razie utkwił w martwym punkcie i nie zanosi się na rychły koniec. Handel niewolnikami odbywa się według ściśle określonych i bardzo rygorystycznych reguł, a nadużycia są karane śmiercią.

Wspomnieć należy także o kopalniach złota w południowej części Gór Środkowych. Tereny to bardzo niebezpieczne, ale niezwykle zasobne w żółty kruszec. Kopalnie chronione są przez doskonale wyszkolonych najemników i specjalne oddziały Armii Ostlandzkiej. Duże zyski z wydobycia złota czerpie rodzina Von Bautzen, no i oczywiście władający prowincją von Tasseninckowie.

Na Ostlandzkim wybrzeżu Morza Szponów powstało kilka portów, które w swoim czasie miały być konkurencją zarówno dla Marienburga, jak i Erengradu, monopoliści okazali się jednak być zbyt silni i całe przedsięwzięcie

zakończyło się finansową katastrofą. Między innymi dlatego można zaobserwować dużą różnicę pomiędzy biedną północą, a bogatym południem Ostlandu. Szlak z Beeckerhoven do Erengradu nie jest zbyt opłacalny, ponieważ handel ze wschodem odbywa się zwykle drogą morską za pośrednictwem Marienburga, lub na południu, doliną rzeki Talabeck.

Wielkie Księstwo Ostlandu sprawia wrażenie silnego i jednolitego regionu. W rzeczywistości można wydzielić z niego dziewięć części władanych przez różne szlacheckie rodziny, z czego największą część należy do rodziny rządzącej. Hrabiowie i baronowie nie żyją ze sobą w najlepszej przyjaźni, ale wszyscy uznają zwierzchnictwo Wielkiego Księcia Halsa von Tasseninckа. Każdy skrupulatnie dba o swoje interesy, przez co często dochodzi do lokalnych konfliktów. Hals von Tasseninck jest silnym władcą i powstrzymuje zapędliwych możnowładców przed poważniejszymi działaniami na szkodę księstwa.

JĘZYK:

Zamieszkujący Ostland ludzie są znani z dziwacznego tempa i nieco kislevskiego brzmienia swojej mowy. Często zatrzymują głos w połowie zdania. Ostlandzki akcent jest bardzo rzadko naśladowany gdyż mieszkańcom pozostałych prowincji Imperium kojarzy się z ubóstwem.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Na chłodne relacje łączące Ostland z leżącym na zachodzie prosigmaryckim Norlandem od dziesięcioleci wpływają nierozstrzygnięte roszczenia Nordlandu do leżących na północno-zachodnim wybrzeżu Ostlandu osad, głównie do portowego miasta Nordem. Jednak panujące w Nordlandzie bezprawie i osłabienie władzy centralnej powoduje, że prowadzone niegdyś negocjacje utkwiły w martwym punkcie. I choć leżące przy granicy osady stały się miejscem niewielkich, sporadycznych starć i potyczek, to ludność obu oddzielonych Lasem Cieni i Górami Środkowymi prowincji nie żywi do siebie wrogości, zaś winą za napięte stosunki obarcza ambitnych władców.

Relacje łączące Ostland, popierany przez Imperatora, z niechętnym Reiklandowi Talabecklandem od wieków pełne są wrogości i wzajemnych uprzedzeń. Wyruszający z Ostlandu prezbiterzy, którzy z wytrwałością i poświęceniem próbują głosić Kult Sigmara w północno-wschodniej części Imperium nierzadko spotykali się ze zbrojnym oporem oddanych Ulrykowi Talabecklandczyków, którzy w ciągu minionych wieków bezlitośnie kończyli wszelkie próby zaistnienia Kultu Sigmara na swoich ziemiach.

Podobnie pomiędzy prosigmaryckim Ostlandem, a kultywującym wiarę w bogów północy Hochlandem od wieków panują napięte stosunki, które pogorszyły się jeszcze po tym, jak Wielki Książę Hals von Tasseninck ponownie rozpętał spór o wschodnią granicę Hochlandu. Obecnie na pograniczu obu prowincji dochodzi do sporadycznych starć, a mieszkańcy pogranicznych osad żyją w strachu przed otwartą wojną, która zażegnana została jedynie dzięki zdecydowanej reakcji Talabecklandu, którego władcy ogłosili gotowość militarnego wsparcia Hochlandu w ewentualnej wojnie.

Równie chłodne relacje łączą Ostland z miastem-państwem Middenheim. Kontakty między władcami prowincji ograniczone są niemal wyłącznie do wymiany dyplomatów, powodem waśni i konfliktów są bardzo silne różnice religijne oraz niewyjaśnione spory z przeszłości.

NIELUDZIE W OSTLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

Ostlandczycy, podobnie jak większość mieszkańców Imperium, wyznają wszystkich bogów i obchodzą ich święta. Jednak jeden bóg jest czczony bardziej od innych. To Sigmar Młotodzierżca, wychwalany z oddaniem nietypowym dla północno-wschodnich ziem Imperium, gdzie najbardziej popularne są Kulty Ulryka oraz Taala & Rhyi. Niewielu uczonych potrafi wyjaśnić, dlaczego w Ostlandzie tak wielką popularnością cieszy się religia Sigmara. Pobożni Ostlandczycy powiadają, że to pozostałość po czasach z początków Imperium, gdy okoliczne ziemie pustoszył ogromny smok. Elektorzy i ich armie obawiali się zmierzyć z bestią, ale Sigmar odpowiedział na wezwanie i walcząc u boku Księcia Ostlandu, zabił potwora w długiej walce. Cynicy sugerują jednak, że Ostlandczycy są tak pobożni, ponieważ ich *biedni* Elektorzy muszą stale pożyczać pieniądze od bogatych Reiklandczyków, którym trzeba się oczywiście przypodobać. Bez względu na to, jaka jest prawda, pozostaje faktem, że nawet w najmniejszej wiosce Ostlandu znajdują się liczne kapliczki poświęcone Sigmarowi.

BARWY PROWINCJI:

Czerń i biel/srebro są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

KRWAWY GŁAZ:

Głęboko w sercu Lasu Cieni, pomiędzy osadą Smallhof i Ferlangen, znajduje się niewielka polana o mrocznej i przerażającej historii. Stoi tam pojedynczy, podniszczony przez wpływ pogody głaz, wysokością dwukrotnie przewyższający człowieka. Jest tak poplamiony i pokryty różnymi przebarwieniami, że niemal nie można domyślić się jego oryginalnej barwy. Teraz, splugawiony niezliczonymi krwawymi ofiarami, cały kamień pokryty jest intensywnym rdzawym nalotem. W głazie osadzono cztery pary kajdan z żelaza, pordzewiałych od upływu czasu i poplamionych zaschniętą posoką.

Na trawie wokół głazu walają się kości: ludzkie, elfie, krasnoludów, niziołków - a nawet zwierzoludzi i orków. Niegdyś lśniąca zbroja śmiałego rycerza rdzewieje obok obscenicznego odzienia Wojownika Chaosu. Na północ od kamienia wznosi się kolumna czaszek, których oczodoły kierują się ku Pustkowiom Chaosu. Czaszki są zarówno stare, jak i świeże, a każda z nich stanowi milczące potwierdzenie, że to miejsce zostało poświęcone Khornowi, Bogu Krwi i Panu Czaszek. Obecnym *strażnikiem* tej kaplicy jest Bogoslav Tammas, Wojownik Khorna, który maszerował z Kisleva na południe. Podczas marszu poczuł zew z Lasu Cieni - coś, co sprawiło, że jego krew zawrzała żywym ogniem. Bogoslav powędrował na południe, w głąb lasu, aż znalazł Krwawy Głaz. Tam czekał już na niego pilnujący przeklętego miejsca stary zwierzoczłeka, który wiedział, że słabnie i Khorne wyśle następcę na jego miejsce. Walczyli przez długie minuty, aż Tammas, wykrzykując imię Khorna, odrąbał łeb zwierzoczłeka, po czym dodał czaszkę pokonanego rywala do stosu. A tych, których nie zabije na miejscu, sprowadza do głazu, by ich torturować i złożyć w ofierze.

OBELSTEIN:

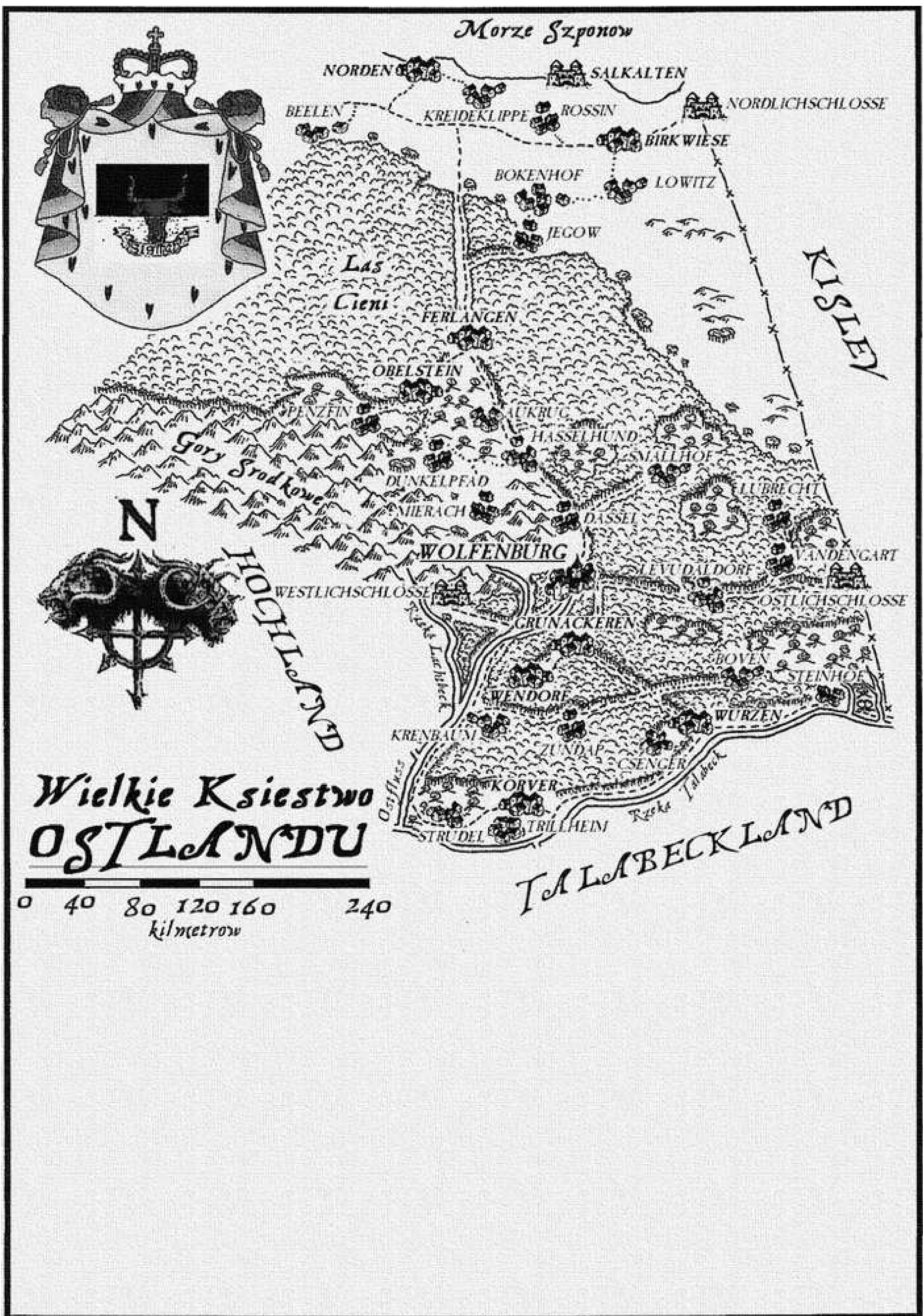
Obelstein jest niewielkim miasteczkiem położonym u podnóża Gór Środkowych. W AS2302, na ulicach osady rozegrała się krwawa bitwa. Wojska Ostlandu dowodzone przez hrabiego Wilhelma von Obelstein rozbiły prowadzoną przez minotaura hordę zwierzoludzi. Na pamiątkę tego wydarzenia mieszkańcy osady co roku obchodzą przypadające na ostatni dzień Sigmarzeita święto Wilhelmstag. W czasie festynu na rynek wynoszona jest ogromna, pokryta złotem czaszka pokonanego minotaura, wokół której zbiera się świętujący tłum.

SALKALTEN:

Niewielki rybacki, kupiecki i przemytniczy port, który powstał w pobliżu niemal zapomnianej drogi z Middenheim do Erengradu. Jeden z dwóch portów założonych w nieudanej próbie odciągnięcia ruchu handlowego od Marienburga (patrz także **NEVE EMSKRANK** w Nordlandzie).

WOLFENBURG:

Siedziba Wielkiego Księcia Ostlandu Halsa von Tassenincka. Mieszka tu także jedyny syn i spadkobierca Książę Hergard. Wolfenburg to największe i najbogatsze miasto w Ostlandzie. Słynie z ogromnego targowiska, które powstało u podnóża miejskich murów, wieść głosi, że kupić można tu naprawdę wszystko. Nad miastem góruje potężna twierdza Totburg - siedziba Wielkiego Księcia. Miasto znajduje się na skrzyżowaniu szlaków handlowych z Middenheim i Talabheim prowadzących na wschód, do Kisleva; wśród miejskich murów znajduje się między innymi monumentalna świątynia Sigmara, Akademia Wolfenburska i wiele, wiele innych ciekawych budowli.


Morze Szponow
NORDEN
SALKALTEN
NORDLICHSCHLOSSE
BEELEN
KREIDEKLIPPE
ROSSIN
BIRKWIESE
BOKENHOF
LOWITZ
JEGOW
KISLEV
Las
Cieni
FERLANGEN
OBELSTEIN
PENZFIN
AUKBUG
HASSELHUND
SMALLHOF
Gory Srodkowe
DUNKELPFAD
LUBRECHT
MIERACH
DASSEL
N
WOLFENBURG
VANDENGART
LEVUDALDORF
HOCHLAND
WESTLICHSCHLOSSE
OSTLICHSCHLOSSE
GRUNACKEREN
BOVEN
Rzeka Lachbeck
STEINHOF
WENDORF
WURZEN
KRENBAUM
ZUNDAP
CSENGER
Ostfluss
KORVER
Rzeka Talabeck
TRILLHEIM
STRUDEL
Wielkie Ksiestwo
OSTLANDU
0 40 80 120 160 240
kilmetrow
TALABECKLAND

INDEKS MIEJSCOWOŚCI OSTLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/MILICJA[5]	UWAGI
ZIEMIE KSIĄŻĘCE					**WIELKI KSIĄŻĘ HALS VON TASSENINCK**		
WOLFENBURG	MS	Wielki Książę Hals	7500	4	administracja, handel, drewno	50a/200c	Stolica Ostlandu. Prom na rzece Ostflus.
Dassel	W	Wielki Książę Hals	80	1	bydło, drewno	4c	
Levudaldorf	W	Wielki Książę Hals	82	2	garncarstwo, owce, uprawy	8c	
Lubrecht	W	Wielki Książę Hals	78	2	uprawy	-	
Smallhof	W	Wielki Książę Hals	90	1	garncarstwo	6c	
Vandengart	W	Wielki Książę Hals	59	1	drewno	-	
Grünackeren	MM	Wielki Książę Hals	350	2	bydło, uprawy	5b/15c	
Korver	MM	Wielki Książę Hals	1500	3	handel, uprawy	50b/100c	
Strudel	W	Wielki Książę Hals	46	1	owce, rybołówstwo	-	
Trillheim	W	Wielki Książę Hals	64	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Norden	Z	Wielki Książę Hals	500	3	bursztyn, handel, rybołówstwo	15a/70c	Port położony w zachodniej części zatoki Drosselspule. Tajny port, z którego wypływają ekspedycje odkrywcze do Lustrii. Osada sporna z Nordlandem.
Beelen	W	Wielki Książę Hals	82	2	owce, uprawy	8c	Osada sporna z Nordlandem.
Gelting	W	Wielki Książę Hals	46	1	owce	5c	U podmurza Norden.
Kreideklippe	W	Wielki Książę Hals	88	2	rybołówstwo	10c	
Salzmorast	W	Wielki Książę Hals	28	1	ubóstwo	4c	U podmurza Norden.
Nordlichschlosse	Z	Wielki Książę Hals	150	2	twierdza	50a/50b	
Ostlichschlosse	Z	Wielki Książę Hals	150	2	twierdza	50a/50b	
Wendorf	MM	Wielki Książę Hals	250	2	świnie, uprawy	5b/10c	
Westlichschlosse	Z	Wielki Książę Hals	150	2	twierdza	50a/50b	Prom na rzece Lachtbeck.
BARONIA VON HÖLDERLIN					**BARON REINER VON HÖLDERLIN**		
Birkewiese	MM	Baron Reiner	188	2	uprawy	5b/10c	
Bokenhof	W	Baron Reiner	49	1	uprawy	-	
Jegow	W	Baron Reiner	56	1	uprawy	-	
Lowitz	W	Baron Reiner	78	1	uprawy	8c	
Rossin	W	Baron Reiner	46	1	owce	-	
HRABSTWO VON RAUKOV					**HRABIA VALMIR VON RAUKOV**		
Ferlangen	MS	Hrabia Valmir	2500	3	antyki, drewno, handel	10a/30b	
Aukrug	W	Hrabia Valmir	55	1	ubóstwo	5c	
Flackeby	W	Hrabia Valmir	66	1	ubóstwo	6c	U podmurza Ferlangen.
HRABSTWO VON OBELSTEIN					**HRABIA OTTO VON OBELSTEIN**		
Obelstein	MM	Hrabia Otto	469	2	administracja, drewno, uprawy	5b/8c	
Dunkelpfad	W	Hrabia Otto	86	2	kopalnie żelaza	10c	
Hasselhund	W	Hrabia Otto	54	1	uprawy	-	
Mierach	W	Hrabia Otto	96	2	kopalnia żelaza	10c	
Penzfin	W	Hrabia Otto	46	1	uprawy	-	
BARONIA VON WOLDER					**BARON GUSTAV VON WOLDER**		
Salkalten	Z	Baron Gustav	1500	2	bursztyn, handel, piractwo, sól	15b/40c	Port zbudowany w AS2462 po odłączeniu się Marienburga. Obecnie baza marynarki wojennej Imperium.
Krausnick	W	Baron Gustav	64	2	drewno	-	
Limshof	W	Baron Gustav	46	1	uprawy	-	
HRABSTWO VON WALLENSTAIN					**HRABIA PLESKAI VON WALLENSTEIN**		
Wurzen	MM	Hrabia Pleskai	430	2	administracja, bydło, drewno, handel, rybołówstwo	12b/30c	Prom na rzece Talabeck.
Csenger	W	Hrabia Pleskai	45	1	drewno, uprawy	4c	
Boven	W	Hrabia Pleskai	84	2	bydło	8c	
Krenbaun	W	Hrabia Pleskai	78	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Ostfluss.
Steinhof	W	Hrabia Pleskai	90	1	bydło	6c	Prom na rzece Talabeck.
Zundap	W	Hrabia Pleskai	67	2	drewno, uprawy	10c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

WIELKIE KSIĘSTWO REIKLANDU & WOLNE MIASTO KUPIECKIE KEMPERBAD:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Księstwo Reiklandu
WŁADCA: Imperator Karl-Franz I, Książę-Elektor i Arcyksiążę Reiklandu, Książę Altdorfu, Książę Zachodniej Marchii
RZĄD: Reiklandu: ustrój feudalny, ze zgromadzeniem szlachty, mieszczan i duchownych, które spotyka się w twierdzy Reiksguardu
Altdorf: bezpośrednia władza Imperatora, wspieranego przez Radę Stanu i różne grupy doradców
STOLICA: Altdorf
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: biel/srebro
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: metale szlachetne, rudy żelaza, ser, tekstylia, wino

KRAINA:

Wielkie Księstwo Reiklandu położone jest w zachodniej części Imperium. Północną i wschodnią granicę prowincji wyznacza potężna rzeka Reik, natomiast południową rzeka Grissen, dopływ Reiku. Zachodnia granica Reiklandu jest jednocześnie granicą Imperium i wyznaczają ją Góry Szare. Pasmo górskie stanowi naturalną, trudną do przekroczenia granicę pomiędzy Imperium a Bretonnią. Poprzez góry prowadzi wiele szlaków, ale większość z nich nawet latem jest wąska i zdradliwa. Do najbezpieczniejszych i najczęściej używanych należy Przełęcz Uderzającego Topora, strzeżona przez imperialną twierdzę Helmgart. Przed wiekami, po tym jak armia imperialna stoczyła zwycięską bitwę z zielonoskórymi, ówczesny Imperator za symboliczną złotą koronę sprzedał zdobyte ziemie, zobowiązując jednocześnie nabywcę do wzniesienia twierdzy, strzegącej doliny i biegnącego przez nią szlaku.

Niegdyś w Szarych Górach istniała jeszcze jedna twierdza należąca do Lenna Sigmara. Forteca wznosiła się nieco na zachód od Ubersreiku i należała do Templariuszy Krwawego Smoka, jednego z zakonów Kultu Sigmara, których zadaniem była ochrona wędrujących przez góry obywateli Imperium. W Wieku Trzech Imperatorów, cześć zakonników, jak zapisano w Kronikach z tamtych lat, z nieznanych dotąd powodów zaczęła rabować i mordować przemierzających góry wędrowców. Wielki Teogonista, dowiedziawszy się o tym procederze ekskomunikował zakon i wysłał Templariuszy Płonącego Serca by zdobyli twierdzę. I chociaż wśród Templariuszy Krwawych Smoków żyło wielu prawych rycerzy, niemal wszyscy zakonnicy zostali zabici, a twierdzę spalono. Jednak żyjący w okolicach Ubersreiku ludzie powtarzają wieczorami pewną historię, która wyjaśnia powody zmiany zachowania Templariuszy Krwawych Smoków. Według przekazu część templariuszy została przemieniona w wampiry i dlatego Kult Sigmara z taką szybkością i bezwzględnością zabił zakonników oraz zniszczył fortecę, w opowieści nazywaną Krwawą Twierdzą.

Od północnych granic, po południowe rubieże, Reikland cieszy się żyznymi ziemiami uprawnymi, winnicami i pastwiskami, które co roku dostarczają obfitych plonów. Nadwyżki produktów rolnych i wszelkiej żywności są eksportowane do innych prowincji, co przynosi krainie olbrzymie zyski. Kopalnie w Górach Szarych to skarbiec cennych rud i skał, od żelaza i złota po marmur i kamienie szlachetne, podczas gdy las Reikwald, bezpieczniejszy niż lasy w innych częściach Imperium, dostarcza wysokiej jakości drewna, wykorzystywanego na szeroką skalę między innymi przez dobrze prosperujący przemysł szkutniczy.

Milczeniem nie można również pominąć patronatu władz. Imperatorzy, którzy od czasu obalenia Dietera w XXV wieku wywodzili się właśnie z dynastii panujących w Reiklandzie, nie szczędzili wydatków, finansując rozwój prowincji za pomocą złota z państwowego skarbca. Fundusze te nie zostały zmarnowane i dziś Reikland słynie ze swoich kanałów rzecznych, brukowany traktów, sztucznie nawadnianych pól uprawnych, bogatych miast i niezwykle prężnej klasy kupieckiej. Nic dziwnego, że Reikland uważany jest za prawdziwy klejnot w koronie Imperium.

Transport rzeczny to najczęstszy sposób podróżowania w prowincji, ponieważ większość osad położona jest nad Reikiem. Dorzecze pokrywa niemal całą prowincję, a kilka dopływów spływa nawet z Gór Szarych. Nic dziwnego, że rzeka ta jest wyjątkowo ważnym szlakiem, który dzięki portowi w Marienburgu umożliwia handel z innymi krainami Starego Świata. Niezliczone dopływy Reiku są także ważne dla licznych gospodarstw i miast na żyznym obszarze Vorberglandu, czyli *krainy u podnóża gór*. Ten fakt bezwzględnie wykorzystały niegdyś krasnoludy z Gór Szarych, w czasie sporu z Księciem-Elektorem o prawa do eksploracji złóż w górach. Zatamowanie biegu rzek u ich górskich źródeł, a w efekcie pozbawienie licznych wiosek dostępu do wody, doprowadziło w AS2111 do niesławnego chłopskiego marszu Wzdłuż Strumienia do Altdorfu. Od tego czasu Elektorzy i Imperatorzy dokładali starań, aby nie dawać krasnoludom z Gór Szarych powodów do niezadowolenia.

Chociaż większość obrotu towarami w Reiklandzie odbywa się drogami wodnymi, wielu kupców korzysta także ze szlaków lądowych, przede wszystkim dwóch głównych przełęczy prowadzących przez Góry Szare do Bretonni - Przełęczy Uderzającego Topora oraz Szarej Pani. Są one strzeżone przez imperialne forty graniczne w Helmgarcie i Ubersreiku, które chronią przed bandytami i goblinoidami, a niekiedy także przed Bretonnczykami, z którymi nie zawsze udawało się zachować przyjazne relacje. Zimą opady śniegu regularnie blokują obie przełęcze, a podróżnym doradza się skorzystanie z okrężnej drogi przez Marienburg lub poczekanie do wiosennych roztopów.

W granicach Reiklandu znajdują się dwa pasma górskie, zwane Skaag i Hager. Na obu wypasane są owce, choć wzgórza Hager cieszą się popularnością wśród hien cmentarnych i innych poszukiwaczy przygód, którzy szukają tam miejsc pochówku unberogeńskich wojowników, rodaków samego Sigmara Nie zważają oni na liczne doniesienia o duchach nawiedzających te tereny, powszechnie uznając je za majaczenia pijanych pastuchów. Wzgórza Skaag rozciągają się na wschód od rzeki Bögen, pomiędzy Kanałem Weissbruckim i rzeką Blut. Natomiast Wzgórza Hager położone są dalej na południowy-wschód i rozciągają się niemal dokładnie pomiędzy Bögenhafen a miastem Auerswald. Przed wiekami wśród wzgórz istniało wiele kopalni, wydobywających minerały i rudy metali, ale zapasy szybko się wyczerpały i większość kopalni opustoszała. Obecnie wśród Wzgórz Skaag wydobycie prowadzi kopalnia Delfgruber, a w zboczach Hager drążą górnicy z kopalni Hahnbrandt.

Ziemie Reiklandu porastają dwa prastare lasy. Większość rubieży prowincji porasta iglasty Reikwald, natomiast wschodniej części prowincji strzegą wiekowe, potężne dębu tworzące Wielki Las.

Prócz wielkich szlaków wodnych wyznaczających granice Wielkiego Księstwa Reiklandu, przez prowincje przepływa wiele mniejszych rzek, wśród których największe to Rzeki Teufel, Bögen i Blut. Rzeka Teufel łączy Ubersreik i Auerswald z Altdorfem, Rzeka Bögen łączy miasto Bögenhafen z Reikiem, natomiast Rzeka Blut, wypływa z Wzgórz Hager i stanowi dopływ Bögen.

Kanał został wybudowany w AS2462. Służy do przewozu węgla i żelaza z kopalni Delfgruber. Ma 8 metrów szerokości i wiele mijanek rozmieszczonych wzdłuż całej jego długości. Kanał należy do weissbruckiej rodziny Gruberów, która za korzystanie z niego pobiera opłatę, uiszczaną albo w Altdorfie, albo w Weissbrucku. Wzdłuż kanału nie ma innych punktów poboru opłat.

LUDNOŚĆ:

> ***Zarozumialcy, oto kim są Reiklandczycy ze swoją elegancją i doskonałą wymową.***
> - averlandzki kupiec
>
> ***Zapytuję, czy istnieje lepsze miejsce w Imperium? Tu są najżyźniejsze ziemie, najlepsze wino, najpiękniejsze pałace i najbardziej urodziwe kobiety. Gdyby reszta Imperium miała zniknąć, nie żałowałbym tego.***
> - reiklandzki szlachcic
>
> ***Jeśli chcesz usłyszeć inną opinię, zapytaj Reiklandczyka. Oni mają zdanie na każdy temat i z radością się nim podzieą.***
> - zirytowany medyk

Reiklandczycy wywodzą swe tradycje od plemienia Unberogenów, do którego należał Sigmar i które wiodło prym w początkach istnienia Imperium. W konsekwencji, współcześni Reiklandczycy uważają siebie za naturalnych przywódców Imperium i są przekonani, że inne prowincje powinny być im posłuszne. Jednak w oczach rodaków z innych części kraju, Reiklandczycy są przemądrzałymi pyszałkami, którzy nie mogą się powstrzymać przez wtrącaniem się w sprawy innych ludzi.

Reiklandczycy ogólnie są przyjacielscy, towarzyscy i otwarci. Częściej niż inni obywatele Imperium bywają optymistami, wierząc, że czeka ich lepsza przyszłość. Wskazują na kilka powodów takiego stanu: naturalne bogactwo ich ziemi, wykształconą i energiczną ludność oraz fakt, że Sigmar był jednym z nich. Czy przyszłość może być ponura dla ziemi i ludu, które zrodziły kiedyś boga?

Reiklandczycy całym sercem przyjęli nawoływanie Sigmara do jedności. Żywo interesują się sprawami innych prowincji i często twierdzą, że *coś trzeba zrobić*, gdy ich sąsiadów dotyka straszny los. Są zdecydowany sympatykami wojskowości i wielu młodych reiklandzkich szlachciców zaciąga się do armii, aby okryć się chwałą i zdobyć fortunę. Biorąc pod uwagę, że w opinii kadry oficerskiej lepiej urodzeni, bogatsi i ponadprzeciętnie wykształceni Reiklandczycy stanowią naturalny *materiał na oficerów*, szanse awansu osób o tym pochodzeniu są zauważalnie większe, ku wielkiej irytacji mieszkańców innych regionów. Reiklandczycy niemal zawsze odpowiadają licznie na wezwanie do broni i uważają, że ich obowiązkiem jest pomoc tym obszarom Imperium, którym powodzi się gorzej. W istocie, wśród niektórych Reiklandczyków żywe są ideały ekspansji ze wczesnych czasów Imperium. Podżegacze w Ubersreiku i Altdorfie nawołują, aby wszcząć wojnę z Bretonnią i odzyskać *Zachodnie Rubieże*. Gildiom kupieckim na rękę jest wzmocnienie władzy Imperatora nad Elektorami, a zatem nieustannie opowiadają się za ujednoliceniem praw handlowych. Elektorzy zaś zaciekle protestują przeciwko ustanawianiu ograniczających ich władzę ogólnoimperialnych praw, gdyż te są zazwyczaj ściśle nadzorowane i egzekwowane przez urzędników.

Moda odgrywa w reiklandzkim życiu towarzyskim rolę ważniejszą niż w innych prowincjach. Oczywiście, chłopstwo nie dba zbytnio o takie rzeczy, ale wśród aspirujących klas średnich odpowiedni styl i kolorystyka odzienia to kwestia znacznej wagi. Szlachta ustala trendy w modzie na każdą porę roku, pozwalając kupcom i pospólstwu naśladować nowe style, na ile tylko zdołają. Obecność w prowincji dworu imperialnego jeszcze bardziej wzmocniła tę tendencję. Ostatnim krzykiem mody jest styl bretonnski, *nowy styl wiejski* oraz powrót do prostych ubrań w kroju wojskowym. Oprócz tego, pozostają w modzie zawsze popularne w Imperiom rozcięte rękawy, ozdobne saczki i amulety.

Reiklandczycy bywają też aroganckimi, władczymi i wiecznie pijanymi niewolnikami swobodnych obyczajów. Znani są ze swojej umiejętności świętowania bez specjalnego powodu, a obraz pstrokato ubranego opoja to dość popularne wyobrażenie Reiklandczyka wśród mieszkańców innych regionów Imperium. Na niektórych obszarach małe, czarne owady, które stanowią utrapienie źle utrzymywanych szynków, znane są pod nazwą *reiklandzkie muchy*, ponieważ bezbłędnie wykrywają najmniejszą nawet ilość piwa. Wiele prowincji podchodzi z nieufnością do modnych i kosmopolitycznych reiklandzkich mężczyzn, twierdząc, że skoro tak bardzo dbają o swój ubiór, muszą być afektywni i zniewieściali. Paradoksalnie, mają także reputację uwodzicieli cudzych żon i irytujących flirciarzy. Niejeden talabecklandzki mąż przekonał się, że jego kobieta uległa czarującym słowom i śmiałemu spojrzeniu reiklandzkiego dandysa. Natomiast reiklandzkie kobiety chlubią się swą urodą, choć są przy tym nieznośne próżne.

Głośni, swobodni i bez skrępowania wyrażający opinie Reiklandczycy są z znani z tego, że zawsze starają się przewodzić i obstają przy swoich przekonaniach. Powodem częstych komentarzy jest również ich brak cierpliwości. Reiklandczycy wolą szybko kończyć swoje zadania, aby natychmiast wrócić do domu lub zająć się czymś innym.

HISTORIA & POLITYKA:

> - ***W Reiklandzie gdzie nie spluniesz tam szlachcic, gdzie nie spojrzysz tam rycerz, gdzie nie pójdziesz tam sługa!***
> - ***Świnka/świniaczek/świniątko.*** *(Pieszczotliwe określenie wśród pospólstwa, odpowiednik* kochanie *lub* skarbie. *Klient w skromnym sklepiku może być powitany przyjaznym załowaniem:* Tak, świnko?*)*
> - ***Najlepsi łucznicy to Reiklandczycy!***
> - ***W Reiklandzie każdy ci powie, że znajomka ma na Dworze!***
> - ***Wrzeciono Dyrath.*** (Przeznaczenie lub los. Określenie powstało z ludowego przesądu, że pępowina jest splatana przez Dyrath i wręczana Morrowi, aby mógł za jej pomocą wciągnąć ludzi do swojego królestwa, gdy nadejdzie ich czas.)
> - ***Nurt Reiku jest wartki i głęboki.*** (Przestań zadawać pytania.)
> - Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Historia Wielkiego Księstwa Reiklandu, jest silnie związana z całym Imperium i równie bogata (zobacz **HISTORIA IMPERIUM**). Bogactwo Reiklandu pochodzi z handlu, oraz uprzywilejowanej pozycji jaką jest posiadanie stołecznego miasta Imperium.

Największym miastem prowincji jest Altdorf, od wieków będący stolicą Lenna Sigmara. Miasto, w ciągu wieków kilkakrotnie było oblegane, jednak nigdy nie zostało zdobyte. Największe oblężenie miało miejsce w XVIII wieku, kiedy to orczy generał Gorbad Żelazny Pazur, pokonał drogę przez południe Imperium, dewastując Averland, Solland (obecnie Wissenland) oraz Nuln i dotarł wraz ze swą kilkunastotysięczną armią pod mury Altdorfu. I choć w czasie oblężenia zginął Imperator Sigismund, obrońcy zdołali odeprzeć atak i zmusili zielonoskórych do odwrotu. Wycofujące się wojska Gorbada zostały rozbite i wycięte w pień, a sam generał zginął zabity przez Hrabiego Wissenburga w czasie Bitwy pod Grunburgiem.

Największą i najbardziej wpływową szlachecką rodziną Reiklandu jest ród Holswig-Schliestein, z którego wywodzą się Elektorowie prowincji, noszący tytuł Wielkiego Księcia, oraz ostatni władcy Lenna Sigmara, w tym obecny Imperator Karl-Franz I. Wśród pozostałych, wpływowych i szanowanych rodzin znajdują się: ród Saponatheim, zamieszkujący Zamek Grauenburg i władający Baronią Saponatheim, z której pochodzi Graf Bögenhafen Wilhelm; ród Jungfreud z którego wywodzi się Graf Ubersreiku Sigismund; oraz ekscentryczna i introwertyczna rodzina Wittgenstein z szaloną Baronową Ingrid na czele.

Graf Wilhelm von Saponatheim uważany jest za nieudolnego, pozbawione zmysłu organizacyjnego władcę, który przedkłada przyjemności płynące z polowania i balów nad obowiązki związane z zajmowaną pozycją. Graf jest bardziej niż szczęśliwy, mogąc zrzucić ciężar zarządzania bogatym i szybko rozwijającym się Bögenhafen na rajców miejskich, wśród których znajdują się przedstawiciele czterech najbogatszych rodzin kupieckich miasta: Hagenów, Ruggbroderów, Steinhagenów oraz Teugenów. Jedynym obowiązkiem, jaki bierze na siebie Graf Wilhelm jest organizacja dorocznego festiwalu i targu Schaffenfest, na który przybywa wiele nobilitowanych i szanowanych rodzin arystokratycznych z Reiklandu i spoza granic prowincji.

Graf Sigismund von Jungfreud władający Ubersreikiem, uważany jest za całkowite przeciwieństwo Grafa Bögenhafen, choć wynika to zapewne presji, jaką na Grafie Ubersreiku wywiera Altdorf. Imperator wysłał bowiem do Auerswaldu, miasta położonego około 60 kilometrów na północny-wschód od Ubersreiku, swego Plenipotenta, którego zadaniem jest przejęcie władzy w przemysłowym zagłębiu Imperium. Graf słusznie podejrzewa, że po tym jak Plenipotent przejął kopalnię Hahnbrandt oraz nałożył dodatkowe podatki na statki płynące Rzeką Teufel, sięgnie także po jego stanowisko. Graf Sigismund rozświecony posunięciami Plenipotenta zmobilizował swoją armię, a żołnierze obu, zwaśnionych, walczących o zyski stron stoczyli już kilka pojedynków. Wojna pomiędzy Ubersreikiem a Auerswaldem wisi na włosku.

Baronowa Ingrid von Wittgenstein, włada Zamkiem Wittgenstein położonym w połowie drogi pomiędzy Kemperbad a Nuln. Baronowa, według plotek całkowicie szalona, spędza całe miesiące, zamknięta w swoim zamku, mając za towarzystwo tuziny kotów. Ingrid von Wittgenstein, podobnie jak cały ród Wittgensteinów, znana jest ze swej pogardy do ludzi niższego stanu, których uważa za półludzi, przeznaczonych jedynie do niewolnictwa.

Wśród wielu wybitnych reiklandzkich formacji wojskowych, najbardziej znaną się Rycerze Reiksguardu. Ten świecki zakon rycerski, założony został przez Elektora Nuln w czasie Wieku Trzech Imperatorów, po to by chronić legalnie wybranego Imperatora przed jego oponentami z Middenlandu i Talabecklandu. Wielu spośród rycerzy to majętni i wpływowi szlachcice, którzy w razie potrzeby towarzyszą Imperatorowi zarówno w czasie świąt, uroczystości jak i działań wojennych. Przywódca rycerzy znany jest jako Reikmarschall i obecnie jest nim Kurt von Helborg. Oddziały rycerzy to zarówno odziani w pełne zbroje płytowe kawalerzyści, jak i walczący halabardami piechurzy, tworzący niezwykle zdyscyplinowane i bitne formacje.

Spośród templariuszy najbardziej znani są służący Kultowi Sigmara Templariusze Płonącego Serca (zobacz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **PROFESJE ZAAWANSOWANE**). Templariusze, będący zbrojnym ramieniem Świątyni Sigmara bezlitośnie walczą z demonologami, nekromantami, kultystami Chaosu i goblinoidami. Na czele zakonu stoi Wielki Mistrz, obecnie jest nim Heinrich II von Sangershausen.

W granicach prowincji, nie licząc Armii Imperialnej, strażników dróg i żołnierzy służących poszczególnym rodom szlacheckim, służy wiele oddziałów najemnych, służących różnym gildiom i organizacjom.

Więcej informacji na temat wojska znajduje się w paragrafie **ARMIA IMPERIALNA**. (zobacz **IMPERIUM ZA PANOWANIA KARLA-FRANZA**).

HISTORIA ALTDORFU:

Altdorf, jak przystało na stolicę największego państwa Starego Świata, jest ogromnym miastem. Leży nad Reikiem, a zabudowa miejska już dawno rozprzestrzeniła się na oba brzegi rzeki, jak również zajęła kilkanaście rzecznych wysepek, połączonych wieloma mostami i kładkami. Większość bogactw Altdorfu pochodzi z handlu, a ogrom i przepych stolicy wciąż oszołamia obywateli przybyłych ze wsi lub dalszych prowincji Imperium. Altdorfczycy uwielbiają się chwalić swoim miastem przed obcymi, choć we własnym towarzystwie gorzko narzekają na *zalew prostackich i niedomytych wieśniaków*.

Najważniejsze budynki w Altdorfie to, bez wątpienia, Katedra Sigmara, Pałac Imperatora oraz Kolegia Magii. W stolicy można znaleźć liczne opery, teatry, akademie muzyczne, szerokie aleje i nadrzeczne bulwary, jak również wszelkiego rodzaju targi, karczmy, tawerny, areny walk, a także szulernie i ciemne zaułki. Mówi się, że Altdorf dostarcza rozrywek na każdy gust i każdą sakiewkę. Nawet najbardziej ekscentryczny obywatel Imperium znajdzie tu coś dla siebie. Jak mawiają altdorfczycy: *jeśli znudził ci się Altdorf, to znaczy, że znudziło ci się życie*.

Altdorf rozpoczął swoje istnienie jako niewielka osada Unberogenów, założona na wysepce na Reiku. Zwano ją wtedy Reikdorf (Rzeczne Miasto). Głównymi zaletami osady było sąsiedztwo doskonałych terenów zasobnych w ryby, żyzne gleby wypełniające rzeczną nizinę oraz doskonałe warunki obronne. Z upływem czasu plemienna wioska rozrastała się, a zabudowania rozprzestrzeniły się aż na zachodni brzeg rzeki oraz na wiele innych wysepek. W czasach, gdy Sigmar odszedł na Wschód, Reikdorf był już największym miastem w ludzkich krainach. Wciąż budowano nowe mosty, a niedługo potem miasto dotarło również na wschodni brzeg rzeki. Wtedy też osiągnęło swoje dzisiejsze rozmiary.

Wraz z rozwojem Imperium nasilił się handel między prowincjami. Lasom wydzierano żyzne ziemie pod uprawy rolne. W Reiklandzie założono wiele nowych osad i kraina zaczęła się bogacić. Nadwyżki żywności sprzedawano w górę rzeki, przynosząc kupcom spore zyski. Prowincja była też znaczącym ośrodkiem eksportu wełny, skór i dobrego drewna. Wraz z rozwojem handlu i napływem pieniędzy, do Reikdorfu zaczęli ściągać przeróżni rzemieślnicy. Wkrótce miasto zasłynęło ze swoich kuźni, tkalni oraz wspaniałych browarów i gorzelni.

WOJNA & UMOCNIENIE ALTDORFU:

Po roku AS300 sytuacja Reikdorfu uległa zmianie. Okoliczne krainy podupadały. Liczne następujące po sobie lata wojen z goblinami, konfliktów wewnętrznych, klęsk nieurodzaju i ogólnego upadku obyczajów odcisnęły piętno na bogatym mieście. Do jedynego kamiennego budynku w Reikdorfie, Katedry Sigmara, wkrótce dołączyły kamienne mury, a reikdorfczycy nauczyli się odpierać oblężenia i walczyć o swoje miasto.

Bezpieczeństwo, jakie gwarantowały solidne blanki Reikdorfu, przyciągało niezliczonych przybyszy. Do AS500 liczba mieszkańców wrosła czterokrotnie. Władze miejskie próbowały przekonać reikdorfczyków, aby dla własnego bezpieczeństwa zaczęli budować swoje siedziby wyłącznie z kamienia, lecz dekret ten został całkowicie zignorowany. Na pomoc burmistrzowi ruszył sam Imperator Sigismund, zwany Zdobywcą, lecz nawet najbardziej wytężone starania Imperatora nie były w stanie pokonać reikdorfskiej tradycji oszczędzania grosza, gdzie tylko się da, a budowanie w kamieniu było niestety niezwykle kosztowne. Wojowniczy Imperator uchwalił dekret, na mocy którego miasto przemianowana na Altdorf (Stare Miasto). Sigismund postanowił też, że zostanie ono doszczętnie wyburzone i wzniesione na nowo z kamienia, aby móc lepiej stawiać opór okolicznym bandom zbójów. Sigismund zmarł, zanim jego wizja została zrealizowana. Jego syn, Siegfried Prawodawca, nienawidził Altdorfu i wkrótce przeprowadził się wraz całym dworem do Nuln. Młody Imperator publicznie zadeklarował: *Niech Sigmar pochłonie śmierdzące ulice Altdorfu*.

Od roku AS600 Kult Sigmara zaczął umacniać swoje wpływy w społeczeństwie Altdorfu. Rozwojowi religii sprzyjała zwłaszcza nieustanna wojna i starcia z bandami wyjętych spod prawa rozbójników. Na szczęście dla tracących ducha altdorfczyków, rozwój handlu ponownie stał się źródłem bogactwa miasta. Napływ złota wzbogacał też skarbiec Świątyni Sigmara i w roku AS990 Wielki Teogonista przekonał Imperatora Ludwiga Grubego, aby ten przydzielił sigmarytom głos elektorski. Nie zaspokoiło to jednak ambicji przywódców Kultu i sigmaryci wydali wiele pełnych przepychu bankietów, które zwabiły dwór Imperialny na powrót do Altdorfu. Dziesięć lat później zakończono budowę wielkiej Katedry Sigmara. Stało się to dokładnie tysiąc lat po bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia. Krasnoludzcy mistrzowie kamieniarscy, którzy wznieśli Katedrę, otrzymali prawo osiedlania się w Altdorfie i założyli własną enklawę. Stała się ona zalążkiem dzielnicy krasnoludzkiej. Religijność altdorfczyków rozkwitła i w tym okresie spisano pierwsze iluminowane tomy księgi *Żywot Sigmara*.

ZARAZA & KARA:

Za czasów panowania Borysa Złotobiernego Altdorf był prawdziwym tyglem różnych ras, religii, rzemieślników, kupców, szlachty i chłopstwa. Altdorf stał się znany także z powodu grasujących tu złodziei - mianem największego z nich cieszył się oczywiście sam Imperator Borys. Wysokie podatki i rozrzutność dworu doprowadziły do licznych skandali i buntów. Wielu prezbiterów Sigmara przyłapano w czułych objęciach kurtyzan lub we własnych haremach, co podsyciło zamieszki na tle religijnym. Aby zapanować nad miastem, Imperator wprowadził stan wojenny, lecz dopiero przerażająca epidemia Czarnej Plagi z roku 1111 powstrzymała zamieszki i niepokoje.

Altdorfczycy hucznie świętowali śmierć Złotobiernego w AS1115 i podjęli próbę zapanowania nad anarchią, która nastąpiła z powodu bezkrólewia. Próba ta nie powiodła się i, jak obawiali się tego kupcy, handel znacznie ucierpiał. Sprawy przybrały jeszcze gorszy obrót w roku AS1124, gdy na tron wstąpił Imperator Mandred *Szczurobójca*. Nowy Imperator przeniósł dwór do Middenheim i Altdorf utracił pozycję największego ośrodka handlu w kraju. Panujące w mieście bezprawie spowodowało, że handel dobrami luksusowymi został wstrzymany, długi pozostawały niespłacone, a szlachta uciekała z miasta niczym szczury z tonącego okrętu. Ponownie wybuchły walki na ulicach i zamieszki, ale tym razem nad bezładem usiłował zapanować jedynie Kult Sigmara. Cyniczna polityka *chleba dla wiernych* wymagała, aby w zamian za pożywienie i ochronę obywatele składali Świątyni przysięgę wierności. Altdorfczycy zaczęli to wykorzystywać i wkrótce skarbiec Kultu został opróżniony. Gdy tylko darmowe jedzenie się skończyło, mieszczenie natychmiast zarzucili aktywny udział w życiu duchowym i powrócili do swoich dawnych zwyczajów. Kult Sigmara potrzebował trzech wieków, aby wydobyć się z finansowych tarapatów.

Mniej więcej w tym samym czasie w mieście zaczęły pojawiać się pierwsze dobrze zorganizowane gildie. W odległej przyszłości miały stać się główną siłą polityczną stolicy, lecz w tych trudnych czasach ich jedynym zadaniem była ochrona zrzeszonych członków przed zewnętrznymi zagrożeniami. Do gildii wstępowało głównie bezdomne chłopstwo, które wygnane z własnych wiosek przez zarazy i niepokoje, rozpaczliwie szukało nowego domu. Ucieczka wieśniaków z prowincji, porzucanie pól uprawnych i powtarzające się przez wiele lat słabe zbiory zrujnowały Księcia-Elektora Reiklandu. Arystokrata, nie mając grosza przy duszy, zwrócił się o pomoc do radnych Altdorfu i wkrótce zawarto korzystny dla obu stron układ. Elektor oficjalnie adoptował Księcia Altdorfu, a następnie zrzekł się wszelkich przywilejów na jego korzyść. Połączenie skarbca Reiklandu i Altdorfu okazało się doskonałym posunięciem i wkrótce przyniosło miastu względny dobrobyt. Jedyną osobą, która straciła na tym interesie, był oczywiście sam Książę, gdyż pomimo zdobycia znacznego majątku bezpowrotnie utracił tytuł Elektora.

Podwójny tytuł Altdorfu i Księcia-Elektora Reiklandu był przekazywany z pokolenia na pokolenie, choć z początku okazał się być raczej pechową zdobyczą. Olbrzymie koszty utrzymania Reiklandu i załamanie się handlu w mieście sprawiły, że pod koniec XIII wieku miejscowa arystokracja zaczęła być nazywana *książętami-żebrakami*. Na początku XIIII wieku stało się jasne, że o prawdziwej potędze decydują nie dziedziczone tytuły, lecz najzwyklejsze złoto. Przekupstwo i korupcja wkradły się niepostrzeżenie we wszystkie aspekty miejskiego życia.

WIEK GILDII:

Początek XVI wieku zasłynął dzięki drastycznym posunięciom przywódców altdorfskich gildii. Rozzuchwalone upadkiem obyczajów gildie otwarcie przekupywały arystokratów, nakłaniając ich do powrotu do miasta. Niektóre rodziny szlacheckie uległy tej pokusie i powróciły w zamian za posiadłości, hojne *pożyczki bezzwrotne* lub inne prezenty. Krążą plotki, że Książę-Elektor Wissenlandu miał rzekomo otrzymać w prezencie 50 białych pawi o złoconych dziobach i pazurach barwionych karmazynem. Arystokrata natychmiast zaprosił na kolację przywódców gildii, od których otrzymał tę łapówkę. Jako główne danie podano na srebrnych tacach upieczone pawie. Ta nauczka jednak nie została zapamiętana na długo.

W roku AS1547, w epoce Trzech Imperatorów, Altdorf podźwignął się z kryzysu. Podczas gdy inne prowincje toczyły zażartą wojnę, rzeka pozwalała miastu czerpać spore zyski ze stosunkowo bezpiecznego transportu rzecznego. Wkrótce władzę w mieście przejęły gildie i marzeniem każdego obywatela stała się już nie wolność, lecz bogactwo. Nawet podczas wojny domowej miasto rosło i rozwijało się. Słynne dziś upór i nieustępliwość altdorfczyków po raz pierwszy dały o sobie znać w AS1701, podczas pierwszego oblężenia miasta. Obywatele Altdorfu od dawna uważali się za dumniejszych i bardziej sprytnych od swoich sąsiadów, a ich buty nie złamało nawet przeciągające się oblężenie. Wprost przeciwnie, altdorfczycy za punkt honoru postawili sobie ignorowanie głodu, śmierci oraz strasznych czynów, jakich dopuszczały się orki pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. W tym okresie kufry świątyń nie mogły pomieścić złota z datków, a altdorfska społeczność przeżyła prawdziwe odrodzenie wiary. Po przerwaniu oblężenia miastem wstrząsnęło ujawnieni kilku kultów Chaosu oraz skandal związany z szalonym Lektorem kultu Sigmara, który wyświęcił na prezbitera swojego psa. Te oraz inne rewelacje doprowadziły do założenia poza murami miasta, na Wzgórzu Batów, słynnego miejsca kaźni dla heretyków i zdrajców. Zwykłych złodziei i morderców nadal wieszano na Starym Dębie.

Wraz z upływem stuleci arystokracja biedniała, a mieszczanie, zwłaszcza kupcy, bogacili się. Doprowadziło to do złagodzenia rygorów dotyczących zakupów tytułów szlacheckich, a nawet dziedziczenia herbów. Heraldyka szybko stała się bardzo modna, a Altdorf jako pierwsze miasto w Imperium wprowadził tak zwane prawa Merciera, które dyktowały, jakie kolory, materiały oraz kroje szat wolno nosić każdej z klas społecznych. Z przepisów tych szybko jednak zrezygnowano, gdy okazało się, że nie sposób ich egzekwować. Jednak, o dziwo, wiele zniesionych, acz popularnych rozporządzeń przeszło do niepisanej tradycji miejskiej i są one przestrzegane do dziś. Na przełomie tysiąclecia gildie zjednoczyły siły i udało się im wywalczyć niezależność od władz miasta. Plotkowano, iż wolność ta kosztowała więcej złota, niż mogło się jednorazowo zmieścić w skarbcu Książąt-Altdorfu. Nie wiadomo, jak było naprawdę, choć faktem jest, że od

tego czasu dziedziczni władcy miasta ponownie powrócili na scenę polityczną jako silna i bogata elita. Altdorf zaś stał się wolnym miastem, dzięki czemu przywódcy gildii mogli przegłosować dla siebie i swoich organizacji olbrzymie ulgi podatkowe.

OBLĘŻENIE & ODBUDOWA MIASTA:

Nowo odzyskany dobrobyt nie trwał długo. W latach AS2051 oraz AS2132 miasto było oblegane przez nieumarłe armie wampirzych książąt z rodu Von Carsteinów. Oblężenia kosztowały Altdorf wiele krwi i złota. Mury zostały w wielu miejscach zniszczone, a obrona każdego wyłomu pochłonęła setki ofiar. Jednak morale mieszkańców nie upadło i jak zwykle skłonni do sarkazmu altdorfczycy obrali sobie sztandar *w kolorze śmierci*. Wisielczy humor być może pomógł obywatelom nie popaść w rozpacz, lecz nic nie zdołało ochronić ich przed straszliwymi zarazami rozprzestrzenianymi przez żywe trupy, którymi Von Carstein rozkazał strzelać z katapult na teren miasta. Pomimo odparcia napastników, Altdorf na powrót popadł w biedę i postępującą ruinę, głównie ze względu na wysokie podatki i olbrzymie straty wśród ludności. Gdy w AS2145 armie Von Carsteina zostały wreszcie rozbite w bitwie na Bagnie Fenn, stolica Lenna Sigmara była zaledwie cieniem swojej dawnej chwały. Do naprawy zniszczonych murów wezwano wszystkich zdrowych mężczyzn. Odmowę stawienia się do pracy karano utratą altdorfskiego obywatelstwa.

Następne trzy wieki dziejów miasta zwane jest epoką Wielkiej Odbudowy. Z upływem lat do stolicy powracała duma, pieniądze oraz dobrobyt. W odbudowie nie przeszkodziła nawet wstydliwa Zaraza Ropiejących Krost z AS2302. W tym okresie Altdorf unowocześnił swoje prawa, przyjmując do miasta tysiące nowych podatników. Na XXIIII wiek, gdy apogeum osiągnęła moda na egzotyczne zwierzęta, datuje się też powstanie Imperialnego Zwierzyńca. Wielka Wojna z Chaosem okazała się dla miasta błogosławieństwem, a złoto z handlu bronią i żywnością szerokim strumieniem popłynęło do kieszeni altdorfczyków. Upadek Praag w AS2303 zaniepokoił mieszkańców, lecz społeczność Altdorfu nie uwierzyła, by Chaos mógł bezpośrednio zagrozić oddalonemu od działań wojennych Altdorfowi.

Gdy latem AS2304 Imperator Magnus Pobożny ogłosił, że Altdorf stanie się siedzibą nowo założonych Imperialnych Kolegiów Magii, w mieście wybuchły zamieszki. Mało kto spodziewał się, że w odpowiedzi Imperator wprowadzi w mieście stan wyjątkowy. Gdy do Altdorfu przybyli elfi arcymagowie i wypaczyli strukturę rzeczywistości, tworząc budynki Kolegiów, wielu rdzennych mieszkańców spakowało dobytek i wyprowadziło się z miasta. Niektórzy z nich w końcu powrócili do domów, lecz zastali miasto całkowicie odmienione. Elfia magia sprawiła, że ulic nie sposób było odwzorować na mapie. Altdorfczycy musieli kierować się intuicją i punktami charakterystycznymi miasta, rezygnując z całkowicie teraz zawodnego zmysłu orientacji. Co bardziej przedsiębiorczy mieszkańcy zbijali fortuny, oferując swoje usługi jako przewodnicy. Wciąż obowiązywał stan wyjątkowy, a o wszystko obwiniano czarodziejów.

CZARODZIEJE & POLITYKA:

Kolegia Magii dość szybko nawiązały kontakty z przywódcami altdorfskich gildii. Ku niemiłemu zaskoczeniu Wielkiego Księcia, czarodzieje okazali się zręcznymi negocjatorami i niebawem doskonale odnaleźli się w sieci układów, szantaży oraz intryg, które stanowiły główny element miejskiej polityki. Książę, nieufny wobec nowego porządku, ustanowił nową klasę społeczną. Należący do niej czarodzieje zostali nazwani Magistrami Magii. W obliczu coraz większych wpływów potężnych Magistrów, zaczęto bronić przywilejów zwykłych obywateli. W tym celu wprowadzono w trybie nadzwyczajnym skomplikowane ustawy dotyczące handlu, prawa głosu oraz własności hipotecznej.

W roku AS2324 Altdorf przeżył kryzys zwany *Gnojowym Latem*. W przeludnionym mieście ścieki zanieczyściły wszystkie ujęcia świeżej wody. Nawet Reik był czarny od zanieczyszczeń wylewających się z cmentarzy, rzeźni, garbarni i farbiarni. Latem tego roku, po raz pierwszy w historii miasta, wszystkie gildie zjednoczyły siły w celu przezwyciężenia kryzysu. Jednogłośną decyzją założono Kompanię Czystej Wody, finansowaną z funduszy gildyjnych, która miała stworzyć system nowych, głębszych studni, skanalizować miasto oraz zabudować akwedukty. Niestety, prace kampanii zostały opóźnione o wiele lat na skutek wewnętrznych przepychanek oraz walki o władzę i stanowiska. Ostatecznie kryzys został zażegnany dopiero 100 lat później, gdy kompania i jej wysiłki (a raczej jej urzędnicy) pochłonęły już niewyobrażalne sumy z miejskiej kasy.

W AS2429 Altdorf był spokojnym, bogatym i potężnym miastem. Pomimo własnej burzliwej przeszłości, altdorfczycy powszechnie wyrazili niezwykłe oburzenie po zdobyciu przez Marienburg statusu wolnego miasta. Po zwołanej w trybie nadzwyczajnym radzie gildii nałożono na wielki port szereg ograniczeń handlowych. Jednak wyższe sfery arystokracji gorąco zaprotestowały przeciwko takiemu posunięciu. Dla szlachty Marienburg stał się wymarzonym rajem podatkowym. Wielu arystokratów wzięło następnie udział w spisku, który pozbawił tronu Imperatora Dietera IIII.

Gdy na kolejnego Imperatora wybrano Księcia Altdorfu, świętowanie w mieście trwało równy miesiąc. Gildie publiczne złożyły przysięgę wierności Wilhelmowi III, oferując hojne dary biednemu niegdyś Księciu. Kupcy oraz inne instytucje zaczęły gorączkowo zabiegać o imperatorski patronat. Wilhelm, kierując się radą swojego doradcy, Magistra Kolegium Cienia, sprzedawał swoje łaski za olbrzymie ilości złota. Po raz pierwszy w historii Imperator stał się bogatszy od reszty imperialnej szlachty. Bogactwo to pomogło mu zapewnić sobie lojalność poddanych, choć oczywiście zdarzały się wyjątki.

Wielki pożar z AS2431 dał Wilhelmowi pretekst do gruntownej przebudowy wschodniej strony miasta i ograniczenia wpływów Kolegium Płomienia. Odbudowane tereny stały się okolicą prestiżową - jedyną, w której brukowane ulice i trotuary były równe i proste, a kamienne budynki stawiane zgodnie z miłym dla oka planem. Pożar, a następnie odbudowa miasta, były dotkliwym ciosem dla miejskich kupców, którzy na pewien czas musieli ograniczyć działalność handlową. Imperator skrzętnie wykorzystał ten czas, umacniając wpływy polityczne. Obecny Imperator, Karl-Franz, od początku swojego urzędowania, to jest od AS2502, kontynuuje tę politykę. Jej kulminacją było wydanie w AS2506 *Smrodliwego Dekretu*, który nakładał na gildie i Kolegia Magii surowe ograniczenia. Jak można się domyślić, zarówno wtedy, jak i obecnie budzi to gorące protesty tych instytucji.

ALTDORFSKIE GILDIE:

Wśród śmierdzących ulic Altdorfu mieszczą się siedziby wielu gildii. Dane stowarzyszenie jest formalnie uznawane za gildię, gdy zostanie wpisane na specjalną listę, co oczywiście wiąże się ze sporymi wydatkami *administracyjnymi*. Jednak w praktyce liczy się siła i prężność danej organizacji, jak również liczba jej aktywnych członków. Gildie bardzo często egzekwują wobec swoich członków prawa surowsze niż te, które dotyczą zwykłych mieszkańców miasta. Prawa te mają na celu ochronę interesów gildii oraz stowarzyszonych w nich osób, a także pomoc w wywalczeniu przeróżnych koncesji od władz miejskich lub innych ugrupowań politycznych.

W Altdorfie istnieją najróżniejsze gildie. Większość z nich kształci uczniów i czeladników, oferując im drogę kariery aż po tytuły mistrzów danego cechu, w zamian wymagając opłat lub darmowych usług. Wstąpienie do oficjalnie założonej gildii gwarantuje czeladnikowi obywatelstwo, a nawet szansę na znalezienie się w gronie jednej z wielu rad decydujących o przyszłości miasta.

Niektóre gildie są na tyle potężne, że uzyskały liczne zwolnienia lub przywileje, dzięki czemu mogą nie liczyć się z prawem miejskim, a nawet sądzić i we własnym zakresie karać swoich członków. Gildie oferują podopiecznym przeróżne korzyści i pomoc w każdym aspekcie życia, jak chociażby ustanawiając stypendia i wypłacając emerytury. Ponadto gromadzą złoto na tak zwanych *wdowich funduszach*, a nawet zajmują się swataniem. Członkom gildii zazwyczaj żyje się łatwiej i dostatniej niż przeciętnemu obywatelowi. Jednak członkostwa rzadko kiedy można zrzec się łatwo i bez konsekwencji - wstąpienie do gildii przypomina bowiem podpisanie cyrografu na siebie i najbliższą rodzinę.

ALTDORFSKIE OBYWATELSTWO:

Altdorfczycy są niezwykle dumni. Nawet biedniejsi obywatele cieszą się, że mieszkają właśnie tutaj. Choć mało kto rozumie głębię ustroju klasowego i lennego, nikomu nie przeszkadza to w opowiadaniu o niuansach tego systemu przyjezdnym. Obcy, zwłaszcza ci z prowincji, traktowani są z połączeniem współczucia i pogardy. Jakież to bowiem wydarzenie historyczne miały miejsce w ich rodzinnych okolicach? Jakich chwalebnych czynów byli świadkami ich przodkowie? Jaką historię mogą pochwalić się zabite dechami wioski lub prowincjonalne miasteczka? Altdorfczycy wierzą, że nic nie może równać się ze spuścizną, jaka przypada w udziale każdemu mieszkańcowi ich miasta.

Od czasów Sigmara prawa obywatelskie dyktowały, kto dla kogo pracował oraz kto komu był winien podatki. Choć skomplikowane i niezbyt sprawiedliwe, prawa te rozrosły się do rozmiarów, które gwarantują gildii prawników dostatni i spokojny żywot. Prawa te regulują wszelką miejską działalność (między innymi stwierdzając, komu wolno żenić się w tygodniach parzystych, a nawe to, w które dni tygodnia wypada nosić kapelusz).

Chociaż altdorfskie obywatelstwo zazwyczaj przekazywane jest z rodziców na potomstwo lub nadawane przez gildie, można je również zdobyć jako nagrodę za chwalebne czyny. Mówiąc oględnie, zdobycie go wymaga sporych zasobów finansowych lub wysoko postawionego sponsora. Imię nowego obywatela musi zostać zapisane przez przedstawiciela gildii prawników w wielkiej księdze spisu ludności Altdorfu.

Wyróżnia się pełne, połówkowe, a nawet ćwiartkowe obywatelstwa Altdorfu. Te ostatnie nadawane są tymczasowo wędrownym kramarzom, obcokrajowcom, a w pewnych przypadkach też obcym dyplomatom. Najbardziej cenionym tytułem wśród napływających do miasta pańszczyźnianych chłopów, którzy porzucili swoje gospodarstwa, jest oczywiście miano wolnego człowieka. Czarodzieje po pomyślnym ukończeniu magicznego terminu zyskują status Magistra. Ta dziwna klasa społeczna jest, formalnie rzecz ujmując, grupą wasali danego Kolegium Magii. W obrębie Kolegiów Magistrom przysługuja prawa odpowiadające statusowi szlachty.

Choć teoretycznie prawa dotyczące obywatelstwa powinny regulować wiele aspektów codziennego życia, w praktyce rzadko są egzekwowane, gdyż pochodzą z zamierzchłej i zapomnianej epoki. Obecnie dużo ważniejszym zagadnieniem są podatki. Poborcy podatkowi pobierają opłaty od większości mieszkańców Altdorfu, bez względu na ich status obywatelski. Kto terminowo płaci miastu, może w nim mieszkać, bez względu na swoją pozycję społeczną. Tak naprawdę obywatelstwo brane jest pod uwagę jedynie w niecodziennych przypadkach zakupu większych nieruchomości przez obcokrajowców, transakcji handlowych na olbrzymią skalę lub skomplikowanych spraw sądowych i karnych. Zwykli mieszkańcy Altdorfu wolę podejście *na zdrowy rozum* i brak obywatelstwa jeszcze nikomu nie przeszkodził w zakupie konia lub sprzedaży beczki kiszonej kapusty. Poza tym w przypadkach spornych strony zazwyczaj płacą gildii prawników za *uregulowanie* odpowiednich kwestii, bez względu na ich faktyczny stan prawny.

PODATEK MIEJSKI:

Temat podatków miejskich jest bliski sercu każdego altdorfczyka, choć to sprawa bardzo skomplikowana. Opodatkowane są określone towary, jak również przejazd niektórymi ulicami i bramami, cumowanie przy nabrzeżach i wiele innych rzeczy. Sklepy i kupcy również muszą płacić specjalne podatki od obrotów handlowych. Podatki są obowiązkowe dla członków gildii i Magistrów. Do tego dochodzą również tzw. podatki szarej strefy, to jest haracze, opłaty za *ochronę* i *bezpieczny przejazd* oraz wszelkiego rodzaju inne wymuszenia.

Przyjezdni zostają zazwyczaj oskubani do ostatniego pensa w ciągu najwyżej dwóch tygodni. Aby przeżyć podatkowe piekło w stolicy, należy się szybko uczyć i mieć talent do operowania pieniędzmi.

Zwykli obywatele oddają władzom miasta średnio połowę zarobków. Większość sprytnych mieszczan udaje się w ten lub w inny sposób zmniejszyć tę kwotę do wysokości jednej trzeciej zarobków. Istnieją też grupy cieszące się specjalnymi przywilejami i ulgami podatkowymi. Wysokie podatki sprawiają, że na ulicach Altdorfu bardzo często dochodzi do protestów i manifestacji. Nowe podatki zwyczajowo ogłaszane są w święta, aby nie tracić dnia pracy na skutek protestów i demonstracji.

JĘZYK:

> *Nie, nie! Powtarzaj za mną: Chrząszcze w Herstadt chrzęszczą w chrzanie. Chyba nie chcesz mówić jak nieokrzesany Ostlandczyk, prawda?*
>
> - nauczyciel wymowy z Altdorfu

Reiklandczycy najszybciej ze wszystkich mieszkańców Imperium przyswajają sobie słowa pochodzące z obcych języków i mówią przy tym z czystą, niemal arystokratyczną dykcją.

Szlacheckie szkoły w Imperium często uczą swoich studentów, niektóre wprost wymagają od uczniów, wymowy z reiklandzkim akcentem, który jest powszechnie akceptowany.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Wielkie Księstwo Reiklandu utrzymuje neutralne stosunki z położonym na północy Wielkim Hrabstwem Middenlandu. Relacje pomiędzy prowincjami, pomimo iż wielu reiklandzkich kupców, korzystając z połączenia jakie zapewnia rzeka Bögen, prowadzi interesy z Carroburgiem (stolicą Middenlandu), ze względu na różnice religijne (Middenland jest od wieków ostoją wiary w Ulryka, a w Reiklandzie mieści się centrum Kultu Sigmara) nigdy nie były lepsze.

Podobne relacje łączą Reikland z Wielkim Księstwem Talabecklandu. Jednak tutaj przyczyną jest rola Talabecklandu w powstaniu chaosu trwającego w okresie zwanym Wiekiem Trzech Imperatorów, kiedy to Wielka Księżna Ottilia ogłosiła się Imperatorową i na terenie prowincji wyjęła spod prawa Kult Sigmara. Do dziś granice Reiklandu przemierza kilku Prezbiterów Sigmara, głoszących kazania o podłości epoki Ottili oraz o okrucieństwie Ulrykan, torturach i morderstwa jakich dopuścili się na wierzących w Sigmara mężczyznach, kobietach i dzieciach. I choć większość tych opowieści jest nieprawdziwa lub w najlepszym wypadku mocno przesadzona, to hierarchowie Świątyni Sigmara niewiele czynią by powstrzymać rozgłaszających je duchownych.

Zupełnie inaczej wyglądają relacje łączące Reikland z prosigmaryjskim Stirlandem. W granicach Wielkiego Hrabstwa wiara w Sigmara jest bardzo silna i głęboko zakorzeniona, jedną z przyczyn jest wielka bitwa jaką na ziemiach Stirlandu stoczył Sigmar, gromiąc armię zielonoskórych. Wielu duchownych Sigmara, arystokratów i mieszczan udaje się na pielgrzymkę do Stirlandu, by obejrzeć pole bitwy, po którym kroczył Sigmar, toczący jedną z największych bitew Starego Świata.

Równie serdeczne relacje łączą Altdorf z miastem-państwem Nuln i związanym z nim Wissenlandem. Złośliwi mówią, że przyczyną jest bądź to wyśmienita artyleria i piechota ognista Nuln, bądź osoba Elektorki Nuln, Hrabina Emmanuelle von Liebowitz, którą Imperator jest podobno bardzo zafascynowany.

Choć oficjalnie stosunki łączące Reikland i Wolne miasto kupieckie Kemperbad, leżące na zbiegu Rzeki Reik i Stir, są raczej dobre. To zamożne i silnie walczące o swą autonomiczność miasto, jest jak słusznie zauważył Imperator potencjalnym źródłem wysokich dochodów, które skarbiec Imperium traci na rzecz Kupieckich Baronów Kemperbadu. W związku z tym Imperator wysłał do Kemperbadu swego Plenipotenta, by ten odkrył sposób na przejęciu zysków.

Niejednoznaczne relacje łączą Reikland z Jałową Krainą. Z jednej strony, choć Marienburg od AS2429 nie jest już częścią Lenna Sigmara, to wielu arystokratów i hierarchów Kultu Sigmara, włączając w to Wielkiego Teogonistę, wciąż patrzy na miasto jak na część Imperium. Szczególnie trudności z uznaniem niepodległości Marienburga ma Świątynia Sigmara, której hierarchowie odebrali to jako osobistą porażkę, poczuwając jednocześnie za swój obowiązek przywrócenie jedności Lenna Sigmara. Wielcy Teogoniści wielokrotnie nawoływali do krucjaty, mającej na celu ponowne przyłączenie Jałowej Krainy do Imperium. Ponadto Inkwizycja Sigmara odkryła Reformowany Kult Sigmara, praktykowany w Marienburgu, którego Prezbiterzy jednoznacznie opowiedzieli się za niepodległością Jałowej Krainy i wypowiedzieli posłuszeństwo Wielkiemu Teogoniście, ten zaś ekskomunikował ich ze Świątyni Sigmara i ogłosił heretykami. Z drugiej zaś strony, kupcy zamieszkujący Reikland prowadzą intensywną wymianę handlową z Jałową Krainą, a sam Imperator stara się łagodzić napięcie pomiędzy Kultem Sigmara a Marienburgiem doskonale wiedząc, Imperium potrzebuje dostępu do morza, jakie zapewnia Marienburgski port.

Pomiędzy wschodnią Bretonnią i Reiklandem zdają się panować przyjazne, niemal serdeczne stosunki. Sporadyczne wymiany przynoszących pozdrowienia i prezenty ambasadorów, mają udowodnić taki stan rzeczy. Prawda jest natomiast taka, że pokój wynika z braku możliwości, a raczej miejsca do stoczenia bitwy, bowiem naturalna bariera jaką stanowią Góry Szare, uniemożliwia spotkanie dwóch potężnych armii. Jedynym nadającym się do tego miejscem jest leżąca na granicy Bretonni i Jałowej Krainy wielka wyżyna łącząca Góry Szare z wapiennymi wzgórzami Bladych Sióstr.

NIELUDZIE W REIKLANDZIE:

Khazadzi odegrali w dziejach Wielkiego Księstwa Reiklandu, podobnie jak w historii całego Imperium, ogromną rolę. Wielu krasnoludów przybywających do Imperium osiedla się właśnie w Reiklandzie. Według ostatniego spisu ludności z AS2510, Altdorf zamieszkiwało około tysiąc, pochodzących z dziesięciu klanów, krasnoludów. Większość khazadów żyje i pracuje we wschodnich dzielnicach miasta, zwanych Metallschlacke i Niederwind, gdzie trudnią się kowalstwem i kamieniarstwem. Poza Altdorfem, mniejsze społeczności żyją w Eisengahn, dzielnicy Bögenhafen, gdzie pracują zrzeszeni w gildiach kowali, jubilerów, stolarzy i kamieniarzy a także w Ubersreiku.

Elfy, tajemnicze i skryte, niezbyt chętnie wkraczają na ziemie zajęte przez ludzi. I choć podobno wśród drzew Reikwaldu istnieją osady elfów, to karczowanie lasów pod pola uprawne i szybki rozwój miast, skutecznie zniechęciły członków Starszej Rasy do podróży. Podobnie jak ma to miejsce w innych prowincjach, większość spotkanych elfów to awanturnicy i podróżni, choć według spisu ludności w Altdorfie żyje około setka elfów.

Niziołki, stanowią chyba największą grupę nieludzi zamieszkującą w granicach Reiklandu. Wiele z nich pracuje dla arystokratów i kupców, cześć zaś prowadzi własne zajazdy i tawerny. Altdorf skupia najprawdopodobniej największą ilość niziołków mieszkających poza Krainą Zgromadzenia.

RELIGIA:

Wielkie Księstwo Reiklandu od zarania dziejów Imperium stanowi ostoję Kultu Sigmara, a Katedra w Altdorfie cel pielgrzymek wielu pątników. Katedra Sigmara została zbudowana przez pierwszego Wielkiego Teogonistę Johana Helstruma, który dał początek nowemu Kultowi. W niemal wszystkich miastach, miasteczkach, osadach i wsiach wzniesiono świątynie poświęcone Sigmarowi, przy drogach i szlakach lokalna ludność buduje kapliczki poświęcone Protektorowi Imperium, a liczni Prezbiterzy przemierzają prowincję umacniając wiarę wiernych.

W Bögenhafen istnieje wiele świątyń poświęconych różnym bóstwom. Główna i największa, poświęcona jest Sigmarowi, natomiast pozostałe dedykowane są Ulrykowi, Myrmidii, Verenie, Handrichowi, Shallyi i Bogenauerowi, patronowi miasta. Nad tą, jako że nie posiada ona własnych kapłanów, administracyjną pieczę sprawuje Kult Sigmara.

O ile w miastach ludzie wyznają niemal wyłącznie Sigmara, o tyle wśród mieszkańców wsi i osad praktykowany jest politeizm. Wielu rybaków równie silnie wierzy w Sigmara jak w Karoga, myśliwi na równi z Protektorem Imperium wyznają Taala, który jest popularny także wśród farmerów. Starsi lub żyjący w odizolowanych osadach ludzie wyznają Dawną Wiarę, jednak Kult Matki Ziemi umiera i z każdym rokiem, liczba wiernych maleje. Innymi popularnymi bóstwami są: Dyrath (jest to regionalna nazwa Rhyi, którą mieszkańcy Vorberglandu czczą jako patronkę płodności) oraz Shallya, której świątynie i przytułki regularnie otrzymują datki i dary od bogatych Reiklandczyków. Chociaż tolerowany i formalnie szanowany, Kult Ulryka nie jest popularny w Reiklandzie, ze względu na jego odwieczną rywalizację z wyznaniem Sigmara.

Podobnie jak w innych częściach Imperium, także w Reiklandzie istnieje wiele wyjętych spod prawa wyznań. Najbardziej niebezpieczne z nich poświęcone są bogom Chaosu. Najgroźniejszy i najlepiej zorganizowany jest Kult Purpurowej Dłoni, czczący Tzeentcha, Wielkiego Mutatora, który swą pozycję zawdzięcza subtelnym, realizowanym przez pokolenia planom. Zakazane kulty są bezlitośnie i krwawo ścigane przez Inkwizycję Sigmara, która w granicach prowincji może działać niemal bez żadnych ograniczeń.

BARWY PROWINCJI:

Tradycyjnymi barwami Altdorfu są błękit i czerwień a pozostałych miast Reiklandu biel/srebro. I choć Altdorf trzyma się sztywno tradycji, to pozostałe miasta prowincji podchodzą do strojów i barw dużo swobodniej. Szlachta często używa własnych barw rodowych oraz bogatych zdobień heraldycznych, zaś by uczynić za dość tradycji nadają sztandarom bitewnym, oraz elementom umundurowania białą/srebrną barwę.

Kolejną tradycją, praktykowaną w granicach Altdorfu jest obowiązek noszenia zielonych, aksamitnych płaszczy, przez wszystkich szlachetnie urodzonych, co ma symbolizować ich równość i posłuszeństwo Imperatorowi.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

ALTDORF:

Miasto, otoczone potężnymi, białymi murami o wierzchołkach pokrytych czerwonymi dachówkami, zostało wzniesione na wyspach, położonych w widłach rzek Reik i Talabeck. Reik jest żeglowny aż do Marienburga i Morza Szponów, więc port altdorfski zapełniały zarówno morskie jednostki, jak i rzeczne barki. Ale ich wysokie maszty ze zwiniętymi żaglami wydawały się maleńkie w porównaniu z dwoma dominującymi nad miastem budynkami, dwoma najwspanialszymi gmachami w całym Znanym Świecie - Pałacem Imperatora i Katedrą Sigmara.
Katedra Sigmara wznosiła się po wschodniej stronie. Jej gigantyczna, centralna kopułą lśniła złoceniami w promieniach wczesnego, zimowego słońca. Nieco na zachód wznosił się Pałac Imperatora, góra wzniesiona z granitowych bloków przywiezionych z Przełęczy Czarnego Ognia, miejsca największego triumfu Sigmara. Wierzchołki obu budowli wznosiły się dokładnie na tej samej wysokości, dzięki czemu żaden z nich nie dominował nad drugim.
Altdorf to miasto Sigmara i w całej okolicy widać było oznaki składanego mu hołdu. Wieża pałacu zwieńczona była wielką repliką *Ghal Maraz*, wielkiego młota, który należał do nieśmiertelnego bohatera. Potężną kopułę cerkwi ozdabiał wzór, składający się z ośmioramiennych gwiazd, symboli ośmiu ludzkich plemion zjednoczonych przez Sigmara…

Tam, gdzie zlewają się rzeki Reik i Talabeck, ich połączone nurty wpływają między rozległe mielizny i dzielą się na trzy mniejsze odnogi. Powstałe w ten sposób wyspy tworzą podstawę miasta Altdorf - stolicy Imperium. Znajduje się tam Pałac Imperialny, Kolegia Magii, Akademia Inżynierów, Zwierzyniec Imperialny oraz wspaniała katedra Sigmara. Altdorf to miasto wielu mostów przerzuconych między wyspami. W miejscu, w którym odnogi rzeki łączą się ponownie (po północnej stronie Altdorfu) wzniesiono duży port - Reik jest tu wystarczająco głęboki i szeroki, aby mogły do niego docierać okręty oceaniczne.

Wysokie, białe mury miasta są zwieńczone czerwonymi dachówkami - stanowią przepiękny widok i gwarantują pewną obroną miasta. Wiedząc o niedawnych wydarzeniach w Kislevie, Imperator Karl-Franz rozkazał niedawno, aby mury zostały wzmocnione i obecnie trwa przy nich ciągła krzątanina, gdy krasnoludzcy rzemieślnicy rozbudowują i tak już potężne fortyfikacje.

Miasto słynie ze swoich uniwersytetów, magów, bibliotek oraz wszelkich instytucji nauki. Tutaj najzdolniejsi żakowie Starego Świata kształcą się pod opieką mądrych wykładowców, a potężni czarodzieje pracują nad działami magii, rozpoczętymi zanim jeszcze zaczęło się ich życie, i które będą trwały po ich śmierci. Przybywa tutaj wielu kapłanów oraz pielgrzymów, szukających błogosławieństwa we wspaniałej katedrze, gdzie znajduje się dwór Wielkiego Teogonisty. Wspaniałą budowlę świątyni zdobią rzeźbione iglice, wzniosłe podpory i pozłacane kopuły.

Miasto jest również portem handlowym, na którego targowiskach tłoczą się kupcy ze wszystkich stron Starego Świata. Do Altdorfu stale przyjeżdżają i wyjeżdżają imperialni kurierzy, przybywają ambasadorowie odległych prowincji, a czasem nawet poselstwa z krain tak odległych jak Arabia czy Kitaj.

Większość podróżnych dociera do Altdorfu wodą, ale jeden z ważnych traktów przecina miasto. Prowadzi on na północ w stronę Middenheim, a na południe do górskiej fortecy Helmgart, która strzeże Przełęczy Uderzającego Topora w Szarych Górach. Ochrania ona Imperium przed atakami mieszkańców gór.

Altdorf to jedno z najważniejszych miast Starego Świata. Tutaj przybywają dyplomaci ze wszystkich znanych ziem, aby prowadzić negocjacje, tutaj też szlachta i kupcy wysyłają swoje dzieci, aby zdobyły wykształcenie i znalazły odpowiedniego partnera życiowego.

Altdorf ma także swoją mroczniejszą stronę, ukrytą pod blichtrem Pałacu Imperatora i majestatem Świątyni Sigmara. Wzdłuż nabrzeża i w innych obszarach skupia się miejska biedota. Robotnicy i żebracy próbują utrzymać się przy życiu, podczas gdy żerujący na ich pracy kupcu i skorumpowani urzędnicy sycą się bogactwem. Wielu ludzi szuka więc pocieszenia w używkach, hazardzie i alkoholu. Ponurą sławą cieszy się też siedziba Inkwizycji Sigmara, mieszcząca się w skrzydle Katedry Sigmara, gdzie domniemani wyznawcy Chaosu, a także ich ofiary, są poddawani torturom, na których mają wyjawić wszystko, co wiedzą. Potajemnie szepcze się, że zbyt często czarne sieci Zakonu Oczyszczającego Płomienia chwytają także niewinnych. Wzdłuż Ulicy Tysiąca Tawern, za kolorowymi latarniami i zachęcającymi zapachami, spiskowcy oraz kultyści knują i planują różnorakie przestępstwa, od zwykłych występków do potwornych zbrodni. Dla nowoprzybyłych Altdorf jest miastem pełnym możliwości i zagrożeń.

BÖGENHAFEN:

Miasto leży na brzegu rzeki Bogen i posiada port, do którego zawijają duże statki rzeczne. Bögenhafen spełnia rolę centrum handlowego, do którego rzeką transportuje się towary z Altdorfu, Nuln i Marienburga, wymieniając następnie na miejscowe drewno i wino. Jest to również miejsce handlu dostarczanym z gór ołowiem i srebrem, których transporty kierują się stąd do wszystkich prowincji Imperium.

Handel jest motorem napędowym całej gospodarki Bögenhafen. Interesy zdominowały życie polityczne miasta, a prawdziwa władza znalazła się z rękach domów kupieckich, które z całego procederu czerpią największe zyski.

Miasto leży w granicach baronii Saponatheim i podlega zwierzchnictwu barona Wilhelma, którego dwór mieści się na zamku Grauenburg, położonym około 40 kilometrów na północ. Baron poświęca mało uwagi sprawom miasta, zadowalając się nieregularnymi audiencjami mieszczan na swoim zamku, kiedy akurat nie absorbują go sprawy ważniejsze, jak polowanie, strzelanie lub łowienie.

Teoretycznie rządy w Bögenhafen sprawuje rada miejska, a kilka wydanych do tej pory uchwał zostało podjętych większością głosów. Rada liczy 15 miejsc, ale większość z nich jest kontrolowana pośrednio lub bezpośrednio przez najbogatsze rody kupieckie.

FREDERHEIM:

Usytuowane tuż za Altdorfem przy drodze do Middenheim, Frederheim formalnie podlega Imperatorowi, choć ów zrzekł się władzy na rzecz Świątyni Shallyi, która prowadzi tam otoczony murem przytułek dla obłąkanych. Samo Frederheim to niewielka wioska, nie posiadająca żadnych źródeł dochodu poza uprawami, a wieśniacy i rzemieślnicy w większości pracują na rzecz Sióstr Shallyi. Złożenie wizyty w Wielkim Azylu nie jest łatwym zadaniem, bowiem kapłanki bardzo troszczą się o dobro swoich pacjentów, a wszelkie niepokoje z zewnątrz nie są dobre dla rozchwianych umysłów podopiecznych. Dzięki pomocy okolicznych chłopów siostry nie muszą sprowadzać towarów z innych osad, a przez to ograniczają potencjalnie niepożądane kontakty. Krążą jednak plotki, że przytułek skrywa mroczną tajemnicę. Podobno ludzie są tam przetrzymywani wbrew własnej woli i z nieznanych powodów, mimo że są całkowicie zdrowi na umyśle. Nikt nie wie, jaka jest prawda, ale niewielu daje wiarę, że Siostry Shallyi mogłyby być zamieszane w tak nikczemny proceder.
Więcej informacji o przytułku dla obłąkanych znajduje się w rozdziale **DODATEK II - SZCZEGÓLNE MIEJSCA W STARYM ŚWIECIE** w podrozdziale **WIELKIE HOSPICJUM**.

KEMPERBAD:

Kemperbad to szybko rozwijające się miasto, liczące prawie 4000 mieszkańców. Choć znajduje się u zbiegu granic Stirlandu, Reiklandu i Talabecklandu, żyjący tu ludzie starają się nie opowiadać po żadnej ze stron. To miasto kosmopolityczne, gdzie ciasne doki zawsze są zapchane ludźmi. Ponadto w Kemperbadzie warzy się znakomitą brandy.

Starożytne miasto Kemperbad leży na szczycie klifu będącego wschodnim brzegiem rzeki Reik, odrobinę na północ od miejsca, w którym łączy się ona z rzeką Stir. W tym rejonie (a właściwie na odcinku prawie trzydziestu kilometrów w górę i w dół rzeki) wschodni brzeg jest wyższy od zachodniego o ponad 150 metrów. Rzeka Stir, wypływająca z Czarnych Gór, spadała kiedyś do Reiku potężnym wodospadem. Wieki erozji sprawiły jednak, że wodospad powoli przesuwał się w górę rzeki, aż do miejsca, w którym jest obecnie, czyli zbiegu Stiru i Narn. Kemperbad leży właśnie na szczycie klifu, 150 metrów ponad obiema rzekami.

W tym miejscu Stir można przekroczyć tylko po wąskim moście sznurowym, co w praktyce uniemożliwia dostęp z południa. Szczęśliwie dla kupców u stóp klifu wybudowano dok, który połączono z miastem przy pomocy pomysłowo skonstruowanych sieci wind. W jej skład wchodzą rozmaite kosze i platformy, połączone elfimi linami z blokami i wielokrążkami. Są podnoszone i opuszczane przy pomocy przeciwwag. Cały system obsługują krasnoludzcy inżynierowie. W ciągu ostatnich pięćdziesięciu lat zdarzył się tylko jeden nieszczęśliwy wypadek, kiedy pijani młodzi szlachcice urządzili wyścigi w zjeżdżaniu windami. Pierwszy na dole nie był w stanie odebrać nagrody.

Naturalnie wind nie używa się za darmo. Opłata wynosi zwykle szylinga za *nogę* pasażera platformy (zdolnej unieść cztery istoty średniego rozmiaru) oraz 5 szylingów za *kosz* towaru (w koszu mieści się do 500 *WO*). Ubodzy lub bardzo krzepcy podróżni mogą skorzystać ze spirali schodów prowadzących na szczyt klifu. Jednak ponieważ liczą one 1111 stopni, chętnych raczej jest niewielu.

Przystań promowa, znajdująca się w dokach, oferuje najbezpieczniejszą przeprawę przez Reik na odcinku pomiędzy Nuln a Altdorfem. Zbudowano ją z myślą o wędrowcach podróżujących Wielką Drogą Północną w stronę Grunburga i Altdorfu. Opłata za przewóz wynosi 5 szylingów od osoby, 6-7 za konia. Linia *Cztery Pory Roku* utrzymuje w

pobliskiej wiosce Jungach duży zajazd i postój, przeznaczony dla tych, którzy zdecydują się zapłacić za komfort podróżowania powozem.

Kemperbad nie jest administracyjną częścią Reiklandu, ponieważ jest wolnym miastem kupieckim, inaczej *Freiestadt*. Status swój zawdzięcza przywilejowi nadanemu w AS1066 przez imperatora Borisa Nieudolnego. Kemperbad jest najmniejszym miastem tego typu. Wspomniany przywilej oraz strategiczne położenie miasta sprawiły, iż obecnie jest to miejscowość bardzo bogata, a to bogactwo (co zwykle się zdarza) przyciąga przestępczość. Oprócz zwykłej obecności oprychów, złodziei i szarlatanów, Kemperbad stał się terenem działań *Belladonny* - szajki Tileańczyków, którzy zarabiają pieniądze na wymuszeniach, rozbojach, przemycie i innych niecnych uczynkach. Reketerzy z rodziny *Belladonny* oferują także *ochronę* podróżnym między Altdorfem a Nuln.

W mieście można znaleźć towary, które normalnie nie są dostępne w osadzie tej wielkości (potraktuj wszystkie rzeczy z podrozdziału **EKWIPUNEK** jako dostępne o jeden poziom łatwiej). Teoretycznie rzecz biorąc, płacenie podatków bezpośrednio miastu lub Imperatorowi - nie zaś lokalnemu baronowi - powinno znacznie obniżyć koszty utrzymania. W praktyce jednak wszystko kosztuje tyle samo, co gdzie indziej; miejscy dygnitarze po prostu odpowiednio podnieśli wszystkie podatki.

Miastem rządzi Rada Trzynastu, wybierana spośród członków najbardziej wpływowych gildii i rodów. Imperator zastrzegł sobie prawo wyznaczania lub odwoływania każdego z rajców, jednak jak dotąd w całej długiej historii Kemperbadu nie odnotowano takiego przypadku.

UBERSREIK:

Jakkolwiek serce Imperium to Altdorf, siedziba imperatorskiego dworu jak też i Jego Świątobliwości Wielkiego Teogonisty Sigmara, to gospodarcze, stalowe serce Imperium bije gdzie indziej. Położony u wyloty Przełęczy Szarej Pani, ruchliwy, zapracowany i hałaśliwy Ubersreik to być może najważniejsze miasto na przedgórzy Szarych Gór. Przebiega przez droga z Dunkelburga do Bogenhafen, która potem skręca do Altdorfu.

Okalające je wzgórza są bogate we wszelkie rudy, przede wszystkim żelaza, ołowiu i srebra, a samo miasto słynie z najlepszych metalurgów, kowali i płatnerzy w całym Imperium. Rzeka Teufel przepływająca przez miasto zapewnia wyśmienitą komunikacje z resztą Imperium, zapewniając łatwy zbyt wytworom rąk tutejszych rzemieślników.

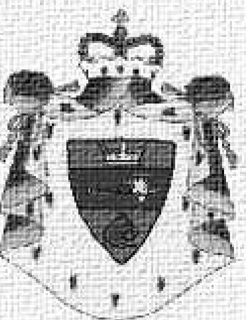
Domy w Ubersreiku to w większości solidne konstrukcje z kamienia i drewna, zdradzające oznaki wpływu Krasnoludzkiego rzemiosła. Mury miejskie również są mocne i łączą się z wielką fortecą na Czarnej Skale - siedzibą rodu Von Jungfreudów oraz jedną z głównych imperialnych twierdz obronnych na pograniczu bretonnskim.

WEISSBRUCK:

Weissbruck to rozwijająca się wioska, licząca niespełna sześciuset mieszkańców. Wieś należy do rodziny Gruberów. Z początku była niewielką osadą, ale wraz z budową kanału gwałtownie się rozrosła. W tej chwili jest to tętniący życiem punkt przystankowy na drodze do Bögenhafen. wzdłuż brzegów kanału i rzeki stoją liczne magazyny, których składuje się węgiel i rudę żelaza z pobliskich kopalni, wino i wełnę z Bögenhafen i wszelkiego rodzaju towary do Altdorfu.

Altdorf

1 - Konigsplatz
2 - Dzielnica pałacowa
P1 - Pałac Imperatora & Volkshalle
P2 - Bank Alfdorski
3 - Katedra Sigmara
4 - Dzielnica biedoty
5 - Dzielnica kupiecka
CK - Gildia Kupców
6 - Doki
GDP - Gildia Dokerów i Przewoźników
TT - Ulica Tysiąca Tawern
7 - Uniwersytet Alfdorski
U1 - Uniwersytet
U2 - Wydział Teologiczny Uliego von Tassenincka
U3 - Gildia Czarodziejów i Alchemików - szkoła magii
U4 - Świątynia Vereny i biblioteka uniwersytecka
8 - Pod Skrzyżowanymi Kopiami
9 - Ulica Świątynna
US1 - Teatr im. „Vagra Breughela"
US2 - Opera
10 - Szkoła Heraldyki (stary budynek)
11 - Szkoła Heraldyki (nowy budynek)

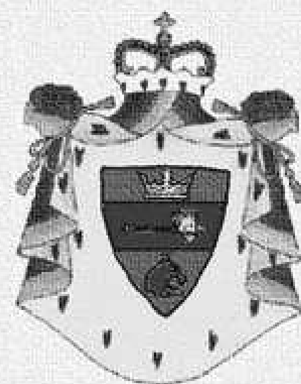




MIDDENLAND

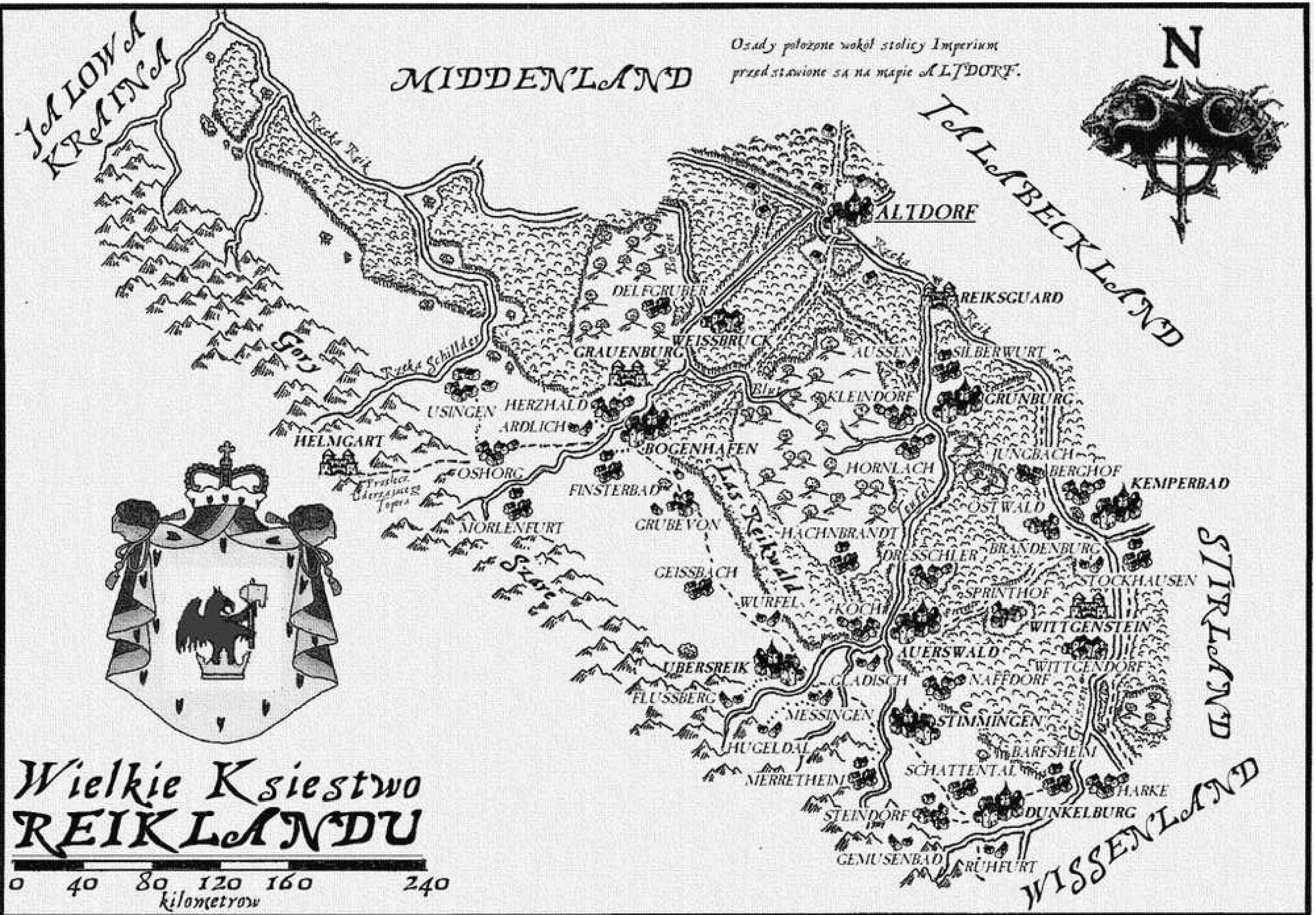
TALABECKLAND

FREDERHEIM
GROSSBAD
FURTILD
DORCHEN
GELDRECHT
ROTTEFACH
WALFEN
BUNDESMARKT
BRAUNWURT
HOCHLOFF
HARTSKLEIN
ALTDORF
GLUCKSHALT
KALDACH
SCHLAFEBILD
HEILIGEN
AUTLER
TEUFELFEUER
RECHTLICH
BLUTROCH
Rzeka Reik
Rzeka Talabeck
Kanal Weissbruck
Wielki Las
Las Reikwald
Wzgorza Hager



ALTDORF

0 8 16 24 32 40
kilometrow



JAŁOWA KRAINA
MIDDENLAND
Osady położone wokół stolicy Imperium przedstawione są na mapie ALTDORF.
N
TALABECKLAND
ALTDORF
Rzeka Reik
Rzeka Schilder
Góry
Szare
REIKSGUARD
DELFGRUBER
WEISSBRUCK
GRAUENBURG
AUSSEN
SILBERWURT
GRUNBURG
KLEINDORF
USINGEN
HERZHALD
ARDLICH
HELMGART
BOGENHAFEN
OSHORG
FINSTERBAD
HORNLACH
JUNGBACH
BERCHOF
KEMPERBAD
OSTWALD
MORLENFURT
GRUBEVON
Las Reikwald
HACHNBRANDT
DRESSCHLER
BRANDENBURG
GEISSBACH
STOCKHAUSEN
SPRINTHOF
WÜRFEL
KOCH
WITTGENSTEIN
AUERSWALD
STIRLAND
ÜBERSREIK
WITTGENDORF
GLADISCH
NAFFDORF
FLUSSBERG
MESSINGEN
STIMMINGEN
HUGELDAL
BARFSHEIM
SCHATTENTAL
MERRETHEIM
HARKE
STEINDORF
DUNKELBURG
GEMUSENBAD
RÜHFURT
WISSENLAND
Wielkie Księstwo REIKLANDU
0 40 80 120 160 240
kilometrów

INDEKS MIEJSCOWOŚCI REIKLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
WIELKIE KSIĘSTWO REIKLANDU					**WIELKI KSIĄŻĘ KARL-FRANZ I**		
ALTDORF	M	Książę Karl-Franz I	15000	5	administracja, handel	500a/800c	Stolica Imperium. Most nad rzeką Reik i Talabeck. Katedra Sigmara.
Autler	W	Książę Karl-Franz I	81	2	drewno, rybołówstwo	10c	Prom na rzece Reik.
Blutroch	W	Książę Karl-Franz I	0	0		-	Wyniszczone przez Czerwoną Ospę w AS2505.
Braunwurt	W	Książę Karl-Franz I	52	1	tekstylia	-	
Bundesmarkt	W	Książę Karl-Franz I	77	1	uprawy	5c	
Dorchen	W	Książę Karl-Franz I	75	2	uprawy	-	
Frederheim	W	Książę Karl-Franz I	75	1	uprawy	-	Przytułek Shallyi dla obłąkanych. Przy drodze Altdorf-Middenheim.
Furtild	W	Książę Karl-Franz I	53	1	ubóstwo	-	
Geldrecht	W	Książę Karl-Franz I	49	1	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Gluckshalt	W	Książę Karl-Franz I	72	2	uprawy	-	W pobliżu wioski znajduje się kurhan, w którym pogrzebano Tafala, ojca Sigmara.
Grossbad	W	Książę Karl-Franz I	69	2	uprawy	10c	
Hartsklein	W	Książę Karl-Franz I	65	1	garncarstwo	-	Śluza na Kanale Weissbruckim.
Heiligen	W	Książę Karl-Franz I	58	2	uprawy	-	
Hochloff	W	Książę Karl-Franz I	81	2	uprawy	-	
Kaldach	W	Książę Karl-Franz I	52	1	ubóstwo	10b	Prom na rzece Reik.
Rechtlich	W	Książę Karl-Franz I	42	1	ubóstwo	-	
Rottefach	W	Książę Karl-Franz I	88	2	rybołówstwo, uprawy, wino	-	Prom na rzece Reik.
Schlafebild	W	Książę Karl-Franz I	38	1	uprawy, wino	-	Śluza na Kanale Weissbruckim.
Teufelfeuer	W	Książę Karl-Franz I	45	1	ubóstwo	5c	Spalone przez łowców czarownic w AS2500. Ponownie zasiedlone w AS2505.
Walfen	W	Książę Karl-Franz I	52	2	rolnictwo, uprawy, wyrób cegieł	-	Prom na rzece Reik.
Dunkelburg	MS	Książę Karl-Franz I	3000	2	uprawy	20b/150c	
Barfsheim	W	Książę Karl-Franz I	52	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Grissen.
Gemusenbad	W	Książę Karl-Franz I	31	1	ubóstwo	-	
Harke	W	Książę Karl-Franz I	25	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Grissen.
Ruhfurt	W	Książę Karl-Franz I	64	2	uprawy	10c	Prom na rzece Grissen.
Schattental	W	Książę Karl-Franz I	72	2	uprawy	15b	
Steindorf	W	Książę Karl-Franz I	47	1	ubóstwo	10c	
Grunburg	MS	Książę Karl-Franz I	1200	2	handel, szkutnictwo	25b/100c	Prom na rzece Teufel.
Aussen	W	Książę Karl-Franz I	43	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Teufel.
Hornlach	W	Książę Karl-Franz I	74	2	drewno, rybołówstwo	5b	Prom na rzece Teufel.
Kleindorf	W	Książę Karl-Franz I	35	1	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Teufel.
Silberwurt	W	Książę Karl-Franz I	85	2	uprawy	10c	Prom na rzece Teufel.
Weissbruck	MM	Książę Karl-Franz I (własność i kontrola sprawowana przez ród Gruberów)	272	2	handel i transport	-	Magazyny. Prom na rzece Bogen. Śluza na kanale Weissbruckim.
Delfgruber	M	Książę Karl-Franz I (Gruber)	650	4	rudy metali, węgiel	50b/200b	
BARONIA VON WALLENSTEIN					**GRAF FERDYNAND VON WALLENSTEIM**		
Auerswald	MS	Graf Ferdynand	2500	3	handel, rudy metali	50b/400c	Prom na rzece Teufel.
Dresschler	W	Graf Ferdynand	63	2	rybołówstwo, uprawy	10b	Prom na rzece Teufel.
Gladisch	W	Graf Ferdynand	41	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Teufel.
Hachnbrandt	W	Graf Ferdynand	98	2	rudy metali	20b	
Koch	W	Graf Ferdynand	95	2	rudy metali, uprawy	20b	W pobliżu kopalni Hahnbrandt na wzgórzach Hager.
Sprinthof	W	Graf Ferdynand	73	2	uprawy, wędzony ser	10c	W zajeździe najlepszy wędzony ser w Reiklandzie.
Steche	W	Graf Ferdynand	61	2	rybołówstwo, uprawy	15c	U podmurza Auerswald.
BARONIA VON SAPONATHEIM					**GRAF WILHELM VON SAPONATHEIM**		
Bogenhafen	MS	Graf Wilhelm	4500	3	drewno, handel, wino	500c	Miasto handlowe. Prom na rzece Bogen.
Ardlich	W	Graf Wilhelm	72	2	uprawy	5c	
Finsterbad	W	Graf Wilhelm	82	3	rybołówstwo, uprawy, wino	10c	Prom na rzece Bogen.
Grubevon	W	Graf Wilhelm	57	2	uprawy	5c	
Herzhald	W	Graf Wilhelm	73	2	drewno	-	
Grauenburg	Z	Graf Wilhelm	200	4	administracja	50a/100b	Siedziba grafa Von Saponetheima.
MARHIA MACKENSEN					**MARGRABIA REINHARDT VON MACKENSEN**		
Helmgart	Z	Margrabia Reinhardt	500	3	handel	400c	Strzeże granicy z Bretonnią na Przełęczy Uderzającego Topora.
Morlenfurt	W	Margrabia Reinhardt	58	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Bogen.
Oshorg	W	Margrabia Reinhardt	94	2	uprawy	-	
Usingen	W	Margrabia Reinhardt	66	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Schilder.
BARONIA VON FALKENHAYN					**GRAF HEINRICH VON FALKENHAYN**		
Stimmingen	MS	Graf Heinrich	1750	3	handel, uprawy	20b/250c	Rogatki. Prom na rzece Teufel.
Lachenbad	W	Graf Heinrich	58	1	ubóstwo	8c	U podmurza Stimmingen.
Merretheim	W	Graf Heinrich	48	1	ubóstwo	10c	

Misthausen	W	Graf Heinrich	32	1	ubóstwo	-	U podmurza Stimmingen.
Naffdorf	W	Graf Heinrich	52	1	ubóstwo	10c	Prom na rzece Teufel.
BARONIA VON JUNGFREUD					**GRAF SIGISMUND VON JUNGFREUD**		
Ubersreik	MS	Graf Sigismund	3500	4	handel, rudy metali	40b/500c	Prom na rzece Teufel.
Buchedorf	W	Graf Sigismund	58	2	rybołówstwo, uprawy	10c	U podmurza Ubersreiku.
Flussberg	W	Graf Sigismund	62	2	rybołówstwo, uprawy	15c	Prom na rzece Teufel.
Geissbach	W	Graf Sigismund	46	2	uprawy	10c	
Hugeldal	W	Graf Sigismund	85	2	rudy metali	20b	
Messingen	W	Graf Sigismund	80	3	rudy metali, uprawy	20b	Prom na rzece Teufel.
Wurfel	W	Graf Sigismund	52	2	uprawy	15c	
BARONIA VON WITTGENSTEIN					**BARONOWA INGRID VON WITTGENSTEIN**		
Wittgenstein	Z	Baronowa Ingrid	250	3	ubóstwo	20b/150c	Zamek zamieszkały przez mutantów.
Wittgendorf	MM	Baron Ludwig	120	1	rabunek	25b	
BARONIA VON HOLSWIG-ABENAUER					**KORONOWANY KSIĄŻĘ WOLFGANG HOLSWIG-ABENAUER**		
Reiksguard	Z	Książę Wolfgang	300	4	administracja	200c	Twierdza. Siedziba parlamentu Reiklandu.
WOLNE MIASTO KUPIECKIE KEMPERBAD					**RADA MIEJSKA WOLNEGO MIASTA KUPIECKIEGO KEMPERBAD**		
KEMPERBAD	MS	Rada Miejska	3750	4	administracja, brandy, handel, wino	20b/500b	Najlepsza brandy w Imperium. Prom na rzece Reik i Stir.
Berghof	W	Rada Miejska	74	2	uprawy	20c	Prom na rzece Reik.
Brandenburg	W	Rada Miejska	87	3	brandy, wino, rybołówstwo	20b	*Echte Brandenburger* - ulubiona brandy Imperatora. Prom na rzece Reik.
Jungbach	W	Rada Miejska	68	3	brandy, wino	15b	Prom na rzece Reik.
Ostwald	W	Rada Miejska	70	3	brandy, wino	15b	Prom na rzece Reik.
Stockhausen	W	Rada Miejska	95	3	brandy, wino	30b	Most nad rzeką Stir.

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

WIELKIE HRABSTWO STIRLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Hrabstwo Stirlandu
WŁADCA: Książę-Elektor Alberich Haupt-Anderssen, Wielki Graf Stirlandu, Książę Wurtbadu
RZĄD: ustrój feudalny z radą szlachty
STOLICA: Wurtbad
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: zieleń i czerń
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: solone ryby, wino, wyroby drewniane, wyroby wełniane

KRAINA:

Wielkie Hrabstwo Stirlandu leży w centrum Imperium, granicząc z prowincją Reikland na zachodzie, Talabecklandem na północy, Ostermarkiem i Sylvanią na wschodzie oraz Averlandem na południu. Stirland to surowy obszar o bardzo urozmaiconym terenie. Jego reputacja zacofanego zaścianka jest wielce niezasłużona, bowiem znajduje się tu wiele miast o znaczących rozmiarach, a prowincja prowadzi ożywiony handel z krasnoludami z Zhufbaru. Mimo to, odległość od ośrodków władzy i sąsiedztwo przerażających ziem Sylvanii sprawiają, że ludzie mają niepochlebną opinię o Stirlandzie.

Północne części prowincji wzdłuż brzegów Stiru pokrywają najdalsze odgałęzienia Wielkiego Lasu. Na zachodzie prowincji dominują Czarne Wzgórza, które tysiące lat temu zamieszkiwało plemię Styrigenów. Przecina jest Stara Krasnoludzka Droga i droga do Nuln, a okoliczne doliny zamieszkują owczarze, którzy handlują wełną na rynkach w Worden. Kręte ścieżki i mgliste wąwozy skrywają wejścia do pradawnych grobowców plemiennych wodzów Styrigenów. Wykopane w zboczach wzgórz lub pokryte darnią kurhany pochodzą z czasów przed powstaniem Imperium. Wejścia do nich zostały dobrze ukryte przez budowniczych, chociaż czasami odsłania je deszcz lub powódź. Miejscowi uważają grobowce za przeklęte i zdaje się, że każdy wieśniak zna opowieść o kimś, kto zaginął podczas badania miejsca ostatniego spoczynku *dawnych królów*. Mimo to, poszukiwacze skarbów i nekromanci z sobie tylko znanych powodów regularnie przeszukują odnalezione grobowce Styrigenów.

LUDNOŚĆ:

Tradycja ma tu swoje miejsce: okazała się dobra i warta zachowania. Zmiana dla samej zmiany to oznaka Chaosu, nieprawdaż?
- stirlandzki szlachcic

Cała prowincja jest obłąkana, powiadam wam! Dlaczego? Piją gorące piwo! Przecież to bluźnierstwo wobec dobrego piwa!
- Sierżant Ulfli Schwarzenbrau

Stirlandczycy, potomkowie dawnego plemienia Asobornów, które odłączyło się od Taleutenów, są niscy i krępi. podobnie jak ich kuzyni z Ostermarku. Mają ciemne włosy, a ich krew pozostała jedną z najmniej zanieczyszczonych obcymi domieszkami w całym Imperium, głównie ze względu na wrodzoną podejrzliwość mieszkańców tej prowincji wobec cudzoziemców. Niektórzy ludzie sugerują niepochlebnie, że powodem i skutkiem takiego nastawienia są liczne małżeństwa w obrębie wioski lub rodu, ale stirlandzka szlachta natychmiast odpowiada, że większość nawet najbardziej pospolitych mieszkańców prowincji potrafi wymieć swoich przodków na dziesiątki pokoleń wstecz.

Słynący z przesądów Stirlandczycy to ostrożny lud. Nazywani także zbyt zacofanymi i prostackimi, często bywają wykpiwani przez resztę Imperium za wolne tempo życia i z powodu flegmatycznego sposobu przemawiania. Jednak ludzie ze Stirlandu są dumni z zachowania pradawnych zwyczajów oraz *dalekowzrocznego* spojrzenia na życie. Są ludźmi spokojnymi i dokładnymi. Lubią długie, wesołe historie, a miejscowe gospody są sercem stirlandzkiej społeczności. Tutaj ludzie zbierają się, aby wysłuchać ulubionych opowieści, lokalnych plotek i czasami nowin z wielkiego świata. Drugą ulubioną rozrywką Stirlandczyków są wyścigi - choć nie są to tradycyjne zawody biegaczy lub jeźdźców, cenione w pozostałych regionach Imperium. Ponieważ większa część populacji żyje z uprawy ziemi, w wyścigach wystawia się gęsi, krowy, świnie i psy łowcze. Zawody zwykle odbywają się podczas święta lub w Marktag, a zwycięskie zwierzę otrzymuje *wstęgę i ułaskawienie*, co oznacza, że nigdy nie trafi na stół.

Stirlandczycy bywają też podejrzliwymi i ograniczonymi odludkami. Jednak oni sami uważają, że po prostu podtrzymują swe tradycje: *to sprawdzało*

się w przeszłości, więc nie ma sensu tego zmieniać - jak lubią powiadać. Trudno im przychodzi zdobywanie przyjaciół - często dopiero po latach przyjmują obcych do swojej społeczności. Wielu obywateli Imperium postrzega ich jako dziwaków, z powodu tutejszego zwyczaju picia grzanego piwa. W karczmach stirlandzkich przy palenisku trzymany jest wielki, żelazny pogrzebacz. Zziębnięci podróżni i stali bywalcy wkładają pogrzebacz do ognia, czekając na swój trunek, a potem wkładają go do kufla - w ten sposób ogrzewają napój i wytwarzają kłąb alkoholowej pary. Istnieje także wiele innych dziwacznych zwyczajów. Na przykład w niektórych wioskach, gdy obcy zbliżają się do osady, dzieci obrzucają ich świńskimi odchodami, wierząc, że to odstraszy złe duchy. Podobno osoba trafiona takim *pociskiem* jest szczególnie chroniona.

HISTORIA & POLITYKA:

- ***W Stirlandzie z niziołkami się kłócą, a żołądki się smucą!***
- ***Stirlandczyk prawy Sigmaryta zgładzi niejednego heretyka!***
- ***Szybkie myślenie oznacza szybko popełnione błędy!***
- ***Chmurzy się jak nad Drakenhof!*** *(Nadchodzi jakieś niebezpieczeństwo.)*
- ***Póki woda Stiru nie upłynie, pamięć o zbrodniach Talabecklandczyków nie zaginie!***

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Ziemie Stirlandu od początku istnienia Imperium odgrywały znaczną rolę w dziejach Królestwa. To tutaj Sigmar stoczył jedną z największych bitew w dziejach Starego Świata. Po raz pierwszy, zjednoczone przez Młotodzierżcę plemiona ludzkie stanęły do walki i zmiażdżyły niepokonane dotąd hordy zielonoskórych. Miejsce bitwy stanowi święte miejsce, odwiedzane przez licznych pielgrzymów i flagelantów. A wśród gęstych traw wciąć można odnaleźć fragmenty broni i pancerzy pamiętające czasy Sigmara.

W AS1000 Imperator Ludwig Gruby, w uznaniu zasług jakie niziołki wniosły do rozwoju kuchni Imperialnej, wydał edykt, w którym nadał niziołkom część ziem prowincji, zwanych od tej pory Krainą Zgromadzenia. Żyjące w Krainie Zgromadzenia niziołki cieszą się dużą autonomią i rządzą się swoimi prawami, a Starszy Krainy nosi tytuł Elektora i dysponuje jednym głosem w czasie wyboru nowego Imperatora.

Obecnie Wielkim Hrabstwem Stirlandu włada niespełna szesnastoletni Graf Alberich Haupt-Anderssen, zasiadający na elektorskim dworze w Wurtbadzie, mieście położonym na południowym brzegu rzeki Stir. Nieopodal stolicy prowincji, znajduje się wzniesiona przed wiekiem posiadłość, w której znajduje się filia Kolegium Magii, w której adepci zgłębiają tajemnicze Tradycji Życia.

Młody Graf znajduje się pod niemal całkowitym wpływem swego piastuna i głównego doradcy Prezbitera Bardina Hergare. Kapłan Sigmara, znany ze swych konserwatywnych i nacjonalistycznych poglądów, czego dowodem jest krasnoludzko brzmiące imię, od lat wypełnia umysł Grafa radykalnymi poglądami, z powodzeniem wpajając wizję *czystego* Stirlandu. Prezbiter utwierdził swego wychowanka w przekonaniu, że Sigmar z całych sił nienawidził mutantów, a okupujące ziemie Stirlandu niziołki są niewiele lepsze od tych plugawych stworzeń. Po tym jak Bardin oskarżył Ulrykan o zabicie ojca Grafa, młody Elektor usunął z ważnych stanowisk prowincji wyznawców Ulryka, obsadzając miejsca zaufanymi, wskazanymi przez Bardina wiernymi Sigmara. Ponadto, młody Elektor wydał edykt, w którym nakazał wysiedlenie wszystkich żyjących w Stirlandzie Ulrykan, w skutek czego wiele rodzin zostało wypędzonych do proulrykańskiego Talabecklandu. W skutek czego odżyła na nowo, sięgająca Wieku Trzech Imperatorów niechęć, jaką darzą się mieszkańcy zwaśnionych prowincji.

Choć wielu arystokratów zdaje sobie sprawę z oddziaływania, jakie Bardin wywiera na młodym Grafie, usunięcie Prezbitera z elektorskiego dworu, zważywszy na wysoką pozycję zajmowaną przez kapłana w Kościele Sigmara, wydaje się niemożliwe do zrealizowania. Szczególnie, że według coraz częściej powtarzanych plotek, Bardin ma zostać Arcylektorem.

JĘZYK:

Przybyszom z pozostałych prowincji Imperium często bardzo trudno zrozumieć wiejski akcent i niezwykle powolną mowę zamieszkujących ziemie Stirlandu ludzi, którzy bardzo często powtarzają pytania i niezwykle długo namyślają się przed udzieleniem najprostszych nawet odpowiedzi. Komedianci często naśladują stirlandzki akcent, gdy udają postać niezbyt rozgarniętą lub o wiejskim pochodzeniu.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Pomiędzy Stirlandem a położonym na południu Averlandem od wieków utrzymują się napięte stosunki. W przeszłości stirlandzcy baronowie-rozbójnicy, powstrzymani przez averlandzką Ligę Wina, pozwalali sobie na śmiałe wypady na tereny Averlandu, rabując wsie i małe miasteczka, a następnie uciekając z łupami do swoich, położonych w granicach Stirlandu, twierdz. Choć zaprzestano już owego procederu, a część winnych została ukarana, to minie jeszcze wiele czasu nim obie strony zapomną o doznanych krzywdach.

Stirland utrzymuje dobre, a nawet serdeczne relacje z Reiklandem i Ostermarkiem, a także z Nuln oraz Wissenlandem. W granicach Wielkiego Hrabstwa wiara w Sigmara jest bardzo silna i głęboko zakorzeniona, jedną z przyczyn jest wielka bitwa jaką na ziemiach Stirlandu stoczył Sigmar, gromiąc armię zielonoskórych. Wielu duchownych Sigmara, arystokratów i mieszczan udaje się na pielgrzymkę do Stirlandu, by obejrzeć pole bitwy, po którym kroczył Sigmar, toczący jedną z największych bitew Starego Świata.

Relacje pomiędzy Zgromadzeniem a Stirlandem nie należą do serdecznych. Mieszkańcy Stirlandu roszczą sobie prawa do ziem położonych na północ od Averu. Gdzie, według powtarzanych od wieków opowieści, ludzcy mieszkańcy zostali zmuszeni do opuszczenia ziem przez uzbrojone oddziały Imperatora Ludwiga Grubego, który przekazał teren niziołkom.

Pomiędzy mieszkańcami Stirlandu i Talabecklandu panują napięte relacje, które uległy znacznemu pogorszeniu gdy prosigmarycki Elektor Stirlandu wydał dekret nakazujący wysiedlenie z prowincji wszystkich Ulrykan. W skutek czego wiele rodzin uciekło na północ do Talabecklandu.

Choć władcy Sylvanii od dziesięcioleci próbują nawiązać relacje dyplomatyczne z władcami Stirlandu, to ponura reputacja spowitej mrokiem i śmiercią krainy nie ułatwia im zadania. Sylvania postrzegana jest przede wszystkim jako zagrożenie i niebezpieczeństwo, oraz kraina wampirów, którzy przed wiekami niemal rzucili Imperium na kolana.

NIELUDZIE W STIRLANDZIE:

Stirlandczycy znani są ze swej niechęci do niziołków, bowiem nadal boleję nad liczącą już półtora tysiąca lat decyzją, która oderwała im najlepsze ziemie uprawne i oddała je *wrednym karzełkom*. Chociaż ta uraza rzadko doprowadza do przemocy, przekonanie o złodziejskiej naturze niziołków jest tu silniejsze niż w jakiejkolwiek innej części Imperium. W Worden istnieje tradycja podczas świętowania urodzin, polegająca na wykonaniu chochoła i wzroście niziołka i wypchaniu go słodyczami oraz przysmakami, które *wykradł* Stirlandczykom. Potem kukłę wiesza się na gałęzi, a dzieci z zawiązanymi oczami uderzają w nią patykami, aż pęknie i *odda* im słodycze. Miejscowi zaprzeczają, jakoby kiedykolwiek powiesili i okładali kijami prawdziwego niziołka.

RELIGIA:

Nie dziwi fakt, że dominującym kultem w granicach Stirlandu jest Kult Sigmara. Wszak to na ziemiach Stirlandu stoczona została jedna z najważniejszych bitew w historii Imperium - gdy dowodzone przez Sigmara wojska rozbiły na polach Stirlandu hordę zielonoskórych, zmieniając w ten sposób bieg *Wojen Goblińkich*.

Świątynie i kaplice poświęcone Sigmarowi można znaleźć w każdej, najmniejszej nawet osadzie, a prezbiterzy Sigmara są najczęściej spotykanymi duchownymi w granicach Wielkiego Hrabstwa.

BARWY PROWINCJI:

Zieleń i czerń są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

TENNECK:

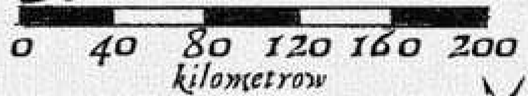
Na Skraju Czarnych Wzgórz, nad rzeką Welten leży Tenneck, największa osady Hrabstwa Von Tenneck, którego mieszkańcy żyją w ciągłym strachu przed sąsiadami ze wschodu, Sylvańczykami. Władca osady, hrabia August von Tenneck, wielokrotnie walczył z nieumarłymi i jest przekonany, że Von Carsteinowie powrócili i zamierzają rozszerzyć swoje włości poza odwieczne granice. Wiele razy nawoływał na dworze w Wurtbadzie do rozpoczęcia kampanii w celu oczyszczenia Sylvanii, ale bez efektu. Utrzymuje silne wojsko do obrony swoich ziem, a łowcy czarownic i wampirów są chętnie przyjmowani na jego dworze. Jako oddany wyznawca Morra, hrabia

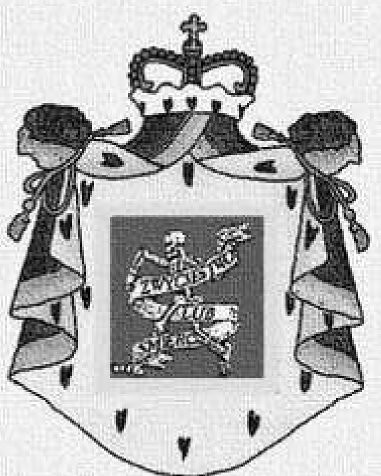
ufundował budowę świątyni i ogrodu Pana Śmierci, znacznie większych niż potrzeba hrabstwu tej wielkości. Von Tenneck uważa, że jego obowiązkiem jest zapewnienie odpowiedniego pochówku wszystkim, którzy zmarli na jego ziemiach. Obecnie największą obawą hrabiego jest to, że Von Carstein skieruje swoją ożywioną armię na hrabstwo, a osady padną i wszyscy mieszkańcy dołączą do nieumarłych szeregów armii księcia wampirów.

WURTBAD:

Stolica Stirlandu wznosi się na końcu Starej Krasnoludzkiej Drogi, otoczona przez Wielki Las. To największe miasto regionu, a pobielone mury i budynki oraz gwarne doki i targowiska zdradzają, że to również bogaty ośrodek kupiecki. Dekretem Książąt-Elektorów, całe wino wyprodukowane w zachodnim Stirlandzie musi być sprzedawane przez Wurtbad, dzięki czemu miasto zdobyło przydomek *winiarskiej stolicy Imperium*. Kupcy z całego Imperium i z poza niego przybywają na aukcje poszczególnych roczników wina, a gildia winiarzy to ważna siła polityczna.

Miastem rządki ród Haupt-Anderssenów, tytulujący się książętami Wurtbad. Ponieważ zwierzchnik rodu sprawuje także władzę jako Książę-Elektor, Wurtbad to regionalny ośrodek administracji i dyplomacji. Liczne karczmy i zajazdy oferują doskonałe wina, a gospoda *Pod Złotym Orłem* słynie wśród odwiedzających miasto dygnitarzy. W Wurtbadzie znajduje się też kilka gorących łaźni, a wielu bogatych podróżnych przyjeżdża tu *do wód*. Ponieważ gośćmi zdrojów są często osoby bogate i znaczące, regularnie działają tu szpiedzy i skrytobójcy. Z tego powodu, aby zapobiec niepożądanym incydentom, Książę-Elektor utrzymuje czujną tajną policję.





TALABECKLAND
OSTERMARK
SYLVANIA
REIKLAND
AVERLAND

KRUGENHEIM
THALHEIM
VORDERBERGEN
Psi Las
MARBURG
STEINBACHTAL
Rzeka Stir
Rzeka Steinbach
ADLWENG
WIEDLING
OEGLING
MUNZHAUSEN
WURTBAD
Rzeka Melk
ZIPF
Las
PRANIET
Wielki
KLAM
Rzeka Teich
BIBERCHOF
TARSHOF
SCHOLIGCH
Rzeka Stir
GABLITZ
LANGWALD
Czarne
Wzgorza
RARB
SONNIGWIESE
RAMSAU
LOCHEN
WORDEN
TENNECK
KVENHAM
Rzeka Narn
Rzeka Lammer
NUSSBACH
WOLFSBACH
KALHAM
Welsen
TEXING
VORSDORF
FRANZEN
SCHEIBBS
Rzeka Aver
GROSSARL
Kraina Zgromadzenia



INDEKS MIEJSCOWOŚCI STIRLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
BARONIA VON HAUPT-ANDERSSEN					WIELKI GRAF ALBERICH HAUPT-ANDERSSEN		
WURTBAD	MS	Graf Alberich	4176	3	administracja, handel	50b/500c	Stolica Stirlandu. Prom na rzece Stir.
Adlweng	W	Graf Alberich	55	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Egger.
Biberchof	W	Graf Alberich	85	2	drewno, uprawy	8c	
Oegling	W	Graf Alberich	48	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Melk.
Scholigch	W	Graf Alberich	65	2	bydło, uprawy	6c	Prom na rzece Steyr.
Sonnigwiese	W	Graf Alberich	89	3	rudy metali	2b/8c	
Tarshof	W	Graf Alberich	87	2	bydło, uprawy	8c	
Wiedling	W	Graf Alberich	88	2	rybołówstwo, uprawy	8c	Prom na rzece Stir.
Munzhausen	MM	Graf Alberich	885	3	handel, rybołówstwo	8b/16b/64c	Prom na rzece Stir i Teichl.
Klam	W	Graf Alberich	87	2	drewno, rybołówstwo	8c	Prom na rzece Stir i Ach.
Pramet	W	Graf Alberich	95	2	rybołówstwo, uprawy	9c	Prom na rzece Teichl.
HRABSTWO VON KRUGEN					HRABIA FREDERICK VON KRUGEN		
Krugenheim	MM	Hrabia Frederick	788	3	handel, rybołówstwo	100c	Prom na rzece Stir i Bierfluss.
Marburg	W	Hrabia Frederick	58	2	łowiectwo, rybołówstwo	5c	Prom na rzece Stir i Melk.
Steinbachtal	W	Hrabia Frederick	75	2	łowiectwo, uprawy	7c	Prom na rzece Steinbach.
Thalheim	W	Hrabia Frederick	67	2	drewno, rybołówstwo	6c	Prom na rzece Stir.
Vorderbergen	W	Hrabia Frederick	58	2	uprawy	5c	
Zipf	W	Hrabia Frederick	87	3	bydło, uprawy	8c	Prom na rzece Melk.
HRABSTWO VON TENNECK					HRABIA AUGUST VON TENNECK		
Tenneck	MM	Hrabia August	585	3	administracja, handel	10b/100c	Prom na rzece Welten.
Gablitz	W	Hrabia August	89	2	drewno, uprawy	8c	
Grossarl	W	Hrabia August	75	2	rybołówstwo	7c	Prom na rzece Stir.
Langwald	W	Hrabia August	65	3	konie	6c	
Rarb	W	Hrabia August	66	2	rudy metali	10c	
Texing	W	Hrabia August	54	3	konie	5c	
Vorsdorf	W	Hrabia August	68	3	konie	6c	
HRABSTWO VON WOLFSBACH					HRABIA WOLFGANG VON WOLFSBACH		
Wolfsbach	MM	Hrabia Wolfgang	546	3	handel	5b/50c	Prom na rzece Aver i Mattig.
Kvenham	W	Hrabia Wolfgang	46	2	uprawy	4c	
Lochen	W	Hrabia Wolfgang	56	2	rudy metali	10c	
Ramsau	W	Hrabia Wolfgang	98	3	rudy metali	10c	
HRABSTWO VON WORDERN					HRABIA GUSTAV VAN VORDERN		
Wordern	MM	Hrabia Gustav	985	4	handel, rudy metali	10b/80c	
Franzen	W	Hrabia Gustav	65	2	rybołówstwo	6c	Prom na rzece Lammer i Aver.
Kalham	W	Hrabia Gustav	88	2	bydło, uprawy	8c	
Nussbach	W	Hrabia Gustav	98	2	rudy metali	2b/10c	Prom na rzece Lammer.
Scheibbs	W	Hrabia Gustav	68	2	rybołówstwo	6c	Prom na rzece Aver i Welten.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń.*

WIELKIE HRABSTWO SUDENLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Hrabstwo Sudenlandu

WŁADCA: Księżna-Elektor Etelka Toppernheimer, Wielka Hrabina Sudenlandu, Pani na Pfeildorfie

RZĄD: ustrój feudalny, ze zgromadzeniem szlachty, mieszczan i duchownych, które spotyka się Pfeildorfie

STOLICA: Pfeildorf

TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: brąz i żółć/złoto

GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: mięso, wełna i wyroby wełniane

KRAINA:

Położona na południu Imperium prowincja graniczy z położonym na północy Averlandem oraz znajdujących się na zachodzie Wissenlandem. Od południa Wielkie Hrabstwo Sudenland otoczone jest Czarnymi Górami zaś na wschodzie wznoszą się Góry Krańca Świata. Biegnący z północy, prowadzący do Przełęczy Czarnego Ognia Stary Krasnoludzki Szlak dzieli prowincję na dwie części. Trakt jest bardzo ważnym szlakiem handlowym, łączącym Imperium z Księstwami Granicznymi.

Choć prowincję zamieszkuje wielu mieszkańców, to w granicach Sudenlandu znajduje się niewiele osad, a większość ludności skupia się w licznych, rozsianych po całej prowincji farmach, zamieszkiwanych przez wielodzietne i wielopokoleniowe rodziny.

Podobnie jak Reikland, Sudenland jest obficie nawadniany przez strumienie i rzeki spływające z gór i zasilające rzekę Soll, która z kolei łączy się z Górnym Reikiem w Pfeildorfie. Te dopływy na wiosnę wzbierają od topniejącego śniegu, co prowadzi do regularnych powodzi na terenach wzdłuż nurtu. Ziemie uprawne Sudenlandu są żyzne w pobliżu Reiku, ale im bliżej Gór Czarnych, tym teren staje się coraz bardziej suchy i kamienisty. Okruchy błękitnoszarego krzemienia są tu tak powszechne, że wielu szlachciców twierdzi, iż ta ziemia nadaje się tylko do wydobywania skał. Często można zobaczyć stosy tych kamieni zgromadzone na uboczu pól lub wykorzystane do budowy miejscowych budynków. Wiele sudenlandzkich dzieci zarabia swoje pierwsze pensy, idąc za pługiem na wiosnę i wyciągając z ziemi kamienie. Niejako mimochodem, wiele z nich uczy się zabijać wrony lub zające celnie rzuconym kawałkiem krzemienia.

Ze względu na bliskość gór, w południowo-wschodnim Sudenlandzie, trudno znaleźć prosperujące gospodarstwa rolne. Zamiast tego tamtejsi mieszkańcy utrzymują się z górnictwa. Mimo iż krasnoludy z Karak Hirn panują na rozległych obszarach w górach, prowadzone od wielu lat negocjacje zapewniły ludziom prawo do wydobycia. Wciąż jednak dochodzi do

bezprawnych działań na terenach krasnoludów, a ta rasa bez pobłażania traktuje przypadki złodziejskiej (i partackiej) eksploracji wzgórz.

LUDNOŚĆ:

Wielu z nich to górale, równie rozmowni jak krasnoludy.
- karczmarz z Grissenwaldu

W życiu nie spotkałem bardziej przygnębiających ludzi.
- Hektor Brunwald

To twardzi i honorowi ludzie, nieugięci w walce. Zdaje się, że wciąż wstydzą się za upadek Sollandu.
- Sierżant Ulfli Schwarzenbrau

Podobnie jak mieszkańcy sąsiedniego Wissenlandu, rdzenni Sudenlandczycy to potomkowie Merogenów, przyjaznego krasnoludom klanu ludzi, którzy zasiedlili te ziemie na długo przed powstaniem Imperium.

Zamieszkujący Sudenland górale uważani są przez mieszkańców pozostałych prowincji Imperium, za ponurych, brudnych, mówiących z dziwnym akcentem wieśniaków, których jedynym marzeniem jest uprawa roli i wypas owiec. Sami Sudenlandczycy uważając się za najtwardszych obywateli Imperium, gardzą mieszkańcami pozostałych prowincji, szczególnie słabymi i chorowitymi mieszkańcami wielkich miast. Szorstkie i harde usposobienie Sudenlandczyków mięknie, gdy wspominają upadek Sollandu i śmierć swoich przodków.

HISTORIA & POLITYKA:

- Sudenland, górzysta to kraina butnych ludzi, owiec i dobrego wina!
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Sudenland, jest jedną w najmłodszych prowincji Imperium. Kilka wieków temu, południe lenna Sigmara zostało niemal doszczętnie zniszczone przez zdawało się niepokonaną hordę zielonoskórych, dowodzoną przez Gorbada Żelaznego Pazura. Po odparciu inwazji, zniszczony Solland został podzielony na dwie części. Zachodnią nazwano Wissenlandem, zaś wschodnią Sudenlandem. Do nowo powstałych prowincji, napłynęło wiele pomniejszych rodów szlacheckich, których przedstawiciele objęli funkcje pełnione dotychczas przez szlachtę Sollandu. Także elektorski głos został podzielony pomiędzy prowincje, a Imperium zyskało dwóch Elektorów.

Wielkim Hrabstwem Sudenlandu włada Wielka Baronowa Etelka Toppernheimer, zasiadająca na elektorskim tronie w Pfeildorfie, stolicy prowincji. Baronowa Etelka jest postępową, lubianą przez ludność władczynią, wspomagającą wiele demokratycznych instytucji. Elektorzy pozostałych prowincji, z podejrzliwością patrzą na innowacyjne metody sprawowania rządów, które Baronowa Etelka przywiozła z odległego miasta Miragliano, w którym bawiła przed dwudziestu laty.

JĘZYK:

Sudenlandczycy posługują się *reikspielem* z miękkim akcentem, a zdania wypowiadają powoli i tak monotonnie, że w innych częściach Imperium używa się akcentu sudenlandzkiego zawsze wtedy, gdy trzeba podkreślić doniosłość sytuacji lub powagę chwili.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Pomiędzy Sudenlandem i Wissenlandem panują neutralne, życzliwe relacje. I choć mieszkańcy obu prowincji wciąż rozpamiętują upadek Sollandu, to dzięki współpracy powoli podnoszą się z upadku, jaki ich przodkom przyniósł Gorbad Żelazny Pazur.

NIELUDZIE W SUDENLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

Sudenlandczycy są pobożnymi ludźmi. Ich miasta i wioski mieszczą liczne kapliczki i świątynie wyznawanych w Imperium bogów. Jednak szczególne znaczenie mają Sigmar oraz Taal & Rhya. Kult Sigmara koncentruje się w pobliżu Czarnych Gór, zaś na wschód od rzeki Soll dużą popularnością cieszy się Kult Taala & Rhyi, podobnie jak to było za czasów Sollandu. Na północnych terenach Rhya zwana jest Dyrath, co jest wyraźną oznaką wpływów reiklandzkich. Krążą plotki o prastarych, mrocznych kultach, które przetrwały w odosobnionych regionach Sudenlandu, w miastach i wioskach, gdzie na przybyszy patrzy się z podejrzliwością, a ludzie są jeszcze bardziej ponurzy niż zazwyczaj. Na tych terenach często spotkać można olbrzymie stojące głazy i kręgi kamienne. Niektórych z nich strzeże Kult Taala & Rhyi, wokół innych zbierają się mutanci i zwierzoludzie, a innymi nie władają ani ludzie ani potwory.

BARWY PROWINCJI:

Brąz i żółć/złoty są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

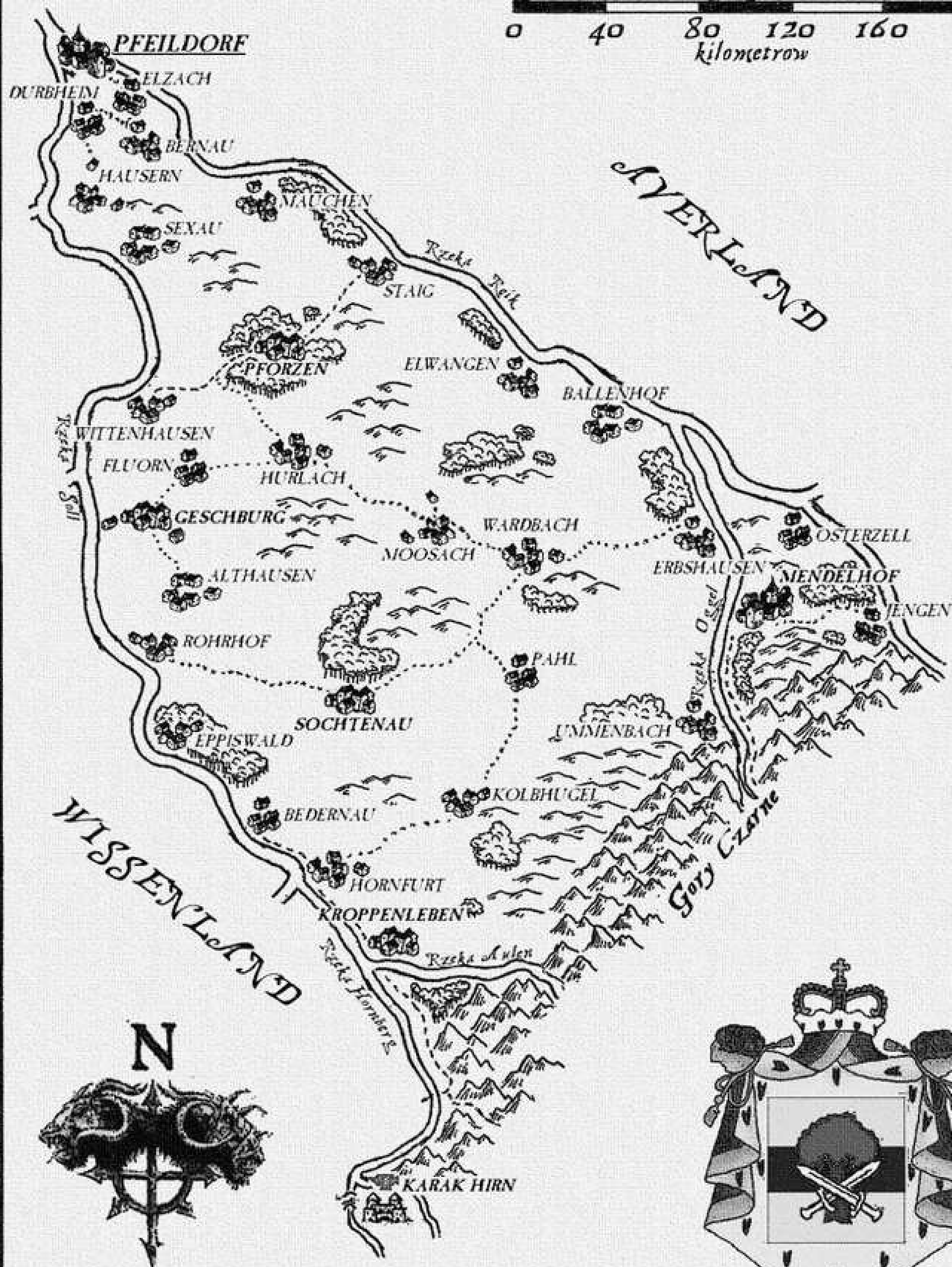
KROPPENLEBEN:

Położone w górnym biegu rzeki Hornberg u podnóży Gór Czarnych Kroppenleben jest zarówno ośrodkiem handlu futrami, jak i najbliższym znaczącym targiem towarów z krasnoludzkiego królestwa Karak Hirn. Rządzone przez hipochondryczną hrabinę Anastazję von Kroppen wioska posiada znaczącą jak na swoje rozmiary populację krasnoludów. Zarabiają oni jako przewodnicy dla grup wyruszających w góry oraz jako pośrednicy dla kupców przybywających kupować futra od myśliwych i traperów.

Hrabina Von Kroppen wycofała się ze spraw publicznych ze względu na, jak twierdzi swoje *słabe zdrowie*. Przejawia tak niewiele zainteresowania osadą, że jej starszyzna wspierana przez krasnoludy, rozważa przedłożenie petycji Księżnej-Elektorce z prośbą o przyznanie osadzie statusu wolnego miasta.

SOCHTENAU:

Będący niegdyś drugim miastem Sollandu, Sochtenau jest dzisiaj spokojnym rynkiem zbytu płodów rolnych i ośrodkiem handlu wełną. Rządzona przez hrabiego Redhardta von Sochtenau, osada istnieje na wielu mapach tylko ze względu na obecność rozległych ruin na południowym wschodzie od miasta. Ruiny składają się z wielkiego kręgu stojących głazów, wypełnionego mniejszymi pierścieniami megalitów. Ostre krawędzie wewnętrznego kręgu głazów oraz ich podobieństwo do popękanych zębów natchnęło ludzi, by nazwać konstrukcję *Kłami Taala*. Pomimo tej nazwy Kult Taala nie przyznaje się do ruin i ani ich kapłani, ani nikt inny najwyraźniej nie posiada żadnych zapisów, które ujawniłyby, kto zbudował te kręgi i w jakim celu. Uczeni z Uniwersytetu Nulneńskiego sugerują, że może to być astronomiczny kalendarz, który ma rzekomo wyznaczyć czas do wielkiego nieszczęścia, jakie wkrótce spadnie na południowe Imperium. Natura tej katastrofy, podobnie jak wszystko, co dotyczy tego miejsca, pozostanie tematem niekończących się dysput wśród uczonych.


Wielkie Hrabstwo
SUDENLANDU
0 40 80 120 160 200
kilometrow
PFEILDORF
ELZACH
DURBHEIM
BERNAU
HAUSERN
MAUCHEN
SEXAU
AVERLAND
Rzeka Reik
STAIG
PFORZEN
ELWANGEN
BALLENHOF
WITTENHAUSEN
FLUORN
HURLACH
GESCHBURG
WARDBACH
OSTERZELL
MOOSACH
ERBSHAUSEN
MENDELHOF
ALTHAUSEN
JENGEN
ROHRHOF
PAHL
SOCHTENAU
UMMENBACH
EPPISWALD
KOLBHUGEL
BEDERNAU
WISSENLAND
HORNFURT
KROPPENLEBEN
Gory Czarne
Rzeka Aulen
KARAK HIRN
N

INDEKS MIEJSCOWOŚCI SUDENLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
BARONIA VON TOPPERNHEIMER					**WIELKA BARONOWA ETELKA TOPPERNHEIMER**		
PFEILDORF	MM	Baronowa Etelka	800	3	administracja, handel	30b/100c	Stolica Sudenland. Prom na rzece Reik i Soll.
Bernau	W	Baronowa Etelka	66	2	bydło, uprawy	6c	
Durbheim	W	Baronowa Etelka	60	2	rybołówstwo	6c	Prom na rzece Soll.
Elzach	W	Baronowa Etelka	55	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Reik.
Hausern	W	Baronowa Etelka	80	2	bydło, uprawy	8c	
Mauchen	W	Baronowa Etelka	75	2	drewno, rybołówstwo	7c	Prom na rzece Reik.
Sexau	W	Baronowa Etelka	85	2	bydło, rybołówstwo, uprawy	8c	Prom na rzece Soll.
HRABSTWO VON GESCHBURG					**HRABIA ADOLF VON GESCHBURG**		
Geschburg	MM	Hrabia Adolf	130	3	handel, rybołówstwo	1a/5b/10c	Prom na rzece Soll.
Althausen	W	Hrabia Adolf	50	2	bydło, owce, rybołówstwo	5c	
Fluorn	W	Hrabia Adolf	75	2	garncarstwo, uprawy	7c	
HRABSTWO VON KROPPEN					**HRABINA ANASTAZJA VON KROPPEN**		
Kroppenleben	MM	Hrabina Anastazja	200	3	handel	5a/10b/20c	Prom na rzece Hornberg i Aulen.
Bedernau	W	Hrabina Anastazja	50	2	rybolówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Hornberg.
Eppiswald	W	Hrabina Anastazja	40	2	drewno, uprawy	4c	Prom na rzece Hornberg.
Hornfurt	W	Hrabina Anastazja	48	2	rybołówstwo, uprawy	5c	Prom na rzece Hornberg.
HRABSTWO VON MENDEL					**HRABIA JOACHIM VON MENDEL**		
Mendelhof	MM	Hrabia Joachim	152	3	handel, rybołówstwo	5b/10c	Prom na rzece Oggel.
Jengen	W	Hrabia Joachim	85	2	rudy metali	2b/4c	Prom na rzece Staffel.
Osterzell	W	Hrabia Joachim	64	2	rybołówstwo	6c	Prom na rzece Staffel.
Ummenbach	W	Hrabia Joachim	88	2	rudy metali	2b/4c	Prom na rzece Oggel.
BARONIA VON PFORZEN					**BARON OTTO VON PFORZEN**		
Pforzen	MM	Baron Otto	255	3	drewno, handel, rybołówstwo	5b/20c	
Ballenhof	W	Baron Otto	52	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Reik.
Elwangen	W	Baron Otto	66	2	bydło, rybołówstwo	-	Prom na rzece Reik.
Erbshausen	W	Baron Otto	40	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Oggel.
Hurlach	W	Baron Otto	30	2	owce, uprawy	-	
Moosach	W	Baron Otto	25	2	uprawy	-	
Wardbach	W	Baron Otto	85	2	owce, uprawy	-	
Staig	W	Baron Otto	97	2	bydło, rybołówstwo	-	Prom na rzece Reik.
Wittenhausen	W	Baron Otto	45	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Soll.
HRABSTWO VON SOCHTENAU					**HRABIA REDHARDT VON SOCHTENAU**		
Sochtenau	MM	Hrabia Redhardt	188	3	drewno, handel	-	
Kolbhugel	W	Hrabia Redhardt	60	2	bydło, rudy metali	-	
Pahl	W	Hrabia Redhardt	48	2	bydło, uprawy	-	
Rohrhof	W	Hrabia Redhardt	55	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Soll.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

HRABSTWO SYLVANII:

NAZWA OFICJALNA: Hrabsrwo Sylvanii
WŁADCA: Księżna Sophie von Walden, Hrabina Sylvanii, Pani na Waldenhof
RZĄD: ustrój feudalny, z radą szlachty
STOLICA: Waldenhof
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: zieleń i żółć/złoto
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: ser, wyroby wełniane

KRAINA:

- Niebezpieczna to kraina gdzie krew się pije zamiast wina!
- Z *Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Na wschód od Stirlandu, w zimnym cieniu Gór Krańca Świata rozciąga się kraina, która budzi lęk w całym Imperium. Od ponurej osady Tempelhof, w której od ośmiuset lat nie rezydował kapłan Morra, do podgórza Gór Krańca Świata między Averem a Północnym Stirem, rozciąga się Sylvania - miejsce straszne i odstręczające. Krąż pogłoski, że pośród Udręczonych Wzgórz swobodnie wędrują duchy, a gęste mgły sylwańskich lasów więżą dusze wędrowców, zmuszając je do wiecznej tułaczki. Wschodnia część prowincji, jest zarazem najbardziej nieprzystępna. Prastare zamki wznoszą się ponad postrzępionymi szczytami, niczym czarne sępy spoglądające na miasta położone poniżej. Sylvania to miejsce, o którym większość mieszkańców sąsiednich prowincji próbuje zapomnieć, a poborcy podatkowi przybywają tu tylko w towarzystwie silnie uzbrojonego regimentu Armii Imperialnej. Nawet krasnoludy z twierdzy Zhufbar unikają Sylvanii, woląc korzystać z dłuższych, okrężnych dróg.

Porastający północ Stirlandu Wielki Las, w Sylvanii, na zachód od Siegfriedhof przerzedza się i przeradza w budzący strach Las Głodu. Dalej na wschód znajdują się Bagna Hel Fenn, gdzie siły imperialne zniszczyły armię Manfreda von Carsteina, jednego z książąt wampirów Sylvanii, oraz mroczny i niebezpieczny Ponury Las.

Na wschód od osady Schwarzhafen rośnie zamieszkały przez nieumarłych Las Ghouli. Mroczny, zatęchły bór porośnięty jest sękatymi, poskręcanymi drzewami, których karłowate gałęzie pokrywają szarobure porosty i jaskrawe, pasożytnicze grzyby. Napiętnowani Chaosem lub skazani

na banicję przestępcy często wypędzani są do mrocznego lasu gdzie jedynym pożywieniem jest pochodzące z ciał zmarłych mięso. Wygnańców czeka żałosna, przepełniona agresją i bezwzględnością egzystencja, prowadzącą do nieuchronnego końca i przemiany.

Nieurodzajną ziemię, na zachód od wsi Tempelhof porasta Las Głodu przeklęte, porośnięte sczerniałymi drzewami miejsce. Jedna z krążących wśród mieszkańców osady opowieści mówi o klątwie, która dotyka każdego nierozważnego wędrowca, który ośmiela się wkroczyć w mroczny las. Według opowieści, każda żywa istota, która znajdzie się wśród drzew Lasu Głodu z każdym uderzeniem serca popada w coraz większe szaleństwo. Obłęd objawia się niezaspokojonym głodem, który zaczyna trawić nieszczęśnika. Przeklęty, jeśli nie znajdzie źródła pożywienia rzuci się na swych towarzyszy lub zacznie zjadać sam siebie. Nie wiadomo ile prawdy jest w tych opowieściach, gdyż nikomu nie udało się powrócić z Lasu Głodu żywym.

Wzdłuż południowego brzegu rzeki Stir rozciąga się Ponury Las. Mroczne, wilgotne pełne niebezpieczeństw miejsce. Nieliczni wędrowcy, którym udało się cało wyjść z Ponurego Lasu opowiadają o przerażających, nienazwanych istotach, żyjących w cieniu groteskowo powykręcanych drzew.

LUDNOŚĆ:

Mieszkańcy Sylvanii to surowy lud, rzadko się uśmiechają i nie lubią rozmawiać z obcymi. Drzwi są zawsze zaryglowane, a gdy stanie się coś niepokojącego, ludzie często kreślą znaki mające chronić przed Złym Okiem. W wioskach domy i okna zdobią sznury wonnego, miejscowego czosnku mającego odstraszyć tych, których eufemistycznie nazywa się *ludźmi księcia.* Gdy jednak ktoś znika, miejscowi przysięgają, że winny był stary czosnek, nie dopuszczając do siebie myśli, że błędnie jest samo przekonanie o jego mocy. Pogodzili się ze swym losem, przewidując, że życie zgotuje im smutny koniec. Sylvańczycy tak bardzo poddali się swojemu *przeznaczeniu*, że niewielu z nich kiedykolwiek opuszcza prowincję - ku zadowoleniu ich sąsiadów.

HISTORIA & POLITYKA:

Podążaj za mną, a zaprowadzę cię do Sylvanii Krainy w której cień i przerażenie władają ludźmi. To miejsce ciemności. To miejsce strachu. To Kraina Umarłych.
Słuchaj! Tu zimny wiatr wyje nad mrocznymi wrzosowiskami, A z oddali słychać wycie wielkich wilków. W lodowatym powietrzu unosi się żałosne wycie Banshee zwiastujących śmierć. Jeśli będziesz cicho usłyszysz trzepot skórzastych skrzydeł gdzieś w pobliżu.
Patrz! Jeźdźcy nocy wędrują. Galopują poprzez ciemność na rumakach o płomiennych oczach, i polują na tych, którzy zapuścili się tu po zmroku. Dla nich krew śmiertelników jest słodkim winem Jedyną rzeczą mogącą ugasić ich nieustające pragnienie. Ludzie o białych, kościstych twarzach, którzy boją się światła, Grają w grę intrygi z możnymi i lordami Starego Świata Wijąc sieć obłudy, zdrady i szaleństwa.
Obserwuj! Zrujnowane zamki i posiadłości nie są puste. Coś mrocznego kryje się w opuszczonych dawno kostnicach i kryptach. Armie zbierają się pod czarnymi sztandarami, przyzwane przez słowa, Których żywi nie mogą usłyszeć. Wampirzy książęta wzywają ich, aby znów stanęli do walki.

- *Kraina Nocy*, ballada

Hrabstwo Sylvanii od wieków cieszy się złą sławą, a według Kronik Imperium czarnoksięstwo i Chaos władały tymi ziemiami na wiele wieków przed narodzinami Sigmara. Do dziś wśród wzgórz i lasów znajdowane są ślady pozostawione przez stacjonujące przed tysiącleciami w granicach hrabstwa wojska nieumarłych Grobowych Królów. Kilkanaście dziesięcioleci przed narodzinami Sigmara prymitywne plemię nazywające siebie Gepids, zajęło ziemie opuszczone przez wojska nieumarłych. Ludzie, naśladując rytuały pogrzebowe Grobowych Królów zaczęli mumifikować zwłoki poległych towarzyszy i grzebać je w kamiennych kurhanach. Zaś szamani, którym udało się odczytać tomy pozostawione przez kapłanów Grobowych Królów, zaczęli zgłębiać tajniki nekromancji. Pod wpływem szamanów plemieńcy zaczęli oddawać cześć mrocznemu bóstwu śmierci, składając w czasie nabożeństw krwawe ofiary ze słabszych pobratymców. W ciągu dziesięcioleci, praktykowanie nekromancji i kultu śmierci odcisnęło swe piętno na członkach plemienia Gepids tak silnie, że inne plemiona ludzi, a nawet zielonoskórzy zaczęli unikać wszelkich kontaktów z mieszkańcami Sylvanii.

W ciągu pierwszego tysiąclecia, Sylvania odegrała niewielką rolę w historii Imperium. Podobnie jak inne prowincje, hrabstwo powoli zyskiwało na znaczeniu. Jednak wydarzenia z początku XII wieku i późniejszy upadek meteorów niemal doszczętnie zniszczyły prowincję. Czarna Plaga, pustosząca w AS1111 północ Starego Świata szczególnie silnie dotknęła ludność Sylvanii, jedynie dziesiąta część mieszkańców prowincji przeżyła plagę. W pierwszej połowie XII wieku, potężny nekromanta Frederick van Halden przybył do Sylvanii, by wśród cierpiących i umierających w wyniku Czarnej Plagi praktykować zakazaną sztukę nekromancji. Nekromanta, korzystając z pomocy ożywionej armii zbudował, kilkanaście kilometrów na północ od Drakenhof, potężną twierdzę Vanhalden stolicę swego Królestwa Nieumarłych. Kilka dziesięcioleci później nekromanta został zabity przez swego ambitnego ucznia i oficera Lothara von Diehla, który pragnął przejąć moc czarnoksiężnika. Jednak po śmierci Van Haldena zamek obrócił się w ruinę a księgi rozsypały się w pył. Odbudowany przez Von Carsteinów zamek Vanhalden został ponownie zniszczony po zakończeniu Wampirzych Wojen, obecnie w tym miejscu znajdują się jedynie nawiedzane przez duchy ruiny.

Gdy w ciągu następnych dziesięcioleci Imperium powoli podnosiło się z upadku, Sylvania została dotknięta kolejnym nieszczęściem. Deszcz zawierających Kamień Przemian meteorów spustoszył i skaził krainę, a przeklęta ziemia przestała wydawać plony. Wielu, ocalałych z Czarnej plagi mieszkańców Sylvanii zginęło lub zostało zmienionych, na skutek bluźnierczego działania Kamienia Przemian.

Przez wiele następnych dziesięcioleci przeklętą prowincją władali okrutni, przekupni, zepsuci i despotyczni władcy wśród których najgorszą sławą cieszył się szalony ród Van Drak. Ostatni z rodu, Otto Van Drak znany był ze szczególnego okrucieństwa i porywczości. W napadach wściekłości skazywał na śmierć całe wioski, a odcięte głowy wieśniaków kazał nabijać na ustawione wokół zamku włócznie. Panowanie okrutnego władcy zostało zakończone dopiero przez nagłe pojawienie się Vlada von Carsteina. Pod rządami hrabiego Sylvania cieszyła się względnym spokojem. W ciągu dwóch stuleci nieumarły hrabia przekuł nieurodzajną prowincję w poważną siłę militarną oraz podbił i zaraził wszystkie większe arystokratyczne rody Sylvanii klątwą wampiryzmu. Wkrótce po zjednoczeniu Sylvanii, hrabia Von Carstein przekroczył na czele swej armii granice prowincje. Dowodzone przez Vlada zastępy nieumarłych spustoszyły Ostermark i dotarły pod mury Altdorfu, gdzie w AS2051 Vlad von Carstein został pokonany przez Wielkiego Teogonistę Wilhelma III.

Ostatnim z rodu Von Carstein był hrabia Manfred, który został ostatecznie pokonany w Bitwie na Bagnach Fenn w AS2145. Ciało Manfreda nigdy nie zostało znalezione, a niektórzy twierdzą, że Manfred nie zginął lecz kryje się w mroku, gromadząc armię i czekając na zemstę (więcej informacji na temat rodu Von Carstein znajduje się w paragrafie **KSIĄŻĘTA WAMPIRÓW** w rozdziale **ZAGROŻENIA & WROGOWIE**).

Obecnie granice Sylvanii zamieszkuje kilka zubożałych arystokratycznych rodzin, których niezwykle odważni, zdesperowani lub szaleni przodkowie osiedlili się w hrabstwie w AS2145, po zwycięskiej bitwie z nieumarłymi stoczonej na Bagnach Fenn. Najpotężniejszym z rodów jest rodzina Von Walden, której majętni przodkowie osiedlili się w Waldenhof, największym mieście, a obecnie stolicy prowincji. Wśród pozostałych rodów, do najważniejszych należą trzy rodziny: władający Leicheburgiem ród Von Rumsfeld, zarządzająca Swarzhafen rodzina Von Stolpe i zasiadający w Nachthafen Von Bundebad.

Choć Hrabstwo Sylvanii, od niedawna stanowiące na powrót faktyczną prowincję Imperium, formalnie pozostaje lennem Elektora Stirlandu ku wyraźnym zadowoleniu Grafa Albericha Haupt-Andersena zarządzane jest przez Księżną Sophię von Walden oraz jej syna Rodrika.

Zima to niedobry czas na podróże po Kislevie. Śnieg, wilki, bezkresna monotonia jazdy saniami uczyniły tę podróż nawet bardziej znojną niż zwykłe doświadczenie wędrówki w kompanii z Pogromcą. To w żaden sposób nie mogło powstrzymać nawrotu choroby, jaka mnie nękała.
Jednak po tym, czego doświadczyłem u celu, wolałbym raczej odbyć setkę wypraw poprzez skute lodem pustkowia Kislevu, niż tę jedną podróż przez niegościnne lasy iglaste Sylvanii.

- fragment *Moich Podróży z Gotrekiem*, tom IIII, spisany przez Herr Felisa Jaegera. Wydawnictwo Altdorf, AS2505

JĘZYK:

Mieszkańcy Sylvani wymawiają słowa podobnie jak ich stirlandzcy sąsiedzi. Jednak w odróżnieniu od akcentu zamieszkujących Stirland ludzi, komedianci bardzo rzadko parodiują mowę Sylvańczyków, bojąc się, by wiszące nad prowincją fatum nie spadło także na ich głowy.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Choć władcy Sylvanii od dziesięcioleci próbują nawiązać relacje dyplomatyczne z władcami sąsiednich prowincji, to ponura reputacja spowitej mrokiem i śmiercią krainy nie ułatwia im zadania. Sylvania postrzegana jest przede wszystkim jako zagrożenie i niebezpieczeństwo, oraz kraina wampirów, którzy przed wiekami niemal rzucili Imperium na kolana.

NIELUDZIE W SYLVANII:

XXX.

RELIGIA:

Zamieszkująca sylwańskie miasta szlachta wyznaje Sigmara, zaś żyjący we wsiach chłopi czczą Taala lub wyznają Dawną Wiarę. Wciąż jednak, wielu kultywuje liczne wierzenia i zabobony, mające swe źródła w mrocznej historii prowincji. Tuż przed zachodem słońca chłopi zamykają się w swych domach, a wieśniaczki wieszają na oknach i drzwiach wieńce grobowego korzenia i wiedźmiego ziela lub usypują kręgi z soli, które mają chronić domostwo przed atakiem żyjących w mroku istot.

Wielu mieszkańców hrabstwa oddaje także cześć mrocznemu bóstwu śmierci, które przez niektórych utożsamiane jest z Nagashem, Wielkim Nekromantom czczonym przez ludzi należących do plemienia Gepid lub praktykuje wampirze kulty, czcząc nieumarłych jak bogów.

O zepsuciu i degeneracji mieszkańców prowincji może świadczyć fakt, że w niektórych, położonych w pobliżu przeklętych lasów wioskach otwarcie czci się Nurgla, mrocznego Pana Zarazy.

BARWY PROWINCJI:

Tradycyjnymi kolorami prowincji są zieleń i żółć/złoto. Jednak ze względu na żałośnie małą liczbę żołnierzy i milicjantów pochodzących z prowincji, tylko kilka oddziałów może poszczycić się mundurami.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

I tak oto, drogi powiodły nas do Zamku Drakenhof, do miejsca opiewanego w przerażających legendach. Niestety, mam wszelkie prawa potwierdzić, że stare opowieści nie były żadną miarą przesadzone. Jeśli już, to raczej zbyt wiele skrywały. Nie jest mym zamiarem niepokojenie snów czytelnika, ani też wywoływanie koszmarów, ale uczciwość, a także potrzeba spisania prawdziwych kronik wydarzeń życia Pogromcy zmuszają mnie, bym wyłożył te rzeczy na papier. Czytelnicy o wrażliwym usposobieniu mogą zechcieć przerwać czytanie w tym miejscu. Ci, którzy czytać zechcą dalej, nie mogą rzec, iż nie zostali ostrzeżeni.

- fragment *Moich Podróży z Gotrekiem*, tom IIII, spisany przez Herr Felisa Jaegera. Wydawnictwo Altdorf, AS2505

DRAKENHOF:

Drakenhof to przeklęta, ciesząca się złą sławą rodowa twierdza Von Carsteinów. I choć obecnie, z twierdzy pozostały jedynie rozsypujące się ruiny, to mroczna magia wciąż krąży pośród czarnych skał. Kapłani Morra co pięć lat oczyszczają twierdzę ogniem, egzorcyzmami i święconą wodą. Jednak skaza wniknęła zbyt głęboko, by modlitwy kapłanów mogły przynieść ostateczny efekt. Według kapłanów Morra, nieopodal twierdzy znajduje się niewielka zamieszkala przez trędowatych i skażonych Chaosem mutantów wioska. Nieszczęśnicy żywią się padliną, owadami i ziarnem pochodzącym z lichych plonów, wydanych przez nieurodzajną ziemię. Jednak dokładne położenie wioski nie jest znane, a żaden z nielicznych sylwańskich poborców podatkowych nie kwapił się do tej pory z potwierdzeniem tych wiadomości.

SIEGFRIEDHOF:

Położony nad rzeką Rott w pobliżu Lasu Głodu, Siegfriedhof to osada należąca do Templariuszy Płonącego Serca, rycerzy zakonnych Sigmara. Osada była darem władców Sylvanii wdzięcznych za pomoc podczas bitwy na Bagnie Fenn, stoczonej niemal 400 lat temu. Klasztor góruje nad miastem i trzyma straż nad rozciągającą się na wschodzie Sylvanią. Opactwo pod wezwaniem św. Edelberta czujnego wysyła agentów do Sylvanii, aby zdobywać informacje, które będzie można wykorzystać przeciwko książętom wampirów. Ludność Siegfriedhof jest dość nieufna wobec obcych i wiadomo, że dochodziło tam do zapobiegawczych samosądów osób podejrzanych o sprzyjanie wampirom lub szpiegowanie na ich rzecz.

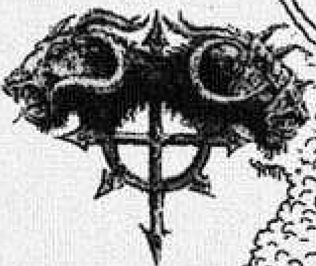
WALDENHOF:

Stolica Sylvanii to otoczone murem miasto wzniesione u zbiegu rzek tworzących Stir. Wybudowane dawno temu z ciemnego kamienia, z gargulcami, które zdają się wyglądać zza załomu każdego dachu, Waldenhof spowija mroczna aura. Każdej nocy mieszkańcy Waldenhofu dokładnie ryglują drzwi i nie wpuszczają nikogo choćby nawet wołał o pomoc. Wieczorem otwarte są tylko gospody dzieje się tak wyłącznie dlatego, że wymaga tego miejskie prawo. Pewien podróżny opisał je jako: *niczym wyśnione w koszmarze*. Chociaż miasto posiada port, łodzie rzadko tutaj docierają, pomimo możliwości handlu z krasnoludzkimi osadami na wzgórzach w górnym biegu rzeki. Nad miastem góruje położony na wzgórzu zamek Waldenhof, widoczny z odległości wielu kilometrów.

Osada pod zamkiem była w znacznej części zrujnowana. Felix widział, że zniszczenia były stare. Większość budynków zawaliła się dziesiątki lat wcześniej. Miasto wyglądało jakby zostało wzniesione dla populacji liczącej pięć tysięcy mieszkańców, a teraz zamieszkiwała je tylko jedna dziesiąta tej liczby. Nawet w centrum miasta, na głównej drodze prowadzącej do zamku, zamieszkany był tylko jeden dom na trzy - a i te były na wpół ruiną. Felix nigdy jeszcze nie widział tak ponurych i nieokrzesanych ludzi. Apatycznie snuli się po niemal opustoszałych ulicach bez wyraźnego celu. Powietrze cuchnęło zgnilizną i ludzkimi ekskrementami.

A to był Waldenhof, stolica Sylvanii, jak na miejscowe standardy duże i prosperujące miasto. Droga prowadziła po zboczu stromego wzgórza ku rozwartym wrotom strażnicy. Brama przypominała Felisowi paszczę wielkiej bestii, której zębiska stanowiły kraty. Przebiegł go dreszcz wzdłuż kręgosłupa.

Pomyślał, że to z powodu gorączki, ale nie potrafił w to uwierzyć.


N
Hrabstwo
SYLVANII
0 16 32 48 64 80
OSTERMARK
AVERLAND
Rzeka Stir
STILFAHRE
ROTTFURT
Las Glodu
SIEGFRIEDHOF
TEMPELHOF
Bagna Fenn
MIKALSDORF
EGLING
PFAFFBACH
NACHTHAFEN
WALDENHOF
Rzeka Polnocny Stir
Ponury Las
HUNDHAM
Rzeka Poludniowy Stir
Teplau
TEUFELHEIM
VANHALDEN (RUINY)
REGRAKHOF
DRAKENDORF
DRAKENHOF (RUINY)
Rzeka Ils
Udreczone Wzgorza
LEICHEBERG
NAUBONUM
Eisig
SCHWARZHAFEN
Las Ghouli
Rzeka Aver
Gory Kranca Swiata

INDEKS MIEJSCOWOŚCI SYLVANII:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO VON WALDEN					**KSIĘŻNA SOPHIE VON WALDEN**		
WALDENHOF	MS	Księżna Sophie	4200	2	administracja, handel, uprawy	50b/30c	Stolica Sylvanii. Centrum Kultu Sigmara w prowincji. Prom na rzece Stir i Ils.
Egling	W	Księżna Sophie	82	1	torf, uprawy	6c	Prom na rzece Ils.
Hundham	W	Księżna Sophie	92	1	uprawy	10c	
BARONIA VON WALDEN					**BARON HEINRICH VON WALDEN**		
Teufelheim	Z	Baron Heinrich	87	1	uprawy	10b/4c	W pobliżu ruin zamku Vanhalden. Prom na rzece Tepla.
Drakendorf	W	-	45	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Ils.
Drakenhof	Z	Baron Heinrich	0	0	-	-	Dawna stolica Sylvanii, należąca do Von Draków i Von Carsteinów.
Vanhalden	Z	Baron Heinrich	0	0	-	-	Zamieszkałe przez ghoule ruiny zamku wybudowanego przez nekromantę Dietera van Hala.
BARONIA VON RUMSFED					**BARON KRISTOF VON RUMSFELD**		
Leicheberg	MM	Baron Kristof	380	2	kozy, owce	20b/15c	Prom na rzece Eisig.
Naubonum	W	Baron Kristof	94	1	ubóstwo	5c	Prom na rzece Eisig.
BARONIA VON FENNWART					**BARON KARL VON FENNWART**		
Mikalsdorf	MM	Baron Karl	145	1	uprawy, torf	10b/10c	Rogatki.
Nachtdorf	W	Baron Karl	43	1	ubóstwo	-	U podmurza Mikalsdorf.
BARONIA VON BUNDEBAD					**BARONOWA GABRIELLA VON BUNDEBAD**		
Nachthafen	MM	Baronowa Gabriella	225	2	kozy, owce	17b/14c	
Pfaffbach	W	Baronowa Gabriella	93	1	ubóstwo	7c	
BARONIA VON REGRAKS					**BARON OSKAR VON REGRAKS**		
Regrakhof	Z	Baron Oskar	86	1	ubóstwo	8b/-	
Swartzdorf	W	Baron Oskar	33	1	ubóstwo	-	U podmurza Regrakhof.
					KULT SIMGARA		
Siegfriedhof	Z	Świątynia Sigmara	320	2	drewno, uprawy	45a/15c	Klasztor Sigmara. Prom na rzece Rott.
Frazndofr	W	Świątynia Sigmara	37	1	ubóstwo	-	U podmurza Siegfriedhof.
Wasserhof	W	Świątynia Sigmara	25	1	ubóstwo	-	U podmurza Siegfriedhof.
BARONIA VON KRISTALLBACH					**BARONOWA ANIKA VON KRISTALLBACH**		
Stirfähre	MM	Baronowa Anika	285	2	kozy, ser, uprawy	12b/12c	Prom na rzece Stir.
Rottfurt	W	Baronowa Anika	55	1	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Rott.
BARONIA VON STOLPE					**BARON PETR VON STOLPE**		
Schwarzhafen	MM	Baron Petr	420	2	bydło, uprawy	15b/20c	
Steubenhof	W	Baron Petr	58	1	ubóstwo	-	U podmurza Schwarzhafen.
BARONIA VON WELLMITZ					**BARON STEFAN VON WELLMITZ**		
Tempelhof	Z	Baron Stefan	83	1	uprawy	12b	Prom na rzece Rott.
Huttenhof	W	Baron Stefan	22	1	ubóstwo	-	U podmurza Tempelhof.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

Sir Gilbert ponaglił zdrożonego wierzchowca, podążając w kierunku posępnie wyglądającej osady. Droga była w koszmarnym stanie. Trudno uwierzyć, że ten trakt prowadził do Nuln. Ale niziołek przy przeprawie rzecznej był przekonany, że to właściwy kierunek. Gdyby tylko ten bezużyteczny giermek nie dał się zabić w Wissenburgu Gilbert nie byłby teraz skazany na pogawędki z tymi złośliwie uśmiechniętymi pokurczami. Czytanie mapy i ustalanie marszruty to nie było zajęcie godne bretonnskiego rycerza!
Wreszcie dotarł do budynku, który wyglądał na gospodę. Na drzwiach widniały wymalowane jakieś znaki.
Jakie to typowe dla tych wieśniaków… Przesądy i zabobony, zamiast żarliwej wiary, pomyślał Gilbert.
Rycerz zsiadł z konia i podszedł do drzwi. Zastukał. Cisza, żadnej odpowiedzi. Zastukał jeszcze raz. Wreszcie zza drzwi dobiegł go głos.
- Paszoł won!
- Otwieraj drzwi, w tej chwili! - zawołał Bretonnczyk - Jestem Gilbert de Arnaud, rycerz Jego Przenajświętszej Miłości Króla Charlesa III. Potrzebuję strawy i posłania. Otwieraj!
- Mom to w rzyci. Nie wejdziesz tu, choćbyś był cholernym Wielkim Teogonistą - odparł nieznajomy.
Zza drzwi dobiegły go rozbawione głosy. Czyżby się z niego naśmiewali?
- Rusz się, kmiocie! Otwieraj te drzwi! Tak traktujecie rycerza szlachetnego rodu? Gdy dotrę do Nuln, zadbam o to, by księżna zrównała tę wioskę z ziemią! Nie ostanie się tu kamień na kamieniu!
Tym razem był pewien. Z wnętrza gospody dobiegł go głośniejszy śmiech. Po chwili ktoś się odezwał:
- Całuj psa w rzyć! Jedź i powiedz to swojej hrabinie. Ona nie ma tu żadnej władzy. To jest Sylvania, paniczyku!
- Paniczyku?! Jak śmiesz? Wyłaź, kmiocie! - ryknął wzburzony Gilbert. Postanowił nauczyć tych wieśniaków szacunku do lepszych od siebie. Sięgnął po miecz. Nagle usłyszał jakiś hałas od strony drogi. Po chwili rozpoznał rytmiczny odgłos kroków maszerujących żołnierzy. Gilbert uśmiechnął się. To musiał być oddział miejscowego garnizonu. Z pewnością nie odmówią pomocy rycerzowi w potrzebie.
Sir Gilbert wyszedł na środek wioski, by powitać wojaków. Wkrótce ujrzał równe szeregi żołnierzy maszerujących zgodnym krokiem. Był pod wrażeniem ich dyscypliny - szli w doskonałym porządku, z bronią ułożoną na ramionach. Zamierzał ich powitać, ale słowa zamarły mu na ustach. W upiornym świetle Morrslieba zobaczył, że to nie byli imperialni żołnierze, lecz żywe trupy. Resztki mięsa zwisały z ich gołych czaszek, w głębi oczodołów jarzyły się kule czerwonego ognia światła. Przypomniał sobie słowa wieśniaka: *To jest Sylvania…*
Sir Gilbert de Arnaud nie uląkł się. Był rycerzem i nie znał uczucia strachu. Jeśli to miał być kres jego żywota, przynajmniej odejdzie w chwale, samotnie broniąc tej zapadłej wioski. Umarli ruszyli na niego…
Wewnątrz gospody nikt już się nie śmiał.

MIASTO-PAŃSTWO TALABHEIM:

NAZWA OFICJALNA: wolne państwo-miasto Talabheim
WŁADCA: Księżna-Elektor Elise Krieglitz-Untermensch, Wielka Księżna Talabheim, Strażniczka Świątyni
RZĄD: ustrój feudalny ze zgromadzeniem kapłanów
STOLICA: Talabheim
TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerwień i biel/srebro
GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: drewno, solone ryby

KRAINA:

Miasto leży prawie dokładnie w centrum Wielkiego Lasu i niektórzy nazywają je Pierścieniem Bogów lub Okrągłym Grodem, jeszcze inni określają miasto mianem Oka Lasu, gdyż panuje tam spokój jak w oku cyklonu. Miasto wznosi się w miejscu, gdzie spotykają się znużeni drogą wędrowcy wodą i lądem, nim znów się rozstaną, ruszając na północ do Middenheim, na wschód do Kisleva czy na zachód do Altdorfu. Talabheim stoi wewnątrz niezwyklej skalnej misy, otoczonej kamiennym pierścieniem, którego strome ściany zewnętrzne tworzą fortyfikacje podobne do murów obronnych. Uczeni całego Imperium, zastanawiają się nad pochodzeniem kamiennego kręgu, większość zgodnie twierdzi, że choć kamień przypomina bazalt, to skalna misa nie jest kraterem, a tworem wzniesionym za pomocą magii Starszych Ras, Dawnych Slannów lub Zoatów. Kilka lat temu znaleziono pozostałości ogromnych malowideł pokrywających zarówno wewnętrzną jak i zewnętrzną stronę muru, jednak bakałarzom nie udało się ustalić, co one przedstawiały. Teren wewnątrz misy jest płaski i tutaj wznoszą się majestatyczne budowle. Leżące wokół pola i łąki zapewniają mieszkańcom obfite plony, a karczowiska i piece drzewne dostarczają drewna i węgla drzewnego.

LUDNOŚĆ:

Zamieszkujący Talabheim ludzie nie różnią się od swych krewniaków z Talabecklandu, którego zresztą, przez długie wieki, miasto było stolicą. Mieszkańcy miasta cenią sobie tradycję, porządek i spokój, a Talabheim znane jest jako miasto prawa. Funkcjonują tu przepisy dotyczące wszelkich aspektów życia i zachowania, a wiele z kodeksów pochodzi z czasów założenia miasta. Skomplikowany zbiór niekiedy sprzecznych praw wywołuje poczucie zagubienia nawet wśród miejscowych ludzi, co sprawia, że gildia prawników jest bardzo bogata,

HISTORIA & POLITYKA:

Dawna stolica Marchii Talabecklandu władana przez Księżną Elise Krieglitz-Untermensch jest obecnie jednym z najbardziej niezależnych miast-państw, które z determinacją bronią swych ciężko wywalczonych przywilejów, jak bicie własnej monety, oraz własnych, dosyć specyficznych obyczajów.

Świątynie Taala i Ulryka posiadają ogromną władzę i wpływy na polityczne oraz ekonomiczne decyzje miasta-państwa Talabheim. Znaczenie kultów jest tak duże, że w praktyce Księżna Elise nie może wydać żadnego edyktu bez poparcia hierarchów kultów. Zaś kapłani niemal każdą swoją decyzję uzależniają od wielkości datku na rzecz Świątyni - według krążących w Talabheim plotek, bogactwo zgromadzone przez hierarchów kultów Taala i Ulryka znacznie przewyższa majątek całej rodziny Krieglitzów. Ponadto hierarchowie prześladowanego w Talabheim Kultu Sigmara, zgodnie podkreślają fakt, że Kult Ulryka posiada w Talabheim większą władzę niż w samym Middenheim.

Na południu i zachodzie Imperium, Talabheim uważane jest za dużą, ale prowincjonalną miejscowość, zagubioną pośród dzikiej knieі. W tym właśnie mieście Dieter IIII - zhańbiony wnuk Imperatora Leopolda - zamieszkał po wypędzeniu z Nuln. Jego potomkowie żyją tutaj do dzisiaj. Talabheim czerpie duże zyski z handlu, rodzimym drewnem, miodem i skórami, a także wódką i bursztynem sprowadzanymi z Kisleva i kitajskim jedwabiem, importowanym przez kislevickich kupców.

JĘZYK:

Mieszkańcy Talabheim mówią, podobnie jak ich kuzyni z Talabecklandu, w sposób płynny, zlewając ze sobą słowa, choć zamieszkująca miasto arystokracja woli posługiwać się reiklandzkich akcentem.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Relacje pomiędzy Talabheim i Talabecklandem zmieniały się zależnie od tego, czy miasto stanowiło część krainy, czy nie. Jednak ostatnie lata przyniosły ze sobą koniec dotychczasowych konfliktów, a mieszkańcy obu krain odnowili kontakty polityczne i ekonomiczne.

Mieszkańcy Talabheim, w żyłach których płynie krew legendarnego wodza Krugara od wieków utrzymują dobre relacje ze swymi kuzynami, mieszkańcami Hochlandu. Wspólne korzenie, a także kult bogów północy sprawił, że obie prowincje są ze sobą silnie związane i często wspierają się w czasie politycznych rozgrywek.

NIELUDZIE W TALBHEIM:

XXX.

RELIGIA:

Choć mieszkańcy Talabheim czczą wszystkich bogów Imperium, to szczególną chwałą otaczają Taala & Rhyę. A najwjwiększa świątynia Kultu Taala & Rhyi znajduje się właśnie w mieście. Samo Talabheim było także, przez pewien okres Drugiego Tysiąclecia, główną siedzibą Kultu Ulryka, gdy po kłótni z grafem Middenheim Ar-Ulryk opuścil Miasto Bialego Wilka.

BARWY PROWINCJI:

Tradycyjnymi kolorami miasta-państwa Talabheim są czerwień i biel/srebro.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

TALABHEIM:

Talabheim można podzielić na dwie główne części Ring i Aussen. Ring, to obszar położony wewnątrz skalnego pierścienia, zwany też Starym Miastem. Ring podzielony jest na cztery kwartaly zamieszkiwane głównie przez szlachtę i kapłanów Taala, wznoszą się tu najstarsze i najpiękniejsze budowle Talabheim w tym, wzniesiona w centrum skalnej misy, otoczona Parkiem Hailhain, świątynia Taala. Hailhain jest jedynym parkiem wewnątrz miasta, znanym także z odbywających się w nim pojedynków i schadzek kochanków. Ulice przecinające dzielnice Starego Miasta wykładane są kamiennym i drewnianym brukiem. Aussen lub Nowe Miasto, to dawne podgrodzie wybudowane na zewnątrz skalnej formacji, podzielone na pięć dzielnic: Danzig, Hein, Lauben, Nott i Hafen. Nowe Miasto to część handlowa miasta, znajdują się tu liczne place targowe, gospody i zajazdy.

Dzielnice Danzig, Hein i Lauben zamieszkuje głównie mieszczaństwo. Robotnicy i klasa niższa zamieszkuje dzielnicę Hafen. Biedota zamieszkuje dzielnicę Nott, gdzie wznoszą się posklecane naprędce z drewna, darni i gliny, lepianki, szalasy i budy stale pogrążonych w błocie i nieczystościach.

Porządku w dzielnicach biedoty i wokół miasta pilnuje Flusswache, składająca się głównie z doświadczonych wojowników, byłych strażników dróg, łowców nagród i strażników miejskich, Straż Rzeczna. Flusswache toczy nieustającą wojnę zarówno z zamieszkującymi Nott jak i Hafen bandami oprychów jak i rzecznymi piratami, łupiącymi podróżujących Talabeckiem handlarzy. Dzielnice Nott i Hafen znajdują się pod nieoficjalnymi rządami gangów, największy z nich sklada się z pochodzących z Kisleva flisaków, na czele których stoi Stiepan Łuczkin. Pozostałe bandy tworzą zrzeszeni w cechy zawodowe dokerzy, smolarze i drwale.

Miasto posiada dwa cmentarze. Stary, zwany przez mieszkańców Morrfeld znajduje się w dzielnicy Danzig i przylega do południowo-zachodniej części skalnego muru. Drugi, zwany Nowym, znajduje się za południowymi murami otaczającymi Aussen.

W punkcie, gdzie rzeka Talabeck opływa strome urwiska, zbudowano Talagraad, małą osadę i przystań portową. Kręta droga prowadzi stamtąd do połowy wysokości skalnej grani, w której znajduje się tunel - jedyne wejście do miasta. Podobno wiele lat temu tunel wykuto z pomocą magii, dlatego jest znany jako Droga Magów. Ma około kilometra długości i jest wystarczająco szeroki, aby minęły się w nim dwa pozory. Niewielkie twierdze przy obu wylotach dopełniają fortyfikacji.

Powiada się, że zgodnie z dawnym obyczajem arcykapłani Taala przybijali do dębów rosnących w gajach Tallgrunharr tych obywateli Talabheim, którzy mieli czelność rozgniewać hierarchów Kultu. Skazańcy - przestępcy, heretycy lub po prostu przypadkowe ofiary gniewu arcykapłana - umierali z głodu lub wycieńczenia, choć najczęściej byli pożerani przez wilki z Tallgrunharr (uznawane za wyjątkowo śmiałe i dzikie). Dziś na dębach Tallgrunharr wiszą tylko żołędzie, ale czasami, gdy upada stare bardzo wiekowe drzewo i zostaje wywiezione dla pozyskania drewna, drwale łamią swoje długie piły na starych gwoździach, tkwiących głęboko w pniu i od dawna wrośniętych w rdzeń drzewa.





HOCHLAND

Rzeka Talabeck

TALAGRAD

KLARFELD

SUMPFRAND

Las Taalgrunhart

VATERESCHE

TALABHEIM

HARFERFAHRE

HERNHAUSEN

Rzeka Weszlichrand

WALDFAHRTE

SPROTAU

BAHRA

GRUNDACH

ROTHA

Rzeka Ostlichrand

Rzeka Waldharz

BLEITBLATT

KUTZLEBEN

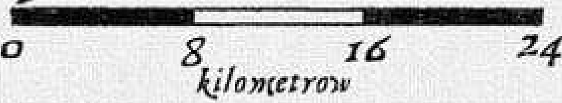
Wielki Las

LIEBSTEDT

TALABECKLAND



N



Nikt nie przejdzie

Panstwo-Miasto TALABHEIM

0 8 16 24

kilometrow

INDEKS MIEJSCOWOŚCI MIASTA-PAŃSTWA TALABHEIM:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
NIEZALEŻNE MIASTO-PAŃSTWO TALABHEIM					KSIĘŻNA ELISE KRIEGLITZ-UNTERMENSCH		
TALABHEIM	MP	Księżna Elise	10500	4	administracja, handel, uprawy	50a/120b 600c	
Talagrad	MM	Księżna Elise	450	3	drewno, handel, rybołówstwo, uprawy	30b/80c	Prom na rzece Talabeck. Port Talabheim. Jeden z przystanków luksusowej kompanii przewoźniczej Hindelein z Altdorfu.
Bad Dankerode	W	Księżna Elise	82	2	uprawy	8c	U podmurza Talabheim. Uzdrowisko.
Bad Tennsalza	W	Księżna Elise	55	1	ubóstwo	6c	U podmurza Talabheim.
Bahra	W	Księżna Elise	35	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Breitblatt	W	Księżna Elise	67	1	ubóstwo	-	
Gründach	W	Księżna Elise	65	1	ubóstwo	-	
Harferfahre	W	Księżna Elise	55	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck i Weslichrand.
Hernhausen	W	Księżna Elise	45	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Westlichrand.
Klarfeld	W	Księżna Elise	57	2	uprawy	-	
Kutzleben	W	Księżna Elise	50	2	drewno, rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Eichel.
Liebstedt	W	Księżna Elise	60	2	drewno, uprawy	-	
Rotha	W	Księżna Elise	70	2	rybołówstwo, uprawy	-	Prom na rzece Ostlichrand.
Sumpfrand	W	Księżna Elise	42	1	ubóstwo	-	
Sprotau	W	Księżna Elise	20	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Vateresche	W	Księżna Elise	35	2	uprawy	-	
Waldfahrte	W	Księżna Elise	80	2	drewno, uprawy	10c	Rogatka.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

WIELKIE KSIĘSTWO TALABECKLANDU:

NAZWA OFICJALNA: Wielkie Księstwo Talabecklandu

WŁADCA: Książę-Elektor Gustav von Krieglitz, Wielki Diuk Talabecklandu, Ulubieniec Taala, Margrabia Wschodnich Kresów

RZĄD: ustrój feudalny, ze ścisłą koncentracją władzy

STOLICA: Schloss

TRADYCYJNE BARWY PROWINCJI: czerwień i żółć/złoto, czasami z błękitnym piórem

GŁÓWNE TOWARY EKSPORTOWE: drewno, solona wieprzowina i ryby, symbole religijne

KRAINA:

Rozciągający się na ponad tysiąc kilometrów ze wschodu na zachód Talabeckland zajmuje centrum Imperium, granicząc ze Stirlandem na południu, Reiklandem na zachodzie, Ostermarkiem na wschodzie oraz państwem-miastem Middenheim i prowincją Hochland na północy. W konsekwencji Talabeckland stał się głównym rynkiem pośrednictwa handlowego wewnątrz Imperium. Ruch odbywa się z biegiem rzek Stir i Talabeck oraz wzdłuż często wykorzystywanej Starej Leśnej Drogi z Hermsdorfu do Schloss.

Dominującą krainą Talabecklandu jest Wielki Las, który rośnie na większości obszaru prowincji. Nie jest tak groźny jak Las Cieni lub Drakwald, ale pozostaje siedliskiem licznych niebezpieczeństw i tajemnic. W puszczy znajdują się rozproszone, odizolowane wioski, lecz pomimo osławionych umiejętności Talabecklandczyków w dziedzinie poruszania się po lesie, głębia Wielkiego Lasu pozostaje budzącym strach i tajemniczym miejscem. Głęboko w jego wnętrzu czają się bandy zwierzoludzi i zielonoskórych, pozostałe po ostatniej Inwazji Chaosu, a także złowrogie istoty, które żyły tu od zarania dziejów. Szczególnie zachodnia część, nazywana Jałowymi Wzgórzami, znana jest z wielkiej liczby spotykanych tam mutantów.

Wielu mieszkańców Talabecklandu utrzymuje się z darów lasu, pracując jako myśliwi, węglarze lub traperzy. Wielki Las to ta sama pierwotna puszcza, która niegdyś pokrywała całe Imperium. Złożona z dębów, brzóz i buków na południu, przechodzi na północy w zagajniki wiecznie zielonych drzew iglastych. W wielu miejscach przecinają je skaliste wzniesienia i wąwozy. W takich miejscach najczęściej można znaleźć wioski myśliwych.

Centralne pasmo wzgórz biegnie ze wschodu na zachód Talabecklandu, a kartografowie dzielą je na trzy regiony, z których najważniejsze to położone w pobliżu Ostermarku Wzgórza Kolsa, słabo zaludniony, ale znany z osobliwych kamiennych monumentów stojących na wielu wzniesieniach, zupełnie jakby układały się w ścieżkę prowadzącą od jednego szczytu wzgórza do drugiego. Czasami chłopi wycinający drzewa pod uprawy odkrywają pozostałości prac ziemnych i dziwne kopce, uformowane w osobliwe kształty. Ich przeznaczenie nie zostało dotąd wyjaśnione. Zarówno hierarchowie Kultu Taala, jak i Rhyi, roszczą sobie prawa do tych ziem, pragnąc prowadzić tu na własną rękę badania i wykopaliska.

Położone w środkowej części prowincji Wzgórza Farlic to siedziba wielu klanów pasterskich, które często zajmują się działalnością rozbójniczą, napadający podróżnych na Starej Leśnej Drodze. Z tego powodu Książę-Elektor utrzymają znaczną liczbę strażników dróg operujących wzdłuż tego traktu, a nawet wysłał oddziały na wzgórza, aby ukarały banitów. Stan drogi nie jest jednakowy na całej długości. W wielu miejscach kamienne płyty i żwir tworzą gładką powierzchnię, podczas gdy w innych szlak jest niewiele lepszy od piaszczystej ścieżki. Fundusze na utrzymanie drogi mają pochodzić z opłat zbieranych przez gęsto rozsiane rogatki mytników. Jednak wiele z nich jest obecnie opuszczonych lub zostały zaatakowane i zniszczone przez leśne bestie, a niewielu można znaleźć ludzi dość śmiałych lub głupich, aby zgodzili się w niech mieszkać za lichą pensję.

Zachodnia część Wzgórz Barrena, nazwana przez Talabecklandczyków Jałowymi, uważa jest za przeklętą krainę. Jeśli dać posłuch ludziom, którzy o tym opowiadają, niemal dwieście lat temu, w miejsce wówczas zwane Zielonymi Wzgórzami, uderzył meteor, który wybił w sercu wzgórz ogromny krater, zwany Diabelską Misą. Żyjący w Wielkim Lesie kapłani druidzcy otoczyli krater świętymi kamieniami, ufając w moc natury. Choć moc świętych kamieni ograniczyła bluźniercze oddziaływanie Spaczenia, z którego składał się meteor, to odłamki Kamienia Przemian skaziły teren i wypaczyły życie w promieniu wielu kilometrów. Wkrótce większość roślin i zwierząt w tej okolicy wymarła. Pozostałe stworzenia uległy przerażającym mutacjom i musiały zostać zniszczone przez żołnierzy Księcia-Elektora. Dziś Jałowe Wzgórza są unikane przez wszystkich za wyjątkiem poszukiwaczy skarbów, którzy badają plotki o zaginionym złocie lub artefaktach, oraz szaleńców, którzy uważają się za chronionych przed klątwą.

LUDNOŚĆ:

> ***Piłem wino z Imperatorem i kosztowałem najlepszego piwa u króla Karaz-a-Karak, ale nidgy nie spotkałem czegoś tak mocnego, jak domowa piołunówka Talabecklandczyków. Głowa boli mnie do tej pory.***
> - bretonnski podróżny
>
> ***Jeśli chcesz przedostać się przez las, chłopcze, wynajmij Talabecklandczyka. Nikt nie zna lasu tak jak oni.***
> - karczmarz

Większość ludu Talabecklandu to potomkowie plemienia Taleutenów, którym Sigmar oddał władzę nad wszystkimi ziemiami między Talabeckiem i Stirem. Po latach życia w Wielkim Lesie Taleutenowie odnaleźli Wielki Krater, olbrzymie zagłębienie w ziemi otoczone przez skalne ściany, które w jednym miejscu przebijał tunel. Zgodnie z legendą, Krugar, wódz Taleutenów, stwierdził, że to znak od Taala i rozpoczął budowę miasta wewnątrz krateru. Znane początkowo jako Taalahim, później przemianowane na Talabheim, to największe miasto na Wschodzie, uważane za niemożliwe do zdobycia.

Jako gęsto zalesiona prowincja, Talabeckland ma wśród innych prowincji reputację krainy zamieszkanej przez barbarzyńców i dzikusów. Tutejszy lud ignoruje te uprzedzenia, pielęgnując dumę ze swoich umiejętności przeżycia w lesie i zdolności praktycznych. Talabecklandczycy są cierpliwymi myśliwymi, oddanymi swojej sprawie i honorowymi. Czytanie, pisanie oraz sztuki ścisłe są szanowane, ale ustępują ważnością umiłowaniu dzikich rubieży. Mężczyźni Talabecklandu przedkładają milczenie i czyny nad długie przemowy, ale ich kobiety są wdzięczne za miłe dla ucha komplementy. W konsekwencji, śmiali podrywacze, poeci i Reiklandczycy postrzegani są w całej prowincji z pewną podejrzliwością - choć generalnie Talabecklandczycy są bardziej gościnni niż ich wiejscy kuzyni ze Stirlandu.

Rola ojca jest szczególnie istotna dla ludu z Wielkiego Lasu. Nawet urodzeni w mieście mężczyźni zabierają latem swoich synów do puszczy i uczą ich sztuki tropienia, rozpalania ogniska oraz zdobywania żywności. Te umiejętności uważane są za absolutnie niezbędne każdemu człowiekowi, podobnie jak Marienburgczycy nie wyobrażają sobie, żeby dziecko nie potrafiło pływać. Chłopak nie mający ojca, który cierpliwie uczyłby go sposobów przetrwania w lesie i używania łuku, jest uważany za wyjątkowo nieszczęśliwego.

Talabecklandczycy, nawet szlachta, są niezwykle skromni. Ich opowieści mówią o wielkich czynach, przy jednoczesnym umniejszaniu roli związanych z nimi osób. *Liczy się to, co się stało, a nie to, kto to uczynił* - mówi stare porzekadło z Talabecklandu. Na turniejach odbywających się co dwa lata w Schloss talabeklandzcy rycerze noszą na swoich tarczach barwy prowincji, a jedyną oznaką przynależności do szlacheckiego rodu jest niewielka tarcza na naramienniku. Turniej kończy się zwycięstwem jednego rycerza, ale chwała spływa na wszystkich, jak każe tradycja.

Talabecklandczycy bywają też kłótliwi, gwałtowni, skąpi i skłonni do pijaństwa. I chociaż nie ubierają się w liście, jak to sugerują inni, Talabecklandczycy generalnie gardzą zdobnymi ubraniami, woląc praktyczne odzienie, które bardziej przydaje się poza miastem. *Wystrojony jak Reiklandczyka* - to popularne określenie kogoś, kto ubiera się wytwornie.

Wielu niechętnych tej prowincji ludzi szepcze o dzikich zabawach, jakie ponoć odbywają się w głębi lasów, gdzie na wpół dzicy myśliwi zbierają się aby pić, polować i wygrzewać się w gorących źródłach i bagnistych sadzawkach. Co roku ciekawscy ludzie z Imperium próbują znaleźć i zakupić różne rodzaje niezwykłych trunków pochodzących z Talabecklandu.

Talabecklandczycy unikają udzielania wyjaśnień, w jaki dokładnie sposób czczą Taala w lasach. Najważniejsza jest swoboda i wolność oddawania hołdu Panu Natury. Bywa, że tutejszy mężczyzna znika w lesie na całe tygodnie, jeśli najdzie go taka ochota. Czasem porzuca obowiązki lub zostawia w domu zapracowaną żonę i dzieci, bowiem jak to się mówi w tej prowincji, *człowiek nie powinien ignorować wezwania Ojca Taala.*

HISTORIA & POLITYKA:

> - ***Liczy się to, co się stało, a nie to, kto to uczynił!***
> - ***Szept lasu.*** *(To tajemnica.)*
> - ***Czerwone oblicze Taala.*** *(Napad szalonego gniewu.)*
> - ***Pójść sprawdzić, czy liście są zielone.*** *(Wyruszyć na pijacką libację w lesie.)*
> - ***Zwiedzać Zielone Wzgórza.*** *(Wyruszyć w podróż bez celu.)*
> - ***Wielka spalenizna.*** *(Jesień.)*
> - *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Najsłynniejsze wydarzenia w historii Talabecklandu miały miejsce w AS 1359, kiedy Wielka Księżna Ottilia ogłosiła się Imperatorową i zgodnie z zaleceniem Ar-Ulryka wyjęła Kult Sigmara spod prawa, a wyznawców bóstwa ogłosiła heretykami. W rezultacie tych działań wiele świątyń Sigmara zostało sprofanowanych, a prezbiterzy wygnani lub zabici przez łowców czarownic.

Przebywający w Nuln, *wybrany* Imperator próbował zaatakować *diablicę z Talabheim*, jednak jego wojsko zaangażowane było już w wojnę z Middenlandem, a lata poprzednich wojen znacznie uszczupliły Armię Imperialną.

Władcami Talabecklandu, od niemal dwustu lat, pozostają zasiadający na tronie twierdzy Schloss przedstawiciele rodu Von Krieglitz. Rodzina, z której wywodził się niesławny Imperator Dieter IIII, została odsunięta od Imperialnego tronu i *skazana* na rządzenie Talabecklandem. Obecnie władcą prowincji pozostaje Wielki Diuk Gustav von Krieglitz.

JĘZYK:

Talabecklandczycy mówią w płynny sposób, zlewając ze sobą słowa. Reszta Imperium tłumaczy ten dziwny sposób mówienia dobrze znaną miejscową tradycją warzenia *bimbru* po lasach.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI PROWINCJAMI:

Talabeckland utrzymuje neutralne relacje z Reiklandem. Od wieków, na drodze do ocieplenia relacji pomiędzy prowincjami stoi rola Talabecklandu w powstaniu chaosu trwającego w okresie zwanym Wiekiem Trzech Imperatorów, kiedy to Wielka Księżna Ottilia ogłosiła się Imperatorową i na terenie prowincji wyjęła spod prawa Kult Sigmara. Równie długo Talabecklandczycy słuchają opowieści o domniemanych podłościach epoki Ottili oraz o okrucieństwie Ulrykan, torturach i morderstwa jakich dopuścili się na wierzących w Sigmara mężczyznach, kobietach i dzieciach. I choć większość tych opowieści jest nieprawdziwa lub w najlepszym wypadku mocno przesadzona, to hierarchowie Świątyni Sigmara niewiele czynią by powstrzymać rozgłaszających je duchownych - fakt ten dodatkowo potęguję niechęć Talabecklandczyków do wyznających Sigmara Reiklandczyków.

Stosunki dyplomatyczne łączące Talabeckland z Reiklandem rzutują także na relacje utrzymywane z leżącym na południu Stirlandem oraz położonym na północy Ostlandem. Napięcia z Ostlandem dodatkowo potęguje fakt, że według mieszkańców Talabecklandu, prosigmaryccy Ostlandczycy, cieszący się poparciem Imperatora, coraz śmielej poczynają sobie na pogranicznych terenach, gdzie znacza liczba prezbiterów Sigmara coraz częściej odwiedza leżące w północnej części prowincji wioski, nawracając ludność na, ledwie tolerowany w Talabecklandzie, Kult Sigmara. Zaś nierozstrzygnięte waśnie ze Stirlandem, siegające Wieku Trzech Imperatorów odżyły na nowo, gdy prosigmarycki Elektor prowincji wydał edykt, w którym nakazał wysiedlenie wszystkich żyjących w Stirlandzie Ulrykan.

Zupełnie inaczej wyglądają relacje łączące Wielkie Księstwo Talabecklandu z Hochlandczykami, w żyłach których płynie krew zamieszkujących Wielki Las Taleutenów. Potomkowie legendarnego wodza Krugara od wieków utrzymują dobre relacje z mieszkańcami Hochlandu. Wspólne korzenie, a także kult bogów północy sprawił, że obie prowincje są ze sobą silnie związane i często wspierają się w czasie politycznych rozgrywek.

Równie dobre relacje łączą Talabeckland z proulrykańskim Middenlandem. Obie prowincje, oprócz religii łączy także wspólna polityka i ekonomia.

Talabeckland utrzymuje neutralne relacje z Ostermarkiem.

Relacje pomiędzy Talabheim i Talabecklandem zmieniały się zależnie od tego, czy miasto stanowiło część krainy, czy nie. Jednak ostatnie lata przyniosły ze sobą koniec dotychczasowych konfliktów, a mieszkańcy obu krain odnowili kontakty polityczne i ekonomiczne.

NIELUDZIE W TALABECKLANDZIE:

XXX.

RELIGIA:

Talabecklandczycy to także ludzie religijni, czczący wszystkich bogów Imperium, ale oddający szczególny hołd Taalowi & Rhyi. Ulryk także jest popularny, bowiem choć nie są samochwałami, Talabecklandczycy słyną ze swojej waleczności.

BARWY PROWINCJI:

Czerwień i żółć/złoto są od wieków tradycyjnymi, używanymi przez szlachtę i armię, kolorami prowincji.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

LIESKE:

Znajduje się tu największy ufortyfikowany zajazd w Talabecklandzie, poza samym Schloss. Lieske jest także nieoficjalną kwaterą główną dużego kontyngentu strażników dróg, którzy patrolują trakt od Schloss do Stiru, utrzymując bezpieczeństwo na Starej Leśnej Drodze. Zajazd *Alkowa Taala* jest wyposażony w pół tuzina cel więziennych w stodole oraz szubienicę w ogrodzie, która umożliwia wykonywanie wyroków na miejscu. Kapitan strażników dróg, Jorg Schmidt, przeprowadza procesy w sali wspólnej, w razie potrzeby wyznaczając gości zajazdu na ławników. Nie cofa się przed jasnym wskazywaniem podczas procesu, jaki werdykt i karę uważa za słuszne.

PRIESTLICHEIM:

Leżąca w cieniu murów Kortlheim, osada Priestlicheim to siedziba dużego sigmaryckiego klasztoru i świątyni pod wezwaniem Leopolda *Młota Wiary*. Mieszkający się tu templariusze poświęcają się studiowaniu ksiąg i oczyszczaniu Jałowych Wzgórz ze wszelkich przekleństw, jakie na nie spadły. Chociaż zwykle sami badają wzgórza, wynajmują także poszukiwaczy przygód, jeśli inne sprawy wymagają ich uwagi. Templariusze polują także na mutantów, którzy zapuszczają się na północ od wzgórz.



N





Wielkie Ksiestwo
TALABECKLANDU
0 40 80 160 240 320
kilometrow
OSTLAND
HOCHLAND
MIDDENLAND
OSTERMARK
REIKLAND
STIRLAND
AHLBECK
Talabeck
VIENAU
FRELTAL
Rzeka
STRATENHEIM
ERTBURG
KAPPELBURG
Talabheim
KUSEL
LOTHRAFURT
Rzeka Lothra
Rzeka Talabeck
DREETZ
TEUPITZ
SCHLOSS
Rzeka Weggon
KLEPZIG
RAVENSTEIN
SARNO
VOLGEN
Rzeka Eisen
Wielki
Farlic
Las
KORTLHEIM
WIEDEBACH
BADAU
Rzeka Karne
WERDER
GUTTOW
HORNO
SEBRITZ
TORPIN
Jalowe Wzgorza
Wzgorza
OBELHEIM
GERSDORF
TAVER
LIESKE
ZUTZEN
LADDIS
DOHNA
Stir
RADISCH
Rzeka Egger
TREBBUS
SYDOW
Gohlen
OSSINO
UNTERBAUM
HERNSDORF
GOSTAHOF
MISSEN
Rzeka Stir

INDEKS MIEJSCOWOŚCI TALABECKLANDU:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
WIELKIE KSIĘSTWO TALABECKLANDU					**WIELKI DIUK GUSTAV VON KRIEGLITZ**		
SCHLOSS	Z	Diuk Gustav	400	4	administracja, handel	50a/200b	Stolica prowincji. Prom na rzece Uckro.
Dreetz	W	Diuk Gustav	64	2	bydło, uprawy	6c	
Kusel	W	Diuk Gustav	80	2	rybołówstwo	8c	Prom na rzece Talabeck.
Lothrafurt	W	Diuk Gustav	68	2	drewno, rybołówstwo	6c	Prom na rzece Weggon.
Teupitz	W	Diuk Gustav	55	2	drewno, rybołówstwo	5c	Prom na rzece Uckro.
Uckrofurt	W	Diuk Gustav	56	1	ubóstwo	8c	U podmurza Schloss.
Gersdorf	MM	Diuk Gustav	558	4	handel, rudy metali	5a/10b/50c	Prom na rzece Stir.
Dochna	W	Diuk Gustav	85	3	rudy metali	2b/10c	
Sebritz	W	Diuk Gustav	95	3	rudy metali	2b/10c	
Taver	W	Diuk Gustav	55	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Kolpin.
HRABSTWO VON BEHRING					**HRABIA JOSEF VON BEHRING**		
Vienau	MM	Hrabia Josef	987	4	drewno, handel	10a/20b/80c	Prom na rzece Talabeck.
Ahlbeck	W	Hrabia Josef	55	2	rybołówstwo	5c	Prom na rzece Talabeck.
Bek	W	Hrabia Josef	92	2	rybołówstwo	15c	U podmurza Vienau.
Ertburg	W	Hrabia Josef	84	2	drewno, uprawy	8c	Prom na rzece Lothra.
Freltal	W	Hrabia Josef	87	2	drewno, łowiectwo	8c	
Kappelburg	W	Hrabia Josef	95	2	drewno, garncarstwo	9c	Prom na rzece Lothra.
Stratenheim	W	Hrabia Josef	78	2	bydło, uprawy	7c	
HRABSTWO VON GOSTAHOF					**HRABIA MARIUS VON GOSTAHOF**		
Gostahof	MM	Hrabia Marius	599	3	handel	5a/10b/40c	Prom na rzece Gohlen i Stir.
Laddis	W	Hrabia Marius	85	2	drewno, rudy metali	8c	
Missen	W	Hrabia Marius	54	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Stir.
Rangenhof	W	Hrabia Marius	64	2	owce, uprawy	6c	U podmurza Gostahof.
Sydow	W	Hrabia Marius	57	1	ubóstwo	-	
Trebbus	W	Hrabia Marius	45	2	drewno	4c	
Zutzen	W	Hrabia Marius	75	1	ubóstwo	-	Prom na rzece Gohlen.
HRABSTWO VON HERMS					**HRABIA ANTOINE VON HERMS**		
Hermsdorf	MM	Hrabia Antoine	698	3	drewno, handel	5a/10b/40c	Prom na rzece Stir i Egger. Najdalej na południe wysunięte miasto na Starej Krasnoludzkiej Drodze.
Lieske	W	Hrabia Antoine	65	2	drewno, rybołówstwo	-	Prom na rzece Egger.
Ossino	W	Hrabia Antoine	68	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Stir.
Radisch	W	Hrabia Antoine	41	2	drewno	-	
Welleborn	W	Hrabia Antoine	86	2	drewno	-	U podmurza Hermsdorfu.
HRABSTWO VON KORTLHEIM					**HRABIA REINER VON KORTLHEIM**		
Kortlheim	MM	Hrabia Reiner	655	3	drewno, handel	5a/10b/40c	
Esselfurt	W	Hrabia Reiner	42	2	uprawy	10c	U podmurza Kortlheim.
Guttow	W	Hrabia Reiner	78	2	kowalstwo, rudy metali	7c	
Priestlicheim	W	Hrabia Reiner	42	2	uprawy	10c	U podmurza Kortlheim. Klasztor Sigmara.
Torpin	W	Hrabia Reiner	46	1	rybołówstwo	-	Prom na rzece Karwe.
Werder	W	Hrabia Reiner	88	2	drewno, rybołówstwo	8c	Prom na rzece Talabeck.
Volgen	W	Hrabia Reiner	98	2	drewno, rybołówstwo	10c	Prom na rzece Eixen i Talabeck.
HRABSTWO VON OBEL					**HRABIA MAGNUS VON OBEL**		
Obelheim	MM	Hrabia Magnus	855	3	handel	5a/20/60c	
Badau	W	Hrabia Magnus	85	2	bydło, uprawy	8c	
Horno	W	Hrabia Magnus	69	2	bydło, drewno	6c	
Wiedebach	W	Hrabia Magnus	78	2	bydło, drewno	7c	
Zurin	W	Hrabia Magnus	35	1	ubóstwo	4c	U podmurza Obelheim.
HRABSTWO VON RAVENSTEIN					**HRABIA DIETER VON RAVENSTEIN**		
Ravenstein	Z	Hrabia Dieter	350	3	handel, łowiectwo	10a/20b/80c	Prom na rzece Lug.
Klepzig	W	Hrabia Dieter	69	2	drewno, rybołówstwo	6c	Prom na rzece Talabeck.
Ripdorf	W	Hrabia Dieter	32	1	ubóstwo	-	U podmurza Ravenstein.
Sarno	W	Hrabia Dieter	37	2	rybołówstwo	-	Prom na rzece Talabeck.
Unterbaum	W	Zgromadzenie wioski	83	1	uprawy	-	W pobliżu zlewiska rzeki Narn i Stiru. Handel tylko za żelazo. Wyznawcy Dawnej Wiary. Osada otoczona kamiennymi megalitami.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

Dawno, dawno temu żył człowiek, który był kimś więcej niż tylko człowiekiem. I nie tylko ze względu na to, że nikt nie dorównywał mu wzrostem, a jego skóra miała kolor liści i kory drzewnej. Pewnego dnia najzwyczajniej wyszedł z lasu, z najmroczniejszej kniei, gdzie wśród cieni zawsze drzemie skrawek nocy. Wynurzył się wprost z zielonej gęstwiny, jakby puszcza była jego matką, a wszystkie drzewa braćmi i siostrami.
Ludzie z wioski wybiegli mu na spotkanie.
- Bądźże pozdrowiony, przybyszu! - zawołał naczelnik, unosząc z dumą dębowy kostur, oznakę piastowanej godności. - Jakiej gościny od nas oczekujesz?
Olbrzym popatrzył na nich z uśmiechem, a kiedy otworzył usta, głos jego rozbrzmiał w dolinie.
- Co to za miejsce zrobione z drzewa, które już nie rośnie? - zapytał gromadzących się wokół ludzi.
Wieśniacy wyjaśnili, że to ich wioska, gdzie żyją i gospodarzą, a drzewo chroni ich przed deszczem, wiatrem i chłodem.
Olbrzym medytował przez chwilę, a na koniec stwierdził:
- Wprawdzie zabieracie drzewo, ale z dobrym zamiarem.
Postanowił zamieszkać na jakiś czas w wiosce, żeby poznać zwyczaje swoich ludzkich pobratymców, podobnie jak dotąd poznawał zwyczaje lasu. Upływały tak dni, tygodnie i miesiące. Malcy ze wsi towarzyszyli mu wszędzie niby żołędzie przy potężnym dębie. To one nazwały go Olbrzymem. Jak inaczej można nazwać kogoś tak wielkiego i dziwacznego?
Olbrzym poznawał ludzkie sposoby siania ziarna, zbierania zboża oraz mozolnej budowy z wykorzystaniem drewna, kamienia i gliny.
- Dajecie też coś ziemi - rzekł wielkolud, widząc, jak wieśniacy obsiewają pola i grzebią swoich zmarłych. - Uważam, że tak się godzi.
Ludzie czuli się swobodnie w towarzystwie Olbrzyma, który poruszał się wolno i z gracją, jak na swoje rozmiary, niczym rozłożysty klon kiwający się na wietrze.
Wieś cieszyła się spokojem, dopóki nie odwiedził jej jeszcze jeden gość: człowiek będący w nieustannym ruchu, jakby pożądał wszystkiego, co mu wpadało w oko. Jego twarz była tak jasna, że kto nie chciał zostać oślepiony, musiał odwrócić wzrok. Mieszkańcy wioski ponownie wylegli przed domostwa na spotkanie z obcym, dając wyraz zdumienia, że dwóch tak zadziwiających gości zawitało w ich strony.
- Bądźże pozdrowiony, przybyszu! - zawołał naczelnik, znów unosząc z dumą dębowy kostur, oznakę piastowanej godności. - Jakiej gościny od nas oczekujesz?
- Sam sobie wezmę, co zechcę - odrzekł nieznajomy.
Dotknął kostura naczelnika, a wtedy laska rozbłysła i drewno obróciło się w popiół.
Wszyscy odsunęli się od nowego gościa - wszyscy z wyjątkiem Olbrzyma, który najwyraźniej nie znał strachu.
Brązowo-zielony wielkolud popatrzył posępnie na popiół.
- Tak się nie godzi - zawyrokował. Wbił spojrzenie w nowo przybyłego. - Jesteś człowiekiem czy może czymś innym?
Uśmiech przybysza był przeraźliwie płomienny. Odpowiedział:
- O nie, nie jestem tym godnym pożałowania stworzeniem. Jestem Ogniem.
Olbrzym pokiwał głową, albowiem spotkał już wcześniej mniejszych ziomków tej istoty, którzy pomagali ludziom gotować strawę, a w chłodne noce użyczali im ciepła.
- Witaj, Ogniu - rzekł łagodnie. - Także dla ciebie znajdzie się miejsce w wiosce.
- Nie potrzebuję gościny - Ogień na to. - Chodzę tam, gdzie mi się podoba, i biorę to, co zechcę! - Co powiedziawszy, podszedł do pierwszej z dwunastu chat, jakie stały we wsi, i musnął jedną ścianę. W mgnieniu oka stanęła w płomieniach.
Wieśniacy krzyczeli w panice, lecz Olbrzym postąpił krok do przodu.
- Zrobiłeś, co musiałeś! - zawołał. - Teraz idź sobie dalej, żeby ludzie mogli żyć jak dawniej.
Świetlista postać tylko potrząsnęła głową i wyszczerzyła zęby w okrutnym uśmiechu.
- Ogień tylko rośnie. Gdy zjadam kostur, łaknę zaraz ściany. Zjadam ścianę i łaknę chaty. Zjadam chatę i pragnę całej wioski. Im więcej jem, tym większy czuję głód.
- Tutaj nie znajdziesz żadnych nowych początków, tylko końce. - Olbrzym stanął pomiędzy Ogniem a resztą wioski. - Muszę ci się sprzeciwić.
Olbrzym zaklaskał w dłonie, a wtedy nagięły się konary najbliższych drzew, żeby pochwycić ognistą istotę. Ale gdy tylko gałęzie dotykały jej ramion, natychmiast stawały w płomieniach i zamieniały się w zwęglone kikuty.
- Mało mnie obchodzi, czy mój pokarm jest żywy, czy martwy - rzekł Ogień. Po tych słowach wielkie płomienie wystrzeliły mu z palców i objęły Olbrzyma, po którym pozostała jedynie kupka popiołu.
Zapadła noc. Wieśniacy, którzy nie zginęli w pożodze, uciekli. Ogień pożerał jedną chatę po drugiej, aż strawił pół wioski.
Kiedy jednak zaświtał poranek, wśród popiołów coś się poruszyło i oto wysoki człowiek o zielono-brązowej skórze znów stanął na nogi.
- Wciąż tu jestem - oznajmił Olbrzym, cedząc sylaby tubalnym głosem. - Jak wszystko rośnie, tak wszystko musi umrzeć.
Ogień zaśmiał się.
- Masz czelność mnie wyzywać? Nawet twoja wielka siła nie sprosta komuś takiemu jak ja!
- Pochłaniasz, ale się nie uczysz - odparł Olbrzym. - Ja widziałem, jak niszczysz ludzi i domy, doświadczyłem bólu i cierpienia.
- I co ci to pomoże? - zarechotał Ogień, gotów ponownie spalić Olbrzyma.
Jednak Olbrzym pomyślał o bólu, przypomniał sobie cierpienie i zaczął płakać.
Wówczas Ogień wrzasnął, gdyż łzy Olbrzyma leciały prosto z nieba. Nadeszła gwałtowna ulewa, która zabiła płomień jasnej istoty.
Gdzie przedtem był ogień, teraz nie było nic, ale gdzie dawniej stały chaty i rosły drzewa, z popiołów strzelały nowe pędy.
- I tak się godzi - stwierdził wielkolud.
A potem wrócił do lasu.

-fragment *Legend i Mitów Talabecklandu*. Pióra doktora Balthasara von Schreibera.

IMPERIUM KRASNOLUDZKIE:

Góry Szare
Las Loren
Nuln
Karak Norn
Przeskok
Tilea
Browary Bugmana
Karak Izor
Czarne Góry
Karak Hirn
Księstwa
Graniczne
Barak Varr
Rz. Czaszek
Rz. Skowytu
Czarna Zatoka
Złe Ziemie
Rz. Krwi
Żelazna Skała
Góry Grzbietu Smoka
Ekrund
Karak Drazh
Karak Dron
Karak Osiem Szczytów
Ślepa Rzeka
Zgniłe Bagna
Przełęcz Śmierci
Karak Azgal
Karak Azul
Pustkowia Nagasha
Ślepa Woda
Mgliste Góry
Kwasne Morze
Karag Haraz
Kaleki Szczyt
Karag Orrud
Równina Kości
Złamane Zęby
Do legendarnej Twierdzy Karak Zorn ↓



Imperium

Kislev

Przełęcz pod Szczytem

Do północnej twierdzy Kraka Drag

Karak Vlag stracona forteca

Ziemie Wielkiej Czaszki

Karak Ungor

Wysoka Droga

Karak Kadrin

Zhufbar

Ruiny Drakenmoor

Siedziba Gnashraka

Srebrny Szlak

Góra Gunbad

Zebra

Karak-a-Karak

Mroczne Ziemie

Przełęcz Wściekłego Psa

Góra Srebrnej Włóczni

Ziemie Wilka

Góra Zakrzywiony Hak

Góry Popiołu

KRASNOLUDZKIE TWIERDZE:

BARAK VARR:

Barak Varr lub *Brama do Morza* jest najbardziej niezwykłą twierdzą spośród wszystkich krasnoludzkich warowni. Nawet zbliżający się do fortecy od strony lądu bystrzy zwiadowcy nie są wstanie dostrzec żadnych znaków, wskazujących, że na zachodzie znajduje się duży, ruchliwy port, a stojącym na krawędzi klifu, spoglądającym w kierunku położonego dziesiątki metrów niżej morza, wydaje się, że płynące w kierunku stromego brzegu statki rozbiją się o ostry, wznoszące się niemal pionowo klif.

Barak Varr posiada wielkie stalowe bramy które są podnoszone i opuszczane za pomocą mechanizmu hydraulicznego. Ten sam mechanizm otwiera i zamyka ukryte w klifach bramy za którymi znajdują się hangary Morskich Sępów, szwadronu żyrokopterów. Dodatkową obronę zapewniają wycięte w klifach stanowiska z działami.

Potężne pływy Czarnej Zatoki, rozciągającej się wzdłuż południowego wybrzeża Księstw Granicznych, wyżłobiły w stromych, skalistych klifach system głębokich jaskiń, w których khazadzi ukryli swą morską flotę handlową. Choć nadmorska warownia Barak Varr jest mała w porównaniu z innymi górskimi bastionami wykutymi głęboko w trzewiach Gór Krańca Świata, to żyjące w porcie krasnoludy, dużo mniej gburowate niż ich górscy bracia, zawsze otwarte na handel z innymi rasami i niezwykle gościnne, cieszą się dużą swobodą i prowadzą ekstrawertyczny, kosmopolityczny styl życia. Powiada się, że podane przez khazadów śniadanie to posiłek wystarczający, by zapełnić brzuch najbardziej żarłocznego niziołka.

Zamieszkujące Barak Varr krasnoludy, w odróżnieniu od swych imperialnych czy zamieszkujących góry braci nie odczuwają ogromnej niechęci do wody, a wielu z nich zostaje żeglarzami. Jednak nawet wtedy nie pokładają ufności w niepewnych, kiepskiej według nich roboty, drewnianych statkach, gotowych rozbić podczas pierwszego silniejszego sztormu. Żyjący nad Czarną Zatoką khazadzi upodobali sobie ogromne, stalowe okręty. Potężne statki, zasilane potężnymi silnikami parowymi, umieszczonymi głęboko wewnątrz pancernych kadłubów, napędzane ogromnymi kołami, a sterowane przekładniami oraz pedałami. Sekrety tych stalowych konstrukcji są trzymane w głębokiej tajemnicy przez krasnoludzkich inżynierów, którzy nie zdradzają swoich tajemnic nikomu, kto nie należy do gildii.

Kupcy licznych, rozciągających się od Arabii do Lustrii królestw chętnie przybywają do Barak Varr, wiedząc, że zostaną przyjęci z legendarną już krasnoludzką gościnnością, otrzymując wszystko, co tylko jest potrzebne by odświeżyć się i wypocząć po długiej, męczącej podróży. Jednym z najsławniejszych miejsc Barak Varr, często odwiedzanym przez przejezdnych, jest tawerna *Biały Kucyk*, gdzie ogromna różnorodność gatunków piwa i wszelakich innych napojów alkoholowych, gwarantuje, nawet przebywającym tam lata podróżnikom, że nie skosztują dwa razy tego samego trunku. W handlowej części portu kupcy mogą zaopatrzyć się we wszelkie potrzebne towary, od wspaniałych arabskich jedwabiów poczynając przez egzotyczne pochodzące z Lustrii posążki i cenne mieszanki przypraw niziołków po pełne uroku i powabu, piękne niewolnice z Krain Południowych.

Wykuta wewnątrz klifu twierdza Barak Varr jest praktycznie niewrażliwa na ataki z lądu. Od strony morza forteca była atakowana przez floty wielu ras, ale ogromna siła ogniowa krasnoludzkiej armady zawsze zmuszała wrogie wojska do odwrotu, które oprócz silnego wsparcia ogniowego, musiały jeszcze dysponować heroiczną odwagą, potrzebną do atakowania tego doskonale ufortyfikowane portu, khazadzkiego portu.

Choć forteca Barak Varr jest umieszczona bezpośrednio na ziemiach Księstw Granicznych, to żaden, z wypędzonych z północnych krain, baronów i diuków nie niepokoi mieszkańców portu, licząc się z siłą stacjonującego w fortecy krasnoludzkiego wojska, oraz zdając sobie sprawę z ważnej roli, jaką pełni twierdza, chroniąca ziemie Księstw Granicznych przez ewentualną inwazją z morza. Pozycja, jaką posiadają khazadzi, zapewnia im darmowe korzystanie ze wszystkich, przebiegających przez zwaśnione księstwa, traktów i szlaków handlowych. Które zresztą, zgodnie z podaniami historycznymi zostały zbudowane przez same krasnoludy, zamieszkujące tu od niepamiętnych czasów. Zresztą to, khazadzi zdając sobie sprawę z jałowości południowych ziem i braku większych, godnych zainteresowania, złóż kamieni czy metali szlachetnych pozwolili przedstawicielom innych ras, głównie ludziom osiedlić się tutaj.

KARAK AZGAL:

Budowa fortecy zakończona została dwa tysiące dwieście lat przed ustanowieniem stolicy w Karaz-a-Karak. Krasnoludzcy budowniczowie wznieśli Karak Azgal na trzech, sąsiadujących ze sobą górach zwanych Duraz-Dwe, na powstałym pomiędzy szczytami płaskowyżu wznieśli naziemną część miasta. Karak Azgal nie posiadała silnych umocnień, gdyż ochronę zapewnić miały potężne, otaczające fortecę bastiony - jednak taka taktyka okazała się dla Karak Azgal zgubna. Znajdująca się u podnóża góry brama, wykuta ze złota i zdobiona diamentami prowadzi do licznych tuneli, łączących nadziemną i podziemne części kompleksu. Fortecę, ze względu na bogate złoża kamieni szlachetnych znajdujące się głęboko w trzewiach gór - trzecia część wszystkich wydobytych przez khazadów kamieni szlachetnych pochodzi z Karak Azgal - zwano także Karak Izril - Miasto Klejnotów. Choć miasto przetrwało ataki zielonoskórych, wielkie trzęsienie ziemi oraz erupcje wulkanów z roku 1500KK i przez kolejne tysiąclecie dzielnie odpierało ataki nadciągających ze wschodu hord zielonoskórych i wyłaniających się z podziemnych tuneli szczuroludzi, to zostało zdobyte roku 2531KK. Krótko przed opuszczeniem twierdzy krasnoludom udało się ukryć wszystkie skarby Karak Azgal w strzeżonym runami skarbcu, a prowadzące do niego tunele zawalić. Pomiędzy zielonoskórymi i skavenami rozpoczęła się przegrana ostatecznie przez goblinoidy walka o dominację nad twierdzą. Szczuroludzie objęli miasto w posiadanie, jednak pięć stuleci później zostali wygnani z twierdzy przez potężnego, czarnego smoka Granga Groźnego. Smok za pomocą magii zlokalizował skarbiec i wydobył z niego góry złota i kamieni szlachetnych, moszcząc nimi swe leże. Wieść o wydobyciu skarbów rozeszła się po Starym Świecie, przyciągając do Smoczej Skały - jak zaczęto nazywać ruiny miasta - wszelkiej maści awanturników. Drużyny śmiałków wielokrotnie atakowały smoka, który bez litości zabijał wszelkich intruzów litości, a zdobyte na poszukiwaczach przygód magiczne przedmioty przenosił do swego leża, pomnażając w ten sposób skarb Karak Azgal. Taka sytuacja trwała przez tysiąc lat, dopiero w roku 4032KK krasnolud Skalf zabił groźnego gada odcinając mu łeb potężnym runicznym toporem, a ryk umierającego smoka słyszany był w promieniu wielu kilometrów. Krasnolud zabrał ze sobą tyle skarbów ile mógł unieść, a resztę ukrył głęboko w tunelach. Po śmierci smoka zielonoskórzy ponownie zajęli twierdzę. Skalf Smokobójca ogłosił się królem Karak Azgal, i zażądał od Najwyższego Króla pomocy w odbiciu twierdzy, jednak Najwyższy Król odmówił wysłania do Karak Azgal swej armii. Kilka dekad później, potomek Smokobójcy król Kargun Skalfson wraz z wypędzonymi z twierdzy krasnoludami oraz ich potomkami zbudował Karak Migdhal, twierdzę strzegącą wejścia do Miasta Klejnotów.

W czasach świetności Karak Azgal zamieszkiwało blisko sto tysięcy krasnoludów, obecnie w Karak Migdhal przebywa około pięciu tysięcy Khazadów. Król Kargun wciąż planuje i przygotowuje siły do odbicia Karak Azgal, jednak skarbiec świeci pustkami, a przybywający z całego Starego Świata awanturnicy, choć oczyszczają tunele z zielonoskórych i skavenów to nie odnoszą sukcesów wystarczających do odzyskania fortecy.

KARAK AZUL:

Trwającą pięć wieków budowę głównego kompleksu mieszkalno-obronnego ukończono dwa i pół tysiąca lat przed ustanowieniem Karaz-a-Karak stolicą Krasnoludzkiego Imperium. Podobnie jak w przypadku innych bastionów rozbudowa fortecy została zatrzymana dopiero wybuchem *Wojny Zemsty*, stoczonej pomiędzy starszymi rasami. Mury twierdzy osadzone głęboko w skale wzniesiono z kamienia i stali, a z wysokich, południowych wież rozciąga się wspaniały widok na plujący ogniem wulkan Karag Haraz - Górę Ognia. Powodem wzniesienia twierdzy, na szczycie Żelaznej Góry były odkryte przez górników ogromne, nawet jak na Góry Krańca Świata, pokłady żelaza, węgla, złota i kamieni szlachetnych. Bastion słynie w Starym Świecie ze znakomitej produkowanej w hutach Karak Azul stali, a transportowana *Poddrogami* broń jest wysoko cenionym i pożądanym towarem.

Choć w czasie wojen z elfami, forteca nie brała bezpośredniego udziału w walkach, to populacja krasnoludów została uszczuplona o liczne kontyngenty wojowników wysyłanych na północ Starego Świata. Jednak w czasie *Wojen Goblińskich* twierdza raz po raz szturmowana była przez liczne oddziały zielonoskórych, a w roku 2250KK doszło do częściowego zajęcia twierdzy. Gobliny przez dekadę okupowały znajdujące się na powierzchni budynki, w końcu jednak oddziały zielonoskórych zostały rozbite przez krasnoludzkich wojowników i khazadzi odzyskali kontrolę nad twierdzą, nie utracili jej już do końca *Wojen Goblińskich*. Po upadku północnych twierdz Karak Drazh i Karak Osiem Szczytów oraz znajdującego się na południu Karak Azgal, bastion na tysiące lat został odcięty od świata. Dopiero kilka dekad temu, gdy Belegar odbił część Karak Osiem Szczytów, krasnoludzcy inżynierowie zdecydowali się na otwarcie łączącej bastiony *Poddrogi*.

Władający Karak Azul król Kazador Thunderhorn z klanu Donarkhun znany jest ze swej odwagi, ogromnej siły i mocnej głowy. Wielokrotnie dawał dowód swych umiejętności polując samotnie na bestie zamieszkujące doliny i jaskinie Gór Krańca Świata, lub też zabawiając gości pokazami siły, kiedy to podnosił ponad głowę beczki wypełnione piachem lub też ciskając w dal ogromne głazy. A organizowane w twierdzy uczty pokazały, że nikt nie potrafi dorównać mu w ilości wypitego piwa.

Zielonoskórzy nigdy nie zaprzestali szturmów na twierdzę, jednak znaczący sukces odnieśli dopiero w roku 5488KK. Kiedy król Kazador polował na groźną bestię przebywającą w pobliżu twierdzy, orczy wódz Gorfang z Czarnej Skały przypuścił udany szturm na królewską cytadelę pozostawioną pod opieką królowej Morgi i księcia Kazrika. Orki wdarły się do komnat królewskich, wyrżnęły straż i porwały królową wraz z krewnymi. Młody książę został ogłuszony, ogolony i przybity do królewskiego tronu. Od tego czasu król utracił dawną radość, spochmurniał i zamknął się w sobie, wszystkie wysiłki koncentrując na próbie odzyskania porwanych krewnych. Choć twierdza dysponuje potężną armią, nie jest ona na tyle liczna by król mógł pozwolić sobie na pozbawiony wsparcia innych twierdz szturm na Czarną Skałę. Jednak władca Karak Azul wpadł na inny pomysł, obiecał jedną trzecią swego bogactwa temu kto odbije z rąk Gorfanga królewską rodzinę, jedną piątą temu, kto przyniesie ciała krasnoludów, by można było je pochować i skrzynię złota temu, kto przyniesie głowę orczego wodza. Jak na razie nikomu się to nie udało.

Książę Kazrik, pod opieką medyków odzyskał zdrowie lecz nie odebrany przez orki honor. Wraz z odpowiedzialnymi za zaniedbanie krasnoludami udał się do Karak Kadrin, gdzie przed ołtarzem Grimnira

złożył przysięgę i spalił swe włosy. Wiadomo, że wyruszył w kierunku Czarnej Skały, lecz co stało się później pozostaje tajemnicą.

KARAK DRAZH:

Budowa głównego kompleksu mieszkalno-obronnego fortecy została ukończona w roku dwa tysiące sto siedemdziesiątym drugim przed wkroczeniem Najwyższego Króla do Karaz-a-Karak. Twierdza wzniesiona na zachodnim końcu Przełęczy Śmierci, strzegła licznych kopalń eksploatujących bogate złoża minerałów i żelaza. W całej dotychczasowej historii Karak Drazh było trzecią co do wielkości krasnoludzką twierdzą.

Forteca przetrwała trzęsienia ziemi i przez milenium dzielnie odpierała ataki zielonoskórych. Dopiero tysiąc lat po wybuchu *Wojen Goblińskich* została zdobyta przez zjednoczone plemiona goblinoidów - ta sama armia zdobyła wcześniej Karak Osiem Szczytów i Karak Azgal. Kiedy stało się jasne, że twierdza padnie, król Vikram Żelazny Bok zebrał swe oddziały i poprowadził khazadzkich wojowników do ostatecznego boju, żołnierze doskonale wiedzieli, że zmierzają na pewną śmierć, ale ich poświęcenie dało pozostałym czas na wywiezienie ksiąg, artefaktów i innych skarbów oraz bezpieczną ewakuację.

Dziś Karak Drazh znana jest jako Czarna Grań, najpotężniejsza twierdza orków w Górach Krańca Świata, siedziba przebiegłego Gorfanga, orczego wodza terroryzującego Księstwa Graniczne i Złe Ziemie oraz regularnie atakującego sąsiednie khazadzkie bastiony. Gorfang kontroluje również bogate w żelazo kopalnie, w których zniewoleni ludzie i gobliny pracują jako górnicy.

KARAK KADRIN:

Tysiąc lat przed wkroczeniem Najwyższego Króla do Karaz-a-Karak krasnoludzcy budowniczowie rozpoczęli budowę twierdzy Karak Kadrin. Forteca, zwana także *Twierdzą Przełęczy* lub *Twierdzą Pogromców* jest największym i najlepiej ufortyfikowanym krasnoludzkim bastionem wzniesionym na północ od Karaz-a-Karak, potężne mury plują dziesiątkami wystrzeliwanych z odlanych w Karaz-a-Karak dział, a balisty umieszczony w wysokich wieżach rażą wrogów masywnymi bełtami. Fortecę wzniesiono z dwóch powodów, po pierwsze trzewia góry kryły bogate pokłady rud metali, po drugie zachodziła potrzeba zapewnienia bezpieczeństwa podróżującym Przełęczą pod Szczytem. W czasach świetności przełęcz łączyła zachodnie twierdze z kopalniami i osadami położonymi we wschodniej części Gór Krańca Świata. Trwająca dwa tysiąclecia rozbudowa twierdzy została zatrzymana wybuchem *Wojny o Brodę*. Na początku XVI wieku, krótko po wybuchu *Wojen Goblińskich* twierdza przetrwała silny atak armii zielonoskórych, która wcześniej zdobyła położoną na północy twierdzę Karak Ungor. Twierdza, której zadaniem było osłaniać podróżujących przełęczą musiała teraz chronić zachodnie ziemie przed istotami napływającymi z Mrocznych Krain. Przez trwające piętnaście stuleci zmagania wojenne twierdza wiele razy była oblegana, jednak waleczni obrońcy nigdy nie zostali pokonani. Mało tego, dzięki przybywającym masowo do obleganej przez potężną armię zielonoskórych twierdzy pogromcom, dowódcy khazadów nie poprzestali na obronie i do roku 1755KK oczyścili z zielonoskórych doliny i jaskinie znajdujące się pomiędzy Karak Kadrin a Zhufbarem. Karak Kadrin mianowano wówczas *Twierdzą Pogromców* a król Baragor ufundował wspaniałą świątynię poświęconą krasnoludzkiemu patronowi wojny i pogromców - Grimnirowi. Ołtarz, przed którym pogromcy składają przysięgę i na którym palą swe włosy wybudowano w jaskini zwanej Khaz Drengi - *Sala Pogromców*. Głęboko pod powierzchnią znajduje się strzeżona przez oddziały pogromców bramy. Za południowymi wrotami znajduje się prowadząca do Zhufbaru i Karaz-a-Karak *Poddroga*. Przejście łączące twierdze jest przerwane w wieli miejscach i wciąż niebezpieczne. Północne wrota strzegą zniszczonej i śmiertelnie niebezpiecznej *Poddrogi* łączącej Karak Kadrin z utraconą fortecą Karak Ungor, zwaną obecnie Górą Czerwonego Oka. Krasnoludzcy strategowie planują oczyszczenie w niedalekiej przyszłości północnej *Poddrogi* i odbicie z rąk zielonoskórych twierdzy Karak Ungor.

Obecnie twierdza czerpie znaczne korzyści z handlu prowadzonego z ludźmi zamieszkującymi Ligę Ostermarku i Kislev. Krasnoludy sprzedają wydobywane w kopalniach żelazo i kamienie szlachetne, w zamian nabywając wszelkie potrzebne do życia produkty. Obie rasy wspierają się również militarnie, prowadząc bezlitosne kampanie przeciw zielonoskórymi, skavenom oraz zwierzoludziom. Ze względu na prowadzony w twierdzy handel, podróżni witani są tutaj dużo bardziej przyjaźnie niż w innych bastionach khazadów, równocześnie twierdza jest ostatnim miejscem, w którym zatrzymują się wyruszające na wschód ekspedycje i pierwszym, w którym zatrzymują się powracający z Mrocznych Krain śmiałkowie. Populacja krasnoludów zamieszkujących fortecę dorównuje niemal tej z Karaz-a-Karak, a jako że znaczną jej część stanowią pogromcy obecnie panujący król Ungrim Ironfist może pozwolić sobie na liczne kampanie wojenne. Ungrim uznawany jest za najlepszego żyjącego generała krasnoludzkiego, w *Bitwie o Złamaną Nogę* stoczonej w pobliżu Karaz-a-Karak unicestwił armię zielonoskórych oraz pojmał siejącego strach przywódcę orków - Gnasharka. W czasie, gdy król prowadzi działania wojenne na tronie zasiada jego małżonka, królowa Alrika, ciesząca się poparciem wszystkich zamieszkujących twierdzę klanów.

KARAK OSIEM SZCZYTÓW:

Karak Osiem Szczytów jest jedną z najstarszych istniejących dziś fortec khazadów. Ze względu na kunszt z jakim ją wzniesiono nazywa się ją również Vala-Azrilungol, co oznacza *Królową Srebrnych Głębin*. Budowa głównego kompleksu obronno-mieszkalnego trwała trzy wieki i została zakończono trzy milenia przed przeniesieniem tronu Najwyższego Króla do Karaz-a-Karak. Krasnoludzcy inżynierowie rozbudowywali i unowocześniali bastion przez kolejne cztery tysiąclecia, zatrzymani dopiero wybuchem *Wojny Zemsty*. Do twierdzy, wybudowanej w otoczonej przez osiem ośnieżonych szczytów dolinie prowadzi jedna, strzeżona licznymi posterunkami droga. Na szczycie wysokiej bramnej wieży krasnoludowie umieścili potężny kamienny róg, informujący khazadów o wszelkim zbliżającym się do twierdzy niebezpieczeństwie. Szczyty otaczające Karak to: Karag Ziflin - Góra Szepczącego Wiatru, Karag Yar - Góra Zachodzącego Słońca, Karag Mhonar - Góra Cienia, Karagril - Srebrny Róg, Karag Lbune - Wysoką Góra, Karag Rhyn - Góra Czerwonego Kamienia, Karag Nar - Góra Wschodzącego Słońca, oraz Kyinn-Wyr - Biała Dama. Szczyty połączono murami i basztami stanowiącymi pierwszą linię obrony, chroniącą nadziemną część fortecy. W wysokich wieżach, krasnoludzcy inżynierowie zamontowali wszelkie znane sobie machiny wojenne, również te, których technologia produkcji została współcześnie zapomniana. Ponadto, pomiędzy znajdującymi się w dolinie budynkami, a wzniesioną w centrum cytadelą znajduje się szeroki na pół mili pas wyrównanej ziemi, pozwalający krasnoludom na dostrzeżenie każdego zbliżającego przeciwnika. Cytadela, wzniesiona w sercu doliny otoczona jest wysokimi i grubymi murami, strzeże prowadzących do podziemnego kompleksu systemu tuneli.

Choć sama twierdza nie została bezpośrednio zaangażowana w działania wojenne toczone z elfami, to część zamieszkujących ją żołnierzy i budowniczych została wysłana na północ Starego Świata, by wspomóc wyniszczone wojną twierdze. Podobnie trwające piętnaście wieków *Wojny Goblińskie* zdawały się omijać Karak, jednak w 2334KK hordy zielonoskórych zaczęły interesować się położoną daleko na południu twierdzą, przez kolejne sto dwadzieścia lat pod murami bastionu rozgrywały się pomniejsze bitwy, jednak siły zielonoskórych nie dorównywały tym oblegającym północne twierdze, Karak pozostał niezdobyty. Sytuacja zmieniła się dopiero w 2455KK kiedy to krasnoludzcy górnicy przebili się do tuneli skaveńskich, skazując tym samym twierdzę na zagładę. Khazadzi osłabieni toczącymi się na powierzchni walkami z orkami i goblinami ulegli siłom szczuroludzi, którzy opanowali dolne poziomy kopalń i powoli posuwali się ku powierzchni. Walczący na dwóch frontach, pozbawiony posiłków i możliwości skutecznej obrony krasnoludzki król Lunn postanowił opuścić twierdzę. Rozkazał ukryć najcenniejsze artefakty w świątyniach Przodków a prowadzące do nich tunele zawalić, władca Karak nie chciał ryzykować, by cenne dla Starszej Rasy przedmioty wpadły w ręce zielonoskórych, zdawał sobie równocześnie sprawę, że tylko dysponujące odpowiednią techniką i planami krasnoludy są w stanie odnaleźć i oczyścić prowadzące do świątyń-skarbców tunele. Pozostali przy życiu krasnoludowie zabrali skromny dobytek i przebili się przez linie zielonoskórych uciekając do Karak Azul. Przez kilka następnych pokoleń skaveni i zielonoskórzy walczyli między sobą o dominację nad fortecą, jednak żadnej z ras nie udało się zyskać znaczącej przewagi. Zdziesiątkowane i pozbawione morale oddziały wycofały się pozostawiając twierdzę opuszczoną. W tym czasie plotki o ukrytych pod ziemią krasnoludzkich skarbach szybko obiegły cały Stary Świat, wielu awanturników dotarło do twierdzy i zapuściło się w pogrążone w mroku tunele, jednak niewielu stamtąd powróciło, a tylko nieliczni wynieśli ze sobą coś więcej niż tylko nowe blizny i koszmary. Również khazadzi wiele razy organizowali ekspedycje do Karak Osiem Szczytów, ale pierwszy znaczący sukces osiągnęli dopiero w 5473KK, kiedy potomek króla Lunn Belegar Ironhammer z klanu Angrund, wraz z dowodzonymi przez siebie wojownikami odbił część nadziemnego kompleksu fortecy i ogłosił się królem. Khazadzi odzyskali wiele skarbów, ale głównym celem Belegara było odzyskanie podziemi i odbudowa otaczających Karak murów. Krótko po tym, jak krasnoludom udało się ufortyfikować odzyskaną część fortecy, duża armia zielonoskórych przystąpiła do trwającego ćwierć wieku oblężenia, zakończonego przybyciem posiłków dowodzonych przez krewnego Belegara lorda Duregara Hammerhand'a oraz kowala run Hurgara Czarnego. Zielonoskórzy zostali przepędzeni, jednak nigdy nie zrezygnowali z ataków i sporadyczne szturmy przypuszczane są do dzisiaj.

Król Belegar oraz królowa Kemma umieścili swój dwór w głównej cytadeli, strzegącej wejść do podziemnej części twierdzy, krasnoludzkim wojownikom udało się odbić dwa poziomu tuneli, wraz ze znajdującymi się tam salami klanowymi, komnatami króla, kuźniami oraz wrotami strzegącymi *Poddrogi* łączącej Karak Osiem Szczytów ze znajdującą się dalej na południu twierdzą Karak Azul. I choć *Poddroga* wciąż jest niebezpieczna, to większe, dobrze uzbrojone grupy mają szansę przebycia jej bez większych strat. Północna *Poddroga*, łącząca bastion ze zdobytą przez orki twierdzą Karak Drazh, zwaną dziś Czarną Granią została zawalona a wrota zapieczętowane runami. Awanturnicy pochodzący ze sprzymierzonych ras, przybywający do Karak Osiem Szczytów zapraszani są do *Sali Widzeń*, gdzie chroniony przez oddział młotodzierżców przedstawiciel króla wita przybyszów i rozpatruje wszelkie skierowane pod adresem khazadów prośby. Król Belegar wita jedynie najznamienitszych i najwyższych rangą gości. Oprócz drzwi wejściowych, przez które wkraczają goście, w *Sali Widzeń* znajdują się jeszcze Wrota Królewskie, prowadzące do odzyskanej części twierdzy i Barak Khatul - Wrota do Czyhającego Niebezpieczeństwa, brama prowadząca do opanowanych przez mroczne siły części bastionu.

Obecnie w Karak przebywa niespełna trzy tysiące, żyjących w ciągłym stanie zagrożenia krasnoludów. Szyby prowadzące do kopalń w których niegdyś wydobywano srebro, żelazo węgiel i cynę wciąż pozostają zapieczętowane, krasnoludy odwlekają otwarcie kopalń bojąc się ataku skavenów lub innych, żyjących głęboko pod ziemią stworzeń. Pieniądze wypłacane chętnie najmowanym wojownikom pochodzą ze sprzedaży pomniejszych krasnoludzkich artefaktów oraz funduszy przesyłanych przez

inne, lepiej prosperujące bastiony. Krasnoludowie z otwartymi rękami witają wszystkich ludzi i khazadów chętnych do osiedlenia w fortecy, w Karak Osiem Szczytów potrzebni są zarówno zbrojni, rzemieślnicy jak i rolnicy.

KARAK UNGOR:

Położona pomiędzy Karak Vlag a Karak-Kadrin forteca jest pierwszym krasnoludzkim bastionem, który został zdobyty w czasie *Wojen Goblińskich*. Obecnie twierdza, zajęta przez Nocne Gobliny nosi nazwę *Góry Czerwonego Oka*.

KARAK VARN:

Forteca wykuta w klifach nad Czarną Wodą była jedną z najbogatszych twierdz Krasnoludzkiego Imperium. Niestety silne trzęsienia ziemi, poprzedzające wybuch *Wojen Goblińskich* wywołały potężne powodzie, które zatopiły niższe poziomy bastionu, wraz z tysiącami, przebywających tam, krasnoludów. Odcięci od pozostałych fortec i pozbawieni wystarczających sił do skutecznej obrony, pozostałe przy życiu krasnoludy zostały po wielu bitwach pokonane przez niezliczone zastępy zielonoskórych.

Sporadycznie do zatopionej fortecy wysyłane są dobrze uzbrojone grupy krasnoludzkich wojowników, których celem jest odnalezienie pozostawionych w Karak Varn, wydobytych z ziemi rud gromrilu i mithrilu.

KARAK VLAG:

Po zakończeniu budowy bastionu Karak Ungor, krasnoludzcy budowniczowie poinformowania przez zwiadowców i bogatych złożach żelaza w położnych nad Wysoką Przełęczą górach rozpoczęli budowę najdalej wysuniętej na północ krasnoludzkiej fortecy - Karak Vlag. Główny kompleks mieszkalno-obronny budowano przez dwieście lat i ukończono go siedemset pięćdziesiąt lat przed ustanowieniem stolicy Imperium Krasnoludzkiego w Karaz-a-Karak. Największą dumą budowniczych fortecy były potężne, żelazna wrota, zdobione kilkudziesięciometrowymi płaskorzeźbami przestawiającymi khazadów walczących ze smokami.

Uszczuplona o kilka regimentów wojowników wysłanych na południowy-zachód Starego Świata masywna forteca niemal nie ucierpiała w ciągu trwających czterysta lat *Wojna Zemsty*. Erupcje wulkanów, trzęsienia ziemi oraz ataki zielonoskórych z XVI wieku również nie przemogły fortyfikacji twierdzy. Należy jednak dodać, że siły atakujące Karak Vlag były dużo mniejsze niż te, które zdobyły Karak Ungor czy Karak Varn. Przez kolejne stulecia krasnoludy odpierały wiele pomniejszych ataków goblinoidów, którym dopiero w roku 2248KK udało się przełamać obronę i wedrzeć do nadziemnej części fortecy. Krasnoludy, wykorzystując znajomość terenu, liczne bramy, tunele i strażnice podzieliły oddziały goblinoidów na wiele mniejszych grup. Część zielonoskórych uwięziono w podziemiach, gdzie zginęli z głodu, a większość po prostu wyrżnięto bez litości.

Po zakończeniu *Wojen Goblińskich* populacja krasnoludów zamieszkujących twierdzę powoli wracała do stanu poprzedzającego wojny, inżynierowie odbudowali nadwyrężone mury a kuźnie i bogate w złoża żelaza kopalnie rozpoczęły pracę. Nieoczekiwana i całkowita zagłada przyszła w roku 5302KK wraz z wielką Inwazją Chaosu. Wznoszące się dumnie od tysięcy lat mury i determinacja obrońców nie powstrzymały potęgi zjednoczonych wojsk mrocznych bogów.

Po odparciu Inwazji Chaosu, Najwyższy Król wysłał z Karaz-a-Karak zwiadowców by zbadali stan w jakim znajduje się forteca Karak Vlag. Liczna grupa khazadzkich zwiadowców bez skutku poszukiwała przez kilka tygodni potężnego bastionu, odnaleźli górę na której wybudowano fortecę, jednak po samej twierdzy nie znaleźli śladu, tak, jakby nigdy nie istniała. Od tamtej pory wielu ludzkich uczonych prowadzi badania i poszukuje zaginionej twierdzy, jednak same krasnoludy nie rozmawiają na ten temat nawet między sobą.

KARAZ-A-KARAK:

Stary i trochę zniszczony, żelazny diadem Hargrima zdobiła olbrzymia, słodkowodna perła, dlatego nazywano go też czasem klejnotem jeziora.
Kiedy chowano poległego króla, koronę złożono do grobu wraz z ciałem. Choć było to niezwykłe, nie stanowiło precedensu. Chowając koronę z Hargrimem, poddani chcieli okazać zmarłemu ogromny szacunek i wyrazić w ten sposób opinię, że żaden przyszyły monarcha mu nie dorówna.
Znaleźli się jednak sceptycy, twierdzący, że diadem ukradły uciekające goblinoidy. Spekulowano, że synowie Hargrima nie chcieli, by ich panowanie zaczynał tak zły omen i wymyślili historię z gloryfikowaniem ojca i własną pobożnością, aby ukryć hańbę po stracie klejnotu. Kres plotkom położyła dopiero ceremonia pogrzebowa, podczas której ciało króla - w koronie - wystawiono na widok publiczny. Niektórzy utrzymywali wprawdzie, że diadem jest kopią, ale dla większości krasnoludów sprawa była zamknięta.
- *Z Legendy o Hargrimie* pióra Gundriego Krzywonosa
z Uniwersytetu w Nuln

Bastion znany wśród ludzi jako *Wieczna droga na Szczyt* jest największą twierdzą wybudowaną przez khazadów na ziemiach Starego Świata i stolicą Krasnoludzkiego Imperium - siedzibą Najwyższego Króla khazadów.

Budowa głównego kompleksu obronno-mieszkalnego trwała dwieście lat i została zakończona trzy tysiące lat przez koronacją Sigmara, tego samego roku do fortecy przeniesiono królewski dwór. Rok w którym, tron Karaz-a-Karak objął Najwyższy Król jest uważany za początek krasnoludzkiego kalendarza. Po ogłoszeniu Wiecznego Szczytu stolicą, krasnoludy przystąpiły do rozbudowy twierdzy, trwające przez pokolenia prace zatrzymał dopiero wybuch *Wojny o Brodę* zwanej też *Wojną Zemsty*, rozpoczętej w tysięcznym roku kalendarza starszej rasy. Trwająca cztery stulecia krwawa i wyniszczająca obie rasy wojna zakończyła się rozejmem zawartym pod koniec XIIII wieku. Jednak krasnoludom nie było dane długo cieszyć się pokojem, XVI wiek rozpoczyna się silnymi erupcjami wulkanicznymi, niszczącymi wiele krasnoludzkich twierdz oraz zmasowanym atakiem zjednoczonych plemion zielonoskórych, wyznaczającym początek *Wojen Goblińskich*. W czasie trwającej niemal piętnaście stuleci wojny, zakończonej rozbiciem armii zielonoskórych na początku trzeciego milenium przez zjednoczone siły khazadów i ludzi prowadzonych przez Sigmara Młotodzierżcę, bastion wielokrotnie oblegany był przez przeważające siły przeciwników, jednak potężne mury nigdy nie zostały zdobyte, a chronione runami wrota nigdy nie zostały rozbite.

Po zakończeniu *Wojen Goblińskich* rozpoczęto remont nadwyrężonych wiekami wojen murów i odbudowę zniszczonych tuneli, równocześnie odkurzono zarzucone przed wiekami plany rozbudowy bastionu. Przez kolejne dwadzieścia dwa stulecia względnego spokoju twierdza rozrastała się, a uszczuplona wiekami wojen populacja fortecy powoli zwiększała się. W czasie *Wielkiej Inwazji Chaosu*, w roku 5302KK Karaz-a-Karak został oblężony, a wojska Chaosu dotarły pod same bramy fortecy, dramatyczne bitwy trwały rok i zakończyły się odparciem sił mrocznych bogów. Dla umęczonej potęgą Chaosu twierdzy nastał czas krótkiego odpoczynku, jednak rosnące w siłę plemiona zielonoskórych coraz częściej przypuszczały ataki, aż w końcu przystąpiły do trwającego po dziś dzień oblężenia.

Karaz-a-Karak, podobnie jak wszystkie krasnoludzkie twierdze, przypomina górę lodową, na powierzchni widać jedynie niewielką część, rozciągającego się głównie pod ziemią kompleksu. Stojące w cieniu Karag Grong - Góry Kowadła, budynki zostały wyciosane w skale, natomiast mury i baszty fortecy wzniesiono z czarnego kamienia. Wykute w zboczu góry tunele prowadzą do znajdujących się w głębi pieczar, komnat, sal i galerii. Najbliżej powierzchni znajdują się jaskinie przeznaczone na ogrody i hodowlę bydła, światło doprowadzane jest tutaj za pomocą skomplikowanego systemu luster i soczewek, a woda, podobnie jak w przypadku innych jaskiń doprowadzana jest za pomocą wydrążonych w skale szybów i gromadzona w cysternach lub podziemnych jeziorach, jak ma to miejsce w grotach znajdujących się głęboko pod ziemią. Liczne, zdobione płaskorzeźbami tunele prowadzą do kaplic, galerii i siedzib krasnoludzkich klanów. Dwór Najwyższego Króla leży w samym sercu bastionu. Sala tronowa znajduje się w ogromnej jaskini, las wysokich na stu krasnoludów kolumn podpiera długą na milę nawę. Obecnie na tronie zasiada najstarszy członek królewskiego klanu Durazklad, Thorgrim Grudgebearer. Król, wraz z królową Kargą sprawują pieczę na Damnaz Kron, *Księgą Żalu* zawierającą wszystkie zbrodnie popełnione przeciw rasie khazadów. Majestatowi i wielkości królewskiego dworu dorównują jedynie monumentalne świątynie, wzniesione ku czci Przodków - Grungniego, Grimnira i Valayi. Obecnie fortecę zamieszkuje kilka tysięcy krasnoludów, jednak pochodzące z okresu Złotego Wieku zapiski mówią o trzystu pięćdziesięciu tysiącach zamieszkujących bastion khazadach.

U stóp potężnych, wykonanych z gromrilu, srebra i złota wrót zaczyta się *Srebrny Szlak* łączący Karaz-a-Karak z leżącym na Mrocznych Ziemiach zniszczonym obecnie kompleksem kopalń Karag Agrilwutraz. Trakt strzeżony jest przez liczne machiny wojenne, zbudowane i osadzone na stokach okolicznych gór przez krasnoludzkich inżynierów. Strefa powietrzna, nad twierdzą i okolicznymi dolinami patrolowana jest przez napędzane ropą i parą potężne sterowce i zwinne żyrokoptery. Inna, prowadząca do twierdzy droga, zwana *Południową* została zniszczona przez erupcję wulkanu Karag Dron - Górę Grzmotu. Choć twierdza od ponad wieku znajduje się w stanie oblężenia krasnoludowie utrzymują kontakt ze światem zewnętrznym dzięki oczyszczonej i odbudowanej niedawno *Poddrodze* łączącej twierdzę z położoną nad Czarną Wodą fortecą Zhufbar. Pomimo oblężenia wznowiono prace w licznych kopalniach, krasnoludzcy górnicy wydobywają z trzewi Góry Kowadła żelazo, złoto oraz srebro, i choć wiele pokładów już się wyczerpało to praca w nękanych atakami zielonoskórych i szczuroludzi szybach jest bardzo opłacalna.

Karaz-a-Karak jest ostoją krasnoludzkiej kultury, wywodzącej się z czasów Przodków tradycji i wiary. Milczącymi korytarzami wciąż niosą się echem pradawne opowieści o honorze, odwadze i minionej świetności, pogrążone w zadumie biblioteki strzegą starożytnych ksiąg, zawierających całą historię Starszej Rasy, a za masywnymi drzwiami skarbców czekają najpotężniejsze, wykute przez Kowali Run artefakty.

ZHUFBAR:

Zhufbar jest największym i najważniejszym krasnoludzkim kompleksem przemysłowym. Budowę fortecy ukończono trzysta lat przed wkroczeniem Najwyższego Króla do Karaz-a-Karak. Ośrodek industrialny położony jest częściowo w utworzonej przez wodospad górskiej dolinie, częściowo zaś, pod rozciągającym się powyżej doliny potężnym jeziorem Drazh Varn, znanym wśród ludzi jako Czarna Woda. Wodospad porusza ogromne turbiny, które za pomocą systemu kół zębatych i przekładni napędzają znajdujące się w dolinie maszyny przemysłowe, takie jak młoty, miechy, wiertła, dźwigi i tym podobne. Otoczoną górami i jeziorem dolinę zamykają masywne stalowe wrota, za którymi zaczyna się prowadząca do Sylvanii kamienna droga, natomiast za czarnymi wodami wodospadu znajduje się wzmacniana runami Brama Gimbara strzegąca *Poddróg* łączących Zhufbar z Karak Kadrin i Karaz-a-Karak. Rygle bramy mogą zostać odsunięte jedynie za pomocą czterech kluczy, będących w posiadaniu pary królewskiej, mistrza gildii inżynierów i strażnika bramy - Gorma Barakundi. Po przekręceniu kluczy napędzany wodą mechanizm otwiera stalowe wrota bramy. Po odbiciu twierdzy na wrotach

bramy wyryto runy ostrzegające krasnoludy przed goblinoidami, jeśli zielonoskórzy znajdują się w pobliżu wrót, runy płoną czerwonym blaskiem.

Zhufbar, który niemal bez uszczerbku wyszedł z *Wojny o Brodę* został zdobyty w drugim roku *Wojen Goblińskich*. Trzęsienia ziemi spowodowały powódź, woda zalała część kompleksu rozciągniętego pod dnem Czarnej Wody, pochłonęła także skarbiec a niedostateczne ufortyfikowanie i nieliczny garnizon nie były w stanie przeciwstawić się potężnym siłom goblinoidów. Jednak zielonoskórzy mogli cieszyć się fortecą jedynie do roku 1755KK, kiedy to potężna armia z Karak Kadrin odbiła fortecę. Krasnoludzcy inżynierowie natychmiast przystąpili do odbudowy centrum przemysłowego, odnaleziono i otwarto skarbce oraz wznowiono produkcję tak potrzebnej krasnoludom broni. Przez kolejne wieki zielonoskórzy wielokrotnie atakowali fortecę, jednak ich ataki za każdym razem były odpierane.

W okresie Złotego Wieku fortecę zamieszkiwało blisko sto dwadzieścia pięć tysięcy krasnoludów. Niestety wieki wojen znacznie ograniczyły populację khazadów. Obecnie Zhufbar zamieszkuje blisko dwadzieścia tysięcy krasnoludów, wielkość populacji pozwala na dostateczną obronę fortecy - zwłaszcza, że żołnierze dysponują znaczną ilością broni palnej - jednak garnizon jest zbyt mały by prowadzić jakiekolwiek działa poza murami.

Zhufbarem rządzi król Morgrim Ironforge z klanu Karangaz oraz jego małżonka królowa Lenka. Twierdza atakowana jest z powierzchni przez liczne siły zielonoskórych, natomiast głęboko w podziemiach twierdzy wojownicy krasnoludzcy toczą nieustające potyczki ze skavenami, którym udało się opanować prowadzącą do straconego Karak Varn *Poddroge* oraz większość znajdujących się pomiędzy twierdzami kopalni. W pozostałych, kontrolowanych przez khazadów kopalniach, pomimo znacznego zagrożenia wciąż wydobywa się żelazo, węgiel i nieznaczne ilości gromrilu. Żyjący w stanie ciągłego zagrożenia khazadzi są bardzo nieufni w stosunku do wszelkich przyjezdnych, jedynie zaufani mogą samodzielnie wędrować podziemnymi tunelami, a ci, którzy zostaną przyłapani na próbie kradzieży sekretów gildii inżynierów skazuje się na śmierć, wypędzając nieuzbrojonych na tereny zajęte przez szczuroludzi i zielonoskórych.

W hutach, kuźniach i stoczniach Zhufbaru powstają wspaniałe dzieła krasnoludzkiej inżynierii: parowe statki i czołgi, moździerze i działa oraz niezliczona ilość broni palnej, od pistoletów pojedynkowych, przez rusznice po organki.

STRACONE KOPALNIE:

Krasnoludzkie kopalnie, choć budowane na wzór wielkich bastionów, nie mogły równać się z nimi pod żadnym względem. Słabo ufortyfikowane, zamieszkane niemal wyłącznie przez górników, liczących w razie niebezpieczeństwa na ochronę zapewnianą przez najbliższą fortecę nie wytrzymały ataków zjednoczonych plemion zielonoskórych. Wśród zdobytych przez goblinoidy i szczuroludzi kopalń znajdują się trzy największe - Ekrund, Góra Gunbad i Karag Agrilwutraz.

W czasach współczesnych, krasnoludzcy górnicy eksploatują szyby znajdujące się u podnóża Gór Krańca Świata i te położone w Górach Czarnych i Szarych.

EKRUND:

W roku 872KK, w południowej części gór Smoczego Grzbietu krasnoludzcy inżynierowie ukończyli budowę głównego kompleksu kopalń. Wkrótce potem, khazadzcy górnicy zaczęli drążyć szyby i wydobyć żelazo z najbogatszych poza Górami Krańca Świata złóż. Ogromne ilości żelaza transportowano do nadmorskie fortecy Barak Varr oraz twierdz położonych w Górach Krańca Świata. Podczas *Wojny o Brodę*, armie Ekrundu połączyły się z siłami stacjonującymi w Barak Varr oraz Karak Azgal i stoczyły na ziemiach zwanych dziś Tileą krwawą bitwę z elfami. Podczas ogromnej bitwy krasnoludy zniszczyły dwa elfie miasta, na ruinach których ludzie wybudowali Luccini i Tobaro.

Po zakończeniu wojny z elfami, krasnoludy zaczęły wznosić nowe i umacniać już istniejące fortyfikacje, jednak nadciągająca ze południowego-wschodu armia zielonoskórych przybyła przed zakończeniem prac i Ekrund został zdobyty po krótkim oblężeniu. Ocalałe krasnoludy zebrały starożytne księgi, plany oraz runiczne artefakty i przebiły się przez pierścień oblegających kopalnie goblinoidów. Większość schroniła się w nadmorskim Barak Varr, część jednak zbiegła do Karaz-a-Karak oraz innych twierdz Imperium Krasnoludzkiego, gdzie ich potomkowie żyją do dziś.

GÓRA GUNBAD:

Z głębokich szybów wydrążonych w zboczach - położonej po wschodniej stronie Gór Krańca Świata - Góry Gunbad krasnoludzcy górnicy wydobywali ogromne ilości kamieni szlachetnych i złota. Khazadzcy inżynierowie szacowali, że znajdujące się w trzewiach góry złoża były bogatsze od tych, znajdujących się pod Karak Azgal, niestety w kopalni przebywało zbyt mało górników by wydobyć choć część strzeżonych przez górę skarbów.

Po zakończeniu *Wojny Zemsty* - należy zauważyć, że górnicy nie uczestniczyli w bitwach z elfami, gdy główne siły khazadów wciąż przebywały po zachodniej części Gór Krańca Świata, poprzedzone trzęsieniami ziemi i erupcjami wulkanów goblinoidy zaatakowały kopalnie, by zdobyć ją po krótkich, acz zaciętych walkach. Krasnoludy potrzebowały dwóch stuleci by odzyskać utracony kompleks. Wojska dowodzone przez Logazora Brigtazza odbiły kopalnie, jednak górnicy już do niej nie powrócili. Zielonoskórzy wielokrotnie ponawiali ataki, by w końcu ostatecznie wyprzeć khazadów z odbitej niedawno kopalni.

Pomimo bogatych złóż kamieni złota i kamieni szlachetnych, krasnoludy kojarzą kopalnie raczej z wydobywanym jedynie w niej Bryndurazem. Brynduraz, zwany także *Świecącym Kryształem*, jest nieskazitelnie błękitnym kamieniem, który po odpowiednim oszlifowaniu i osadzeniu w granicie emituje delikatną błękitną poświatą zawsze wtedy, gdy w pobliżu znajduje się jakiś khazad. Obecnie te najdroższe na świecie klejnoty, można spotkać jedynie w największych krasnoludzkich bastionach oraz na niektórych odcinkach zasypanych i zniszczonych *Poddróg*.

KARAG AGRILWUTRAZ:

Karag Agrilwutraz, zwany przez ludzi *Górą Srebrnej Włóczni* - z racji bogatych złóż srebra, był drugą po względem wielkości wolnostojącą kopalnią w Górach Krańca Świata, ustępując jedynie Górze Gunbad. Zjednoczone plemiona zielonoskórych, po zdobyciu szybów Gunbadu wyruszyły w kierunku Karag Agrilwutraz by ostatecznie zdobyć kompleks po trwającym pół roku oblężeniu. Nieliczni ocaleni przebili się przez szeregi goblinoidów i *Srebrnym Szlakiem* dotarli do Karaz-a-Karak. Orki nazwały kopalnie Górą Grimfanga, na część wodza, który poprowadził udany atak. Rok później zielonoskórzy odparli atak próbujących odbić twierdzę khazadów i od tamtej pory goblinoidy rządzą we wschodnich kopalniach niepodzielnie.

To opowieść bez szczęśliwego zakończenia. To historia dumnego klanu krasnoludzkich wojowników, których barbarzyński wróg i mroczna magia wpędziły w niewolę i upodlenie.
Kiedyś była to tylko jedna z wielu górskich dolin - rozległa, piękna, żyzna. Wszystko się zmieniło, gdy stoczono tu bitwę między podległą siłom Chaosu armią goblinoidów a khazadami.
Nadszedł czas, gdy wojska zielonoskórych ruszyły z drugiej strony gór i zaatakowały niezliczonymi hordami osady krasnoludów. Walki toczyły się długimi miesiącami, a śmierć zbierała obfite żniwo. Na każdego poległego krasnoluda przypadało czterdziestu przeciwników. Do boju stawały kobiety, dzieci i starcy - każdy, kto był w stanie unieść oręż. Nikt się nie poddawał, nikt nawet nie cofnął o krok. Powoli jednak przewaga liczebna wroga zaznaczała się coraz silniej.
Aż nadszedł dzień, gdy w dolinie, która nie miała jeszcze nazwy, naprzeciw stanęły dwie olbrzymie armie, gotowe do stoczenia decydującej bitwy. Walki trwały trzy dni i mimo przytłaczającej przewagi przeciwnika, szala zwycięstwa zaczęła przechylać się na stronę krasnoludów. Trzeciego dnia, na topniejące oddziały goblinów i orków padł blady strach. Wtedy właśnie, służący Mrocznym Potęgą szamani zakończyli odprawianie potężnego rytuału, którego moc dotknęła dolinę i wszystkie znajdujące się tam istoty.
Mroczne Bóstwa spisały swoje wojska w dolinie na straty, nie mogły jednak dopuścić, aby khazadzi opuścili to miejsce. Moc plugawego rytuału przyćmiła słońce nad polem bitwy i śmierć w nieopisanych męczarniach spadła na każde żywe stworzenie, które się tam znalazło. Potężni wojownicy, targani cierpieniem, krzyczeli z bólu i rozpaczy, a echo wstrząsało otaczającymi górami. Cierpienie krasnoludów poruszyło nawet skały.
Wreszcie, gdy ostatni z krasnoludów padł martwy, zapadła cisza. I wtedy góry, będące świadkiem tragedii, niosące brzemię krwi, bólu i śmierci, przemówiły. Potężne trzęsienie ziemi przetoczyło się przez dolinę - siły natury same zgotowały pochówek poległym. Całą dolinę zapełniły wielkie, kamienne bloki - obeliski upamiętniające miejsca spoczynku bohaterów.
Wędrowiec, który trafi w tę okolicę za dnia, ujrzy tylko piękną dolinę, pełną dziwnych, olbrzymich głazów. Jeżeli jednak pozostanie tu po zmierzchu, usłyszy pełen wieczystej udręki basowy dźwięk, który wypełnia całą dolinę. Dotykając skał, poczuje ciepłą wilgoć pod palcami, gdy kamienie kolejny raz zapłaczą nad upadkiem dumnych, nieugiętych krasnoludów.

- Grim Grimson, *Historia Doliny Płaczących Kamieni*

WAROWNIE POZA KRASNOLUDZKIM IMPERIUM:

KARAK HIRN:

Karak Hirn jest największą i najbogatszą twierdzą wzniesioną przez krasnoludy w Górach Czarnych, a zamieszkujący ją khazadzi bardzo chętnie witają wszelakich kupców i podróżnych.

Forteca słynie z jaskiń, od których bierze swą nazwę, Karak Hirn znaczy bowiem *Góra Rogów*; północny wiatr, przepływający przez znajdujące się w pobliżu fortecy jaskinie wydobywa z nich dźwięki podobne do tych, jakie wydają wojenne rogi krasnoludów.

KARAK IZOR:

Karak Izor, zwana przez ludzi *Miedzianą Górą* jest pierwszą khazadzką fortecą wybudowaną poza Krasnoludzkim Imperium. Zamieszkujące warownię krasnoludy, pod czujnym okiem inżynierów budują rozległe, podziemne tunele, które na kształt *Poddróg* Gór Krańca Świata mają połączyć znajdujące się w Górach Szarych i Czarnych bastiony.

KARAK NORN:

Karak Norn jest największą znajdującą się w Górach Szarych krasnoludzką fortecą. Położona w strategicznym miejscu umożliwia khazadom śledzenie wychodzących z Loren elfich wojsk. W bogatych kopalniach znajdujących się w wydrążonych pod fortecą szybach wydobywane są wszelkie mineraly jakie tylko można znaleźć w Górach Szarych.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI IMPERIUM KRASNOLUDZKIEGO:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KARAZ ANKOR					**NAJWYŻSZY KRÓL THORGRIM GRUDGEBEARER**		
KARAZ-A-KARAK	Z	Najwyższy Król Thorgrim	35899	5	handel, jubilerstwo, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	4500a/1250b	Stolica Karaz Ankor. Siedziba Najwyższego Króla. Kopalnia.
Kazad Urkbavak	Z	Najwyższy Król Thorgrim	500	1	podatki, rudy metali	300a	Forteca strzeże zachodniego końca *Srebrnego Szlaku*. Kopalnia.
Barak Varr	Z	Król Zamnil Grundisson	11718	5	handel, kowalstwo, płatnerstwo, ochrona karawan	1500a/375b	Jedyny krasnoludzki morski port w Starym Świecie. Baza marynarki wojennej krasnoludów.
Gunbad	Z	Król Zamnil	0	0	-	-	Utracona kopalnia.
Karag Agrilwutraz	Z	-	0	0	-	-	Utracona kopalnia.
Karak Azgal	Z	-	0	0	-	-	Utracona forteca.
Kazad Migdhal	Z	Król Kargun Skalfson	2500	2	handel, podatki	500a/50b	Zamek wzniesiony u wejścia do doliny Karak Azgal
Karak Azul	Z	Król Kazador Thunderhorn	12500	5	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	2000a/500b	Jedyny południowy krasnoludzki bastion, który oparł się inwazji zielonoskórych. Kopalnia.
Karak Drazh	Z	-	0	0	-	-	Utracona forteca, zwana przez zielonoskórych Czarną Granią.
Karak Kadrin	Z	Król Ungrim Ironfist	11000	5	handel, jubilerstwo, kamieniarstwo, kowalstwo, rudy metali	1750a/450b	*Twierdza Pogromców*, strzeże wschodniego końca *Wysokiej Drogi*. Kopalnia.
Karak Osiem Szczytów	Z	Król Belegar Ironhammer	3000	3	handel, podatki	100a/900b/50c	Jedynie niewielka część bastionu została odbita z rąk zielonoskórych.
Karak Ungor	Z	-	0	0	-	-	Utracona forteca, zwana przez nocne gobliny *Górą Czerwonego Oka*.
Karak Varn	Z	-	0	0	-	-	Utracona forteca.
Karak Vlag	Z	-	0	0	-	-	Utracona forteca. Bastion, wraz z 20000 krasnoludów, *zniknął* w czasie Wielkiej Inwazji Chaosu.
Zhufbar	Z	Król Morgrim Ironforge	6000	4	handel, kowalstwo, maszyny górnicze, rudy metali	600a/150b	Przemysłowe zagłębie Karaz Ankor. Kopalnia.
CZARNE GÓRY					**KRÓL ARLIK RANULFSSON**		
KARAK HIRN	Z	Król Arlik	5000	5	handel, jubilerstwo, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	750a/150b	Największy bastion w Czarnych Górach. Kopalnia.
Grung Rakaden	W	Król Arlik	36	2	kamienie szlachetne, srebro	-	Kopalnia.
Khazid Grentaz	W	Król Arlik	96	2	rudy metali	9c	Kopalnia.
Khazid Svarkungor	W	Król Arlik	82	3	kamienie szlachetne, rudy metali	8c	Kopalnia.
Karak Angazbar	Z	Król Duregar Sharpblade	1500	3	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	150a/40b	Kopalnia.
Migdhal Vongalbavak	MM	Król Duregar	250	3	podatki	200b	Forteca strzeże wschodniego końca *Przełęczy Czarnego Ognia*.
Grung Tepskaf	W	Król Duregar	40	2	rudy metali	-	Kopalnia.
SZARE GÓRY					**KRÓL BROKK IRONPICK**		
KARAK NORN	Z	Król Brokk	5000	3	handel, jubilerstwo, kamieniarstwo, płatnerstwo, rudy metali	1000b/200c	Największy bastion w Górach Szarych. Kopalnia.
Grung Gandaz	W	Król Brokk	45	1	rudy metali	12c	Kopalnia.
Khazid Grimaz	W	Król Brokk	63	1	kowalstwo, płatnerstwo	10c	
Karak Ziflin	Z	Król Rorek Granitehand	2000	2	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	400b/80c	Kopalnia.
Kazad Elgazund	Z	Król Rorek	200	2	podatki	175b	Forteca strzeże północnego końca *Przełęczy Mondidiera*.
Grung Ardzufak	W	Król Rorek	22	1	rudy metali	5c	Kopalnia.
PRZESKOK					**KRÓL KAZRAN GRIMBROW**		
KARAK IZOR	Z	Król Kazran	12000	5	handel, jubilerstwo, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	4000a/800b	Największy bastion w Przeskoku. Kopalnia.
Khazid Wyrvarn	MM	Król Kazran	230	3	handel, kowalstwo, płatnerstwo	40a/10b	
Grung Agliletaz	W	Król Kazran	80	2	kamienie szlachetne, rudy metali	12b	Kopalnia.
Grung Byrn	W	Król Kazran	52	2	rudy metali, srebro	8c	Kopalnia.
Grung Skree	W	Król Kazran	20	3	miedź, ołów, rudy metali	4b	Kopalnia.
Khazid Algikarag	W	Król Kazran	92	3	jubilerstwo, kowalstwo, płatnerstwo	10b/12c	Kopalnia.
Khazid Nekewukaz	W	Król Kazran	75	2	kowalstwo, płatnerstwo	10b/10c	
Karak Eksfilaz	Z	Król Hergar Stellclad	4000	3	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	1000b/200c	Kopalnia.
Khazad Frukund	Z	Król Hergar	230	2	podatki	200b	Forteca wniesiona w Górach Irrana.

							Najdalej na zachód wysunięta siedziba krasnoludów.
Grung Mizpal	W	Król Hergar	57	2	rudy metali	8c	Kopalnia.
Karak Kaferkammaz	Z	Król Skalf Redbeard	2500	3	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	500b/100c	Najwyżej wzniesiona siedziba krasnoludów w Przeskoku.
Grung Wyruvalk	W	Król Skalf	60	3	srebro, rudy metali	12c	Kopalnia.
Karag Grom	Z	Król Garil Thunderclap	3200	3	handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	640b/120c	Kopalnia.
Kazad Sedazund	Z	Król Garil	150	2	podatki	120b	Forteca wniesiona w Górach Apuccini. Najdalej na południe wysunięta siedziba krasnoludów.
Khazid Urbaz	W	Król Garil	90	2	kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali	10b/6c	Kopalnia.
NORSKA					**WIELKI KRÓL THORGARD CROMSON**		
KRAKA DRAK	Z	Wielki Król Thorgard	10000	4	bursztyn, handel, kowalstwo, płatnerstwo, rudy metali, srebro, szafir	3000a/600b	Największy bastion w Norsce. Kopalnia.
Sjoktraken	MM	Wielki Król Thorgard	950	3	bursztyn, handel	80b/15c	Jedyny krasnoludzki morski port w Norsce.
Grung Kuldungor	W	Wielki Król Thorgard	47	2	rudy metali, srebro	10c	Kopalnia.
Khazid Ravik	W	Wielki Król Thorgard	84	3	kamienie szlachetne, rudy metali	10b/8c	Kopalnia.
Kraka Dorden	Z	Król Logamir Ulfason	6000	4	handel, kowalstwo, płatnerstwo, skóry, rudy metali	1600a/300b	Na północny-zachód od Krada Drak. Kopalnia.
Grung Dobekzhuf	MM	Król Logamir	112	2	miedź, rudy metali	15c	Kopalnia.
Grung Trakcekarag	W	Król Logamir	54	2	kwarc, rudy metali	8c	Kopalnia.
Khazdi Fneldurk	W	Król Logamir	88	3	skóry, rudy metali	10b/8c	Kopalnia.
Kraka Ornsmotek	Z	Król Tyr Forsetison	4000	4	diamenty, handel, obsydian, złoto	1000a/200b	Najdalej na północ wysunięta siedziba krasnoludów w Norsce. Silnie ufortyfikowana. Kopalnia.
Kazad Dumund	Z	Król Tyr	150	2	kowalstwo, płatnerstwo	120a	
Kazad Grontunt	Z	Król Tyr	250	2	kowalstwo, płatnerstwo	210a	
Grung Diratduraz	W	Król Tyr	62	2	obsydian	8b/8c	Kopalnia.
Khazid Skovekarag	W	Król Tyr	74	2	kowalstwo, płatnerstwo	8b/8c	
Kraka Ranvake	Z	Król Haarkon Vikramson	4000	4	handel, rudy metali, srebro	1000a/200b	Na południowy-zachód od Krada Drak. Kopalnia.
Grung Stekbrud	W	Król Haarkon	41	2	rudy metali, srebro	6c	Kopalnia.
Khazid Bordkarag	W	Król Haarkon	95	2	kowalstwo, płatnerstwo	12b/10c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

Było raz wielkie i stare miasto
Na szczycie wzgórza starego
Tam krasnoludy i człeczyny
Podle zwyczaju żyły swego
Na powierzchni żyły człeczyny
Pod nią zaś krasnoludów plemię
I nikt, kto żył w Kavzar
Nie wiedział, co strach ni cierpienie
Wokół tego pięknego miasta
Bogate i żyzne pola się ciągnęły
A pod wzgórzami, co cień rzucały
Największe żyły rudy płynęły
A ulice miasta srebro zdobiło
A domy złotem ociekały całe
Mądrzy i szczerzy byli ci z Kavzar
Serca mając hojne i dusze śmiałe
Widząc wszystko, co bogowie im dali
Lud Kavzar cześć im oddać chciał
Lud Kavzar pomyślał o świątyni
Którą na cześć bogów wznieść miał
A na tej wielkiej zacnej świątyni
Zbudować wielką i wspaniałą wieżę
By wszyscy, co usłyszeli o Kavzar
Wytrwali w bogów mocnej wierze
Ludzie Kavzar nie byli budowniczymi
Po pomoc do krasnoludów zaraz ruszyli
By wezwali swoich najlepszych mistrzów
I najlepszy kamień na budulec kupili
Śmiało planowali, by ich święta wieża
Dotknęła samych niebios wysoko
By bogowie poznali dzieło Kavzar
I z miłością zwracali ku niemu swe oko
Dni szły w tygodnie, a te zaś w miesiące
Lud Kavzar wciąż ciężko pracował
Wkrótce wiosna zmieniła się w lato
A po lecie niebawem przyszła zima nowa
Tygodnie w miesiące, miesiące w lata
Nadal jednak budowla nie była skończona
Więc wielcy mistrzowie rzemiosła z Kavzar
Złożyli tę pracę na synów ramiona
Wkrótce lat setka minęła i wreszcie
Potężna świątynia na wzgórzu powstała
Zrobiona z gromrilu, jadeitu, marmuru
A wszyscy uznali, że dobra była cała
A nad nią wysoko wznosiła się wieża
Sięgając wyżyn nieziemskich prawdziwie
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Patrzyli na nią w niemałym podziwie
Lecz teraz mistrzowie doznali porażki
Gdy wieża ich sięgnęła takich wysokości
Że na jej szczyt nie było jak wciągnąć niczego
I nikt się tam nie wspiął nie łamiąc swych kości
Nie sposób było dotrzeć do wierzchołka
Nie sposób zatknąć wieńczącej go szpili
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Widząc ten szkopuł głośno zakwilili

I przyszedł do miasta w żalu skąpanego
Przybysz w płaszcz okutany
A gdy nadszedł, niebo pociemniało
A wiatr wiał niczym opętany
Lecz obiecał im użyczyć swej magii
Obiecał, że szpilę na wieży postawi
I wszyscy którzy mieszkali w Kavzar
Błagali, by ich ze smutku wybawił
Lecz przybysz najpierw postawił warunek
Życzył sobie jednej rzeczy, nie mnóstwa
By na szczycie ukończonej wieżycy
Stanął totem jego własnego bóstwa
Lud Kavzar nie widział nic złego
Lud Kavzar nadzwyczaj ufny był
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Prosili, by użył swych magicznych sił
Wszyscy jak jeden wrócili do domów
I o północy obaw wciąż pełni
Czy magia przybysza zadaniu podoła
Czy swą obietnicę wypełni?
Wyjrzeli i zobaczyli na szczycie wieży
Dzwon, który dudnił ze wszystkich sił
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Pojęli, że dzwon ten na ich zgubę bił
Raz, dwa i trzy razy zadzwonił
Cztery i pięć, sześć, a potem i siedem
Osiem, dziewięć, dziesięć, jedenaście
Dwunasty huk wstrząsnął niebem
A potem zadzwonił po raz trzynasty
A wraz z tym z nieba runęły kamienie
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Ze strachem biegli, by znaleźć schronienie
Nagle dzień cały wielki mrok ogarnął
Nad miastem burza straszliwa szalała
Piorun uderzył w ich potężną wieżę
Od grzmotu zatrzęsła się ziemia cała
I przez huk burzy rozległo się bicie
Trzynaście uderzeń przeklętego dzwonu
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Widzieli nadejście swego miasta zgonu
Dni szły w tygodnie, te zaś w miesiące
Deszcz lał się z nieba sprowadzając potop
Pola bogate zostały zatrute
Ze wzgórz zaś na miasto zsuwało się błoto
A ulice nie były już srebrne
Budynki straciły swoje złote lśnienie
Biada tym, którzy mieszkali w Kavzar
Duch zgasł, w sercach tylko zwątpienie
Lud Kavzar wysłał swoich jeźdźców
By szukali pomocy znając wagę sprawy
Lecz jeśli któryś przebił się przez burzę
Żaden nie wrócił z tej strasznej wyprawy
Lud Kavzar modlił się do nieba
By bogowie ich prośbę o łaskę słyszeli
Lecz wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Miast wybawienia od deszczu cierpieli

Zeszli w końcu pod ziemię
Aby krasnoludy pomóc im zechciały
Lecz krasnoludy im nie pomogły
Same bowiem ciężko cierpiały
Szczury wyjadły ich spichrze do szczętu
Powódź zalała ich podziemne włości
I tak lud, który mieszkał w Kavzar
Został skazany na śmierć w samotności
Plagi i choroby spadły na nich wkrótce
Niszcząc cokolwiek zostało z żywności
Ludzie legli śmiercią złożeni setkami
Na ulicach gniły ich żałosne kości
Wówczas burza zesłała kamienie ogniste
Paląc to, co jeszcze nie było strzaskane
Człeczyny płakały całym Kavzar
Gdy miasto na popiół zostało skazane
Do bogów Chaosu lud teraz wznosił prośby
A matkom rodziły się dzieci jak stwory
A starzy i młodzi, wszyscy byli słabi
A silni padali, bo każdy był chory
A przez czas ten cały na wieży
Trzynaście razy dzwon się odzywał
Trzynaście uderzeń nad całym Kavzar
Trzynaście razy zagładę przyzywał
I przyszły pokrętne, złowrogie skaveny
Szczury wysokie niczym ludzki lud
Pazury miały ostre niczym topory
W ich ślepiach zaś płonął krwawy głód
Skaveny przybyły licząc aż tysiące
Do miasta ruszyły, nie kryjąc się w cieniach
Ci, którzy nadal w Kavzar mieszkali
Uciekli, szukając ratunku w podziemiach
Do twierdzy, w której żyły krasnoludy
I tam kres swój wnet zobaczyli
Bowiem tamci tak samo spotkali skaveny
I los człeczyn także podzielili
Plecami wspartymi o plecy stanęli
Krasnolud walczył tak jak brat człowieka
Lecz nikt z tych, którzy mieszkali w Kavzar
Nie przeżyje i końca bitwy tej nie doczeka
Rwały, gryzły, wszystko pożerały!
Skaveny żuły i kości, i ciała
A człek i krasnolud upadli pospołu
Ich krew bruk cały zbryzgała
Trzynaście łomotów ozwało się z wieży
Świętując upadek miasta ostateczny
Teraz wszyscy, którzy mieszkają w Kavzar
To wróg nasz największy i wieczny
Słuchajcie zatem morału opowieści:
Krasnolud i człowiek muszą stać jak jedno!
I nigdy nie ufać podstępom przybyszy
Inaczej zagładę sprowadzą na się pewną!
Wypędzaj Chaos, nigdy nie spoczywaj!
Niszcz stwora Chaosu, duży on czy mały!
Bowiem zagłada, co zeszła na Kavzar
Łacno może pochłonąć świat piękny cały!

-*Zagłada Kavzar* albo *Trzynaście uderzeń dzwonu*, przetłumaczone
z *khazalidu* na *reikspiel* przez Svenrika Czarnego Młota

IMPERIUM SZCZUROLUDZI:



Plugawe skaveny nie są pomiotem Chaosu, za jaki uważają szczuroludzi niektórzy uczeni Starego Świata. Większość ludzi wyobraża sobie, że skaveny gnieżdżą się w jaskiniach, przeklinając świat powyżej, przeżuwając kości i bezustannie knując. Staroświatowcy rzadko dopuszczają myśl, by skaveny mogły cokolwiek wytwarzać, a tym bardziej posiadać umiejętności pozwalające budować domy i miasta. Prawda jest znacznie bardziej przerażająca, szczególnie biorąc pod uwagę, że świat szczuroludzi, który one same nazywają Podmrokiem lub Podimperium, to złowieszcze odbicie świata na powierzchni.

Tunele szczuroludzi oplatają cały Stary Świat gęstą pajęczyną zepsucia i rozkładu, zaczynającą się w Skavenblight. Większość korytarzy rozciąga się pod Górami Krańca Świata i Czarnymi Górami. Kilka klanów wykopało nowe, długie podziemne trasy, prowadzące do Kitaju, Arabii, Naggaroth i Krain Południowych. Tunele kończą się w miastach Imperium, Bretonni, twierdzach khazadów i fortecach orków. Skomplikowane pułapki, posterunki strażników i tresowane bestie strzegą tych dróg i wejść do nich.

…wiem, że to wszystko brzmi nieprawdopodobnie, niczym koszmar schizofrenika, ale ja tam byłem. Nie pytaj proszę jak i dlaczego. Widziałem na własne oczy gigantyczne machiny, pioruny zamknięte w szklanych kulach, mechaniczne potwory i przerażające tunele. Wyszedłem stamtąd żywy, ale nie chce już tam wracać.

- Bagrain, mnich Taala świątyni w La Maisontall

KRAINA:

Skaveny to rasa istot podziemnych. Szczuroludzie, za wyjątkiem chwil, gdy walczą o podbój świata powyżej, większość krótkiego życia spędzają pod powierzchnią ziemi, a Podimperium obejmuje obszar znacznie większy niż terytorium całego Starego Świata. Skavenom daleko do prymitywnych bestii - na swój własny plugawy sposób są zdolnymi górnikami i inżynierami, którzy umiejętnie drążą nory i gniazda w głębinach ziemi. Wbrew mniemaniu, jakoby szczuroludzie wykorzystywali wyłącznie naturalne jaskinie, w rzeczywistości same tworzą własne środowisko życia pod ziemią. Nie znaczy to jednak, że skaveny nie zamieszkują naturalnych pieczar, ale takie miejsca zwykle są modyfikowane w mniejszym lub większym stopniu, dostosowywane do potrzeb szczuroludzi.

GEOGRAFIA:

Podmrok, niczym zainfekowany układ krwionośny, oplata cały Stary Świat. Granice Podimperium nie są określone w ten sam sposób, jak granice kontynentu na powierzchni. Fakt, że skaveny widywano w tak odległych miejscach jak Arabia oraz Kitaj, dowodzi, że jest to w istocie bardzo ruchliwa rasa. Gdy skaveny chcą przebyć wielkie odległości, unikają podróżowania pod otwartym niebem i wykorzystują podziemne korytarze i tunele. Sztolnie powstawały w ciągu tysiącleci, a w najczęściej używanych przez całe stulecia szurały miliony łap szczuroludzi.

Podobnie jak w przypadku miast na powierzchni, rozmiary osad skavenów zależą od ilości i typu zasobów naturalnych dostępnych na miejscu. Szczególnie ceniony jest Upioryt, a miasta leżące w pobliżu bogatych złóż są często największe i najgęściej zaludnione w Podmroku. Poza Kamieniem Przemian ważny jest dostęp do żywności i wody. Inne dobra, takie jak łatwa dostępność niewolników, także decydują o bogactwie i wielkości osady szczuroludzi.

Podmrok w większości aspektów stanowi bluźniercze odbicie świata na powierzchni. Pod stopami nieświadomych mieszkańców niemal każdego naziemnego miasta mieści się leże skavenów. Chociaż wielkość miasta nie zawsze odpowiada wielkości populacji gniazda szczuroludzi pod nim, największym ludzkim miastom zwykle towarzyszą odpowiednio duże zbiorowiska skavenów. Szczuroludzie zdobywają łatwy dostęp do miast ludzi, wykorzystując wybudowane przez ludzi systemy tuneli i kanałów ściekowych, które skaveny sprytnie wplatają we własną sieć podziemnych sztolni i korytarzy.

KLIMAT:

Klimat w Podmroku jest mniej więcej stały, jednak niektóre obszary są cieplejsze podczas gdy inne chłodniejsze. Na temperaturę w jaskiniach, tunelach, sztolniach i korytarzach świata skavenów wpływa bowiem wiele czynników: wilgotność, głębokość, dostępne zbiorniki wody, wiatr oraz źródła ciepła geotermalnego. Skaveny - przywykłe do życia pod ziemią - zwykle czują się komfortowo w większości warunków zewnętrznych, ale podobnie jak ludzie nie przepadają za ekstremalnym gorącem i zimnem.

TUNELE:

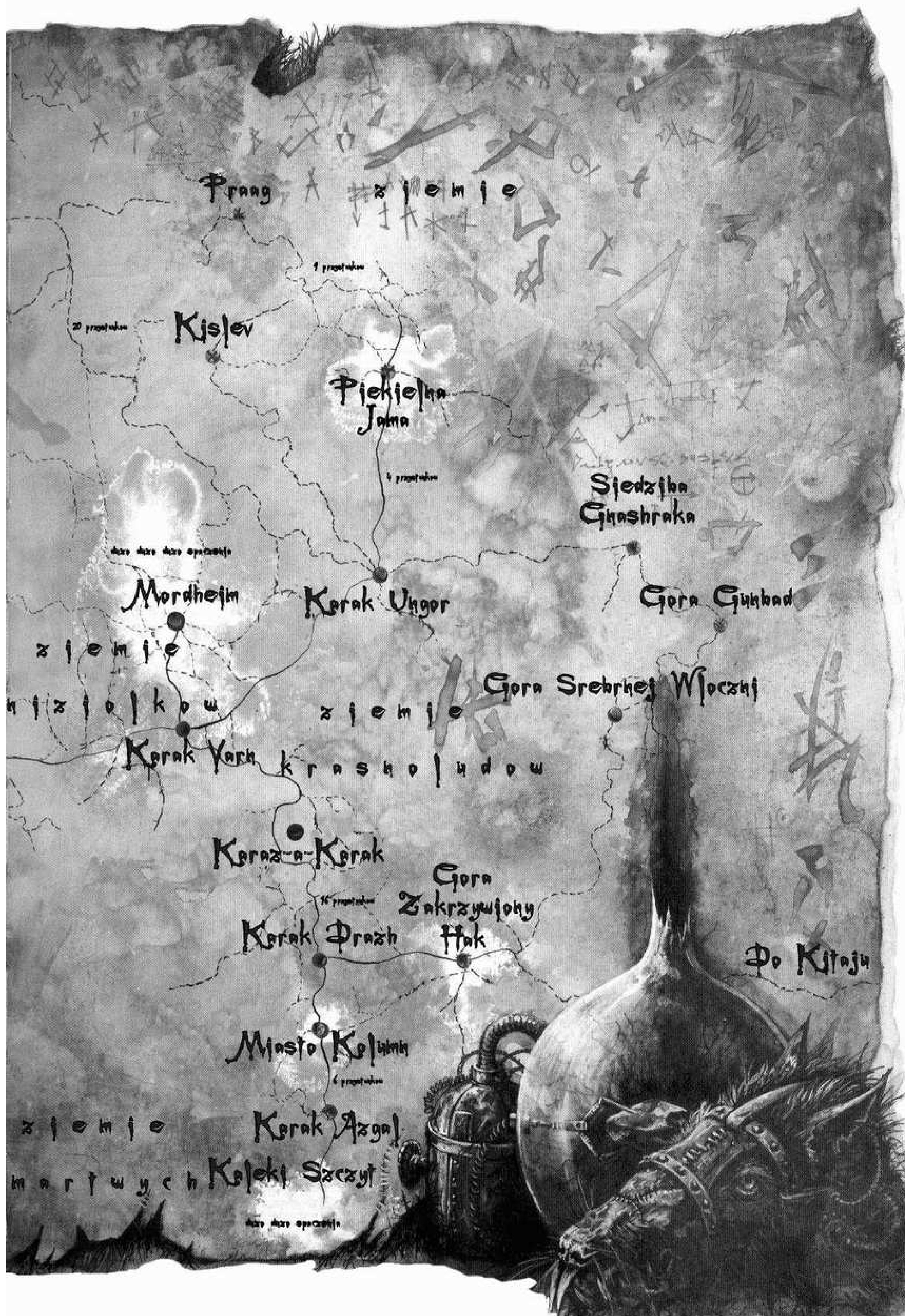
Skaveny wykorzystują rozbudowany system tuneli, przejść oraz jaskiń, aby poruszać się między osadami, a także docierać do miejsc na powierzchni. Najczęstszym środkiem transportu są własne łapy. Wrodzone lenistwo i ciągły głód zniechęcają pojedyncze skaveny do zbyt częstego przemieszczania się. Gdy jednak stanowią część większej grupy, która chce dotrzeć do jakiegoś celu, stają się szybkie i niestrudzone. Piżmo bitwy lub inne zapachy, w połączeniu z okrutnymi biczami przewodników oraz instynktem stadnym, pozwalają pokonywać szczuroludziom wielkie dystanse bez odpoczynku albo z nielicznymi tylko popasami.

Innym środkiem transportu wykorzystywanym przez skaveny są żelazne spaczpowozy. Skonstruowane przez spaczinżynierów z klanu Skryre wagony jeżdżą po torach, napędzane potężnym silnikiem zasilanym węglem i Kamieniem Przemian. Chociaż spaczpowozy są konstrukcją eksperymentalną, okazały się najszybszym środkiem transportu w Podmroku - przynajmniej wtedy, kiedy działają. Ze względu na swoją konstrukcję silniki spaczpowozów, są podatne na przegrzewanie się i stale występują problemy z regulacją ciśnienia pary. Nieprawidłowo obsługiwana lokomotywa może eksplodować, doprowadzając do znacznych strat wśród żywych, a także zawalenia się tunelu, przez który przejeżdżała.

Gdyby nie te drobne wady, spaczpowozy stałyby się popularnym sposobem podróży między większymi gniazdami skavenów. Jak na razie dostępnych jest tylko kilka lokomotyw i nie wszystkie z nich działają bez zarzutu. Dodatkowo spaczpowozy wymagają torów i stabilnych tuneli, a te jak na razie istnieją tylko pomiędzy wielkimi miastami szczuroludzi, takimi jak Skavenblight, Piekielna Jama oraz Miastko Kolumn. Gdy klan Skryre udoskonali technologię konstruowania lokomotyw spaczpowozów, bez wątpienia wybudowane zostaną dodatkowe tunele i odcinki torów, co umożliwi skavenom przewożenie pomiędzy miastami wielkich mas wojska i zasobów z niespotykaną łatwością.



Do Albionu
Marienburg
Middenheim
Couronne
Altdorf
Talabheim
9 postojów
17 postojów
18 postojów
Gisoreux
Mousillon
ziemie
ludzi
5 postojów
Bordeleaux
8 postojów
ziemie
ludzi
Czarna Otchłań
Nuln
3 postojów
Brionne
Parravon
ziemie
elfów
Quenelles
Zgniłe
Bagna
Plugawy
Szczyt
Bilbali
15 postojów
Skavenblight
6 postojów
2 postojów
Gnijący
Szczyt
Tobaro
Magritta
Miragliano
ziemie
ludzi
Remas
Luccini
Do Ekrund



Praag
ziemie
Kislev
Piekielna Jama
Siedziba Gnashraka
Mordheim
Karak Ungor
Gora Gunbad
ziemie
nizio/ków
Gora Srebrnej Włoczni
ziemie
Karak Varn
krasnoludow
Karaz-a-Karak
Gora Zakrzywiony Hak
Karak Drazh
Do Kitaju
Miasto Kolumn
ziemie
Karak Azgal
martwych
Kolekj Szczyt

HISTORIA & POLITYKA:

Onego dnia zatrzymał mnie zarządca w mym własnym pokoju na uniwersytecie i wręczył mi edykt sygnowany przez samego Ar-Ulryka. Nie nakazano nam mówić, że skaveny istnieją, ale zażądano, abyśmy 'przedyskutowali kontrowersyjne teorie'. Tak jakby dziecięce opowieści i majaczenia szaleńców mogły stanowić podstawę do jakiejkolwiek dyskusji naukowej! Jakby istniał jakikolwiek dowód na poparcie tych fantasmagorii o szczurach, które chodzą na podobieństwo ludzi! Jakby ich istnienie było dowiedzione naukowo tak jak Wielka Teoria Żywiołów! Lękam się o edukację dnia dzisiejszego i przyszłych lat, bowiem zdaje się, że nigdy nie wyjdziemy z tego wieku ciemnoty i strachu, w jakim żyjemy.

- bakałarz Stefan Ellendan, profesor nauk przyrodniczych na Uniwersytecie Salzenmundzkim

Skaveny nie dbają o przeszłość i nie spisują historii. Dla szczuroludzi wart uwagi jest jedynie czas teraźniejszy, gdy nie władają światem, i czas, który nadejdzie, gdy będą władcami. Jedyna historia, jaką przejmuje się skaven, to jego własna, a nie całej rasy. Być może pojedynczy szczuroczłek pamięta dni chwały, gdy awansował w hierarchii swojego klanu, albo zwycięstwo nad znienawidzonym wrogiem, ale rzadko myśli o swoim własnym pochodzeniu albo o wielkich osiągnięciach jakiegokolwiek innego skavena. Nie odprawiają żadnych rytuałów pogrzebowych i nie oddają czci zmarłym, a stare osobniki są po prostu pożerane, by zrobić miejsce dla nowych.

Szczuroludzie nie korzystają z kalendarza. W celu skoordynowania ataków albo planując wielkie konstrukcje, odmierzają upływ czasu w sposób niezwykle prozaiczny, licząc przerwy na posiłek, zachody słońca albo fazy Morrslieba. Zresztą skaveny nawet nie znają idei dat, lat, pokoleń czy wieków.

Zatem historia skavenów pozostaje nieznana i w większości niemożliwa do odtworzenia przez uczonych Starego Świata. Same skaveny nie dbają o to, a tych kilku ludzi, którzy czynią wysiłki, by spisać i skatalogować historię szczuroludzi, napotyka na nieprzezwyciężone trudności. Jedynym dostępnym źródłem wiedzy są nieliczni ludzie, którzy byli świadkami kulminacji skaveńskich planów i zdołali przeżyć, by o tym opowiedzieć. Co więcej, jest jasne, że wielu ludzkich agentów, z przyczyn zarówno nikczemnych, jak i złowrogich, aktywnie usuwało lub zmieniało nieliczne istniejące zapiski o działaniach szczuroludzi oraz ścigało tych, którzy badali te kwestie nazbyt dogłębnie.

Powody takiego działania pozostają niezrozumiałe, podobnie jak wszelkie inne aspekty zawiłych intryg skavenów. Tym niemniej efekt został osiągnięty: ocalałe strzępy zebranych historii o skavenach są sprzeczne i pełne niedopowiedzeń, a nieliczni awanturnicy, którzy próbują je badać, stale borykają się z frustracją, o ile nie płoną na stosie. Zatem przedstawiona poniżej historia nie stanowi wyników prac jednego uczonego Starego Świata i jako taka powinna być traktowana z rezerwą.

PIERWSZA FALA:

Większość opowieści zrelacjonowanej w *Zagładzie Kavzar* jest zgodna z prawdą. Osada została założona przez jedno z pierwszych plemion ludzi, pomiędzy Górami Irrana na północy i Morzem Tileańskim na południu. Niedługo po powstaniu kolonii obszar odkryła grupa Khazadów szukających pokładów rudy. Dostrzegając bogactwo gór i gleby u swoich stóp, obie rasy stworzyły sojusz. Ludzie i krasnoludy pracowali razem i żyli w harmonii, pomagając sobie nawzajem zgodnie i użyczając swych zdolności.

Chociaż żyli oddzielnie - ludzie na powierzchni, a krasnoludy pod nią - khazadzi dostarczali cennego kamienia, metalu i rzemiosła, potrzebnego do rozwoju miasta, podczas gdy ludzie pracowali w polu, by wyżywić populację obu osad. Hojność ziemi i gór oraz współpraca między dwoma rasami pozwoliły miastu w ciągu jednego pokolenia osiągnąć wyżyny sztuki architektonicznej i kultury. Stosowane techniki budowlane i umiejętności inżynieryjne reprezentowały najwyższy poziom, jaki kiedykolwiek osiągnięto na powierzchni Starego Świata i musiały upłynąć wieki, zanim jakakolwiek ludzka osada choćby zbliżyła się do cudów niegdyś widocznych na ulicach Kavzar. Klejnotem w koronie miasta była wielka wieża, której wysokości nie dorównywało nic innego, co wzniesiono w Starym Świecie - a jeśli wierzyć legendzie, sięgała równie głęboko pod ziemię.

Gdy, pomimo wielkiej wiedzy, budowniczowie miasta nie potrafili podnieść zwieńczenia wieży na szczyt, pojawił się *przybysz w płaszczu okutany*, wspomniany w legendzie o Kavzar. Tożsamość wędrowca to najbardziej tajemnicza kwestia dotycząca skavenów i pozostaje nierozstrzygnięta. Skaveny, w niezwykle rzadkich przypadkach, gdy mówią o swoim pochodzeniu, nazywają tę postać *Rzeźbiarzem* i twierdzą, że podobno należał do *starszej rasy* niż ich własna. To, w połączeniu z deszczem Upiorytu wezwanym z nieba, prowadzi do najbardziej prawdopodobnego wniosku: *Rzeźbiarz* był jednym z Pradawnych, a na szczycie wieży zawisł pierwszy *Krzyczący Dzwon* (zwany przez same skaveny *Wielkim Wrzaskodzwonem*). Było to urządzenie, które mogło ściągać z nieba ogniste głazy.

Jakiekolwiek były tożsamość i zamiary przybysza, trudno uwierzyć w moc przypisaną dzwonowi, który biciem sprowadził deszcz, mgłę i chłód, zamykając miasto w pułapce ciemności i zniszczenia. Potem nastąpił potop Spaczenia, jeszcze bardziej wypaczając ziemię, zatruwając uprawy oraz niszcząc rudy. Ludzie i khazadzi zostali wyniszczeni chorobą, głodem i mordem. Nawet miasto, wraz ze swoją architekturą, zostało wypaczone i splugawione przez deszcz czystego Chaosu, który przekształcił je w gigantyczny labirynt, ohydny w stopniu dorównującym minionemu pięknu tego miasta. Gdy mieszkańcy przepadli i miasto narodziło się ponownie, powstały stworzenia mające pożreć tych, którzy pozostali przy życiu, i które na zawsze miały już zwać tę parodię miasta swoim domem. Szczuroludzie narodzili się z pozostałości masakry, a ich pierwszym czynem była zbrodnia ludobójstwa.

SKAVENBLIGHT:

Kavzar przestało istnieć i narodziło się plugawe Skavenblight, ale to nie był koniec szczuroludzi. W latach które nastąpiły po zniszczeniu Kavzar, ukrywały się przed światem, tucząc się na zapasach zdobytych po zajęciu miasta. Skaveny były zadowolone ze swojej nowej nory, mnożąc się jamach pod ziemią i stale szukając Spaczenia. Można sobie wyobrazić, że skaveny toczyły między sobą bezustanne walki i wojny, jako stworzenia na wskroś zdradzieckie. Niczym w stadzie drapieżników, przeżywały najsilniejsze osobniki, pozbywając się słabych. Ale dla reszty świata szczuroludzie pozostali w ukryciu, jak koszmar, o którym lepiej zapomnieć, nawiedzający pogrążone w bagnach ruiny dawno umarłego miasta.

Około 1600 lat przed narodzeniem Sigmara szczuroludzie ponownie wychynęli na powierzchnię. Z czarnych jam szaleństwa, ze swych nor wylazły stwory, które dziś znane są jako skaveny. Mając sprytny umysł i człekokształtne ciała, te istoty stały się absolutnymi władcami Skavenblight i przez stulecia używały Kamienia Przemian, by zgłębić tajniki magii. Nie wszystkie mogły jednak korzystać z bogatych złóż minerału, co zmusiło je do dalszych wypraw w poszukiwaniu przeklętego Upiorytu. A świat był groźny, pełen orków i goblinów, migrujących plemion barbarzyńców oraz gorszych jeszcze istot. Skaveny wiedziały, że świat czeka na swoich prawdziwych panów, więc pragnąc dokonać nieuniknionego, ich zdaniem, podboju, wycofały się do Skavenblight, aby wymyślić sposób, który pozwoli im zamknąć świat w ucisku brudnych łap.

KATASTROFA W SKAVENBLIGHT:

Pomimo przeszkód, plag i ciągłego niedostatku żywności, społeczeństwo skavenów kwitło w tunelach i sztolniach Skavenblight. W końcu szczuroludzi było tak wiele, że musiały bardziej poszerzyć sieć tuneli, ale nie były w stanie drążyć jam dość szybko, aby uzyskać potrzebną przestrzeń. Wówczas skaveny wezwały czarnoksiężników, by ci zdobyli miejsce, gdzie szczuroludzie mogłyby żyć i się mnożyć. Przodkowie Szarych Proroków planowali otworzyć wielką wyrwę w ziemi, która zapewniłaby przestrzeń życiową dla wszystkich. Skonstruowali straszliwą machinę zasilaną Upiorytem, która miała chwytać i kształtować energię Eteru - machinę, która była zdolna rozszczepić skały pod górami.

Pracowali przez dekady, aż wreszcie, podczas wielkiej ceremonii odprawionej w specjalnie wydrążonej komorze pod Skavenblight, czarnoksiężnicy uruchomili złowieszczą machinę. Przyzwali krążące pod ziemią strumienie energii magicznej, wtłaczając ją w swój szalony wynalazek z żelaza i mosiądzu. Maszyna drżała i dymiła, gdy coraz więcej energii wypełniało jej miedziane zwoje. Gdy czarnoksiężnicy uznali, że zgromadzili już dość mocy i przerwali swe inkantacje, maszyna trysnęła deszczem iskier i zatrzęsła posadami ziemi. Skały zadrżały tak silnie, że zadzwonił wielki dzwon na szczycie świątyni powyżej. W ziemi zaczęła pojawiać się wielka wyrwa i zdawało się, że szalony plan skavenów zakończy się powodzeniem. Ale tak się nie stało. Z ogłuszającym rykiem maszyna rozpadła się, uwalniając całą zgromadzoną energię, która pomknęła tunelami i rozerwała tysiące skavenów na włochate strzępy, wstrząsając całym Skavenblight. Starożytne miasto z przeraźliwym łoskotem zapadło się w morzu, które zalało udręczoną ziemię.

Chociaż miasto było w ruinie, to właśnie w tym momencie spośród szczuroludzi wyłonili się nowi władcy. Uformowała się Rada Trzynastu, która miała kierować poczynaniami całej rasy. Nieliczni czarnoksiężnicy, którzy przeżyli eksplozję, założyli zakon Szarych Proroków, którego członkowie mieli działać jako doradcy i prowadzić skaveny ku chwalebnej przyszłości.

EKSPANSJA:

Gdy trzęsienie ziemi zniszczyło Skavenblight i pogrzebało je pod splugawioną wodą, stało się jasne, że skaveny muszą się rozprzestrzenić. Potrzebę tę nasiliły brak żywności i ograniczona przestrzeń mieszkalna. I tak skaveny wyruszyły we wszystkie zakamarki Starego Świata, migrując na nowe ziemie, aby znaleźć żywność i powiększać swoją kontrolę nad światem. Migrujące skaveny zakładały twierdze w Krainach Południowych, Arabii i na Mrocznych Ziemiach. Lord Malkrit, jeden z Rady Trzynastu, powiódł klan Moulder do miejsca, które miało być znane jako Piekielna Jama. Lord Viskrin nakazał klanowi Eshin założyć warownię w dalekim Kitaju. Niektóre skaveny przebyły nawet Wielki Ocean, by założyć osady w parnych dżunglach Lustrii.

Istnieje legenda mówiąca, że wszystkie skaveny są potomkami Skavora, syna Gazula, który był kuzynem Grimnira. Skavor, podobnie jak Gazul, był młodszy od swych braci i brakowało mu talentu do pracy w kamieniu lub kształtowania metalu. Słusznie został za to wygnany, więc wyruszył w głąb ziemi i nauczył się kształtować własne ciało zamiast metalu, zmieniając się w ohydnego, szczurowatego stwora, który poprzysiągł zemstę swym krewniakom. Oto dlaczego krasnoludy walczą ze skavenami tak wytrwale jak z zielonoskórymi, chociaż skaveni zadali nam znacznie mniej szkód. Walczymy z nimi nie tylko po to, by odpłacić za doznane krzywdy, ale także by zmyć naszą hańbę, bowiem wielu z nas wierzy, że skaveny pochodzą z naszej krwi.

- Thorin Mocny Miecz, mędrzec z Karaz-a-Karak.

Słyszeliśmy opowieści, że niektórzy z was nie wierzą w istnienie skavenów. Oto cali ludzie. Ale naprawdę ważne jest to, że przez was mamy mniej zbrojnych, którzy pomagają nam powstrzymywać te śmierdzące bękarty. Jeśli nie masz odwagi chwycić za broń, zejdź mi z drogi! A jeśli tego nie zrobisz, potraktuję cię tak samo, jak te szczurowate ścierwa.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny.

Podczas gdy *Wielki Niuch*, jak skaveny zwały czas swoich wędrówek, szerzył toksyczną obecność szczuroludzi we wszelkich zakątkach globu, fanatyczne armie, które pozostały w Starym Świecie, postawiły przed sobą jeden cel - całkowitą eksterminację rasy krasnoludów. Razem z zielonoskórymi - odwiecznymi wrogami khazadów - utworzyły przeklęty sojusz, by spełnić swój cel. W odróżnieniu od skavenów, które walczyły o terytorium i dominację, orki i gobliny biły się dlatego, że tylko to potrafiły robić. Chociaż być może nie tak sprytne jak ich sprzymierzeńcy, były znacznie lepiej zahartowane w ogniu walki. Z tego powodu, a także dlatego, że skaveny częściej stosowali walkę podjazdową i ataki z zasadzki niż dzikie natarcia frontalne, to właśnie niepowstrzymana zaciekłość zielonoskórych najmocniej wryła się w pamięć khazadom i to ta rasa jako pierwsza została zapisana w wielkie *Księdze Żalu*.

Nie oznacza to, że krasnoludy nie zdawały sobie sprawy z istnienia skavenów, ani że do dziś nie łakną zemsty na szczuroludziach za ich zbrodnie. W istocie bez pomocy skavenów hordy zielonoskórych nigdy nie wniknęłyby do głęboko ukrytych twierdz Imperium Khazadów. Saperzy skavenów byli także odpowiedzialni za zalanie Karak Varn rok wcześniej i krasnoludy nadal opowiadają o ohydnym widoku, który ukazał się potem ich oczom, gdy szczuroludzie ucztowali na wydętych ciałach potopionych krasnoludów.

Po pierwszych zwycięstwach połączone siły skavenów i zielonoskórych zaatakowały południowe góry z obu stron i powoli zepchnęły krasnoludy w kierunku północy. Góry Smoczego Grzbietu wkrótce zostały opuszczone, a wszystkie twierdze na południe utracone. Krasnoludy nie zaprzestały walki i toczyły ją przez całe wieki, na przemian tracąc i odzyskując część obszarów swojego prastarego królestwa. Jednak zdobycze ich wrogów stale rosły. Po tysiącleciu nieprzerwanych zmagań szczuroludzie i goblinoidy zajęli wielkie bastiony, takie jak Karak Azul, Karak Drazh i Karak Osiem Szczytów, a w roku -380 przed Sigmarem obie armie runęły z całą mroczną potęgą na krasnoludzką stolicę Karaz-a-Karak. Wydawało się, że nadszedł kres Imperium Krasnoludów, ale khazadzi stanęły twardo w obronie królestwa, wykorzystując nowo skonstruowane działa. Khazadzi odkryli sekret prochu strzelniczego i użyli go w wielkich ilościach podczas bitwy o Karaz-a-Karak, odpierając szczuroludzi i hordy zielonoskórych.

Szanse na to, że krasnoludy zdołają powstrzymać kolejne natarcie, były niewielkie, ale wydarzyło się coś, co powstrzymało ostateczny cios. Klan Pestilens powrócił z Lustrii do Starego Świata, by zagarnąć władzę dla siebie. Ale przywódcą klanu udało się tylko rozpętać brutalną wojnę domową. W tym samym czasie krasnoludy znalazły nowych sojuszników wśród rosnących w siłę ludzi. Zjednoczone armie ludzi i khazadów zdołały odeprzeć inwazję zielonoskórych, a po kilku wiekach osiągnęły wielkie, decydujące zwycięstwo podczas Bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia.

NAGASH:

Nie tylko krasnoludy stanęły na drodze skavenów. Szczuroludzie spoglądali łakomym okiem na Nagashizzar i kopalnie Upiorytu pod Kalekim Szczytem, ale tymi ziemiami władał Nagash. Nieumarte legiony nekromanty i skaveny walczyły przez niemal stulecie, a chociaż szczuroludzie przeważali, nie byli w stanie zgładzić Nagasha. Szarzy Prorocy nie wierzyli, by armie skavenów zdołały pokonać nekromantę, nawet gdyby skavenom udało się przez hordę żywych trupów i bezpośrednio zagrozić czarnoksiężnikowi.

Jednakże skaveny wiedziały, że Nagash przetrzymywał w swoich lochach wielu więźniów i uznały, że któryś z nich z ochotą skorzysta z okazji by zabić nekromantę. Aby wspomóc skrytobójcę, Szarzy Prorocy stworzyli broń tak potężną, że mogła zniszczyć zarówno ofiarę jak i atakującego. Ostrze zostało wykute z Kamienia Przemian wykopanego w Kalekim Szczycie oraz gromrilu wykradzionego z Karak Varn. W roztopiony metal wpleciono straszliwe zaklęcia, a broń zahartowano w żrącej żółci i magicznych toksynach. Na całej długości ostrza wyryto runy tak mordercze, że nawet ich przeczytanie groziło śmiercią. W głowicę rękojeści miecza wstawiono kawałek precyzyjnie wyciętego Upiorytu, który umożliwiał skavenom widzenie oczami noszącej broń i przesyłanie tą drogą ochronnych zaklęć, które mogły powstrzymać równie plugawe czary Nagasha.

Skaveny zakradły się do fortecy nekromanty ukrytymi tunelami i dotarły do celi wybranego więźnia, księcia z Południa. Uwolniły go i wręczyły mu miecz. Przepełniony nienawiścią więzień bez wahania dobył broni. Szarzy Prorocy skierowali więźnia ku komnacie tronowej. Klucząc przez labirynt przejść, książę stanął wreszcie przed siedzącym na tronie Nagashem i zaatakował go. Nekromanta bronił się, uwalniając czarnoksięskie siły tak potężne, że ich rezonans zabił kilku Szarych Proroków. Ale człowiek przeżył, chroniony przez skaveny i zaklęcia przesyłane przez oręż, a potem porąbał Nagasha na tysiąc kawałków. Skaveny wyszły z ukrycia, zebrały szczątki nekromanty i wrzuciły je do spaczpieców, przekonane, że zniszczyły Nagasha raz na zawsze.

Gdy Nagash został pokonany, a legiony nieumarłych rozbite, skaveny szybko zajęły Nagashizzar oraz kopalnie w trzewiach Kalekiego Szczytu. Zniewoliły ludzi z królestwa Nagasha i przez wieki wydobywały ogromne ilości Kamienia Przemian, które transportowały do Skavenblight. W centrum tych działań stał klan Rikek, który w wyniku operacji wydobywczych stał się bardzo bogaty. Jednakże w swoim głupim zadufaniu szczuroludzie nie docenili potęgi Nagasha. Po upływie kilku wieków nekromanta powrócił z armią ożywieńców, miażdżąc cały klan w ciągu jednej nocy.

Gdy ocalali dostarczyli wieści o powrocie Nagasha, Skavenblight wysłało potężną armię, aby obległa Nagashizzar, zanim czarnoksiężnik zdoła wywrzeć zemstę na reszcie skavenów. Jednak po trwających przez kilka miesięcy walkach stało się jasne, że ponowne *narodziny* poważnie osłabiły Nagasha, któremu zabrakło sił do walki ze szczuroludźmi. Co więcej, wyczerpały się pokłady Upiorytu pod Kalekim Szczytem, więc nie było powodu, by kontynuować kosztowną wojnę. Skaveny wycofały się, pozostawiając nekromantę, by gnił w samotności.

AWANS KLANU PESTILENS:

Powrót klanu Pestilens do Starego Świata stanowił dla skavenów punkt zwrotny, który zarówno pomógł, jak i zaszkodził wrogom szczuroludzi. Podczas pierwszej migracji klan dotarł do gnijących dżungli Lustrii. Tam szczuroludzi zaatakowały choroby, które zdziesiątkowały ich szeregi, jednak zaledwie w ciągu kilku pokoleń skaveny wykształciły odporność na zarazy i w istocie zaczęły postrzegać plagę jako prawdziwe dzieło Rogatego Szczura.

Klan osiedlił się w starożytnej świątyni pośrodku kontynentu i nauczył się wielu straszliwych rzeczy od zdegenerowanych mieszkańców Lustrii, poznał tajemnicę rytów wciąż widoczne na ścianach odrażających katakumb. Z każdym pokoleniem klan Pestilens rósł w siłę, walcząc z wojownikami jaszczuroludzi w jaskiniach i otaczającej je dżungli. Skaveny zniewoliły tysiące istnień i złożyły je w ofierze przeklętemu Rogatemu Szczurowi, poddając się coraz większemu fanatyzmowi religijnemu i rytualnemu. W końcu stały się oddanymi akolitami zepsucia, mnichami zarazy, obdarzonymi przez Rogatego Szczura wizjami plag i śmiertelnych chorób.

Po wyczerpaniu zasobów okolicznych terenów szczuroludzie stwierdzili, że nadszedł czas powrotu do Starego Świata. Wielka migracja klanu Pestilens i jego niewolników przebrnęła przez dżunglę do brzegów oceanu. Tu mnisi zarazy nakazali niewolnikom wybudować prymitywne barki, które miały przewieźć klan na drugą stronę wód. Tak też się stało i skaveny wylądowały w dalekich Krainach Południowych, gdzie założyły nową warownię. Potem wysłano emisariuszy do Skavenblight, aby ogłosili powrót i oznajmili przyjętą przez klan Pestilens rolę kapłanów rozkładu, służących Rogatemu Szczurowi. Rada Trzynastu nie miała jednak zamiaru dzielić się władzą z klanem Pestilens. Nakazała zamordować wysłanników i odesłać ich gnijące ścierwa władcom zarazy, aby dać im lekcję pokory.

W odpowiedzi Pestilens zajęli ludzkie miasto Bhagrusa, pozornie wyładowując swój gniew na najbliższej osadzie ludzi… Ale ich prawdziwy plan wyszedł na jaw, gdy oblegli ukrytą pod miastem skaveńską twierdzę. Wszelka komunikacja z odległą twierdzą natychmiast ustała. Zaniepokojona Rada Trzynastu wysłała stado zwiadowcze, które dopiero po kilku miesiącach odkryło, co się stało z dawnym ludzkim miastem. Zastali je pozbawione wszelkiego życia i pełne zarażonych skaveńskich trupów. Ich ciała zostały spustoszone przez straszliwą zarazę. Mnisi zarazy otoczyli twierdzę klanu Merkit wielkimi kadziami pełnymi wrzących odpadów i zgniłych ochłapów doprawionych Spaczeniem, po czym użyli olbrzymich miechów, by wypełnić jaskinie pod miastem dławiącymi oparami, które niosły ze sobą śmiercionośne choroby. Skaveny, które zbiegły na powierzchnię, zostały schwytane i zniewolone. Jedynie lord Merkit oraz garstka jego poruczników zdołali uciec i mogli zdać relację z tego wydarzenia.

Rada Trzynastu wysłała armie klanbraci, wspieranych przez spaczinżynierów i wytwory ich straszliwej technologii. Jednak wieści o koszmarnej rzezi w Bhagrusie rozprzestrzeniały się i wiele twierdz w Krainach Południowych poddało się, zanim armie zdążyły opuścić Skavenblight. Nieudolność Rady Trzynastu, nie potrafiącej poradzić sobie z klanem Pestilens, podważyła jej autorytet i wiele wojowniczych klanów odłączyło się od społeczności szczuroludzi, prowadząc wojny między sobą albo dołączając do klanu Pestilens w Krainach Południowych. Po upływie kilku pokoleń Rada Trzynastu straciła wszelką kontrolę nad tamtymi ziemiami i zaczęła tracić władzę nawet na własnym terenie.

Zmagania trwały cztery wieki, dzieląc skavenów między półkule: północą władali Panowie Rozkładu, południem klan Pestilens. Mniejsze klany regularnie przechodziły z jednej strony na drugą, wspierając daną frakcję dopóty, dopóki zapewniało to korzyści. Rezultatem była nieustanna wojna, która przez całe pokolenia pustoszyła Krainy Południowe. Wydawało się, że nic się nie zmieni, ponieważ każda strona wierzyła, że tylko ona i jej sposób życia cieszy się przychylnością Rogatego Szczura.

Wszystko zmieniło się wraz z powrotem klanu Eshin. Wyszkoleni w Kitaju w sztuce cichej śmierci, odziani na czarno skrytobójcy potrafili przeniknąć do najlepiej bronionych siedzib i zabić najpotężniejszych wrogów, nie zostawiając śladów. Klan Eshin przysiągł wierność Radzie Trzynastu i natychmiast wyruszył, by zniszczyć klan Pestilens. Przez całe pokolenia klan Eshin stosował strach i skrytobójstwa, sprowadzając niepokorne klany z powrotem pod kontrolę Panów Rozkładu i przełamując dominację klanu Pestilens w Krainach Południowych.

Mnisi zarazy zrozumieli, że zaczynają tracić grunt pod łapami, poprosili o posłuchanie u całej Rady Trzynastu w Skavenblight. Szarzy Prorocy nakłonili Panów Rozkładu, by obiecali bezpieczeństwo dla posłów. I tak, Nurglitch, najpotężniejszy Władca Zarazy z klanu Pestilens, wyruszył na północ, by układać się z Radą Trzynastu.

Choć podczas podróży doszło do prób zabicia przywódcy, to w końcu udało się Nurglitchowi dotrzeć do Skavenblight. Ukorzył się i poprosił o przyjęcie do Rady Trzynastu, oferując Panom Zepsucia służbę klanu Pestilens. Dodatkowym argumentem był fakt, że Nurglitch i mnisi zarazy mogli w każdej chwili wypuścić zarodki żółtej gorączki czaszkowej. Lord klanu Pestilens zagroził, że w przypadku śmierci lub braku porozumienia zarodki zostaną uwolnione - eliminując Radę Trzynastu i większą cześć rasy skavenów. Panowie Zepsucia przyjęli z powrotem klan Pestilens, a Nurglitch otrzymał miejsce w Radzie Trzynastu. Chociaż setki lat wojny domowej umożliwiły rasom na powierzchni życie wolne od plagi skavenów, ostateczna cena, jaką za to zapłaciły, była nader wysoka: do arsenału szczuroludzi dołączyła plugawa sztuka Władców Zarazy.

CZARNA PLAGA:

Reputacja skavenów jako tchórzy doprowadziła wielu do przekonania, że są zbyt niecierpliwe albo zbyt głupie, by zrealizować jakiekolwiek długofalowe plany. Być może jest to prawda w przypadku pojedynczych szczuroludzi, ale siła naporu kulturowego, bezustanne walki wewnętrzne i sabotaże oraz powolne gromadzenie sił każą w rasie jako całość dostrzegać zarówno oznaki cierpliwości, jak i sprytu. Jeden wódz może obmyślić plan i zacząć gromadzić wojowników, którzy go wypełnią. Inny wódz może usłyszeć o tym planie i zacząć go naśladować. Gdy przeminą dekady od śmierci tych pierwszych dwóch, którzy pozabijaliby się o to, kto ma poprowadzić atak, nowy wódz podejmie ich dzieło. Tak rozwijał się plan ponownego podboju ludzkości, który zaczął się kształtować jakieś 500 lat przed tym, gdy zadane zostało pierwsze uderzenie - a przez cały ten czas ludzkość nie miała pojęcia o zagrożeniu, jakie narastało pod jej stopami.

W istocie ludzie w tamtych czasach byli jeszcze mniej świadomi groźby skavenów, niż są obecnie. Mierzyli się tylko z zielonoskórymi w krasnoludzkich wojnach, a mrukliwi wojownicy nie uważali za konieczne, aby szczegółowo opisywać szczuroludzi. Po rozproszeniu armii goblinoidów nie było czego się bać. Wobec braku zewnętrznego wroga, ludzkość stała się swoim własnym przeciwnikiem. Już kilka stuleci po koronacji Sigmara Imperium toczyła korupcja, lenistwo i podziały. Ci nieliczni, którzy nadal powątpiewają w przewrotny spryt i inteligencję szczuroludzi, powinni zwrócić uwagę na następujący fakt. Nawet jeśli skaveny nie uczyniły nic, by podsycać proces rozkładu społeczeństwa ludzi, skoordynowały swój układany od stuleci plan i zaatakowały dokładnie w momencie, gdy Imperium było najsłabsze. Pod koniec pierwszego tysiąclecia Imperator Borys Nieudolny zasiadał na tronie wyłącznie dlatego, że okazał się najbardziej przekupnym, a pod jego rządami Imperium załamało się i rozgorzała otwarta wojna domowa.

Pierwsze ruchy skavenów były niewidoczne. Zarazy występowały w Starym Świecie tak powszechnie, że niewielu ludzi było w stanie zrozumieć, iż coś takiego może stać się narzędziem wojny. *Czarna Plaga*, nazwana tak ze względu na wykwitające się na ciele zarażonego czarne plamy, pojawiła się najpierw w południowych prowincjach, co doprowadziło do powszechnego przekonania, że rozsiewali ją tileańscy kupcy. Komunikacja w tamtych czasach była ograniczona, więc dopiero gdy zaraza zdziesiątkowała populację Nuln i Talabheim, poznano prawdziwą skalę epidemii. Wówczas wybuchła panika. Plaga rozszerzała się i działała szybko, zabijając ofiary w ciągu kilku dni, a nawet godzin po wystąpieniu pierwszych objawów. Nie pomagał żaden znany lek, a z powodu tempa rozprzestrzeniania się zarazy nie było dość czasu, by ją zbadać. Uważano, że choroby nie da się zatrzymać i pomóc mogą jedynie bogowie. Cierpieli zarówno biedacy, jak i szlachta, a w AS1115 ogłoszono, że sam Imperator Borys Nieudolny padł ofiarą choroby, chociaż naprawdę został zabity przez skrytobójcę z klanu Eshin. Do tego czasu populacja Imperium została zredukowana do połowy liczebności poprzedniego pokolenia.

Wówczas szczuroludzie uderzyli zbrojnie. Wypadli ze swych nor, zalewając ulice każdego miasta i osady Imperium. Tych niewielu ludzi oszczędzonych przez plagę nie miało czasu, by się przygotować, ani dość siły woli, by stanąć naprzeciw skavenom. Wielu postrzegało szczuroludzi jako ostateczny znak zagłady i niszczycieli zesłanych, by pochłonąć ocalałe szczątki ludzkości. Korzystając z tego strachu, skaveny w ciągu kilku godzin zajmowały całe miasta. Ludzie zbyt starzy lub za młodzi, by pracować, byli zarzynani na miejscu, a ci, którzy mieli dość siły, by stać i unieść łom, zostali zabrani jako niewolnicy do sztolni. W ciągu kolejnego roku jedna trzecia zdziesiątkowanej przez plagi ludności Imperium została wymordowana lub zniewolona i tylko trzy miasta oparły się skaveńskim najeźdźcom: Altdorf, Middenheim i Talabheim. Jednak wobec braku Imperatora na tronie, szczuroludzie uznali się za zwycięzców, a niewielu pozostało ludzi dość śmiałych, by się sprzeciwić. Wydawało się, że nadszedł koniec Lenna Sigmara. Lecz raz jeszcze los się odmienił i nastąpiły dwa wydarzenia, które powstrzymały ostateczny upadek.

W AS1116 skaveny maszerowały na wschód, by zająć ostatnie wolne terytoria Imperium, ale gdy wkroczyły do Sylvanii, napotkały wroga, którego nie mogły tak łatwo pokonać. Nowy koszmar, który wyruszył w świat. Pięć lat wcześniej, właśnie wtedy gdy rozpoczęła się zaraza, dostrzeżono ognisty głaz, spadający na ziemię Sylvanii. Podobnie jak w przypadku meteoru, który później spadł na miasto Mordheim, było jasne, że głaz częściowo lub w całości składał się z Upiorytu. W latach zamieszania wywołanego przez zarazę nikt nie wyruszył, by zbadać zniszczenia poczynione przez kamień z nieba, ale gdy siły skavenów przekroczyły granice Sylvanii, jeż czekał na nie legion nieumarłych.

Wobec wroga niewrażliwego zarówno na zarazę, jak i na strach, oraz niemal równie liczebnego jak same skaveny, szczuroludzie nie mogli wykorzystać żadnej ze swych tradycyjnych przewag taktycznych. Niewielki oddział, który wysłano do Sylvanii, został szybko wyeliminowany przez nieumarłych oraz ich generała i nekromantę van Hela. Skaveny odpowiedziały w jedyny znany sobie sposób: posyłając fala za falą klanbraci do prowincji, by zmiażdżyć wroga. Wojna między bluźnierczymi rasami toczyła się przez pięć lat i żadna ze stron nie mogła osiągnąć zwycięstwa. Jednakże zmagania ściągnęły armie szczuroludzi z pozostałych terenów Imperium, a także wyczerpały ich siły, na szczęście dla ludzi podobnie stało się także z żołnierzami nieumarłych legionów. Imperium miało szansę przeprowadzić kontrnatarcie, jednak zniszczenia były tak wielkie, że nie znalazł się nikt dość śmiały, by uwierzyć w możliwość powodzenia takiego planu, nie mówiąc o tym, że byłby zdolny przekonać innych, aby poszli za nim.

Nikt, prócz jednego człowieka.

Gdy nadeszła zaraza, Książę-Elektor Mandred von Grotkaas, władca Middenheim, rozkazał zniszczyć wielkie, kamienne wiadukty prowadzące do miasta, nie dopuszczając do przedostania się zarazy za mury. Zdecydowane działanie oszczędziło ludność miasta, a armia zachowała siły. Gdy zaatakowali szczuroludzie, przekonali się, że Middenheim pozostało ostatnim bastionem potęgi Imperium, rozpoczęli więc oblężenie, jednocześnie spaczinżynierowie drążyli tunele w górze, na której wznosiło się miasto. Ale Mandred nie ugiął się w obliczu nowego zagrożenia. Rozkazał, by zatopiono niższe poziomy miasta, a jego wielka odwaga i charyzma natchnęły ludzi, by walczyli zaciekle i bez wytchnienia, odpierając nieustanne ataki skavenów. Miasto utrzymywało się przez wiele miesięcy, a gdy rozpoczęła się batalia w Sylvanii, większość sił szczuroludzi zajęła się wewnętrznymi zmaganiami lub odeszła.

Świadom, że to jedyna szansa dla Imperium, Mandred zebrał pozostałych w mieście żołnierzy i rycerzy zakonnych, po czym ruszył przeciwko armii skavenów, przełamując oblężenie. Po latach nękania zastraszonych i ustępujących im liczebnością przeciwników skaveny okazały się nieprzygotowane i niechętne do stawiania oporu opancerzonym rycerzom. Wykorzystując zdobytą przewagę, armia Mandreda wyruszyła na południe uwalniając Altdorf. Armia rosła w siłę, więc wódz rozpoczął wielką kampanię przeciwko wszystkim szczuroludziom w Imperium. W ciągu następnych pięciu lat skaveny stopniowo wikłały się w wewnętrzne walki i zostały zepchnięte pod ziemię. To była klęska, ale dla skavenów zaledwie tymczasowa. Bowiem teraz dogłębnie poznały swojego wroga, jego ziemie i siły, przewagi i słabości. Było tylko kwestią czasu, kiedy miały ponownie zaatakować.

ZŁOWIESZCZY CIEŃ:

Kolejny atak nastąpił niemal siedemset lat później, tym razem na Bretonnię. Tutaj wybrana przez szczuroludzi zaraza stała się znana jak czerwona ospa, z powodu krwawych wrzodów, które pojawiały się na twarzy i podgardlu ofiar. Ospa zabijała wolniej niż czarna plaga, dzięki czemu łatwiej było powstrzymać chorobę, ale ofiary zarazy cierpiały znacznie bardziej. Choroba po raz pierwszy pojawiła się Bordeleaux, kilka lat później w Brionne, aż rozprzestrzeniła się wzdłuż rzeki Brienne i na południe, do Tilei. Raz jeszcze skaveny poczekały, aż cały południowy region zostanie spustoszony przez zarazę i wyludniony, a potem zaatakowały. Splądrowały Brionne i Miragliano, po czym obległy Quenelles. Jednakże rycerze z północnej Bretonni nie zwlekali z odpowiedzią i z pomocą eflów z Athel Loren wkrótce ponownie wypędzili skaveny pod ziemię.

Podczas tego tysiąclecia ludzkość badała świat i odkryła, że nie ma miejsca bezpiecznego przed występkami szczuroludzi. Gdy pierwsi staroświatowcy dotarli do Lustrii, skaveny już czekały, by zabić żeglarzy, a kiedy tileańscy kupcy osiągnęli brzegi Kitaju, znaleźli tam czające się w ciemnościach skaveny. Wreszcie ludzie przekonali się o prawdziwej potędze Imperium Szczuroludzi i liczebności populacji skavenów.

I znów ludzie nie docenili skavenów. Podimperium przedstawiano jako topornie wykute, zasypywane ziemią nory, skupione wokół większych osad. To pokrzepiająca myśl, ale dramatycznie błędna. Tunele skavenów są wysokie, solidnie zbudowane i sięgają niewyobrażalnie daleko. Do końca drugiego tysiąclecia skaveny zbudowały sieć kanałów pod każdym miastem i osadą Imperium, a wszystkie tunele prowadzą do ich stolicy, bluźnierczej i złej wieży w Skavenblight, pod którą ciągną się kopalnie tak głębokie, jak wysoko wznosi się bastion powyżej.

Sieć kanałów nie mogła przekroczyć przestrzeni Wielkiego Oceanu Zachodniego, by dotrzeć do Lustrii lub Naggaroth, ale to jedyne i wyłączne ograniczenie. Podmrok lub Wielki Labirynt, jak go nazwały skaveny, wkrótce

umożliwi nieprzerwaną podróż od Pustkowi Chaosu za Norską i Kislevem, pod Morzem Szponów do Albionu oraz na południe, do Arabii i Krain Południowych. Ani Góry Krańca Świata, ani Królestwo Ogrów nie zatrzymują armii skavenów w marszu do odległego Kitaju oraz leżących za nim wysp Nipponu. Chociaż droga jest długa i czasem prowadzi przez ciasne tunele, w podziemnych ciemnościach nie ma gór, bagien ani lasów, żadnych śnieżyc czy burz i bardzo niewiele potworów nie nabrało jeszcze respektu wobec szczurzych władców Podmroku. W ten sposób skaveńskie oddziały mogą obecnie podróżować z Nipponu do Bretonni - przez połowę świata - w ciągu mniej niż sześciu miesięcy. A wkrótce skaveny będą mogły poruszać się jeszcze szybciej, bowiem klan Skryre dopracował swoje napędzane parą i spaczeniem żelazne spaczpowozy i czeka tylko na ukończenie budowy torów, do których po cały Podmroku będą jeździły te maszyny.

Pomimo znacznych rozmiarów tunele nie zapewniają wystarczającej przestrzeni życiowej dla stale rozrastającej się populacji, zatem szczuroludzie kontynuują zmagania o podbój powierzchni. Potrzebę podboju napędza także nienasycony głód Upiorytu. Wielki Labirynt jest używany nie tylko do kwaterowania lub transportowania skaveńskich oddziałów, ale także do wydobywania, przetwarzania i składowania Kamienia Przemian.

Depozyty Upiorytu odkrywane były w całym Starym Świecie. Największe pokłady usytuowane są pod krasnoludzką fortecą Karak Osiem Szczytów oraz pod wzgórzami Albionu, lecz najsłynniejsze znajduje się pod miastem Mordheim. W AS1999 wielki meteoryt, składający się wyłącznie ze Spaczenia, spadł na miasto, w jednej chwili zmieniając je w kupę popiołu i stopionych skał, jednocześnie tworząc największe pośród znanych w Starym Świecie źródeł Upiorytu. Niemal natychmiast w ruinach miasta we wnętrzu krateru pojawiły się skaveny, gotowe zagarnąć nowy skarb miasta. Ale wieści o upadku skały rozniosły się daleko i wkrótce dotarły do czarnoksiężników, wyznawców Chaosu i niezliczonych innych poszukiwaczy Czarciego Pyłu.

Skaveny odkryły, że niektórzy ludzie są gotowi zapłacić wysoką cenę za choćby najmniejsze ilości Upiorytu, a innych można tanio opłacić, by szukali wielkich skupisk tej substancji. Skaveny odkryły, że wykorzystując wspólne dla obu ras zainteresowanie tym minerałem, można zniewolić ludzkość za pomocą umów handlowych równie skutecznie, jak zakuwając ją w kajdany. Od tego momentu przypadki *spaczeniowego paktu* zaczęły szerzyć się w Imperium niczym pożar, osłabiając krainę i wzmacniając wpływy szczuroludzi.

OBECNE ZAGROŻENIE:

W ciągu 500 lat po upadku Mordheim skaveny jeszcze raz powróciły masowo na powierzchnię Starego Świata. Atak szczuroludzi zbiegł się z mrocznym czasem Inwazji Chaosu i dlatego często pomijany jest przez historyków, co oczywiście doskonale odpowiadało strategii szczuroludzi.

W AS2302 Magnus Pobożny, podobnie jak Mandred Szczurobójca przed nim, zjednoczył podzielone i skorumpowane Imperium, by stanęło przeciw Inwazji Chaosu. Magnus sprzymierzył się z Carem Kisleva i zjednoczone armie dały odpór, gdy Hordy Chaosu uderzyły na miasto Kislev. Żołnierze, którzy przeżyli bitwę, maszerowali do domu w glorii zwycięstwa, gdy ich szeregi zostały zaatakowane przez skaveńskich harcowników, którzy zmienili zwycięski pochód w rozpaczliwą ucieczkę. Wojska Imperium ponownie zostały zredukowane do stanu szczątkowego, jednak nie nastąpiły dalsze ataki. Nie wiadomo, jakie zrządzenie losu, jeśli kiedykolwiek miało miejsce, powstrzymało szczuroludzi przed kontynuowaniem natarcia.

Obecnie Imperium znów grozi podbój, a słabość ludzi jest zachętą dla skavenów. Tunele szczuroludzi biegną pod każdym miastem, pazurzaste łapy nadal pociągają za sznurki w niezliczonych intrygach ludzi, a pokręcone umysły wciąż planują, szykując ostateczną zemstę znienawidzonym bezwłosym. Gdy tak się stanie, historia skavenów zmieni się na zawsze, a historia ludzkości być może definitywnie się zakończy.

RADA TRZYNASTU PANÓW ROZKŁADU:

Szczuroludźmi włada Rada Trzynastu, plugawe zgromadzenie nikczemnych skavenów, składające się z przedstawicieli najsilniejszych klanów. Chociaż pozornie są zjednoczeni wobec wspólnej sprawy, Panów Rozkładu nękają wewnętrzne spory, spiski i zdrady. Wystarczy dodać do tego systemu rządy Szarych Proroków i sprawy stają się jeszcze bardziej intrygujące.

RADA TRZYNASTU:

Rada Trzynastu to ciało przywódcze, które nadzoruje wszystkie sprawy związane ze skavenami, od knucia straszliwych intryg do inicjowania ataków na znienawidzone ludzkie miasta na powierzchni. W skład rady wchodzą wodzowie czterech Wielkich Klanów plus siedmiu pomniejszych wodzów. Profeta zajmuje dwunaste miejsce, a trzynaste siedzisko rada zastrzega dla Rogatego Szczura. Nikt inny nie ma prawa zasiadać na miejscu bóstwa pod karą śmierci za świętokradztwo. Chociaż w zasadzie to tylko symbol, powiada się, że czasami miejsce Rogatego Szczura zajmuje mroczna postać z błyszczącymi, zielonymi oczami. Nie wiadomo, czy rzeczywiście jest to wcielenie bóstwa, czy tylko halucynacja wywołana przez Spaczeń.

Rada Trzynastu, której członkowie nazywani są Panami Rozkładu, jednoczy pod wspólnym sztandarem różne Wielkie i Pomniejsze Klany. Chociaż Rada Trzynastu posiada władzę nad całym Imperium Szczuroludzi, w rzeczywistości daleko jeszcze do realizacji idei zjednoczenia narodu skavenów. Gdyby nie ciągłe starcia między różnymi klanami, Wielkie Wyniesienie nastąpiłoby tysiące lat temu. Zamiast tego wewnętrzne spory i walki powstrzymują skaveny, co jest niezwykle korzystne dla Starego Świata.

Każdy z Wielkich Klanów - Eshin, Moulder, Pestilens oraz Skryre - jest reprezentowany w Radzie Trzynastu. Chociaż skavenom daleko do zjednoczenia w imię wspólnej sprawy, te cztery klany są najbogatsze i najbardziej wpływowe wśród wszystkich reprezentantów. Razem tworzą potężny blok, który rzadko, jeśli kiedykolwiek ustępuje Pomniejszym Klanom. Mając wsparcie Szarych Proroków oraz (podobno) Rogatego Szczura, stanowią potężną większość. Pomniejsze Klany często sprzymierzają się z większymi w ważniejszych kwestiach, by chronić własne interesy. Rozgniewanie Wielkich Klanów, nie mówiąc o Szarych Prorokach, oznacza sprowadzenie zagłady na własny klan.

Spośród Pomniejszych Klanów, które zajmują miejsce w Radzie Trzynastu, najsilniejsze są klany Mors i Skab. Mors jako ostatni dołączył do rady. Klan pokonał i zniszczył klan Rathe, zajmując jego miejsce. Populacja klanu Mors w ostatnich latach rośnie w tempie wykładniczym i wkrótce może zrównać się z Wielkimi Klanami pod względem liczebności. Jeśli wódz Norowgryz zachowa ostrożność i będzie rozważnie dowodził w bitwach, być może przemieni obecnie Pomniejszy Klan w nowy Wielki Klan, pierwszy, który dostąpiłby tego zaszczytu od czasu powrotu klanu Pestilens.

Pozostałe Pomniejsze Klany - Flem, Skaar, Sleekit, Skaul oraz Verms - trwają w stale rosnącym cieniu Wielkich Klanów. Ich przywódcy, kierowani strachem, zawsze podążają oficjalnym kursem politycznym. Wodzowie wiedzą doskonale, że są dziesiątki, jeśli nie setki innych Pomniejszych Klanów, gotowych podjąć wszelkie ryzyko, by zająć miejsce w Radzie Trzynastu.

Można je zdobyć na jeden z trzech sposobów. Pierwszą metodą jest zniszczenie klanu, który zajmuje jedno z miejsc. Zgodnie z prawem stanowisko rozbitego klanu należy do zwycięzcy, jako część wojennych łupów. Czy zwycięzca zdoła zachować zdobyte miejsce, to już całkiem inna kwestia.

Druga metoda to rzuceniu wyzwania przez klan, który nie ma jeszcze miejsca w Radzie Trzynastu. Takie wyzwania są rzadkie, ale czasami się zdarzają. Wódz rzucający wyzwanie i jego rywal walczą w pojedynku na śmierć i życie. Zwycięski klan przejmuje albo zachowuje miejsce w Radzie Trzynastu.

Ostatnim sposobem zdobycia siedziska w Radzie Trzynastu jest zajęcie wolnej pozycji. W czasach wojen zdarzało się, że całe klany były niszczone przez wojska innych ras. Takie incydenty pozostawiały wolne miejsca, które należało zapełnić w celu zachowania efektywności rządów nad skavenami. Dowolny Pomniejszy Klan mógł wystąpić o miejsce w Radzie Trzynastu, a pozostali Panowie Rozkładu ciągnęli losy, by ustalić, który klan dostąpi tego zaszczytu. Skaveny twierdzą, że ta metoda jest całkowicie losowa i nigdy nie próbowano dokonywać żadnych manipulacji.

Rada Trzynastu zbiera się, w całości lub niepełnym składzie przynajmniej raz w miesiącu, a czasami zwoływane są sesje cotygodniowe, szczególnie podczas wojny. Panowie Rozkładu omawiają plany bitewne, ważne sprawy dotyczące całej rasy oraz kwestie strategiczne. Polityka wewnętrzna także zajmuje ważne miejsce w dyskusjach, a skaveny bez końca zawierają i łamią sojusze. W gruncie rzeczy jedność zgromadzenia pozostaje iluzją, gdyż wszyscy Panowie Rozkładu są zdolnymi intrygantami, a ich knowania rzadko zakładają cokolwiek dobrego dla pozostałych skavenów.

W znaczących sprawach członkowie Rady Trzynastu wyrażają swoje zdanie w drodze głosowania. Każdy wódz ma jeden głos i żaden klan nie ma więcej władzy niż pozostałe… przynajmniej w teorii. Prawda w tej kwestii daleko odbiega od ideału politycznej równości, a Pomniejsze Klany muszą się sprzymierzać ze sobą lub z Wielkimi Klanami, gdy sprawa jest ważna. Następuje wymiana łapówek oraz gróźb i właśnie takie machinacje wpływają na ostateczną decyzję. W przypadku równowagi głosów decydujący głos ma Rogaty Szczur, przy czym zwykle wolę bóstwa wyraża Profeta. W praktyce oznacza to, że Szarzy Prorocy dysponują dwoma głosami w Radzie Trzynastu, ale nikt nie śmie kwestionować zdolności Profety do komunikowania się z Rogatym Szczurem.

Większość miejsc w Radzie Trzynastu jest utrzymywana przez tych samych Panów Rozkładu od setek lat. Te nikczemne, sędziwe skaveny są naprawdę potężne. Ich życie po dziesięciokroć wydłuża bluźniercza sztuka czarnoksięstwa i Upioryt. Po tak wielu stuleciach snucia intryg i planów starzy szczuroludzie doskonale opanowali sztukę podstępów, zdrady i przetrwania.

TRZYNASTU PANÓW ROZKŁADU:

Wbrew nazwie Panów Rozkładu jest dwunastu. Trzynaste miejsce jest miejscem symbolicznym i przeznaczone jest dla Rogatego Szczura. Rada Trzynastu obraduje w Skavenblight - stolicy całego Podimperium. Tam zapadają najważniejsze dla całej rasy decyzje. Choć każdy z Panów Rozkładu powinien działać dla większej chwały Rogatego Szczura, lordowie dbają przeważnie o własny klan. Radę Trzynastu tworzą:

- Azarskittar, Szary Lord Verms
- Kratch, Szpon Zagłady, Lord Klanu Skaul
- Paskrit, Najwyższy Szponowład, Lord Klanu Sleekit
- Skrisnik, Szponowład, Prorok Klanu Skaar
- Vittrik, Lord Klanu Flem
- Kritslik, Widzący Pan, Lord Klanu Skab
- Norowgryz, Wielki Szponowład Klanu Mors
- Verminkin, Pan Stada Klanu Moulder
- Nurglitch, Arcylord Zarazy Klanu Pestilens
- Sneek, Pan Rozkładu, Lord Nocy Klanu Eshin
- Morskittar, Lord Klanu Skryre
- Profeta Burr, Strażnik Świątyni
- Rogaty Szczur

Obecnie największą władzę dzierżą spaczinżynierowie z klanu Skryre. Z tego względu mają również największe wpływy u Panów Rozkładu. Specjalizują się

w tworzeniu i wykorzystywaniu dziwacznych, magicznych maszyn zasilanych przez różne systemy napędowe, w składy których wchodzi Kamień Przemian. Niektóre z maszyn zostały przejęte od innych ras i *zmodyfikowane*, inne są pomysłem klanu. Koniec końców, przeznaczeniem wszystkich tych urządzeń staje się zabijanie innych, a czasami także tych, którzy je obsługują.

WIELKIE KLANY:

Wśród skaveńskich klanów cztery wybijają się ponad resztę. To Wielkie Klany, które skupiły w swoich szponach większość władzy w Podmroku, a każdy z nich dorównuje, zarówno militarnie, jak i ekonomicznie, dziesiątkom mniejszych klanów razem wziętych. Od nieuchwytnych skrytobójców klanu Eshin po zniekształcone twory klanu Moulder, każdy Wielki Klan oferuje określone dobra Panom Rozkładu. Ten wyjątkowy wkład gwarantuje, że Wielkie Klany pozostaną przy władzy przez wiele następnych pokoleń.

KLAN ESHIN:

Niemal tysiąc czterysta lat przed Sigmarem klan Eshin wyruszył na Daleki Wschód. Na setki lat słuch o klanie zaginął, aż wreszcie klan w tajemniczy sposób powrócił do Skavenblight, by zaoferować swoje wsparcie Panom Rozkładu. Czas spędzony na badaniu krain Nipponu, Indu i Kitaju dobrze posłużył Eshin, bowiem klan poznał tajniki podstępu i skrytobójstwa.

Zabójcy z klanu Eshin słusznie budzą strach wśród wszystkich skavenów. Nadchodzą w ciszy, zadając śmierć z niesamowitą precyzją i powracają do swych nor, a wrogowie nadal nie mają pojęcia, co się wydarzyło. Metody zabijania stosowane przez Eshin są nadnaturalne, a cienie zdają się oblepiać zabójców niczym pajęczyny. Rzadko pokazują swe oblicza, które zwykle ukrywają pod kapturami i maskami.

Eshin to nie tylko siedlisko zabójców. Ze względu na nieuchwytność wojownicy Eshin są cenieni jako szpiedzy i zwiadowcy. Klan sprzedaje swoje usługi innym, wynajmując zwiadowców i oddziały dywersyjne, które mogą przenikać na tyły wroga, by zbadać formacje nieprzyjaciela albo wyeliminować dowódców, magów lub inne ważne cele. Eshin utrzymuje także rozbudowaną siatkę szpiegów, dzięki którym zdobywają wiele przydatnych informacji.

Eshin otacza nimb tajemnicy w znacznie większym stopniu niż inne Wielkie Klany. Niewiele wiadomo o wewnętrznych działaniach klanu, a wszelkie informacje są dobrze ukryte przed ciekawskimi oczami i uszami. Skaveny, które dowiedziały się zbyt wiele o skrytobójcach, kończyły martwe lub znikały w niewyjaśnionych okolicznościach. W ten sposób klan chroni swoje tajemnice, planując pozostać u władzy jeszcze przez wiele stuleci.

Informacja to cenny towar wśród skavenów z klanu Eshin, a sekrety nigdy nie są sprzedawane tanio. Mogłoby się wydawać, że klan powiększa swoje bogactwo i władzę w Podmroku, świadcząc usługi każdemu, kto gotów będzie zapłacić wygórowaną cenę. Równie często klan wykorzystuje zdobyte sekrety dla własnych potrzeb, albo z tego samego powodu dostarcza klientom fałszywe informacje. Klan zdobył łaski Panów Rozkładu i nadal bez szemrania służy Radzie Trzynastu. Czy posłuszeństwo będzie trwałe, czas pokaże, ale jak na razie klan Eshin jest praktycznie nietykalny.

Klan Eshin słynie z umiejętności przemyślnego skradania się, stosowania niezwykłej egzotycznej broni i efektywnego zabijania. Nawet najmniej znaczący wojownicy klanu Eshin, zwani *posłańcami nocy*, znają podstawowe fortele oraz potrafią poruszać się szybko i cicho, by uderzyć w samo serce wroga. Skaveny, które przetrwają i opanują trudniejsze techniki *Sztuki Cichej Śmierci*, otrzymują awans na *rynsztokowców*, potrafiących zakradać się na tyły wroga i wybijać całe regimenty, niezauważeni i niesłyszani.

Jednak spośród wszystkich wojowników klanu Eshin największą grozę i nienawiść budzą *skrytobójcy*. Opanowali w mistrzowskim stopniu techniki walki poznane w Kitaju i dysponują niesamowitą różnorodnością stylów walki, przyćmiewając najlepszych ludzkich zabójców. Potrafią używać różnego oręża, od miotanych gwiazdek i dmuchawek do kusz samopowtarzalnych oraz całego arsenału trucizn. Oskarżani są o większość podejrzanych morderstw w społecznościach zarówno skavenów, jak i krasnoludów, nie wspominając o częstych skrytobójstwach dokonywanych na przywódcach ludzkich krain. Oczywiście wśród ludzi takie oskarżenia wysuwane są szeptem i tylko przez tych, którzy są świadomi istnienia skavenów.

W ciągu stuleci, jakie minęły od powrotu, Eshin zdobyli silną pozycję w Radzie Trzynastu, wykorzystując talenty, by kontrolować pomniejsze klany oraz zyskać władzę i znaczne wpływy wśród Wielkich Klanów. W efekcie działają jako karząca ręka Panów Rozkładu. Znaczenie polityczne Eshin jest wielkie, gdyż mają prawo obwołać skavena heretykiem lub zdrajcą. Łatwo spreparować dowody takich występków, choć w wielu przypadkach nawet nie trzeba tego robić. To właśnie z tego powodu inne klany starają się nie rozgniewać klanu Eshin i poddają się śledztwom bez sprzeciwu.

Klan Eshin stosuje także bardziej bezpośrednie sposoby, by uciszyć opozycję wobec Rady Trzynastu. Polityczne mordy są powszechne, a Eshin osiągnęli w takich działaniach doskonałość. Skrytobójcy dokonali w imieniu Panów Rozkładu niezliczonych zabójstw, a całe klany były niszczone przez rywali, gdy ich przywódcy ginęli zabici dobrze wymierzonym sztychem lub porażeni śmiertelną dawką trucizny. Chociaż Eshin oferuje swoje usługi także klientom, którzy nie mają żadnych lub prawie żadnych powiązań z Radą Trzynastu, nigdy nie dowiedziono, by klan brał udział w jakichkolwiek działaniach zdradzieckich.

KLAN MOULDER:

Skaveny należące do Klanu Moulder mają swoje gniazdo w Piekielnej Jamie. Kopalnie metropolii są pełne Upiorytu, minerału używanego przez klan i zapewniającego tak wspaniałe efekty jego przerażającej pracy. Mistrzowie mutatorzy kształtują ciało i kości niczym rzeźbiarz glinę, hodując lub konstruując bestie, które zasilają armie szczuroludzi.

Ze względu na kontakt z Kamieniem Przemian, którego używają w swych eksperymentach, Mistrzowie Ciałokształtowania to coś więcej (lub mniej) niż typowe skaveny. Opowiada się historie o noszących sztandary klanu Moulder mutantach, których ciała zostały wypaczone, zdeformowane i opancerzone, chirurgicznie przekształcone albo odrażająco odmienione. Mistrzowie mutatorzy manipulują budową anatomiczną stworzeń w podobny sposób, jak spaczinżynierowie klanu Skryre zajmują się mechanicznymi machinami, a rezultaty biologicznych eksperymentów są często równie przerażające co bluźniercze. Olbrzymie szczury i szczurogry to tylko dwa przykłady porażającej inwencji klanu Moulder.

Skaveny Moulder nie tylko tworzą monstra stworzone do walki, ale nauczyli się także je kontrolować. Poganiacze klanu, z niezwykłą zręcznością władają biczem, potrafią zapędzić roje szczurów, olbrzymie szczury i szczurogry prosto na zbliżające się formacje wroga, gdzie stwory zadają znaczne straty. Poza polem bitwy poganiacze tresują swe bestie do walki, szczując je na siebie nawzajem. Silne stwory przeżyją, słabe i głupie giną.

Misja klanu Moulder jest prosta: stworzyć za pomocą chirurgii lub mutacji najbardziej efektywną biologiczną maszynę do zabijania, jaką można sobie wyobrazić. Te bestie nie tylko wypełniają szeregi armii klanu, ale są także sprzedawane innym klanom, gdzie służą jako zwierzątka hodowlane, ochroniarze lub oddziały szturmowe. Cele klanu Moulder zostały niemal zrealizowane i teraz mistrzowie ciałokształtowania pracują pilnie, by twory osiągnęły szczyt możliwości. Respekt i podziw pozostałych klanów wobec klanu Moulder są zaiste zasłużone.

Niesamowite twory zwiększają prestiż klanu i jego wpływy w Podmroku, ale wśród pozostałych skavenów szepcze się, że Moulder knuje coś znacznie bardziej niebezpiecznego i złowieszczego. Nikt nie potrafi powiedzieć z pewnością, co to takiego, ale nagły napływ nowych i przerażających tworów z Piekielnej Jamie wywołuje niepokój wielu klanów.

Bestie stanowią stały element metod działania i strategii klanu Moulder. Najważniejszymi żołnierzami w każdej armii klanu są poganiacze, którzy kierują na wrogów hordy olbrzymich szczurów, szczurogrów i roje zmutowanych bestii. Klanbracia, najczęstszy typ wojowników w innych klanach, stanowią tylko uzupełnienie w szeregach sił klanu Moulder. Główną siłę uderzeniową stanowią różnorakie potwory. Menażeria przerażających stworów klanu wydaje się nieskończona i zawiera szeroki wybór zmutowanych lub chirurgicznie zmienionych bestii. Bluźniercze stwory hodowane przez klan Moulder pochodzą od potworów, które albo zostały schwytane na lodowych pustkowiach Kisleva albo w puszczach Imperium. W rezultacie poganiacze z klanu Moulder są również mistrzami w chwytaniu żywej zdobyczy.

Powiada się, że każdy z biologicznych koszmarów klanu Moulder ma wpojone ograniczenie, które uniemożliwia mu skrzywdzenie skavenów macierzystego klanu. Dodatkowo stworzenia te są bezwzględnie posłuszne poganiaczom i mistrzom klanu, co czyni z nich potencjalnie niebezpieczną inwestycję. Jeśli klient stanie się wrogiem klanu, powinien bacznie przyglądać się przetrzymywanym u siebie stworom klanu Moulder.

Rada Trzynastu postrzega klan Moulder jako cenne narzędzie. Tworzone przezeń bestie są groźne i przydatne nie tylko na polu bitwy. Wykazują niedoścignioną sprawność bojową, a także wzbudzają grozę wśród wrogów skavenów. Sam widok olbrzymich szczurów lub gromady wściekłych szurogrów może rozproszyć szeregi wroga jeszcze przed starciem.

Klan Moulder szczyci się usługami, jakie oferuje wymagającym i bogatym skaveńskim wodzom. Wiele z tworów jest przeznaczonych na sprzedaż, a klan z dumą podejmuje się tworzenia bestii według wymogów klienta. Rada Trzynastu chętnie korzysta z tej możliwości i niemal każdy Pan Rozkładu jest dumnym posiadaczem przynajmniej jednego szczurogra. Dwóch lub trzech członków Rady Trzynastu posiada koszmarne stworzenia, które oglądało niewielu poza mistrzami ciałokształtowania.

Mistrzowie mutatorzy zaprzęgają swoje umiejętności do kształtowania ciał, ale są także doskonałymi specjalistami w sztuce leczenia. Z pomocą maści z Upiorytu potrafią wyleczyć każdą ranę i udoskonalić dowolne ciało. Najstarsi Panowie Rozkładu żyją tak długo między innymi dzięki częstemu przyjmowaniu środków alchemicznych, wytworzonych przez klan Moulder.

KLAN PESTILENS:

Nękani chorobami mnisi zarazy *narodzili* się przed wiekami w deszczowych lasach Lustrii. Pierwsze kontakty Pestilens z Podmrokiem nie były pokojowe, ale po czasie osiągnięto porozumienie i klan stał się produktywną częścią społeczności. Przenoszące choroby skaveny z klanu Pestilens są żarliwymi wyznawcami Rogatego Szczura. Chociaż uznają także inne atrybuty bóstwa, skupiają się na zdolności do tworzenia, kontrolowania i rozsiewania zarazy.

Wliczając robotników klanu i pochwyconych niewolników, większość siły militarnej klanu Pestilens stanowią mnisi zarazy. To fanatycy religijni, poświęcający się oddawaniu czci Rogatemu Szczurowi. Ich ciała trawią zarazy, a mnisi są tak przyzwyczajeni do bólu, że niemal go nie odczuwają. W połączeniu z religijnym zapałem odporność na ból sprawia, że klanbracia Pestilens są niebezpiecznymi wojownikami, zwłaszcza w dużej liczbie.

Mnisi zarazy wierzą, że reszta skavenów została wprowadzona w błąd przez Szarych Proroków. Uważają, że przeciętny szczuroczłek jest ślepy na to, co stanowi prawdziwe oblicze Rogatego Szczura. Głównym celem klanu jest prowadzenie reszty Podimperium na właściwą drogę, jednocześnie unikając

oskarżeń o herezję ze strony Szarych Proroków. Jedynym sposobem gwarantującym sukces jest tymczasowe spełnianie żądań Szarych Proroków. Z czasem, gdy uda się zdobyć kontrolę nad innymi klanami, Szarzy Prorocy będą musie także pójść w ich ślady, albo zginą.

Podobnie jak Szarzy Prorocy, także mnisi zarazy oraz kapłani i diakoni klanu Pestilens wierzą, że wkrótce nastąpi czas Wielkiego Wyniesienia. Pestilens dodają do tej mitologii osobliwe przekonanie, że Rogaty Szczur zezwoli na to zwycięstwo tylko wtedy, gdy większość Podmroku nawróci się na ich formę kultu. Jakże inaczej można wytłumaczyć ciągłe porażki i nieudane kampanie Panów Rozkładu?

W dalszej perspektywie klan Pestilens zamierza zdziesiątkować populację Starego Świat za pomocą plag, chorób i brutalnej siły. Ze względu na swoją nienaturalną odporność na choroby kapłani zarazy są przekonani, że gdy cała rasa skavenów przyjmie prawdę i stanie się jednością z chorobami, które tworzą Pestilens, totalny podbój świata będzie jedynie kwestią czasu.

Zarazy klanu Pestilens zabijają podstępnie, lekceważąc siłę oręża i wytrzymałość zbroi. To cicha broń, która nie stanowi zagrożenia dla życia odpornych mnichów zarazy. Co więcej, sam wróg przyczynia się do dalszego rozprzestrzeniania się zarazy i zapewnia doskonałe warunki dla rozwoju chorób. Dzieje się tak z powodu niskiego poziomu higieny w większości miast Starego Świata. Dodatkową zaletą tej metody jest fakt, że choroby nie niszczą budowli, wyposażenia ani innych zdobyczy wojennych.

Gdy zaraza zaczyna zbierać żniwo, szaleństwo i odporność mnichów zarazy sprawiają, że siły zbrojne Pestiles są potężnym przeciwnikiem na każdym polu walki. Toczących pianę z pysków klanbraci prowadzą do bitwy kadzielnicy, uzbrojeni w bluźniercze kadzielnice zarazy. Pestilens jest pewny, że wrogowie padną ofiarą plagi albo poddadzą się rozpaczy, widząc cierpienie kompanów. Nawet jeśli przetrwają fizyczne i umysłowe szkody, jakie wyrządza zaraza, będą tak osłabieni na ciele i duszy, że z łatwością ustąpią przed hordami szczurów.

Pestilens wykorzystują wiele metod rozsiewania śmiertelnych zaraz. W tym specjalnie hodowanych gryzoni, zwanych szczurami zarazy, które zostają zainfekowane chorobami, a potem wypuszczone do kanałów ściekowych i na ulice miast Starego Świata. Szczury to powszechny widok w każdym mieście, więc dla przypadkowego obserwatora zarażone zwierzęta nie różnią się od zwykłych szczurów. Skradając się bezszelestnie, przedostają się do domów i spiżarni, zostawiając zakażone odchody i nadjedzoną żywność.

Inna taktyka rozsiewania zarazy wymaga użycia więźniów. Ofiary zaraża się chorobą, której objawy ujawniają się dopiero po pewnym czasie. Po zainfekowaniu skaveny uwalniają nieszczęśników. Gdy jeńcy powracają do domów, stają się nieświadomymi zabójcami setek rodaków. Zanim objawy staną się widoczne, jest o wiele za późno.

Klan Pestilens służy Panom Rozkładu, niszcząc wrogów za pomocą plag, jakich Stary Świat nigdy nie widział. Rada z wielką radością korzysta z pomocy Pestilens w czasie bitwy, ponieważ zaraza to potężna broń w każdym arsenale. Władcy Zarazy są nie tylko zdolni tworzyć nowe choroby, ale potrafią także bez wysiłku wiele z nich leczyć.

W mniemaniu członków klanu Pestilens leczenie jakiejkolwiek choroby czy zarazy jest bliskie bluźnierstwu, wiedzą jednak, że to nie jest właściwy czas, by przedstawiać taki punkt widzenia Panom Rozkładu. Niech Rada Trzynastu doceni wartość wkładu Pestilens w wysiłek wojenny i nadal korzysta z pomocy klanu, a tymczasem mnisi zarazy przygotują dalsze sposoby szerzenia *błogosławieństwa* Rogatego Szczura.

KLAN SKRYRE:

Klan Skryre włada w Skavenblight, zatłoczonej metropolii skavenów uważanej za stolicę Podmroku. Dostęp do bogatych żył Upiorytu pod miastem umożliwił rozwijanie technologii, z której słynie klan. W wyglądzie miasta odbija się natura panów Skavenblight - jest bluźnierczo nowoczesne, przynajmniej w porównaniu z większością innych osad szczuroludzi.

Bez wątpienia Skryre to najbogatszy i najpotężniejszy ze wszystkich Wielkich Klanów. Siła klanu polega zarówno na sztuce rzemieślniczej, jak i czarnoksięskiej. Znaczna część technologii Skryre ma przeznaczenie militarne, łącząc równe ilości magii i Spaczenia, by tworzyć broń niespotykaną nigdzie indziej w Starym Świecie. Na szczęście dla wrogów klanu Skryre te wyroby są często równie niebezpieczne dla skavenów, jak dla wrogów szczuroludzi.

Ponieważ Skryre zajmują się przede wszystkim wyrobem broni, łatwo przeoczyć inne dokonania klanu. Spaczinżynierowie stworzyli niezwykłe mechanizmy: od zasilanych Kamieniem Przemian i napędzanych parą *żelaznych spaczpowozów*, które umożliwiają transport z jednego końca Podimperium na drugi, do *dalekopisku*, urządzenia pozwalającego na komunikację między skavenami, które dzieli wielki dystans. W istocie większość prac wydobywczych w Podmroku dokonywana jest za pomocą skonstruowanych przez Skryre glebogryzarek i świdrów do skał.

Spaczinżynierowie z klanu stale opracowują nowe technologie. Ich eksperymenty mają jednak równe szanse powodzenia, jak i porażki, często z katastrofalnym skutkiem. Skryre uważają, że błędy są nieuniknione, szczególnie w przypadku badań, które przekraczają granice dotychczasowych osiągnięć technologicznych. Liczba robotników, mechaników i inżynierów, którzy zginą w wyniku tych eksperymentów, nie ma znaczenia wobec wartości danego wynalazku.

Klan Skryre zwiększa swą władzę, zabezpieczając dostęp do wytworów zaawansowanej technologii. Zgłębiając nowe obszary badań i dokonując wielkich odkryć, klan jednocześnie zwiększa swój autorytet wśród rywali. Wyprodukowane przez Skryre i sprawdzone w bitwach wyposażenie jest często sprzedawane lub wypożyczane innym klanom, co pogłębia zależność od wyrobów klanu i zapewnia mu miejsce w Radzie Trzynastu.

Spaczinżynierowie Skryre równie często modyfikują istniejące urządzenia. Spaczdżezail to przykład oręża wykradzionego przez Skryre i ulepszonego z pomocą sporej ilości żelaza i stali z domieszką Upiorytu. Cięższy oręż, jakim jest kulomiot i miotacz spaczognia, przypomina projekty opracowane przez inżynierów krasnoludzkich, przed wielu laty.

Skryre z wielką skutecznością wykorzystuje przewagę technologiczną na polu bitwy. Chociaż podobnie jak inne klany polega na klanbratach, wojownicy klanu są znacznie lepiej wyposażeni i uzbrojeni w niszczycielski oręż. Drużyny obsługujące broń ciężką używają kulomiotów i miotaczy spaczognia, podczas gdy lepiej wyszkoleni szczuroludzie dysponują spaczpistoletami i kulami wypełnionymi trującym gazem. Snajperzy, uzbrojeni w spaczdżezaile, zajmują pozycje na tyłach własnych oddziałów i z daleka eliminują wrogich dowódców i bohaterów. Na tyłach formacji Skryre stoją wielkie spaczdziała, zdolne miotać niszczycielskimi spaczbłyskawicami. Obsługiwane przez licznych techników i inżynierów spaczdziała mogą łatwo eksplodować przy najmniejszym błędzie załogi.

Podobnie jak wszystkie pozostałe klany skavenów, Skryre są gotowi do wielkich poświęceń, jeśli ma to zapewnić osiągnięcie ostatecznego zwycięstwa nad wrogami. Wystrzelenie z kulomiotu lub spaczdziała w gęstwę własnych oddziałów w celu zniszczenia groźnego wroga albo machin wojennych jest dla wodzów Skryre całkowicie akceptowalną decyzją.

Dostarczając Radzie Trzynastu piekielnych machin, klan Skryre umacnia swoją pozycję w Podmroku. Każdy z Panów Rozkładu jest doskonale świadom wartości Skryre, a klan nigdy nie dopuści, by o tym zapomniano. Nowe wynalazki i urządzenia wojenne są regularnie demonstrowane Panom Rozkładu, a najbardziej obiecujące otrzymują fundusze od reszty Wielkich i Pomniejszych Klanów. Wiele zwycięstw odniesiono dzięki osiągnięciom spaczinżynierów i ich pomocników, których z kolei wspierały wynalazki klanu Skryre.

POMNIEJSZE KLANY:

Większość skavenów należy do jednego z Pomniejszych Klanów. Nie sposób powiedzieć, ile ich jest, ale panuje przekonanie, że liczba idzie w setki. Rywalizacja pomiędzy mniejszymi klanami jest zaciekła, a zdrada powszechna. Nowe klany powstają i upadają w ciągu kilku tygodni. Wśród mniejszych frakcji istnieje kilka, które wybijają się ponad pozostałe, chociaż nawet one bledną w porównaniu z potęgą Wielkich Klanów. Mimo iż ustępują im bogactwem i wpływami, mają swoich reprezentantów w Radzie Trzynastu.

KLAN FLEM:

Często mylone z klanem Pestilens, skaveny z klanu Flem zgłębiają sztukę tworzenia zaraz. Różnią się jednak od swych silniejszych rywali tym, że nie przejawiają religijnego zapału mnichów zarazy, chociaż niewiele skavenów zdaje się dostrzegać różnicę pomiędzy tymi dwoma klanami. Klan Flem kroczy niebezpieczną ścieżką, doskonale wiedząc, że Pestilens będą tolerować ich istnienie, dopóki nie będą gotowi wchłonąć ich do swego zepsutego zgromadzenia. Zanim to jednak nastąpi, Flem starają się podążać śladami potężniejszych od siebie i zawsze wspierać klan Pestilens w każdej sprawie.

KLAN MORS:

Dzięki serii zwycięstw i ekspansji klan Mors jest już bardzo bliski, by dorównać klanom Eshin, Pestilens, Moulder, a nawet Skryre pod względem siły i wpływów. Zjednoczone cztery Wielkie Klany mogłyby z łatwością zmiażdżyć Mors, podobnie jak niszczyły inne klany w przeszłości. A jednak klan Mors nadal szczyci się swoją pozycją i nikt nie jest pewien dlaczego Wielkie Klany nie reagują w tradycyjny sposób. Wódz Norowgryz, sprawca niebywałych sukcesów klanu Mors i niekwestionowany władca Miasta Kolumn, zasiada obecnie w Radzie Trzynastu. Bezwzględne metody Norowgryza doprowadziły do śmierci wielu rywali, a także do całkowitego zniszczenia co najmniej sześciu mniejszych klanów. Dzięki triumfom Norowgryz niebywale zwiększył bogactwo i władzę klanu Mors. Skaveny z pokonanych klanów wzmocniły armię Mors oraz zasiliły rzesze niewolników, a w podbitych gniazdach w całym Podmroku dumnie wiszą flagi zwycięzców.

Wiele potężnych skavenów zginęło na skutek knowań wodza i nikt nie potrafi powiedzieć, do czego będzie zdolny, aby obronić osiągnięty prestiż swojego klanu. Nawet gdyby Norowgryz został zgładzony, władzę w klanie obejmie jeden z kapitanów. Biorąc pod uwagę skuteczność dotychczasowej strategii bitewnej klanu, głupotą byłoby zakładać rozpad Mors, nawet w przypadku śmierci charyzmatycznego wodza, jakim jest Norowgryz.

Skaveny z klanu Mors przejawiają wobec swoich przywódców, a nawet względem siebie, lojalność niesłychaną w społeczności szczuroludzi. Nawet te skaveny, które zostały włączone do Mors z pokonanych klanów, wkrótce zaczynają głośno wychwalać Norowgryza i jego świtę. Nikt nie jest pewien, czy ta lojalność to wynik plugawego czarnoksięstwa, nieznanych narkotyków, czy może czegoś innego, czego jeszcze żaden inny Pan Rozkładu nie odkrył.

Podobnie jak każdy z Pomniejszych Klanów, Mors pragnie zająć miejsce wśród Wielkich Klanów. Norowgryz jasno stwierdził, że ma zamiar poprowadzić wszystkie skaveny ku nieuchronnemu zwycięstwu nad światem na powierzchni. Biorąc pod uwagę nieprzerwane pasmo zwycięstw, być może uda mu się tego dokonać.

Pozostałe klany przekonane, że nie nadszedł jeszcze czas na kolejny najazd, nie są tak skłonne posłuchać tego wezwania do inwazji na świat

powyżej. Norowgryz potępia takie zdradzieckie gadanie, uznając je za żałosne wymówki, jednak nie chce zrezygnować z niedawno zdobytej pozycji Pana Rozkładu. Dlatego gra na zwłokę, czekając, aż jego wpływy w Radzie Trzynastu odpowiednio wzrosną. Tymczasem zadowala się spoczywaniem na laurach, pławiąc się w uwielbieniu fanatycznych żołnierzy.

Klan Mors wykorzystuje różne techniki walki: od sprawdzonego zarzucania wroga legionami niewolników i klanbraci, przez skrytobójstwa, po trucizny, z których słynie w całym Podmroku. Jednak najsilniejszą stroną klanu jest zdolność błyskawicznego przystosowywania się do bieżącej sytuacji. Mors nie zainwestował całkowicie w jedną metodą prowadzenia wojny lub w wybrany typ broni i ta wszechstronność okazuje się cenną zaletą wśród Wielkich Klanów, które zazwyczaj trzymają się jednego kierunku rozwoju.

W bitwie Mors wykazał się fanatycznym uporem, brutalnością i okrucieństwem. Wrogowie klanu byli wybijani do ostatniego najpodlejszego klanbrata. Klany, które już wcześniej stanęły naprzeciw oddziałów Mors, mają podkopane morale, głównie ze względu na ich bezlitosną reputację. Skavenom, które poddały się bez walki, okazuje się łaskę, po czym więzi się do chwili, gdy ich klan poniesie sromotną klęskę, a potem włącza się je w szeregi zniewolonych klanbraci klanu Mors.

Pochodzące z pokonanych klanów skaveny, które wydają się dość obiecujące, otrzymują awans na odpowiedzialne stanowiska, o ile dowiodą tego, że można im zaufać. Norowgryz uważa, że do niewoli powinny trafiać tylko te skaveny, które zasługują na taki los, podczas gdy te, które mają coś do zaoferowania klanowi Mors, powinny zostać odpowiednio wykorzystane. Typowe dla skavenów zdrady i wzajemne oskarżenia są również częste w szeregach klanu, gdyż postrzegane są jako metody, dzięki którym godne tego skaveny działają na korzyść klanu jako całości.

Klan Mors musi dowieść swojej wartości Panom Rozkładu, jednak będzie miał ku temu okazję, jeśli wódz Norowgryz zrealizuje swoje plany. Rada Trzynastu nie jest jeszcze pewna, jak w najlepszy sposób wykorzystać klan Mors, a prowadzone między Panami Rozkładu dyskusje na ten temat są bardzo żywiołowe. Nie jest tajemnicą, że Skryre pragną zniszczenia Mors, przeciwko czemu wielokrotnie protestował klan Moulder. Pestilens, którzy zajmowali niegdyś podobną pozycję jak Mors, muszą jeszcze podjąć decyzję. Eshin oczywiście nie zdradzają się z tym, co myślą o zuchwałym klanie.

Spośród wszystkich Panów Rozkładu jedynie Profeta udzielił wsparcia Mors. Solidarność Mors, będąca oczywistym czynnikiem odpowiedzialnym za ostatnie sukcesy klanu, intryguje Profetę. Jeśli uda się odkryć metody, dzięki którym Norowgryz gwarantuje lojalność klanbraci, wówczas być może Wielkie Wyniesienie stanie się faktem. Ostatecznie obowiązkiem Szarych Proroków jest utrzymywanie jedności skavenów jako rasy, a Norowgryz wyraźnie odnosi sukcesy w kontrolowaniu i jednoczeniu swoich poddanych.

KLAN SKAAR:

Klan Skaar jest znany z prowadzenia rozległych operacji wydobywczych. Członkowie klanu, wyszkoleni w eksploatowaniu złóż Upiorytu, często działają w ścisłej współpracy z klanem Skryre i Moulder. Podobno Skaar prowadzi niebezpieczną grę, podjudzając klany Moulder i Skryre przeciwko sobie. Większość skavenów sądzi, że ten militarnie słaby klan zostanie ostatecznie zniszczony, a jego kopalnie przejęte przez Skryre, bądź Moulder, albo jednych i drugich.

KLAN SKAB:

Uznawani za jednych z najlepszych wojowników w społeczności skavenów, klanbracia Skab są często wynajmowani do świadczenia usług innym klanom. Co ważniejsze, w tym klanie rodzi się więcej czarnoszczurów niż w innych klanach, dlatego wywodzi się z niego większość szturmoszczurów. Doskonale wyćwiczeni wojownicy często odsprzedawani są innym klanom, gdzie służą jako ochroniarze hersztów, wodzów i Szarych Proroków.

KLAN SKAUL:

Nikt nie ma pewności, dlaczego Skaul utrzymuje swoją pozycję w Radzie Trzynastu. Populacja klanu składa się niemal w całości z hedonistów i osobników uzależnionych od wzmocnionych Upiorytem narkotyków. Jednym z powodów ich sukcesu może być fakt, że w ciągu ostatnich pięciu dekad w miotach klanu Skaul urodziło się wielu Szarych Proroków. Niektórzy twierdzą, że powszechne używanie narkotyków w tym klanie ma wiele wspólnego z dużą ilością rodzących się tam Szarych Proroków.

KLAN SLEEKIT:

Liczne z tuneli Podmroku łączą podziemne rzeki i morza. Większość skavenów unika tych regionów z obawy przed mrocznymi istotami, które podobno tam żyją, jednak klan Sleekit codziennie wykorzystuje te szlaki. Skaveny z Sleekit są doskonałymi marynarzami i nawigatorami. Podobno dotarły do mrocznych rubieży świata pod ziemią oraz znają straszliwe tajemnice o stworach, które żyją się z dala od blasku słońca.

KLAN VERMS:

Verms to żałosny klan, pogardzany i poniżany przez wszystkie inne, nawet te mniejsze klany, które nie mają szans rywalizować z jego dość ograniczoną siłą. Verms zajmują się insektami, glistami i innymi rodzajami szkodników. Pojawienie się licznych gatunków nienaturalnie wielkich owadów, pająków i podobnych stworów przypisywane jest eksperymentom klanu Verms.

WOJNA:

Skaveny muszą prowadzić wojny, inaczej ryzykują śmierć głodową całej rasy. Zmusza je do tego własna płodność, ponieważ mnożą się szybko i bez opamiętania. W miarę jak nory i gniazda Podmroku stają się coraz bardziej zatłoczone, coraz silniej wyczuwalne jest piżmo wojny. Wtedy skaveny stają się agresywne i wściekle rzucają się na siebie, nawet bez powodu.

Gdy ten stan nasili się, osiągając punkt krytyczny, skaveny ruszają na wojnę, pogrążając się w orgii rzezi pobratymców albo próbując podbić świat na powierzchni. Wierzą, że ostateczne zwycięstwo nad innymi rasami to tylko kwestia czasu, a gdy wreszcie zatriumfują, Rogaty Szczur zagrodzi je zasłużonym łupem.

OFIARY:

Skaveny patrzą na świat z perspektywy drapieżców, postrzegając wszelkie stworzenia żyjące pod słońcem jako potencjalne narzędzie albo przyszłe ofiary. Chciwa natura każe szczuroludziom zwracać się przeciwko własnemu rodzajowi równie często, jak przeciwko mieszkańcom świata na powierzchni. Nic zatem dziwnego, że skaveny wolą wybierać na ofiary przede wszystkim jednostki słabe. Społeczeństwo szczuroludzi opiera się na przetrwaniu najsilniejszych i tylko tacy osiągają sukcesy przez dłuższy czas. Dla skavenów słabi istnieją tylko po to, by służyć silnym, i stanowią niezbędny kontrast, który pomaga każdemu szczuroczłekowi oceniać pozycję kamratów oraz własną w stale zmieniającej się hierarchii społeczeństwa skavenów.

Gdy nie żerują na sobie nawzajem, skaveny zwracają się przeciwko mieszkańcom świata na powierzchni. W większości przypadków szczuroludzie postrzegają ludzi, krasnoludy, elfy oraz inne rozumne rasy jako potencjalne cele. Wysyłane są stada zwiadowcze, by zbierać jedzenie, więźniów i kosztowności z osad na powierzchni. Pozwala to uzupełnić Skaveńskie siły robocze i dostarczyć cennych frykasów dla rozmiłowanych w luksusie wpływowych szczuroludzi. Więźniowie wykorzystywani są nie tylko do pracy. Wielu niewolników oddawanych jest Rogatemu Szczurowi w rytualnych ofiarach, podczas gdy inni są zarzynani jak bydło i zużywani, by wykarmić liczną społeczność Podmroku.

TAKTYKA:

Skaveny są mistrzami podchodów, podstępu i intrygi. To cechy, które dziedziczą kolejne pokolenia, doprowadzając je do perfekcji. W bezwzględnym świecie szczuroludzi jest to po prostu kwestia przetrwania. Codzienną egzystencję przeciętnego klan brata wypełnia więcej knowań, spisków i ułudy, niż można to sobie wyobrazić. Biorąc pod uwagę sytuację w Podimperium, nic dziwnego, że lekcje, jakie skaveny odbierają, zmagając się o pozycję i prestiż we własnych hordach, są równie skutecznie wykorzystywane przeciwko reszcie świata.

PODSTĘP:

Zasadzka oraz wykorzystanie ciemności i cieni to taktyka często stosowana przez skaveny. Podobnie jak w przypadku trucizny i choroby, element zaskoczenia to cecha charakterystyczna działań szczuroludzi. Skaveny rzadko podejmują otwartą walkę, a jeśli okoliczności zapewniają jakąś przewagę, bez względu na to, jako bardzo będzie to nikczemne, z ochotą to wykorzystają. Walka w świetle dnia nie jest czymś, co skaveny podejmują dobrowolnie, o ile nie są zdesperowane albo absolutnie przekonane o swoim zwycięstwie.

PRZEWAGA LICZEBNA:

Raz czy dwa znajdziesz jakieś ciało, ale to może być gorsze nic nie znaleźć go w ogóle. Mamy wśród krasnoludów takie powiedzenie: 'Jeśli moja tarcza zawiedzie, niechaj moje ciało będzie moją tarczą'. Nie lubimy, jak się nas atakuje od tyłu. Ale gdy dopadną cię skaveny… Sześć z nich skoczy na ciebie, powali cię, zacznie gryźć i drapać, wydłubie ci oczu, wyrwie język i przeżuje bebechy, gdy będziesz leżeć w agonii… a rany będą wszędzie. To nie jest śmierć godna krasnoluda. O, nie…

- Behram Gundarson, wojownik podziemny.

Pojedynczy skaven jest słaby i tchórzliwy. W tej kwestii kluczowa rada to: 'dziel i rządź'. Dwójka lub trójka skavenów łatwo polegnie od twego miecza, ale w większej liczbie opadną cię ze wszystkich stron, zakradną się od tyłu w ciemnych tunelach, a nawet runą z góry lub podkradną się z dołu, atakując bez lęku i troski o własne żywoty. Są jak fala oceanu - lecz podobnie jak w przypadku fali, jeśli staniesz mocno, rozbiją się o ciebie. Utrzymuj dystans, uderzaj, a potem wycofuj się i próbuj celować w większe sztuki, szczególnie w tych z czarną lub szarą sierścią, a nie brązową. To są generałowie wśród skavenów i bez nich pozostałe złamią się znacznie szybciej. Nie tak trudno je pokonać, jeśli nie stracisz głowy w obliczu przewagi liczebnej i furii wroga. Zaprawdę, tam na dole, w ciemności, to strach jest twoim prawdziwym wrogiem, nie skaveny.

- El Gatto del San Stefenato, tileański 'szczurołap'.

Skaveny najczęściej wykorzystują przewagę liczebną. Mnożą się szybko, osiągając dojrzałość płciową w ciągu kilku krótkich lat, a ich płodność sprawia, że populacja rośnie wykładniczo nawet wtedy, gdy ponoszą wielkie straty. Ponieważ w Podmroku życie jest tanie, skaveny ochoczo poświęcają swoich poddanych. Nie ma dla nich wielkiej różnicy między poświęceniem

jednego zniewolonego klan brata, a całego regimentu szturmoszczurów. W norach zawsze czekają inni, by zająć miejsce zmarłych.

STRACH:

Jeśli chcesz się przekonać, że skaveny nie są po prostu zwierzoludźmi, stań kiedyś pośrodku wioski, na którą napadły te ścierwa. Zwierzoludzie są zabójczy i sieją spustoszenie w Imperium, ale to stwory, które tylko bezmyślnie niszczą. I tyle. Przechodzą przez jakieś miejsce i trudno to ukryć. Są gorsze niż ogry - rozbijają wszystko na kawałki, rozwalają domy, rozrywają ludzi i zostawiają za sobą tylko śmierć i zamęt. Skaveny są całkiem inne. Gdy chcą zająć miasto… Cóż, wtedy czekają. Planują. Zbierają siły. Potem ruszają całą chmarą, atakując w ciemności i opadają na ciebie, zanim się zorientujesz. Widziałem opustoszałe miasta, w których jedna dachówka nie spadła z dachu u żadna włócznia nie została zdjęta ze ściany. A kogo nie porwą do pracy w swych kopalniach, tego pożerają, więc po wszystkim nie pozostaje nic, tylko kilka plam krwi i ten ohydny smród. To jest nienaturalne i cholernie niepokojące - całe miasto zacnych ludzi, które znika bez śladu.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny.

W AS2387 skaveny zostały zdradzone przez księcia Karstena z Wladenhof, z którym od wielu lat utrzymywały sojusz. W ramach zemsty za zuchwałość Karstena szczuroludzie zaatakowali Waldenhof i porwały wszystkie dzieci, jakie mieszkały pomiędzy murami miasta. Sama groza i żal wywołany takim czynem jest potężną bronią, którą skaveny stosują z ochotą.

Charakterystyczna dla szczuroludzi taktyka polega na wzbudzaniu strachu. Popełnione przez nie zbrodnie i inne odrażające czyny wywołują paraliżujący strach w sercach przeciwników. Jeśli zostaną one odkryte długo po fakcie, groza wzrasta w dwójnasób.

TRUCIZNY:

Trucizna to broń powszechnie stosowana przez skavenów. Chociaż skrytobójcy z klanu Eshin pozostają niekwestionowanymi mistrzami wszelkich rodzajów trucizn, wszystkie skaveny potrafią się nimi posługiwać. Prawidłowo użyta pojedyncza dawka toksyny lub jadu, potrafi osłabić przeciwnika, nawet w skali całego narodu. Przywódcy wrogich sił - generałowie, rycerze, a nawet arystokraci - często stają się celami skaveńskich skrytobójców, ponieważ ich śmierć może wywołać zamieszanie i upadek morale wśród poddanych.

WYWIAD:

Skaveni to niezrównani szpiedzy. Wszędzie mają oczy i uszy, ukryte w metropoliach Imperium. Szczuroludzie używają siatki szpiegowskiej z doskonałym skutkiem, a zebrane informacje sprzedają za Upioryt lub używają do szantażowania osób, które chcą wykorzystać do własnych, mrocznych celów. Szantaż to główne narzędzie, dzięki któremu skaveny utrzymują kontrolę nad ludzkimi agentami i politykami. Informacje zebrane w najmroczniejszych zakamarkach imperialnych miast często bardzo poważnie obciążają dzierżących ster władzy. W Starym Świecie jest niewielu ludzi, którzy nie chcieliby, żeby ich tajemnice zostały pogrzebane i zapomniane.

Poza politycznymi zastosowaniami wywiadu, skaveny pragną także przyglądać się poruszeniom wrogich wojsk. Gdy znaczące siły zbrojne mobilizują się w pobliżu dużej osady imperialnej, można być pewnym, że skaveny o tym wiedzą. Oceniają skalę takich działań, próbując wykorzystać nagłe osłabienie w innych rejonach. Szczuroludziom udaje się także przewidywać ruchy dużych formacji wojsk, a mnisi zarazy z klanu Pestilens znani są z zakażania zapasów żywności i wody, których wrogie armie bez wątpienia zaczną używać, wykonując postawione przed nimi zadania.

NIEWOLNICY:

Skaveny są rasą, która chętnie wykorzystuje i zniewala inne. Jeńcy i niewolnicy zajmują najniższe miejsce w hierarchii społecznej szczuroludzi. Wykonują prace, do których nie zniżyliby się najpodlejsi klanbracia, takie jak wytwarzanie żywności lub prace górnicze. W czasach nagłego przypływu zapału religijnego niewolnicy są całymi setkami poświęcani Rogatemu Szczurowi, a ich krew spływa szkarłatnymi strugami z plugawych ołtarzy.

Niewolnicy mogą zostać wykorzystani w dowolny sposób. Zebrani w większe formacje, niewolnicy skavenów rzucani są bezładnie na wrogie oddziały, podczas gdy wojska szczuroludzi nękają obie strony czarnymi strzałami i kulami trującego wiatru. Ciała tych nieszczęśników używane są jako rampy dla nacierających za nimi szturmoszczurów i klanbraci, którzy wspinają się po nich i zgniatają na miazgę, gdy wokół szaleje bitwa.

Niewolnicy są towarem, z którym szczuroludzie się nie liczą, dlatego często muszą być pozyskiwani nowi. W Podmroku słabsze klany, które zostały pokonane przez silniejsze, są niewolone do ostatniego osobnika. Gdy skaveny nie mogą brać swoich do niewoli, wysyłają stada do odległych ludzkich osad z misją zdobycia jeńców. Niewolnicy nie będący szczuroludźmi są traktowani jeszcze gorzej, a większość po krótkim czasie umiera z powodu chorób, głodu lub wycieńczenia.

ZARAZY:

Wielka Zaraza z AS1111 to doskonały przykład plagi, wykorzystanej przez skaveny jako broń. Plaga rzuciła Imperium na kolana, umożliwiając skavenom dokonanie najazdu, który nie miał sobie równych nigdy wcześniej. Cierpieli wszyscy bez wyjątku - arystokraci i chłopi - gdy plaga szerzyła się wśród szlaków handlowych, podążając śladem kupców i uchodźców. Gdy skaveny opuściły swe gniazda, Imperium zachowało jedynie cień dawnej chwały.

Choroba to oręż, z którego skaveny korzystają nader chętnie. Przeciwko zarazie zbroja jest bezużyteczna, a żadne ostrze nie może jej zniszczyć. Szerzy się niewidocznie, a przyczyny infekcji są niezrozumiałe dla większości obywateli Imperium. Biorąc pod uwagę żałosny stan higieny w większości Starego Świata, niewiele można uczynić, by powstrzymać epidemię. Gdy wśród ludności pojawią się pierwsze symptomy, jest już zwykle za późno, aby uczynić cokolwiek poza modlitwą.

Klan Pestilens, doskonale znany z wykorzystania chorób jako broni, często był zwiastunem plagi w Imperium. Nagłe wybuchy zarazy na gęsto zaludnionych obszarach czasami poprzedzają nowe natarcie skavenów. Choroby powodują śmierć i chaos, zabijając ofiary w powolny i podstępny sposób. Nawet choroba, która nie wywołuje natychmiastowej śmierci, może uniemożliwić przeciwnikowi wykorzystanie całego potencjału militarnego. Jeśli pomimo swego stanu zarażone jednostki ruszą do boju, ich skuteczność w nieunikniony sposób będzie ograniczona.

LUDNOŚĆ:

Chociaż społeczeństwo skavenów wydaje się niezwykle proste i brutalne, w rzeczywistości jest bardziej złożone, niż na to wygląda. Cechują je intrygi, zdrady i głęboko zakorzeniona nienawiść wobec świata ludzi. Wszystko, co robią szczuroludzie, ma służyć polepszeniu ich pozycji, zarówno osobników indywidualnych, jak i całej cywilizacji.

SAMICE:

Powszechnym nieporozumieniem dotyczącym skavenów jest przekonanie, że wszystkie są płci męskiej. Kwestia, skąd się biorą szczuroludzie, jest szeroko dyskutowana wśród nielicznych uczonych, którzy wykazują zainteresowanie tym gatunkiem, i wysuwane są liczne absurdalne teorie na ten temat. Jedną z nich jest twierdzenie, że skaveny rodzą się bezpośrednio z Chaosu, podczas gdy inne głosi, że to tylko zwykłe szczury, zmutowane na skutek ciągłego oddziaływania Kamienia Przemian. Prawda jest taka, że samice skavenów faktycznie istnieją, ukryte w głębiach Podmroku.

Samice szczuroludzi służą wyłącznie rozmnażaniu się tego bluźnierczego gatunku i są tylko po części świadome tego, co się wokół nich dzieje. Ciągłe zażywanie wyrabianych z Upiorytu narkotyków, rozpoczynane w młodym wieku, utrzymują je w ignorancji wobec wydarzeń w Podimperium. Samice są do tego stopnia odizolowane od reszty swej rasy, że nie potrafią nawet posługiwać się językiem własnego gatunku, nie są też zdolne do czegokolwiek poza rodzeniem potomstwa… przynajmniej tak uważają samce skavenów.

CECHY CHARAKTERU:

Zasłyszeć można czasem opowieść o dwóch skavenach, braciach z jednego miotu. Gdy penetrowali lasy nad swoją norą, natknęli się na rozwścieczonego minotaura. Roztropnie uciekli przed bestią, lecz ta ruszyła w pogoń i ścigała ich przez wiele kilometrów.
- Z pewnością nie zdołamy uciec przed tym straszliwym stworem - powiedział pierwszy skaven, ciężko dysząc.
Drugi zapiszczał w odpowiedzi:
- Wcale nie musimy tego robić.
Niepewny znaczenia słów brata, pierwszy skaven zapytał:
- Jakże to?
A wtedy drugi przewrócił pierwszego i zakrzyknął:
- Wystarczy, że tylko ja ucieknę!

- przypowieść z *Kazań Rogatego Szczura*

Skaveny reprezentują wiele cech, które typowy, wierny Sigmarowi obywatel Imperium uznałby za odrażające. Szczuroludzie to stworzenia samolubne, wychowane w niespokojnym społeczeństwie, które ponad wszystko ceni przetrwanie. Aby osiągnąć ten cel, skaveny imają się wszelkich sposobów, powstrzymując się tylko wtedy, gdy grożą im surowe konsekwencje, choć nawet one tracą znaczenie w obliczu najwyższego zagrożenia. *Lepiej niech zginie on, niż ja* - to motto każdego skavena, umocnione przez tysiąclecia aktywnego wprowadzania go w życie przez nikczemny gatunek szczuroludzi.

Życie i wolność osobista nie mają żadnej wartości w społeczeństwie skavenów. Przetrwanie jest ważniejsze od losu jednostki, a słabym rzadko pozwala się żyć, o ile nie są w stanie zapewnić swoim przełożonym konkretnych korzyści. Chociaż dla skavena życie jest tanie, każdy z nich zmaga się, by przetrwać pomimo wszelkich przeciwieństw. Przyparty do muru skaven będzie walczył do ostatniej kropli krwi - swoich podwładnych. Nawet związki z rodzeństwem są w najlepszych razie powierzchowne i trwają tylko tak długo, jak bracia i kuzyni pozostają przydatni.

Pomimo dążenia pojedynczych skavenów do zapewnienia sobie przetrwania i awansu w społeczeństwie, każdy osobnik może okazać zaciekłość niebywałą u innych ras. Gdy w ich podziemnym imperium zaczyna brakować jedzenia lub miejsca, skaveny spoglądają w twarz śmierci bez mrugnięcia okiem, zwłaszcza gdy stanowią część większej grupy. Nikt nie potrafi stwierdzić, czy do takiej śmiałości pcha je sam głód, czy sprawia to jakiegoś rodzaju instynkt grupowy lub podsycający wściekłość zapach, czy też do działania zmusza je strach przed karą wymierzoną przez przywódców. Prawdopodobnie jest to kombinacja wszystkich wymienionych czynników.

Chociaż rzadko to przyznają, skaveny postrzegają wszystkich swoich współplemieńców jako potencjalnych wrogów. Skavenom, które stoją u władzy, zazdrości się ich pozycji, podczas gdy ci szczuroludzie, którzy pełnią mniej ważne role, stale podejrzewani są o gotowość do buntu. Empatia wykazywana przez skaveny ogranicza się do rozpoznawania zazdrości u kamratów. Najczęściej obiektami tych podejrzeń bywają szczuroludzie z otoczenia skavena, bez względu na to, czy są to obawy uzasadnione, czy nie. Motywacje skavenów nigdy nie są czyste i nawet najprostsze działania jednego osobnika mogą wywołać narastające fale podejrzliwości, które ostatecznie wywierają wpływ na każdego, kto się z nim zetknie.

Skaveny nigdy nie biorą odpowiedzialności za swoje porażki, zamiast tego obwiniają innych i oskarżając swoich rywali o własne niepowodzenia. Zasadność tych oskarżeń nie gra roli dla oskarżającego, oskarżonego czy przełożonego, który musi ich wszystkich osądzić. Dla zainteresowanych stron liczy się tylko waga danego przypadku. Wzajemne przerzucanie winy zawsze było popularnym sposobem rozstrzygania sporów, a skaveny, które nie potrafią obarczyć odpowiedzialnością za swoje niepowodzenia kogoś innego, rzadko żyją długo. Co ciekawe, ten nawyk po upływie stuleci przekształcił się ze zwykłego instynktu samozachowawczego i sprytu w coś w rodzaju wrodzonego przekonania. Niemal wszystkie skaveny wydają się psychologicznie uwarunkowane, by wierzyć, że ich własne porażki muszą wynikać z niekompetencji podwładnych, sabotażu dokonanego przez zazdrosnego rywala albo złego planu ułożonego przez zwierzchnika. Koncepcja porażki z własnej winy jest dla nich po prostu niewyobrażalna.

Przywódcy skavenów dodatkowo umacniają to przeświadczenie, ponieważ uwielbiają dawać nauczkę swoim podwładnym. A jeszcze bardziej lubią karać podwładnych swoich rywali. Takie działania podejmowane wobec innych skavenów są nie tylko uważane za dobrą rozrywkę, ale także postrzegane jako naturalny sposób pozbywania się najsłabszych. Skaveńscy przywódcy, którzy zabawiają się poniżaniem lub karaniem poddanych swoich rywali, muszą uważać, by nie naprzykrzać się zbytnio kamratom lub przełożonym, inaczej ryzykują, że sami zostaną przykładnie ukarani.

Nadrzędnym celem skavena, oczywiście poza przetrwaniem, jest zdobycie statusu wyższego niż mają jego kamraci. W istocie w mentalności skavenów tkwi przekonanie, że im wyższy status ma osobnik, tym dłużej zdoła przetrwać. Jednakże z każdym awansem w hierarchii społecznej wiąże się kolejny poziom władzy, następne szeregi przełożonych, którym trzeba zazdrościć i oczywiście znacznie więcej pomniejszych skavenów, które zazdroszczą szczęśliwemu szczuroczłekowi zdobytej pozycji. Innymi słowy, im potężniejszy staje się skaven, tym więcej zyskuje nieprzyjaciół. Nawet najsprytniejsze skaveny nie wiodą spokojnego życia i nie słyszy się, by którykolwiek umarł z przyczyn naturalnych.

Skaveny są małostkowe, podstępne i chytre. Zawsze próbują zyskać dla siebie jak najwięcej we wszystkim, co robią. Chociaż ciągle próbują osiągnąć władzę i bogactwo rzadko obdarzone są umiejętnością długoterminowego planowania. Wynika to po części z krótkiego życia. Skaven, który potrafi planować swoje działania i reakcje wrogów na przestrzeni wielu tygodni, miesięcy czy lat, z pewnością przeznaczony jest do wielkości i władzy wśród swojego gatunku.

Skaveny dzierżące władzę przypisują sobie wszystkie sukcesy, zmuszając jednocześnie podwładnych, by wykonywali całą robotę i podejmowali ryzyko. Nawet mniej znaczące zwycięstwa są wyolbrzymiane, rozdmuchiwane i opisywane jako bardziej spektakularne, niż były w rzeczywistości. Wiele skavenów zdobyło lub utraciło reputację z powodu takich opowieści, a jednak jest to powszechnie akceptowana praktyka, ponieważ obowiązkiem wodza jest skupianie całej uwagi na zwycięstwach.

Mniej ważne skaveny próbują uszczknąć dla siebie odrobinę tej chwały, nie rzucając się jednocześnie zbytnio w oczy swoim panom. Zwracanie na siebie uwagi to broń obosieczna. Z jednej strony zapewnia godne wynagrodzenie działań skavena, z drugiej jednak strony staje się on celem zazdrosnych rywali, którzy w innym przypadku mogliby go nie zauważyć. Ogólnie można więc powiedzieć, że skaveny stale marzą o zdobyciu władzy kosztem wszystkich wokół.

Spośród wszystkich czynników motywacyjnych w życiu skavena strach jest najsilniejszy. Wszystko, co posiada i ceni każdy osobnik w stadzie - przede wszystkim życie i status - może zostać odebrane w jednej chwili, a lęk przed tą stratą towarzyszy szczuroludziom bezustannie. Kara i potępienie prowadzą do utraty życia lub statusu, albo też jednego i drugiego, zatem stały jest także strach przed byciem uznanym za winnego. Poświęcenie choćby minimalnej przewagi lub strata pozycji na rzecz rywala to ciężki cios dla dumy skavena, podobnie jak świadomość, że wiedzą o tym jego kamraci. Strata rangi jest straszna, śmierć równie przerażająca, ale jakże można ścierpieć piskliwy śmiech rywala, który szykuje się, by odebrać życie lub pozycję społeczną? To prawdziwe piekło dla skavena. I dlatego wśród najbardziej powszechnych emocji w życiu szczuroczłeka strachowi ustępuje jedynie nienawiść.

WEWNĘTRZNY WRÓG:

W Podimperium walki wewnętrzne między klanami to codzienność. Nie tylko są powszechne, ale wręcz trudno znaleźć grupę szczuroludzi, która dłuższy czas pozostaje w pokojowych stosunkach z innymi. Słabsze klany są celem silniejszych, które stale wyszukują słabości u swoich ofiar, aby je wykorzystać. Czasami kilka klanów współzawodniczy między sobą, aby ustalić, kto będzie miał największy udział w łupach po rozbiciu mniejszego klanu. A wszystko to na kilka godzin przed własną zagładą. Klany, które padają ofiarą ostrzy i pazurów innych skavenów, są włączane do zwycięskiego klanu jako niemal bezwartościowi niewolnicy. W końcu jednak niewolnik musi pozostać przy życiu, żeby miał jakąkolwiek wartość, a przetrwanie, nawet w niewoli, to dla skavena zawsze lepsze wyjście niż śmierć.

Dlatego pomniejsze klany zawsze rywalizują między sobą, by uniknąć najgorszego losu po nieuniknionej rzezi. *Wśród ślepców jednooki szczur jest królem* - to logika, która przyświecała małym klanom i która od tysiącleci podsycała ich ciągłe zmagania. Gdyby pomniejsze klany były w stanie się zjednoczyć , choćby na krótko, mogłyby stworzyć potężny blok w społeczności skavenów. Taki przypadek jest jednak mało prawdopodobny, biorąc pod uwagę mentalność skavenów, i dlatego podstępna rywalizacja nigdy nie ustaje.

OSOBOWOŚĆ:

NARKOTYKI & SPACZEŃ:

Skaveny są hedonistami, więc nic dziwnego, że narkotyki odgrywają ważną rolę w ich społeczności. Większość narkotyków szczuroludzi to proste mikstury, które mają wywoływać intensywne, choć krótkotrwałe stany euforyczne. Inne, takie jak *skalm*, mają faktyczne działanie lecznicze, na przykład są i takie, jak *szczurzy napar*, które tworzone są w celu zapewnienia szczuroludziom większej skuteczności w walce.

Wśród swoich niezliczonych zastosowań Upioryt może być podawany także jako narkotyk, najczęściej w formie pyłu wciąganego nosem. Oprócz wywoływania lekko oszałamiającego uczucia pewności siebie, pył spaczeniowy potęguje zdolności magiczne skavenów, które go pochłaniają. Częste używanie spaczenia wywołuje u uzależnionych mutacje, a deformacje są postrzegane przez inne skaveny zarówno z podziwem, jak i pogardą, zależnie od pozycji społecznej szczuroczłeka dotkniętego mutacjami. Pył spaczeniowy jest kosztowny i trudno dostępny, więc rzadko znajduje się w posiadaniu klanbraci, generalnie dysponują nim tylko Szarzy Prorocy i hersztowie.

Poza zastosowaniem jako mistyczny narkotyk, Upioryt stanowi filar społeczeństwa skavenów. Ze względu na jego bluźnierczą moc, szczuroludzie uważają go za święty dar Rogatego Szczura. Klan Skryre wykorzystuje go w niemal wszystkich urządzeniach mechanicznych i pancerzach, jakie konstruuje. Klan Moulder także zna jego wartość, używa skoncentrowanych dawek proszku, by wywoływać mutacje u ofiar eksperymentów. Nawet klan Pestilens wykorzystuje destylowany Kamień Przemian, wymieszany z bakteriami, aby wzmocnić działanie swoich kadzielnic zarazy.

Dzięki swojej mocy i uniwersalności, Spaczeń jest najcenniejszym towarem w świecie skavenów, a jego pozyskiwanie to siła napędowa działań całej rasy i główny cel jej planów. Dziwne, świetliste meteoryty, które spadły na Sylvanię, składały się z Upiorytu i inwazja skavenów na tę przeklętą ziemię była bezpośrednim rezultatem pojawienia się tam Kamienia Przemian. Podobnie zniszczenie Mordheim zaowocowało nadejściem skavenów, które walczyły o dominację nad zasypanymi Upiorytem ruinami miasta.

OBYCZAJE & ZACHOWANIE SKAVENÓW:

Obyczaje i zachowania skavenów nie są zbyt dobrze znane uczonym Starego Świata, tym nielicznym którzy w ogóle wierzą w istnienie szczuroludzi, ale społeczność skaveńska cechuje się niezwykle licznymi i ciekawymi manierami oraz zwyczajami.

DZIECIOBÓJSTWO:

Gdy zwycięski wódz skavenów przejmuje nieprzyjazny klan, powszechną praktyką jest zabicie i pożarcie wszystkich młodych szczuroludzi przebywających w przejętych gniazdach. Postrzegane jest to jako pewnego rodzaju uczta zwycięstwa, która gwarantuje, że przyszłość podbitego klanu przepadnie wraz z jego potomstwem. Chociaż starszym skavenom pozwala się żyć i są zatrzymywane jako niewolnicy, nigdy nie dopuszcza się ich do płodnych samic, chyba że uda im się wyrwać z niewoli.

POCHLEBSTWO:

> ***O, najbardziej zgniłe z serc, zjadaczu sera, ty o wielkim i nieogarnionym intelekcie, padam przed tobą i twoją wszechpotęgą. Miej litość nad naszymi marnymi skórami, jesteśmy bowiem niegodni pogardy, zbyt nikczemni, by zmiotła nas twa silno-wielka moc-potęga…***
>
> \- typowa wypowiedź klanbrata do Szarego Proroka

Respekt to podstawa kultury szczuroludzi. Wszystkie skaveny domagają się szacunku i poważania ze strony tych, którzy ustępują im pod względem pozycji społecznej. Chociaż zawsze dobrze trzymać nisko opuszczony nos w kontakcie ze znaczniejszym od siebie skavenem, osobnicy podlejszego rodzaju

zobowiązani są także do pochlebstw wobec przełożonych. Pochlebstwa te przyjmują wiele form, ale zwykle mają naturę werbalną. Zwracanie się do przełożonego z twórczym użyciem eufemizmów to forma sztuki ceniona w wielu społecznościach Imperium Szczuroludzi, szczególnie wśród skavenów z klanu Skryre. Im bardziej kreatywnie szczuroczłeka potrafi improwizować pochlebstwa (na przykład: *tak-tak, bystro sprytny panie, zabij-zabójco człekostworów, śmiało-odważny dowódco*), tym wyżej ma szanse awansować w swojej grupie.

POZIOM NOSA:

Język ciała odgrywa ważną rolę w komunikacji pomiędzy skavenami. Szczególnie postawa jest wyznacznikiem stosunku skavena wobec jego kamratów, podwładnych i przełożonych. Dla zwykłych skavenów bardzo ważne jest trzymanie nosa niżej niż ich pan. Z tego powodu można zobaczyć całe pomieszczenie pełne skavenów, które wydają się bezsensownie kiwać głowami, ponieważ każdy z nich stara się wyrazić szacunek dla ważniejszych od siebie, jednocześnie zachowując wyższość nad tymi, którzy ustępują mu pod względem rangi.

PRZESĄDY:

Skaveny to przesądna rasa, kultywująca rozliczne zabobony. Wśród nich godna uwagi jest nienawiść i strach przed kotami. Koty są postrzegane przez szczuroludzi jako zły omen, a białe to wyjątkowo niepomyślny znak. Gdy skaveńscy najeźdźcy plądrują wioskę lub miasto, zawsze wybijają wszystkie koty, jakie uda im się złapać, a po odcięciu ogona rzucają ich truchła na wielkie pryzmy. Podobny los spotyka psy - szczególnie teriery, powszechnie wykorzystywane przez szczurołapów.

Podobnie jak koty, także drapieżne ptactwo wywołuje dyskomfort u przesądnych skavenów. Często szepcze się, że oblężenie Middenheim w AS1118 było skazane na niepowodzenie od chwili, gdy nad polem bitwy pojawił się cień lecącej pustułki. Szczególnie znienawidzone są nocne ptaki drapieżne, takie jak sowy.

Nie wszystkie wierzenia skavenów dotyczą lęku przed drapieżcami. Istnieje legenda, która głosi, że pewnego razu całą armię skavenów przywiódł do śmierci człowiek grający na dudach. Historia o dudziarzu opowiadana jest na ucztach, a w rezultacie muzycy skaveńscy wykluczają użycie dud. Zamiast tego w komponowaniu muzyki - zresztą mało melodyjnej - wolą stosować dzwony o różnych rozmiarach i tonach.

Do znaków przynoszących szczęście zaliczają się nietoperze. Te stworzenia nie są tylko mieszkańcami Podmroku, ale skaveny lubią także ich piski. Wielu ważnych skavenów trzyma nietoperze jako zwierzęta hodowlane i żywi je krwią oraz pyłem spaczeniowym. Takie stwory osiągają czasem monstrualne rozmiary, szczególnie te hodowane przez klan Moulder. Cyfra 3 i liczba 13 także są postrzegane jako szczęśliwe.

ZGRZYTANIE ZĘBAMI:

Skaveny często trą zębami o zęby, wydając niski, zgrzytliwy dźwięk. To charakterystyczne zgrzytanie przypomina także szybki świergot. Zęby skavenów, szczególnie siekacze, rosną w szybkim tempie, podobnie jak u szczurów. Chcąc zetrzeć te zęby, szczuroludzie muszą gryźć różne rzeczy, przede wszystkim kości lub drewno, albo stosować tarki i pilniki do zębów. Gdy brakuje obiektów do gryzienia, skaveny zgrzytają zębami. Jest to także oznaka stresu, a skaven, który bezustannie zgrzyta zębami, z pewnością jest podniecony lub przestraszony.

ZNAKOWANIE:

Znakowanie to osobliwy zwyczaj skavenów, który polega na oddawaniu moczu na przedmioty, aby zaznaczyć, kto jest ich właścicielem. Skaveny czują się bardziej komfortowo, gdy ich własność cuchnie tak samo jak one, a znakowanie to doskonały sposób na przenoszenie niepowtarzalnego zapachu osobnika na jego wyposażenie. Zajmujące wysoką pozycję skaveny spryskują uryną także swoich poddanych, którzy z kolei oddają mocz na własnych podwładnych, i tak dalej.

Także w podróży skaveny zostawiają za sobą niewielkie znaki. Wydawać by się mogło, że czynią to, by oznaczyć swoje terytorium, ale w istocie pozostawiają te znaki, by się zorientować, gdzie już były. Przypomina to zostawianie śladu z okruchów, który umożliwia odnalezienie drogi powrotnej do domu. W niektórych przypadkach skaveny powstrzymują się przed znakowaniem okolicy, szczególnie gdy maskują swoją obecność.

ZNIEWAŻANIE SŁUG:

Zwyczajem przywódców skavenów jest pomiatanie podwładnymi, co zwykle przybiera formę obrzucania ich wyzwiskami i obelgami. W ten sposób utwierdzają poddanych w przekonaniu o ich mało znaczącej pozycji w stosunku do tych, którym służą. Skaven, który nie potrafi odpowiednio znieważać swoich sług, nie zachowuje autorytetu. W wielu kręgach osobnik, który zaniedbuje publicznego poniżania podwładnych, jest traktowany tak, jakby był im równy. To jeden ze zwyczajów skavenów, którego nie sposób nie zauważyć.

JĘZYK:

Język, którym posługują się skaveny - *queekish* - to pośpieszna i piskliwa mowa. Słowa są krótkie, urywane i często kilkakrotnie powtarzane dla podkreślenia wagi wypowiedzi. Ze względu na prędkość wymowy, długie zdania są zwykle rozbijane na kilka fragmentów. Te fragmentaryczne wyrażenia tworzą spójny przekaz dopiero w połączeniu, na co trzeba zwracać uwagę szczególnie podczas dłuższych wypowiedzi.

Pisana forma *queekish* składa się z kilku tysięcy piktogramów, z których każdy reprezentuje pojedyncze słowo lub koncepcję. Większość skavenów zna najważniejsze piktogramy, lecz tylko nieliczne potrafią narysować wszystkie znaki. W miarę dokonywania odkryć wymyślane są nowe piktogramy. Wiele z nich jest tak podobnych do siebie, że dla niewprawnego oka wydają się nierozróżnialne. Skaveny piszą za pomocą zaostrzonego rylca lub wysuniętego pazura. Wiele skaveńskich zapisków dokonywanych jest na woskowych lub glinianych tabliczkach, ale wśród Szarych Proroków i mistrzów ciałokształtowania coraz popularniejsze jest pisanie inkaustem na pergaminie.

Skaveny są zdolnymi lingwistami i wiele z nich opanowało różne języki Starego Świata, dzięki czemu mogą lepiej zajmować się swoimi niewolnikami i wrogami. Chociaż uważają inne języki za znacznie ustępujące ich własnemu, traktują je jako cenne narzędzie. Nawyk powtarzania i szybkiego wypowiadania słów przenosi się także na inne języki, które opanowują. Głosy skavenów są zwykle wysokie, piskliwe i nieco jękliwe.

W komunikacji między skavenami ważną rolę odgrywa także zapach. Skaveny wydzielają kilka różnych zapachów, w zależności od stanu emocjonalnego. Chociaż wydzielanie tych woni jest w większości nieświadomie, wiele skavenów uczy się ukrywać emocje przed kompanami samym wysiłkiem woli. Tylko garstka mieszkańców świata na powierzchni jest w stanie rozróżnić rozmaite piżma skaveńskie. Dla większości istot nie będących skavenami szczuroludzie cuchną uryną i mokrym futrem.

Zapach najczęściej wydzielany przez skaveny znany jest jako piżmo strachu, popuszczane przez przestraszone osobniki. Chociaż większość skavenów żyje niemal w bezustannym lęku, wydzielają to piżmo tylko w naprawdę przerażających okolicznościach. To oczywiście zależy od konkretnego skavena, bowiem niektóre osobniki z większą śmiałością mierzą się ze swoimi lękami. W każdym razie to, co przeraża jednego skavena, niekoniecznie musi przestraszyć innego.

Piżmo strachu to narzędzie przetrwania, które umożliwia wzajemne ostrzeganie się przed zagrożeniem. Gdy pojawia się podczas dyskusji z innym skavenem, prawie zawsze stanowi oznakę szacunku, a skaven, który popuścił piżmo, z jakiegoś powodu wyraża wielki podziw i lęk wobec swojego przywódcy. Jednakże na polu bitwy piżmo strachu może spowodować fiasko najlepszych planów ułożonych przez wodza. Znane są przypadki, gdy stada skaveńskich klan braci rozbiegały się, czując piżmo strachu popuszczone przez jednego szczuroczłeka.

Drugim powszechnym zapachem jest piżmo bitwy. Ten zapach jest wydzielany, gdy społeczność skavenów osiągnie maksymalną gęstość populacji lub gdy zabraknie pożywienia. Ta woń jest ostrzejsza od piżma strachu i sygnalizuje powolne, ale systematyczne przygotowywanie się siedliska skavenów do wojny oraz roznosi się we wstrętnym powietrzu gniazda szczuroludzi, dopóki grupa nie przystąpi do bitwy albo sytuacja nie poprawi się. Piżmo walki wywoływało furię w całych populacjach skavenów.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KRÓLESTWAMI:

Poza tym, że szczuroludzie wykazują agresję i drapieżne instynkty wobec własnego gatunku, istnieje jeszcze świat na powierzchni. Przeciętny skaven niewiele wie o ludach, które chodzą po ziemi będącej sklepieniem jego nory, ale i tak ich nienawidzi. Ludzie, krasnoludy, elfy oraz inne rozumne rasy są postrzegane jako rywale dla dziedzictwa skavenów i zwykle przeszkody na drodze ku pełnej dominacji. Aby zdobyć władzę nad światem, najpierw trzeba go oczyścić z tych pomniejszych ras i stworzyć miejsce dla hord skavenów.

ELFY:

Skaveny unikają lasów, w których żyją elfy. Chociaż nie chcą się do tego przyznać, boją się elfów i ich zdolności. Spośród wszystkich innych ras tylko one mogą rywalizować ze skavenami pod względem szybkości poruszania się i umiejętności skradania, a ich magia jest naprawdę potężna. Z tych powodów skaveny unikają otwartej wojny z elfami, wolą zostawić najgorsze na koniec.

W historii konfliktów między elfami i skavenami zapewne najlepiej znanych jest Bitwa pod Remarche w AS1813. Gdy skaveny szykowały się do oblężenia kilku bretonnskich miast, w tym Quenelles i Brionne, ich oddziały zostały rozbite przez wielką armię, do której należały elfy z Athel Loren. Elfy przybyły, by wypełnić pakty przymierza zawarte z ludzkim królestwem Bretonni, dzielnie walcząc z nienasyconymi i groźnymi skavenami.

Klęska pod Remarche, mimo iż nie miała znaczenia strategicznego, długo pozostawała w pamięci skavenów, znacznie dłużej niż wiele innych porażek. Skaveny nadal nękały elfy przy każdej sprzyjającej okazji, ale nie osiągnęły większych sukcesów w próbach przeniknięcia do elfich osad i miast.

KHAZADOWIE:

Khazadzi, jako rasa żyjąca pod ziemią, mają częste kontakty ze skavenami i ich metodami walki. Niemal 1500 lat przed założeniem Imperium, w okresie, który krasnoludy nazywają Czasem Gniewu, zmagania ze szczuroludźmi były najbardziej zaciekłe. Pamięć krasnoludów sięga naprawdę daleko, a wrogość wobec skavenów ustępuje tylko nienawiści do zielonoskórych.

Ze względu na długotrwały konflikt między krasnoludami i skavenami, khazadzi są najlepiej przygotowane do walki ze szczuroludźmi na ich własnym terenie. W pierwszych potyczkach skaveny pokonywały wojowników

podziemnych. Działo się tak ze względu na brak doświadczenia krasnoludów w walce ze skavenami, jak i wynikało z faktu, że krasnoludy nie miały żadnych sojuszników i walczyły z wrogami na wszystkich frontach. Pewna liczba krasnoludzkich twierdz, podobnie jak niezliczone stanice i osady, zostały utracone podczas Czasu Gniewu, a liczne oddziały krasnoludów wybite, gdy walczyły do ostatniego w obronie swoich starożytnych hal.

W czasach obecnych skaveny spoglądają na krasnoludy z połączeniem strachu i pogardy. Dostrzegają w nich wspaniałych wojowników, ale widzą także, że ta rasa pogrąża się w upadku, od którego nic już jej nie uratuje. Przy każdej okazji skaveńskie klany zadają krasnoludom jeszcze więcej strat, ale obecnie nie jest to już ich priorytet, ponieważ wiele prastarych twierdz krasnoludzkich i tak pozostaje pod kontrolą skavenów.

Innym powodem tak wielkiej nienawiści krasnoludów do skavenów jest fakt, że szczuroludzie to ich jedyni rywale w nauce i sztuce inżynierii. Jednakże o ile krasnoludy nade wszystko cenią sobie precyzyjne rzemiosło i trwałe efekty pracy, skaveny wprost przeciwnie, z zadowoleniem zbijają wszystko do kupy, byle tylko działało, nie dbając o to, że wybuchnie po kilku użyciach. Krasnoludy odbierają to jako zniewagę wobec samej koncepcji rzemiosła i traktują jak gwałt zadany ich dumie, szczególnie że technologia skavenów stale prześciga ich własną - głównie dlatego, że szczuroludzie nie przejmują się względami bezpieczeństwa ani efektywności.

LUDZIE:

Wraz z rozproszeniem się ludzkości do niemal wszystkich zakątków świata, od legendarnego Kitaju po dżungle Lustrii, ludzie stali się największą przeszkodą w skaveńskich planach zdobycia władzy nad światem. Co prawda krasnoludy są groźnymi przeciwnikami, ale jest ich zbyt mało, by odeprzeć wędrujące tunelami Podmroku hordy szczuroludzi. Wobec zmniejszającej się populacji elfów, które coraz liczniej wycofują się do swej bezpiecznej, odległej ojczyzny, skaveny mogłyby działać bezkarnie, gdyby nie znienawidzone człeczyny. Równocześnie skaveny doskonale wiedzą, że ludzie są przekupni i łatwo zdradzają swoją rasę za garść złotych monet. Z tego powodu ich największy wróg, który powstrzymuje ekspansję skavenów na powierzchnię, jest także ich największym sprzymierzeńcem.

Oprócz oznak dwulicowości, ludzie często wykazują się także naiwnością i ignorancją, świadomie lekceważąc wszelkie oznaki zagrożenia, póki nie jest już za późno. Rozpowszechniona niewiara w istnienie rasy skavenów gwarantuje, że złowieszczy szczuroludzie pewnego dnia zatriumfują nad tymi bezwłosymi stworami, pochłoniętymi tak błahymi sprawami jak podatki, handel i inne bzdury. Nieliczni, którzy nie boją się mroku, śmiało zaglądają do wilgotnych nor i w ciemne uliczki oraz zapuszczają się do kanałów, by szukać prawdy, są okrzykiwani szaleńcami lub heretykami przez własnych rodaków, a często obserwowani lub nawet więzieni przez władze. Wielu zbyt dociekliwych ludzi zginęło lub straciło życie po kilku dniach tortur i brutalnych przesłuchań, zleconych przez sługusów szczuroludzi.

Postawa mieszkańców Imperium to doskonały przykład podstępności skavenów. W Imperium nie ma zbyt wielu organizacji, do których nie należy przynajmniej jeden lub więcej szpiegów i agentów, w rzeczywistości pracujących dla skavenów. Te złowrogie wpływy sięgają najwyższych stanowisk we władzach Imperium, a także najbardziej szacownych instytucji akademickich, podkopując kraj u podstaw. Dopóki opowieści o plugawych szczuroludziach są uznawane za wytwory fantazji, zdradzieccy poplecznicy skavenów mogą pracować swobodnie, chociaż zakulisowo.

Nie wszyscy ludzie są ślepi na groźbę ze strony skavenów. Niektórzy otwarcie walczą ze szczuroludźmi, sprzeciwiając im się na każdym kroku. Szczególnie częste jest to w Tilei, bowiem historia tego ludu jest związana ze skavenami. Tileańczycy postrzegają skaveny jako realne zagrożenie dla cywilizacji, walczą więc zaciekle, odpierając ataki wroga. Zachowując czujność, bezustannie starają się utrzymywać skaveny pod kontrolą.

NIZIOŁKI:

Niziołki nie stanowią zagrożenia dla skaveńskich planów podbicia świata. Podczas zarazy w AS1111 skaveny zyskały władzę nad nowo utworzonymi ziemiami Krainy Zgromadzenia. W odpowiedzi niziołki schowały się za zamkniętymi drzwiami swoich domków, walcząc tylko wtedy, gdy zmusiły je do tego okoliczności. Te pierwsze najazdy na ziemie niziołków nie zapewniły jednak skavenom znaczących korzyści, a zatem podobne kampanie w czasach współczesnych są rzadkością.

Skaveny uważają, że niziołki są zbyt słabe, by skutecznie prowadzić wojnę. Fatalni z nich niewolnicy, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich niewielką siłę fizyczną i wysokie wymagania pod względem wyżywienia. Dla skavenów niozołki to niewiele więcej niż trzoda, warta uwagi jedynie ze względu na mięso, w ocenie szczuroludzi delikatne, ale jednak tłuste i mało sycące.

INNE RASY:

Skaveny nie są zbyt wybredne, jeśli chodzi o obdarzanie innych nienawiścią. Wszystkie rasy są narzędziem albo rywalami, którzy wykorzystują zasoby potrzebne szczuroludziom. Spośród pozostałych ras skaveny utrzymują pełne napięcia przymierza z zielonoskórymi, chociaż takie pakty zwykle nie utrzymują się długo i zielonoskórzy zawsze płacą wysoką cenę za naiwną wiarę w sojusz skavenów.

Klan Moulder jest szczególnie zainteresowany większymi rasami, zwłaszcza ogrami, trollami i gigantami. To zainteresowanie jest ze strony mistrzów ciałokształtowania czysto akademickie, gdyż wykorzystują oni wrodzoną siłę tych potężnych stworów dla własnych korzyści. Właśnie na drodze takich eksperymentów zostały stworzone szczurogry.

Chociaż są rasą zrodzoną z Chaosu, skaveny nie czują silnego związku ze zwierzoludźmi, mutantami czy demonami. Czasem sprzymierzają się z ich armiami, szczególnie gdy jest to dla nich opłacalne, ale szczuroludzie nie uważają, żeby warto było dłużej utrzymywać takie koalicje. Zbyt wyraźnie dostrzegają motywacje istot Chaosu, a miejsce, jakie skaveny zajęłyby w świecie rządzonym przez Mrocznych Bogów, z pewnością nie byłoby korzystniejsze niż obecne.

RELIGIA:

Rogaty Szczur to najważniejsze bóstwo skavenów, które nie toleruje żadnych innych bóstw. Bóstwo reprezentuje wszystko, czym są skaveny, albo to, czym pragną być. Nieśmiertelne, wiecznie spiskujące bóstwo cierpliwie oczekuje dnia Wielkiego Wyniesienia, gdy jego dzieci zaroją się na powierzchni świata, pożerając go od wewnątrz. Jego domeną jest zniszczenie, a symbolem rozkład. Wszystko musi gnić, dosłownie i w przenośni, a Rogaty Szczur i jego potomstwo wprowadzają w życie tę prostą prawdę.

Wszystkie skaveny wyznają wiarę w Rogatego Szczura i nikt nie kwestionuje jego istnienia. Szacunek wynika ze strachu, bowiem wiecznie głodny Rogaty Szczur, gdy chce się pożywić, nie widzi różnicy między swym plugawym potomstwem a mieszkańcami świata na powierzchni. Oddany skaven wypowiada krótkie modlitwy do Rogatego Szczura kilka razy dziennie, a każda z nich ocieka nienawiścią, zazdrością lub groźbą wobec innych szczuroludzi. Modlitwy doczekują się odpowiedzi na tyle często, by istnienie Rogatego Szczura stało się faktem w świadomości jego wyznawców, nawet w przypadkach, gdy boska interwencja w oczywisty sposób nie miała miejsca.

Składanie krwawych ofiar to codzienność w życiu wyznawców Rogatego Szczura. Skaveny lękają się, że jeśli łaknienie bóstwa nie zostanie zaspokojone, Rogaty Szczur pożre własne dzieci. Rodzaj ofiary - niewolnik, skaven, czy jakakolwiek inna istota - nie jest tak ważny, jak sam akt jej poświęcenia. Nie istnieje ścisła doktryna, która określałaby, co lub kto musi być wykorzystany w rytuale. Sama ofiara wystarczy, by nasycić Pana Rozkładu na krótki czas. Młode ofiary uważane są za najbardziej wartościowe dla Rogatego Szczura, podczas gdy krew kalek i starych jest mniej pożądana.

Liczba ofiar składanych Rogatemu Szczurowi waha się znacznie w zależności od potrzeb. W czasie wojny ilość krwawych ofiar może być oszałamiająca, czasem sięgając tysięcy w wielkich gniazdach skavenów takich jak Skavenblight czy Piekielna Jama. Skaveny zwiększają także liczbę codziennych ofiar, jeśli nie udało im się zdobyć zwycięstwa w bitwie lub doznały innej wstydliwej porażki. Szarzy Prorocy nauczają, że nie można zwyciężyć, jeśli Rogaty Szczur nie będzie zadowolony ze swych sług, i dlatego wszelka porażka lub niepowodzenie oznaczają, że trzeba ułagodzić bóstwo.

Szarzy Prorocy bezustannie odprawiają obrzędy ku czci złowieszczego bóstwa. Wszystkie skaveny powinny przynajmniej raz dziennie wziąć udział w nabożeństwie, chociaż nie są prowadzone formalne listy obecności. Szczuroludzie, którzy zaniedbują udział w uroczystościach, stają się obiektem krytyki, włącznie z oskarżeniem o herezję, zdradę i brak wiary. Wpływowi skaveńscy wodzowie zatrudniają własnych doradców duchowych, wybranych spośród Szarych Proroków, a ci kapłani do wynajęcia odprawiają prywatne nabożeństwa dla swoich pracodawców i ich świty.

SZARZY PROROCY:

Najbardziej oddanymi sługami Rogatego Szczura są Szarzy Prorocy. Zwykły skaven nie może stać się jednym z wybrańców Rogatego Szczura, gdyż przeznaczeni są oni do świętej służby od chwili narodzin, a każdy wyróżnia się szarym lub białym futrem. Co nader niepokojące, każdy Szary Prorok rodzi się z dwoma małymi, kościanymi wypustkami na głowie, z których z czasem wyrastają kręte rogi. To właśnie one oraz kolor futra odróżniają Szarych Proroków od reszty szczuroludzi.

Narodziny Szarego Proroka to rzadkie wydarzenie, uznawane za pomyślny znak. Tak błogosławione młode jest natychmiast przenoszone do miejsca, gdzie będzie w odosobnieniu wychowywane przez podobnych sobie. Nauka trwa długo i jest pełna niebezpieczeństw, a większość młodocianych Szarych Proroków nie dożywa jej końca. Nie tylko muszą odbyć niebezpieczne szkolenie i poddać się indoktrynacji religijnej, ale są także podjudzane przeciwko sobie nawzajem, podobnie jak to się dzieje wśród ich pospolitych krewniaków. Stawka jest naprawdę wysoka, więc Rogaty Szczur nagradza tych Szarych Proroków, którzy wykażą dość zaradności, by zabezpieczyć sobie miejsce w hierarchii jego kapłanów.

Nauka magii i czarnoksięstwa to główne powołanie Szarego Proroka. Każdy z nich jest zdolnym czarownikiem, mającym dostęp do niszczycielskich zaklęć i przerażających mocy. Tak niezwykłe zdolności przypisuje się związkowi Proroka z bóstwem, ale w rzeczywistości energie, które zasilają zaklęcia pochodzą od samego Szarego Proroka. Źródłem mocy nie jest Rogaty Szczur, ale nagradza on swoje plugawe potomstwo zdolnością władania magią.

Gdy młodzi Szarzy Prorocy ukończą naukę i wykażą się zdolnością przetrwania w morderczym otoczeniu swoich braci, pozwala im się dokonywać mrocznych praktyk religijnych na rzecz społeczności Podmroku. Oczekuje się od nich, że będą udzielali duchowych wskazówek całemu potomstwu Rogatego Szczura, interpretowali znaki i omeny oraz tworzyli jakąś formę porozumienia między podzielonymi klanami. W tym celu Szarzy Prorocy stosują różne metody, a ich motywacje nie zawsze są czyste.

Podobnie jak inne skaveny, Szarzy Prorocy znacznie częściej zainteresowani są osobistymi sukcesami niż triumfami całej rasy.

Samo przywołanie imienia Rogatego Szczura pomaga Szarym Prorokom prowadzić politykę w Podimperium. Żaden klan nie ośmieli się sprzeciwić, gdyż w takim wypadku jego członkowie zostaną obwołani heretykami i będą ścigani przez resztę skavenów. Ukradkowa groźba ogłoszenia heretykiem przez Szarego Proroka przywołuje do porządku nawet najbardziej buntownicze osobniki. Szarzy Prorocy, którzy sprzeciwiają się sobie nawzajem, rzadko stają do otwartej walki. Zamiast tego używają skavenów jak pionków w grze, która może trwać przez dziesięciolecia.

O statusie Szarego Proroka w jego organizacji decydują dokonania i starszeństwo. Ponieważ Szarzy Prorocy zwykle żyją dłużej niż typowe skaveny, wiek odgrywa znaczącą rolę w ustaleniu pozycji Szarego Proroka w obrębie zakonu. Na szczycie stale zmieniającej się piramidy, tuż poniżej samego Rogatego Szczura, stoi *Profeta*. To tajemnicza istota, pełniąca funkcję najwyższego religijnego przywódcy wszystkich skavenów. Jego związki z Radą Trzynastu są silne, gdyż jedno z miejsc zajmowane jest właśnie przez Profetę.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Każda osada jest inna i stanowi odbicie charakteru klanu, który w niej mieszka. Biorąc pod uwagę chaotyczną i złośliwą naturę szczuroludzi, nietrudno zrozumieć, że każda kolonia skavenów jest wyjątkowa i niepodobna do innych. Niektóre rozciągają się na wielkim obszarze, podczas gdy inne to ciasne systemy przeplatających się tuneli i korytarzy, które nakładają się na siebie niczym splątane więzy sznura.

Osady skavenów można podzielić ze względu na wielkość zajmowanego obszaru i populacji, podobnie jak w przypadku ludzkich miast, miasteczek i wiosek. Największe osady nazywane są miastami. To wielkie kompleksy, w dużej mierze samowystarczalne. Mogą z łatwością pomieścić kilkanaście tysięcy skavenów, chociaż populacja waha się w zależności od panujących nastrojów politycznych. Miasta skavenów mają często podobną liczbę mieszkańców jak ich bliźniacze ludzkie osady na powierzchni, zaś w czasie obfitości pożywienia populacja może być nawet dwukrotnie większa.

Następne pod względem zaludnienia osady skavenów znane są jako nory. Pod względem wielkości i organizacji stanowią odpowiednik miasteczek. Chociaż nie są całkowicie samowystarczalne, zwykle potrafią utrzymać się tak długo, jak mogą handlować z innymi osadami, kupując produkty, których same nie wytwarzają. Populacja nory to zwykle kilka tysięcy szczuroludzi.

Najmniejsze ze skaveńskich społeczności zwane są gniazdami. Gniazda przypominają wioski lub osady świata na powierzchni i często są ściśle powiązane z pobliskim miastem, norą lub warownią. Zwykle liczą kilkudziesięciu mieszkańców, choć największe gniazda pod względem rozmiarów zbliżają się do nor szczuroludzi. Gniazda zwykle należą do pojedynczego klanu lub wodza.

Chociaż nie są osadami w ścisłym znaczeniu tego słowa, warownie skavenów zasługują na uwagę. Podobnie jak twierdze zamki i cytadele na powierzchni, warownie to dobrze bronione siedziby, często umiejscowione w centrum społeczności skavenów. To prawdziwe fortece ze ściśle strzeżonymi wejściami i skutecznymi środkami obrony. O ile nie są włączone do nory lub miasta, warownie tradycyjnie towarzyszą gniazdom, które zapewniają siłę roboczą, dochody i wojska zaciężne.

Skaveńskie miasta najczęściej są zwarte i obejmują oszałamiającą liczbę budowli upchanych na małej przestrzeni. Jednakże skaveny nie są wielkimi budowniczymi, nie sięgają myślami daleko i klecą prowizoryczne chaty, które wystarczają w danej chwili. Skaven wolałby raczej ukraść dom niż zbudować nowy. A jeśli nie można ukraść sąsiedniego domu, zazdrosny szczuroczłek nie będzie miał oporów przed podkopaniem fundamentów, by ten się zawalił.

Miasta szczuroludzi wypełniają byle jak sklecone konstrukcje z drewna, odchodów i błota. Domy trzymają się jedynie dzięki ciężkiej pracy niewolników, którzy je podpierają i odbudowują. Niewiele budowli ma fundamenty, a jeśli nawet, to tylko dlatego, że wybudowali je ludzie lub krasnoludy. Z powodu prowizorycznego budownictwa ogień stanowi dla osad skavenów znaczne zagrożenie, a budynki często i regularnie się zawalają. Styl budowli zależy całkowicie od umiejętności i pomysłowości robotników. Niektóre budynki konstruowane przez uzdolnionych niewolników - ludzi i krasnoludów - są solidniejsze i trwalsze, lecz takie gmachy zarezerwowane są dla najważniejszych skavenów. Czasami takie budynki stawiane są według jakiegoś rozsądnego planu, wzdłuż ścieżek, czy nawet dróg, ale taka jakość także jest zawsze zasługą inwencji niewolników, a nigdy przemyślności skavenów. Nawet lepsze budynki rzadko bywają wykończone, głównie z powodu krótkiego życia niewolników i samych skavenów, zatem większość osad składa się z niedokończonych i podnoszonych budowli.

Jedynym wyjątkiem wśród marnych i niestabilnych konstrukcji są świątynie Rogatego Szczura, gdzie ambitne skaveny, próbując wkupić się w łaski Szarych Proroków, składają w ofierze odłamki Upiorytu i niewolników. Niemal wszystkie świątynie posiadają wysokie na trzynaście pięter dzwonnice, które symbolizują liczbę Panów Rozkładu. Pod wieżą, położony jest labirynt, używany jako narzędzie do wieszczenia, a także jako miejsce inicjacji uczniów oraz doskonały sposób na dokonywanie egzekucji niepożądanych jednostek. Labirynt poświęcony jest Rogatemu Szczurowi i tych, którzy potrafią przez niego przejść, uznaje się za kierowanych wolą boga skavenów.

Skaveny nie lubią kątów prostych. Preferują gładkie tunele, zaokrąglone i wyglądające niemal na organiczne. W zależności od przeznaczenia korytarzy, rozmiary mogą się znacznie różnić. Tunele przeznaczone dla pojedynczych skavenów często nie przekraczają półtora metra średnicy. Biorąc pod uwagę zręczność i gibkość szczuroludzi, zapewnia im to dość miejsca do manewrowania. Z drugiej strony istnieją także wielkie trakty, które mają umożliwiać przemieszczanie się pojazdów i oddziałów, w związku z czym mogą osiągać duże rozmiary.

Drążenie tuneli i przejść to zadanie niewolników, którymi mogą być skaveny, ludzie, elfy lub krasnoludy. Łopaty, oskardy, szpadle i inne górnicze narzędzia używane są do poruszania i odrzucania wielkich mas ziemi, kamieni i skały w celu stworzenia przejścia. Większe osady skavenów przemyślnie zajmują potężne jaskinie naturalne, łącząc je z systemem wykopanych tuneli i komór. Rzemieślnicy asystują w wykończeniu tuneli, dbając, by były stabilne i miłe dla skaveńskiego oka. Upodobania skavenów często wydają się niezrozumiałe, zwłaszcza dla ras żyjących pod ziemią, takich jak krasnoludy.

Skaveny nie są przywykłe do prywatności, drzwi to rzadki widok w Podmroku. Wiele wysokiej rangi i wpływowych skavenów zamyka osobiste komnaty drewnianymi lub kamiennymi drzwiami, albo za pomocą żelaznych krat i wrót w celu zatrzymania niechcianych intruzów i skrytobójców. Prywatność to luksus, który nie jest dostępny dla zwykłego szczuroczłeka. Żyjące pod ziemią skaveny nie budują okien. Jedynym wyjątkiem są fortyfikacje obronne, wyposażone w wykusze i otwory strzelnicze.

Obszary sypialne wykorzystywane przez skaveny to miejsca publiczne i często związane z konkretnym klanem. Skaveny budują legowiska ze wszystkiego, co znajdą, od gnijącej słomy, przez zwierzęce skóry i futra, do starych ubrań i szmat. Miejsce w legowisku zależy od statusu społecznego danego skavena. Najbardziej wpływowi osobnicy śpią na szczycie stosu ciał. Im dalej leży skaven, tym niżej znajduje się w hierarchii społecznej.

Obszary gęsto zaludnione przez skaveny cuchną szczurzą uryną. Dzieje się tak po części ze względu na fakt, że skaveny zostawiają niewielkie ślady moczu, gdziekolwiek się udają. W ten sposób z łatwością identyfikują po zapachu własne ślady, a także te, które zostawili ich rodacy i sprzymierzeńcy. Skaveny nie znają pojęcia wychodków. Niemal dowolne dogodne miejsce, choć trochę oddalone od przejścia wydaje się być idealne do ulżenia sobie.

CZARNA OTCHŁAŃ:

Czarna rozpadlina pozostaje miejscem spornym od momentu powrotu Pestilens z długiej wyprawy do Lustrii. To tutaj czciciele zarazy założyli jedno z pierwszych gniazd. Przodkowie Pestilens wznieśli szereg warowni w bezdennych głębinach samej Czarnej Otchłani. Potem skrytobójcy z klanu Eshin zajęli porzucone zabudowania i odmówili zwrócenia kontroli nad nimi klanowi Pestilens po powrocie klanu z zachodu. Współcześnie Pestilens polega na wsparciu klanu Flem w walce o odzyskanie utraconego dziedzictwa, podczas gdy klan Eshin zatrudnia poganiaczy z klanu Moulder, by umocnić się na swej pozycji. Czarna Otchłań to postrzępione urwiska i jaskinie w środkowej Bretonni. Populacja miasta liczy kilkanaście tysięcy skavenów.

MIASTO KOLUMN:

Miasto Kolumn to nazwa, jaką szczuroludzie nadali krasnoludzkiej fortecy Karak Osiem Szczytów. Monumentalne sale wykute przez krasnoludzkich kamieniarzy, zdobione kamiennymi portalami i rzeźbionymi sklepienia, są siedzibą klanu Mors, najpotężniejszego spośród skaveńskich klanów Wojny.

Skaveńscy wojownicy z klanów Mors i Gritak dotarli do twierdzy sześćset lat przed narodzeniem Sigmara. Niewolnicy wykuli tunele prowadzące do studni, zaopatrujących fortecę w wodę, a wynajęci z klanu Skryre spaczinżynierowie zanieczyścili studnie kawałkami Kamienia Przemian. Plan Rady Trzynastu zakładał wypłoszenie krasnoludów z twierdzy rozprzestrzeniającymi się wśród nich mutacjami, jednak długobrodzi zostali zaatakowani przez zielonoskórych i szczuroludzie zostali zmuszeni do wyjścia z ukrycia i zaatakowania. Niespodziewany atak zaowocował zdobyciem dolnych poziomów twierdzy, jednak krasnoludy szybko przegrupowały siły i stawiły silny opór.

Wojna trwała kilka dziesięcioleci, obie strony toczące podziemne bitwy wykorzystywały wszelki dostępny sobie arsenał, szczuroludzie ginęli dziesiątkami paleni płomieniami krasnoludzkich miotaczy ognia i rozrywani bombami, skaveni sprzymierzyli się z demonami, które siały spustoszenie w szeregach khazadów, używali okrutnej magii Spaczenia i straszliwej, bazującej na Kamieniu Przemian broni; jednak żadna ze stron nie uzyskiwała przewagi. Skaveńscy szpiedzy donieśli swym panom, że zielonoskórzy zdobyli górne poziomy cytadeli, a walczący na dwóch frontach krasnoludowie zostali zepchnięci w głąb swej twierdzy, gdzie krótsza linia obrony działała na ich korzyść, sytuacja była patowa.

Przełom w bitwie o Miasto Kolumn przyniósł *trujący wiatr* bojowy gaz klanu Skryre. Setki krasnoludów zginęły w straszliwej śmierci uduszone, stworzonym na bazie Kamienia Przemian, gazem. Atakowani z powierzchni i podziemi, nie mając szans na zwycięstwo, khazadzi wysadzili przejścia prowadzące do świątyni przodków i przebiwszy się przez opanowane przez zielonoskórych poziomy wycofali się do Karak Azul, niosąc ze sobą wieść o sromotnej klęsce.

Pozbawieni wspólnego wroga, zielonoskórzy i szczuroludzie szybko skoczyli sobie do gardła. Ostateczna bitwa rozegrała się w wielkiej sali tronowej twierdzy, gdzie skaveńscy wojownicy z klanu Mors zawalając strop zabili większość atakujących fortecę zielonoskórych i znaczną część skavenów pochodzących z klanu Gritak, pozostałych przy życiu zniewolili i przejęli władzę nad całym niższym poziomem twierdzy. Rada Trzynastu jako nagrodę

za zasługi przekazała opiekę nad zdobytym Miastem Kolumn członkom Klanu Mors.

Otaczające Miasto Kolumn złoża Spaczenia eksploatuje klan Mors, wykorzystując Kamień Przemian do rozwijania potęgi militarnej. Klan ćwiczy także oddziały najemne, które w konkurencyjnej cenie oferuje innym klanom.

MOUSILLON:

Od wielu lat bretonnskie Mousillon cierpi z powodu straszliwej klątwy. Miasto stale zapada się coraz głębiej w okoliczne bagna, a plagi spod ziemi przenikają na powierzchnię, by zbierać żniwo wśród zdegenerowanych mieszkańców. Klan Pestilens założył swoją siedzibę w kanałach ściekowych i tunelach pod Mousillon, a miasto, które niegdyś rozciągało się na nimi, stopniowo zapada się, łącząc się z koszmarną metropolią Pestilens. O zasoby Kamienia Przemian szczuroludzie muszą walczyć z armią ghuli, którymi podobno dowodzi Rycerz-Ludożerca, władca wynaturzonej parodii bretonnskiego księstwa.

W Mousillon włada klan Pestilens, a miasto służy jako poligon doświadczalny najnowszych i najbardziej zaraźliwych plag klanu. Eksploatowane są tu także bogate żyły Upiorytu.

PIEKIELNA JAMA:

Na północy Starego Świata, pośród pustkowi znanych jako Kraj Trolli, w ogromnej szczelinie mieści się piekielna rozpłodownia klanu Moulder. Klanem rządzi Lord Verminkin i jako Pana Rozkładu częściej można go spotkać w Skavenblight niż w Piekielnej Jamie. Niewyobrażalnie bogaty, posiadający doskonałe umiejętności bojowe Lord Verminkin, zręcznie posługujący się w polityce przekupstwem i szantażem jest poważany i szanowany przez pozostałych skaveńskich lordów tworzących Radę Trzynastu.

Forteca klanu Moulder wykuta jest w ścianach olbrzymiej szczeliny, leżącej między ośnieżonymi szczytami Gór Krańca Świata. Na dnie jamy, wulkaniczne kratery plują kwaśnym dymem i parą. Smród siarki, spalonego futra i ekskrementów niesie się daleko, wiele dalej niż hałas wywołany kakofonią pisków, ujadań, warczenia i wycia wydobywający się z mroźnej szczeliny, niczym rozpaczliwa skarga udręczonych istot. Dno Piekielnej Jamy jest piekłem na ziemi. Mutanty, nieudane eksperymenty i ci, którzy mieli pecha spaść lub zostać tam zrzuconym, walczą i zjadają się nawzajem. Zostają najsilniejsze i najsprytniejsze potwory, zesłanie na dół, jest najwyższą i najgorszą karą dla skavena.

W czasie wielkiej Inwazji Chaosu, dwieście lat temu, Piekielna Jama została zaatakowana przez jedną z armii zwierzoludzi i Wojowników Chaosu. Forteca została uratowana przez treserów, którzy wypuścili do tuneli dziesiątki szczurogrów. Czarne legiony zostały wyrzucone spod ziemi, otoczone i ostatecznie zniszczone przez armię, wysłaną na pomoc klanowi Moulder ze zdobytej przez szczuroludzi fortecy Karak Varn. Strumienie Wiatrów Chaosu wciąż płyną wokół Piekielnej Jamy, przemieniając zwierzęta i rośliny w nowe, straszliwe stworzenia. Grupy łowców potworów często przeczesują tereny wokół twierdzy w poszukiwaniu nowych gatunków do bluźnierczych eksperymentów. Stwory Chaosu z północnych pustkowi są najniebezpieczniejsze, ale również najbardziej wartościowe. Wielkie i groźne dają największą szansę na stworzenie nowych gatunków bestii wojennych. Łowcy klanu Moulder potrafią śledzić hydrę lub mantikorę przez parę miesięcy, czekając na odpowiednią chwilę do ataku. Pojmane monstra transportowane są do Piekielnej Jamy w wielkich żelaznych klatkach. Wewnątrz laboratoriów wystawiane są na promieniowanie i karmione dokładnie odmierzonymi dawkami Kamienia Przemian, dopóki nie zaistnieją pożądane mutacje. Klan Moulder wciąż szuka nowych, ustabilizowanych gatunków bestii, które mogą być sprzedane lub wynajęte innym klanom. Szczurogry i wilkoszczury są najsłynniejszymi potworami stworzonymi przez skavenów z klanu Moulder. Krążą plotki o dziwnych, owłosionych trollach i wielkich, kopiących tunele szczurokretach. Niektóre bestie, złapane przez łowców lecz zbyt słabe lub niepodatne na mutację, są tresowane i sprzedawane innym klanom. Treserzy klanu Moulder osiągnęli mistrzostwo w szkoleniu bestii, agresywne potwory są *łamane*, tak by słuchały rozkazów, a łagodne stworzenia drażnione i pobudzane, by stały się morderczymi maszynami do zabijania.

W wylęgarniach, od których bierze nazwę ta skaveńska metropolia, klan Moulder hoduje wszelkiego rodzaju potwory. Bestie przechodzą rygorystyczną selekcję, która eliminuje słabe osobniki. Te, które przetrwają, są tresowane i używane do walki w wojnach klanu Moulder, albo sprzedawane lub wypożyczane innym klanom, by wspomóc je w podbojach. Wydobycie Upiorytu to także jedno z głównych źródeł dochodu, chociaż większość urobku inwestowana jest w programy hodowlane klanu.

PODALTDORF:

Miasto pod Altdorfem szczyci się jedną z największych populacji w Podmroku, ale brak źródeł Spaczenia w okolicy sprawia, że nigdy nie odbierze Skavenblight miana największego miasta skavenów. O władzę w Podaltdorfie walczy kilka klanów, jednak większość wpływów zachowują Skryre.

Wysoka liczebność ludzkiej populacji Altdorfu umożliwia dokonywania porwań ludzi w biedniejszych dzielnicach miasta, dzięki czemu stało się ono pierwszorzędnym miejscem do pozyskiwania niewolników przeznaczonych do pracy. Klany Skavenów z Podaltdorfu, szczególnie klan Skaul, zapewniają sobie dodatkowe zyski, sprzedając narkotyki ludzkim kupcom i przemytnikom. Łapownictwo i intrygi polityczne w stolicy Imperium pozwalają skavenom na posługiwanie się szantażem i zapewniają sobie dość łatwą kontrolę nad ludzkimi politykami

SKAVENBLIGHT:

Największy paradoks Skavenblight polega na tym, że ludzie zaznaczą je na swoich mapach, dopiero wtedy, gdy za wszelką cenę będą chcieli je usunąć.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny.

Skavenblight, stolica bluźnierczego Imperium Skavenów, zrodzonych z Chaosu szczuroludzi wznosi się pośród trujących oparów Dusznych Bagien. Splugawione miasto otaczają gnijące pola, zmutowanej, czarnej kukurydzy, wśród której w znoju uwijają się parszywi niewolnicy, zbierając ziarno, które następnie mielone na czarną mąkę, w ogromnych napędzanych energią Kamienia Przemian młynach, z której szczuroludzie produkują pożywienie. W sercu, wzniesionego na kamiennym, naznaczonym szczelinami wzgórzu, miasta wznosi się czarna, spowita mgłą i smogiem, otoczona ruinami zabudowań i murów, wieża zbezczeszczonej świątyni, wyraźnie odcinająca się od płaskiego, bagiennego terenu. To centrum Kultu Rogatego Szczura, miejsce narodzin i serce królestwa szczuroludzi. Ze szpecących wzgórze szczelin i otworów wydobywają się trujące wyziewy i ogień, niektóre zaś pęknięcia są wejściami prowadzącymi do podziemnych tuneli.

Pod wzgórzem, rozciąga się gęsta, tworząca śmiertelnie niebezpieczny labirynt sieć oświetlonych magią i metanowymi lampami korytarzy. Wyższe, podzielone na dzielnice, tunele należą do najpotężniejszych klanów, gdzie szeregowi skaveni i niewolnicy wciąż pracują w kuźniach, hutach i laboratoriach. Gdzie konstruowane są nowe bronie, wykuwany oręż, warzone trucizny i hodowane zabójcze, testowane na niewolnikach i jeńcach, zarazy. W górniczych dzielnicach, wielkie, niezmordowane, plujące dymem i ogniem stalowe bestie ciągną po stalowych torach wypełnione kopalinami wagony, wyciągane z bezdennych szybów przez olbrzymie koła, bloki i windy.

Niższe poziomy Skavenblight są mrocznym królestwem śmierci i zepsucia. Liczne, drobne grupy szczuroludzi, bardziej przypominające gangi niż klany, walczą o przetrwanie. Tąpnięcia, zawalenia tuneli i zalania niektórych korytarzy są na porządku dziennym, a liczne, pracujące nad poszerzeniem dawnych przejść grupy niewolników raz po raz powodują kolejne wypadki.

W najgłębszych, zapomnianych tunelach i zaułkach grupy zbiegłych niewolników i mutantów polują na zabłąkanych skavenów, którzy byli na tyle głupi, by oddalić się od zamieszkałych terenów.

ZAKRZYWIONY HAK:

Góra Zakrzywiony Hak wznosząca się po wschodniej stronie Przełęczy Wściekłego Psa jest siedzibą klanu Rictus, jednego z najpotężniejszych klanów wojny, i zarazem największą twierdzą szczuroludzi znajdującą się na Mrocznych Ziemiach. Liczna, dobrze wyszkolona armia skaveńskich wojowników dowodzona przez przebiegłego Lorda Wojny skutecznie odstrasza ewentualnych agresorów, zielonoskórych i innych szczuroludzi, zamieszkujących te mroczne pustkowia.

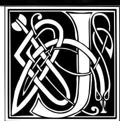
Wydrążone w zboczu góry tunele i jaskinie zamieszkiwały niegdyś skłócone, walczące ze sobą plemiona Nocnych Goblinów, które przybyły tutaj trzy tysiące lat temu, uciekając przed siłami Nagasha Nekromanty. Trzysta lat przed narodzeniem Sigmara, skaweńscy górnicy, drążący tunele na wschód od Gór Krańca Świata, przebili się do niższych poziomów goblińskiej fortecy. Zielonoskórzy stawili jednak silny opór i szczuroludzie musieli się wycofać. Rada Trzynastu powierzyła zdobycie twierdzy klanowi Rictus, który niemal zbankrutował najmując spaczinżynierów z klanu Skryre oraz treserów z klanu Moulder. Skaveny sprowokowały wybuch kolejnej wojny pomiędzy goblinami i zaatakowały. Z pomocą magii i broni opartej na Spaczeniu skaveni po kilku miesiącach odnieśli zwycięstwo nad podzielonymi i wewnętrznie skłóconymi zielonoskórymi. Część ocalałych goblinoidów, która nie zdołała zbiec została schwytana i zniewolona. Klan przejął władzę nad fortecą i od tamtego czasu szczuroludzie regularnie atakują pobliskie siedliska goblinoidów.

Główną funkcją wschodniego posterunku szczuroludzi jest zdobywanie niewolników oraz wydobywanie zalegających zbocza góry bogatych złów żelaza i miedzi. Setki goblinów wysyła się corocznie w głąb Imperium Szczuroludzi, gdzie zaprzęga się je do pracy lub zjada. Stosowaną przez skaveny taktyką chwytania goblinów, jest najazd na pogrążone w pijackim amoku fortece zielonoskórych i wyłapanie upitych grzybowym winem goblinoidów.

Równie często, organizowane są wyprawy mające na celu odnalezienie Kamienia Przemian, który spada na Mroczne Ziemie w postaci meteorów, oderwanych od Morrslieba, mniejszego z księżyców. I choć są to bardzo niebezpieczne wyprawy, podczas których skaveni narażeni są na ataki orków, a nawet szukających niewolników krasnoludów Chaosu, to Lordowie Wojny gotowi są ponieść straty byle tylko pozyskać trochę Spaczenia.

Ostatnie, co zapamiętał, to słowa modlitwy do Sigmara. Potem usłyszał zwierzęcy warkot i brzęk ostrza uderzającego w hełm. Ciemność ogarnęła jego oczy, a w chwilę później także cały umysł. A modlił się do Sigmara, by nie pozwolił mu umrzeć tego dnia.
Przez chwilę, gdy odzyskał świadomość, dziękował Młotodzierżcy za wysłuchanie prośby. Potem powróciła zdolność widzenia, poczuł ciężar wokół karku i ramion. Zrozumiał, że bogowie są okrutni i zmienni. W istocie żył, ale jako skuty łańcuchami więzień.
Rozglądał się po ciasnej, kamiennej sali, w której leżał, próbując dojrzeć cokolwiek w ciemnościach. Czy byli tu jego towarzysze broni? Widok przyjaznego oblicza przyniósłby pokrzepienie. Ale widział tylko starych, obcych ludzi. W ich oczach odbijał się jego własny strach. pomyślał o swoim bracie, Heinrichu, który zaginął tej wiosny. Czy skończył w takim miejscu jak to? A jeśli tak, czy było możliwe, że nadal gdzieś tu jest?
Ta nadzieja dodała mu odwagi. Wstał, podpierając się rękami o kamienne ściany. Niemal natychmiast runął na niego inny więzień, łapiąc go zimnymi, wilgotnymi rękami. Spojrzał na jego twarz, ale nie dostrzegł w niej nawet śladu człowieczeństwa. Oczy nieszczęśnika, nabiegłe krwią i ślepe, obracały się dziko, a wysuszona skóra przylegała do czaszki niczym mokry papier. Szaleniec usiłował mówić, ale usta pokrywały mu ropiejące rany, a język dawno już został odcięty tępym nożem.
Odepchnął obłąkanego więźnia i wstał na nogi. Widział bramę i światło za nią, a potem, niespodziewanie, światło znikło. Widział tylko kontur postaci z dwoma szpiczastymi uszami i wąsami drgającymi w lekkim powiewie powietrza. Smród szczypał więźnia w oczy, więc cofnął się o krok. Brama otworzyła się ze zgrzytem, żylaste łapy chwyciły za łańcuchy i wyciągnęły go z celi.
Świat zawirował wokół niego. Czuł, jak w plecy wbijają mu się kamienie, po których był wleczony. Dostrzegł ściany jaskini o niewyobrażalnym rozmiarach, pełnej światła, zgiełku, odgłosów tysiąca kuźni i tysiąca warsztatów, choć nie mógł zrozumieć, jak coś takiego mogło się zmieścić w ciemnych podziemiach. Przestano go ciągnąć i wpadł na innych więźniów, których tamci wlekli wraz z nim. Ponowieni zobaczył szaleńca, nadal próbującego coś powiedzieć, zawodzącego ku niemu rozpaczliwie z głębi zniszczonego gardła. Być może to było ostrzeżenie? Przerażający krzyk, będący zapowiedzią tego, co miało nadejść? Jakim męczarniom go poddano? Jaką wiedzę usiłowano z niego wycisnąć?
Pazurzaste łapy chwyciły go i rzuciły na drewnianą ławę. Gwoździami przybito kajdany do drewna, unieruchamiając go w miejscu. Domyślał się, że znalazł się na jakiegoś rodzaju galerze niewolniczej. Przed sobą miał okutą żelazem belkę, a podłogo poruszyła się, gdy postąpił krok naprzód. Wtedy zrozumiał, że to nie była galera, lecz kierat do mielenia ziarna. Chcieli go użyć do pracy niewolniczej. Cóż, to akurat dobrze znał. Pracował w kieracie jako chłopak. To będzie ciężka praca, ale nocą zaplanuje ucieczkę. Był silny. Niemal tak silny jak jego brat. Znajdzie innych, podobnych do siebie. Ucieknie. Przetrwa.
Rozległo się kolejne zawodzenie, gdy obok niego wepchnięto szaleńca. Cofnął się przerażony, gdy oszalały nieszczęśnik ponownie chwycił jego dłonie, przesuwając po nich zimnymi jak u trupa palcami. A potem to zobaczył. Starzec przykładał swoją dłoń do jego dłoni, tak by stało się jasne, że pierścienie, jakie obaj nosili na palcach, były identyczne.
Uniósł wzrok, nagle zrozumiał wszystko. Patrzył w oczy złamanego, nieludzkiego stworzenia, którym stał się jego brat w ciągu niespełna sześciu miesięcy. A potem ogarnęło go szaleństwo.

JAŁOWA KRAINA:



Jałowa Kraina to niegościnne, nieurodzajne terytorium. Wędrowiec nie znajdzie tam schronienia ani osłony przed kąsającym wichrem, który wieje od strony Morza Szponów. Kraina ta zawdzięcza swoją niezależność potędze Marienburga - największego portu Starego Świata, którego sprytni burmistrzowie w ciągu wielu lat uzyskali od Imperium serię przywilejów.

Żyjący na północy Starego Świata rybacy, niemal codzienne ryzykują życie wypływając na zimne i śmiertelnie niebezpieczne wody Morza Szponów. Morze, gwałtowne i nieobliczalne przez większą część roku, pomiędzy jesienną równonocą (Mittherbst) a zimowym przesileniem (Mondstille) zmienia się w prawdziwego, tryskającego furią potwora. Potężne, kilkumetrowe fale z nienawiścią uderzają o skaliste klify, a zimny północny wiatr bezlitośnie chłoszcze smagane deszczem wybrzeże. Pora sztormów, to czas odpoczynku i remontów wysłużonych kutrów i mniejszych łodzi rybackich, to czas długich zimowych wieczorów spędzonych w tawernach, to czas opowieści i zabawy, na przekór szalonemu morzu.

W krótkie zimowe dni, tylko Norsmeni, szaleńcy lub desperaci wypływają w morze, nawet Morskie Elfy, władcy oceanów zastanowią się dwa razy, nim opuszczą bezpieczną redę portu.

Marienburg, oddzielony jest od gwałtownego Morza Szponów, nieco spokojniejszą zatoką, zwaną Ogrodem Mannana. W wodach zatoki żyją niezliczone gatunki ryb i innych morskich stworzeń, stanowiących podstawę diety mieszkańców Marienburga. Często jednak, wody zatoki nawiedzają niebezpieczne morskie potwory, podążające za pełnomorskimi okrętami i łodziami rybackimi.

KRAINA:

Jałowa Kraina leży nad zatoką zwaną Ogrodem Mannana, gdzie rzeka Reik wpada do Morza Szponów. Sięga aż do skraju Reikwaldu na południu i wschodzie oraz do podgórza Bladych Sióstr na zachodzie. Kilka osłoniętych miejsc daje schronienie rozproszonym farmom i wioskom, ale większa część ludności Jałowej Krainy żyje w portowym mieście - Marienburgu.

BAGNA GROOTSCHER:

Zarówno Marienburg, jak i część wybrzeża otoczone jest kilkudziesięcio kilometrowym pasmem bagien, zwanych Bagnami Grootscher lub Przeklętymi Bagnami. To przerażające miejsce, porastają wysokie, ostre jak brzytwa trawy oraz powykręcane drzewa, których gałęzie pokrywają porosty i grzyby. Gęste, cuchnące zgnilizną i rozkładem mgły skrywają prymitywne zamki i osady, wzniesione i zamieszkałe przez plemiona zielonoskórych, zwierzoludzi i Fimirów. W mrocznych, wilgotnych jaskiniach kryją się groźne, śmiertelnie niebezpieczne bestie, zaś trzęsawiska zamieszkują drapieżne, nienazwane stworzenia których bluźnierczy wygląd może sprowadzić na granicę szaleństwa, nierozważnych przemierzających bagna śmiałków.

Płynący do tej pory szerokim korytem Reik, wpływając w bagna rozdziela się na wiele mniejszych koryt, z których wiele kończy się cuchnącymi, zamieszkałymi przez potwory grzęzawiskami.

PÓŁNOCNY-WSCHÓD:

Pokryte skalnymi zboczami, porośnięte ostrymi trawami i krzewami równiny oraz upstrzone niewielkimi stawami ziemie, położone na północny-wschód od Marienburga nazywane są przez mieszkańców Stokami. Krainę pokrywają gęste mgły, z rzadka rozpędzane przez ostre północne wiatry oraz ulewne deszcze jesienne i wiosenne deszcze, które zmieniają jałową ziemię w grzęzawiska, zaś latem dręczona żarem ziemia wysycha na pieprz. W tych trudnych warunkach żyje niewiele, dręczonych przez wszechobecne komary, stworzeń. Zachodnia część Stoków, strzeżona jest przez pasmo wapiennych wzgórz zwanych Szczurzymi Skałami. Pasmo skalne, ciągnące się na południe, aż do północnego skraju Bagien Grootscher cieszy się złą sławą. Ściany podziemnych grot, wykutych w głębi wzgórz, pokryte są starożytnymi malowidłami, wśród których powtarza się przerażający znak, symbol Rogatego Szczura, plugawego bóstwa legendarnych skavenów.

Stoki są domem dla nielicznej grupy, twardych i zawziętych farmerów, toczących nieustanną wojnę z jałową, bezlitosną ziemią. W odróżnieniu od Marienburgczyków, farmerzy żyjący w tej niegościnnej krainie są bardzo podejrzliwi, nigdy nie otwierają drzwi po zmierzchu, rzadko goszczą obcych i bezwzględnie rozprawiają się ze wszelkim zagrożeniem.

PÓŁNOCNY-ZACHÓD:

Północno-zachodnią część Jałowej Krainy pokrywają Gorzkie Wrzosowiska, zatrute kwaśnymi oparami pustkowie, zamieszkałe jedynie przez Fimiry i inne niebezpieczne stworzenia. Podróżni zmuszeni do podróży na północny-zachód Starego Świata omijają Gorzkie Wrzosowiska i nadkładają drogi podróżując, wybudowanym jeszcze przez elfy, Nadbrzeżnych Traktem. Gościniec, zniszczony wiejącymi od tysiącleci wiatrami i smagany zimnymi deszczami, rozpoczyna się we wsi Klessen, skąd prowadzi wzdłuż wybrzeża do Bretonnskiego miasta L'Anguille.

Na północ od Broekwater, jedynego miasteczka wybudowanego na północny-zachód od Marienburga leżą ruiny Almshoven, starożytnej latarni morskiej zniszczonej podczas ostatniej Inwazji Chaosu.

POŁUDNIE:

Wzdłuż płynącego z południa na północ Reiku rozciąga się największe skupisko ludności Jałowej Krainy poza Marienburgiem. Kilkanaście osad i zajazdów rozrzuconych jest na obu brzegach rzeki. Otwarci i gościnni mieszkańcy nadrzecznych osad znacznie bardziej przypominają Marienburgczyków, niż twardzi i nieufni farmerzy zamieszkujący północ Jałowych Krain.

Pomiędzy rozciągającymi się na zachodzie Gorzkimi Wrzosowiskami a korytem rzeki Reik rozciąga się Mała Kraina (Kleinland). Żyzna, pokryta bujnymi łąkami ziemia, zamieszkała głównie przez hodowców owiec i bydła. Pochodząca z Małej Krainy wełna i mięso są jednym z głównych towarów eksportowych Jałowej Krainy. Jednak nawet tutaj, mieszkańcy wystawiają straże i noszą przy sobie broń, zawsze gotowi do odparcia ataków, zamieszkujących góry i bagna goblinoidów, Fimirów oraz innych, nienazwanych istot.

Niegdyś, wśród żyznych ziem Małej Krainy stało, słynące z przednich produktów mleczarskich i włókienniczych miasto Halsdorph. Osada, oraz otaczające ją pola zostały zniszczona lub wchłonięte przez bagna w czasie potężnego trzęsienia ziemi mającego miejsce podczas Nocy Grozy. Obecnie miasto niemal całkowicie obróciło się w ruinę, a nieliczni mieszkańcy cierpią w skutek działania licznych mutacji i demonicznych opętań. Dyrektoriat

ignoruje miasto, do którego od wielu dziesięciolecі nie wkroczyli poborcy podatkowi.

Południową część Jałowej Krainy przecina szeroki trakt łączący Marienburg z bretonnskim miastem Gisoreux. W miejscu, gdzie trakt przechodzi pomiędzy Górami Szarymi a Bladymi Siostrami wznosi się Fort Bergbres. Pozostający pod zwierzchnictwem Dyrektoriatu zamek stanowi przejście graniczne, zwane przez kupców Fortem Łapówek, gdyż powszechnie wiadomo, że bez odpowiedniego *wsparcia finansowego* zamieszkujący twierdzę urzędnicy nie są w stanie efektywnie pracować.

LUDNOŚĆ:

Głównym błędem, jaki popełniają przybysze jest założenie że Marienburgczycy i mieszkańcy Jałowej Krainy to ten sam lud. Tymczasem, w przeciwieństwie do otwartych, goniących za zyskiem Marienburgczyków, mieszkańcy Jałowej Krainy to twardzi, konserwatywni, zahartowani zimnym północnym wiatrem ludzie.

Popularny w Imperium stereotyp ukazuje Marienburgczyka jako przebiegłego człowieka, który byłby w stanie sprzedać piasek Arabowi lub przekonać Tileańczyka, by ten kupił własne wino. Marienburgczycy to ludzie aktywni, wciąż poszukujący nowych źródeł zysków.

HISTORIA:

Imperator Sigismund II Zdobywca rozbił siły Jutonów i odebrał hołd od barbarzyńskiego króla Brama. Miłościwy Imperator, ani nie zniszczył ich osady z powierzchni ziemi ani nie wybił tego ludu, ukochał ich wszakże jako własne dzieci, króla ich przemienił w barona i wasala Imperium, a nową prowincję nazwał Westerlandem. Tak szerzył władca swą miłość do wszystkich dzieci Sigmara.

- *Z Kroniki Imperium*, spisanej przez Udo Vespermanna

Zapisy, dotyczące historii powstania miasta zaginęły w mrokach dziejów. Wojny, powodzie, pożary oraz szczury zniszczyły większość kronik. Według niektórych uczonych, również Kult Mannana odegrał pewną rolę w zatarciu historii, jednak nikomu nie udało się poznać powodów, dla których duchowni mieli by podjąć takie działania. Do dziś przetrwało jedynie kilka legend, powtarzanych w tawernach w długie zimowe wieczory.

Sami Marienburgczycy, zajęci powiększaniem swych majątków, nie zwracają uwagi na przeszłość, choć wielu nauczyło się wykorzystywać historię do własnych celów: uliczni handlarze chętnie sprzedają przyjezdnym fałszywe mapy do sekretnego skarbca wodza Jutonów lub krypty, w której podczas okupacji bretonnskiej ukrywali się dostojnicy Kultu Mannana.

Istnieją sagi, według których wyspy, na których wznosi się Marienburg, były w przeszłości zamieszkane przez elfy, a później przez Fimiry. Jednak stwory, niedługo przed narodzeniem Sigmara zostały wybite lub wypędzone na Bagna Grootscher przez starożytne plemię Jutonów. Wojownicy, dowodzeni przez Mariena, stoczyli decydującą bitwę pomiędzy ruinami fortecy Morskich Elfów. Marien, pokonał gwardię królewską i zabił królową Fimirów na Skale Bitwy (Slagvelsrots) wyspie, gdzie współcześnie wznosi się pałac Burmistrza. Po bitwie, wódz Jutonów ogłosił się królem wszystkim ziem *pomiędzy lasami na południu, a morzem na północy*, zaś miasto które powstało na zdobytych wyspach nazwał Marienburg.

Kolejny, potwierdzony zapis dotyczące historii Jałowej Krainy pochodzi z początków VI wieku. Imperator Sigismund II nazwany później Zdobywcą stoczył w AS501 ostatnią bitwę swojej kampanii mającej na celu powiększenie ziem Imperium. Wojska Sigismund II rozbiły siły Jutonów, a władca Marienburga oddał Imperatorowi hołd. Sigismund II przyjął hołd króla i uczynił wodza Jutonów Baronem, zaś Jałową Krainę włączył w granice Imperium.

Do szybkiego rozwoju Marienburga znacznie przyczynił się handel rybami i solą, którą Marienburgczycy pozyskują z niewyczerpanego źródła jakim jest do dzisiaj zatoka, zwana Ogrodem Mannana. Handel solą był tak opłacalny, że karą za przemyt była śmierć lub znacznie rzadziej dożywotnie więzienie. Bogactwa miasta, zwróciły na siebie uwagę żyjących na północy Norsmenów, którzy szybko doszli do wniosku, że zdobycie i złupienie miasta, przyniesie więcej zysku niż handel skórami i bursztynem. W AS632 pierwsze drakkary pojawiły się na horyzoncie, sprowadzając trwający tysiąc lat terror na wybrzeża Starego Świata.

Paradoksalnie, wojny morskie zwiększyły znaczenie i bogactwo Marienburga. Potężne pełnomorskie okręty zaczęły kursować pomiędzy Marienburgiem a portowymi miastami Bretonni, Estalii, Tilei, Albionu a nawet Arabii oraz Indu. Zaś handel, którym w pierwszych wiekach zajmowały się przeważnie rody szlacheckie, systematycznie przejmowały mieszczańskie rodziny kupieckie, szybko zyskując na znaczeniu i bogactwie.

Do nastania Wieku Trzech Imperatorów zyskująca na znaczeniu klasa średnia, wykorzystując długi Barona Roelandiusa van Buik, umieściła swoich przedstawicieli w wśród najwyższych doradców arystokraty. Mieszczanie zajęli miejsca zarezerwowane do tej pory jedynie dla arystokracji i duchowieństwa.

Jednak największy punkt zwrotny w historii miasta nastąpił w AS2150, gdy Morskie Elfy powróciły do Starego Świata. Ówczesny Baron Matteus van Hoogmans podpisał z wodzem elfów Sullandielem Podróżnikiem *Traktat o Przyjaźni i Handlu*. Dzięki temu posunięci Marienburg stał się głównym portem Starego Świata.

W AS2301 Baron Paulus van der Maacht zginął bezdzietne służąc w armii Magnusa Pobożnego. Po odparciu inwazji Chaosu, rozpoczęły się trwające kilka miesięcy spory o to, która z wielkich arystokratycznych rodzin Imperium powinna objąć władzę nad Westerlandem. Spór dobiegł końca, gdy Imperator Magnus przystał na propozycję najbogatszych rodzin Marienburga i oddał miasto pod rządy Dyrektoriatu, w skład którego wchodzili przedstawiciele największych Domów Kupieckich oraz Świątyń.

Przez następne stulecie Dyrektoriat koncentrował w swych rękach coraz więcej władzy oraz przejmował finansowanie, a tym samym zwierzchnictwo, nad stacjonującymi w mieście siłami militarnymi, rozluźniając stopniowo więzy łączące Jałową Krainę z Imperium. Finałem działań Dyrektoriatu była dotacja wręczona Imperatorowi Dieterowi IIII, który w zamian wydał edykt ogłaszający niepodległość Jałowej Krainy. Wściekli Elektorzy odebrali Dieterowi IIII władzę, a nowo wybrany Imperator Wilhelm, Książę Reikland wysłał Armię Imperialną, która miała zdobyć i przejąć władzę w Marienburgu. W krwawej bitwie na Bagnach Grootscher, mieszkańcy Jałowej Krainy, wspierani przez elfich magów odparli atak wojsk Imperium. Imperator Wilhelm, obawiając się wojny z elfami uznał niepodległość Jałowej Krainy, potwierdzoną traktatem wydanym 20 Kaldezeita AS2429.

…niech znanym będzie pomiędzy wszystkimi ludami, że Domy Kupieckie Westerlandu są wyłącznymi przedstawicielami handlowymi elfów z Ulthuanu na wszystkie towary importowane do Starego Świata.
Ponadto w czasie wojny, elfy z Ulthuanu zapewniają pomoc militarną Baronii Westerlandu. Ze swej strony, my Baron Matteus von Hoogmans z Westerlandu, Władca Marienburga, Pierwszy Morski Lord Imperium, etc., wynagrodzimy Wielkiego Króla Ulthuanu wieczystym lennem na wyspach Geldern, Zeeburg, Oranjekoft, Rijksgebouw, Vlotshuis i Westerleer, aby zbudować tu mógł domy dla swego ludu i port dla swych statków na tak długi, jak dotrzymywane są warunki tego kontraktu.

17 dnia Erntezeit, AS2150

- fragment *Traktatu o Przyjaźni i Handlu*

POLITYKA:

- ***Po uścisku dłoni z Marienburgczykiem przelicz dokładnie wszystkie swoje palce!***
- ***Nie karć chciwego dziecka. Wyucz go na kupca. Chciwość to bowiem podstawa własności.***
- ***Niech każdy ma wolność mówienia tego, co myśli i pilnowania własnych interesów, a wiatry będą sprzyjać wszystkim.***

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Żyjąc z dala od puszcz rosnących w głębi lądu, mieszkańcy Jałowej Krainy nieczęsto spotykają zagrożenia Chaosu. Mniej się nimi przejmują niż przesądni ludzie Imperium - niektórzy twierdzą wręcz, że zbyt mało. Ci z nich, którzy mieszkają w pobliżu lasu są trochę ostrożniejsi, bardziej podejrzliwi wobec obcych i nie tak ufni - nawet między sobą. Jednak w pobliżu Marienburga oraz w samym mieście ludzie są przyjaźni i otwarci, tak jak przystało na otwarty port, gdzie kupcy przybywają ze wszystkich stron Znanego Świata. Tylko raz w swojej historii Jałowa Kraina stanowiła część Imperium, ale mieszkańcy tego kraju zawsze należeli do ludzi niezależnych. Wykorzystali więc fakt, iż kontrolują większość morskiego handlu Imperium, aby zmusić kolejnych Imperatorów do przyznania większej autonomii. Wspierani w tych dążeniach przez znajdującą się na zachodzie Bretonnię, burmistrzowie Marienburga potrafili rozgrywać te dwa mocarstwa przeciw sobie.

Mieszkańcy Jałowych Krain używają Kalendarza Imperialnego. Jednak w odróżnieniu i na złość mieszkańcom Imperium zmienili nazwę szóstego dnia z Konigstag (dzień królewski) na Guilstag (dzień gildii).

DYREKTORIAT:

Od ponad dwóch wieków Jałowa Kraina pozostaje wolna od zwierzchnictwa szlachty. Rządy w Marienburgu sprawuje Dyrektoriat w skład którego wchodzą przedstawiciele największych rodzin kupieckich, zaś zwykli mieszkańcy portu wierzą, że sami stanowią własne prawo. Jednak prawda jest nieco inna, pod pozorem demokracji Dyrektoriat dba o powiększanie własnego bogactwa i władzy.

Dyrektoriat, to także oficjalnie organ wykonawczy Stadsraad. Spotkania przedstawicieli Dyrektoriatu, odbywające się w dzielnicy Paleisbuurt są otwarte dla wszystkich obywateli Marienburga. W skład Dyrektoriatu wchodzą kapłani Mannana, Vereny i Shallyi, rektor Kolegium Nawigacji i Magii Morskiej, a także przedstawiciele dziesięciu najbogatszych Domów Kupieckich oraz burmistrz. Pomimo złudnej jawności obrad, prawdziwe decyzje podejmowane są za kulisami, w gabinecie Kompanii Przewozowej, prawdziwym centrum władzy Marienburga.

STADSRAAD:

Stadsraad to znajdująca się w dzielnicy Paleisbuurt siedziba parlamentu Jałowej Krainy. Wyższa Izba, zwana Rijkskamer to niezbyt aktywna grupa starych arystokratów i kapłanów głównych Kultów. Przewodniczącym Izby jest Burmistrz, a jej posiedzenia zwoływane są niezwykle rzadko. Niższa Izba, zwana Burgerhof, to zatłoczona, tętniąca życiem sala, a której spotykają się przedstawiciele gildii, straży miejskiej oraz przedstawiciele pozostałych miasteczek Jałowej Krainy. Obrady Niższej Izby często przybierają postać ostrych sporów, a nawet rękoczynów. Izbie przewodzi utalentowany, doświadczony demagog Nieut Gyngrijk.

Jednak Stadsraad to tylko pozornie działająca organ władzy, którego prawdziwą rolą jest aprobowanie decyzji podjętych przez Dyrektoriat. Nieut Gyngrijk pełni także funkcję nieformalnego przedstawiciela Dyrektoriatu w parlamencie. Do jego zadań należy przedstawianie dostarczonych przez Dyrektoriat projektów ustaw w taki sposób, by zostały one przyjęte przez parlament. W przypadku, gdy jakaś ustawa zostanie przyjęta pomimo sprzeciwu Dyrektoriatu, burmistrz zwołuje posiedzenie Wyższej Izby, której zadaniem jest zawetowanie takiej ustawy.

BURMISTRZ:

Burmistrz wybierany jest co roku spośród przedstawicieli dziesięciu najbogatszych Domów Kupieckich. Do obowiązków burmistrza należy przyjmowanie ambasadorów i reprezentowanie Jałowej Krainy poza granicami kraju. Pozornie, burmistrz posiada także władzę nad strażą, poborcami podatkowymi oraz milicją. Faktycznie jednak, zwierzchnictwo nad tymi instytucjami pozostaje w rękach różnych komisarzy, kapitanów oraz komendantów. Burmistrz Marienburga, piastuje także tytuł honorowego kapłana Mannana.

Pomimo niewielkiej zdawałoby się władzy, jaką posiada burmistrz, urząd ten zapewnia jednak niezwykle silne wpływy. Burmistrz pozostaje bowiem jedynym i najwyższych zwierzchnikiem *Chodzących we Mgle*, tajnego wywiady Marienburga. Do zadań posiadającej dobrze zorganizowaną siatkę szpiegowską agencji, należy zbieranie wszelkich informacji dotyczących ewentualnego, zarówno zewnętrznego jak i wewnętrznego zagrożenia niepodległości miasta i całej Jałowej Krainy.

JĘZYK:

Ludzie z Jałowej Krainy posługują się *reikspielem*, tak jak mieszkańcy Imperium. Wymawiają jednak słowa silnie akcentując samogłoski, co sprawia że zdania unoszą się i opadają w śpiewny sposób. Towarzyszy temu żywa gestykulacja, jednak w odróżnieniu do Bretonnczyków czy Tileańczyków nie marnują słów przechodząc od razu do istoty rzeczy.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KRÓLESTWAMI:

XXX.

NIELUDZIE W JAŁOWEJ KRAINIE:

XXX.

RELIGIA:

XXX.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

MARIENBURG:

To największy port w całym Starym Świecie i naturalnie główne centrum handlowe północy. Jego położenie u ujścia rzeki Reik powoduje, że towary z południowej części Starego Świata i spoza niego muszą minąć ten port w drodze do odległych miejsc, takich jak Nuln na południu czy Kislev na wschodzie. Podobnie dzieje się z towarami eksportowanymi, które płyną rzekami Talabeck i Reik aż do Marienburga, a stamtąd na południe Starego Świata, do Nowego Świata, Południowych Krain, oraz krajów tak odległych jak Lustria, czy Kitaj.

Miasto zostało wybudowane w miejscu, gdzie potężna rzeka Reik przedarła się przez dawne skalne łożysko północnego wybrzeża, by rozlać się w potężną deltę. Dopływając do Marienburga, Reik jest najszerszą rzeką w Starym Świecie i ma ponad 1½ kilometra szerokości. Tutaj archipelag skalnych wysepek dzieli rzekę na wypełnione łodziami kanały, stanowiące główne szlaki komunikacyjne miasta. Miasto zbudowano na gęsto zabudowanych domami, magazynami i sklepami wyspach, połączonych licznymi mostami. Utrzymywany jest tylko jeden głęboki tor wodny, który rozpoczyna się od południowej strony miasta i biegnie dokoła portu. Statki mogą łatwo wpływać tym wielkim kanałem na rzekę Reik, albo płynąć na północ w stronę morza lub też przybić do jednego z licznych nabrzeży Marienburga. Tor wodny jest przecięty pojedynczym mostem, nazywanym przez wszystkich *Wysokim Mostem*, który opiera się o solidną kamienną wieżę, znajdującą się na najdalej na południe wysuniętej wyspie Marienburga. Jego drugi koniec dociera do wysokich, skalnych wzgórz po drugiej stronie. Na most prowadzi szeroki trakt, spiralnie oplatający wieżę. Budowla ta jest podziwiana przez podróżnych i powszechnie znana w całym Starym Świecie.

Wyspy na których wzniesiono Marienburg są pozostałościami zniszczonej przez Fimiry fortecy Morskich Elfów. Podobnie na starożytnych fundamentach wzniesiony jest Vloedmuur, wielki mur otaczający port. Od południa miasto strzeżone jest potężnymi wodnymi bramami zwanymi Ostenpoort i Westenpoort. W czasie zagrożenia bramy zamykane są potężnymi łańcuchami, skutecznie blokującymi dostępu wszelkim okrętom, zaś umieszczone na wieżach bombardy i balisty skutecznie odstraszają ewentualnych najeźdźców. Północna strona portu chroniona jest przez potężną fortecę-więzienie na wyspie Rijker, uzbrojoną z potężne katapulty i bombardy. Tam wieże Vloedmuur są niższe, a mury chronią przede wszystkim port Mannanshaven i Dzielnicę Elfów, których statki i załoga są najistotniejsze dla obrony miasta.

W czasach współczesnych, większość wysp wznosi się około sześć metrów ponad powierzchnię wypełniających kanały wód, choć w czasie przypływów woda często podnosi się o kolejne trzy, cztery metry. W ciągu wieków, ludzie umacniali skalne wyspy, otaczając je kamiennymi pierścieniami, zaś szczeliny wypełniając ziemią i skalami. Ponadto, w czasach wielkich powodzi, Baronowie Westerlandu nakazywali zasypywanie najniższych poziomów wszystkich budynków i znoszenie nowych pięter na powstałej powierzchni. Chociaż rozkazy dotyczyły wszystkich budynków, wielu ignorowało nakaz zasypywania najniższych kondygnacji i budowali nowe piętra na istniejących komnatach. W rezultacie wiele budynków posiada wielopoziomowe piwnice, często łączące się z labiryntem tuneli wybudowanych przez starożytnych architektów.

Samo miasto wyróżnia się wspaniałymi domami, z których wiele zostało doskonale ufortyfikowanych. Siedziby te są własnością kupieckiej arystokracji, oraz kupców-awanturników, którzy władają miastem. Istnieje tam również największa handlowa społeczność Morskich Elfów, licząca około 5000 osobników. Posiadają oni dość dużą autonomię, własne prawa i milicję. Władze miasta nie wtrącają się do spraw elfów, zadowolone z bogactwa, jakie przynosi elfi handel.

Marienburg jest bogatym, kosmopolitycznym miastem, gdzie na każdym kroku widać dobrobyt i zamożność. W pokrytych kryształkami soli murach mieści się główna świątynia Mannana - boga Morza. Jest to wysoki budynek ozdobiony przez najlepszych kamieniarzy i drzeworytników. Jednak w otwartym mieście łatwo się ukryć sługom Chaosu, którzy stąd mogą rozprzestrzeniać swoją odrażającą wiarę.

AARNAU:

Na północy Jałowej Krainy, na granicy z Nordlandem leży rolnicze miasteczko Aarnau. Miasteczko należy do szlacheckiego rodu van Buurenów, utrzymującego liczny oddział milicji, specjalizujący się w walce z występującymi w tych okolicach Fimirami.

BROEKWATER:

To jedyne miasteczko wzniesione na północnym-zachodzie Jałowej Krainy. Osada Broekwater, położona w pobliżu Nadbrzeżnego Traktu, cieszy się złą sławą miasta piratów i rozbójników. Pomimo licznych skarg składanych przez napadniętych kupców i kapitanów, Dyrektoriat nie wykazuje najmniejszej chęci zaprowadzenia porządku w miasteczku. Co pozwala spekulować o powiązaniach łączących rabusiów z Domami Kupieckimi Marienburga.

FORT SOLACE:

To mały port zbudowany wokół wzniesionej u wejścia do zatoki latarni morskiej. Fort Solace jest własnością Kompanii Przewozowej, a zarządzający osadą burmistrz jest pracownikiem firmy. Okręty wpływające do zatoki o zmierzchu często cumują w forcie, by wczesnym świtem wypłynąć w kierunku Marienburga. Choć Fort Solace oferuje wszelkie usługi, których mogą zapragnąć strudzeni żeglarze to dodatkowe, nałożone przez Dyrektoriat Marienburga opodatkowanie, nie zachęca do handlu.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI JAŁOWEJ KRAINY:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI

Marienburg	M	Dyrektoriat	20000	5	administracja, handel, rybołówstwo	200a/1000b/2000c	Stolica Jałowej Krainy. Największy morski port Starego Świata. Centrum Kultu Mannana.
Fort Solace	Z	Kompania Przewozowa	310	3	handel,rybołówstwo	10a/20b/40c	Port morski.
Aarnau	MM	Martinus van Buueren	500	3	handel, rolnictwo	5a/10b/100c	
Kalkaat	W	Dyrektoriat	20	2	rybołówstwo	-	
Klessen	W	Dyrektoriat	54	2	rolnictwo	-	
Leydenhoven	W	Dyrektoriat	90	4	rybołówstwo	-	
Mała Kraina	MM	Dyrektoriat	810	4	bydło, owce, wełna	5a/10b/100c	
Fort Bergbres	Z	Dyrektoriat	500	3	handel, rolnictwo	-	
Broekwater	MM	Dyrektoriat	400	3	rabunek, rybołówstwo	-	
Almshoven	W	Dyrektoriat	44	3	kopalnia, rybołówstwo	-	Ruiny starożytnej latarni morskiej.
Halsdorph	M	Dyrektoriat	-	-	-	-	Miasto zniszczone w czasie Nocy Grozy.

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

KISLEV:



askakujące, przynajmniej dla tych, którzy nie znają Kisleva jest to, że szczyci się on jednymi z najstarszych siedzib na północy Starego Świata. Obszar ten został zasiedlony ponad 1000 lat temu przez ongiś koczowniczy lud, zwany Gospodarami. Najeżdżali oni ten region przez wiele lat, wyruszając zza Gór Krańca Świata. Dostrzegając, że zaabsorbowane wewnętrznymi konfliktami Imperium nie zdoła sobie poradzić z inwazją, natychmiast wykorzystali okazję. Gdy Imperium spróbowało zareagować, Gospodarowie ustanowili już własne królestwo.

KRAINA:

> ***Zamieszkujący Imperium tchórze i głupcy uważają nas za zacofanych barbarzyńców. Śmieją się z nas i pogardzają, z przecież chronimy naszą ojczyznę i bronimy rodzinnych ziem. Zapominają, że gdyby nie my, Pustkowia z łatwością wtargnęłyby na ich tereny. Jesteśmy przedmurzem chroniącym ludzkie krainy przed nieczystymi mocami i przysięgam, że rozpruję brzuch następnego głupca, który ośmieli się temu zaprzeczyć.***
> - Bojar Igor Mironov z Praag

Kislev składa się z miasta o tej samej nazwie oraz licznych lennych i kolonialnych państewek usytuowanych pomiędzy rzeką Linsk na północy, a Talabeck na południu. Jest to jedyne państwo Starego Świata, którego granice sięgają na wschód poza Góry Krańca Świata. Niestety krainy te (znane jako *Zaborota* albo *Daleki Stok*) znajdują się tylko pod częściową kontrolą pogranicznych bojarów (baronów), a góry są możliwe do przebycia tylko w okresie lata. Znajdujące się na zachodzie Morze Szponów i Las Cieni tworzą znacznie pewniejsze granice.

Kislev jest krainą ubogą w bogactwa naturalne. Można ją z grubsza podzielić na trzy regiony: lasy, góry i stepy.

Lasy są odnogą Wielkiego Lasu i Lasu Cieni. Ziemia jest nieurodzajna, wymagająca głębokiej orki. Las przetykany jest trzęsawiskami, grunt w wielu miejscach jest piaszczysty i gliniasty najlepsze miejsca do osiedlania znajdują się wzdłuż rzeki, gdzie gleba jest w miarę żyzna i istnieje komunikacja z cywilizacją. Ludność Kisleva zamieszkuje głównie nadbrzeża, niewiele osób osiedliło się w głębi lasów.

Na tereny górskie składa się północna część Gór Krańca Świata - obszar pełen urwisk, z rzadka zamieszkany przez ludzi, z wyjątkiem traperów i poszukiwaczy przygód. Starożytne miasta krasnoludzkie oraz podziemne kompleksy są opuszczone lub opanowane przez gobliny i zdegenerowane klany krasnoludzkie.

STEP:

Step jest wielką trawiastą równiną, rozciągającą się na wschód od Gór Krańca Świata. Gleba jest tutaj żyzna (głównie czarnoziemy), jednak klimat surowy, a sezon żniw krótki. Z tego rejonu wywodzą się Gospodarowie, chociaż na stepie gdzieniegdzie koczują też barbarzyńcy z plemienia Dolgan oraz różne rasy nieludzi, szczególnie gobliny i hobgobliny.

Próby kolonizacji żyznych terenów stepowych na wschód od gór nie zakończyły się większymi sukcesami, głównie z powodu Dolgan i napaści hobgoblinów, a także z braku solidnego wsparcia ze strony państwa. Koloniści jednakowo odnoszą się do barbarzyńców, jak i zwierzoludzi, gdyż jedni i drudzy atakują ich z tą samą zajadłością, a hobgobliny i tak są cywilizowane jak na standardy goblinoidów.

W dawnych czasach przez step biegł szlak karawan kupieckich, łączący Kitaj ze wschodem Kisleva. Wielu kupców chciałoby na powrót otworzyć tę trasę.

TUNDRA:

Tę wielką równinę, rozciągającą się na północ od tajgi, porasta tylko najbardziej wytrzymała roślinność i krzaki. Dalej na północ królują porosty, czepiające się nasłonecznionych stron skał.

Ponieważ tundra graniczy z Północnymi Pustkowiami, można w niej natknąć się na różnego rodzaju istoty, a także oddziały bojowe Chaosu i obszary charakterystyczne dla Królestwa Chaosu.

TAJGA:

To obszar lasów iglastych zamieszkany wyłącznie przez traperów, poszukiwaczy przygód i istoty Chaosu. Próby kolonizacji zakończyły się fiaskiem z powodu nieurodzajnej gleby i surowych warunków klimatycznych, nie wspominając o atakach mutantów, zwierzoludzi i innych istot, oraz naturalnych niebezpieczeństwach, takich jak wilki i niedźwiedzie.

Istnieje duże zapotrzebowanie na poszukiwaczy przygód w tym rejonie: myśliwi i traperzy mogą dobrze prosperować, jeśli uda im się pokonać naturalne zagrożenia tajgi. Ponadto zawsze można zatrudnić się w charakterze ochroniarza czy najemnika w placówkach kupieckich.

Ze względu na bliskie sąsiedztwo Północnych Pustkowi, tajga jest idealnym terenem dla łowców czarownic i im podobnych. Krążą pogłoski o enklawach Chaosu, ukrytych głęboko w lesie - ufortyfikowanych placówkach, z których Wojownicy Chaosu, zwierzoludzie i inni wynaturzeńcy przeprowadzają swoje ataki.

TRANSLINSK:

Translinsk znajduje się na północ od rzeki Linsk, gdzie południowy kraniec tajgi przechodzi w las mieszany. W tym rejonie, dzięki w miarę żyznej glebie i znośnemu klimatowi, powstało dużo koloni osadniczych. Dużą rolę nadal odgrywa handel skórami, co w połączeniu z dobrym systemem transportu rzecznego pozwala prosperować takim osadom jak Bolgasgrad. Jednakże narastające ataki Chaosu od strony tajgi zaczynają zagrażać bezpieczeństwu tych osad, a garnizon stacjonujący w Translinsku nie robi nic, by temu przeciwdziałać.

Niektóre z lepiej prosperujących osad rekrutują najemników na własny koszt.

Część osad zostało opuszczonych lub zniszczonych, dając początek pogłoskom krążącym po całym Translinsku o zaginionych skarbach. Niektóre z tych plotek mogą zawierać ziarno prawdy. Poza tym, istnieją rodziny i organizacje kupieckie, gotowe zapłacić zbrojnemu oddziałowi za zbadanie opuszczonych lub zniszczonych osad. Celem takich wypraw jest poszukiwanie przedmiotów i ludzi bądź też sporządzenie raportu na temat potencjalnych możliwości ponownej kolonizacji tego obszaru.

WIELKI LAS:

Wielki Las stanowi odgałęzienie mieszanych lasów Imperium, jeszcze mniej nadających się do zagospodarowania, z licznymi bagnami i mokradłami, nieurodzajną glebą i niebezpieczną zwierzyną. Tak jak w lasach Imperium, i tutaj można napotkać bandy goblinoidów i zwierzoludzi.

Plotki głoszą o znajdujących się w tamtejszych kniejach starożytnych ruin siedzib elfów i krasnoludów, pochodzących z czasów poprzedzających kolonizację tego obszaru przez ludzi. Uczeni mogą sporo zapłacić za mapy,

relikty i inne informacje o tych starożytnych miejscach, podczas gdy elfy i krasnoludy mają własne powody organizowania wypraw poszukiwawczych.

DOBRYRION:

Dobryrion ten od dawna zagospodarowany teren rolniczy jest zamieszkany przez większą cześć populacji Kisleva. Miasta i wioski, pobudowane wzdłuż szlaku z Kisleva do Praag, stanowią trzon osadnictwa tego rejonu - z licznymi małymi osadami rozrzuconymi na zachód, aż do granicy Imperium, i na wschód do Gór Krańca Świata.

Słudzy Chaosu muszą tutaj działać w ukryciu, ale tak samo jak w Imperium, korupcja zagnieździła się na wszystkich szczeblach drabiny społecznej. Zwiększona aktywność Chaosu na terenach leśnych wzmogła ogólne napięcie, co zaowocowało większym zapotrzebowaniem na strażników karawan i wszelkiego rodzaju najemników - ataki na drogach i szlakach rzecznych zdarzają się coraz częściej.

WZGÓRZA:

Wzgórza porośnięte lasami, ciągnące się wzdłuż krawędzi Dobryrion, są słabo zaludnione, a dalej, w rejonie podnóży górskich, prawie w ogóle nie zamieszkane. Kilka siedzib znajdujących się w tym rejonie zagrożonych jest nasilającymi się ostatnio atakami goblinów, migrujących z gór na zachód i zakładających na wzgórzach bazy wypadowe, mające posłużyć do późniejszych ataków na zamieszkane regiony Kisleva.

Nie wiadomo, co powoduje tę migrację i czy można ją powstrzymać. Urzędnicy państwowi, a nawet niektóre potężne ugrupowania, takie jak gildie kupieckie, mogą dobrze zapłacić za informację i ocenę sytuacji. Lokalne władze rozpoczęły rekrutację do oddziałów prewencyjnych oraz organizują wypady karne. Awanturnicy wszelkiego rodzaju łatwo mogą znaleźć tam zatrudnienie. Kopalnie i starożytne siedliska krasnoludów zostały przejęte przez gobliny.

GOROMADNY:

Tę północną odnogę Gór Krańca Świata krasnoludy opuściły już wieki temu, uciekając przed kohortami goblinoidów. Migracja goblinów sugeruje, iż dzieje się tam coś ważnego - ale co, tego nikt nie wie.

RZEKA URSKOJ:

Jest najdalej na wschód wysuniętym szlakiem wodnym Starego Świata. Pozwala na transport towarów z Kisleva do Imperium, a nawet na dostarczenie ich do miejsc tak daleko wysuniętych na zachód jak Marienburg, który znajduje się w odległości 1500 kilometrów. W pobliżu Altdorfu (patrz **IMPERIUM**) Urskoj łączy się z potężną rzeką Reik i ładunki można tam przenosić na okręty oceaniczne.

RZEKA LINSK:

Wyznacza granicę pomiędzy Kislevem, a Północnymi Pustkowiami. Jest żeglowna dla łodzi rzecznych aż do Praag, chociaż kapitan musi być naprawdę odważny, by zaryzykować taką podróż. Załoga okrętu musiałaby toczyć nieustanne potyczki z hordami Chaosu, grasującymi na północnym brzegu. Zimą rzekę skuwa lód i wówczas mieszkańcy Praag muszą korzystać z zapasów, aby przeżyć.

KLIMAT:

Zimy w Kislevie są bardzo długie i surowe, kraj skuwa lód i smagają śnieżne burze, wiosny są krótkie, lata upalne, a jesień zimna i wilgotna. Temperatura waha się od +30ºC w lecie do -20ºC zimą.

Większość opadów występuje w postaci śniegu w czasie długich mroźnych zim. W środku okresu zimowego opadów jest niewiele - w tym czasie temperatura jest zbyt niska, aby w powietrzu mogła się zgromadzić wystarczająca ilość wilgoci. Na niżej położonych terenach śnieg utrzymuje się na ziemi do późnej wiosny; na terenach górskich wiele przełęczy jest dostępnych tylko przez kilka tygodni pod koniec lata i na początku jesieni.

Pozostała część opadów przypada na krótkie, gorące lata, charakteryzujące się gwałtownymi burzami, regularnie niszczącymi zbiory i rozmywającymi drogi. Sporadyczne opady wiosenne nie służą rolnictwu - w okresie rozkwitania wody jest niedużo, a jesienne ulewy niszczą to, co wyrośnie.

ZASOBY NATURALNE:

Tereny górskie powinny być bogate w złoża minerałów, jednak dotychczasowe wyprawy eksploracyjne nie potwierdziły tego przypuszczenia. Kontakty ze społecznościami krasnoludów zamieszkujących góry są sporadyczne, szlaki trudne, a oprócz zagrożeń naturalnych należy brać pod uwagę grasujące bandy goblinoidów.

Cennym źródłem surowców naturalnych są rzeki i jeziora. Z powodu łagodnego nachylenia lesistych terenów zachodnich, obszar ten poprzecinany jest wieloma szerokimi rzekami, będącymi podstawą systemu komunikacyjnego. Ryby stanowią ważny surowiec wielu nadrzecznych społeczności, które handlują również futrami tam, gdzie można dotrzeć rzeką. We wcześniejszych okresach historii rzeki stanowiły ważny szlak handlowy, łączący Stary Świat ze Wschodem, jednak ze względu na obecną politykę o wiele bardziej bezpieczny i opłacalny jest handel morski.

FLORA & FAUNA:

Flora i fauna terenów leśnych oraz górskich jest taka sama, jak w Imperium. Na południe od Kisleva znajdują się lasy mieszane, zamieszkane przez łosie, jelenie, dziki i inne duże ssaki, zupełnie jak w Wielkim Lesie Imperium. Na północy i wzdłuż zachodnich stoków górskich dominują lasy iglaste, zamieszkane przez różnorodne gatunki cennych zwierząt futerkowych a wzdłuż północnej granicy występują duże stada jeleni.

Najniebezpieczniejszymi zwierzętami są niedźwiedzie brunatne oraz watahy wilków. Na szczęście niedźwiedzie są samotnikami unikającymi ludzi, chociaż zraniona bestia lub matka z młodymi może okazać się wyjątkowo groźna. Zupełnie inny problem stanowią watahy wilków. Poza tym, że polują na zwierzęta domowe i nieostrożnych podróżnych, są oswajane przez rasy goblinoidów. Na tych obszarach występuje także rzadziej spotykany wielki wilk, podobny w wyglądzie do stadnego, ale większy, silniejszy i dużo bardziej niebezpieczny.

Trawiaste stepy zamieszkuje wiele gatunków zwierząt roślinożernych, z których najpopularniejsze są bizony. Dla nomadów Dolgan zwierzę to jest źródłem wszelkich potrzebnych do przetrwania surowców. Nomadzi ci oswoili wielkie psy, których używają do polowań, pilnowania trzody i w wyprawach wojennych - a także kuce stepowe, znakomicie adaptujące się do warunków klimatycznych panujących na stepach.

TRANSPORT & KOMUNIKACJA:

Zgodnie z urzędowym dekretem, wszyscy podróżni muszą posiadać dokumenty identyfikacyjne oraz pozwolenie na podróżowanie. Tylko chłopi, wyjęci spod prawa, dysydenci i stronnicy ugrupowań politycznych znajdujących się w niełasce mają problemy ze zdobyciem potrzebnych dokumentów.

Szlaki są najpewniejsze w okresie zimowym - ziemia jest zmarznięta i twarda, a zamarznięte rzeki łatwe w przeprawie. Drzewa ścinane są zimą, pnie składowane na skutych lodem rzekach i spławiane podczas wiosennych roztopów.

Transport skupia się wzdłuż rozbudowanego systemu rzecznego - odbywa się łodziami latem, a saniami zimą. W okresie wiosennym i jesiennym komunikacja rzeczna maleje ze względu na niebezpieczne warunki. Z powodu ostrych zim, wilgotnego lata oraz trzęsawisk komunikacja lądowa na dłuższych dystansach jest praktycznie nieopłacalna. Jedyna droga między Kislevem a Imperium, biegnąca od Middenheim przez Las Cieni do Erengradu, jest niezbyt popularna ze względu na grasujące w okolicy bandy mutantów, goblinów i zwierzoludzi.

W zachodniej części Kisleva istnieje sieć szlaków łączących miasta z wioskami i farmami, mimo to rzeki są nadal najwygodniejszym i najtańszym szlakiem transportowym na dłuższym dystansie. Większość chłopów posiada zwierzęta pociągowe i wozy, jednak konie wierzchowe są zarezerwowane dla klas wyższych i przedstawicieli tych zawodów, dla których zwierzęta te są niezbędne.

Oprócz dróg, skupiska ludzkie są połączone mniej formalnymi szlakami. Drwale i traperzy korzystają ze ścieżek wiodących w głąb lasu i na wzgórza. Po takich szlakach podróżuje się na ogół w dobrze uzbrojonych grupach.

Najpopularniejszym środkiem transportu na stepach jest kuc, chociaż niektóre plemiona Dolgan wolą korzystać ze szlaków wodnych, posługując się małymi, skórzanymi łódkami. Nawet najbiedniejszy Dolgan posiada własnego kuca; piesi wędrowcy są traktowani z pogardą.

POLITYKA:

> *Jeżeli zabijasz jednego człowieka jesteś mordercą.*
> *Jeżeli zabijasz dziesięciu jesteś potworem.*
> *Jeżeli zabijasz stu jesteś bohaterem.*
> *Jeżeli zabijasz dziesięć tysięcy jesteś zdobywcą!*
> - Bojar Alexandr z Kisleva

Barbarzyńcy z Norski i hordy Chaosu, które żyją na Północnych Pustkowiach muszą przebyć Kislev, aby podjąć próbę penetracji Starego Świata - na szczęście mieszkańcy Kisleva przysięgli sobie ich zatrzymać. Z tego powodu utrzymują silną armię odważnych wojowników, a oprócz tego zatrudniają wielu najemników. Kislev jest państwem znajdującym się w stałym oblężeniu, na pierwszej linii frontu w wojnie przeciw Chaosowi. Niestety, tak jak wszędzie indziej, piętno wypaczenia posunęło się znacznie głębiej, niż

ktokolwiek może to sobie wyobrazić. Lasy Kisleva obfitują we wszelkiego typu zwierzoludzi oraz ich perfidnych i żądnych władzy ludzkich sojuszników. Miasta-państwa, składające się na Kislev są samodzielnymi królestwami i rządzą się własnymi prawami, w rzeczywistości pozostają jednak prowincjami stolicy, a ich władcy wypełniają rozkazy Cara Kisleva, Radii Bokhy - Władcy Północy.

LUDNOŚĆ:

Kislevici i podlegające im ludy od dawna zmieszały się z rasą Staroświatowców, jednak nadal pozostają w zagadkowy sposób *odmienni*. Są to wysocy ludzie, o szerokich barach i gęstych blond bądź rudych włosach. Chociaż mają opinię spokojnych i zamkniętych w sobie, są to śmiali wojownicy, zawzięci w tępieniu sług Chaosu, który zagraża im zarówno z północy, jak i ze wschodu. Kochają muzykę, a bitewne pieśni Kislevitów robią duże wrażenie, szczególnie gdy wojownicy śpiewają je tuż przed walką.

TOŻSAMOŚĆ NARODOWA KISLEVITÓW:

Gospodarowie nigdy nie mieli własnej tożsamości kulturowej. Życie klanu skupia się wokół wodza starszyzny, podczas gdy religia szamanistyczna nie posiada władzy centralnej. Tylko w czasach wojny silny przywódca jest w stanie zjednoczyć klany - i to też niezbyt efektywnie, co dowiodło ciągłe wypieranie Gospodarów ze stepów w stronę lasów, gdzie rozpraszają się na terenach nie nadających się do nomadycznego trybu życia, uzależnionego od występowania zwierząt stadnych.

Ungołowie mają bardziej zwartą tożsamość kulturową, opartą na koncepcji wodza naczelnego - Khana, który posiada władzę absolutną nad wszystkimi ungolskimi klanami. Władzę tę utrzymują żelazną ręką. Nadal straszy się dzieci historiami i piramidach czaszek i spalonych przez Ungołów wioskach. Po tym jak kohorty ungolskie przestały przemieszczać się z miejsca na miejsce, łupiąc wioski i wszczynając wojny, wodzowie naczelni stracili autorytet. Kasta wojowników przestała istnieć, wtapiając się w miejscową kulturę Gospodarów.

Kultura Norsmenów występuje tylko na północ od Linsku, a w szczególności w Erengradzie, gdzie arystokracja wciąż utrzymuje bliskie kontakty ze swymi krewnymi. W całym Kislevie wśród szlachty i kasty wojskowej dominują rysy norsmeńskie. Gospodarowie uważają, iż domieszka tej krwi w ich społeczności jest niewielka, wyraźnie jednak separują się od klasy rządzącej.

Trzy elementy łączą mieszkańców Kisleva w jeden naród: świątynia, car i zagrożenie z zewnątrz.

Świątynia odegrała bardzo ważną rolę w zjednoczeniu Gospodarów, kiedy wieli temu zasiedlali leśne tereny. Najeźdźcy ungolscy nie wtrącali się zbytnio w sprawy kapłanów, zezwalając im na działalność dającą chłopstwu otuchę i poczucie bezpieczeństwa. Obecnie Świątynia (w osobie metropolity Kisleva) i car wspierają się wzajemnie, tworząc centralną władzę polityczną i kościelną.

Car jest narodowym uosobieniem patriarchalnego modelu władzy znanego wszystkim nomadycznym Gospodarom. Jako patriarcha car posiada władzę absolutną na swoich ziemiach, czyli w całym Kislevie. Na ogół cyniczny chłop kislevicki postrzega osobę cara w dziwnie romantyczny sposób - jako mądrego, życzliwego odważnego protektora - a złem codziennego życia obarcza skorumpowanych biurokratów i arogancją arystokrację, nie dostrzegając w tym żadnej winy ze strony cara.

Jednakże najmocniejszym spoiwem łączącym Kislevitów są zagrożenia zewnętrzne. Wszystkie wrogie sobie klasy społeczne i zwalczające się frakcje polityczne jednoczą się w obliczu najeźdźców. W rezultacie okresy wielkich narodowych, społecznych i ekonomicznych osiągnięć najczęściej przypadają na czas niszczących wojen. Więzi jednoczące społeczeństwo znikają razem z najeźdźcą, a ludziom pozostaje gorzka rzeczywistość zrujnowanych ziem i powolny powrót do standardu życia sprzed wojny.

Okresowe zrywy narodowe wliczane są, razem z naturalnym ubóstwem Zachodniego Kisleva, do przyczyn powolnego rozwoju ekonomicznego tego regionu w porównaniu a Imperium, które przez ostatnie dwa stulecia cieszy się stabilnością ekonomiczno-polityczną.

STRUKTURA SPOŁECZNA:

Spuścizna rasowa i klasa społeczna odgrywają ważną rolę w Kislevie. Ukształtowały się pewne stereotypy klasowo-rasowe, zgodnie z którymi Kislevici postrzegają się jako:

Skomlący Gospodarowie. Jedną rękę wyciągają po prośbie, a w drugiej trzymają nóż, którym dźgną cię w plecy.

Typowy biurokrata. Nie można polegać na tym podstępnych szczurze - z wyjątkiem tego, że jest chciwy i leniwy.

Ungoł i praca? Kiedy może zapędzić do niej swoją kobietę? Phi!

RASY W KISLEVIE:

Łzy innych są wodą.
Nie obawiaj się diabłów - bój się sąsiada.
Uczciwy człowiek, niczym głupiec, jest zagrożeniem dla swych przyjaciół.
Bij swoich własnych ludzi, a inni będą się ciebie bać.
- przysłowia kislevskie

GOSPODAROWIE:

Gospodarowie są przepędzani, rozpraszani i zniewalani przez bardziej agresywne grupy społeczne. Sami siebie widzą jako ofiary systemu społecznego, a norsmeńską mniejszość arystokratyczną jako tyranów. Ich tradycyjną odpowiedzią na tyranię jest bierny opór. Znani z lenistwa i nieuczciwości, władzę traktują z nieufnością i cynizmem, ukrytymi pod płaszczykiem niechętnej współpracy. Są przebiegli i zdradliwi.

Gospodarowie uważają siebie za realistów; zasady i idee są dziecinnymi mrzonkami.

Gospodarowie odnoszą się bardzo sceptycznie do religii, chociaż są zabobonni i boją się magii. Przeprowadzają wiele rytuałów, zjednujących różne duchy i ponadnaturalne istoty, biorąc jednocześnie udział w ceremoniach kościelnych i wypełniają rozkazy kapłanów.

Gospodarowie to głównie chłopstwo i mieszczaństwo. Bardziej obrotnym jednostkom czasami uda się wejść do klasy biurokratów, gdzie uwidaczniają swoją kulturową osobowość poprzez brak współpracy i gburowatość względem innych biurokratów. Niektórym udaje się czasami osiągnąć stan kapłański, gdzie wykorzystują swój talent do politycznych intryg.

Gospodarowie mają na ogół 150-165 centymetrów wzrostu, tylko niewielu osiąga 180 centymetrów. Budowa ciała jest zróżnicowana, od szczupłych do przysadzistych, włosy mają na ogół koloru czarnego lub ciemnobrązowego oraz rzadki zarost. Przedstawiciele tej rasy zamieszkujący miasta posługują się językiem *słowiańskim* z lekkim akcentem dialektu Gospodarów; na prowincji dialekt jest silniejsi i trudny do zrozumienia dla osób nie pochodzących z Kisleva (czyli nie będących Gospodarami).

UNGOŁOWIE:

Ungołowie chociaż kohorty ungolskie panowały kiedyś nad dużą częścią świata, to jednak ich potomkowie stopili się ze współczesnymi Kislevitami. W obecnym społeczeństwie Kisleva nie ma miejsca dla ungolskiego wojownika. Spuścizna ungolskich wojowników mogłaby zostać wykorzystana w kaście wojskowej, szczególnie w kawalerii, jednakże tradycyjna siła ungolskich jeźdźców - zwrotność, umiejętności łucznicze, subtelna i niekonwencjonalna taktyka - poszła w zapomnienie, na korzyść bardziej tradycyjnej, ciężkiej kawalerii. Ungolska krew płynie w żyłach wielu traperów, handlarzy i awanturników. Ludzie ci mają reputację osobników samowystarczalnych, łatwo przystosowujących się do warunków i bezwzględnych. Reputacja ta dobrze im służy w dziczy.

Jednakże większość Ungołów zajmuje niskie pozycje w klasach społecznych do których należą, chociaż można ich znaleźć prawie wszędzie (mimo iż niewielu należy do arystokracji), gdzie czasami wyróżniają się pojedynczymi atakami heroizmu lub osiągnięciami na polu wojskowości i biurokracji. O wiele lepiej niż inni potrafią postępować z nomadami klanu Dolgan.

Jeśli chodzi o sprawy religijne, Ungołowie są przesądni, ale niewierzący. Tak samo jak Gospodarowie, obawiają się zjawisk ponadnaturalnych, rzadko jednak udają pobożność podczas uroczystości Kultów Ulryka, Taala & Rhyi.

Przeciętny Ungoł ma na ogół 150-156 centymetrów wzrostu oraz czarne lub ciemnobrązowe włosy. Większość ma smukłą i szczupłą budowę ciała, ciemną karnację skóry oraz długie wąsy i rzadkie, szpiczaste brody. Ungołowie dbają o tradycję i kulturę bardziej starannie niż Gospodarowie czy mieszkańcy Norski. Mają także własną odmianę *słowiańskiego* charakteryzuje się ona silnym akcentem wschodnim, i rozbudowanym słownictwem, szczególnie tym odnoszącym się do koni i kawalerii.

NORSMENI:

Arystokracja rządząca Kislevem ma swoje korzenie w Norsce. Pomimo, że wojowniczy Norsmeni należą do mniejszości, to jednak rządzą na północy Gospodarami i Ungołami od AS1500 i przez cały czas istnienia Kisleva, to jest od panowania Igora Straszliwego (cztery wieki temu). Jednakże w ciągu ostatnich dwóch stuleci biurokracja i kapłaństwo dostaje się od czasu do czasu pod kontrolę Gospodarów, co doprowadza do napięć społecznych.

Kiedy reszta Starego Świata mówi o dzielnych wojownikach Kisleva, na ogół ma na myśli wojskową kastę Norsmenów. I w rzeczy samej, Norsmeni należą do jednych z najlepszych oddziałów wojskowych Starego Świata. Niestety, są mniejszością w armii Kisleva, służąc w elitarnej, dobrze uzbrojonej i wyszkolonej piechocie lub jako oficerowie w jednostkach składających się z Gospodarów i Ungołów.

Kislevici pochodzenia norsmeńskiego są na ogół apodyktyczni i odnoszą się z pogardą do innych ras, miejscowych i obcych, za równych sobie uważając jedynie krewnych z Norski. Szanują tylko dwie wartości: po pierwsze władzę i bogactwo, po drugie umiejętność walki, uosabiane przez berserkerów z Norski.

Na tej samej zasadzie tolerują antyspołeczne zachowania - pijaństwo, zuchwalstwo, nagłe depresje czy maniakalny entuzjazm - byle tylko były zrównoważone cechami które szanują. Biada wieśniakowi lub obcemu, który sprzeciwi się podpitemu berserkerowi.

Norsmeni są na ogół wyżsi i lepiej zbudowani od Gospodarów i Ungołów. Są ciemnymi blondynami lub rudzielcami. Noszą długie włosy, a prawie wszyscy mężczyźni mają długie, gęste brody. Wielu przedstawicieli tej rasy mówi zarówno *słowiańskim* dialektem Gospodarów, jak i *norsem*, który uważany jest za język szlachecki, dlatego arystokraci dość często podkreślają akcent norsmeński, co ma przypominać tubylcom i obcokrajowcom o ich pozycji społecznej.

DOLGANIE:

Dolganie to barbarzyńcy, żyjący w regionie osad rolniczych. Ich życie koncentruje się wokół koni i stad zwierząt hodowlanych. Pasterze zajmują się ochroną stad i dostarczaniem plemieniu potrzebnych artykułów - szanowane, ale nie przynoszące chwały zajęcie.

Arystokracją Dolgan są konni wojownicy. Chociaż pomagają przy spędach bydła, nie posiadają żadnych innych codziennych obowiązków. Ich głównym zadaniem jest utrzymanie się w pełnej gotowości bojowej, tak aby mogli chronić plemię przed najeźdźcami oraz dobrze prezentować się w corocznym turnieju walki, organizowanym w czasie letniego zgromadzenia. Wojownicy mają na ogół ponad 180 centymetrów wzrostu, podczas gdy wzrost reszty barbarzyńców waha się od 165 do 180 centymetrów. Zachowują się głośno, są chełpliwi i aroganccy oraz nadmiernie radośni, niczym zepsute, dorastające dzieci.

Dolganie na ogół nie zapuszczają się na zachód od wzgórz Goromadny. Nie mają większego pożytku z Zachodniego Kisleva, a Zachodni Kislev nie ma pożytku z nich. wyjątkiem jest dolgański *lichnostioh* (co można przetłumaczyć jako *zbyteczny prostak* lub *młodzieniec o skłonnościach maniakalno-morderczych*), konny wojownik, zbyt agresywny albo zbyt beztroski, aby plemię mogło dać sobie z nim radę. Tacy wojownicy są wydalani z plemienia i wiodą awanturnicze życie gdzieś daleko, przysparzając wiele problemów w Zachodnim Kislevie. Są pożyteczni jako najemnicy lub towarzysze grup poszukiwaczy przygód, na ogół więcej jest z nimi kłopotu niż są tego warci. Język dolgański jest odmianą *słowiańskiego*, wykazuje jednak pewne podobieństwa do dialektu ungolskiego.

KLASY SPOŁECZNE:

ARYSTOKRACJA:

Klasa wyższa składa się głównie z Norsmenów oraz niewielkiej liczby wojskowych i rodzin rządzących w czasach ungolskiej dominacji.
Arystokracja Kisleva zanika. Biurokraci i kapłani mają coraz większy wpływa na cara. Rody szlacheckie tracą swoje dziedziczne włości na rzecz rządu i rosnącego w siłę kapłaństwa. Pomimo tego nadal cieszą się dużym prestiżem i z góry traktują wszystkich nowobogackich.

Majątek arystokracji rolniczego Kisleva stanowią wielkie posiadłości, zarówno w miastach, jak i na wsiach. To arystokraci są właścicielami ziem, kierując życiem farmerów, robotników, artystów i kupców zamieszkujących ich włości. Majątkami ziemskimi cara zarządzają biurokraci - klasa cywilnych służących, małpujących przywileje i kulturę arystokracji, a pogardzana przez stare rody z Norski.

WOJSKO:

Wojsko chroniło kiedyś interesy arystokracji. Armie szlachty ścierały się czasami z oddziałami chłopskimi. Obecnie, w nowoczesnym wojsku, coraz większego znaczenia nabiera piechota, a kariera oficerska stoi otworem dla synów biurokratów oraz ludzi z niższych klas. Korpus oficerski, ciężka kawaleria i elitarna ciężka piechota nadal są zdominowane przez arystokrację norsmeńską, podczas gdy Gospodarowie i Ungołowie zasilają piechotę zaciężną.

Nadal istnieją elitarne oddziały ungolskich łuczników konnych, pełnią jednak w większości funkcje reprezentacyjne, gdyż rodzaj walki, do której byli przeznaczeni - szybkie i odważne wypady, skomplikowane manewry - został zastąpiony wielkim, zmasowanym atakiem, przeprowadzanym głównie w trudnym, leśnym terenie.

Po wielkim najeździe w AS2302 w Kislevie powstało wiele zakonów religijno-wojskowych, których członkowie poświęcają życie na walkę z Chaosem.

Zakon Białego Wilka działający w Kislevie jest odłamem elitarnego imperialnego Zakonu Templariuszy Ulryka. Na terenie Kisleva wojownicy Białego Wilka są raczej luźno zorganizowaną grupą berserkerów - są słabi taktycznie, ale za to straszliwi w walce wręcz.

Kolejnym elitarnym zakonem wojskowym jest Bractwo Niedźwiedzia, którego patronem jest Taal. Bractwo to specjalizuje się w walkach na terenie leśnym i górzystym. Co ciekawe, zakon składa się głównie z Gospodarów.

Legion Gryfów był kiedyś elitarną jednostką kawalerii, powstałą podczas wojny z Chaosem, obecnie przekształcił się w oddział najemników na usługach Imperium. Legion złożył przysięgę powrotu do Kisleva, jeśli tylko Car tego zażąda, jednakże wśród kislevksich oficerów panuje pogląd, iż czas oraz odległość mogą uczynić to zobowiązanie niemożliwym do spełnienia.

KAPŁAŃSTWO:

Kislev, tradycyjna kraina kilku bogów i wielu przesądów, stał się siedliskiem następujących kultów: Ulryka (znanego także jako Odyn), wprowadzonego przez Norsmenów, oraz Taala i Rhyi, których obecność na tym terenie datuje się od czasów tak dawnych, że nie notują tego żadne kroniki historyczne.

Kult Ulryka jest preferowany przez arystokrację, podczas gdy Kulty Taala & Rhyi są popularne wśród chłopstwa. Pomimo istnienia tych Kultów, wiara stopniowo zanika. Nadal głośno wychwala się nowe bóstwa, jednak cynizm Gospodarów powoduje, że religijne oddanie stało się powierzchowne i brak w nim przekonania. Kapłani coraz bardziej angażują się w politykę, stając się czymś na kształt frakcji politycznych, które w danej chwili popierają.

Największą klęską kapłanów jest niemożność ochrony wyznawców przed klęską głodu i Chaosem. W kazaniach ogłaszają, iż susze i hordy Chaosu są karą za brak wiary, że te naturalne i nienaturalne nieszczęścia są próbą pobożności, która zostanie wynagrodzona we właściwym czasie. Chłopi nie mają powodu chwalić bogów, kiedy ich dzieci głodują, a hordy Chaosu grasują bezkarnie.

BIUROKRACJA:

Pierwotnie stanowiła przedłużenie władzy cara i arystokracji. Biurokratom udało się stworzyć własne, niezależne narzędzie władzy - olbrzymią, powoli działającą maszynę usług publicznych. Niczego nie da się zrobić w Kislevie bez armii skrybów, urzędników, inspektorów i, co ważniejsze poborców podatkowych. Wszystko, co można kupić lub sprzedać, a nawet obejrzeć, jest opodatkowane. Nominalnie, podatki zasilają skarbiec cara, właściciela całego Kisleva. Rzeczywistość jednakże lekko odbiega od teorii.

Przez ostatnie dwa stulecia władza biurokracji rosła albo malała. Słabi, nieudolni carowie pozwalali ambitnym jednostkom otoczyć się lokalnymi poplecznikami i dekretami korzystnymi dla ich interesów. Silni, energiczni carowie utrzymywali kontrolę dzięki ostrej polityce, ostrożnym nominacjom, tajnym agentom i dokonywanym od czasu do czasu bezwzględnym czystkom,
Obecny car, Radii Bokha, zdobył władzę dzięki pomocy kasty wojskowej i arystokracji, pomimo opozycji kapłaństwa i biurokracji. Bokha zdecydował, aby przeznaczyć część wpływów z podatków na kampanie przeciwko hordom Chaosu, goblinom górskim i hobgoblinom nizinnym. Ponieważ walki te w większości zakończyły się niepowodzeniem, biurokraci zauważyli w tym sposobność podważenia autorytetu Bokhy i starają się wynieść na tron kogoś bardziej sympatyzującego z ich dążeniami.

Klasa biurokratów usilnie stara się przywłaszczyć sobie chwałę i prestiż arystokracji. Ponieważ jednak bogactwo biurokratów nie jest dziedziczne ani nie jest przypisane do ziemi, od razu się zdradzają rzucającą w oczy rozrzutnością. Biurokraci dość często ostentacyjnie ubierają się w drogą odzież w nie najlepszym guście, imitującą stylem modę panującą w Imperium, a szczególnie w Bretonni. Wyprawiają huczne bale i uczty, dekorują swoje domy w sposób jaskrawy i rozrzutny, trwoniąc pieniądze na luksusy i zachcianki. Arystokracja patrzy na to z protekcjonalną wzgardą, natomiast chłopstwo uważa to za objaw zepsucia.

INTELIGENCJA:

Jest małą grupą reprezentującą elitę myślicieli i artystów Kisleva, włączają w to duchownych, uczonych, medyków, magów i innych wykształconych ludzi różnych profesji. Dość często przedstawiciele tej klasy są potężni i bogaci, jednak inteligencja odnosi się do polityków na ogół z pogardą i dlatego ma niewielki wpływ na rządy krajem. Jedyna wspólna rzecz dla przedstawicieli tej klasy to świadomość konieczności poprawy jakości życia - idea ta wydaje się dziwna, biorąc pod uwagę lekceważenie, z jakimi traktują inne warstwy społeczne. Poza tym przedstawiciele tej warstwy różnią się między sobą z znacznym stopniu - pochodzeniem, kulturą, bogactwem i osobowością.

OBYWATELE:

Na tę klasę społeczną składają się poszukiwacze przygód, ludzie pogranicza, najemnicy, koloniści, kupcy, wędrowni artyści i inni osobnicy z niższych warstw społecznych, podróżujących w celach zarobkowych. Wśród obywateli znajduje się wielu awanturników i chłopów, którzy opuścili rodzinne tereny w celu poprawy swojego statusu społecznego. Jednakże większość przedstawicieli tej klasy preferuje wolność i wyzwania awanturniczego życia, nienawidząc ustabilizowanego życia miejskiego i wiejskiego.

Przedstawiciele tej klasy pozostają niekiedy przez jakiś czas w osadach kolonistów lub zatrudniają się tymczasowo w handlowych placówkach rządowych, na ogół są jednak obieżyświatami o niespokojnym sercu. Bardzo uważają na to, aby nie uzależnić się od luksusu cywilizacji lub wielkoduszności swych pracodawców, czerpiąc dumę z niezależności i umiejętności życia w terenie.

Ciągłe zagrożenie ze strony zwierzoludzi, mutantów i goblinów, panujące na terenach leśnych i górskich, wykształciło u obywateli nawyk unikania konfliktów i atak z zaskoczenia. Partyzantka uprawiana przez ludzi pogranicza kontrastuje z preferowanym przez wojsko stylem walki (bezpośredni, brutalny atak), co prowadzi do wzajemnego pogardliwego traktowania się obu stron. Obywatele znani są także z przejmowania niektórych metod działania od swoich wrogów - brutalności, nocnych ataków i tym podobnych - *zwalczania ognia ogniem* jak mawiają. Niektórzy uważają, że obywatele nie są wiele lepsi od bestii, z którymi walczą.

CHŁOPSTWO:

Wieśniacy tradycyjnie posiadają prawa swobodnego podróżowania, gdziekolwiek zechcą, a jeśli właściciel ziemski jest zbyt surowy lub podatki zbyt wysokie, mogą odejść w poszukiwaniu lepszego pana. W praktyce chłopi pozostają tam gdzie są, bojąc się znaleźć w jeszcze gorszej sytuacji oraz z powodu naturalnego fatalizmu, charakteryzującego tę grupę społeczną.

W obecnych czasach prawa chłopstwa są silnie ograniczone dekretami biurokratów. Chłopi muszą uzyskać zezwolenie cara (co w praktyce oznacza zezwolenie biurokracji) na podróż i zmianę właściciela. To zezwolenie jest teoretycznie osiągalne dla wszystkich, jednak w praktyce bardzo trudno je zdobyć - chłop musi najpierw przedstawić właścicielowi ziemskiemu określone zarzuty, a następnie przedłożyć je przed ławą inspektorów.

Chłopi mają osobowość Gospodarów - są cyniczni, zdradliwi, fatalistyczni, nie oczekują niczego dobrego od swoich bogów, panów i sąsiadów.

Chłopi pracują na polach wiosną, latem i jesienią, od świtu do zmierzchu mozolnie walcząc o dobre zbiory. Noszą długie, płócienne koszule, przewiązane w pasie, luźne płócienne spodnie i buty z łyka lub filcu. Przed ostrym, zimowym wiatrem chronią się owcze skóry. Odzież kobieca różni się tylko zastąpieniem spodni lnianą spódnicą oraz kolorować chustą narzuconą na głowę.

Podczas krótko trwającego okresu zbiorów chłopi pracują wiele godzin na polach dla *włodarza* (rządcy), a potem doglądają swoich działek do późnych godzin wieczornych. Po zmroku sąsiedzi spotykają się na plotkach, narzekając na pogodę, *włodarza* lub nadzorców.

W trakcie długich zim chłopi większość czasu spędzają w swoich małych chatach, plotkując i narzekając, szukając pocieszenia w *kwasie* - niezbyt silnej wódce, pędzonej ze sfermentowanego chleba.

W okresie letnim i jesienią chłopska dieta składa się głównie ze świeżych warzyw pochodzących z ich ogrodów, ale przez pozostałą część roku jedzą chleb, kapustę, barszcz czerwony i ogórki. Posty ogłaszane przez Kult Rhyi & Taala w okresie przesilenia letniego i zimowego uważane są za coś uciążliwego i częściej łamane niż przestrzegane.

Chłopskie chaty są proste w konstrukcji i słabo umeblowane, na ogół posiadają tylko stół i kilka ław. Chłopi śpią w dużych glinianych niszach, otaczających centralny piec ziemny, w którym ogień w okresie zimowym podtrzymywany jest przez całą dobę. Chaty nie mają kominów - dym wydostaje się przez dziurę w suficie.

W jednym z rogów chaty znajduje się kapliczka poświęcona Taalowi i Rhyi; mówi się o niej jako o *czerwonym narożniku* lub *pięknym narożniku*, ponieważ najczęściej jest to jedyna wyróżniająca się barwą część domostwa. Żaden gość nie może przemówić, dopóki nie pokłoni się przed kapliczką, całując ziemię.

Wiele zwyczajów ukazuje stosunek chłopa do swego miejsca w strukturze społecznej i swoich zwierzchników. Do przedstawicieli starszyzny społecznej (*włodarza* lub jego nadzorcy, wędrownego kapłana lub szanowanego starszego wioski) chłopi zwracają się *olet* (ojcze): *Dzień dobry, olet Piotrze.* Do równego sobie lub niższego w hierarchii zwracają się *brat*: *Hej, bracie, patrz, gdzie machasz tą kosą!* Pozdrawiając lepszego od siebie, należy się ukłonić - im głębszy ukłon, tym większy szacunek. Równi sobie, przyjaciele i dalecy krewni otrują tylko skinienie głową.

Wiara chłopów w Taala i Rhyę jest płytka i pragmatyczna. Podczas modlitwy, postu, spełnienia ofiar, oddawania szacunku w pięknym narożniku chłop oczekuje jakiś rezultatów. Kiedy nic się nie dzieje - kiedy nadal zagraża głód i susza, zwierzoludzie i mutanci napadają na wioski, a życie chłopa staje się coraz cięższe, kapłani nawołują tylko do pokory i akceptacji tego, co przyniesie los. Z drugiej zaś strony chłopi są bardzo przesądni (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **KULT DUCHÓW W KISLEVIE**).

Gościnność względem obcych - a nawet krewnych - nie jest elementem kultury chłopskiej. Kiedy życie jest ciężkie, szczodrość może oznaczać głód - każdy powinien dbać sam o siebie.

Pomimo tego miejscowe chłopstwo zdolne jest do wielkich aktów litości względem biednych i bezbronnych. Folklor kislevicki pełny jest opowieści o chorych, zaginionych i nędzarzach. W których biedny chłop bierze na siebie ciężar pomocy innemu, jeszcze biedniejszemu nieszczęśnikowi, ryzykując głodem całej rodziny. To poświęcenie odpłacane jest dziesięciokrotnie, kiedy okazuje się, że biedak jest księciem, strażnikiem ukrytego skarbu lub bóstwem w przebraniu, poszukującym (i nagradzającym) ludzkich cnot.

Takie okazywanie współczucia może nawet rozciągnąć się na nieszkodliwych mutantów; jeśli tylko taki osobnik nadal może być postrzegany jako człowiek, chłop może uznać jego sytuację za jeszcze gorszą od swojej. Jest to przyczyna, dla której prześladowanie odmieńców w Kislevie przybiera mniejsze rozmiary niż w Imperium i dla której pozwala się żyć niegroźnym mutantom.

JĘZYK:

Kislevici posługują się językiem *słowiańskim*, pochodzącego z przeszłości plemiennego języka, który zawiera podobno bardzo bogaty zasób wyjątkowo opisowych przekleństw. Kislevici mają głosy głębokie i dźwięczne.

RELIGIA:

Głównym bóstwem Kislevitów jest Ursun, Ojciec Niedźwiedzi, które pradawni Gospodarowie uważali za zwierzęta święte. Ursun jest przedstawiany pod postacią potężnego niedźwiedzia, w koronie z kłami oraz pazurami ze złota. Według legendy, Ursun może też przyjmować ludzki kształt. Wygląda wtedy jak krzepki, brodaty starzec o silnych ramionach i długimi, zmierzwionymi włosami. Za odzienie służy mu przepaska na biodrach.

W południowych regionach kraju niewielka liczba Kislevitów czci inne bóstwa, głównie Taala (jedną z granic Kisleva wyznacza Talabeck, święta rzeka tego bóstwa) i Ulryka. Kislevici w większym stopniu niż pozostali staroświatowcy oddają hołdy wszelkim rodzaju duchom natury, które pomagają im w codziennym życiu. Składają drobne ofiary i odprawiają proste obrzędy, by nie urazić złośliwych duchów.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Trzy największe miasta Kisleva to Erengrad, główny port kraju, stolica - Kislev i Praag, oblężone miasto króla Zoltana. Miasta Kisleva w większości zbudowane są z drewna, gdyż kamień jest niezwykle rzadki i tylko największe i najważniejsze miasta posiadają kamienne budowle i mury obronne.

ERENGRAD:

Wyraźnej granicy nie było, żaden znak nie informował, gdzie kończy się Imperium i zaczyna nowy kraj. Konrad zorientował się, że są już w Kislevie, dopiero wtedy, kiedy puszcza urwała się nagle jak nożem uciął i Wilk wskazał na leżące przed nimi miasto.
- Erengrad - powiedział.
Była to twierdza otoczona wysoką palisadą. Ponad nią wyrastało kilka wież, i to wszystko. Puszczę w szerokim pasie przedpola wykarczowano do cna. Dzięki temu strażnicy na wieżach mogli zawczasu ostrzec mieszkańców o każdym szturmie, zawierano bramy, i wróg, żeby wedrzeć się do miasta, musiałby wyrąbywać wyłom w ścianie z grubych bali.

Jest drugim co do wielkości, po Marienburgu (patrz **JAŁOWA KRAINA**) północnym portem Starego Świata. Przez jego keje przewijają się liczne towary z wybrzeża Norski - tran wielorybów, rzeźby z ich kości, smoła i ryby. Statki Erengradu pływają daleko na północ, handlując z barbarzyńskimi Norsmenami i krasnoludami z Norski, narażając się na niebezpieczeństwa strasznych mórz północnych rojących się od bestii Chaosu. Na nabrzeżach Erengradu ludzie z Norski spotykają się z kupcami przybyłymi aż z Marienburga czy L'Anguille, lub marynarzami z dalekiej Bilbali czy Magritty. Miasto wznosi się nad lodowatymi wodami rzeki Linsk, wewnątrz dużej zatoki, która chroni przed zimnym morzem i wiejącymi z północy niszczycielskimi wiatrami Chaosu. Główne nabrzeże handlowe mieści się na sporej wyspie, połączonej z głównym miastem za pomocą niezwykłego drewnianego mostu, zbudowanego na ogromnych palach, wkopanych głęboko w dno zatoki.

Architektura jest unikalna dla tego regionu - tylko kilka budynków ma powyżej dwóch pięter wysokości. Jedyny wyjątek stanowią tu liczne wieże świątyń, ze swoimi złoconymi kopułami i dzwonami, z których słynie to miasto. Biją one zgodnie podczas wielkich uroczystości, a echo niesie ich głosy na kilometry dokoła. Stworom z mrocznych lasów dostępu bronią wały obronne z mocnego drewna. Za wielką brązową bramą rozpoczyna się samotna i niebezpieczna ścieżka, która wije się w kierunku Middenheim oraz Imperium.

KISLEV:

Wznosi się wysoko na brzegach rzeki Urskoj, wewnątrz jej wielkiego zakola, gdzie nurt omija strome zbocza *Gora Gerojew* (albo Wzgórza Bohaterów), na którym zbudowano miasto. Jego mury są potężne i niezdobyte, choć jakby nadtopione w miejscach, gdzie uderzyły fale Chaosu zanim odepchnęli je dzielni obrońcy. Kislev stoi przecież na samej granicy Chaosu, na brzegu obszaru, którego wygląd może się zmienić w każdej chwili. Miasto wytrzymało oblężenie i szturmy sług Chaosu i wichrów mutacji, jaki im towarzyszą. Wiele ze starszych budynków Kisleva nosi ślady strasznych bitew, w których ciało i skała płynęły jak woda, przybierając nowe i przerażające kształty.

Nabrzeża Kisleva zostały zbudowane dokoła sztucznego basenu znajdującego się wewnątrz miasta i są dostępne tylko poprzez doskonale bronioną bramę rzeczną. Na wschód od miasta rzeka jest znacznie płytsza. Cumują tu płaskodenne barki oraz niewielkie łodzie rzeczne. Załogi tych statków odwiedzają nadbrzeżne gospody i domy uciech.

Na szczycie Wzgórza Bohaterów wznosi się pałac Cara - Radii Bokhy, Wszechwładcy Północy i suwerena wszystkich władców Kisleva. Ta potężna forteca pnie się w górę kondygnacjami kamiennych wież i blanków, aż do wierzchołka wielkiej złotej kopuły, doskonale widocznej z odległości wielu kilometrów.

PRAAG:

Po walce, jaką stoczyliśmy ze smokiem Skjaladirem, przez wiele tygodni leczyłem rany. Wydarzenia kilku następnych tygodni ogarnia miłosierna mgła zapomnienia. Wiem, że donieśliśmy Lodowej Królowej wieści o nadejściu Hordy Chaosu. Wiem, że polecieliśmy do miasta Praag, gdzie mój towarzysz i jego krasnoludzcy kompani liczyli na spotkanie swojej zagłady. Pamiętam, że zostaliśmy powitani w Mieście Bohaterów przez samego księcia, który okazał się być dalekim kuzynem mojej pięknej towarzyszki, Ulriki. Niewiele jednak pamiętam szczegółów dotyczących tych spraw. Z trudnością je sobie przypominam, być może dlatego, że moją pamięć przygniatało wspomnienie apokaliptycznych wydarzeń, jakie miały nastąpić.
To, co zdarzyło się podczas następnych tygodni, rzuciło mnie w jeszcze większe otchłanie przerażenia i rozpaczy. Podczas mej długiej i żałosnej kariery kronikarza Pogromcy Trolli znalazłem się w niewielu miejscach bardziej zatrważających. Nawet dziś drżę wspominając szaleństwo i obłęd tych straszliwych dni…
- fragment *Moich Podróży z Gotrekiem*, tom IIII, spisany przez Herr Felisa Jaegera. Wydawnictwo Altdorf, AS2505

Miasto miało mniej szczęści niż Kislev i zostało kiedyś całkowicie pochłonięte przez mutacyjną burzę z północy. Wśród wyjących wiatrów zniszczenia słudzy Chaosu wkroczyli do miasta, mordując kobiety i dzieci. Gdy fale Chaosu ustąpiły, powrócili ci, którym udało się uciec. Znaleźli jednak swoje domy przemienione w straszliwy koszmar. Tam gdzie wcześniej stały budynki, obecnie znajdowały się kałuże pofałdowanego i stopionego szkła, które powstały w wyniku niewiarygodnego gorąca. Pojawiły się jaskinie, groty i inne tajemnicze zniekształcenia. Zmiany nie ograniczyły się do materii nieożywionej, gdyż wypaczone zostało wszystko, przez co przeszły hordy Chaosu. Nie można było odróżnić żywych istot o szorstkich kamieni budynków. Tak więc ci, którzy uratowali się z Praag zastali swoje miasto całkowicie odmienione i zniszczone. Rozłupane mury odsłaniały rzędy wyszczerbionych zębów w bełkoczących ustach, a podłogi falowały, jakby zbudowane z falującej masy wijących się stworzeń.

Król Zoltana podjął desperacką decyzję i rozkazał spalić miasto aż do fundamentów. Oczyścił teren z ohydy, aby ludzie mogli odbudować swoje domy. Tak uczynili i wnieśli nowe miasto, którego kamienne mury były tak wytrzymałe, jak w samym Kislevie. Jednak mieszkańcy nie wyobrażali sobie nawet prawdziwej potęgi Chaosu, którego tworów nie można tak łatwo zniszczyć. Nic więc dziwnego, że dawna groza zaczęła się odradzać, plugawiąc nowe budynki. Najpierw miasto zaczęło szeptać, a nocne powietrze wypełniły żałosne krzyki agonii. Później w ścianach budynków zaczęły pojawiać się twarze, a z bruku wyrastały chciwe ręce. Jedynie stała czujność, palenie i odbudowywanie pozwalają w takich warunkach zachować normalność. Praag ma ponurą reputację i podróżni często snują ponure opowieści o czającej się w nim grozie. Król Zoltana w swym pałacu szkoli Stalgradzką Milicję i rozmyśla o tym, w jaki sposób pokonać rozprzestrzeniający się Chaos i pomścić swój lud.

W owym czasie, wśród straszliwej zimy, uważałem się za dobrze obeznanego ze wszelkimi koszmarami i bólem. Podczas oblężenia Praag doświadczyłem straty wielu zaufanych towarzyszy, którzy polegli z rąk sług Chaosu. Jednakże wszelkie znoje, jakie stały się dotychczas moim udziałem, bladły wobec tego, co miało nadejść. Bowiem dziwnym zrządzeniem losu lub mocą kpiny Mrocznych Bogów, przeznaczeniem moim i Pogromcy było spotkanie z pradawnym, potwornym złem oraz strata kolejnych spośród tych, którzy byli mi najbliżsi. Strata w sposób nader osobliwy i przerażający. Najciemniejsze dni miały dopiero nadejść.
- fragment *Moich Podróży z Gotrekiem*, tom IIII, spisany przez Herr Felisa Jaegera. Wydawnictwo Altdorf, AS2505

INDEKS MIEJSCOWOŚCI:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
CAR RADII BOKHA							
Kislev	MP	Car Radii Bokha	12500	4	handel	300b/2500c	Stolica Kisleva.
Dubna	MM	Car Radii Bokha	450	2	bydło, uprawy	25b/80c	
Nidzica	MM	Car Radii Bokha	600	2	uprawy	25b/70c	Prom przez rzekę Urskoj.
Selkow	W	Car Radii Bokha	95	2	uprawy	5b/10c	
Belev	MM	Bojar Budimir Dalmatovich	740	2	futra, kopalnia żelaza	50b/100c	Położona, nad rzeką Urskoj.
Bolgasgrad	MS	Książę Chokin II Alexis	1100	2	handel, uprawy	nieznane	Niedawno miasto ogłosiło niepodległość.
Chazask	MM	Bojarina Irina Dvinasky	870	2	uprawy	100b/200c	Miasto w Translinski.
KRÓL NIKOLAUS SILINVOL							
Erengrad	MP	Król Nikolaus Silinvol	11000	4	handel, szkutnictwo, rybołówstwo	250b/2000c	Największy port Kilsleva.
Jydske	MM	Bojar Mikhail Vasilinov	550	2	rybołówstwo, uprawy	40b/120c	Prom.
Kobrin	MM	Bojar Timofrey Alexandrov	560	3	rybołówstwo, bydło, uprawy	40b/130c	Prom.
Krovas	MM	Bojar Vladimir Neveskoy	420	2	futra, uprawy	50b/150c	Miasto w Translinsku.
Leszken	MM	Bojar Valerian Georgiyevich Kornilov	450	2	drewno, bydło, uprawy	20b/140c	Prom.
Murmagrad	MM	Bojar Dalmat Tversky	390	2	futra, uprawy	45b/100c	Miasto w Translinsku.
Opole	MM	Bojar Foma Arsevich	800	2	drewno, futra	40b/120c	Prom.
Petragrad	MM	Bojar Konrad Marburg	780	3	drewno, bydło, uprawy	80b/200c	
Pinsk	MS	Książę Sergei Clivonsky	1600	3	ser, uprawy	100b/300c	Znane z produkcji sera.
KRÓL ZOLTAN TELEPNEV							
Praag	MP	Król Zoltan Telepnev	10000	3	handel	500b/3000c	Most na północny brzeg rzeki Linsk.
Preslav	MM	Bojar Pyotr Mikhaylovich	820	2	uprawy, drewno	80b/400c	Największe miasto położone w Tundrze
Rakhov	MM	Bojar Yakov Kalita	950	3	drewno, uprawy, wódka	75b/300c	
Shatsk	MM	Bojar Dmitri Radonezh	525	2	kopalnia żelaza,	60b/120c	Położone u podnóża Gór Krańca Świata
Starogrod	MM	Bojar Anastas Dmitrovich	800	2	rybołówstwo, uprawy	60b/140c	
Vel'sk	MM	Bojar Razin Timofeevich	350	2	drewno, futra	40b/150c	Miasto w Translinsku.
Volkolamsk	MM	Bojarina Marusia Khmelnitsky	620	2	kopalnia żelaza, uprawy	80b/200c	Miasto w Translinsku.
Zwolen	MS	Diuk Albert von Babenberg	4250	3	handel, drewno, futra	80b/200c	Blisko granicy z Imperium, rzeka Urskoj spotyka się z Talabeckiem. Prom.

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

KRÓLESTWA ESTALIJSKIE:



Estalia to słoneczna kraina na południe od Bretonni. Tutaj zagrożenie ze strony Chaosu to tylko legenda z odległych krain północy. Podobnie jak Księstwa Graniczne, Estalia to zbieranina małych państewek. Jednak w odróżnieniu od Księstw Granicznych, Estalijczycy nie muszą walczyć z orkami i goblinami. Wobec braku zagrożenia z zewnątrz, królestwa estalijskie zaciekle walczą między sobą.

Ponadto tysiąc lat temu najazd sułtana Arabii mógł doprowadzić do zjednoczenia Estalii. Wielka armia Arabów wylądowała na południowym wybrzeżu i szybko podbiła większość regionu, włącznie z miastem Magritta. W odpowiedzi na rozpaczliwe wezwanie Estalii, z Bretonni, Imperium i tileańskich miast-państw przybyły armie rycerzy. Arabowie zostali pokonani.

W czasie tego konfliktu nie pojawił się żaden wybitny estalijski przywódca, który mógłby zjednoczyć małe królestwa. Wobec braku przywódcy pokroju Sigmara lub Gillesa, Estalia ponownie pogrążyła się w wojnie domowej. Książęta estalijscy znów zaczęli walczyć między sobą.

Dwoma największymi królestwami są miasta-państwa Bilbali oraz Magritta. Oba zyskały silną pozycję, głównie dzięki rozwiniętej sieci handlowej i dostępowi do morza. Wzbudza to zawiść i gniew wśród władców biedniejszych królestw z Gór Irrana.

Jednak nawet odległa Estalia nie jest całkowicie wolna od wpływu sił Chaosu. Choć ludności krainy nie grożą najazdy orków i zwierzoludzi, to prawdziwe niebezpieczeństwo kryje się w sekretnej działalności tajnych stowarzyszeń i heretyckich kultów.

KRAINA:

Estalijski klimat jest ciepły i suchy, a chociaż nie należy do najłagodniejszych, zbiory są więcej niż wystarczające dla lokalnych potrzeb. Dzięki temu produkuje się tutaj dość doskonałego wina, oliwy i owoców, by prowadzić korzystny handel ze znajdującą się na południu Arabią. Kontakty z Arabią są silniejsze w królestwach, które leżą na południowych wybrzeżach. Często przybywają tak arabscy kupcy, aby oferować swoje towary i wymieniać opowieści o przygodach. Na północy Królestwa sięgają gór Irrana, dzikiej krainy, zamieszkałej tylko przez walecznych górali, których silne fortece strzegą prowadzących przez góry przełęczy.

POLITYKA:

Brak zewnętrznego zagrożenia ze strony Chaosu oraz wybitnych, charyzmatycznych przywódców jest przyczynią rozdrobnienia Estalii. Niezliczone niezależne królestwa, które powstały wokół największych miast i miasteczek toczą między sobą ciągłe wojny. Czasami walczą również z sąsiadami - Arabią na południu, Tileą na wschodzie i Bretonnią na północy.

LUDNOŚĆ:

Mieszkańcy Królestw Estalijskich mają ciemną skórę, czarne włosy i krępą budowę ciała. Uważają się za pierwszych ludzi, jacy osiedli w Starym Świecie, ale nikt nie bierze tego poważnie. Oczywiście każdy podróżny, który chciałby polemizować w tej kwestii w granicach królestw, wykaże ogromną nieroztropność.

JĘZYK:

Estalijczycy mówią językiem *estalijskim*, ze śpiewnym, nosowym akcentem. W niektórych królestwach, znajdujących się na północnych wzgórzach obcy mają duże trudności ze zrozumieniem lokalnej ludności, której mowa jest często wzbogacona przez dziwne idiomy pochodzące z minionych wieków.

RELIGIA:

Najpopularniejszym wyznaniem w Estalii jest wiara w Myrmidię. Estalijczycy cenią sobie przewodnictwo boskiej patronki kunsztu wojennego i sprawności w walce. O ile Tilea jest znana ze swoich najemników, o tyle Estalia słynie z wciąż doskonalej szkoły fechtunku. W całym regionie można znaleźć liczne, zaciekle ze sobą rywalizujące szkoły szermiercze o bogatych tradycjach. W Starym Świecie znane są dokonania estalijskich śmiałków walczących rapierem w jednej ręce i puklerzem albo lewakiem w drugiej, a coraz większą sławę zyskują szermierze, zwani *diestro*.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Dwa największe estalijskie miasta są, co nie powinno dziwić, najbogatszymi i najpotężniejszymi królestwami tej krainy. Istnieje jeszcze wiele miast i wiosek, ale żadne z nich nie zbliżyło się rozmiarami do Bilbali albo Magritty.

BILBALI:

Leży na północy kraju, kontrolując obszar pomiędzy morzem, a południowymi lasami. Jest to drugie pod względem wielkości miasto Estalii, a na północy - niewątpliwie największe. Pobliskie wybrzeża są bardzo niegościnne, a ich wysokie klify nie dają statkom żadnej ochrony. Jednak w Bilbali stroma ściana cofa się w głąb lądu, co daje statkom dostęp do płytkiej zatoki, gdzie na tle usianych jaskiniami urwisk wznosi się miasto.

Najbardziej zadziwiającą budowlą miasta jest wysoka wieża na wyspie w zatoce. Głos zawieszonego w niej wielkiego spiżowego dzwonu niesie się daleko poprzez Ocean Zachodni. W czasie burzy lub mgły piloci bacznie nasłuchują tego dźwięku, oznaczającego bezpieczną przystać i kubek ciepłego, dobrego estalijskiego wina. Pobliskie regiony są dość ubogie, tak więc rozwój Bilbali całkowicie zależy od morza i dla ochrony swojego handlu morskiego władze utrzymują specjalny dozór nad szlakami morskimi. Okręty są dobrze uzbrojone, a marynarze znani z waleczności. Nienawidzą piratów, którzy często nawiedzają wybrzeża Estalii i południowej Bretonni.

MAGRITTA:

Jest wielkim portem zbudowanym obok głębokiej, naturalnej przystani, ochranianej przez Zatokę Spokoju. Ma reputację dobrego portu, którego targowiska gotowe są przyjąć wszelkiego rodzaju ładunki, co przyciąga kupców z wielu części globu. Keje są zwykle zatłoczone, a wśród statków handlowych Starego Świata można czasami zobaczyć dziwacznie ożaglowane okręty z Arabii albo z jeszcze dalszych stron. Magritta nie bez przyczyny cieszy się dobrą opinią. Nie toleruje się tutaj piratów, a miasto utrzymuje kontrolę nad Morzem Południowym. Jej mieszkańcy to rozsądni i uczciwi kupcy, którzy poświęcili wiele lat na zbudowanie swoich fortun. Zatoka Spokoju tworzy tutaj naturalną twierdzę, a Magrittańczycy panują nad całą okolicą, w tym również oboma cyplami zatoki, gdzie dwa potężne forty bronią dostępu do portu oraz służą jako latarnie.

Kupcy Magritty handlują towarami z północy, jak również naturalnymi bogactwami swojej krainy, w tym również srebrem z gór Abasko na wschodzie. Natomiast Couronne w Bretonni stanowi dla nich jeden z największych rynków zbytu importowanego jedwabiu i przypraw. Handle z południem utrudniają pirackie państwa Tilei na wschodzie. Ich mieszkańcy uważają się za kupców i poszukiwaczy przygód i często dochodzi do potyczek między rywalizującymi ze sobą miastami. Dla ochrony szlaków handlowych Magrittańczycy utrzymują silną flotę, a często wynajmują dodatkowe statki, by wspomagały w walce ich własne galeony. Wrogie okręty są bez litości zatapiane, zaś piraci tropieni i chwytani przy każdej okazji. Pojmanych piratów zabija się na publicznych egzekucjach, które odbywają się przy okazji wielu targów. Statki pochodzące z rywalizujących miast mogą być często celem abordażu, iż ładunki zostają poddane *inspekcji*, a kapitanowie są nakłaniani do żeglowania w stronę Magritty. W tym mieście mogą wymienić przewożone przez siebie dobra, zwiększając przy tym zyski Magritty i zmniejszają obroty jej rywali.

Jak wszystkie otwarte porty handlowe, Magritta posiada ludność wielojęzyczną. Jej mieszkańcy pracują ciężko, nie zdając sobie sprawy z zagrożeń i pokus Chaosu, a to dzięki korzystnemu położeniu miasta na południu Starego Świata. Niemniej żyją tu także tacy, którzy chętnie wykorzystują łagodne prawa, by praktykować odrażające rytuały demonicznych sekt. Nie obawiają się czujności władz, tak charakterystycznej dla miast północy kontynentu. Mimo to, czczenie bóstw Chaosu jest rzeczą, która może zszokować i zdegustować większość niefrasobliwych Magrittańczyków.

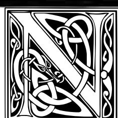
INDEKS MIEJSCOWOŚCI KRÓLESTW ESTALIJSKICH:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
BARONIA ALQUEZARO					**DIUK ESTEBAN LEON**		
Alquezaro	MS	Diuk Esteban	3500	3	rybołówstwo, uprawy, wino	40b/150c	
KRÓLESTWO ASTARIOS					**KRÓL CARLOS IX MONTOYA AGUILAR**		
Magritta	M	King Carlos IX	16000	5	handel, szkutnictwo,	600a/8500c	Centrum Kultu Myrmidii

					kowalstwo, rybołówstwo		
Jávea	MM	Książę Geraldo Jalisco	750	2	rybołówstwo, uprawy	15b/30c	
Moleno	MS	Książę Antonio Escobar de Ragaños	1500	3	bydło, uprawy, żelazo	25b/75c	
Torrosa	MM	Księżna Raquel Velasquez	550	2	rybołówstwo, szkutnictwo, wino	15b/20c	
KRÓLESTWO ÁVILA					**KRÓL MIGUEL I ESTEBAN NUÑEZ**		
Nerja	MS	Król Miguel	6400	4	handel, rybołówstwo	100b/2200c	
Los Cabos	MM	Książę Emiliano Zapata	800	3	handel, uprawy, wino	20b/40c	
San Pedro del Sur	MM	Książę Tomás Medina	620	2	rybołówstwo, uprawy	12b/20c	
BARONIA BARBOZY					**HRABINA ANITA MORALES**		
Barboza	MS	Księżna Anita Morales	4000	3	rybołówstwo, uprawy	50b/200c	
KRÓLESTWO CANTONII					**KRÓL RODRIGO VI SANCHEZ BURGOS**		
Almagora	MS	Król Rodrigo	8000	4	handel, tkactwo, rybołówstwo	200b/2500c	
Chelvon	MM	Książę Eduardo Huerta	700	2	bydło, uprawy	15b/30c	
Sitges	MM	Księżna Lucia Carranza	800	3	rybołówstwo, uprawy	15b/40c	
Solsona	MM	Książę Benito Hildalgo	600	2	drewno, uprawy, żelazo	12b/25c	
BARONIA GUALCAZAR					**DIUK EMILIO MARTÍN**		
Gualcazar	MS	Diuk Emilio Martín	2000	2	drewno, owce, uprawy	30b/100c	
KRÓLESTWO NOVARENO					**KRÓL FELIPE III FERNANDO REYES**		
Vizcaya	MS	Król Felipe III	6400	4	handel, wino	100b/2000c	
Azuara	MM	Księżna Victoria Pacheco	750	3	owce, uprawy, żelazo	15b/35c	
Graus	MM	Książę Ricardo Azaña	640	2	rybołówstwo, uprawy	20b/10c	Blisko granicy z Bretonnią
KRÓLESTWO OBREGON					**KRÓLOWA MARIA III CONSUELO JIMENEZ**		
Diamanterra	MS	Królowa Maria III	7000	4	bydło, handel, uprawy	150b/2400c	
Jaraiz	MM	Książę Pedro Olmos	800	3	handel, uprawy, wino	15b/40c	
Muros	MM	Książę Alonzo Váldez	450	2	rybołówstwo, uprawy	15b/15c	
Verín	MM	Księżna Sara Mateos	720	2	uprawy, wino	15b/20c	
San Luis	MS	Diuk Andres Campero	1200	3	rybołówstwo, uprawy, wino	25b/100c	
KRÓLESTWO SANTOYO					**KRÓL FRANCISCO VII SANDOVAL JUAREZ**		
Belmoz	MS	Król Francisco VII	4000	3	administracja, handel, żelazo	75b/1750c	
Cebreros	MM	Książę Acadio Cardeña	800	2	bydło, uprawy	15b/35c	
Ubrique	MM	Książę Lucio Carrubias	740	2	rybołówstwo, wino	15b/32c	
KRÓLESTWO TIGARRE					**KRÓLOWA JUANA I LA ROJA CARLOTA MARTINEZ**		
Bilbali	M	Królowa Juana I	14000	5	handel, szkutnictwo, rybołówstwo	500a/6500c	Największy port północnej Estalii
Borgas	MS	Książę Francisco Villa	3000	3	bydło, uprawy, wino	30b/100c	
Potes	MM	Książę Rubio Ortiz	450	2	żelazo, owce	12b/20c	
Sahagún	MM	Księżna Urraca Zamora	550	2	uprawy	12b/20c	
BARONIA ZARAGOZ					**DIUK RODRIGO CORDOVA**		
Zaragoz	MM	Diuk Rodrigo Cordova	900	3	drewno, uprawy, wino	25b/50c	
KSIĘSTWO IRRANA							
Durango	MM	Książę Nuño Rasura	850	2	owce, żelazo	32b/50c	
Guaniar	MM	Książę Inigo Arista	720	2	drewno	28b/45c	Blisko granicy z Bretonnią
Llaqueño	MM	Książę Domingo Osma	687	2	owce, skóry	28b/40c	
Monteñas	MM	Książę Laín Calvo	641	2	owce	25b/45c	
Pajena	MM	Książę Juan Gorze	702	2	bydło, owce	25b/50c	
Ragaños	MM	Księżna Ava Silos	910	2	stolarstwo, żelazo	35b/50c	Położone na zbiegu gór Abasko i Irrana.
Reas	MM	Księżną Tigridia Arlanza	489	2	owce	22b/35c	
Serpicio	MM	Książę Ramon Borrello	810	2	drewno	30b/45c	
Siernos	MM	Książę Guillermo Berenguer	542	2	drewno	25b/35c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

KSIĘSTWA GRANICZNE:


a południu od Imperium, wzdłuż Przełęczy Czarnego Ognia i za Górami Czarnymi, leży dzika, nieokiełznana kraina. Wydziedziczona szlachta Imperium często wędruje tam, by zdobyć pozycję, zaznać przygód i zgromadzić bogactwo. Surowy krajobraz usiany jest małymi zamkami i fortami, które dzielą między sobą drobne lenna tych wojowniczych arystokratów. Właśnie od książąt-rozbójników wzięła nazwę cała kraina - Księstwa Graniczne.

Księstwa Graniczne to wspaniałe miejsce dla najemników i poszukiwaczy przygód. Księstwa, obmywane od południe przez Rzekę Krwi, są nieustannie atakowane przez orki i Gobliny z leżących za rzeką Złych Ziem. Najemne armie, opłacane przez tutejszych baronów, toczą ze sobą ciągłe wojny w imieniu ambitnych arystokratów, którzy chcą powiększyć swoje małe państewka.

W Księstwach Granicznych można spotkać także wielu poszukiwaczy skarbów. Rozliczne wzgórza kryją w sobie kurhany prastarych plemion, które zamieszkiwały te ziemie przed powstaniem Imperium. W owianych złą sławą ruinach czekają na śmiałków wypełnione złotem starożytne grobowce. Pokryte runami zmurszałe monolity stoją na szczytach nagich wzgórz, niczym

odwieczni wartownicy. Ludzie mówią, że prastarzy władcy czekają w swych grobowcach, aż ktoś złamie rzuconą na nich klątwę wiecznego snu. Do Księstw Granicznych przybywają więc nekromanci i inni czarnoksiężnicy, by uprawiać mroczną sztuką z dala od zagrożenia ze strony łowców czarownic.

Na zachodzi rozciąga się Czarna Zatoka. Jej poszarpane wybrzeże kryje w sobie mnóstwo naturalnych jaskiń i ukrytych zatoczek, w których mogą kotwiczyć okręty. To doskonale miejsce na kryjówki piratów. Wielu najemników, którzy przybyli szukać tu zajęcia, w końcu postanawia działać na własną rękę i próbuje swoich sił jako piraci.

Na wschodzie, u stóp Gór Krańca Świata, leżą ziemie niczyje. Grupy bandytów rywalizują z bandami orków o panowanie na przedgórzem i Przełęczą Czarnego Ognia. Jedni i drudzy napadają na podróżnych z Imperium oraz karawany kupieckie zdążające ku rozproszonym osadom Księstw Granicznych.

Księstwa Graniczne stanowią rubieże Imperium. Jednak są to ziemie pozbawione władcy. Tu każdy może wykroić dla siebie mały skrawek własnego królestwa, pod warunkiem, że jest wystarczająco ambitny i zdeterminowany. Jednak równie prawdopodobne jest, że zginie na jakimś bezimiennym polu bitwy albo pochłoną go przepastne czeluście starożytnego grobowca.

KRAINA:

Przeskok to wysoko położona wyżyna, gdzie stykają się ze sobą Apuccini, Szare i Czarne Góry. Za każdym razem, gdy docierały tu najazdy Chaosu, ci z książąt, którym udało się przeżyć, zbierali się ze swymi wojskami w cieniu gór, by odzyskać siły i wyprowadzić stąd kontratak. Jak dotąd udaje im się to za każdym razem, pomimo całkowitego braku pomocy ze strony sąsiadów. Roślinność Przeskoku zapewnia wspaniałe pastwiska dla bydła i pożywienie, chociaż skromne zbiory. Pofałdowany teren jest idealny do prowadzenia wojny podjazdowej, dlatego różnoracy bandyci i awanturnicy mają tutaj swoje bazy wypadowe.

Nie oznacza to wcale, że sami Książęta nie są bandytami i awanturnikami. Leżący na południe o Czarnych Gór, pomiędzy Apuccini a Czarną Zatoką, region znany jako Księstwa Graniczne, jest niegościnnym i rzadko zaludnionym krajem. Znajdują się tam wielkie, dzikie obszary, po których często wędrują goblinoidy ze Złych Ziem.

POLITYKA:

Ludzie zasiedlają ten obszar z różnych powodów. Wielu to wygnani szlachcice z bardziej cywilizowanych krajów albo awanturnicy, uciekający przed prawem. Można tam również spotkać religijnych pustelników i szaleńców. Na tym terenie nie działa zarówno prawo, jak i centralny rząd, ponieważ mieszkańcy miast i wiosek zazdrośnie strzegą swojej niezależności. Niewątpliwie, to właśnie przyciąga tych, którzy nie mogą rzyć w społeczeństwie bardziej rygorystycznym.

LUDNOŚĆ:

Niektóre obszary zostały zasiedlone już podczas migracji ludzkości na północ (około 3000 lat temu), podczas gdy inne zagospodarowano dopiero niedawno. Nazwa tego regionu pochodzi sprzed 1500 lat, kiedy to liczni awanturnicy (w tym także wielu ludzi rozczarowanych szybkim upadkiem Imperium) ruszyło ze swoimi poplecznikami na południe, by skolonizować góry i przepędzić gobliny. Przywódcy ci nazwali siebie książętami, chociaż większości odebrano wszelkie tytuły, a wielu było tyko zwyklymi bandytami. W tych dniach spotykało się tu ludzi ze wszystkich krajów, walczących ramię przy ramieniu. Ci, którzy mieli więcej szczęścia, wkrótce wykroili sobie liczne, niewielkie księstwa. Rządzili silną i ręką i prawie nie zmieniło się to aż do dzisiejszych dni.

JĘZYK:

Ludność Granicznych Księstw mówi wieloma językami Starego Świata, najpopularniejszy jest język Imperium - *reikspiel*. Czasami zdarzają się również osoby, mówiące cudzoziemskimi językami, na przykład ci, którzy pochodzą z Arabii i Kitaju.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

MORTENSHOLM:

Choć nie do końca ujarzmione i ucywilizowane, Księstwa mogą poszczycić się znaczną liczbą dobrze rozwijających się miast-państw. Jednym z nich jest Wolne Miasto Mortensholm. Ta ufortyfikowana osada leży u wylotu Szlaku Mroźnych Kłów, w miejscu, w którym wylania się on u podnóża gór.

Osada została założona w AS1992 przez norskiego pirata Mortena Jednookiego.

Według sagi o Mortenie, którą wciąż opowiada się w długie zimowe wieczory przy kominkach, wielki wódz przebył Czarną Zatokę, a następnie udał się w górę rzeki Yetzin, aż do miejsca, do którego dopłynąć mogła jego łódź. Na łące u stóp gór, gdzie założył swój zimowy obóz, powstało później miasto Mortensholm. Morten wraz ze swoimi ludźmi wypędził z okolicy gobliny inne stwory.

W ciągu kilku kolejnych wieków mała osada rozrosla się i rozwinęła. Tworzy ważne ogniwo na szlaku handlowym wiodącym przez Przełęcz Mroźnych Kłów, z którego czerpie dochody. Około stu lat temu szlak Yetzin - Przełęcz Mroźnych Kłów został na pewien czas przerwany przez najazd goblinoidów. Osiedle Norsów, podobnie jak wiele innych ludzkich osad, poważnie na tym ucierpiało. Zanim w Imperium zdolano zmobilizować oddział, który miał przybyć z odsieczą, horda zielonoskórych rozpadła się na skutek wewnętrznych waśni. Wojska Imperium i sprzymierzone oddziały władców tych księstw, przez które usiłowali przejść zielonoskórzy, zdruzgotały rozproszone siły orków i goblinów. Mortensholm zostało prawie zupełnie zrujnowane, a Norasowie, którym udało się przeżyć zawieruchę, byli zbyt nieliczni by odbudować miasto. W związku z tym w AS2423 Sven Mortenson, potomek Mortena Jednookiego sprzedał Mortensholm grafowi Edricowi Steinkuhlerowi, nie posiadającemu ziemi szlachcicowi z Middenland, który przybył tu wraz z żołnierzami Imperium. Zdobywszy sławę i pomnożywszy swój majątek, książęta Steinkuhlerowie odbudowali miasto i ponownie otworzyli wiodący tędy szlak handlowy.

Dziś Mortensholm jest warownym, średniej wielkości miastem. Książęta skupili uwagę na podporządkowaniu sobie doliny rzeki Yetzin, która wciąż nękana jest przez bandytów, a czasem również przez gobliny. Prawdopodobnie w czasie ostatniego najazdu zielonoskórych dolina została splugawiona przez Chaos. Kupieckie karawany na Szlaku Mroźnych Kłów zagrożone są natomiast przez zwierzoludzi i gorsze nawet istoty. Utracono kontakt z niewielką kolonią Leśnych Elfów w Sith Fascoluinne, które przedtem, zgodnie z zawartym traktatem, czuwały nad bezpieczeństwem południowej części szlaku, gdzie trakt przechodzi przez lasy.

W AS2430 Wielki Marszałek Imperium Heter podjął bezprecedensowy krok, wysyłając do Mortensholm trzy oddziały wojska, których dowódcą został książę Steinkuhler. Siły te, połączone z własnymi oddziałami księcia, miały gwarantować bezpieczeństwo na Szlaku Mroźnych Kłów.

W Księstwach Granicznych istnieje duże zapotrzebowanie na doświadczonych najemników, broń, wyposażenie wojskowe, a także wyroby przemysłowe wszelkiego rodzaju. W leżącym po drugiej stronie Szlaku Mroźnych Kłów miasteczku Kreutzhofen można kupić skóry i futra z Gór Czarnych, podobnie jak egzotyczne przedmioty z Arabii i Kitajcu, wśród których są również takie, którymi oficjalnie w Imperium handlować nie wolno. Pomimo podejmowanych przez von Steinkuhlera prób podbicia obszarów otaczających Szlak Mroźnych Kłów, podróże z Kreutzhofen do Mortensholm są nadal bardzo ryzykowne. Oprócz nie do końca wyjaśnionego pojawienia się istot Chaosu po inwazji zielonoskórych, lasy i stoki doliny Yetzin są schronieniem dla bandytów, wilków, goblinoidów i wielu innych niebezpiecznych istot. Jedynie duże i dobrze uzbrojone karawany kupieckie mogą bez obaw przebyć tę drogę.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KSIĘSTW GRANICZNYCH:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
Achaes	MM	Hrabina Elena Kootsikas	750	3	owce, uprawy, wino	35b/55c	
Akendorf	MM	Rada Miejska	800	3	drewno, świnie, łowiectwo	20a/60b	
Argalis	MM	Rada Miejska	600	2	rybołówstwo, uprawy, wino	20b/40b	
Arnalos	MM	diuk Alexandros Zaimis	500	2	bydło, uprawy	35b/50c	
Brasov	MM	Księżna Nadia Ruzicka	500	2	owce, uprawy	30b/55c	
Brovska	MM	Diuk Fenerc Molnar	500	2	bydło, uprawy	40b/80c	
Domatburg	MM	Rada miejska	600	2	drewno, uprawy	15b/20c	
Hochstadt	MM	Rada miejska	800	2	łowiectwo, ser, uprawy	15b/30b	

Kasos	MM	Hrabia Nicodemos Nicolaides	600	2	bydło, rybołówstwo, uprawy	20b/35c	
Lakoras	MM	Diuk Domenikos Venizelos	600	2	drewno, uprawy	20b/40c	
Matorca	MS	Księżna Sophia Popavic	1500	3	handel, rybołówstwo, uprawy	50b/250c	
Mont Glace	MM	Diuk Emile Loubert	500	2	łowiectwo, uprawy	15b/20c	
Mortensholm	MS	Graf Gotthold Steinkuhler	3000	3	drewno, handel, łowiectwo	70b/140b	Miasto położone w pobliżu Szlaku Mroźnych Kłów.
Moslac	MM	Książę Ales Hrdlicka	400	2	świnie, uprawy	20b/40c	
Myrmidens	MS	Senat	7000	3	handel, rybołówstwo, szkutnictwo, uprawy	150b/2400c	
Somjek	MM	Hrabia Aleksandar Obrenovic	600	2	rybołówstwo, uprawy	40b/60c	
Styratia	MM	Baron István Zápolyai	450	2	bydło, wino, uprawy	30b/45c	
Thessos	MS	Diuk Konstantinos Doxiadis	1200	3	tkactwo, wino, uprawy	60b/150c	
Vardanos	MM	Diuk Nikos Kazantzakis	800	3	wino, uprawy	40b/80c	
Vidovdan	MM	Baron Vuk Bakócz	350	2	bydło, drewno, uprawy	25b/60c	
Volrisa	MM	Hrabia Demetrios Ypsilantis	600	2	rybołówstwo, wino	35b/80c	
Zenres	MS	Diuk Zoltan Kodaly	1800	3	handel, świnie, uprawy	20a, 80b/300c	
Zvorak	MM	Diuk Karageorge Petrovic	800	3	handel, owce, uprawy	60b/100c	

UWAGI:
1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).
2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.
3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do placenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.
4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).
5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

TILEAŃSKIE MIASTA-PAŃSTWA:

ilea to słoneczna kraina na południowy wschód od Imperium. W odróżnieniu od Bretonni i Imperium, nie stanowi zjednoczonego narodu, lecz związek rywalizujących miast-państw. Podobnie jak inne regiony Starego Świata, Tilea została zasiedlona przez plemiona koczowników, które wyszły z ukrycia po odejściu elfów ze Starego Świata. Wiele dzisiejszych miast-państw zbudowana na gruzach elfich osad. Można je znaleźć także na Dusznych Bagnach, wymarłym obszarze płytkich stawów, okrytych gęstymi kłębami oparów i zasilanych przez liczne, cuchnące strumienie. Rejon ten omijają wszyscy oprócz najbardziej zdesperowanych banitów i szaleńców. Większość Tileańczyków nie ma pojęcia, że w głębi śmierdzącego bagniska leży Skavenblight - wielkie, na wpół zrujnowane miasto zwierzoludzi. Tilea bywała celem sporadycznych ataków skavenów, a także obszarem, na którym szalała wywołana przez nie plaga Czerwonej Ospy. Jednak na szczęście dla Tileańczyków, Rada Trzynastu Panów rozkładu zazwyczaj kierowała ataki szczuroludzie przeciwko innym krainom.

Główne tileańskie miasta-państwa to: Luccini, Miragliano, Remas i Tobaro. Na specjalną uwagę zasługuje Bartosa, tak zwane Miasto Piratów. Tutaj zawijają wszyscy morscy rozbójnicy, którzy faktycznie rządzą miastem. Piraci z Sartosy napadają na statki na całym Morzy Tileański, a rywalizujące, odwiecznie skłócone miasta-państwa nie są w stanie ukrócić tego procederu.

W tileańskich miastach-państwach władzę sprawują rody kupieckie i kompanie najemników. Rody kupieckie zyskały na znaczeniu, działając jako pośrednicy pomiędzy elfami i krasnoludami. Wielkie karawany, wiozące drogie towary, wymagały jednak licznej i stałej eskorty. Wynajmowani strażnicy w ciągu wieków organizowali się w potężne kompanie najemnicze. Stały się one kluczowym elementem obrony całej Tilei i głównym narzędziem wojen między poszczególnymi miastami. Kondotierzy są tak rozpowszechnieni w Tilei, że często nazywa się ją *krajem najemników*.

KRAINA:

Tilea leży pomiędzy górami Apuccini na wschodzie i Abasko na zachodzie, rozciąga się wzdłuż wybrzeża Morza Tileańskiego, a od północy sięga gór Irrana. Apuccini osłaniają Tileę przed obszarami bezprawia znanymi jako Księstwa Graniczne (przynajmniej tak myślą o nich Tileańczycy), ale podgórskie lasy są i rak niebezpieczne, będą siedzibą wielu drapieżnych bestii, z których nie wszystkie mają naturalne albo ziemskie pochodzenie. Występują tam również gobliny, a bandyci stanowią stałe zagrożenie, utrzymując swoje kamienne twierdze w wysoko położonych dolinach. Niewielu Tileańczyków dobrowolnie zaryzykowałoby wyprawy na te obszary, a jeszcze mniej z nich powróciło. Państwa położone w głębi kontynentu koncentrują się głównie na rolnictwie i szukaniu pastwisk dla kóz i owiec albo na wypasaniu nielicznego bydła. Na zachodzie góry Abasko opadają gwałtownie do morza. Nie ma tam miejsca dla osad większych niż małe wioski rybackie. Wioski takie posiadają czasem pastwiska kóz, ukryte w położonych wysoko dolinach.

Na północnym zachodzie unoszą się trujące opary z Dusznych Bagien. Ten pozbawiony życia region płytkich stawów, zasilanych niezliczonymi cuchnącymi strumykami wiecznie okrywają kłęby gęstej mgły. Tutejsze bagna tworzą niezliczone kilometry śmierdzących, stojących zbiorników, w których przemykają się oślizłe, nieopisywalne stwory. To mroczna kraina mgły i oparów, tak odrażająca, że ludzie nigdy tam nie zaglądają. Bagna są wylęgarnia zarazy i chmar insektów, roznoszących najróżniejsze choroby. Tutaj mieszkają też arcysłudzy bogów Chaosu - skaveny, których wielki pomnik rozkładu - miasto Skavenblight - wznosi wśród tych błot swe rozsypujące się mury. Ludzie unikają całego tego obszaru, a nieliczni, którzy ośmielają się wyszeptać nazwę szczurzego miasta, twierdzą, że to tylko diabelska legenda.



POLITYKA:

> ***Tileańska wojna, to bardzo dziwna wojna. To wojna ekonomiczna, w której stawki celne są kluczem do zwycięstwa a blokady handlowe wyznaczają linię frontu. To wojna, w której intrygi i sojusze zmieniają się z każdym dniem. A co najważniejsze, to wojna, w której wojska nie opuszczają koszar.***
>
> \- fragment dzieła *Wojna jako środek utrzymania pokoju*, autorstwa Jurgena Sturmhelma.

Tileańskie krainy są podzielone na liczne państwa, powstałe wokół metropolii czy dużych miast. Najważniejsze z nich leżą na wybrzeżu i często walczą z Arabią lub Estalią o dominację na morzu. Ich floty atakują konwoje kupieckie lub bezbronne, samotne statki handlowe. Chociaż trwa rywalizacja pomiędzy poszczególnymi miastami-państwami, istnieje również wzajemny respekt oraz uznanie wspólnego dziedzictwa, co powoduje, że większość wojennych wysiłków kieruje się przeciwko wspólnym wrogom. Państwa wyspiarskie są znacznie mniejsze pod względem obszaru i często bywają zależne od miast przybrzeżnych.

Podział Tilei na liczne miasta-państwa wymusił stworzenie specjalnego systemu polityczno-prawnego, który nie pozwoliłby na dominację żadnemu z miast. Tileańczycy nazwali ten ustrój - demokracją arystokratyczną. Ważne dla państwa ustawy są rozpatrywane na zebraniach sejmików, w których muszą wziąć udział wszyscy szlachcice. Ustawy są przyjmowane większością głosów. Taki system pozwolił na pewną przewagę miasta Miragliano, w którym mieszka prawie czterdzieści procent szlachty Tilei.

Co dwa lata zwoływany jest sejm, na którym musi pojawić się sześciu posłów z każdego miasta-państwa, co razem daje liczbę trzydziestu delegatów. Posłowie wybierając spośród siebie marszałka, który dba o porządek trwających nawet sześć miesięcy obrad, traci jednak możliwość głosowania. Nieparzysta liczba uprawnionych do głosowania oraz zakaz wstrzymywania się od głosu zapewnia rozpatrzenie każdej ustawy.

Szlachta wykorzystuje istniejący system prawny, by utrzymać swą dominację nad niższymi stanami, szczególnie szybko bogacącym się mieszczaństwem.

LUDNOŚĆ:

Tileańczycy mają wiele wspólnych cech fizycznych i kulturowych z żyjącymi na wschodzie Estalijczykami. Mają ciemną skórę i czarne, lśniące proste włosy. Stosunkowo bezpieczni w swoich granicach, lubią wyśmiewać się z estalijskich przechwałek, jakoby to w Estalii znajdowały się najstarsze w Starym Świecie osady ludzi. Niemniej pomyślą dwa razy, zanim wypowiedzą te zarzuty przy rodowitych mieszkańcach Estalii.

JĘZYK:

Tileańczycy mówią *tileańskim*, melodyjnym dialektem Starego Świata, który obcy mylą czasem z estalijskim. Niż nie może zirytować Tileańczyka, niż taka pomyłka.

RELIGIA:

Dwojaki charakter władzy w Tilei znalazł odzwierciedlenie w wyborze dwóch najbardziej popularnych bogów miast-państw. Najemnicy oddają honory przede wszystkim Myrmidii, natomiast kupcy czczą Ranalda, widząc w nim opiekuna, który zapewniał im szczęście w handlu. Najemnicy uznają to za dowód złodziejskiej natury handlarzy.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Największymi miastami Tilei (chociaż jest także wiele mniejszych) są: Luccini, wybudowane obok starożytnych ruin morskiego portu elfów; Miragliano, wybudowane na wyspie i posiadające kanały zamiast ulic; Remas, które słynie z najlepszych rybaków w Starym Świecie; Sartosa - Miasto Piratów i Tobaro - Miasto Syren.

LUCCINI:

Wielka południowa równina Tilei, doskonale prosperująca, żyzna kraina, słynna ze swoich wspaniałych koni i bogatych spichlerzy, stanowi zaplecze Luccini. W granicach jej smukłych murów stoi największe w Starym Świecie mauzoleum boga Morra i co dziesięć lat odbywa się tu najważniejsze zgromadzenie kaplanów tej wiary. Samo miasto zostało częściowo wzniesione na ruinach starodawnej metropolii z czarnego kamienia, podobno wielkiego elfickiego portu z czasów poprzedzających wojnę z krasnoludami. Teraz jednak pozostały po niej jedynie gruzy, chociaż poszukiwacze skarbów odkrywają czasami dawne podziemne przejścia - wydobywając z ruin wspaniałe bogactwa. Ale ruiny te bywają niebezpieczne. Niektórzy ludzie wierzą, że są one nawiedzone, natomiast inni twierdzą, że stały się one ostoją wszelkiego rodzaju zła, od goblinów poczynając, na ludzkich bandytach kończąc czasami w ruinach pojawiają się tajemne światła, albo chłodny wiatr niesie niewyraźne śpiewy, wydobyte na pewno nie z ludzkich gardeł. Jeszcze większą grozę budzą ryki śmiechu, niosące się w czystym powietrzu nocy oraz towarzyszące im wrzaski grozy i bezustanne jęki przeklętych. Uczciwi obywatele często apelowali o oczyszczenie ruin, ale obszar ten jest kilka razy większy od samego miasta i to zadanie wydaje się niemożliwe.

MIRAGLIANO:

Stoi na setkach małych połączonych kanałami małych wysepek. Od strony lądu grunt jest podmokły, ale samo miasto pozostaje czyste, a powietrze świeże. Wielki problem stanowi woda - ta z morza oczywiście nie nadaje się do picia, a strumienie i rzeczki, wpływające na północne mokradła dzieli od miasta kilka kilometrów. Mieszkańcy zaopatrują się u woziwodów, którzy małymi barkami pływają po kanałach.

Miragliano jest wielkim miastem kupieckim, którego lekkie statki zagrażają wielkim flotom handlowym. Regularnie żeglują na dalekie południe, chociaż niełatwo jest przebić się przez blokadę okrętów Magritty na Morzu Południowym. Jednak Miraglańczycy są energicznymi i ambitnymi ludźmi. Kupców z tego miasta można spotkać w całym Starym Świecie - kupują futra, wyroby z kości i bursztyn w Erengradzie, handlują dobrami Nowego Świata w Marienburgu, a w Magrittcie targują się zawzięcie z upartymi Arabami.

REMAS:

Gigantyczny przylądek, mający ponad 150 kilometrów długości i 60 kilometrów szerokości wzbija się w Morze Tileańskie, odcinając wielką zatokę, do której spływają liczne rzeki. Sprzyja to rozwojowi morskiej fauny, z mieszkańcy Remas w pełni to wykorzystują. Cieszą się reputacją najlepszych rybaków Starego Świata. Samo miasto wybudowano na wierzchołku półwyspu i ze wszystkich stron otoczono murami. Obronność wzmacniają dwa pierścienie murów wewnętrznych, biegnących zgodnie z konturami półwyspu i sięgającymi do znajdującej się na jego wierzchołku potężnej cytadeli.

Mieszkańcy Remas to świetni żeglarze, a ich statki skutecznie współzawodniczą z flotami z Miragliano i Luccini w handlu na południu. Małe, zwinne statki z Remas przepatrują szlaki morskie nie zawsze w uczciwych intencjach. Jednak Remasanie statki innych nacji uważają za uczciwą zdobycz - zwłaszcza statki Magrittańczyków, którzy nie pozwalają w pełni wykorzystać handlowego potencjału południa. Remas i Miragliano cechuje tradycyjna wzajemna wrogość i oba te miasta często walczą ze sobą, a nawet proszą o pomoc inne, mniejsze państwa tileańskie. Zarówno Remas, jak i Miragliano zatrudniają żołnierzy oraz najemników ze wszystkich stron Starego Świata.

SARTOSA:

Chociaż na północy krążą pogłoski, że wszyscy Tileańczycy są piratami, jest to prawda tylko wobec mieszkańców Sartosy - z tego powodu miasto znane jest jako Miasto-Piratów. Pirackie statki różnych kształtów i rozmiarów kotwiczą w wielkim porcie, podczas gdy w mieście łatwo jest natknąć się na zrabowane skarby - złoto z południa, jedwab z Arabii, klejnoty Nowego Świata i doskonałe wina Bretonni. Całe miasto rozwija się dzięki łupom, stosunkowo bezpieczne dzięki warunkom naturalnym i wojowniczej reputacji mieszkańców.

W przeciwieństwie do Brionne (miasta które otwarcie wita piratów i udaje, że nie widzi ich procederu) Sartosa po prostu jest rządzona przez piratów - administrowana znacznie surowiej i skuteczniej niż jakiekolwiek inne miasto w Starym Świecie. W granicach nabrzeża stosuje się Pirackie Prawo, zabraniające kradzieży i nakładające często karę śmierci za morderstwa, kradzieże, oszustwa oraz zdradę. Spory pomiędzy kapitanami są regulowane przez Władcę Sartosy - Króla Piratów, wybieranego corocznie przez kapitanów przebywających wówczas w porcie.

Miasto otoczono solidnymi murami i jest chronione od ataków z morza przez wielkie machiny wojenne stojące w mieście oraz wewnątrz ciężkich bunkrów, wydrążonych w pobliskich skałach. Najlepszą ochronę daje miastu samo morze, ponieważ w cieśninie pomiędzy Sartosą a kontynentem płynie zabójczy prąd, nazywany również Pirackim Prądem, uniemożliwiający statkom cumowanie na północy wyspy. Można do niej dotrzeć tylko z południa poprzez niebezpieczne Piaski Czaszki. Jest to ciągle zmieniająca granice piaszczysta mielizna, gdzie często osiadają statki prowadzone przez nieostrożnych pilotów. Tylko piraci uczą się nawigacji w tym regionie, lecz zdradzenie tej wiedzy traktowane jest jak największa zbrodnia i karane najokrutniejszą śmiercią. W takim przypadku Pirackie Prawo stanowi, że statek należy do tego, kto go uratuje, zanim porwą go wiatry i pływy. Z tego powodu często wybuchają walki między rywalizującymi grupami *ratowników*, nie wspominając już o załodze rozbitego statku, która zwykle wpada w furię, tracąc łupy w pobliżu domu.

TOBARO:

Góry Abasko rozciągają się prawie 800 kilometrów od skalnych klifów Przylądka Głupców, aż do cuchnącej zatoki Dusznych Bagien. Na całej długości linia brzegowa jest postrzępiona i bardzo niebezpieczna ze względu na groźne podwodne skały, zdolne rozpruć dno okrętu nawet w sporej odległości od brzegu. Obecnie na tym nieprzystępnym i morderczym wybrzeżu znajduje się tylko jedno duże miasto: Tobaro, zwane Miastem Syren. Tobaro jest podobno niedostępne z zachodu (z powodu gór) oraz całkowicie nieosiągalne z morza z powodu otaczających jest Skał Głupców. Tylko piloci z Tobaro potrafią tam bezpiecznie nawigować. Wielu doskonałych przewoźników straciło swoje ładunki oraz statki, oddając je niedoświadczonym, młodym pilotom.

Legenda mówi o czasach, gdy całe wybrzeże rozbrzmiewało echem śpiewu tileańskich syren - latających istot, przypominające harpie, które zakładały swe cuchnące gniazda wśród stromych skał morskich klifów. Przez całe eony drążyły skały, przyspieszając erozję naturalnych jaskiń, aż w jednym miejscu cały klif został podziurawiony przez ich tunele. Wówczas to elfy przeprawiły się przez skały, leżące wzdłuż wybrzeża, dotarły do brzegu i wygnały stamtąd te straszne, skrzydlate istoty.

Elfy powiększyły jaskinie, zbudowały siedem potężnych bram morskich oraz ogromny port - grotę sklepioną niczym katedra i wystarczająco dużą, aby ukryć całą flotę. Ściana klifu została przeobrażona we wspaniałe miasto, niezwykłe wśród wszystkich elfickich siedzib tych odległych czasów. Elfy podkopały się głęboko pod górami i odnalazły za nimi ukryte doliny. Jednak nadszedł moment, kiedy po wojnach z krasnoludami elfy opuściły Stary Świat i miasto opustoszało. Trwało tak, dopóki Tileańczycy nie odkryli na nowo przejścia przez skały oraz ukrytego za nimi portu. Przegnali kilka istot, które zamieszkiwały w tunelach i ponownie zamieszkali w mieście, nadając mu nazwę Tobaro.

Tobaro handluje srebrem i szlachetnymi kamieniami, wydobywanymi z otaczających miasto gór, otrzymując w zamian żywność, pochodzącą głównie z innych państw tileańskich. Morze zapewnia obfitą, choć nieco monotonną dietę, podczas gdy ukryte w górach doliny oferują pewne (choć niewielkie) ilości płodów rolnych. Tobarańczycy są znakomitymi żeglarzami, ale w walce wręcz nie dorównują mieszkańcom Magritty ani Arabom. Dlatego ich szlaki handlowe nie sięgają poza Morze Tileańskie i południowe Królestwa Estalii.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI TILEAŃSKICH MIAST-PAŃSTW:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	UWAGI
KSIĘSTWO LUCCINI					**KSIĄŻĘ LORENZO LUPO**		
Luccini	MP	Książę Lorenzo Lupo	17000	5	administracja, handel, tkactwo, rybołówstwo, szkutnictwo	300a/3000c	ośrodek Kultu Morra
Aldente	MS	Hrabia Marsilius Natta	2550	3	oliwa, uprawy, wino	25b/100c	
Capelli	MS	Hrabina Veronica di Padua	5100	3	handel, drewno, owce	25a/500c	
Mintopua	MS	Hrabia Lorenzo Lupo	5000	4	rybołówstwo, uprawy, wino	75a/750c	
Pugno	MS	Hrabia Baldassare Peruzzi	5600	4	handel, uprawy, rybołówstwo	60a/1700c	
KSIĘSTWO MIRAGLIANO					**KSIĄŻĘ VINCENTO CORNUTI**		
Miragliano	MP	Diuk Vincenzo Cornuti	13000	5	administracja, handel, szkutnictwo, rybołówstwo	200a/2600c	
Alimento	W	Diuk Guido Novello	90	2	handel, żelazo	5b/10b	
Campogrotta	MS	Diuk Guido Novello	3500	3	bydło, handel, żelazo	100a/400b	
Ebino	MM	Diuk Galeazzo Mantua	3600	4	bydło, handel	40a/200c	
Ravola	MM	Hrabina Patrizia Malpighi	850	2	rolnictwo, wino	25b/35c	
Toscania	MS	Hrabina Patrizia Malpighi	7000	3	bydło, handel, wino, żelazo	150a/2000c	
Udolpho	MS	Diuk Guilio Uberti	4200	3	żelazo, drewno, wino	150a/1000c	
REPUBLIKA REMAS					**KSIĄŻĘ LORENZO DEI PAZZI**		
Remas	MP	Książę Lorenzo dei Pazzi	15000	5	administracja, handel, tkactwo, rybołówstwo, szkutnictwo	350a/4000c	
Olesi	MS	Diuk Matteo Boiardo	6400	3	handel, rybołówstwo, uprawy	100b/500c	
Rifraffa	MM	Diuk Cesare Lombroso	750	2	uprawy, wino	25b/25c	
Spomanti	MS	Diuk Jacopo Montaperti	3800	4	bydło, uprawy, wino	50b/450c	
Stiani	MS	Diuk Lorenzo dei Pazzi	6000	4	handel, uprawy, wino	100b/500c	
Urbimo	MS	Diuk Giovanni Pergolesi	5200	5	handel, rybołówstwo, uprawy	50a/600c	
SARTOSA - WYSPA PIRATÓW					**KRÓL PIRATÓW GIOVANNI BARBAROSSA**		
Sartosa	MP	Król Piratów Giovanni	3000	5	piractwo, handel	2200b/800c	
KSIĘSTWO TOBARO					**KSIĄŻĘ FERRANTE CAPULETIS**		
Tobaro	MP	Książę Ferrante	10000	4	handel, srebro, kamienie szlachetne, rybołówstwo	100a/1200c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

ZŁE ZIEMIE:

zikie obszary Starego Świata, znane jako Złe Ziemie pozostały od wieków nie zasiedlone przez plemiona ludzi i klany krasnoludów. To jedna z niewielu zdobyczy, jakie udało się utrzymać goblińskim najeźdźcom od dnia ich klęski w *Wojnach Goblińskich* (2500 lat temu).

KRAINA:

Złe Ziemie rozciągają się pomiędzy Czarną Zatoką na zachodzie i Górami Krańca Świata na wschodzie. Rzeką Krwi na północy (rzeka wyznacza jednocześnie południowe krańce Księstw Granicznych) i pustynią Marg beh-Mard od południa. Cały ten region, niegościnny i ponury, pokrywają skaliste wrzosowiska, a monotonię obrazu przerywają tylko stosy żużlu, pozostałe po działalności goblinoidów.

POLITYKA:

Odkąd krasnoludzkie fortece Karaz Azul i Karaz Azgal zostały zdobyte przez gobliny z plemienia Złamanych Nosów, nic nie mogło powstrzymać fali służących Chaosowi zielonoskórych, docierających na te tereny z Gór Krańca Świata. Czujność władców Księstw Granicznych na wschodzie zapobiegła ich przejściu przez Przełęcz Czarnego Ognia, ale spowodowało to ponowne zwrócenie uwagi goblinów na pozostałe w Górach Krańca Świata krasnoludzkie twierdze, które obecnie muszą odpierać ataki zarówno ze wschodu, jak i z zachodu.

LUDNOŚĆ:

Gobliny - Złamane Nosy są chyba najnikczemniejszym z licznych plemion goblińskich, które włóczą się po tym obszarze. Ich siła i reputacja wśród własnej rasy znacznie wzrosła po zdobyciu runicznej krasnoludzkiej katapulty *Rozgniatasz Czaszek* i olbrzymiego, wielolufowego działa pod nazwą *Plujący Ołowiem*.

JĘZYK:

Gardłowe tony mowy goblinów są jedynym językiem słyszanym w tej diabelskiej krainie.

ALBION:



Na pół legendarna wyspa Albion leży pomiędzy Morzem Szponów i Morzem Środkowym. Jest to ląd osnuty mgłą tajemnicy i mitów, a uczeni Starego Świata zawsze opisują go na swoich mapach jednym zdaniem: *Tu żyją smoki*, wypisanym grubymi, czerwonymi literami.

KRAINA:

W porównaniu do Nowego czy Starego Świata, Albion nie jest duży - ale, biorąc pod uwagę liczbę jego mieszkańców, zdaje się być bezkresną dziczą.
Albion można podzielić na trzy części: wyżyny, niziny i wybrzeża. Pogoda różni się w poszczególnych krainach, ale na przeważającej części Albionu panują krótkie, piękne lata i długie, ciężkie zimy. Mgły są bardzo częstym zjawiskiem i właśnie z tego powodu Albion nazywany jest również *Wyspą Mgieł*.

WYŻYNY:

Wyżyny Albionu to obszar wysokich wzgórz, sięgających czasami 700 i więcej metrów. W większości są one położone w Albionie Północnym, w części zwanej Szkocją - nazwa ta pochodzi od mieszkańców tego niegościnnego miejsca. Strome, zwietrzałe, pofałdowane wzgórza biegną nieregularnymi pasmami z południa na północ. Porasta je akurat tyle roślin, by żywiący się nimi ludzie i zwierzęta nie pomarli z głodu. Ogromne, granitowe kamienie, nierzadko pokryte rytami z zamierzchłych epok, to częste elementy krajobrazu. Są one uważana przez Szkotów za święte, gdyż wierzą oni, że zaklęta jest w nich moc Wielkiej Bogini Ziemi, Danu.

Dróg jest tu niewiele - większość traktów pochodzi jeszcze z czasów Wysokich Królów. W dzisiejszych czasach szlaki są, niestety, źle utrzymane i niebezpieczne, jako że włóczą się po nich bandyci i przeróżne, groźne bestie.

NIZINY:

Południowe części Albionu to kraina trochę bardziej przyjazna człowiekowi. Wiele rzek Południa, takich jak Tamiza, Cwyrr i Shann, zapewnia dobre warunki do uprawy roli, a wysokie wzgórza chronią te tereny przed mroźnymi wiatrami z Północy. Morze jest zasobne w ryby, dzięki czemu wybrzeża, a w szczególności brzegi rzek, są miejscami doskonale nadającymi się do zamieszkania.

WYBRZEŻA:

Jak to zwykle bywa z wyspami, wybrzeża są tą ich częścią, którą przybysze zza morza znają najlepiej. Ich wygląd wyjaśnia częściowo ponurą sławę, jaką cieszy się Albion. Na jego brzegach sterczą ostre skały, a wiatry wieją bardzo mocno. Ujścia rzek są najbardziej urodzajnymi częściami Albionu - żyje tam wielu ludzi, a rolnictwo i architektura stoją na o wiele wyższym poziomie niż gdziekolwiek indziej na wyspie.

Ze względu na zdradliwe skały i niebezpieczne wiatry, wybrzeża są jednak szalenie niebezpieczne dla żeglarzy. To właśnie, w połączeniu z częstymi mgłami, spowodowało, że przez wiele wieków Albion był odcięty od świata.

FLORA:

Albion jest lądem ponurym i biednym, ale nie jest to Pustkowie Chaosu - można tu znaleźć wiele roślin. Ogromne przestrzenie nizin pokrywają obszerne puszcze dębowe, jesionowe i wiązowe. Rosnące w nich drzewa są niejednokrotnie bardzo stare, a większość lasów nie została dokładnie zbadana, jako że ludzie penetrują tylko ich obrzeża, polując albo ścinając drzewa. Na wyżynach Albionu rosną mchy i porosty. Można tam także znaleźć niektóre odmiany traw, szczególnie te bardziej odporne na trudne warunki klimatyczne.

Dąb albioński jest szczególną odmianą zwyczajnego dębu, rosnącego we wszystkich zakątkach Starego Świata. Jego drewno jest jednym z najstarszych i najbardziej wytrzymałych, dlatego jest wysoko cenione jako surowiec na bramy zamkowe, machiny bojowe itp. (MG powinien przyjąć założenie, że drewno z dębu albiońskiego ma WT 9 i dwukrotnie większą liczbę *Punktów Uszkodzeń* niż pozostałe rodzaje drewna).

Jemioła jest, według religii Albionu, świętą rośliną. Przypisuje się jej wiele tajemniczych właściwości, faktem jest jednak, że służy ona druidom z Albionu i że posiada pewne właściwości leczące. Przesądni Albiończycy uważają, że zioło to odstrasza ożywieńców i chroni przed złą magią (nie jest to prawda).

Grzyby. Albion pyszni się największym wyborem jadalnych roślin na całym świecie. Szczególnie wiele gatunków grzybów nadaje się do jedzenia, choć znane są również grzyby trujące. Niektórym ich gatunkom, na przykład szalonemu kapeluszowi, przypisuje się tajemnicze właściwości. Każdy, kto posiada odpowiednią umiejętność (rozpoznawanie roślin), znajdzie jesienią w jakimkolwiek lesie Albionu dużo smacznego jedzenia - nie trzeba nawet wykonywać testu umiejętności.

FAUNA:

Zwierzęta Albionu są wytrzymałe, przyzwyczajone zarówno do mroźnych zim, jak i do letnich upałów. W większości są one identyczne jak ich pobratymcy w Starym Świecie, jednakże niektóre zwierzęta występują endemicznie, tylko na tej wyspie.

Wilki są jednym z najliczniejszych drapieżników Albionu. Polują zawsze w stadach, niejednokrotnie wykazując się przy tym sprytem. Stado wilków może stwarzać wielkie niebezpieczeństwo zarówno dla dzikich jak i udomowionych zwierząt, lecz, na szczęście, drapieżniki te rzadko atakują ludzi.

Sokoły z Albionu są wysoko cenione w innych częściach Znanego Świata - zarówno bretonnscy diukowie, jak i emirowie arabscy są gotowi zapłacić za takiego ptaka niebotyczne sumy. Albiońskie sokoły są wspaniałymi stworzeniami, silniejszymi, inteligentniejszymi niż jakikolwiek inny ptak używany do polowań w Starym Świecie.

Ptaki te są bardzo rzadkie, a w dodatku ukrywają swe gniazda z niezwykłym sprytem i pomysłowością, dlatego są chwytane żywcem tylko przez najwytrawniejszych łowców.

Jelenie to stworzenia występujące dość powszechnie na południu Albionu - mimo iż są dość popularną zwierzyną łowną, to wciąż można je jeszcze spotkać niemal w każdym lesie. Poluje na nie szlachta - zarówno klanowa, jak i jarlowie norrańscy. Z mięsa jelenia można przyrządzić znakomite dania, więc polowania (tam, gdzie są dozwolone) i kłusownictwo (tam, gdzie zabijanie tych zwierząt jest przestępstwem) praktykowane są dość często.

Króliki często spotykane na wyspie, stanowią miłe urozmaicenie posiłków. Mnożą się bardzo szybko, więc zmniejszenie ich populacji jest prawie niemożliwe. Zwierzęta te są również ulubionym pożywieniem lisów albiońskich.

STWORZENIA FANTASTYCZNE:

Mimo że bardzo rzadkie, stworzenia takie jak jednorożce czy wielkie orły wciąż jeszcze żyją na Albionie (tak przynajmniej podają legendy). Istnieją istoty spotykane tylko na tej wyspie, lecz nikt nie wie, czy są to mutacje spowodowane przez Chaos, czy potomkowie stworzeń z dawnych, zapomnianych czasów.

Jednorożce wciąż żyją pośród lasów Albionu. Niestety - większość tych istot została wytępiona przez ludzi wierzących, że ich rogi są doskonałymi, przynoszącymi szczęście talizmanami. Jednorożce to inteligentne stworzenia wyglądem przypominające konie, choć są większe i silniejsze nawet od potężnych rumaków bojowych. Wiatry Magii przepływają przez nie, dając im naturalną zdolność do przeciwstawienia się Chaosowi.

Wielkie orły żyją wśród najwyższych szczytów górzystej Szkocji gdzie znajduje się kilka ich gniazd. Te wspaniałe istoty są znakomitymi lotnikami, w poszukiwaniu ofiary potrafią przebyć setki kilometrów. Mimo że nie żywią nienawiści do ludzi, wielu pasterzy straciło z ich powodu część swych stad. Nie poluje się jednak na te ptaki, gdyż wiele klanów uważa je za święte zwierzęta. Wiele legend mówi o pomocy udzielonej w przeszłości Albionowi przez te wspaniałe stworzenia.

Wielkie ogary. Nie wiadomo, czy stworzenia są odmianą ogarów Chaosu, czy też mają inny rodowód. Wyglądem przypominają gigantyczne (ponad dwa metry wysokości) psy z płonącymi, żarzącymi się piekielnym ogniem oczami i ziejące ogniem, a przy tym są ponoć niesamowicie agresywne. Potwory te często nawiedzają wyżyny. Są samotnikami i występują bardzo rzadko, dlatego też często uważa się je jedynie za mit.

Driady są duszami drzew, ukazującymi są ludziom pod postacią pięknych dziewcząt. One również żyją głównie w opowieściach i mitach, ale najstarsze z drzew rzeczywiście kryją w sobie driady. Są one utalentowanymi iluzjonistkami i robią wszystko, co w ich mocy, aby uchronić swoje drzewa przed zniszczeniem, jako że ich ścięcie oznacza dla driady śmierć w przeciągu kilku dni. Lecz jeśli są pewne, że ich drzewo nie znajduje się w niebezpieczeństwie, często pomagają zagubionym wędrowcom, prowadząc ich ku bezpiecznym miejscom za pomocą magicznych świateł.

Fauny nazywane również przez niektórych satyrami, są człekokształtnymi stworzeniami. Są to istoty o ludzkich tułowiach, jelenich nogach a na ich głowie rośnie poroże.

Mimo iż w większości *Ksiąg Przyzwań* Starego Świata są nazwane diabłami, i mimo iż często myli się je ze zwierzoludźmi Chaosu, fauny nie są istotami o złym charakterze, chociaż potrafią być niemiłe i uparte, szczególnie jeśli są pijane. Od czasu umocnienia swojej pozycji Norrani polują na te istoty, więc w tej chwili ich populacja jest prawie całkowicie wymarła.

Mówi się, że w zamierzchłych czasach fauny - skaldowie zabawiali Wysokich Królów Albionu (nieomal wszystkie z nich są utalentowanymi muzykami i poetami).

STWORZENIA MROKU:

Choć pradawne dni, kiedy te potwory występowały o wiele częściej, minęły, na Albionie wciąż można natknąć się na tego typu istoty.

Stare wyrmy to najstraszliwsze potwory Albionu, choć w dzisiejszych czasach żyją one już tylko w opowieściach skaldów. Stwory te podobno drzemią głęboko pod wzgórzami Albionu i pewnego dnia przebudzą się, aby sprowadzić koniec świata. Wedle legend, w dawnych czasach żyło wiele wyrmów, które albo pomagały ludziom albo na nie polowały - w zależności od humoru. Mówi się, że wielki bohater Scatha był ostatnim człowiekiem, który spotkał wyrma. Potwór imieniem Scauldros, został wtedy zabity, podczas ostatniej bitwy stoczonej przez tegoż bohatera. Zdarzyło się to jednak ponad czterysta lat temu i od tamtej pory nie natrafiono na żaden

dowód istnienia wyrmów - poza nielicznymi, ogromnymi kośćmi, znajdowanymi w różnych rejonach Szkocji.

Około tuzina starych wyrmów wciąż jednak żyje na Albionie. Śpią, pokryte dzikim mchem i porośnięte trawą, dlatego też ludzie uważają, że są to po prostu małe wzgórza.

Trolle głównie żyją na wyżynach, gdzie napadają na nieuważnych podróżnych. Niektóre z tych stworów mieszkają pod większymi mostami i atakują przypadkowych podróżnych, gdy ci przekraczają rzekę i nie mogą uciekać.

Trolle są dosyć często spotykane na Albionie i czasami ludzie z kilku klanów podejmują wspólny wysiłek w celu zbicia szczególnie niebezpiecznego osobnika.
Istoty te zwykle polują samotnie, ale w pobliżu wiosek zaobserwowano już kilka małych grupek trolli, naśladujących ludzi na swój własny, niezdarny sposób.

Goblinoidy są zarazą wszystkich części Starego Świata, także Albion, niestety, nie jest tu wyjątkiem. Najbardziej dzikie tereny wyspy zasiedlają plemiona orków i czarnych orków, wraz z ich niewolnikami - goblinami.

Generalnie plemiona zielonoskórych są dość małe (zwykle liczą od 100 do 500 członków), ale nie znaczy to wcale, że nie są niebezpieczne. Kiedy podczas ostatniej wielkiej wojny domowej okryty niesławą książę McDeath walczył o tytuł Wysokiego Króla Albionu, jego sprzymierzeńcami było wiele orczych szczepów.

W albiońskich szczepach goblinoidów jest więcej orków niż w plemionach żyjących w innych obszarach Starego Świata. Orki stanowią zazwyczaj 50% populacji - reszta to goblińscy niewolnicy.

Fimiry nawiedzają bagna i trzęsawiska Albionu, i od czasu do czasu, najeżdżają ludzkie wioski i osiedla. Dziwna mgła, wytwarzana przez te stworzenia, przyczyniła się częściowo do złej sławy, jaką *cieszy się* pogoda Albionu.

Fimiry ukrywają się wśród magicznie stworzonych przez siebie oparów, budując w ukryciu swe skaliste twierdze. Właśnie stamtąd atakują człowiecze osiedla, porywając ludzi potrzebnych im na ofiary, jako jedzenie czy do rozpłodu.

Na całym Albionie żyje kilkaset Fimirów, podzielonych na kilkanaście gromad. Populacja Fimirów zmniejszyła się ostatnio, ponieważ ludzie urośli w siłę, lecz mimo to Jednoocy wciąż są groźnymi przeciwnikami - przeciętny szczep liczy od 20 do 100 osobników. Ich wyprawa wojenna jest poważnym zagrożeniem dla większości osad - jedynie największe osiedla są bezpieczne przed Fimirami.

Świetność rasy Fomorian przeminęła wraz z dawnymi dniami. Jest to rasa stworzeń ziemnowodnych, kształtem i rozmiarem przypominających człowieka. Żyją na samotnej wyspie - Torze - położonej na północ od Albionu. Podobno kiedyś cały Albion jęczał w ich jarzmie, ale legendy mówią, Scatha, zjednoczyciel Szkocji, pokonał ich i wygnał z wyspy. W dzisiejszych czasach Fomorianie żyją na wygnaniu jako zwykli ludzie, rządzeni przez królów Erka i Balora. Najeżdżają Albion, by zdobyć niewolników i ofiary dla swoich okrutnych bogów, ale nawet te napaści stały się taką rzadkością, że większość ludzi uważa ich istnienie za legendę.

Fomorianie to ohydne, garbate stworzenia o wzroście od dwóch do dwóch i pół metra. Są stosunkowo dobrze umięśnieni. Mutacje zdarzają się w śród nich bardzo często, a ich całkowicie ZŁA i CHAOTYCZNA *natura* sprawia, że jakakolwiek próba porozumienia się z nimi jest niemożliwa.

Fomorianie mają wrodzony talent do nekromancji, a ich przywódcy często posiadają magiczne umiejętności. Ich armie czynią dobry użytek z topornych, ale skutecznych broni.

Na Albionie nie ma potężnych liczów, czy nekromantów prowadzących potężne armie ożywieńców, ale zaskakująco wiele kurhanów jest schronieniem dla upiorów i zjaw.

Duchy również objawiają się na tej wyspie i, w porównaniu do Starego Świata, czynią to bardzo często. Na szczęście rzadko są złe, najczęściej szukają po prostu odkupienia dawno popełnionych zbrodni.

LUDNOŚĆ:

Jest wiele plemion, klanów i rodzajów ludzi, którzy zamieszkują Albion. Niemożliwe jest przedstawienie ich wszystkich, opisano jedynie największe i najważniejsze grupy. W Albionie nie ma właściwie elfów ani krasnoludów, choć w najgłębszych lasach żyje tajemnicza rasa Fey, uważana za spokrewnioną z elfami.

DRUIDZI:

Jedną z najważniejszych osób każdego klanu jest Wielki Druid. Jest on decydującym autorytetem dla wszystkich jego członków, ważniejszym nawet od króla. Wielcy Druidzi nadzorują wszystkie ceremonie i rytuały, począwszy od narodzin dziecka aż po koronację władcy. Ponieważ ich pozycja daje im oczywistą szansę na prowadzenie własnej polityki, wielu z nich zapomina o przysiędze starań o zachowanie równowagi i stara się zdobyć wpływ na swój klan. Wiara druidów Albionu jest bliższa pierwotnej religii człowieka niż Kult druidów Starego Świata. Wierzą oni raczej w uosobienie Natury - Matkę Ziemię - niż w samą abstrakcyjnie pojmowaną naturę.

Druidzi i kapłani druidzcy korzystają z takich samych umiejętności i schematu rozwoju, jak ich staroświatowi odpowiednicy, jednak nie posiadają ducha opiekuńczego.

SKALDOWIE:

Skaldowie zajmują specjalną pozycję w społeczności Albionu: są bardami i minstrelami ludów celtyckich, mędrcami i historykami. Cieszą się oni dużym prestiżem wśród swych ziomków i często są doradcami przywódców klanów. Każdy skald jest żywym połączeniem z przeszłością - jeśli jakikolwiek obcy jest wystarczająco cierpliwy, może się wiele nauczyć od skalda.

Istnieją dwa rodzaje skaldów: nadworni minstrele śpiewają pieśni religijne, zapamiętując opowieści o każdym klanie i jego rodach, podczas gdy wędrowcy chodzą od miasta do miasta, zbierając historie i zabawiając pospólstwo swymi ekscytującymi opowieściami.

NORRANOWIE:

Z pośród wszystkich gromad i klanów Albionu dominują właśnie Norranowie. Żyją na nizinach, zajmując najwięcej łąk i pól tych krain. Tam budują swoje wioski i miasta, prawie zawsze chronione przez mały zamek bądź przynajmniej fort, wzniesiony na wzgórzu.

Norranowie są przybyszami zza morza, potomkami potężnego szczepu norsmeńskiego, który drogą podboju stworzył potężne królestwo. Gardzą oni klanami Albionu, a Albiończycy nienawidzą swoich tyranów. Klany są jednak zbyt rozproszone i wewnętrznie skłócone, by były w stanie sprzymierzyć się i pokonać najeźdźców.

UBIORY & WYGLĄD:

Norranowie są imponującą rasą: mężczyźni mają średnio sto osiemdziesiąt, a kobiety sto siedemdziesiąt centymetrów wzrostu. Są zazwyczaj blondynami (choć zdarzają się też osoby o ogniście rudych włosach), zaś ich oczy mają kolor szary lub błękitny. Mężczyźni zapuszczają długie włosy, które są uznawane za oznakę męskości. Dzięki wysokim podatkom, nałożonych na poddanych, Norranowie są najbogatszymi ludźmi Albionu, co wyraźnie odzwierciedla się w ich ubiorze. Od święta szlachta nosi płótna i jedwabie, chociaż ich codzienne ubrania zazwyczaj są zrobione z wełny. Przeciętny norrański mężczyzna nosi wełniane spodnie i długą, futrzaną kurtkę oraz miękkie, skórzane buty. Broń (jakakolwiek) uważana jest za niezbędny element norrańskiego ubioru. Kobiety ubierają się w płócienne bądź wełniane suknie i splatają swe włosy w głupie warkocze. Zazwyczaj mają one przy sobie noże, za pomocą których bronią się lub karzą swych niewolników.

POLITYKA & WŁADZA:

Król Tyrmandu to, przynajmniej w teorii, władca całego Albionu. Rzeczywistość jest jednak inna: każdy *earl* sam decyduje o własnej polityce, chociaż wszyscy płacą królowi podatki. Jeśli jednak zbliża się wyprawa wojenna, wówczas wszyscy zbierają się pod królewskim sztandarem. Mimo iż żaden z norrańskich władców nie ośmieli się bezpośrednio sprzeciwić władcy (nie mając na to aż tyle siły), to często zajmują się oni rzeczami pozostającymi wyłącznie w gestii panującego. Raz w roku król zwołuje zebranie wszystkich *earlów* i przedstawia swoje plany. Dotyczą one zwykle kampanii przeciw wolnym gromadom Albionu albo gromadzenia floty do patrolowania wybrzeży. Oczekuje się, że każdy *earl* wesprze te przedsięwzięcia na miarę swojej pozycji. Jeśli mu się to nie uda, traci honor. Kasty norrańskie składają się z wojowników, szlachty, handlarzy oraz niewielkiego, ale wpływowego stanu duchownego. Rzemieślnicy norrańscy są rzadkością, ale za to wysoce wyspecjalizowani. Grupa ta obejmuje cieśli, będących również szkutnikami, zbrojmistrzów, kowali i gorzelników. Norranom wolno mieć niewolników, a ich liczba (od 1 do 1000) zależy od statusu społecznego właściciela. Niewolnicy zajmują najniższą pozycję w hierarchii Albionu. Większość z nich to jeńcy zdobyci w jednym z wielu rajdów, jakich dokonały norrańskie drakkary.

SPOŁECZEŃSTWO:

Norranowie są społeczeństwem klanowym: *earl* jest władcą absolutnym i odpowiada jedynie przed królem. Jego świtę stanowią wojownicy gromady - strażnicy, albo legioniści. Społeczeństwo norrańskie jest oparte na patriarchacie: kobieta ma młodo wyjść za mąż, mieć dzieci i je wychować. Posiada ona pewną władzę w domu, ale musi szanować męża, będącego głową rodziny. Mężczyźni mogą brać niewolnice jako konkubiny, jeśli ich żony nie mogą urodzić męskiego potomka. Norranowie są ekspansywnym narodem i prowadzą wieczną wojnę z niepodległymi plemionami Albionu. Nie znaczy to, że walczą w nich sami, jako że bardzo szybko zmniejszyłoby to ich potęgę militarną. Wolą przekupstwa i przymierza. Norranowie oferują dwie możliwości podbitym plemionom: mogą one albo pozwolić podzielić Norranom ich ziemie jeszcze raz, albo tylko płacić podatki i utrzymać częściową autonomię na ziemiach przodków. Jest w tym, oczywiście pewien haczyk. Każda gromada chcąca utrzymać prawo do decydowania o własnych losach musi wysłać co najmniej jednego mężczyznę w wieku 16-30 lat za każdy dom w klanie, aby służył jako pachołek w norrańskiej armii. Służba trwa 20 lat, bez nadziei na jakikolwiek awans czy poprawienie statusu. Mogą oni jednak otrzymać część ziem, które zdobyli. Własność tej ziemi jest nadawana plemieniu, z którego ów pachołek pochodził. Dlatego też niektóre z *Jałowych Plemion* stały się dość potężne, nawet pomimo tego, iż Norranowie uzyskiwali najlepsze kąski z każdego podboju. Żaden członek podbitego

plemienia nie może nosić broni, jeśli nie należy do norrańskiej armii. Broń jest tradycyjną częścią stroju wielu plemion, dlatego też fakt ten, w połączeniu z innymi korzyściami, może stać się wystarczającą pokusą do wstąpienia w szeregi wojska.

SIŁY ZBROJNE:

Ze wszystkich mieszkańców Albionu właśnie Norranowie mają najbardziej zaawansowany i uregulowany system wojskowy. Kręgosłupem ich armii są legioniści: ludzi ci bardzo przypominają norskich strażników przybocznych, są jednak lepiej od nich zorganizowani. Mają włócznie i duże, żelazne lub stalowe, miecze oraz ogromne tarcze, które mogą być ustawiane jedna obok drugiej, zachodząc na siebie brzegami tak, że tworzą prawie nieprzerwany mur. Legioniści noszą długie, dwuwarstwowe kolczugi i przeszywanie, sięgające im aż do stóp. Ich ulubiona metoda walki to atak klinem, z opuszczonymi włóczniami. Ta formacja zwykle kruszy przeciwnika w proch, ponieważ zatrzymanie natarcia takiej jednostki jest w praktyce niemożliwe. Legioniści noszą charakterystyczne, wysokie hełmy. Każda kompania ma własny sztandar lub proporzec, którego broni do ostatniej kropli krwi. Norranowie używają jako broni miotającej przede wszystkim długich łuków. Są one bardzo skuteczne, szczególnie kiedy używa się ich w dużych ilościach przeciw lekko opancerzonym przeciwnikom w bitwie na otwartym polu, którą tak lubią plemiona Albionu. Lordowie norrańscy ubrani w kolczugi dosiadają koni lub, bardzo rzadko, rumaków bojowych zdobytych w trakcie najazdów. Do preferowanych broni należy ciężka włócznia, miecz kawaleryjski i korbacz. Oddziały kawaleryjskie są najpotężniejszą bronią uderzeniową Norranów. Pomimo że w porównaniu z rycerzami Imperium czy Bretonni wypadają słabo, to jednak niewiele jest w Albionie wojsk, które mogłyby im się skutecznie przeciwstawić. Wojownicy z podbitych plemion tworzą najniższą kastę norrańskiej armii. Służą jako piechota i osłona potyczek. Królowie norrańscy zwykle wysyłają na początku bitwy całe tłumy takich ludzi na linie wroga, aby zmiękczyć i zmęczyć przeciwnika. Norranowie używają także potężnych statków, z wyrzeźbionymi na dziobach smokami, aby wykonać szybkie przemieszczenia wojsk, gdy wojna toczy się blisko wybrzeży. Król norrański posiada też niewielki zapas machin wojennych, takich jak balisty, czy wieże oblężnicze, oraz bardzo rzadkie, niemalże antyczne działa, które splądrowano ze statków innych państwa. sumując, armie norrańskie są na tyle potężne, że w razie ataku wymagać będą pełnej uwagi i wzmożonego wysiłku, nawet ze strony wielkich potęg militarnych Starego Świata.

RELIGIA:

Norranowie wierzą w Odyna, Ojca Wojny, i Valdina, Wszechwidzącego Władcę Losu. Oba te Kulty są bardzo podobne do kultów norskich, co potwierdza pogląd wielu uczonych, że Norranowie pochodzą od Norsmenów. Odyn jest typowym bogiem wojny, wymagającym od swych wyznawców odwagi i poświęcenia, lecz obiecującym niewiele w zamian.

JĘZYK:

Norranowie posługują się *albiońskim*, tak samo jak reszta mieszkańców tego Królestwa Wysp, choć ich władcy używają specyficznego dialektu, który bardzo przypomina język Norsmenów. Odsetek ludzi, którzy potrafią czytać i pisać jest jeszcze mniejszy niż w Starym Świecie, chociaż większość kapłanów Valdina zna zarówno norskie pismo runowe, jak i albioński *Ogham* oraz najpopularniejsze języki Starego Świata.

GOSPODARKA:

Norranowie znają dwa sposoby powiększania swego bogactwa: grabieże i handel. Ich okręty pływają po Morzu Szponów i Morzu Środkowym, napadając na statki handlowe, zaś dąb albioński, wełna z owiec z Wyżyn, i ruda żelaza są ich cenionymi towarami, chętnie kupowanymi w wielu obcych portach. Norranowie handlują także skradzionymi ładunkami, których sami nie używają: dobrami luksusowymi i bydłem. Król Albionu ma mennicę, w której bije się złote i srebrne monety, jak również bardzo powszechne miedziaki. Na monecie tłoczony jest wizerunek aktualnie panującego władcy. Monety są bardzo kiepskiej jakości i *nie trzymają* wagi czystego kruszcu, dlatego też Albion jest istnym rajem dla wszelkiej maści fałszerzy pieniędzy (+10% do odpowiednich rzutów). Handel wymienny jest tu wciąż bardzo powszechny, więc bardzo rzadko ktokolwiek nosi ze sobą więcej niż parę miedziaków.

SZKOCI:

Wiele różnych plemion mieszka na wyżynach, ale prawie wszystkie mają te same zwyczaje i tradycje, dlatego też, niezależnie od pochodzenia, ludzi tych nazywa się Szkotami. Nie walczą one pomiędzy sobą tak często jak inne ludy, dzięki czemu Szkocja jest w większości wolna od norrańskiej dominacji.

UBIÓR & WYGLĄD:

Mężczyźni noszą długie brody, ich włosy mają najczęściej rudy, brązowy lub czarny kolor. Ubrani Szkotów są proste, ale i praktyczne. Mężczyźni noszą kilty zrobione ze skór (rzadziej z wełny), owinięte wokół bioder. W zimie Szkoci noszą wysokie buty, wełniane pończochy i takież bluzy, odziewają się w grube, futrzane kapoty. Kobiety noszą wełniane suknie i skórzane kamizelki oraz futrzane płaszcze. Włosy splatają w warkocze i ozdabiają je pięknymi, miedzianymi grzebieniami.

SPOŁECZEŃSTWO:

Szkocja nie jest bogatym krajem. Jej mieszkańcy zawsze musieli żyć oszczędnie i bez specjalnych udogodnień, bez których większość mieszkańców Starego Świata nie wyobraża sobie egzystencji. Nie znaczy to jednak, że Szkoci są ponurymi nędzarzami - wręcz przeciwnie! Ich radosne święta i jarmarki często trwają przez wiele dni i są uznawane za jedną z najlepszych rozrywek Znanego Świata. Kobiety zajmują się domem i dziećmi, lecz szkoccy mężczyźnie cenią je bardzo wysoko; twierdzą oni, że wychowywanie dzieci i utrzymywanie domu to zajęcia równorzędne uprawie ziemi czy hodowli bydła. Każde szkockie plemię ma swojego wodza, któremu pomaga starszyzna i wojmistrz. Wódz nie jest żadnym tyranem, a wszystkie ważne decyzje poddawane są pod głosowanie członków klanu; wojmistrz, zgodnie z tytułem, zajmuje się wszystkimi sprawami wojskowymi. Wódz cieszy się ogromnym szacunkiem i rzadko zdarza się, by głosowanie przebiegało wbrew jego zamysłom. Spośród podeszłym wiekiem wybierana jest starszyzna plemienna, służąca radą i doświadczeniem zarówno wodzowi, jak i młodszym pobratymcom. Szkoci hodują owce, kozy oraz bydło, uprawiają też rolę, mimo iż Wyżyny nie są do tego specjalnie przystosowane. Ludzi ci są bardzo efektywni, kiedy trzeba zdobyć jedzenie - wielu rolników z pewnością byłoby zaskoczonych, widząc jak wiele potrafią oni zebrać z marnego płachetka ziemi. Jak wszyscy rodowici Albiończycy, Szkoci są utalentowanymi artystami i potrafią robić piękną biżuterię oraz ozdoby jelców mieczy. Są wyszkolenie w ryciu run *ogham*, a ich sławni skaldowie z owych run odczytują legendy. Głównym czynnikiem spajającym społeczeństwo Szkotów jest ich przeszłość. Legendy opowiadają o wielu bohaterach, ale żaden z nich nie był tak znany jak Scatha Berserker, który zjednoczył Szkocję i wyrzucił fomoriańskich najeźdźców. Szkoci mogą być biedni, ale ich gościnność jest niezrównana. Jeśli uważają swoich gości za przyjaciół, nie odmówią oddania niczego, jako że szkockim zwyczajem jest zdobywanie pozycji przez rozdawanie podarunków. Łatwo się śmieją, ale mają też ognisty temperament i, raz rozgniewani, są bardzo trudni do uspokojenia. Zniewagi pamiętają bardzo długo, a dług krwi musi być pomszczony. Tak mówi szkockie prawo, a ponieważ Szkoci lubują się w walce i pojedynkach, zdarza się, że zabicie jednego członka klanu powoduje zabicie wszystkich pozostałych.

SIŁY ZBROJNE:

Zamiłowanie do walki w dużym stopniu wpływa na społeczeństwo i kulturę Szkotów. Ich ulubioną bronią jest topór bojowy, niegdyś robiony z drewna i kamieni, teraz zaś z żelaza i stali. Szkoci władają nim z ogromną skutecznością i wprawą. Ponieważ zbroja (w bretonnskim znaczeniu tego słowa) jest stanowczo zbyt rzadka i droga, Szkoci używają utwardzanych kaftanów i nogawic, zaś okrągłe, grube, drewniane tarcze służą im do ochrony przed strzałami przeciwnika. Podczas wojny szkoccy wojownicy nie mogą strzyc włosów, dopóki nie zabiją jakiegoś wroga, dlatego też ci o najbujniejszym owłosieniu są najbardziej skorzy do walki. Innym zwyczajem wojennym Szkotów jest granie na dudach podczas ataku. Instrument ten wystraszył już niejednego wroga. Niewielu jest przeciwników groźniejszych od szkockich berserkerów. O ludziach tych mówi się, że posiadł ich duch Matki Ziemi, Potrójna Bogini Danu we własnej osobie. Są oni co najmniej tak samo groźni jak osławieni norscy berserkerzy. Walczą z ogromną furią, choć nie mają ku temu wybitnych umiejętności, ani też nie układają przed bitwą jakichkolwiek planów walki. Gdy jest okazja Szkoci budują z albiońskiego dębu toporne, lecz skuteczne rydwany i wyposażają je w ogromne, zakrzywione ostrza. Gdy rozpędzony pojazd zbliża się do szeregów wroga, owe ostrza rozcinają pieszych na kawałki. Przód rydwany chroniony jest przez grube plecionki z gałęzi. Każdy z nich jest ciągnięty przez dwa konie i zabiera woźnicę uzbrojonego w oszczepy oraz wojownika wyszkolonego do walki z rydwanu. Nawet szkockie kobiety biorą udział w bitwie. Często towarzyszom oddziałom, zachęcając odważnych od walki; obrażają i grożą każdemu, kto okaże w boju jakiekolwiek oznaki tchórzostwa. Zdarzały się wypadki, kiedy to szkocka kobieta zostawała wojowniczką. Są one traktowane jako wybranki Danu.

MROCZNE PLEMIONA:

Mroczne Plemiona to małe skupiska wojowników, którzy zbierają się razem, aby wprowadzać w czyn własne zamierzenia, plany i ideały; ich podstawowa aktywność ogranicza się do najazdów, morderstw i grabieży. Należą oni do Kultu dnia Sądu Ostatecznego i chcą udowodnić swemu bogu wartość prześcigając się w okrucieństwach i przemocy.

UBIÓR & WYGLĄD:

Najbardziej charakterystycznym szczegółem ich wyglądu są tatuaże. Za każdym razem, gdy członek Mrocznego Plemienia zabije wroga, otrzymuje kolejny tatuaż. W ten sposób można rozpoznać najlepszych wojowników. Mimo że ich życie jest jedną, nieustającą bitwą, to jednak nie używają zbroi (noszenie której uważają za oznakę tchórzostwa). Wojownicy Mrocznych Plemion dość znacznie różnią się między sobą wyglądem, ponieważ większość z nich pochodzi z różnych klanów. Są to niemal wyłącznie mężczyźni - kobiety bardzo rzadko zostają członkiniami Mrocznych Plemion.

SPOŁECZEŃSTWO:

Społeczeństwo Mrocznych Plemion różni się od pozostałych klanów Albionu - jego struktury i organizacja związane są tylko z walka, tym najważniejszym i najpotężniejszym z ludzkich żywiołów. Ktoś mógłby twierdzić, że tego rodzaju gromady powinny wyginąć dawno temu; jednak wierzenia Mrocznych Plemion przyciągają coraz to nowych wojowników z całej wyspy, więc ich liczba pozostaje mniej więcej stała. Jak nakazuje im ich religia Mroczne Plemiona muszą rozdawać dar śmierci innym. Dlatego też społeczeństwo to jest dość jednostronne w swych kontaktach z innymi kulturami: wojownicy koncentrują się na walce z okolicznymi gromadami, atakując całe wioski i zabijając wszystkich, którzy mają być złożeni w ofierze. Nie mają oni przywódców poza kapłanami. Członkowie Mrocznych Plemion stanowią grupę *braci* i jeśli nie są akurat zaangażowani w jakąś bitwę, to walczą między sobą. Jednakże kapłani zabraniają im bratobójczych walk, nakazując by zachowali *dar śmierci* dla niewiernych. W nielicznych chwilach pokoju Mroczne Plemiona ćwiczą swe umiejętności w posługiwaniu się bronią lub doskonalą swą odporność na ból. Rytualne okaleczanie się i robienie tatuaży na delikatnych częściach ciała jest bardzo powszechne, tak jak chodzenie po rozżarzonych węglach i kłucie się rozgrzaną bronią. Wszystko to odbywa się w absolutnej ciszy, jako że najcichszy nawet okrzyk bólu przynosi wojownikowi ujmę - cierpienie w milczeniu zadowala Crom-Cruacha. Mroczne Plemiona nie uprawiają roli ani nie hodują bydła, nie rozwijają też umiejętności rzemieślniczych nie związanych z wyrobem broni. Jeśli potrzebują jakiś innych dóbr, zdobywają je w trakcie najazdów. Kapłani nazywani są *Drunami* albo *Drowami* i mają wiele wspólnego z demonologami i nekromantami, skupiając w sobie najgorsze cechy obu tych profesji.

SIŁY ZBROJNE:

Wojownicy Mrocznych Plemion pochodzą ze wszystkich zawodów, klas społecznych i krain Albionu, tworząc kolorową zbieraninę, która jest jednak skuteczna i sprawna w walce. Ich najsilniejszą bronią jest strach. Mieszkańcy Albionu traktują wojowników Mrocznych Plemion z zabobonnym lękiem, co z pewnością pomaga im w osiąganiu zwycięstw. Opowiada się o tym, że wojownicy ci są sprzymierzeni z demonami; słyszano też historie o tym, co dzieje się z ich więźniami. Członkowie Mrocznych Plemion zazwyczaj pozostają też na polu walki do ostatniej chwili, gdy inni uciekli już w panice. Tych ponurych wojowników po prostu nie można zmusić do ucieczki; idą do walki w milczeniu, nie zważając na sypiące się zewsząd strzały. Męczą się i umierają jak zwykli ludzie, ale będą walczyć do ostatniego tchu… Bitwy staczają najchętniej nocą, ponieważ jak twierdzą Crom-Cruach zsyła im zdolność do widzenia w mroku (a poza tym strzały przeciwnika są mniej celne).

RELIGIA:

Mroczne Plemiona wierzą w okrutnego boga Croma-Cruacha, potężnego Robaka Wojny, i otwarcie pogardzają innymi religiami. Druidzi z Cantonbury uważają tę religię za niebezpieczną, nie tylko ze względu na jej pełną przemocy naturę, ale również dlatego, że przypomina ona zakazany Kult Khorna, Pana Krwi. Nie jest to do końca prawda. Wyznawcy tego boga nie lubią nadmiernego rozpasania i przemocy, czcząc tylko i wyłącznie śmierć. Wojna jest dla nich tylko jednym z wielu sposobów przyzwania Wielkiego Wyzwoliciela. Głód i oręż są równe w oczach Crom-Cruacha, póki przynoszą człowiekowi śmierć w cierpieniach. Mroczne Plemiona czczą swego boga w walce, jednakże ostatecznym celem wyznawców jest położenie kresu cierpieniom na tym padole łez. Dzięki temu jego dusza będzie mogła swobodnie podróżować, pod czujnym okiem bóstwa, w nadziei na lepsze życie. Crom-Cruach stale domaga się ludzkich ofiar, aby je zdobyć, Mroczne Plemiona regularnie najeżdżają okoliczne osady, przy czym orcze obozowisko jest dla nich tak samo atrakcyjne, jak ufortyfikowana wioska norrańska. Podobno Crom-Cruach pogardza tchórzostwem i największym darem, jaki można od niego uzyskać, jest agonia w milczeniu, śmierć w ciszy. Jeńcy otrzymują szansę osiągnięcia nieśmiertelności, ponieważ Mroczne Plemiona zamęczają ich na śmierć, oczekując przy tym, że będą cierpieli w ciszy (dzięki temu po śmierci staną przed obliczem Crom-Cruacha).

JĘZYK:

Podobnie jak inne gromady Albionu, Mroczne Plemiona mówią językiem *albiońskim*. Kapłani Crom-Cruacha znają też język tajemny (demoniczny), posługiwanie się nim na co dzień jest jednak zakazane, którego używają w swoich rytuałach.

LYONESSE:

Lyonesse to *typowy* klan Albionu: wyznają Danu, Matkę Wszechrzeczy. Ludzie ci są odważnymi i dumnymi wojownikami, a przy tym utalentowanymi rzemieślnikami. Istnieje wiele plemion podobnych do Lyonesse, których zwyczaje i kultura zbliżone są do przedstawionego poniżej.

UBIÓR & WYGLĄD:

Mężczyźni Lyonesse noszą najczęściej ciężkie, futrzane płaszcze i skórzane kaftany oraz wysokie buty. Wszyscy wolni ludzie noszą broń zrobioną z żelaza lub z kamienia, a osoby oby płci - biżuterię. Lyonesse mają włosy blond albo czarne i przeważnie niebieskie oczy. Włosy noszą splecione w długie warkocze, często ozdobione metalowymi grzebieniami. Wojownicy Lyonesse wyróżniają się spośród innych mężczyzn czerwonymi tatuażami, tworzącymi okrągłe symbole i pokrywającymi większą część ich ciał.

SPOŁECZEŃSTWO:

Zarówno kobiety jak i mężczyźni Lyonesse muszą zostać poddani próbie Tytanów, zanim zostaną uznani za pełnoprawnych członków gromady. Owym testem może być np. zabicie pierwszego przeciwnika w walce, wyrecytowanie epopei, urodzenie dziecka, czy też upolowanie łani gołymi rękami. Dzieci wychowywane są tylko przez matkę, a dopiero po osiągnięciu przez nie wieku dorosłego (przejściu Próby) ojciec ma prawo egzekwować swoją władzę rodzicielską. Mężczyźni mogą wszakże, jeśli chcą, przygotowywać swe dzieci do Próby przez trzy godziny dziennie. Królowie Lyonesse są wybierani jedynie na okres siedmiu lat, jako że ludzie tego plemienia wierzą, iż uchroni ich to od tyrani rządzących. Po upływie siedmiu lat król jest zabijany w czasie rytualnego składania ofiar. Owe zabezpieczenia służą upewnieniu się, że o powierzenie im tego stanowiska będą starali się tylko ci, którym naprawdę zależy na powodzeniu klanu…

Jako że ziemie plemienia nie są odpowiednie do hodowli bydła, Lyonesse dość często napadają na sąsiadów. Ponieważ są licznym, bojowo nastawionym klanem, przeważnie udaje im się zdobyć potrzebną żywność. Zarówno mężczyźni jak i kobiety mogą mieć więcej niż jednego partnera, jeśli tylko uzyskają zgodę pozostałych i będą w stanie utrzymać większą liczbę mężów/żon. Rzadko jednak zdarza się, by dana osoba miała więcej niż czterech formalnych partnerów.

Lyonesse są dobrymi rzemieślnikami, szczególnie biegłymi w obróbce złota, które w dużych ilościach występuje na terenach zajmowanych przez ich gromadę. Wyroby z tego kruszcu są cenione na całej wyspie. Niestety, Norranowie zwrócili już nań swą uwagę. Podobnie jak prawie wszyscy Albiończycy, Lyonesse uważają, że Artur, legendarny Wysoki Król pochodził z ich klanu. Z całą pewnością wiadomo, że wielu innych słanych herosów wywodzi się z ludu Lyonesse. Najbardziej znany jest chyba Cuchlain Berserker - człowiek, który w ciągu jednego dnia zabił czterystu siedemdziesięciu wrogów. Jest on powszechnie uznawany za ideał wojownika Lyonesse.

GOSPODARKA:

Jako waluty Lyonesse używają żelaznych sztab, choć stosują również handel wymienny. Handlarze Lyonesse są uczciwi, ale wysoko cenią wyroby własnego klanu; jednakże, biorąc pod uwagę ich wysoką jakość, jest to usprawiedliwione.

SIŁY ZBROJNE:

Norranowie kilkakrotnie próbowali podbić Lyonesse. Za każdym razem ich atak był odpierany, ale koszta walki wzrastały. W dotychczasowych starciach Norranowie nie użyli jeszcze całości swych sił, więc ostateczny wynik starcia wciąż pozostaje niepewny. Ekwipunek wojowników Lyonesse jest dobrze wykonany, ale w porównaniu z wyposażeniem wojsk Bretonni lub Imperium przedstawia się dość skromnie (wyspiarze cierpią na brak stali - materiału niezwykle użytecznego do wyrobu oręża). Lyonesse wciąż kultywują sztukę walki z szybko poruszającego się rydwanu albiońskiego. Woźnice są uzbrojeni w oszczepy, a koła pojazdów wyposażone w zaostrzone, drewniane kolce, służące do rozszarpywania ciała przeciwnika. Ulubioną zbroją wojowników Lyonesse jest skóra nabijana metalowymi płytkami. Lubują się oni w mieczach i toporach, poza tym używają też tarczy i włóczni - tych ostatnich przede wszystkim do powstrzymywania szarż wrogiej kawalerii. Myśliwi często używają w starciu swych łuków, jednakże uznaje się je za broń niegodną prawdziwego wojownika i nie prowadzi się szkolenia w posługiwaniu się tego typu orężem. Wojownicy Lyonesse słynni są ze swych straszliwych oszczepów bojowych. Ta straszliwa broń nabijana jest zakrzywionymi kolcami, które, jeśli przebiją ciało, mogą poważnie uszkodzić wnętrzności w trakcie wyciągania z rany (MG powinien traktować ten oręż jak oszczepy, które zadają dodatkowe rany z **S** 6, jeśli wyrywa się je z rany - a wojownicy Lyonesse z pewnością będą to czynić). Bardzo wielu Lyonesse szkoli się na Albie, będą w istocie elitarnym członem armii. Indywidualne umiejętności średnio wyszkolonego wojownika są faktycznie ogromne, jednakże jedyną znaną im taktyką walki jest ciągły atak. Z tego powodu są wrażliwi na przeciwdziałania przeciwnika, który stosuje wyszukane pułapki i manewry strategiczne.

RELIGIA:

Lyonesse są oddanymi wyznawcami Danu, Matki Ziemi, ale czczą także Lukha, boga Słońca i Hu Wojownika. Wielu ich druidów przeszło szkolenie w Cantonbury, niedaleko Wielkich Dolmenów. Lyonesse wybierają dwanaście młodych dziewic, które pełnią funkcję *służek* Danu. Dbają one o święty kamienny krąg, w obręb którego nie może wejść żaden mężczyzna. Większość plemion posiada starożytne artefakty o wielkim znaczeniu religijnym - Lyonesse nie są tu wyjątkiem. Ich druidzi strzegą potężnego *rogu obfitości*, który podobno leczy chorych i karmi potrzebujących. Nie pomoże on tchórzom ani tym, którzy nie znajdują się w prawdziwej potrzebie, więc jego moc rzadko kiedy jest wykorzystywana.

JĘZYK:

Lyonesse mówią językiem *albiońskim*. Piszą na skórach za pomocą znaków *ogham*, pisma runowego używanego na wyspie. Zaskakująco duża część plemienia (25%) potrafi czytać i pisać - oto kolejny dowód na to, że nazywanie Albiończyków barbarzyńcami jest wielką pomyłką.

PIKTOWIE:

Piktowie żyją w gęstych lasach Albionu Północnego, okazując otwartą wrogość w stosunku do każdego, kto wkroczy na ich tereny. Ze wszystkich ludzkich plemion Piktowie są chyba najzręczniejszymi drwalami i zwiadowcami, choć oczywiście nie mogą równać się z tajemniczymi Fey. Wielu obcych chce wynająć piktyjskiego zwiadowcę - zwykle przychodzą z bogatymi darami, lecz najczęściej kończy się to dla nich śmiercią.

UBIÓR & WYGLĄD:

Piktowie są, pod względem technologicznym, prymitywni. Prawdę mówiąc wyglądają jak barbarzyńcy: niscy, zgarbieni, ciemnoskórzy ludzie, ubrani w przepaski biodrowe, wymachujący kamienną lub drewnianą bronią. Średnia wzrostu mężczyzny waha się pomiędzy 150 a 160 centymetrów, a kobiety są kilka bądź kilkanaście centymetrów niższe. Wszyscy Piktowie, niezależnie od płci, są potężnie zbudowanie i bardzo zwinni. Mają czarne włosy i brązowe oczy.

SPOŁECZEŃSTWO:

Piktowie żyją jak myśliwi. Ich kobiety troszczą się o rodzinę, podczas gdy mężczyźni polują w lesie. Zabijają tylko tyle zwierząt, ile potrzebują do przeżycia - polowanie dla czystej radości zabijania jest im obce. Kiedy Pikt osiąga wiek czternastu lat, może wybrać sobie zwierzę totemowi, którego zwyczaje i sposoby postępowania będzie odtąd tak wiernie naśladował, jak to tylko możliwe. Wilk, na przykład, jest bardzo popularnym totemem myśliwych. Na przywódców grupy wybierani są najlepsi i najsilniejsi myśliwi; podczas wojny jeden z nich staje się Wodzem lub Wiodącym Szponem. Piktowie okazują otwartą wrogość w stosunku do wszystkich obcych, również wobec swych pobratymców z innych plemion. Żadnym misjonarzom lub handlarzom nie udało się zdobyć ich zaufania - wszyscy zostali bezlitośnie zabici. Wygotowane czaszki nieszczęśników, wypełnione świetlikami, wywieszane są na gałęziach drzew, stojących na granicach plemiennych terytoriów. Piktowie nie mordują obcych z powodu jakiegoś szczególnego okrucieństwa - intruzi po prostu powodują dysharmonię i zakłócają spokój natury. Mimo to Piktowie uważają niektórych ludzi za *świętych* (zwykle z powodu jakiegoś ich wrodzonego znamienia na ciele lub choroby psychicznej). Osoby te mają wolny wstęp do piktyjskich obozowisk. Piktowie rozwiązują każdy spór na drodze pojedynku, aż w końcu słaniający się z wysiłku nieszczęśnik staje się łatwym łupem dla najsłabiej wyszkolonego wojownika.

Na pierwszy rzut oka Piktowie mogą wydawać się obcym mało inteligentni, ale w rzeczywistości potrafią wykonywać każde rzemiosło znane innym ludom Albionu.

SIŁY ZBROJNE:

Piktowie bardzo rzadko walczą z obcymi którzy są na tyle rozsądni, by trzymać się z dala od ich lasów. Nierzadko jednak toczą krótkie, brutalne wojny pomiędzy sobą o przebieg granic poszczególnych terytoriów i o tereny polowań.

FEY:

Istoty te obecnie są bardzo rzadkie i jest ich coraz mniej. Mówi się o nich jako o bliskich krewnych Leśnych Elfów Starego Świata, ale nie znaleziono na to żadnych dowodów. Jeśli jednak uda się komuś z nimi porozmawiać, to i tak nie powiedzą mu niczego o swoim pochodzeniu.

UBIÓR & WYGLĄD:

Jeśli chodzi o wygląd i sposób ubierania się, Fey są w tym podobne do Leśnych Elfów z Athel-Lorien. Zazwyczaj są niższe od elfów (ale za to wyższe od większości ludzi), mierząc przeciętnie około 185 centymetrów wzrostu. Mają bladą skórę o zielonkawym zabarwieniu, ich oczy z reguły również mają zielone zabarwienie. Rysy twarzy są piękne i delikatne, włosy przeważnie lśniąco czarne lub blond, chociaż spotkać też można Fey z zielonkawymi włosami. Mają zgrabne ciała i stosunkowo lekką budowę fizyczną, lecz ich wytrzymałość jest większa od ludzkiej.

SPOŁECZEŃSTWO:

Enklawami Fey rządzą władcy albo władczynie Polany - są oni wybierani, choć jest to funkcja dożywotnia (Fey umierają ze starości po co najmniej pięciuset latach życia). Żyją one w bliskości z naturą i są przyjaciółmi prawie wszystkich mieszkańców lasu. Fey sam decyduje jaki zawód jest dla niego najodpowiedniejszy. Jeśli ktoś ma talent do śpiewania lub rzeźbienia w drewnie, inne Fey zdają się nie zauważać, że nie ma on swego udziału w zdobywania pożywienia czy budowania domów, a wręcz przeciwnie - zaopatrują go w jedzenie i udzielają schronienia. Tych niewielu ludzi, którzy widzieli nadrzewne domy, mówi, że Fey żywią się kwiatami. Jest to oczywiście bzdura, choć rzeczywiście niektóre jadalne okazy kwiatów uważają za wielki przysmak. Są oni sprawnymi myśliwymi i zbieraczami, ale korzystają z darów natury w bardzo umiarkowany sposób, zbierając tylko to, co jest im niezbędne do przeżycia.

Król i królowa wszystkich Fey żyją na zaklętej wyspie Avalon, na którą - bez ich pozwolenia - nie ma wstępu żaden śmiertelnik. Każda kolejna para królewska zawsze używa tych samych imion (Tytania i Oberon), dlatego też uważa się ją za nieśmiertelną.

SIŁY ZBROJNE:

Struktura socjalna osad Fey nie jest ustalona, co znajduje swe odbicie w sposobach walki stosowanych przez tę nację. Są oni doskonałymi łucznikami, a umiejętności cichego i niezauważalnego poruszania się w lesie jest ich głównym atutem. Nic więc dziwnego, że Fey wolą walkę partyzancką od otwartej bitwy - z powodu małej liczebności i stosunkowo lekkiego uzbrojenia byliby skazani na porażkę w regularnej bitwie (która z kolei jest ulubionym sposobem walki Albiończyków).

Żaden Fey nie może dotknąć żelaza, dlatego też posługują się bronią drewnianą, lub - rzadziej - kamienną. Niewielu nosi zbroję. Wciąż jeszcze istnieje, co prawda, kilka kompletów magicznych pancerzy, lekkich jak nić pająka i twardszych od najlepszej stali, ale Fey dawno już utracili tajemnicę ich wyrobu. Ponieważ pancerzy tych jest bardzo niewiele, więc istnieje znakomite prawdopodobieństwo, że jakiemukolwiek człowiekowi uda się zdobyć ów magiczny pancerz (kolczuga z rękawami dający ochroną równą 9/3/15 *Punktom Zbroi*).

Podobno niektórzy władcy Fey noszą magiczne srebrne miecze, których odpowiedników nie ma w całym Znanym Świecie (obliczając obrażenia zadane tą bronią nie uwzględnia się żadnych *PZ* przeciwnika - magicznych lub nie).

RELIGIA:

Fey czczą naturę i wielkie duchy lasu. W wielu swych założeniach owa *religia* podobna jest do Dawnej Wiary albo Kultu Danu, Matki Ziemi, ale Natura nie jest tu upersonifikowanym bogiem, lecz abstrakcyjnym podmiotem cichej wiary. Fey nie mają świąt religijnych ani specjalnych ceremonii. Jedyną bardziej widoczną formą Kultu są grupowe medytacje w ustronnych miejscach, tam gdzie - wedle nich - mogą najbardziej zbliżyć się do *natury*.

JĘZYK:

Fey mówią własnym, sekretnym językiem *elaithan*, który jest blisko spokrewniony z *eltharinem*. Osoba posługująca się *eltharinem* zrozumie słowa wypowiadane w *elaithan*, jeśli pozytywnie przejdzie test **INT**. W kontaktach z obcymi Fey posługują się *albiońskim*, choć ich zasób słownictwa jest dość ograniczony.

MIASTA ALBIONU:

OLFRICHAM:

Olfricham lub Londyn, jest największym skupiskiem ludzi na Albionie - miasto liczy sobie ponad trzydzieści tysięcy mieszkańców. Tu właśnie urzęduje król Norran; ludzie ci żeglują w dół rzeki Tamizy, która płynie przez miasto, a ich drakkary terroryzują te krainy wyspy, które nie znajdują się jeszcze pod ich jarzmem. W Olfricham znajdują się olbrzymie świątynie Valdina i Odyna, jak również zamek Tower - miejsce wielu tragedii, rywalizacji i politycznych sporów. Ten ogromny zamek jest tal potężny jak każda wielka Forteca Starego Świata. Norrani są mniejszością wśród mieszkańców, jako że przedtem było to miasto albiońskie. Jednakże, wykorzystując swe zwierzchnictwo, zajmują najważniejsze, najbardziej wpływowe stanowiska w mieście.

RUINY ZAMKU CAMELOT:

Legendy mówią o Złotym Wilku Albionu. Mianem tym określano Artura Smocze Serce, ostatniego Wysokiego Króla, który władał całą wyspą ze swego potężnego zamku Camelot. Wedle opowieści, Artur podczas walki dzierżył swój miecz Excalibur (co oznacza *tnący stal*) - tylko prawy Król Albionu może w pełni wykorzystać możliwość tego wspaniałego oręża. Podobno spoczywa on, jak wiele innych, wspaniałych skarbów, w ruinach Camelotu; wielu ludzi próbowało odnaleźć owe wspaniałości, ale do tej pory nikomu się to nie udało. Co ciekawe, praktycznie wszystkie plemiona zamieszkujące wyspę znają tę samą opowieść o Wysokim Królu Arturze, choć jego imię różni się u poszczególnych ludów, co pozwala uczonym wierzyć, że Camelot i Artur faktycznie kiedyś istnieli. Aby się przekonać ile z tych opowieści jest prawdą, odważni bohaterowie muszą najpierw odnaleźć ruiny zamku Camelot.

INNE MIEJSCA:

ALBA:

W górach Albionu, znanych jako Czarne Siostry, znajduje się Szkoła Sztuk Walki i Strategii. Jest ona powszechnie uważana za najlepsze miejsce na wyspie, w którym można nauczyć się sposobów prowadzenia walki. Co ciekawe, wielu nauczycieli to kobiety. Uczą one starożytnych sposób prowadzenia walki ze świętych, kamiennych tablic; ćwiczenia fizyczne prowadzone są przez starych Zbrojmistrzów - żaków, którzy zdecydowali się pozostać na Albie. Żakami mogą zostać zarówno kobiety jak i mężczyźni, ale egzamin wstępny i trening są takie same dla obu płci, co stawia dziewczęta w gorszej sytuacji. Jednak te kilka wojowniczek z Alby cieszy się dużym respektem na całym Albionie. Już samo dostanie się do Szkoły jest testem samym w sobie, jako że szkoła znajduje się na wysokim klifowym zboczu, a do jej bram nie prowadzi żadna ścieżka. Kandydaci muszą wspiąć się na ową wysoką ścianę, a w tym czasie studenci rzucają w nich kamieniami.

Na Albie można nauczyć się dowolnej umiejętności wojownika i posługiwania się wieloma egzotycznymi brońmi.

AVALON:

Na zachód od głównej wyspy Albionu i na północ od wybrzeży Morien leży zaklęta wyspa Avalon, chroniona mgłami (tkanymi przez magów Fey) przed wzrokiem przypadków intruzów. Tutaj sprawują rządy Wysoki Król i Królowa Fey - Tytania i Oberon. Dopłynięcie do Avalon jest bardzo trudne, wręcz niemożliwe (-100% do wszystkich testów *nawigacji*). Szukanie kontaktu z Fey bez żadnych powodów nie jest rozsądne - w zdradliwych wodach otaczających wyspę spoczywa wiele drakkarów, jako że królowie norrańscy zawsze pożądali legendarnych bogactw zaklętej wyspy. Wiele Fey uciekło z Albionu na Avalon, aby tu, wśród pobratymców, szukać spokoju i szczęścia, z dala od zaborczych ludzkich plemion.

CANTONBURY & STOJĄCE KAMIENIE:

Trochę na południe od Szkocji znajduje się największa grupa dolmenów w całym Albionie. W pobliżu tego świętego miejsca wzniesiono główne świątynie miejscowych bogów. Teraz druidzi z całej wyspy przychodzą, by zdobywać wiedzę; to właśnie w tym miejscu można odnaleźć wiedzę minionych wieków, wyrytą w *ogham* na kamiennych tablicach, zazdrośnie strzeżonych przez druidów. Spoczywa tutaj wielki kamień Bolg Danu, Pępek Matki Ziemi. Powiadają, że kiedy stanie na nim nowy, prawy Król Albionu - kamień zapłacze. Ów władca zapoczątkuje na wyspie erę pokoju, a wszystkie plemienia zrzeszą się wokół niego. Norranowie gorliwie podtrzymują ten mit, jako że bez owego nadprzyrodzonego znaku nikt nie stworzy jakichkolwiek poważniejszych koalicji przeciw nim - a tak bezpośrednia interwencja bogów jest co najmniej nieprawdopodobna.

Pan Cantonbury nazywa się Arcydruidem albo *magusem*. Jak daleko sięgnąć pamięcią, tajemniczy człowiek, nazywany powszechnie Merlinem, siedzi na tronie Arcydruida. Niektórzy uważają nawet, że jest on tym samym człowiekiem, który służył jako doradca Arturowi, Wysokiemu Królowi Albionu sprzed wielu lat… Merlin bardzo rzadko zabiera głos publicznie, ale jeśli już to czyni, to wszyscy mieszkańcy wyspy słuchają go uważnie i wypełniają jego wolę. Człowiek ten posiada kontrolę nad druidami. Panowie Norrańscy tolerują go - częściowo ze strachu, a częściowo dlatego, że są przekonani (słusznie), iż jakikolwiek atak na Merlina zjednoczyłby przeciw nim cały Albion.

W Cantonbury można dowiedzieć się różnych rzeczy na temat następujących bóstw:
- Danu, Matka Ziemia
- Lugh, Bóg Słońca
- Hu, Bóg Wojowników
- Bila, Bóg Śmierci
- Ayrin, Bogini Miłości & Piękna
- Ogmiosa, Bóg Literatury & Poezji

Cantonbury to najlepsze miejsce na całym Albionie, by nauczyć się dowolnej umiejętności akademickiej, możliwe jest też zdobycie kilku unikalnych umiejętności.

ARABIA:



Arabia to ogromne imperium składające się z wielu teokratycznych Kalifatów, nad którymi panuje Sułtan Całej Arabii. Społeczeństwo opiera się na religijnym fundamentalizmie i nie jest tak zaawansowane technologicznie jak Stary Świat. Arabowie wyznają boga Ohrmuzda, wszelkie inne religie są bezlitośnie prześladowane i tępione. Około 1000 lat temu (ok. AS1500) Sułtan Daryus-e Quabir zapoczątkował serię religijnych wojen ze Starym Światem. Legendy z tamtego okresu przypominają o napaści Arabów i nie wpływają zbyt dobrze na ich stosunki ze Starym Światem, chociaż handel pomiędzy kontynentami kwitnie.

W Arabii kalendarz liczy lata od koronacji pierwszego Sułtana, mającej miejsce w roku 547 przed powstaniem Imperium.

KRAINA:

> *Po tej strasznej pustyni, w bladej poświacie księżyca, maszerują martwi ludzie. Przemierzają wydmy bez wytchnienia, pogrążając się w mrokach nocy. Idąc potrząsają swą bronią w kpiącym wyzwaniu dla wszelkiego życia. I, czasami, ich okropne suche głosy, jak zwiędły szelest pozostawiają odgłos szeptu powtarzającego tylko jedno słowo jakie zapamiętali z czasów kiedy żyli. Imię ich starożytnego, mrocznego władcy. Szept niesie imię… Nagash.*
>
> - z *Księgi Zmarłych* Abdula ben Raszida

Sułtan Całej Arabii utrzymuje, że cały Półwysep Arabski należy do Imperium Arabii. Odbiega to jednak nieco od prawdy. Większa część kraju pokrywa gorąca pustynia lub suche lasy. Ludność skupia się w nadbrzeżnych miastach lub wioskach i osadach dokoła nich. Wewnętrzną część półwyspu zajmuje morze piasku - Wielka Pustynia Arabska. Na północnym wschodzie i południowym zachodzie pustyni znajdują się suche lasy. Na północno-zachodnim krańcu pustyni leżą góry Alzim - postrzępiona linia stromych skał. Tylko na najwyższych szczytach tego łańcucha można znaleźć śnieg, ale bardzo niewielu było takich, którzy pokonali niebezpieczeństwa gór i dotarli do niego. Z tych szczytów wypływa jedyna prawdziwa rzeka Arabii - Chewan-

el Alzim (Syn Alzima). W górach pada deszcz sprawiając, że zachodnie ziemie są najbardziej urodzajne w całej Arabii. Teren pokrywa nawet gęsta dżungla znana jako Ziemie Skrytobójców.

Dalej na zachód za Cieśninami Rekina leżą bajkowe Czarodziejskie Wyspy. Legenda głosi, że potężni Królowie Kaplani rządzili kiedyś całą Arabią. Nic jednak po nich nie pozostało poza ruinami miast zniszczonych przez jakiś niewiadomy kataklizm.

Wybrzeże biegnie na południe krętą linią wzdłuż Morza Arabskiego, a potem skręca ostro na wschód do Zatoki Medes. Zatoka ta wyznacza koniec Półwyspu Arabskiego, ale w zasadzie należy do terytorium Arabii. Posterunki wzdłuż wybrzeża są bramami do bogactwa Południa, a Arabowie zazdrośnie strzegą tego, co uważają za swoje.

Na północ od Zatoki Medes leży więcej zarośli i sawanny zamieszkane tylko przez nomadów. Dalej na północ leży Wielki Ocean. Zaznaczając granicę między Arabią a Złymi Ziemiami. Szeroka delta rzeki Mortis rozlewa się w bagna sięgające daleko na wschód. Te ziemie są znane jako Krainy Umarłych.

POLITYKA:

Obecny Sultan Calej Arabii Hahmed Shas-a Qaran niespokojne siedzi na swym Lazurowym Tronie. Teoretycznie jest panem całej Arabii, ale nie ma tyle władzy ile można by przypuszczać. Kalifaty są w dużym stopniu niezależne, mają swoje prawa i w większości podejmują decyzje za siebie. Kalifowie nie mogą otwarcie sprzeciwić się Sultanowi, ale mogą odmówić mu pomocy. Sultan bez poparcia ze strony swoich poddanych nie musi bać się rebelii, ale raczej nie przetrwa zbyt długo. Mało popularni Sultani często kończą ze sztyletem w plecach. Obecny Sultan jest młody i uważany za słabego i niedoświadczonego.

Wizjonerzy to doradcy Sultana i Kalifów. Mogą podejmować ważne decyzje w razie nieobecności ich pana, ale przed nim odpowiadają. Wizjonerzy, którzy popełniają błędy i są na tym przyłapani mają tendencję do szybkiego kończenia swojej kariery.

Niżsi stopniem od Kalifów są Szarifowie. To szlachta lub dygnitarze wyznaczani przez Kalifa, aby rządzili mniejszymi miastami i wioskami w ich imieniu. Są odpowiedzialni za codzienne sprawy podległych im rejonów. Straż i sądy podlegają pod nich.

Grupą, która ma największy wpływ na sprawy kraju są kapłani. Arabowi są bardzo religijni, uważają że kapłani przekazują słowa samego boga. Niemądrym byłby władca, który nie posłuchałby rady kapłanów.
Stosunki pomiędzy Arabią i Starym Światem są tak dobre jak można oczekiwać po byłych wrogach. Bogactwa uzyskiwane z handlu bardzo pomagają pokonać różnice. Arabia cieszy się tym, że nie ma wielu wrogów. Na północnym wschodzie od czasu do czasu pojawiają się gobliny, ale największym zagrożeniem są miasta-grobowce. Dość często armia nieumarłych pojawia się, aby siać zniszczenie w krainach żywych.

Każdy Kalif ma własną armię, tak samo Sultan. Sultan może wezwać Kalifów do walki, a oni powinni wysłać swoich żołnierzy, aby walczyli w imieniu Sultana. Jednak Kalifowie nie zawsze odpowiadają na to wezwanie.

Wojsko jest odpowiedzialne za utrzymanie pokoju w Arabii. Bardzo często sprowadza się to do ciągłych potyczek z żołnierzami innych Kalifów o prawa handlowe lub wodę. Czasami oddziały są wysyłane do walki z rabusiami, którzy są plagą terenów przygranicznych.

Ekwipunek typowego żołnierza to lekki kaftan kolczy, tarcza żołnierska drewniana, włócznia i scimitar. Łucznicy używają krótkich luków, gdyż te są lżejsze niż zwykłe luki. Kawaleria dosiada nieopancerzonych koni, sami mają tylko lekką zbroję. Ich uzbrojenie to długa włócznia używana jak lanca, scimitar i krótki luk. Wojska są skoncentrowane w miastach i miasteczkach, każda odpowiedź na atak opiera się na możliwości szybkiego przemieszczenia sił.

Arabia przez wzgląd na duży obszar i wielką odległość między miastami rozwinęła charakterystyczny sposób rozprowadzania towarów z różnych miast. Kupcy zorganizowani w karawany, czyli duże grupy zwierząt przenoszących towary, podróżują na wielkie odległości dla zysku. Im towar jest bardziej egzotyczny w danym mieści tym większą cenę można za niego uzyskać, kiedy na przykład jego cena w mieście gdzie został zrobiony jest kilkukrotnie mniejsza.

Duże miasta są jednak w dużym stopniu samowystarczalne i nie są tak zależne od karawan jak mniejsze osady. W dni targowe miasta stają się na ogromnymi targowiskami. Przez trzy dni w każdym miesiącu odbywają się targi, na których zakupić można niezliczone towary po okazyjnych cenach. Wybór jest zawsze ogromny i ogromne pieniądze oraz przedmioty zmieniają właścicieli.

Plemiona Beduinów jako jedyny przedmiot na wymianę posiadają swoje kozy, bydło, wielbłądy oraz konie. Dość rzadko handlują oni z kupcami, ponieważ mają wszystko, co potrzeba im do życia.

Ponieważ studiowane magii w Arabii jest bardzo drogie, a sami czarodzieje darzeni są jeszcze mniejszym zaufaniem niż w Starym Świecie, na Półwyspie Arabskim żyje niewielu, za to dysponujących znaczną mocą magów.
Spośród wszystkich Tradycji Magii Tajemnej oraz Czarnoksięskiej surowo zakazane i karane śmiercią jest jedynie praktykowanie Nekromancji. Choć z drugiej stronie, powszechnie wiadomo, że Sułtan w celu ochrony przed hordami nieumarłych zezwala zaufanym magom na studiowanie tej mrocznej sztuki. Tak więc z konieczności arabscy arcymagowie mają bardzo rozległą wiedzę na temat nekromancji, w wielu przypadkach niewiele mniejszą niż potężni czarnoksiężnicy i licze.

EKONOMIA:

Handel jest tym, co pozwala Arabii istnieć. Kupcy arabscy pływają aż do Marienburga i Erengradu na północy i do Nipponu i Kitaju na wschód. Ich karawany podróżują przez pustynie i inne niebezpieczne miejsca. Większość handlu Arabowie dokonują na południu. Elfy pilnują swoich szlaków, a w południowych krainach Arabowie w zasadzie nie mają konkurencji. Dodatkowo, ludzie tam mieszkający są niezbyt rozwinięci, więc handlarze łatwo nimi manipulują.

Podstawową jednostką monetarną jest jeden denar, złota moneta równa wartości jednej złotej korony. Arabowie używają także mniejszych jednostek - miedziane centymy i srebrne dziesięć centymów. Denar jest wart sto centym.

Niewolnictwo jest ważnym elementem arabskiej ekonomii. Bez pracy niewolników nie byłoby możliwym zebranie plonów, drogi rozpadłyby się, a gospodarka by upadła. Niewolnicy to różni ludzie, w większości czarnoskórzy południowcy złapani przez łowców, albo jeńcy wzięci podczas wojen szczepów i sprzedani. Wielu z nich to Arabowie: zubożali chłopi, kryminaliści i jeńcy wojenni.

Podatki zbierają Szarifowie w imieniu Kalifa. Opodatkowanie jest znacznie prostsze niż w Starym Świecie. Każdy wolny człowiek musi zapłacić równowartość jednej dziesiątej swoich włości. Kapłani, szlachta i kupcy są wolni od tego podatku. Jednak każdy kupiec, kiedy wjeżdża do miasta musi zapłacić myto w wysokości jednej setnej wartości swoich towarów. Oczywiście podczas szacowania poborca używa własnych zasad, jako zapłatę dostają oni niewielki procent z tego co zbiorą od kupców. Kalifowie zabierają swoją część podatków, a Szarifowie zarządzają resztą. Nierzadko podatki zbierane są częściej niż raz w roku jeśli Szafir uzna to za konieczne.

LUDNOŚĆ:

Arabowie mają ciemniejszą skórę niż Tileańczycy i Estalijczycy, wzrostu są podobnego do mieszkańców Imperium. Mężczyźni noszą brody i luźne ubranie znakomicie nadające się na panujące tam upały. Kolorowa kamizelka i turban są dość popularne, chociaż w północno zachodniej Arabii fez - wysoki, filcowy stożek czerwonego koloru z płaskim czubkiem jest częściej używany. Publicznie, kobiety noszą długie suknie i szale przykrywające ich włosy, często także mają zasłonięte twarze. Na południu gdzie ludzie są bardziej konserwatywni, kobiety noszą jeszcze cięższe ubrania i grubsze szale.

Arabowie są ludźmi głęboko wierzącymi. Jednym z aspektów ich religii jest przeznaczenie - wszystko co robimy i wszelkie wydarzenia zdarzają się bo było to przeznaczone. Trudniejszą rzeczą jest dowiedzieć się jaki los jest komu pisany. W rezultacie większość Arabów woli zostawić rzeczy takimi jakimi są.

Zwyczaje w Arabii, choć ciekawe to mogą być niezrozumiale dla cudzoziemców. Arabowie są ludźmi zamkniętymi w swoich grupach plemiennych lub innych skupiskach. Wobec obcych wykazują ostrożność, lecz są jednocześnie bardzo gościnni. Niewiele piją, lecz dużo jedzą lekkich posiłków i tylko jeden porządny posiłek dziennie.

Arabscy kupcy uważają, że klient, który nie targuje się podczas handlu jest głupi albo chce obrazić kupca. Z kolei człowiek zamożny, który odmówi jałmużny żebrakowi jest niegodziwcem, ponieważ każdy biedak ma prawo do zarobku. Kolejny dziwny zwyczaj pochodzi od religii. Koty domowe otaczane są wielkim szacunkiem, podobno prorok Bel-Shaiat kiedyś, gdy przebywał w odwiedzinach u syna swojej siostry, zamożnego człowieka, bawił się z jego kotem. Po obiedzie ów kot zasnął położywszy się na jego szacie. Prorok nie chcąc budzić kota obciął połę swej szaty, na której leżał kot. Dlatego właśnie te zwierzęta domowe są nietykalne i obdarzone wręcz boską czcią.

Mężczyzna zobowiązany jest przestrzegać rygorystycznych zasad zachowania oraz wypełniać wszystkie codzienne rytuały religijne pod groźbą klątwy. Kobiety natomiast według proroka Bel-Shaiat muszą być przede wszystkim posłuszne swoim mężom oraz ojcom i pod żadnym pozorem nie kontaktować się w sferze towarzyskiej z żadnym innym mężczyzną poza jej mężem. Zamężne kobiety nie mogą ponadto odsłaniać swego ciała publicznie (naturalnie nie licząc dam do towarzystwa oraz tancerek). Największą zbrodnią, jakiej może dopuścić się kobieta jest zdrada. W tym wypadku mąż powinien ukarać swoją żonę topiąc ją. Prawo to jest przestrzegane z najwyższą dokładnością. Co do mężczyzn to nie posiadają oni praktycznie żadnych zakazów i są zdecydowanie płcią uprzywilejowaną w społeczeństwie Arabii.

Bardzo charakterystyczne dla Arabii jest to, iż mężczyzna może mieć więcej niż jedną żonę, a ilość jego żon zależy wyłącznie od zamożności

Poza zasiedlonymi terenami Arabii, szczepy koczowników podróżują po gorących pustyniach od jednej oazy do następnej. Te szczepy przypominają

karawany, ale zawierają całe rodziny. Koczownicy są niezależni od swych osiadłych braci.

Elfy są szanowane w Arabii. Elfi kupcy przez tysiąclecia handlowali z tym krajem. Wszystkie nadbrzeżne miasta mają stałą komunę elfów od ponad tysiąca lat. Morskie Elfy są uznawane za sprytnych i uczciwych kupców, zalet których nie mają ich arabscy krajanie. *Elfi targ* to arabskie powiedzenie określające uczciwą transakcję w której nie jesteś pewien kto lepiej zarobił.

Niziołki i krasnoludy są rzadko spotykane w Arabii. Nie ma tu stałej populacji krasnoludów, gdyż niewielu z nich tu przybywa. Większość Arabów słyszała o krasnoludach, ale niewielu widziało jakiegoś. Bardziej spragnione wiedzy o świecie niziołki czasem przybywają do Arabii, aby poznać nowe sposoby przyrządzania potraw, choć bardzo niewielu zostaje na dłużej, jako że jest tu dla nich za gorąco.

Jak można się domyślić podróżowanie po Arabii nie jest sprawą prostą. Wszystkie główne miasta są połączone drogami, a wiele statków stoi w portach, jednak każda podróż to niebezpieczna wyprawa. Jeśli drogi nie są zasypane pod wydmami piasku, bardzo prawdopodobnym jest, że kilku bandytów będzie czekało w zasadzce za następną skałą, albo nieoczekiwana burza piaskowa pogrzebie wędrowców żywcem. Podróżni powinni trzymać się w grupach, bardzo pomocna jest też chociaż niewielka znajomość okolicy. Żeglowanie jest znacznie bardziej wygodne, ale też pełne niebezpieczeństw - piraci, sztormy, zdradzieckie rafy. Najbardziej popularnym sposobem podróżowania jest zarezerwowanie sobie miejsca na statku lub dołączenie do karawany. Poruszają się one wolno, ale większość z nich jest wystarczająco duża i dobrze strzeżona, aby odstraszyć ewentualnych napastników. Karawany przyciągają różnych ludzi - cyrkowców, najemników, poszukiwaczy przygód, czarodziejów. Z takimi towarzyszami sama podróż może być nie lada przygodą.

JĘZYK:

Arabowie posługują się swoim własnym językiem *arabskim*, zupełnie odmiennym od języków Starego Świata. Posługując się również innym alfabetem, który więcej ma wspólnego z alfabetem elfów niż tym, używanym przez Staroświatowców.

ZNACZĄCE MIEJSCA:

Miasta Arabii są zarazem stolicami poszczególnych kalifatów. Wszystkie są centrami handlu i głównymi punktami szlaków handlowych.

BEL-ALIAD:

Bel-Aliad było pierwszą stolicą arabskiego imperium. Tutaj pierwszy Sultan Całej Arabii zasiadał na Lazurowym Tronie. To tu przywożono wszystkie łupy ze wschodnich królestw - hołd dla potęgi Sultana. Wznoszono wielkie świątynie na cześć arabskich bogów. Podczas Wojen z Nieumarłymi miasto było oblężone przez cztery lata. Zdrada otworzyła bramy hordom nieumarłych. Dziś, prawie dwa i pół tysiąca lat później Bel-Aliad jest wymarłym miastem. Jego pałace i świątynie są zrujnowane, a piasek zasypuje ulice. Czasem poszukiwacze przygód pojawiają się w mieście w poszukiwaniu skarbów, które jak głosi legenda, są wciąż ukryte gdzieś pod miastem. Większość z nich wraca z pustymi rękoma.

LUMINO:

Miasto Lumino jest świadectwem Religijnych Wojen ze Starym Światem. Niesieni zwycięstwami nad armią Arabii na swoich ziemiach, krzyżowcy wylądowali na arabskim wybrzeżu, aby przenieść wojnę na tereny samej Arabii. Na Skale Pirata krzyżowcy zbudowali wspaniałą fortecę - Twierdzę Lumino. Zanim armia Arabii zebrała się, aby z nimi walczyć, krzyżowcy mieli już solidny przyczółek na wybrzeżu i nie mogli zostać pokonani bez wielkiego nakładu środków. Po kilku małych bitwach Sultan ułożył się z najeźdźcami, pozwalając im zostać, w zamian krzyżowcy zobowiązali się pilnować pokoju na swych ziemiach, nie atakować Arabii i płacić daninę Lazurowemu Tronowi. Lumino stało się największym centrum obcokrajowców w Arabii. Gildie kupieckie Starego Świata zakładały tam swoje przedstawicielstwa. Przez lata, dokoła twierdzy urosło miasto. Obecnie Lumino ciągle jest w rękach Rycerzy Złotej Gwiazdy - zakonu Myrmidii. Wielki Mistrz jest panem twierdzy i miasta zarazem. Większość rycerzy to potomkowie krzyżowców, ale część przybyła ze Starego Świata, aby odbyć tu służbę. Ludność miasta to w większości Arabowie, ale jest tam więcej staroświatowców niż w jakimkolwiek innym mieście Arabii. Miasto wydaje się być hybrydą staroświatowej i arabskiej architektury z kwadratowymi domkami Arabów obok których często można znaleźć np. gospodę w typowo reiklandzkim stylu.

AL-HAIKK:

Al-Haikk nazywane jest *Miastem Złodziei*, ale bardziej z powodu umiejętności złodziei niż ich ilości. Mówi się, że złodziej z Al-Haikk może ukraść ci oczy, a ty spostrzeżesz to dopiero w następnym tygodniu. Prawo w mieście jest ostrzejsze niż w jakimkolwiek innym, a strażnicy są najbardziej lojalni i nieprzekupni w całym znanym świecie. Tylko najlepsi złodzieje mogą przetrwać w tym mieście. Al-Haikk jest głównym portem handlowym łączącym Stary Świat z Arabią, bardziej nawet niż Lumino. Tutaj kupuje się i sprzedaje na arabskich warunkach. Wielu wpływowych ludzi czci Alluminasa na równi z arabskimi bogami. Herbem miasta jest biała klepsydra na czerwonym polu.

COPHER:

Copher zawsze było niezależne. Jego władcy rzadko kiedy są zadowoleni z rozkazów Sultana. Wiele z przywilejów handlowych miasta pochodzi z czasów Szalonego Sultana Tupara i są one bronione nawet siłą, jeśli to konieczne. Miasto produkuje najlepsze przyprawy Arabii, ale poza tym ma niewiele walorów. Copher jest nieco bardziej liberalne niż inne arabskie miasta i chociaż nie ma tam uniwersytetów w staroświatowym stylu, jest uważane za miejsce nauki. Nauczyciele przybywają do miasta, aby zbierać się na nieformalnych zgrupowaniach, a większość domów szlacheckich otwarcie ma czarodzieja w swojej świcie.

MARTEK:

Położony na północnym krańcu gór Alzimów, Martek zyskał swoje bogactwa dzięki złożom rud żelaza i srebra w górach. Tunele byłych kopalni ciągną się niezliczonymi milami otwierając się w ogromne jaskinie i, jeśli wierzyć historiom, łączą się z tunelami starszymi niż rasa ludzi. Wykorzystując te tunele i koryta wyschniętych podziemnych rzek, kupcy z miasta prowadzą swoje karawany pod wielkimi górami. Podróż taka jest bezpieczniejsza niż podróżowanie po powierzchni, ale czasami karawany po prostu znikają, prawdopodobnie gubią się w labiryncie tuneli.

Z gór spływają tysiące strumieni, zasilają one jezioro Fazoth-Ar nad którym zbudowane jest miasto. Fazoth-Ar jest największym jeziorem całej Arabii, nie tylko dlatego, że ma milę długości i pół szerokości, ale według legend nie ma dna. Im głębiej się schodzi, tym jezioro jest szersze. Wedle zwyczaju młode pary wrzucają do jeziora złoty przedmiot, ma im to przynieść szczęście. Jednak pogłoski przekazywane szeptem mówią o bardziej mrocznych rytuałach i ofiarach przeprowadzanych, aby zadowolić bogów Fazoth-Ar.

Martek jest prawie zawsze okryte cieniem gór. Tylko o świcie i zmierzchu słońce pada na miasto kąpiąc je w czerwonym świetle. Miasto słynie ze swoich festiwali i uroczystości, tak jakby mieszkańcy chcieli zapomnieć o cieniu jaki kładzie się na mieście. Jednak dzięki temu jest tam chłodniej, a warunki do życia są lepsze niż w innych miastach.

LASHIEK:

Lashiek - stolica Arabii leży u ujścia Chewan-el Alzim. Otoczone przez dżunglę Lashiek może utrzymać wielką flotę, która zapewnia, że słowo Sultana jest prawem na morzach Arabii. Karawany z południa i północy przybywają do Lashiek, przynosząc Sultanowi towary z dalekich krain. Najbardziej imponującym widokiem w mieście jest pałac Sultana - świadectwo siły i potęgi Imperium Arabii. Centralna kopuła ma ponad trzydzieści metrów wysokości i ponoć jest pokryta grubymi na centymetr płytami czystego złota. Ściany pokryte są pięknymi freskami i płaskorzeźbami przedstawiającymi chwalebną historię Arabii. Tereny pałacowe zajmują połowę całego miasta. Nawet świątynie nie mogą konkurować ze splendorem siedziby Sultana.

DABAN:

Kalif Dabanu jest jednocześnie Strażnikiem Południowej Bramy. Daban to potężne miasto - forteca na najbardziej wysuniętym na południe krańcu półwyspu chroniące szlaki handlowe w zatoce Medes. Sultan może rządzić Arabią, ale Kalif jest panem zatoki. Wiele konfliktów ma swoje źródła w zmaganiach Sultana i Kalifa Dabanu. Miasto leży w małym naturalnym porcie. Wejścia do niego bronią dwie fortece - Bliźniacze Wieże. Pałac Kalifa ustępuje tylko posiadłości Sultana. W jego lazurowej kopule odbija się słońce, co sprawia, że widać ją z bardzo daleka.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI ARABII:

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ[1]	WŁADCA[2]	POPULACJA[3]	ZAMOŻNOŚĆ[4]	DOCHODY	GARNIZON/ MILICJA[5]	GODNE UWAGI
KRÓLESTWO ARABII					SUŁTAN KHALID IBN 'ABD AL-SHARIF		
Istrabul	M	Sultan Khalid	15000	5	handel, rolnictwo, tekstylia, rybołówstwo, szkutnictwo	700a/8000c	Położone na zachód od delty Nyllu
Mabarek	MS	Szejk Khalil Jubran	5000	3	handel, rolnictwo, rybołówstwo	50b/600c	

KALIFAT AGADE					**SZEJK NASSER BASHITI**		
Moabin	MS	Szejk Nasser	2700	3	kozły, owce, rolnictwo	30b/100c	
Samur	MS	Szejk Nasser	6800	4	rolnictwo, rybołówstwo, kozły	120b/2000c	W pobliżu antycznych ruin Nippuru
EMIRAT AL-ANAIM					**EMIR YASSAR AS-SADAT**		
Al-Anaim	MS	Emir Yassar	3000	3	handel, kozły, żelazo	70b/150c	
EMIRAT AL-HAIKK					**EMIR KHAYR AD-DIN**		
Al-Haikk	M	Emir Khayr	12000	5	handel, piractwo, rolnictwo, rybołówstwo	300a/3000c	
KALIFAT ASHUR					**KALIF HARRUN AR-RASHID**		
Asur	MS	Kalif Harrun	3500	3	owce, rolnictwo	50b/200c	
EMIRAT COPHER					**EMIR ABU AL-QASIM**		
Copher	M	Emir Abu	10000	4	handel, rolnictwo, rybołówstwo, tekstylia	300a/1500b	
EMIRAT DEBEQRA					**EMIR MUAMMAR IBN BAKR**		
Debeqra	MS	Emir Muammar	2500	3	handel, kowalstwo, kozły	50b/500c	
KALIFAT GHAFSA					**KALIF SALAH AD-DIN**		
Al-Qehm	MS	Kalif Salah	8500	4	handel, owce, rolnictwo, rybołówstwo	300b/3000c	
EMIRAT KASABAR					**EMIR SA'D ZAGHLUL IBN IBRAHIM**		
Ka-Sabar	MS	Emir Sa'd	2000	3	handel, tekstylia, wielbłądy	40b/100c	
EMIRAT KAMT					**EMIR HOSNI AL-MUTTALIB**		
Kamt	MS	Emir Hosni	6000	4	handel, rybołówstwo, rolnictwo	120b/600c	
KALIFAT KUFRA					**KALIF JABIR IBN HAYYAN**		
Lashiek	M	Kalif Jabir	12000	5	handel, rolnictwo, rybołówstwo, szkutnictwo	300a/1000b	
EMIRAT LUGASH					**EMIR ABDUL AL-HARIRI**		
Lugash	MS	Emir Abdul	8000	4	handel, rolnictwo, owce, rybołówstwo	250b/2000c	
KALIFAT MAHABBAH					**KALIF ALKADI NASREEN**		
Arjijil	MS	Kalif Alkadi	8000	4	piractwo, handel, niewolnictwo, rolnictwo	300a/2000c	
EMIRAT MARTEK					**EMIR MUSA AL-KHWARIZMI**		
Martek	M	Emir Musa	10000	5	handel, kamienie szlachetne, kowalstwo, kozły, żelazo	300a/4500c	
KALIFAT MEDES					**SZEJK KAREEM JABBAR**		
Khariq	MM	Szejk Kareem	900	3	handel, kamienie szlachetne, żelazo	50b/150c	
Petrum	MS	Szejk Kareem	7500	4	handel, rolnictwo, rybołówstwo, wielbłądy	200b/2000c	
KALIFAT NEJAZ					**KALIF MUHAMMAD IBN HASHIM**		
Mendai	MS	Kalif Muhammad	4000	3	handel, kozły, wielbłądy	150a/150b/1750c	Świątynia Ohrmuzda
EMIRAT SONGHAI					**EMIR ANWAR ZEROUAL**		
Songhai	MS	Emir Anwar	4500	4	handel, kozły, niewolnictwo, piractwo	80b/1000c	
EMIRAT SUD					**EMIR FARID ABU MIDEIN**		
Sud	MS	Emir Farid	3000	3	handel, rybołówstwo, rolnictwo	60b/150c	
EMIRAT SYMARRA					**EMIR MAHDI AL-MANSUR**		
Symarra	MS	Emir Mahdi	3500	3	owce, rolnictwo	80b/200c	
EMIRAT TAMBUKTA					**EMIR YUSUF IBN AYYUB**		
Tambukta	MS	Emir Yusuf	1500	3	wielbłądy, żelazo	50b/250c	
Teshert	MS	Emir Yusuf	6000	4	handel, rybołówstwo, rolnictwo, wielbłądy	200b/1000c	
KALIFAT ZOAN					**KALIF JA'FAR AL-MANSUR**		
Aruk	MS	Kalif Ja'far	5000	4	handel, niewolnictwo, rolnictwo, rybołówstwo	100a/400c	

UWAGI:

1 - Osady oznaczona następująco: Miasto (M), Miasto-Państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Zamek (Z).

2 - *Władca* oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie; w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych.

3 - Podana wartość określa ludność zobowiązaną do płacenia podatków, nie uwzględnia przyjezdnych, żebraków, złodziei itd. Aby otrzymać całkowitą liczbę przebywającej w osadach ludności należy pomnożyć tę wartość przez modyfikator zamożności.

4 - Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (ubóstwo) do 5 (bardzo bogata).

5 - *Garnizon* oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przeciętna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu

z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

ERIN:


rin, w Starym Świecie zwany także Hibernią, to mała wyspa leżąca na zachód od Albionu, kraj deszczów, mgieł i zielonych łąk. Choć od brzegów kontynentu dzieli go wiele kilometrów, mieszkańcy Hibernii utrzymują w miarę intensywne stosunki ze stałym lądem, zarówno lądowe, jak też kulturalne i wojskowe. Kraina ta postrzegana jest przez mieszkańców Starego Świata jako kraj barbarzyńców. Mało kto zdaje sobie sprawę, iż na poezji i muzyce tych *barbarzyńców* wzoruje się większość trubadurów i minstreli, a dzięki skrupulatności erińskich mnichów, mieszkańcy kontynentu mogą posługiwać się dziś językiem klasycznym, nie skalanymi żadnymi naleciałościami. Wspaniałą kulturę Erinu tworzą twardzi, niepokorni ludzie, którzy choć na co dzień serdeczni, gościnni i kochający zabawę - w potrzebie potrafią zmienić się w bezlitosnych, odważnych do szaleństwa wojowników, z determinacją broniących swej wolności. Gdy zaś złe czasy zmuszają ich do opuszczenia rodzinnych stron, walczą w najemnych armiach Starego Świata, udowadniając w ten sposób, iż w potrzebie potrafią być także świetnymi, pełnymi fantazji żołnierzami.

KALENDARZ:

Kalendarz używany na Erinie został opracowany przez druidzkich mędrców wiele wieków temu. Rok podzielony jest na miesiące podobnie jak w Imperium. Każdy miesiąc dzieli się na dwie połowy - *jasną* i *ciemną*. Miesiące trzydziestotrzydniowe uważa się za pomyślne, trzydziestodwudniowe zaś za feralne.

Doba w kalendarzu Erinu zaczyna się od zmierzchu, rok zaś od początku zimy i składa się z dwóch głównych sezonów (zimowego i letniego), z których każdy podzielony jest na kolejne dwie części. Pora letnia zaczyna się w dniu odpowiadającym naszemu pierwszemu majowi. Początki kwartałów to odpowiednio pierwszy lutego i sierpnia. Sezon letni nosi nazwę *samradh*, zimowy zaś - *geimredh*. Początek każdego sezonu i kwartału jest bardzo uroczyście.

KRAINA:

Erin to wyspa średniej wielkości, leżąca na zachód od Albionu i oddzielona od niego Morzem Hibernijskie. Szlak morski z Erinu do właściwego kontynentu liczy setki mil. Co zapewne było główną przyczyną izolacji tego kraju, trwającej przez długie stulecia. Wschodnia linia brzegowa nie jest zbytnio rozbudowana i urwista - w przeciwieństwie do zachodniej i południowej, pełnej wysp i fiordów. Większość kraju pokrywają niskie wzgórza i równiny. Panujący tu morski klimat charakteryzuje się częstymi opadami latem i ciepłą, deszczową zimą; śnieg znany jest tu jedynie z opowieści.

Cały kraj podzielony jest pomiędzy mniejsze lub większe klany, prowadzące zaciekle, bratobójcze wojny (do krótkotrwałego zjednoczenia poszczególnych grup dochodzi rzadko i tylko w obliczu poważnego niebezpieczeństwa, zagrażającego wszystkim pospołu). Najznaczniejsze rody to O'Niall i O'Conaire - większość ich terenów znajduje się w północnej części kraju.

Erin składa się z pięciu wielkich królestw/prowincji. Ongiś stanowiły one udzielne państwa, lecz w tej chwili są właściwie tylko pojęciami geograficznymi - tytuł władcy któregoś z nich ma znaczenie niemal wyłącznie honorowe. Tereny te (Ulaidh na północy, Mumu na południu, Laigin na wschodzie i Mide w środku wschodniego wybrzeża) dzielą się na mnóstwo niezależnych kraików plemiennych. Po najeździe Norranów powstała nowa, szósta kraina Aeryn (Twierdza), obejmująca swym zasięgiem środkowy fragment zachodniego wybrzeża.

Na Erinie nie ma większych miast w głębi lądu, lecz w górach i na łąkach podróżny natknie się na mnóstwo małych wiosek i osad. Grody na wybrzeżach, założone przez przybyszów z Norski, to porty żyjące głównie z handlu i rybołówstwa. Są nimi Dublin i Droichead Atha na wschodzie (obecnie wchodzące w skład Twierdzy), Gorcaigh (największe miasto portowe, ośrodek handlu z Bretonnią i Estalią), Port Lairge i Loch Garman na południu oraz Gaillimh i Luimneach na zachodzie.

Centralne niziny i góry Erinu porastają gęste lasy i zarośla, składające się głównie z leszczyny, ostrokrzewu, dębu i brzozy. Ciekawostkę stanowi fakt, iż na południowo-zachodnim krańcu wyspy, ogrzewanym ciepłymi prądami morskimi, można natknąć się na rośliny charakterystyczne dla regionów o nieco łagodniejszym klimacie: rosną tam wawrzyny, rododendrony, azalie, czasem nawet palmy i bambusy. Wilgotny klimat sprzyja bujnemu rozrostowi mchów i paproci.

Na Erinie żyją takie same gatunki zwierząt jak na terenach Imperium: jelenie, dziki, ptactwo itp. Nie ma tam jednak łasic, kretów, żab oraz węży - legenda mówi, iż Padraig przegnał je z wyspy jeszcze przed wiekami.

LUDZIE & POTWORY:

Erin to niemal wyłącznie kraj ludzi. *Aes Sidhe*, potomkowie elfów Tuatha de Danann, są jedynie na wpół materialnymi istotami, które choć czasami mieszają się do spraw śmiertelników, to jednak nie należą do ludzkiej społeczności.

W tunelach pod wzgórzami mieszkają nieliczne gnomy, nazywane tu leprechaunami. Wieści o ich legendarnych bogactwach przyciągały wielu poszukiwaczy przygód - niejeden z nich został za to okrutnie ukarany dożywotnim więzieniem wśród gnomów (tak aby nikomu nie mógł wskazać miejsca przechowywania bogactw).

Na Erinie nie ma krasnoludów ani niziołków, w dzikich, nietkniętych ludzką stopą ostępach oraz w pobliżu kopców Sidhe żyje jednak ludek określany przez Erińczyków mianem faerie. Składają się nań rozmaitej maści drzewce, fauny, driady i skrzaty. To wesołe raczej nieszkodliwe stworzenia, choć czasem potrafią spłatać wcale paskudny figiel.

Pomiot Chaosu (w tym i goblinoidów) to nieliczne grupki Fomoraigów, przyczajonych w odległych zakątkach wyspy. Na Erinie spotkać też można Nieumarłe, zwane czasem bheansidhe lub banshee. Są to niebezpieczne upiory (zawsze w kobiecej postaci) - duchy tych z *Aes Sidhe*, którzy przez swe niegodziwe postępki okazali się niegodnymi bycia dziećmi Danu i zginęli haniebną śmiercią. Czasami dołącza do nich widmo grzesznej ludzkiej kobiety (na przykład dzieciobójczymi). Stworzenia te pojawiają się najczęściej w pobliżu Sidhe lub w miejscu popełnienia zbrodni. Osoba słysząca zawodzenie banshee może spodziewać się, że rychło dosięgnie ją śmierć. Nieumarłe mają współczynniki i cechy *Upiora* (zobacz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** podrozdział **ISTOTY ETERYCZNE**).

HISTORIA:

> ***Historia nie jest dla osób słabych duchem, młody człowieku. O, nie! To profesja ekscytująca i pełna niebezpieczeństw. Spytaj kogokolwiek, kto musiał tłumaczyć się ze swoich badań łowcom czarownic.***
>
> - doctor Balthasar von Schreiber

Dzieje Erinu zachowane zostały głównie dzięki tradycji ustnej - wielkim cyklom opowieści poetyckich, opiewających czyny bogów i bohaterów. Historie te w prawie nie zmienionej formie przetrwały przez wiele stuleci w pamięci ludu i możnych, uwieczniane pieśniami wędrownych bardów i nadwornych *ollavów*, recytowane przez uczniów druidzkich szkół i opowiadane przy wieczornych ogniskach. Spisania tych opowieści podjęli się dopiero mnisi, którzy - po przyjęciu przez lud wiary w bogów Starego Świata - zamieszkali w kamiennych klasztorach, licznie rozsianych po wyspie. Oni to właśnie podjęli dzieło spisania kronik, w których to rok po roku notowali wydarzenia, jakich byli świadkami. Działo się to w późniejszych, smutnych czasach, gdy wyspa nękana była najazdami Norsmenów i mieszkańców Albionu. Jednak dzięki talentowi poetów, cierpliwości pamiętających wiersze śpiewaków i mrówczej pracy mnichów, dzieje Erinu nie zaginęły w huraganie zmiennych losów.

Najdawniejsza historia wyspy znana jest z *Leabhar Gabhala Eireann - Księdze najazdów na Erin*, będącej kompilacją opowieści dawnych poetów, spisanych i uzupełnionych komentarzami w klasztornych skryptoriach. W księdze tej opisano dzieje pięciu podbojów Hibernii, dokonanych w dawnych wiekach na skutek inwazji różnych ludów rozumnych.

Pierwszy z owych najazdów miał miejsce około 2500 roku przed założeniem Imperium. Dokonało go kilka gnomich klanów, kierowanych przez Pertolaina, syna Baela. Zamordowawszy własnego ojca, Pertolain musiał, wraz z członkami wiernych mu plemion, opuścić rodzinne strony i szukać nowej ojczyzny w dalekich stronach - za morzami. Gnom przybył do Erinu w dniu święta Beltaine, zastawszy tam Fomoraigów - plugawy lud, zamieszkujący wyspę od czasu pierwszej Inwazji Chaosu. Istoty te są potomkami zwierzoludzi i mutantów; do dziś zamieszkują najbardziej odludne rejony Albionu. Plemię Pertolaina zdołało odeprzeć potwory dopiero po długich i ciężkich walkach. Uporawszy się z nimi, gnomy podjęły wyprawy daleko w głąb lądu, wyrąbują w porastających go lasach cztery równiny i odkrywając siedem jezior. Niestety, około 2100 roku wszystkie gnomy zginęły. Przyczyną ich śmierci była zaraza.

Około 2000 roku przed założeniem Imperium, miał miejsce drugi najazd, prowadzony przez gnoma o imieniu Nemedh. Jego plemię także przybyło do Erinu w Beltaine, pokonało Fomoraigów i odkryło nowe jeziora i rzeki. Niestety, i tym razem zaraza zebrała obfite żniwo. Czterysta lat później zginęły dwa tysiące gnomów, zaś pozostałe znalazły się pod panowaniem Fomoraigów. Nieszczęśnicy musieli oddawać im dwie trzecie

nowonarodzonych dzieci, mleka i plonów. Daninę tę składano dwa razy do roku, w święto Samhain. Potomkowie Nemedha rychło zbuntowali się przeciw swym ciemiężycielom, oblegli i zdobyli szklaną wieżę na Tor Inis, z której Fomoraigowie sprawowali swe okrutne rządy. Zabili także ich króla. Niestety, pozostały przy życiu brat władcy wyruszył ze swymi wojownikami przeciw buntownikom i wybił ich do nogi.

Trzeciego najazdu dokonały spokrewnione ze sobą plemiona Fir-Bholgh, Fir-Dhomhan i Galion, znane w pieśniach pod wspólnym mianem Fir-Bolg. Stwory te spokrewnione były z Fomoroigami i tak jak oni nienawidzili poezji, muzyki i innych rodzajów sztuki.

1400 lat przed założeniem Imperium na wyspę przybyło plemię Wysokich Elfów, otoczonych szczególną opieką Danu, wielkiej Bogini Matki (stąd też plemię to określa się mianem jej dzieci - Tuatha de Danann). Przybysze, pod osłoną magicznej mgły, dotarli do Erinu zza morza, drogą przez Norskę i północny Albion. Ich władcą był Nuadha. Na równinie Mag Tured pokonał przy pomocy czarów armie Fir-Bolg; w trakcie bitwy stracił jednak rękę. Pokonani Fir-Bolg uciekli na wschód i północ, zaś w Erinie osiedli Tuatha de Danann. Jednak z powodu kalectwa Nuadhy Fomoraig imieniem Bres podstępem przejął regencję. Pod jego panowaniem lud musiał znosić wielkie ciężary; władca upokarzał też możnych elfiego ludu, skąpiąc im jadła na wyprawianych przez siebie biesiadach, nie dbał o muzyków i poetów. Widząc smutek jaki zapanował na Erinie, dwóch Dannanów. Medyk Dian Caecht i kowal Creidne, zrobiło dla Nuadhy nową rękę ze srebra. Wygnali oni Bresa i na nowo wprowadzili na tron swego pobratymca.
Rozjuszeni tym Fomoraigowie napadli na ziemię Plemienia Danu i starli się z nimi pod Mag Tured. Sługom Chaosu przewodził jednooki Balor, stwór, którego spojrzenie miało moc zabijania. Na czele Dannanów stanął mężny Lugh. Podczas bitwy z ręki Balora zginął Nuadha, poczym doszło do starcia Balora i Lugha. Elf ugodził Fomoraig tak zręcznie, iż przepchnął jego oko na tył głowy, co sprawiło, że Fomoraig zaczął zabijać swoich własnych wojowników, walnie przyczyniając się do ich klęski…

Ostatnim ludem, który najechał Erin, były ludzkie plemiona Goidelów, zwane także Synami Mila. Przybyli oni około roku 400 przed założeniem Imperium. Pokonawszy elfy w pierwszym starciu, ludzie ruszyli w głąb wyspy. Tam spotkali się z trzema władcami pobitego ludu: Cuillą, Caecht i Creidnem. Goidelowie zażądali od elfów poddania się, lecz Dannanowie poprosili o czas do namysłu. Za radą poety Amhairghina Goidelowie spędzili ten okres na morzu. Gdy minął wyznaczony czas i ludzie skierowali się do brzegów Erinu. Tuatha de Danann wywołali magiczny wiatr, który zepchnął flotę Synów Mila z powrotem na morze. Jednakże Amhairghinowi udało się uciszyć wichurę. Ludzie zdołali powrócić na stały ląd. Porzuciwszy dalsze pertraktacje zaatakowali i pokonali Dannanów. Pobite elfy nie zamierzały jednak poddawać się: przy pomocy magicznych praktyk pozbawiły Goidelów żywności. Ich pola przestały dawać plony, a krowy mleko. Wówczas oba ludy zawarły umowę, ma mocy której ludziom przypadła powierzchnia świata, zaś Tuatha de Danann - czarowna kraina Mag Mell. Każdemu z władców elfów ofiarowano potężny kurhan, zwany *Sidhe*. Od tej nazwy potomków Dannanów zaczęto w późniejszych czasach określać mianem *Aes Sidhe* (mieszkańcy ziemnych kopców).

Goidelowie i ich potomkowie ostatecznie skolonizowali Erin, wypędzając złe stwory za morze lub spychając je w odludne i dzikie rejony kraju. Skończyły się czasy bohaterów walczących z mocami Chaosu, a zaczął okres zwykłej *codziennej* historii wyspy. Owszem, nie brak w tym czasie herosów - nie brak także niepotrzebnie przelanej krwi, żalu i łez. Boje w których uczestniczyli wielcy bohaterowie Hibernii - Setanta z Ulaidh wraz z wojownikami Czerwonej Gałęzi, Fionn McCumhail i jego dzielna drużyna, Fiannna - toczyły się właściwie między braćmi, mówiącymi tym samym językiem, wyznającymi tych samych bogów i przestrzegającymi takich samych obyczajów. Cały Erin podzielony był - i nadal jest - na wiele małych królestw i księstw, toczących ze sobą nieustanne, okrutne wojny. Historia tych konfliktów jest zbyt zagmatwana i obszerna, aby móc ją tu przedstawić. Jednak nawet ciągłe, bratobójcze walki nie przeszkodziły w bujnym rozwoju erińskiej kultury. Poeci - otoczeni szacunkiem i wolni od trosk życia codziennego - tworzyli na dworach władców swe wiekopomne dzieła. W tym to właśnie okresie dla pamięci potomnych zachowano dzieje podbojów Szmaragdowej Wyspy, czyny herosa Setanta (spisane chociażby w słynnym poemacie *Callain Bo Cualge - Porwanie bydła z Callain)* oraz wojowników Fianny (ich historia została podobno spisana przez legendarnego wieszcza Osieana). Kwitło malarstwo i rzeźba, mistrzowie pędzla i dłuta praktykowali swój kunszt na przepięknie iluminowanych stronicach ksiąg i zdobionych płaskorzeźbami, kamiennych obeliskach.

Około 1000 roku po założeniu Imperium, na Erin przybywają misjonarze, krzewiący wiarę w bogów Starego Świata. Najwybitniejszym z nich był człowiek zwany Padraig - mieszkaniec Albionu, porwany zeń przez Hiberniczyjków podczas jednego z pirackich rajdów. Zdołał zbiec, ale tak pięknym wydał mu się kraj niewoli, że postanowił tam zamieszkać i przywrócić go na łono bogów. Dzięki umiejętnemu połączeniu elementów starej i nowej religii udało my się spełnić swe zamiary. Potrafił też wybrać z wierzeń tubylców to, co - jego zdaniem - powinno być korzystne dla reszty Starego Świata. Działalności Padraiga zawdzięczamy, iż na wszystkich niemal morzach żeglarze modlą się do erińskiego boga Mannana mac Llyra; on również przeniósł na kontynent zakon druidów (jednakże w mocno zmodyfikowanej postaci). Dzięki mądrości i charyzmie misjonarza wielu Erińczyków stało się wkrótce gorliwymi wyznawcami nowej wiary, rozprzestrzeniając ją na inne, często nawet bardzo odległe krainy. Wiele staroświatowych klasztorów Vereny, Mannana czy Taala może pochwalić się tym, że założyli je misjonarze z Zielonej Wyspy. Wędrowcy przywozili ze swych wojaży wiele uczonych ksiąg, spisanych w (zaczynającym już wówczas zanikać) języku klasycznym. Chociaż dla Erińczyków mowa ta nigdy nie była ojczysta, wielu z nich nauczyło się nią biegle władać, zaś w klasztornych skryptoriach powstawały kopie naukowych traktatów i podręczników. W ten oto sposób wśród mędrców Hibernii zachował się czysty, nieskażony język klasyczny - podczas gdy reszta świata zaczynała mówić wywodzącymi się z niego (choć jakże odmiennymi) dialektami Starego Świata.

Mimo iż Erin był pogrążony w wojnach domowych, jego mieszkańcy wciąż mieli w sobie tyle męstwa i hartu, aby ruszać na podbój sąsiednich krain. Na zachodnim brzegu Albionu mieszkańcy Szmaragdowej Wyspy od dawna byli znani jako bezlitośni łupieżcy. Pirackie rajdy erińskich wojowników stanowiły tak częsty element wzajemnych stosunków między mieszkańcami obu wysp, że w pewnym momencie mieszkańcy Albionu zaczęli określać swych sąsiadów wspólnym mianem *sathi*, co oznacza po prostu rozbójników. Wraz z upływem lat ambicje erińskich wodzów znacznie urosły. Przestało im wystarczać gromadzenie łupów, zapragnęli także uzyskać nowe ziemie. Pierwszym królestwem jakie udało im się zdobyć było założone w AS1500 Daffyd, położony wśród gór południowo-zachodniego wybrzeża Albionu. Jednak kraj ten upadł już po niecałym stuleciu, rozbity wewnętrznymi waśniami, zrujnowany rajdami Albiończyków i Norsmenów. Znacznie chwalebniejszą przyszłość czekało położone na północnych wyżynach Albionu królestwo Dailrat, założone pięćdziesiąt lat po zagładzie Daffyd. Mimo iż ziemie na których powstało nowe państwo wydarto autochtonicznym plemionom Piktów, osiedleni tam Hibernijczycy przez dwa i pół wieku potrafili utrzymać swe władztwo. W AS1851, za panowania króla Cinneide, zwanego Scatha oba ludy zjednoczyły się, dając początek krajowi znanemu dziś jako Szkocja.

Zdobywając nowe ziemie wojownicy Erinu nie spodziewali się, że już wkrótce z najeźdźców zmienią się w obrońców swych ziem. Pierwsi sięgnęli po nią byli mieszkańcy odległej, mroźnej Norski, którzy, wypędzeni z ojczyzny biedą i przeludnieniem bezlitośnie łupili wybrzeża prawie całego Starego Świata. Mieszkańcy Hibernii po raz pierwszy ujrzeli ich smukłe drakkary w AS1526, gdy flotylla pod wodzą Svarte Thorssona zdobyła i spaliła klasztor Vereny na wyspie Aona - stare centrum erińskiego monastycyzmu. Przez następne stulecia najazdy Norsów stały się prawdziwą plagą Hibernii - tym większą, że dzięki specjalnej budowie swoich łodzi Norsmeni mogli wpływać rzekami daleko w głąb lądu. W tamtych mrocznych czasach żadna osada, klasztor czy kasztel nie były pewne swego losu. W każdej chwili zza horyzontu mogły wyłonić się smocze dzioby nieprzyjacielskich statków, niosących na pokładach hordy dzikich, żądnych krwi wojowników.

Nasyciwszy się mordem i łupami, Norsmeni zaczęli na stałe osiedlać się na zdobytych ziemiach; do AS1760 opanowali większość wybrzeży Erinu. Wtedy to właśnie powstały pierwsze miasta na wyspie - kamienne, otoczone wałami i murami, z ciasnymi uliczkami i wielkimi portami. Istnieją one po dziś dzień, pozostając jedynymi dużymi skupiskami ludności w Hibernii. Największe z nich to Dublin i Droichead Atha na wschodzie, Gorcaigh na południu, oraz Lumenach i Gaillimh na zachodzie.

W obliczu tego niebezpieczeństwa lud Erinu, pomny bohaterskiej przeszłości, po raz pierwszy w swych dziejach został zjednoczony przeciw wspólnemu wrogowi. Dzieła tego dokonał - pod koniec drugiego tysiąclecia po założeniu Imperium - legendarny król Bran. Wykorzystując swą charyzmę, odwagę i polityczne umiejętności, zbierał wokół siebie klany Hibernii, systematycznie wypierając Norsmenów z ich terytoriów. Około AS2005 udało mu się doprowadzić do własnej koronacji. Odtąd władał odzyskanymi częściami Erinu jako *Ard Ri* - Najwyższy Król. Do ostatniego uderzenia na przybyszy z północy doszło w AS2010 pod Dublinem, gdzie siły Brana stanęły do walki z Norsmenami, dowodzonymi przez okrutnego Sigurda Kruka. Choć Erińczycy zwyciężyli, stary król poległ na polu bitwy. Zlikwidowano niebezpieczeństwo ze strony Norsmenów, jednak - z braku godnego następcy Brana - zjednoczone z takim trudem królestwo rozpadło się na wiele zwalczających się nawzajem księstewek. Erin bezpowrotnie stracił szansę stania się polityczną potęgą; jedyną pociechą jego mieszkańców jest świadomość ich kulturowej spuścizny i wspaniałej przeszłości.

Nie minęły dwa stulecia, gdy Norranowie - jedno z plemion Albionu - postanowiło zagarnąć Erin, wykorzystując wewnętrzne waśnie pomiędzy mieszkańcami krainy. Podbiwszy w AS2066 dużą część zastanych tam ludów, narzucili im swe własne zwyczaje i prawa. Mimo iż Norranowie przybyli na Wyspę Mgieł z Bretonni, w ich żyłach płynęła krew Norsmenów. Jeszcze dwa pokolenia wcześniej byli takimi samymi dzikimi żeglarzami i rozbójnikami jak reszta Norsmenów. Po ujarzmieniu Albionu, około 2167 przyszła pora na Erin. Diarmaid Mac Mahuna, zdetronizowany władyka, wezwał wojska norrańskie w nadziei, iż z pomocą najemników odzyska utracony tron. Na Zielonej Wyspie wylądowała silna ekspedycja pod wodzą Edwarda Długolukiego; rozpoczął on systematyczny, pełen okrucieństwa podbój kraju. Niezdyscyplinowani i lekkozbrojni Erińczycy, mimo swej szaleńczej odwagi i wielkiego męstwa, musieli ulec pancernym zastępom norrańskiego wojska. Zdradziecki Mac Mahuna, pozbawiony ostatniej szansy na odzyskanie władzy, oszukany przez Norranów i przeklęty przez swych własnych rodaków, umarł ze zgryzoty. W AS2234 padły bastiony obrońców w górach zachodniej części wyspy, a w AS2261 Norranowie kontrolowali ponad dwie trzecie kraju. Na opanowanych terenach rozpętali straszny terror: palili wsie i miasta, wypędzali prawowitych właścicieli gruntów i sprowadzali tam rodzimych osadników. Wyrzuceni ze swej własności Hibernijczycy uciekali za morze, do państw Starego Świata, gdzie wkrótce zasłynęli jako znakomici najemnicy.

Jednak to kultura Erinu zwyciężyła ostatecznie dzikich Norranów. Dzieci i wnukowie najeźdźców, zaczęły gościć na swych dworach bardów, powoli przyjmowały hibernijskie zwyczaje, strój, a nawet język. Wkrótce wspólne niebezpieczeństwo ponownie połączyło ze sobą wszystkie klany, które stanęły wobec nowego wroga. Rozpoczęła się systematyczna rekonkwista Erinu. Zasięg bezpośrednich wpływów norrańskiego króla zaczął powoli słabnąć, cofać się ku wschodnim wybrzeżom wyspy. Proces ten przyspieszyła dokonana w 2320 inwazja brata króla Szkotów, Edwarda Maira. Połączywszy się z erińskimi klanami, Mair w ciągu trzech lat opanował niemal cały obszar pozostający pod norrańskim władztwem. Niestety, przywódca Szkotów poległ w czasie bitwy pod Etuhillm, która miała miejsce w AS2323. Tym samym szanse na stworzenie wspólnego erińsko-szkockiego królestwa ostatecznie legły w gruzach. Zaniku wpływów norrańskich nie dało się już powstrzymać. Mimo zakazu mieszanych małżeństw oraz różnorodnych rozporządzeń, dyskryminujących autochtoniczną ludność wyspy, do 2502 obszar podlegający władzy króla Norranów zmniejszył się do skrawka wybrzeża w okolicach Dublina. Reszta Erinu pozostaje w luźnej, właściwie tylko teoretycznej zależności lennej od władcy albiońskich nizin. Nie znaczy to jednak, iż między obiema nacjami zapanował pokój. Norranowie (zwani w języku *erińskim* - *Albannach* - Albiończycy), są uważani przez mieszkańców Wyspy za największych wrogów. Nie zapomniano okrucieństw popełnionych podczas najazdu Długołukiego, wyzysku norrańskich feudałów i rozpasania ich żołdaków. Oba narody dzieli przepaść wypełniona krwią niewinnych, rozjaśniona łunami pożarów i rozbrzmiewająca krzykami gwałconych i mordowanych ludzi. Wiele jeszcze musi minąć wieków, zanim na polach i wzgórzach Erinu umilknie szczęk mieczy, a jego mieszkańcy przestaną myśleć z nienawiścią o przybyszach z sąsiedniej wyspy…

WOJNA:

Erińczycy to bitny naród - walkę traktują jak zabawę, stając do boju w radosnym uniesieniu. Ich wojenny hart kształtował się w trakcie utarczek między poszczególnymi plemionami oraz lat zaborczych i obronnych wojen.
W razie wybuchu wojny do walki zobowiązani są wszyscy wolni poddani, prowadzeni przez lokalnego wodza. Oprócz pospolitego ruszenia ma on często przy swoim boku grupę najwierniejszych towarzyszy, tworzących coś na kształt jego osobistej drużyny. Ludzie ci związani są przysięgą krwi; razem ucztują, walczą, dzielą się łupami, a jeśli trzeba - umierają. Idący do boju Erińczycy chronią się kolczugami lub pancerzami z grubych skórzanych płytek oraz okrągłymi, okutymi tarczami z drewna. Rzadko noszą hełmy - najczęściej pochodzą one z łupów. Walczą, długimi, obosiecznymi mieczami, toporami o szerokim ostrzu oraz włóczniami z przymocowaną pośrodku drzewca pętlą (wkłada się do niej palec wskazujący, co znacznie ułatwia manewrowanie bronią). Właściwy atak poprzedzają ostrzałem z kusz i łuków, podobnie jak Norranowie.

Podczas wojen z Norsmenami król Bran rozpoczął - zakrojoną na dużą skalę - budowę floty wojennej. Niestety, od tamtych czasów znaczenie okrętów w sztuce wojennej Erińczyków znacznie osłabło. Nieliczne flotylle utrzymują jedynie władcy kilku nadmorskich państewek (nie oznacza to jednak braku statków w ogóle: erińscy kupcy - Ostmeni - mają ich pod dostatkiem; ich przydatność w walce jest jednak znikoma).

Jazda jest tu mało popularna - zdecydowana większość wojska to piechurzy, podczas bitew atakujący w zwartym szyku. Dopiero na kilka chwil przed zwarciem podrywają się do biegu, uderzając w przeciwnika impetem pancernej rozpędzonej fali. Walczący u boku Erińczyków szkoccy najemnicy nauczyli ich także umiejętności tworzenia *schiltronów*, czyli *murów tarcz*: zwartych, najeżonych pikami grup przeciwników, ustawionych w kształt pierścieni, trudnych do rozbicia nawet przez szarżę ciężkiej kawalerii.

Przed bitwą Erińczycy malują swe ciała (głownie twarze) w barwy wojenne - najczęściej czarne lub niebieskie. Bezpośrednio przed walką wyzywają przeciwnika krzykami i przekleństwami. Do walki ruszają przy dźwięku dud (*cuisleanna coeil*) i bębnów - każdy oddział ma w swoim składzie przynajmniej jedną osobę, potrafiącą grać na tych instrumentach (nazywaną *cuisleanna*). Walczą w szale bojowym, z furią atakują przeciwnika i rzadko okazują mu litość. Zdarza się, że do boju ruszają też kobiety, będące często równie strasznymi wojownikami, jak najlepsi spośród mężczyzn. Najcenniejszym trofeum są odrąbane głowy zabitych wrogów - po walce nabijane są one na pale lub przytwierdzane nad wejściem domów. Zdobycie głowy wroga stanowi warunek, który każdy młody wojownik musi spełnić, aby w pełni stać się mężczyzną. Jeśli mu się to uda, dorośli mężczyźni, jeszcze na polu bitwy, rozmazują na ciele młodzieńca trochę krwi pobitego przezeń wroga, co stanowi symbol przyjęcia młodzieńca w poczet pełnoprawnych członków klanu.

FIANNA:

Fianna to elita erińskich wojowników - formacja złożona z najzręczniejszych, najmężniejszych i najsprawniej władających orężem mężczyzn Hibernii. Powstała wiele wieków temu jako przyboczna gwardia króla Ulaidh, Fionna Mc Cumhalla, wzorowana jest na bitnych oddziałach bretońskiej armii. Wraz z upadkiem znaczenia pięciu królestw i postępującym rozbiciem dzielnicowym Erinu przekształciła się w organizację najemnych, zawodowych wojowników, zaciągających się jako przyboczna gwardia *ri*. Nie zwraca się w niej uwagi na pochodzenie - każdy ma taką samą szansę awansu, co jest zgodne z dawnym hibernijskim powiedzeniem *człowiek jest kimś lepszym niż jego pochodzenie*. Swego wodza fianna wybierają sami; w istotnych sprawach ów wódz zwraca się o zaakceptowanie swej decyzji do towarzyszy, którzy mają prawo ją odrzucić, jeżeli uznają, iż szkodziłaby interesom całego zgromadzenia. W czasie pokoju każdy ma prawo zakwestionować kompetencje wodza i - jeżeli udowodni, iż jest od niego lepszy - zająć jego miejsce. Podczas wojny obowiązuje jednak surowa dyscyplina, a niesubordynację karze się śmiercią.

Aby przystąpić do fianna i uzyskać zaszczytny tytuł *feinnidh* (fenianina) trzeba przejść wiele ciężkich prób. Pierwsza z nich polega na zakopaniu kandydata do pasa w ziemi, uzbrojeniu go w tarczę i leszczynowy kij, a następnie zmuszeniu go do odpierania pocisków, ciskanych nań przez dziewięciu wojowników. Kandydat odpada, jeśli podczas tej próby okaże strach lub krzyknie z bólu. Kolejny sprawdzian to bieg przez puszczę, będący jednocześnie ucieczką przed grupą fianna. Przegranym jest ten, kto da się złapać, zranić lub dopuścić do potargania swych włosów, związanych w specjalny sposób. Następne próby to skok przez łuk, znajdujący się na wysokości czoła oraz przejście między nogami wojownika bez podnoszenia się powyżej jego kolan; w tym czasie należy dostrzec i wyciągnąć z jego stopy mały cierń, nie zwalniając przy tym tempa ruchu.

KERNOWIE:

Mianem kernów określa się lekką piechotę z Erinu, stanowiącą główną część prywatnych wojsk klanowych władców oraz niemal całą walczących poza wyspą regimentów najemnych. Kern jest odpowiednikiem staroświatowego najemnika i różni się od niego tylko posiadanym ekwipunkiem, w skład którego wchodzą: broń ręczna, kurta skórzana, tarcza żołnierska i włócznia.

GALLOWGLASI:

Słowo *gallowglass* to przystosowana do języka Norranów nazwa *ghaill-ghaedhill*, co w mowie Hibernii znaczy *cudzoziemcy - Erińczycy*. Są to zaciężne oddziały ciężkiej piechoty, składające się głównie ze Szkotów, powstałe w czasach najazdów Norsmenów i po dziś dzień stanowiące jedne z najwartościowszych jednostek w armiach władców Zielonej Wyspy. Schematy rozwoju oraz umiejętności *gallowglassów* są takie same, jak u najemników; różnią się od nich jedynie ekwipunkiem, który stanowi kolczuga z rękawami, tarcza żołnierska drewniana i topór.

LUDNOŚĆ:

Erińczycy są zazwyczaj rośli i dobrze zbudowani. Większość z nich ma rude lub ciemne włosy (blondynów spotyka się bardzo rzadko), zaś oczy niebieskie, zielone lub piwne; nosy o orlim kształcie, kości policzkowe lekko wystające. Mężczyźni noszą długie włosy i wąsy, czasem również brody. Często golą skronie, nazywając taką fryzurę *culan*, popularna jest również grzywka obcinana równo z brwiami. Niektórzy zaplatają włosy w warkoczyki (podobnie czynią kobiety), wierząc, iż da im to skuteczną ochronę przed złymi duchami. Niewiasty noszą długie W odpowiedzi włosy. Są szczupłe, ale muskularne, o dużych piersiach i szerokich biodrach, nawykłe do pracy i rodzenia dzieci.

Mężczyźni ubierają się albo w wełniane spodnie, albo w długie, sięgające za kolana kilty, lniane koszule, skórzane kaftany i wełniane płaszcze lub pledy (tymi ostatnimi owijają się przez lewe ramię, spinając na ramieniu broszą lub związując rzemieniem). Czasem strój ozdobiony jest kraciastym wzorem (głównie spodnie, kilt i płaszcz/pled), oznaczającym do jakiego klanu bądź wspólnoty należy nosząca go osoba. Im bardziej skomplikowany jest wzór kraty, tym dalszy stopień pokrewieństwa - każda boczna gałąź klanu dodaje do niego jeden element. Erińczycy nie stronią także od bransolet z brązu i naszyjników. Wśród tych ostatnich najczęściej spotykane się *torques* - rodzaj ściśle dopasowanej, masywnej *obroży*. Wykonuje się je z różnych metali, a przyznaje za bohaterskie czyny. Złoty *torques* to oznaka władzy królewskiej.
Kobiety odziewają się w długie spódnice, płócienne giezła i proste fartuchy. W chłodne dni zarzucają na ramiona kraciaste chusty z wełny. Bogatsze niewiasty noszą także długie tuniki, haftowane w skomplikowane wzory. Lubią ozdoby: złote, srebrne i brązowe szpile, naszyjniki, zausznice i bransolety, nie stronią również od makijażu.

Zdecydowana większość Erińczyków (sami siebie określają mianem *Gael*, czyli potomków Goidelów) mieszka poza obrębem miast, w mniejszych lub większych wioskach i niezbyt dużych, otoczonych murami grodach. Ośrodki miejskie zamieszkują głównie potomkowie osadników z Norski - Ostmeni.

Głównym budynkiem we wsi jest dom wodza, dokoła którego stoją stajnie, obory i spichlerze. W dalszej odległości buduje się siedziby krewnych, poddanych oraz niewolników. Domy stawiane są z kamienia i kryte dachami ze słomy. Dym z paleniska odprowadzany jest przez otwór w dachu lub komin w ścianie. W zasadzie nie ma tu mebli (poza stołem i skrzynią na odzież) - ozdoby, broń i tarcze wiesza się na ścianach. Mimo tych dosyć prymitywnych warunków Erińczycy nie zaniedbują higieny osobistej, często kąpiąc się i myjąc.

Mieszkańcy Erinu to naród wesoły i lubiący biesiady (podczas których można dobrze zjeść i wypić oraz wysłuchać pięknych pieśni, śpiewanych przez poetów). Do uczty zasiadają przy okrągłych stołach, a główne, środkowe miejsce zajmuje najzacniejszy członek danej społeczności. Obok niego siada pan domu wraz z najbardziej szacownymi gośćmi. Drugi, pośledniejszy krąg tworzą zbrojni pachołkowie i słudzy, jednak otrzymują to samo jedzenie i podobne traktowanie.

Wśród biesiadników spotkać można kobiety. Do stołu zaprasza się też przybyszy - cudzoziemców, nie pytając ich skąd pochodzą ani kim są (pod koniec uczty prosi się ich by opowiedzieli coś o swych rodzinnych stronach). Ławy rzadko są w użyciu - najczęściej siada się na rozścielanej na ziemi słomie (przykrytej skórami zwierząt). Ucztującym usługują dzieci, w pobliżu znajdują się kotły i rożny z mięsem. Jada się głównie chleb i mięso, ryby przyprawione solą, pieprzem i kminkiem. Potrawy popijane są winem, jęczmiennym piwem i miodem. Zazwyczaj pije się z jednego naczynia, podawanego z prawej do lewej (z wyjątkiem obiat dla bogów, kiedy pije się z lewej do prawej).

Uczty są dobrą okazją do publicznego pochwalenia się swymi czynami (albo po prostu poplotkowania). Zgodnie z obyczajem, najlepszy kawałek mięsa przeznacza się dla tego, kto zostanie uznany za najdzielniejszego wojownika. Przyznawanie *kęsa dla bohatera* rzadko obywa się bez sporów, w trakcie których często leje się krew…

SPOŁECZEŃSTWO:

Podstawowe formy organizacji społecznej Erińczyków to *fine* - rodzina, klan - plemię oraz *tuatha* - państwo plemienne.

Fine liczy szesnastu członków: w jej skład wchodzą cztery gałęzie rodowe (krewni pochodzący od wspólnego pradziadka). Każdy z nich składa się z czterech mężczyzn: ojca, syna, wnuka i prawnuka. Głowa rodziny nosi tytuł *flaith na geilfine*. *Geilfine* znaczy *rodzina ręki* - stanowi ją czterech potomków *flaith na geilfine* w linii prostej (nazwa wzięła się stąd, iż familia liczy sobie pięciu członków - czyli tylu, ile jest palców u dłoni). Pozostałe gałęzie rodowe mają już tylko po czterech członków (nazywanych odpowiednio: *geilfine*, *derbfine*, *iarfine* i *indfine*. Członkowie *fine* razem użytkują ziemię, jednak nie mają w niej równego udziału. Wszyscy mogą korzystać z nieużytków i części pastwisk, resztę dzieli się według określonych proporcji: dwie trzecie dla *geilfine*, dwie trzecie pozostałych gruntów dla *derbfine*, następne dwie trzecie dla *iarfine* i ostatek dla *indfine*. W tym samym stosunku poszczególne gałęzie rodowe ponoszą odpowiedzialność za postępowanie swych członków. W razie śmierci głowy familii następują pewne zmiany w hierarchii: każdy z nich schodzi szczebel niżej w drabinie pokrewieństwa. Potomkowie najstarszego syna zmarłego *flaith na geilfine* tworzą teraz *geilfine*, dotychczasowa *derbfine* staje się nową *iarfine*, stara *iarfine* nową *indfine*. Dotychczasowa *indfine* przestaje należeć do rodu.

Decydujący głos w rodzinie oraz prawo dziedziczenia należą do mężczyzny. Jednak jeśli posag wniesiony przez kobietę jest większy od majątku męża, to ona właśnie decyduje w sprawach finansowych. Zgodnie z tradycją, w sprawach domowych niewiasta ma ostatnie zdanie i jej głos jest tu najważniejszy. Erińczycy mogą się rozwodzić, nikogo nie dziwi konkubinat, a w pewnych wypadkach dozwolone jest nawet wielożeństwo; jeśli pierwsza żona zamorduje w zazdrości młodszą (w hierarchii), to nie podlega karze. Prawo wyróżnia dziesięć stopni związku kobiety i mężczyzny - od małżeństwa do przelotnego romansu.

W porządku społecznym Erińczyków klan stoi wyżej niż *fine*. Oznacza on grupę *fine* których członkowie uważają, iż pochodzą od wspólnego (najczęściej mitycznego) przodka. Wspólnota zaznacza ten fakt noszą nazwisko będące imieniem owe praszczura poprzedzone przedrostkami O' lub Mc/Mac. Mimo rzekomego pokrewieństwa członkowie klanu mogą zawierać między sobą związki małżeńskie. Jeśli mężczyzna poślubia kobietę z innego klanu, przechodzi ona do plemienia męża.

Naczelnika klanu wybierają wszyscy członkowie plemienia (nosi on tytuł *than* lub *tan*); zazwyczaj zostaje nim jeden ze zdrowych i energicznych członków starszyzny. Dzieci arystokracji klanowej oddaje się na wychowanie do klanu matki lub innej, zaprzyjaźnionej bądź pokrewnej rodziny. Zwyczaj ten nazywa się *altram* - piastuństwo. Kiedyś *altram* był stosowany wobec wszystkich dzieci, lecz w dzisiejszych czasach ograniczono jego stosowanie do potomków starszyzny. Przybrane dzieci wracają do swych rodzin po ukończeniu 17 roku życia, a mleczne rodzeństwo (pochodzące z owej *przyszywanej*) rodziny jest dla Erińczyka równie ważne, co rodzeniu braci i siostry.

Tuatha to niewielkie państewko plemienne, zamieszkiwane czasami tylko przez jeden klan, a czasami przez kilka plemion. Na czele *tuatha* stoi *ri* (król); wybiera się głosami wszystkich klanów z królewskiej *fine*. Ceremonii koronacji, która odbywa się przy grobie królewskiego przodka, towarzyszą rozmaite rytualne obrzędy - przyszły władca musi m.in. wykąpać się w rosole z własnoręcznie zabitej klaczy, której mięso rozdzielane jest potem między wszystkich obecnych.

W praktyce król nie sprawuje realnej władzy - stanowi raczej niezbędny element kosmicznego porządku, gwarantujący przychylność losu dla swojej *tuatha*. Ma także spore uprawnienia sakralne, uczestnicząc w wielu ważnych obrzędach, a w sprawach polityki dba głównie o ułożenie stosunków z sąsiadami. Jest także naczelnym wodzem, ale bitewną chwałę osiągają zwykle walczący dlań herosi. Władca ściąga daniny, musi jednak być hojnym wobec swych wasali i poddanych; ma prawo sprawowania sądów jednak niesprawiedliwy wyrok grozi mu narażeniem się na gniew mocy zaklętych w słowach prawdy lub kłamstwa. Poddani króla, jeśli nie są zadowoleni z jego rządów, mają prawo go wypędzić i wybrać nowego władcę (czyni się tak z tymi spośród panujących, którzy łamią prawo). *Ri* musi ustąpić z urzędu również wtedy, gdy utraci sprawność fizyczną - tak stało się z Nuadhą, kiedy w walce z Fomoroigami stracił rękę. Prawo króla do sprawowania władzy wygasa również wtedy, gdy złamie on swoje *geas* - tabu. Owe wymogi postępowania mogą być rozmaite: władcy nie wolno np. podróżować po zmroku, spać po wschodzie słońca. jeść mięsa określonych zwierząt itp. Król będący mistycznym małżonkiem kraju, jest mężem wszystkich kobiet swoich poddanych - z tej przyczyny nieślubne dzieci uznaje się za potomków panującego. Urodzenie takie nie przynosi hańby, a wręcz przeciwnie - w związku z domniemanym związkiem krwi z *ri* stanowi powód do chwały i dumy…

Król każdego z *tuatha*, mimo iż stanową one suwerenne jednostki polityczne, zależny jest od jednego z kilkunastu *nadkróli*, z których każdy podlega królowi jednej z prowincji, ci zaś *arcykrólowi* (*ard ri*) całego Erinu. Teoretycznie władcy wyższych stopni mają prawo do ściągania danin, żądania pomocy wojskowej podczas wojny i brania zakładników od podległych sobie *ri*, oferując w zamian stały zasiłek finansowy oraz pomoc wojskową w przypadku walki z sąsiadami. W praktyce przeważająca większość państewek podlega wyłącznie tytularnemu zwierzchnictwu.

Tuatha jest rządzone - oprócz *ri* - przez zgromadzenie wolnych członków klanów oraz radę złożoną z przywódców *fine* posiadających ziemię. Rada ma prawo wyboru i detronizacji króla.

WARSTWY SPOŁECZNE:

Erińczycy dzielą się na wolnych obywateli i poddanych (niewolnictwo rozumiane w klasyczny sposób jest tu prawie nieznane). Wolnymi ludźmi są członkowie tych *fine*, które posiadają ziemię. Wśród ogółu obywateli istnieje swoista warstwa uprzywilejowana, na którą składają się członkowie najbogatszych rodów. Głowy szlachetnych rodzin w praktyce rządzą całym klanem, opierając się na grupie swoich klientów (ich orszak nazywany jest *sluag*, co oznacza *słudzy*). Wysoką pozycję społeczną zajmują też posiadacze stad bydła - nazywa się ich *bo-aire* (właściciele). Pełną swobodą cieszą się również właściciele drobnych gospodarstwa rolnych, tworzących coś na kształt wolnych warstw kmieci. Gospodarz należący do tej grupy należący do tej grupy określany jest mianem *churl*.

Jeśli *churl* oddaje się pod opiekę szlachcica (z powodu kłopotów materialnych lub ze względu bezpieczeństwa), zobowiązuje się tym samym do składania mu hołdu oraz płacenia daniny w mięsie, warzywach i słodzie, a także wykonywania określonych posług. W zamian otrzymuje część stada głowy *fine*, nie rezygnując jednocześnie z większości swych uprawnień wolnego kmiecia i członka rodziny. Od tej chwili staje się *coer-cheli* - wolnym wasalem. Jeżeli jednak *coer-cheli* chce wejść w posiadanie większego stada, musi zgodzić się na ograniczenie swych praw i wolności osobistej, a także podjąć obowiązek goszczenia w swoim domu głowy rodziny wraz z jej orszakiem. Taki niewolny wasal nosi miano *doer-cheli*.

Niektórzy ludzi z własnej woli opuszczają swój klan i oddają się pod opiekę innego *ri*, *tana* lub głowy *fine*. W zamian za to otrzymują od nich ziemię (z której muszą później płacić określoną daninę), nie tracą jednak nic ze swej wolności osobistej.

AES DANA:

Aes dana to w języku Erinu *ludzie Danu*. Do tej grupy należą przede wszystkim artyści i mędrcy (druidzi, kapłani, filidzi, historycy i sędziowie, zwani brehonami) oraz rzemieślnicy.

Druidzi mieszkający dziś na Erinie dość znacznie różnią się od tych, których znają ludy kontynentu; wiele też zawdzięczają Padraigowi. Uznał on Erińskich bogów za emanację Dawnej Wiary, doprowadzając do łagodnego połączenia się obu religii (na przykład Rhyę utożsamił z Danu). Widząc iż - podobnie jak wyznawcy Dawnej Wiary - erińscy druidzi czczą święte gaje i kręgi, przypisał ich kontynentalnym pobratymcom Kult natury i życia (pomijając tym samym tradycję krwawych obrzędów, kultywowanych przez ich protoplastów). Padraig wprowadził ponadto rozróżnienie całego stanu na druida - człowieka (podążającego ścieżkami Dawnej Wiary) i na kapłana druidzkiego (właściwego celebransa owej religii, którym zostaje się po przejściu wielu trudnych prób. Na Erinie nie uznaje się takiego rozróżnienia -

miano druidów przysługuje tylko tym, którzy po długiej nauce oraz zdaniu trudnych i niebezpiecznych egzaminów dowiodą, że są godni służenia swym bogom oraz świętego stanu mędrców-kapłanów.

Prawdziwym druidem (tzn. druidem z Erinu) zostaje się od razu - to profesja początkowa. Charakterystyka druida z Hibernii jest podobna jak u kapłana druidzkiego (zobacz **ROZDZIAŁ V: RELIGIE & WIERZENIA** podrozdział **KAPŁAŃSTWO**). Warto jednak zwrócić uwagę na następujące różnice:

- tracą moc nakazy ochrony życia, przyrody i neutralności, obowiązuję staroświatowego druida, jest on bowiem kapłanem a nie ekologiem (na sąsiednim Albionie, gdzie Kult uległ pewnym modyfikacjom i złagodzeniu nie wolno krzywdzić żywych istot bez istotnej potrzeby)
- druid nie oddaje czci Dawnej Wierze jako takiej, lecz bogom uznawanym za wcielenie jej różnych aspektów; głównym bóstwem jest dla niego Danu - Bogini Matka
- w przypadku druida erińskiego należy zignorować wszelkie wzmianki dotyczące duchów opiekuńczych (erińscy i albiońscy druidzi ich nie posiadają). Jeśli napisane jest że druid otrzymuje ducha opiekuńczego to należy mu przedzieli *geas*
- druid nigdy z własnej woli nie zmienia profesji na inną, sprawowanie kapłaństwa jest bowiem dla niego największym z możliwych zaszczytów, zaszczytów utrata tej godności oznacza wielką hańbę i pomniejszenie wpływów
- druid uznaje istnienie innych bogów i nie prześladuje ich wyznawców, jednak oddaje cześć tylko Danu i jej dzieciom

Druidem zostaje się z powołania i stan społeczny nie ma tu nic do rzeczy. Aby osiągnąć cel, kandydat przechodzi trwającą dwanaście lat naukę, organizowaną w jednej ze specjalnych szkół. Przyszły kapłan poznaje tam tajniki Kultu, a także prawa, astronomię, geografię, historię, uczy się setek wierszy. Całą tą ogromną wiedzę musi dokładnie zapamiętać, bowiem druidzi rzadko czynią jakieś zapiski (wierzą, ze pismo odbiera słowom siłę i moc sprawczą). Jeśli kandydat dotrwa do końca nauki, otrzymuje zasłużoną nagrodę - jego prestiż i pozycja społeczna osiągają bardzo wysoki poziom. W trakcie zgromadzenia nikt (nawet król) nie może zabrać głosu przed druidem. Jeśli uzna on, że ktoś łamie odwieczne obyczaje i działa na szkodę bogów i swego ludu, ma prawo obłożyć winowajcę klątwą (polegającą na wyłączeniu z uczestnictwa w ofiarach). Nieszczęśnik jest traktowany na równi ze zbrodniarzami - wszyscy stronią od niego, unikają kontaktu i rozmowy; nie ma też prawa dochodzić sprawiedliwości ani sprawować żadnych godności. Druidzi są instytucją ponadplemienną - służą interesom konkretnego władcy lub ludu, lecz całego Erinu. W latach walki z najeźdźcami to oni właśnie stanowi duchową podporę idących do boju mieszkańców Hibernii.

Druidzi nie biorą udziału w wojnach, nie płacą danin, są zwolnienie ze służby wojskowej i powinności względem władców. Raz do roku, w święto wiosennego przesilenia, ściągają z całego Erinu, by spotykać się w świętym kręgu *Thare* (w królestwie Mide), gdzie omawiają swe sekretne sprawy. Nikt spoza ich bractwa nie ma wówczas wstępu. Co pewien czas dokonuje się również wyboru Arcydruida - zostaje nim ten z druidów, który cieszy się wśród pozostałych największym autorytetem. Gdy o zaszczyt ów ubiega się kilku równych sobie, o wyborze decyduje głosowanie.

Kiedyś do obowiązków druida należało też pełnienie sądów, jednak później zajęła się tym kasta brehonów. Jako że druidzi i brehonowie wywodzą się z tego samego zakonu, więc kształcą się razem. W szkołach druidów pobierają nauki także dzieci z rodów królewskich. Ich kształcenie trwa jednak znacznie krócej i nie jest tak szczegółowe, a ponadto obejmuje swym programem sztukę władania bronią. Najważniejsze tego typu ośrodki mieszczą się w grodach Cruachan i Mergah, położonych na północy wyspy.

Podstawową funkcją i obowiązkiem druidów jest sprawowanie Kultu. Są oni łącznikami ludzi z bóstwem, którego obecność niezbędna jest we wszelkich przejawach życia codziennego. Nie budują świątyń, oddając cześć bogom pod gołym niebem, w kamiennych kręgach i świętych gajach. Tam, odziani w białe szaty, dokonują swych obrzędów, nierzadko krwawych i okrutnych. W ofierze często składane są zwierzęta i ludzie przestępcy i/lub jeńcy wojenni).

BREHONOWIE & ICH PRAWA:

Każdy mieszkaniec Erinu podlega rygorom prawa zwyczajowego obowiązującego w jego stronach rodzinnych. Znawcami obyczajów są brehonowie - zawodowi prawnicy (często wędrowni), kształceni w specjalnych szkołach, w których uczą się na pamięć obowiązków i przepisów przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Brehon to nie tylko sędzia - może również interpretować prawo i tworzyć nowe przepisy (w oparciu o zaistniałe precedensy).

W państwach plemiennych nie ma nikogo, kto mógłby egzekwować prawo. Jednak autorytet pradawnego obyczaju i presja społeczna są tak potężne, iż bardzo rzadko zdarza się, iż ktoś uchyla się od wyroku. Ten, kto nie stosuje się do wyroku brehona lub nie chce się przed nim stawić, zostaje wyjęty spod prawa. Jeśli w sporze o użytkowanie ziemi jej faktyczny posiadacz unika stawienia się przed sądem, skarżący powinien w obecności świadków trzykrotnie przejść ze swoim stadem przez sporny teren. Za trzecim razem musi tam pozostać i rozpalić ognisko. Jeżeli i wtedy oskarżony nie chce przyjść przed oblicze brehona, grunt staje się własnością skarżącego.

W sprawach o zwrot długu (*dliged*) wierzyciel może od zachodu słońca do świtu pościć pod drzwiami domostwa dłużnika, co zmusza tego ostatniego do podjęcia głodówki. Jeśli ją przerwie, to musi zwrócić dług podwójnie; jeśli zdecyduje się ugościć swego wierzyciela, ma równocześnie obowiązek wyraźnego oświadczenia czy oddaje należność, czy też zamierza stawić się przed sądem.

Morderstwo karane jest grzywną, lecz jej wypłaty może zażądać tylko najbliższy krewny ofiary. Wysokość kary zależy od pozycji społecznej zamordowanego: zabójstwo wolnego obywatela kosztuje *cenę ciała* (siedem niewolnic) oraz *cenę honoru*. W przypadki zabójstwa *ri* suma odszkodowania wyniesie siedem niewolnic lub trzydzieści jeden krów lub trzydzieści pięć sztuk mniej wartościowego bydła. Za zabicie króla prowincji płaci się dwadzieścia jeden niewolnic, zaś cena śmierci *ard ri* to dwadzieścia osiem niewolnic lub odpowiednia liczba bydła. Nie poddanie się wyrokowi lub niestawienie się przed sądem powoduje wyjęcie winowajcy spod prawa; każdy może wówczas bezkarnie zabić przestępcę i członków jego *fine*. W razie niemożności zapłacenia grzywny jedynym honorowym wyjściem jest dobrowolne wygnanie (czasem powoduje to banicję całych rodów). Odpowiednio mniejsze kary płaci się za zranienie lub obrazę adwersarza. Ranny może ponadto zażądać, aby winowajca uiścił koszty leczenia i opieki.

FILIDZI:

Słowo *file* (filid) oznacza w mowie Erinu poetę. Poeta to dla mieszkańców Zielonej Wyspy nie tylko twórca wierszy czy wędrowny pieśniarz, lecz także filozof, przekładający na język ludzkich doznań odwieczne prawa natury, troskliwie opiekujący się przeszłością - w pełni świadom, iż bez niej nigdy nie zaistnieje przyszłość. Pełniąc rolę wieszcza poeta nie prorokuje jednak, lecz zapala w duszach słuchaczy płomień uczuć, wskazując im drogę, którą powinni podążyć w swym życiu; dodaje otuchy w chwilach próby, śmieszy, gdy jest czas na zabawę.

Wśród Erińczyków wyróżnić można trzy kategorie filidów: ollavów - odpowiednik staroświatowych *bardów*, filidów właściwych - staroświatowy *minstrel* i bardów - w Starym Świecie odpowiada mu *trubadur* (sprawę komplikuje nieco fakt, iż tym ostatnim mianem określa się również poetów w ogóle).

Nauka przyszłego filida trwa dwanaście lat. W toku edukacji poznaje on tajniki gramatyki, filozofii, historii i geografii, prawa i obyczaje, stare opowieści i poematy, sztukę układania poezji, język bardów oraz ogamy. Po zakończeniu studiów otrzymuje brązową różdżkę i tytuł barda (*trubadura*) - wędrownego poety niższej rangi - oraz możliwość zdobywania kolejnych stopni wtajemniczenia: srebrnej różdżki filida (*minstrela*) i złotej ollava, nadwornego poety władcy (*barda*).

Ollav to rodzaj łącznika między władcą a naturą - sygnalizuje zło, które dzieje się na dworze i chwali piękno, które zdoła tam dostrzec. Bierze udział w koronacji monarchy, wręczając mu berło. Nadworny poeta tworzy w zaciemnionej komnacie, specjalnie wydzielonej do jego dyspozycji: układa się na łożu i - zamknąwszy oczy - obmyśla nowe poematy.

Poza służbą na dworze *ri* ollav pełni obowiązki przywódcy poetów niższego stopnia. Nosi tytuł *ollav ri dan* (co oznacza przełożonego społeczności królewskich poetów), przewodząc około trzydziestu filidom. Jego następcą może zostać filid bez tytułu ollava, skupiający wokół swej osoby około piętnastu filidów i bardów niższej rangi.

Poeci wyższych rang rzadko śpiewają pieśni przy własnym akompaniamencie. Czyni to za nich specjalny harfista (*cruitire*) - członek *aes dana* o niższej pozycji; gra potrącając struny długimi, specjalnie spiłowanymi paznokciami. Struny wykonuje się z włosia lub jelit (wtedy harfa nazywa się *cruit*), czasami również z metalu (*clairseach*).

Poeci mają prawo do tworzenia satyr - *aer*. Jest ich kilka rodzajów - od obelżywych rymowanek, przez bardziej wyrafinowane poematy, aż po szczególnie ostrą *glam dicend* (do której mają prawo tylko ollavowie). Publiczna prezentacja *glam dicend* może się zakończyć wyklęciem i banicją szydercy, dlatego też decyzję o jej ułożeniu oraz wykonaniu filidzi podejmują dopiero po wspólnej naradzie.

OSTMENI:

Mianem Ostmenów określa się w Erinie zamieszkujących miasta potomków osadników z Norski. Dziś nie stanowią oni już raczej odrębnej grupy narodowościowej, lecz formację społeczno-prawną. Mówią po erińsku, noszą erińskie imiona i nazwiska, przestrzegają erińskich obyczajów. Różnią się strojem, podążającym za modami z kontynentu, oraz tym, iż nie podlegają prawu brehonów, lecz miejskiemu, które jest takie same, jak w grodach Starego Świata. Oznacza to, że obejmuje ich jurysdykcja sądów ławniczych oraz władza wójta lub burmistrza; mogą być skazani na karę śmierci lub okaleczenia za sporą część przestępstw. Uznają jednak władzę tego *ri*, na którego terytorium znajduje się miasto. Spośród Ostmenów rekrutuje się większość kupców.

NORRANOWIE:

Norranowie zostali zepchnięci na wschodnie wybrzeże wyspy, gdzie liniami potężnych umocnień odgrodzili się od napierających na nich klanów. Nic więc dziwnego, że kraj ten nazwano Twierdzą. Norranowie, żyjący w Twierdzy nie różnią się obyczajami i prawami od swych pobratymców z Albionu. Wprowadzona przez nich administracja oparta jest mniej więcej na takich samych zasadach, co w ich ojczyźnie - z tą jednak różnicą, iż na jej czele stoi wicekról, tytułowany justycjarzem. Sądy sprawuje organ, zwany Ławą Justycjarską; istnieją też urzędy w rodzaju kanclerza lub skarbnika. Rada Justycjarska zasięga opinii u tzw. Rady Tajnej, złożonej z przedstawicieli rycerstwa oraz co znaczniejszych mieszkańców miast. Rada Tajna stanowi coś na kształt parlamentu i zbiera się corocznie.

JĘZYK:

Spora część mieszkańców Erinu nie zna żadnego z dialektów Starego Świata: posługują się pradawną mową, wywodzącą się jeszcze sprzed czasów, w których Sigmar tworzył podwaliny przyszłego Imperium. Ów język to *ghaelice* (czyli *słowa ludu Gael*). Mowa ludzi z kontynentu przybyła na wyspę wraz z Pandraigiem i norrańskimi najeźdźcami. Choć uważana jest za język wroga, mieszkańcy miast i Twierdzy z konieczności biegle się nią posługują; dwujęzyczni są także Erińczycy ze wschodnich obszarów kraju.

ALFABET:

Na co dzień Erińczycy używają zwykłego alfabetu staroświatowego. Ich mędrcy znają jednak pradawne, tajemne znaki - tzw. Ogamy (legenda mówi, że ich twórcą był dobry bóg Ogma). Używa się ich do określenia sekretnych zapisków, korespondencji, a nawet inskrypcji na grobowcach. Litery tego alfabetu, zapisane przy zachowaniu odpowiedniego rytuału, mają wielką magiczną moc - podobną do tej, jaką martwe przedmioty uzyskują dzięki zdobiącym je krasnoludzkim runom.

KRÓLESTWA OGRÓW:



yzykant, który odważałby się wyruszyć ze Starego Świata w kierunku Gór Krańca Świata, przemierzyć je i ruszyć dalej, trafiłby na spowite popiołem Mroczne Ziemie. Gdyby następnie udało mu się pokonać syczące, muliste trzęsawiska poprzecinane rzekami lawy i uniknąć włóczących się po okolicy band hobgoblinów i goblinów, dotarłby do Wyjących Pustkowi. Podążając dalej musiałby bezpiecznie przejść między Kikutem Demona - cytadelą Krasnoludów Chaosu, a złowrogą i przysadzistą Czarną Fortecą, by na horyzoncie jego oczom ukazał się rozległy łańcuch górski. Jeśli obrałby drogę wiodącą przez tutejsze jałowe ziemie i przeprawił się przez zbrukane nurty Rzeki Ruiny, wkroczyłby w końcu do Królestw Ogrów i dopiero tu zrozumiałby, czym jest prawdziwa groza.

Powiada się, że śmierć w Ogrzych Królestwach przywdziewa tysiąc różnych masek. Tak naprawdę z górą połowa przybiera wygląd szeroko rozwartych szczęk. W tym niegościnnym świecie można spotkać gatunki zwierząt całkowicie niegroźnych dla dorosłego człowieka - jest ich jednak naprawdę niewiele. W Górach Lamentu królują drapieżnicy i nawet roślinożerne jaskiniowe zwierzęta natura wyposażyła w zabójcze atrybuty. Jednak prawdziwym zagrożeniem dla podróżnika, który wkroczyłby na to terytorium, pozostają ogry.

Ogrze Królestwa leżą w dolinach, a ziemie plemienia wyznacza zasięg wzroku Tyrana. Mimo, że może brzmieć to wyjątkowo niejasno i zdaje się być niepraktyczne, to każdą z dolin otaczają ostre zbocza, co sprawia, że to umowne wyznaczanie granic w zupełności wystarcza. Terytorium Tyrana wyznaczają również górskie przełęcze i spływające z gór dopływy Rzeki Ruiny, które w naturalny sposób oddzielają od siebie królestwa.

Wyznaczanie precyzyjnych granic nic by nie zmieniło, ogrzy apetyt na prowadzenie wojen i tak prowadziłby do ciągłych konfliktów. Gdy ogry osiedliły się przed wiekami w Górach Lamentu, rozgorzała plemienna wojna o terytoria, która pochłonęła dwie trzecie populacji, zanim w końcu jej zaprzestano. Echa konfliktu są ciągle żywe i w miarę rozrastania się plemion powracają stare spory. Silniejsze plemiona od stuleci niezmiennie pożerały słabszych i dzięki temu liczba ogrów utrzymywała się na względnie stałym poziomie.

Ale czasy się zmieniły. Dzięki stalowej woli, sile osobowości i rozmiarom skarbca Tłuściusza Złotego Zęba, Wszech-Tyrana Ogrzych Królestw udało się zjednoczyć plemiona pod jednym brzuchem. Znaczącą rolę w zjednoczeniu odegrała służąca mu za oczy i uszy siatka gnoblarskich szpiegów i posłańców. Obecnie plemię ogrów, które wypowie wojnę sąsiadom, naraża się na interwencję klanu Złotego Zęba, najliczniejszego i najlepiej uzbrojonego plemienia ogrów. Przywracają oni porządek szybko i skutecznie. Nowy ład spowodował rozrost populacji i niektóre plemiona rozpoczęły kolejną wędrówkę na zachód. Raz do roku ogry świętują osiągnięte pośród nich zawieszenie broni podczas Wielkiej Uczty wydawanej przez Wszech-Tyrana w dniu Święta Mięsa.

WIELKA UCZTA:

W każdym Ogrzym Królestwie, honorowe miejsce zajmuje porośnięty mchem menhir, na którym wyryto symbol plemienia. Nosi on miano Zęba Trzewi i choć sam w sobie nie jest święty (ogry składają ofiary w Trzewiodołach), to służy plemionom w osiąganiu duchowej jedności. Zęby Trzewi przynosi się na wielką ucztę i układa z nich szeroki krąg, który symbolizuje zęby Przepastnych Trzewi. Wielka Uczta odbywa się na zboczach wulkanu, zwanego Ognistą Paszczą i trwa z górą tydzień.

Noszenie Zęba Trzewi to ogromny zaszczyt, który może spotkać jedynie Tyrana, jego Pięściarzy lub Żelazobrzuchów. W czasie drogi przekazują sobie brzemię, by wreszcie złożyć je u stóp Ognistej Paszczy. Dopiero po ułożeniu kręgu z Zębów Trzewi uczta rozpoczyna się na dobre. Wszystkie spory Tyranów rozstrzyga się wewnątrz kręgu w pojedynkach nagich brzuchów, które niezmiennie kończą się rozlewem krwi. Są to najdziksze z możliwych, wywołujące wielkie emocje walki, które służą zażegnaniu wszelkich plemiennych niesnasek, zanim rozpocznie się tygodniowe ucztowanie.

Ząb Trzewi Tłuściusza Złotego Zęba jest (co nie dziwi) ze szczerego złota i zawsze układa się go w kręgu na honorowym miejscu. Dziwnym zbiegiem okoliczności wielu bogatych Tyranów wprawia w dziąsła złoty ząb, by jeszcze lepiej ucieleśnić wyobrażenie swojego bóstwa.

Co kilkaset lat niebo nad Ogrzymi Królestwami staje w płomieniach. Położony z samym sercu wulkan, znany jako Ognista Paszcza, wybucha. Ogrzy Rzeźnicy uważają, że erupcja to efekt piekielnego paktu zawartego między słońcem, a Przepastnymi Trzewiami. Nic więc dziwnego, że wulkan ma dla ogrów istotne znaczenie religijne. Jest również miejscem częstych pielgrzymek tych, którzy z jakichś powodów nie mogą odszukać samych Trzewi.
Ognista Paszcza jest stale aktywna. Lawa wrze i wycieka na zbocza, co przywodzi na myśl kocioł z gotującym się mięsem. Wydawana u stóp wulkanu Wielka Uczta nieuchronnie kończy się śmiercią tych ogrów, których żołądki nie były w stanie wytrzymać tygodnia ciągłego obżerania się mięsem. Zawsze znajdą się tacy, którzy ostatniego dnia Uczty odmawiają posiłku. Ich rozdęte brzuchy nabrzmiewają i wybuchają pod ciśnieniem strawionego jedzenia. Uważa się, że ogry te były heretykami, które dopuściły się śmiertelnego grzechu odmowy pożywienia w cieniu półboga. Ich ciała unosi się na szczyt i strąca z Ognistej Paszczy w odmęty wrzącej lawy. Taki los spotka każdego, kto podczas Wielkiej Uczty obrazi Trzewia.

SZLAK KOŚCI SŁONIOWEJ:

Szlak handlowy, znany jako Szlak Kości Słoniowej, przecina cały kontynent i jest jedyną przejezdną drogą, prowadzącą ze Starego Świata przez niebezpieczne ziemie Wschodu, aż do samego serca Wielkiego Kitaju. Jednak nawet podróż szlakiem to ryzykowne przedsięwzięcie. Wielką Karawanę porównać można bez przesady do wędrownego miasta, a jej wozy ciągną się milami. Droga prowadzi przez najniebezpieczniejsze i najbardziej niegościnne zakątki znanego świata, nic więc dziwnego, że towary i kupcy są pilnie strzeżeni przez zbrojnych. Karawany są nieustannym celem napadów ze strony jeźdźców wilków, Krasnoludów Chaosu, skavenów, gigantów, ogrów, czarnych orków, jaskiniowych bestii, hobgoblinów, wielkich skorpionów i mrocznych, nienazwanych, istot nocy. Najczęściej do ochrony zatrudnia się całe klany ogrzych najemników, dla których jest to bardzo zaszczytna rola, wiążąca się ze złotem, dobrym jedzeniem i nieustannym zagrożeniem - żyć nie umierać!

Szlak Kości Słoniowej prowadzi z wielu miast Starego Świata do Gór Krańca Świata i dalej obok krasnoludzkiej fortecy Karak Drazh do Przełęczy Śmierci. Pokonuje zdradzieckie, nawiedzone góry, by zagłębić się w Mrocznych Ziemiach, gdzie mija Ponury Kieł, górę opanowaną przez gobliny, tu skręca na północny-wchód i klucząc dociera do Wyjących Pustkowi. Równinę stale nawiedza porywisty wiatr, wichura zawodzi i wyje, a pośród niej da się słyszeć szepty tych, którzy ongiś umarli na tej potępionej ziemi. Pośrodku tej krainy stoją dwa gigantyczne głazy zwane Strażnikami. Mijając je, szlak prowadzi przez serce jałowych pustkowi, które należą do ziem Krasnoludów Chaosu. Karawana musi mieć najprzedniejszą i liczną eskortę, by dotrzeć tak daleko bez strat.

Strażnicy, para nadzwyczaj wielkich głazów, sterczących ze spopielonej równiny, leżą w samym sercu Wyjących Pustkowi. Jest to jedyne miejsce, które oferuje względne bezpieczeństwo, jeśli zapomnieć o bliskości Czarnej Fortecy i Kikuta Demona - upiornej cytadeli, która pozostaje siedzibą popleczników Chaosu. U stóp Strażników odbywa się handel wymienny: można tu zdobyć nosorożniki, futra, prowiant i wszystko, co posłuży przeprawie przez góry. W tym miejscu karawana decyduje się często na wymianę eskorty przed kolejnym etapem podróży. W stromych, pionowych skałach woda wydrążyła przez wieki szereg szybów, świetlików i tuneli, które służą za gniazda i skrytki gnoblarów. Sieć skalnych tworów jest również przystanią dla niezliczonej

liczby przemytników i awanturników, którzy dniem i nocą włóczą się w pobliżu.

Za Strażnikami Szlak Kości Słoniowej odłącza się od głównej drogi na wschód i Korzennego Szlaku, wiodącego na południe do Świńskiego Targu, osady handlowej u ujścia zbrukanej Rzeki Ruiny. Jest to o wiele bezpieczniejsza trasa, gdyż podróżnik po ominięciu siarkowych otchłani Pustki Azagoth znajdzie się w dzikiej, praktycznie niezamieszkałej ojczyźnie wzgórzowych goblinów, która rozciąga się, aż do granic cywilizowanego świata.

Ze Świńskiego Targu Korzenny Szlak kieruje się na wschód ku odległemu Indowi, Krainie Tysiąca Bogów. Kluczy po północnym pograniczu Indu skrajem potężnego pasma górskiego, pośród którego znajdują się klasztory Zakonu Niebiańskiego Smoka. Tajemniczy mnisi słyną w świecie jako niezrównani i wielce agresywni wojownicy. Wierzą, że drogą do oświecenia jest przemoc, ascetyczna medytacja i ciągły trening. Rozwinęli ponoć umiejętność ziania ogniem i biegania po powierzchni wody.

Tymczasem Szlak Kości Słoniowej wiedzie wzdłuż jednego z dopływów Rzeki Ruiny wprost w wysokie góry. Czyhają tu nowe niebezpieczeństwa, z ogrzymi plemionami i ich zniewolonymi gnoblarami na czele. Paradoksalnie to ci ostatni stanowią tu większy problem. *Cywilizowane* ogry, szczególnie poddani Tłuściusza Złotego Zęba, odnoszą się do wielkich karawan z ogromnym szacunkiem i jeśli nie są w palącej potrzebie, nie atakują ich. Co więcej, zdarza się, że ogry stają w jej obronie. Inaczej ma się sprawa z gnoblarskimi złomiarzami o lepkich palcach. Członkowie tego nędznego klanu (zwani przez podróżujących w karawanach Staroświatowców Srokami), wywodzącej się ze wzgórzowych goblinów, zdają się być wszędobylscy. Kręcą się przy wozach i kradną praktycznie wszystko. Łupy uwożą w szmelc-karawanach - nędznej parodii Wielkiej Karawany. Pokonując Ogrze Królestwa, podróżnik narażony jest na ataki szablozębnych, dzikich gorgerów, głodnych jaskiniowych bestii i, co gorsza, musi pokonać okrutny klimat i dotkliwy mróz. Po przeprawieniu się przez Góry Lamentu, karawany docierają w rejon Starożytnych Twierdz Tytanów.

STAROŻYTNE TWIERDZE TYTANÓW:

Łańcuch górski, rozciągający się na wschód od Królestw Ogrów, jest niewyobrażalnie wysoki. Przy jego potężnych szczytach, Góry Lamentu wypadają nad podziw blado. Nawet niższe stoki toną w chmurach i podróżnik może sobie tylko wyobrazić ich prawdziwą wielkość. Powietrze jest tak rozrzedzone, że zwykły człowiek nie jest w stanie wspiąć się wyżej i zmierzyć z potęgą tych gór. W zamierzchłej przeszłości były one siedzibą cywilizacji inteligentnych gigantów, nazywanych Tytanami. Tytani uformowali skały w megalityczne zamki. I tak z morza chmur, na tle błękitnego nieba, wyrastają wyspy skał, na których wzniesiono potężne cytadele. Zamieszkująca je rasa prowadziła pustelnicze życie, nie dbając o sprawy toczące się daleko w dole i schodziła na niższe stoki tylko po to, by wypasać stada wielkich mamutów zamieszkujących, położone u stóp gór, płaskowyże.

Pojawienie się Przepastnych Trzewi spowodowało, że ogry zamieszkujące położone o setki mil stąd ziemie, podjęły pierwszą, naznaczoną głodem wędrówkę, uciekając w góry przed zbrodniczymi zapędami nowego bóstwa. ich przybycie rozpętało na górskich stokach walkę na niespotykaną skalę. Z punktu widzenia Tytanów, ogry były niczym szarańcza, która pożerała wszystko, co stanęło na jej drodze, niszcząc wszelkie życie i wyrzynając bez opamiętania stada mamutów. Rozgorzała wojna nad chmurami. Ogry miały zdecydowaną przewagę liczebną, a z upływającym czasem rosły w siłę. Po wieloletniej walce rasa Tytanów została ostatecznie pobita, a jej niedobitki pożarto do ostatniej kostki podczas wielkiej uczty. Jakby tego było mało, ogry wspięły się na szczyty i strąciły zamki Tytanów w doliny.

Jedynymi śladami po ongiś dumnej rasie są potężne ruiny, które stoczyły się ze stoków i zalegają na przełęczach u stóp gór. Szlak Kości Słoniowej wiedzie jedną z nich, omijając olbrzymie pozostałości, które kiedyś składały się na podzamcza starożytnych podniebnych bastionów. Opustoszałe miasto megalitów to jeden z bezpieczniejszych etapów drogi, gdyż ruiny twierdz Tytanów nawiedzają jedynie cienie.

ZŁOWROGIE PUSTYNIE:

Karawany, którym udało się pokonać góry, czeka teraz wiodąca na północny wschód, wiodąca w kierunku Kitaju, droga przez Złowrogie Pustynie. Po obu stronach szlaku ustawiono ołowiane ekrany, które mają chronić podróżnych przed zagrożeniami pochodzącymi z jałowej ziemi. Na czas przeprawy przez pustynie wozy są szczelnie sznurowane. Po prawdzie, na rozciągającym się wokół pustkowiu trudno o żywe stworzenie. Trafiają się na wpół obłąkani ogrzy pielgrzymi, ale ci są niegroźni. W piaskach kryją się wprawdzie wielkie czarne owady o ostrych niczym brzytwa odnóżach, a ich roje czyhają na nieostrożną ofiarę, lecz nie one przyczyniły się do niesławy Pustyni. Choroby, agorafobia, gorączka, głód, odwodnienie, mutacje i zatrucia: oto co niechybnie spotka każdą karawanę na ostatnim etapie podróży. Za Złowrogimi Pustyniami czekają na podróżnych ryżowe pola, które oznajmiają im, że oto dotarli oni do Wielkiego Kitaju. Jakżesz wielkie musi być jego bogactwo, skoro zrekompensować ma kupcom trudy tej niebezpiecznej podróży i na dodatek, w imię rozwoju handlu, zaspokoić ich ludzką chciwość.

Niesławna góra Oprych to potężny szczyt, którego korona tonie w chmurach. Pośród ogrów rozpowszechnione jest mniemanie, że skała żyje. Powodem tego przekonania jest fakt, że tych, którzy w swej głupocie czy odwadze, zdecydowali się na pokonanie jej lodowych zboczy, góra grzebie niezmiennie pod tonami kamieni, głazów i mokrego śniegu. Mieszkańcy Ogrzych Królestw wierzą, że jest to sposób, w jaki Oprych się odżywia - zamyka skalne szczęki na tych, którzy ośmielą się budzić go ze snu. Nawet uderzenia lekkich czekanów wystarczą, by góra pogrzebała śmiałka w lodowym grobowcu, więc ci, którzy chcą zmierzyć się z jej zboczami, muszą podjąć wspinaczkę z pomocą gołych rąk. Wspięcie się na wyższe stoki Oprycha postrzegane jest przez ogrów jako wielki wyczyn, a temu, komu udało się tego dokonać, pisana jest godność Tyrana swego plemienia.
Bardziej wykształcony obserwator jest w stanie bez trudu zauważyć, że tajemnica Oprycha i niezliczonej liczby lawin, które schodzą z jego stoków, kryje się w jego niezwykłym kształcie. I tylko w naprawdę prymitywnym społeczeństwie mogła zrodzić się jego niesławna reputacja. Jednak ogry wiedzą lepiej - Oprych jest dla nich potężnym przeciwnikiem, a jego moc dorównuje jego wielkości.

GÓRY LAMENTU:

Królestwa Ogrów leżą pośród urwistych dolin i nieprzebytej sieci jaskiń Gór Lamentu. Wśród ich potężnych szczytów żyją rozmaite stworzenia. Zwierzęta wybierają raczej łagodniejsze wzgórza otaczające górskie łańcuchy niż ostre, smagane wiatrem wierzchołki wysokich gór, gdzie trudno o pożywienie, a warunki atmosferyczne praktycznie uniemożliwiają przetrwanie.

W najwyższych, ośnieżonych partiach gór, pośród oślepiająco białych zasp, żyją Yeti. Tylko one są w stanie przeżyć w nieprzyjaznym środowisku siarczystego mrozu i bezlitosnych lodowych burz. Ich nadnaturalna odporność wynika z faktu, że rodziły się pośród wysokich gór już wtedy, kiedy rasa ogrów była jeszcze młoda. Zamieszkują inkrustowane lodem pieczary, do których znoszą kości ludzi i zwierząt, które padły ofiarą ich mroźnych oddechów i twardych jak żelazo szponów.

Poniżej wiecznego śniegu, na przełęczach pokrytych porostami żyją powolne i długowieczne mamuty - góry mięśni, tłuszczu i splątanych włosów. Ich potężne ciosy mają wielką wartość dla handlarzy z Jedwabnego Szlaku. Lecz myśliwych przyciąga w wysokie góry nie tylko bezcenna mamucia kość. Dorosły mamut to zapas czerwonego mięsa dla całego plemienia, a ten, kto go upoluje i na dodatek zdoła przyciągnąć ubite cielsko do Ogrzych Królestw, zyska szacunek i zostanie stosownie uhonorowany podczas uczty. Nagrodą będzie przywilej skosztowania na przystawkę mamuciego móżdżku oraz ogromnego mamuciego serca na trzy kolejne dania.

Im dalej w dół górskich zboczy, tym bardziej można się obłowić. Tam gdzie może rozwijać się fauna i flora, łatwiej o zwierzynę. Łosie toczą tu zaciekłe pojedynki i przywództwo stada. Szablozębne pilnują przełęczy, gotowe rozerwać na strzępy każde stworzenie, które odłączy się od grupy. Na stokach pasą się wędrowne stada nosorożników. Ich szarża jest w stanie zrównać z ziemią każde potencjalne zagrożenie, a rozpędzone zwierzęta wprawiają ziemię w drżenie.

Najgroźniejsze stworzenia zamieszkują w dolinach Gór Lamentu. Ogry, bo to o nich mowa, polują, zabijają i zjadają wszystkie górskie stworzenia. Uzbrojeni w okute żelazem maczugi i ogień, działają z determinacją płynącą z głębin przepastnych żołądków; są w stanie ubić wszystko: czy to jaskiniowego niedźwiedzia, czy mroźnego olbrzyma. Dzień w dzień śnieg pokrywają nowe ślady krwi. To ogry znoszą do swych jakiń kolejne dostawy świeżego mięsa.

Pośród rozpadlin i lodowych szczelin Królestw Ogrów, żyją w swoich slumsach gnoblary, które przywędrowały tu z pogórzy, by szukać u ogrzych panów wątpliwej ochrony. Jest to chciwa i pasożytnicza rasa. Roi się wśród wzgórz, śledząc, okradając, a nawet napadając na karawany przemierzające ich ziemie. W pojedynkę nie są groźniejsi od szczenięcia psa czy wilka, lecz gnoblary mają w zwyczaju poruszać się wielkimi rojami, a wtedy są naprawdę niebezpieczne. Jeśli rozplenią się na jakimś obszarze, bardzo trudno się ich pozbyć.

OGRY:

W bezpośredniej walce Ogr wart jest pół tuzina ludzi. Dorosły Byk (jak mówi się w plemionach na dojrzałego osobnika) mierzy ponad dziesięć stóp i jest szeroki w pasie na z górą pięć. Zwieńczeniem zwalistego ciała jest osadzona na szerokim karku potworna głowa. Porastają ją strąki tłustych włosów i choć ciało jest najczęściej gładkie niczym głaz, to nie spotkasz Ogra bez zarostu. Ogr pochłania ogromne ilości pożywienia, wpychając je do ust pełnymi garściami, a szczecina na twarzy zatrzymuje te kęsy, które nie trafiły do przepastnej paszczy. Zęby są szeroko i ostre niczym kły bestii. Potężną ręką, której obwód odpowiada szerokości klatki piersiowej człowieka, Ogr jest w stanie wybić dziurę w ścianie domu. Nogi ma grube i nie znające zmęczenia - muszą w końcu unieść nie lada ciężar.

Tylko głupiec mógłby pomyśleć, że ogromne cielsko Ogra to tłuszcz. Tłuszcz stanowi tylko warstwę ochronną, pod którą kryją się mocne, doskonale wyrobione mięśnie. Skóra pokrywająca ciało jest wytrzymała niczym dobrze wyprawiony skórzany napierśnik i o wiele grubsza. Sam Ogr jest tak odporny, że nawet przebity kopią jest w stanie wyprowadzić celną

ripostę. Nie ma jednak najmniejszej wątpliwości, że najbardziej godny uwagi jest Ogrzy brzuch.

Dla przeciętnego Ogra brzuch jest sprawą najwyższej wagi, zarówno w społecznym, duchowym, jak i fizycznym sensie. Właściciel ogromnego brzuszyska będzie postrzegany jako osobnik silny i bogaty - w końcu stać go było na ilości pożywienia, które zaowocowały takim, a nie innym obwodem pasa. Również cała religia Ogrów obraca się wokół jedzenia, a żarłoczni Rzeźnicy głęboko wierzą, że ta prosta czynność pozwala im na kontakt z ich prymitywnym bogiem. Być może dzieje się tak dlatego, że żywotne organy Ogrów leżą znacznie niżej niżu ludzi. Ochrania je plątanina nad podziw mocnych, zespolonych mięśni, a w nich z kolei drzemie siła tak potężna, że mogą skruszyć, rozdrobnić i strawić właściwie wszystko, co trafi do przepastnego żołądka. Dla przeciętnego Ogra nie ma nic bardziej cennego od jego własnego brzucha. Nic więc dziwnego, że wnętrzności chroni potężnym, okrągłym nabrzusznikiem. Zwykle wykonany z metalu, wykuty bądź odlany z formy ochraniacz nosi wyryty symbol plemienia z którego ogr pochodzi. Nabrzusznik spina się potężnym pasem, za który często chowa się również broń.

Wspomniany nabrzusznik i para funkcjonalnych, choć okropnie brudnych spodni składa się na całość ubioru przeciętnego Ogra.

Choć zdarza się, że bogatsi kupią bądź złożą do kupy coś na kształt pancerza, to większość wyrusza na wojnę z odsłoniętym torsem, prezentując dumnie prymitywne tatuaże i wojenne barwy. Ogry noszą podkute żelazem buty, które służą do kopania przeciwników, co często kończy się śmiercią tych ostatnich. Podczas wypraw w śnieżne, górskie rejony wkładają skóry zwierząt upolowanych na stokach. Każdy Ogr włada własną maczugą, której używa zwykle do ogłuszenia swej ofiary, by wleczona do jaskini nie wykrwawiała się bez potrzeby. Maczugi zwyczajowo oprawia się metalem, wykańcza kolcami bądź ćwiekami. Prymitywne zdobienia mówią wiele o statusie właściciela - ktoś używający zwykłej palki uważany jest za szczególnie biednego bądź będącego w potrzebie. Ogr ufa swojej maczudze i pożre ją jedynie w ostateczności.

Uczeni opisują Ogry jako grube niczym kloce. Uważają też, że poziom rozwoju umysłowego pozwala im na zbicie ze sobą dwóch desek, które posłużą zapewnie do zmasakrowania kogoś. Jest w tym wiele prawdy, bo chociaż w istocie rasa ta nie stworzyła nic trwałego, to może się pochwalić zadziwiającą zdolnością do tworzenia prymitywnych broni ze wszystkiego, co wpadnie jej w ręce. Rozwinęła również handel z innymi rasami, potrafi zarabiać na najemnym wojowaniu, a w bitwach używa wojennych machin. Powiada się, że Góry Lamentu są nad wyraz niegościnne, a wszystko, co trafia do Ogrzych Królestw, przepada - jeśli owo coś jest niejadalne to i tak w ciągu kilku godzin od znalezienia znajdzie niezawodnie jakieś zastosowanie.

Głód zniszczenia jest u Ogrów równie silny jak apetyt na jedzenie. Nawet w czasach względnego pokoju oddają się one ciągłym polowaniom na dzikie bestie zamieszkujące w górskich jaskiniach i, oczywiście, stale walczą między sobą. Ogry słyną ze swej lubości do podróżowania i można je spotkać w najdalszych zakątkach świata. Służą jako najemnicy, walcząc w niewielkich grupach, a po ich bytności pozostaje stosunkowo niewiele śladów. Zupełnie inaczej wygląda sprawa dużych wędrówek Ogrów. Przemieszczające się plemię niszczy wszystko, co stanie na jej drodze i pożera praktycznie wszystkich napotkanych mieszkańców przemierzanych krain. Upłyną dziesiątki lat, zanim wyjałowiona przemarszem ziemia zabliźni rany. Na szczęście takie wędrówki zdarzają się niezwykle rzadko.

Ogry są kompletnymi analfabetami. Historię zapisują w formie ściennych malowideł i hołubią tradycję przekazu ustnego (a może raczej przechwalania się), który trafia w końcu do mitów i legend ich cywilizacji. Jedno z najwcześniejszych podań traktuje o Starym Kamiennym Brzuchu, Ogrze, któremu udało się pewnego wieczora pochwycić i połknąć słońce. W nocy słońce tak paliło jego trzewia, że rano, chcąc nie chcąc, musiał je wypluć. Mitologia Ogrzych królestw przepełniona jest heroicznymi czynami ich mieszkańców (najczęściej mocno przesadzonymi) i hołdami ku chwale ich ogromnej siły.

GNOBLARY:

Gnoblary są krewnymi zwykłych goblinów - plagi Starego Świata. Są to niewielkie stworzenia sięgające dorosłemu mężczyźnie do pasa. Są podłe, lecz obdarzone sprytem, który rekompensuje częściowo ich fizyczną słabość. Cherlawe ciała wieńczy potężnych rozmiarów głowa. Mają kościste ręce i zręczne, szerokie dłonie. Gnoblary, pomimo niepozornych kształtów, są stosunkowo silne w nogach i plecach, a to dlatego, że ich panowie przystosowali ich do noszenia ciężarów, w myśl zasady, że i tego, co padł można użyć…, choćby jako podnóżka.

Najbardziej rzucającą się w oczy częścią gnoblara pozostaje bez wątpienia jego nos: krągła, odstająca bulwa, która może wyczuć zbliżającego się drapieżnika z odległości kilku kilometrów. Po obu jego stronach sterczą wielkie, trójkątne uszy, które działają niezależnie od siebie i łowią każdy, najcichszy nawet szmer. U nieszczęśliwego gnoblara uszy zwisają w dół niczym postronki, u szykującego się do boju strzygą w górę, co prawdopodobnie ma mu nadać groźniejszy wygląd, bądź sprawić wrażenie, że jest wyższy. Gnoblary przekonały się już dawno, że najbardziej groźny i postawny wygląd uzyskują, stając między nogami dobrze utuczonego ogra.

Choć mięsa na nich niewiele, to jednak na gnoblary polują wszyscy bez wyjątku. Ich śmiertelnymi wrogami pozostają Krasnoludy Chaosu, które chwytają je w niewolę. Milowym krokiem w ewolucji gnoblarów był moment, w którym okazało się, że ogry zamieszkujące w górach chętniej widzą w nich niewolników, niż pożywienie. Opuściły więc swoje wzgórza, by osiąść z Ogrzych Królestwach. Ich slumsy powstały we wszystkich możliwych zakamarkach. I tak gnoblary służą swym nowym panom, a ci w zamian zapewniają im względne bezpieczeństwo.

Gdy gnoblar wmówi ogrowi, że do niego należy, oferując mu wcześniej kufel piwa, bądź składając przysięgę wierności, zostaje oznakowany. Sprowadza się to do tego, że ogr odgryza kawałek jego ucha, a ślad ugryzienia traktowany jest jak dowód własności - metoda szybsza i smaczniejsza od piętnowania. Oznakowany gnoblar podlega teoretycznie ochronie i nie musi brać udziału w walkach i potyczkach tak charakterystycznych dla jego rasy. Tym nielicznym szczęściarzom trafiają się skrawki zdartego z ofiar odzienia, a niektórzy wyruszają z ogrami na pole bitwy. Tam służą u ich boku lub tworzą bitewną bandę, która obrzuca wrogów wszystkim, co tylko trafi w ich zręczne dłonie.

Istnieje stare ogrze powiedzenie: *Ufam mu na tyle, na ile można nim cisnąć.* Źródło tej mądrości płynie z tradycji rzucania potencjalnym niewolnikiem w celu sprawdzenia jego przydatności. Gnoblary znacznie różnią się między sobą rozmiarami. Większe, znane z niezależnego usposobienia, lądują najbliżej. Bardziej cenione są osobniki mniejsze, po pierwsze dlatego, że są bardziej posłuszne, po drugie dlatego, że łatwo je przywiązać do grubych gałęzi i przerzucając przez ramię, podrapać się w miejscach, do których ciężko dosięgnąć - te lecą naprawdę daleko. Ogry darzą swe najcenniejsze sługi dziwnym uczuciem, przechwalając się przed współplemieńcami swoimi pupilami: *jaki on mały, jak szybko umie biegać, a jaką ma zieloną, zdrową skórę, a jaki śliczny, spuszczony na kwintę nosek.* Niestety, im gnoblar bliższy jest swemu panu, tym bardziej narażony jest na zjedzenie, czy choćby przypadkowe zgniecenie.

Prawie każdy ogr ma swojego gnoblara, a ten najczęściej jest miniaturowym, lustrzanym odbiciem swego pana - pupil Tyrana będzie małym, władczym gburem w przekrzywionym hełmie, a ten należący do Ołowiomiotacza będzie miał w uszach pokryte sadzą wyciory. Wygląd gnoblara może powiedzieć bardzo dużo o jego panu. Poznasz ogra po gnoblarze.

PRZEPASTNE TRZEWIA:

Ogry oddają cześć wszystkożernemu bóstwu, którego zwą *Przepastne Trzewia.* Bóstwo jest również źródłem ich nieustannego strachu, gdyż ongiś o mało nie doprowadziło do zagłady całej ogrzej rasy.

Przed tysiącleciami ogry zamieszkiwały ziemie położone daleko na wschód od Gór Lamentu, rozległe stepy u granic Kitaju. Ich domem były ciągnące się po horyzont urodzajne łąki, na których wypasały się gnu i powolne jaki. Świeżego mięsa było więc w bród.

Nie było potrzeby dzielenia ogrzych ziem na królestwa. Plemiona wiodły życie nomadów, a na ich byt, w równym stopniu do walka, składał się handel. Kitajczycy odkryli przed nimi wielki sekret ognia, a co inteligentniejsze ogry wcielano do Cesarskiej Wielkiej Armii. Coraz większe hordy plemion przemierzały falujące stepy. Populacja ogrów osiągnęła takie rozmiary, że poczęła nękać sąsiedni Kitaj, polując na bezbronne dzieci wieśniaków pracujących na ryżowych polach. Wielu zasmakowało ludzkiego mięsa, a tego Jego Wysokość Cesarz Xen Houng, Niebiański Smok, Dziedzic Cesarskiego Pałacu Wielkiego Kitaju, nie mógł puścić płazem.

Pozostaje do dziś w sferze spekulacji, czy zwołany przez Xen Hounga sabat starożytnych astromantów maczał palce w nadejściu katastrofy, która spadła na ziemie zamieszkałe przez ogry. Dość, że zaraz po tym, jak zaczęły znikać dzieci, a ogryzione kości pojawiły się wśród ryżowych, niebo zapłonęło wielkim światłem. Z każdym dniem jego źródło rosło i było coraz jaśniejsze. W końcu przyćmiło blask Morrslieba i Mannslieba. W ciągu kilku tygodni nad równinami zawisła skrząca, złowróżbna kula, która zmieniła noc w dzień i pogrążyła w szaleńczym strachu zwierzynę zamieszkującą stepy. Gdy kometa zbliżyła się jeszcze bardziej, okazało się, że otacza ją korona zielonego światła, a co dociekliwsi obserwatorzy dostrzegli, że to nowe ciało niebieskie ma ni mniej ni więcej tylko twarz, a dokładnie rzecz ujmując, szeroko rozwartą paszczę.

Pewnej upalnej nocy kometa z potężnym hukiem spadła na ziemie ogrów, a siłę uderzenia dało się odczuć po drugiej stronie globu. Życie wokół miejsce uderzenia zgasło na zawsze. Katastrofa unicestwiła dwie trzecie żyjących tu ogrów, zupełnie jakby wściekły bóg uderzył w stepy swym płomiennym młotem. Upadek komety skąpał ziemie w oszalałym ogniu, który strawił wszystko dookoła. Gdyby ktoś uszedł z życiem i zechciał zajrzeć do ogromnego krateru, przekonałby się, że kometa nie utknęła w skorupie planety, lecz przebiła się głęboko, aż do samego serca świata.

Ale to nie był koniec. Przetrzebione plemiona ogrów miało teraz spotkać coś znacznie gorszego. Oto ich zielona ojczyzna zamieniła się w gorącą pustynię, po której szalały burze piaskowe i złowieszcze moce, zdolne oddzielić ciało od kości. Prócz niedobitków ogrów, katastrofę przeżyły jedynie najwytrzymalsze owady. Szybko nastał głód. Ratunkiem dla przetrzebionych plemion pozostał kanibalizm. Brak pożywienia, susza i strach, że już nigdy nie napełnią ongiś sytych brzuchów, zmusił plemiona do bratobójczej walki o przetrwanie. Ogry znalazły nader proste wyjaśnienie tego co zaszło: *oto boska,*

mściwa istota spadła na nich w swym gniewie i pożarła wszystko co mieli. Wielkie, Przepastne Trzewia, które istniały tylko po to, by jeść. I tak narodził się nienasycony i bezlitosny bóg ogrów.

Po zjedzeniu słabszych współplemieńców, najsilniejsze i najtwardsze ogry zrozumiały, że problem głodu nie został rozwiązany. Nie mogły dłużej szukać pożywienia w Kitaju, gdyż upadek komety zbrukał przygraniczne ziemie i odciął drogę na wschód. Nie było innego wyjścia - większość ocalałych powędrowała na zachód ku łańcuchom potężnych gór, by wśród nich szukać schronienia i ratunku przed wielką suszą. Jednak jedna z najstarszych legend ogrów mówi coś innego. Opowiada o tym, jak Groth Jednopalcy poprowadził swe plemię w głąb niebezpiecznej pustyni, by tam złożyć ofiarę nowemu i potężnemu bóstwu. Obraz, który ujrzeli utrwalono na tysiącach nabrzuszników i sztandarów, a jego opis trafił do ogrzych legend. Ich oczom ujrzały ciągnący się milami krater wielkości ogromnego jeziora. W jego sercu zionął bezdenny otwór o poszarpanych brzegach, przywodzący ogrom na myśl szeregi zębów i fałd dziąseł - otwór przypominający przełyk tak wielki, że mógłby bez trudu połknąć całą ogrzą rasę, a i tak byłoby mu mało. Po dziś dzień okrutne bóstwo przedstawia się w postaci otwartej paszczy mściwych niebios, gotowych do połknięcia całego świata.

Droga, którą ongiś pokonał Groth, pierwszy Prorok Trzewi, jest dziś trasą ogrzych pielgrzymek. Wraca niewielu, gdyż Przepastne Trzewia są ciągle nienasycone. Żarłoczny bóg w specyficzny sposób, stale i podświadomie, oddziałuje na umysł każdego ogra, rozsiewając w ich świadomości niepokój i przyciągając do siebie jednego po drugim. Ogry, które przemierzyły ocean twierdzą, że po drugiej stronie świata istnieją drugie Trzewia. Mają postać olbrzymiego wiru wodnego, który wciąga w głębiny każdy nieostrożny statek. Cywilizowane rasy zaprzeczają tym doniesieniom, gdyż wydaje się niemożliwe, by kometa wypaliła sobie drogę przez jądro planety.

Ogry darzą Przepastne Trzewia ogromnym szacunkiem i czczą je z oddaniem. Gdziekolwiek przebywają, przed przystąpieniem do uczty składają bóstwu ofiary ze świeżego mięsa. W tym celu wykopują szeregi głębokich dołów i wrzucają do nich krwawe ochłapy. Do świętych obrządków należą także walki na śmierć i życie, które toczy się w specjalnie wykopanych, śmierdzących i wypełnionych mięsem po brzegi Trzewiodołach. Przelana w kanibalistycznych rytuałach krew ma służyć zaspokojeniu jego boskości Przepastnych Trzewi. Ich odwieczny głód jest nieskończony, a jego barbarzyńscy synowie, będą jeść, i jeść, i jeść, póki nie pożrą całego świata.

KULTURA OGRÓW:

Jest jedna rzecz, która łączy ogry rozsiane po świecie. Jedno przekonanie, które wynoszą z dzieciństwa, a które towarzyszy im aż do śmierci: *silniejszy ma rację*. Stworzenie silniejsze może odebrać słabszemu co zechce, w tym jego ciało i życie. Cała kultura Ogrzych Królestw bazuje na tym właśnie przekonaniu i jest ono zakodowane w umyśle każdego mieszkańca, począwszy od najmizerniejszego gnoblara, a na najpotężniejszym Tyranie skończywszy.

O statusie ogra świadczą jego fizyczne rozmiary i wielkość brzucha. Mimo to, prześcigają się w ciągłym udowadnianiu swojej siły. Lubują się w noszeniu trofeów ściągniętych z jaskiniowych bestii i malowaniu na gołej skórze barw wojennych, określających ich przynależność plemienną. Przyjmują też imiona, które mają podkreślić ich siłę i samookaleczają się w rytuałach, by pokazać, że nie odczuwają bólu. Dorosły Byk ruszający do walki budzi słuszny lęk; przywódcy tacy jak Pięściarze czy Tyrani wyglądają wręcz przerażająco.

Cała ta otoczka nie jest zwykłym pozerstwem. Ogry często stają do rywalizacji, która ma potwierdzić ich fizyczną siłę na forum plemienia. Pojedynki towarzyszą najczęściej wielodniowym ucztom lub są częścią specjalnych zawodów. Decydują również o przywództwie. Najczęściej są to stosunkowo niegroźne pojedynki na pięści, w których pokonany ogr naraża się jedynie na obrzucenie zaślinionymi i niedojedzonymi resztkami jedzenia. Jednak równie często bywa to śmiertelna, krwawa walka w trzewiodole. Ta forma pojedynku zdobywa coraz więcej zwolenników w Starym Świecie. Podczas *walki w dole* dopuszcza się, a właściwie oczekuje, że walczący będą używać jakiegoś rodzaju broni: żelaznych pięści, ciężkich łańcuchów, szponów czy ćwiekowanych hełmów. Nie należy chyba wyjaśniać, że *walki w dole* urządzane przez ludzi wypadają przy Ogrzych zmaganiach nader blado: są łagodne i bezkrwawe w porównaniu z przepełnionymi okrucieństwem pojedynkami ogrów.

Ulubioną rozrywką ogrów pozostaje walka na brzuchy. Cieszy się ona większą estymą, niż mordobicie czy walki pięściarskie. Dzieje się tak dlatego, że o zwycięstwie decyduje tu zwykle obwód i wielkość brzucha. Ogry łapią się za pasy i starają się zepchnąć przeciwnika z areny przy użyciu kombinacji siły i wagi, oczywiście z pomocą własnego brzuszyska. Przeciwnicy nie ustępują na krok, prężą muskuły i napinają ścięgna, aż w końcu przy wtórze beknięć, splunięć, ryków i pogróżek (większość pada ze strony publiczności), jeden z ogrów ugina się pod naporem i zostaje zepchnięty na gołą ziemię.

Jeśli obaj rywale przeżyją ogrze zawody, zwycięzca ma prawo zjeść kawałek przegranego. O ile pojedynek był formą rozrywki tudzież miał ustalić, kto rozpocznie ucztę na zabitym wrogu, kończy się na pożarciu ucha, nosa czy kilku palców pokonanego.

Sprawy mają się inaczej, jeśli pojedynek dotyczy przywództwa, sporu o ziemię, czy urazę osobistą. Rywale zdejmują przed walką swoje nabrzuszniki, na znak, że jej stawką będzie czyjeś życie. Walka *gołych brzuchów* kończy się zawsze śmiercią jednego z przeciwników, a zwycięzca zjada jego skrwawione zwłoki na oczach wiwatującej gawiedzi. W ten sposób ogr posiądzie siłę pokonanego i zyska szacunek swojego plemienia.

Większość pojedynków i zawodów ma miejsce podczas lub na zakończenie uczty. Plemię jest najedzona i istnieje szansa, że rywalizacja nie przerodzi się w ogólną bijatykę. Uczty mają dla ogrów wymiar wręcz religijny i, jeśli tylko starcza mięsa, każda okazja jest dobra, by rozpocząć świętowanie. Podczas uczt goście honorowi zasiadają po prawicy Tyrana i przysługuje im prawo do drugiego kawałka podanego mięsa. W praktyce gościem honorowym jest najczęściej myśliwy, który przyniósł plemieniu zdobycz.

Charakterystycznymi cechami Ogrzych uczt są ruszty wielkości obory i masywne koryta ustawione na kozłach wokół trzewiodołu. Tę śmierdzącą dziurę w ziemi wypełniają skrawki gnijącego mięsa, części ciał i pordzewiała broń, która służy ogrom w ich okrutnych pojedynkach. Uczty innych ras uprzyjemniają minstrele. Cóż, ogry nie znają pojęcia muzyki i wyżej śpiewu przy delikatnych brzmieniach lutni cenią sobie hałas. Osobnik, który potrafi przekrzyczeć pozostałych, uzyska status utalentowanego wykonawcy. Ucztą towarzyszą ryki, przekleństwa i beknięcia, a także wszechobecny trzask łamanych kości i ciągłe mlaskanie. Główną i jedyną potrawą pozostaje świeże mięso. Jednakże Rzeźnicy zdają sobie doskonale sprawę z zalet urozmaiconej diety. Gdy na sali króluje muzyka pełnego obżarstwa, podkreślają dzikim czosnkiem smak pieczonej bestii jaskiniowej, podawanej z surową bretonniną, serwują twardą krasnoludzinę w gromrilowych skrzyniach, nadziewają grube kiełbachy najprzedniejszym mięsem żołnierzy Imperium tudzież przygotowują - uważaną za przysmak - elfią gicz duszoną w końskiej krwi. Za napitek służy najczęściej ogrze piwo - podły, ciężki i mętny trunek, do którego wrzuca się plastry miodu i szerszenie. Ogrze piwo bez trudu powaliłoby najtęższego krasnoluda. Pije się je z rogów bestii, które pijący osobiście zabił.

Największe uczty urządza się po udanym ograbieniu wielkich, ciągnących się na mile karawan, zmierzających przez Złe Ziemie i Ogrze Królestwa do Kitaju. Te uzbrojone konwoje są zwykle dobrze strzeżone (często przez ogry z innych plemion), lecz jeśli krwiożerczy szczep ogrów zdoła złupić jeden z nich, to obłowi się złotem, drewnem na opał i innymi drogocennymi przedmiotami. Ogry potrafią zasadzić się i wypatrywać wielkiej karawany miesiącami. Uczta po grabieży trwa bezustannie przez cały tydzień i jest orgią jedzenia i picia, a towarzyszące jej dźwięki słyszane są z kilku mil. Niestety takie święta są coraz rzadsze. Rządzący żelazną ręką Wszech-Tyran Tłuścisz Ząb, Pan Handlu, zmusza plemiona do najemnej służby i współpracy z ludźmi. Powoli, ale stale, rośnie w Królestwach Ogrów świadomość, że złoto jest równie cenne jak mięso i równie dobrze pomaga w przetrwaniu kolejnej zimy.

LEGENDARNE BRZUCHY:

BRAUGH WŁADCA NIEWOLNIKÓW

Znany pośród krasnoludów Chaosu pod imieniem Ghrask Dragh czyli *Pan zniewolonych zwłok* Braugh, jest żywą legendą nawet pośród swych bezlitosnych pobratymców. Ogrzy handlarze niewolników są pospolitym widokiem we wszystkich zakątkach świata, lecz tylko jeden z nich potrafi pojmać i zniewolić swą zdobycz nawet po jej śmierci.

Wiele lat temu, Braugh zawędrował do lasów Starego Świata i tam popadł w niewolę potężnego nekromanty. Nawet wśród ogrów, Braugh uchodził za wyjątkowo silnego i z czasem udało mu się uciec z labiryntu lochów. Zaskoczył swego prześladowcę podczas snu i pobił na śmierć drzwiami, by następnie zedrzeć z niego skórę jako trofeum. Braugh zjadł połowę z więźniów nekromanty, a resztę przywiązał do nabrzusznika zaklętym łańcuchem, zdjętym ze ściany lochów i powlókł za sobą jako niewolników.

I tu skończyłaby się historia Braugha, gdyby nie trofeum, które ze sobą uniósł. Nekromanta był potężnym czarnoksiężnikiem - jeśli nawet któryś z niewolników zadusił się na śmierć łańcuchem, to nadal pełnił swą niewolniczą służbę. I tak Braugh Władca Niewolników handluje nie tylko ciałami, ale i duchami, sprzedając ich usługi temu, który zechce zapłacić więcej; armia duchów i chodzących trupów czeka potulnie na rozkazy.

GOLGFAG LUDOŻERCA, KAPITAN NAJEMNIKÓW

Golgfag jest prawdopodobnie najznamienitszym ogrzym najemnikiem, który zapewnił swej rasie reputację przerażających zabójców na długo przedtem, zanim stała się ona w miarę powszechnym widokiem w Starym Świecie. Choć wyglądem przypomina zwykłego *Pięściarza*, to ma za sobą z górą sześćdziesiąt lat najemnej służby, o czym świadczy jego przebiegłość i pokryte siecią blizn ciało. Golgfag zyskał sobie sławę i bogactwo, i ponoć zbiera własną armię najemników, w której zatrudnia coraz więcej gotowych do wędrówki ogrów. Przydomek *Ludożerca* pochodzi od incydentu, w którym po pijatyce Golgfag pożarł swego zleceniodawcę i skradł jego bagaże. Po dziś dzień utrzymuje, że jego imię wprowadza wszystkich w błąd, gdyż podobnie jak towarzysząca mu banda oprychów, Golgfag nie jest aż tak wybredny, by dbać o to, co lub kogo zjada.

GROTH JEDNOPALCY, PIERWSZY PROROK PRZEPASTNYCH TRZEWI

Groth Jednopalcy był pierwszym z Ogrów, który ujrzał manifestację bóstwa. Uważano go za szaleńca, gdyż przepowiadał uparcie nadejście okrutnego

boga. W kataklizmie, który potwierdził słuszność jego słów, odniósł wiele ran. W ognistej burzy doznał straszliwych poparzeń, stracił nos, powieki, wargi, uszy i wszystkie, z wyjątkiem jednego, palce. Lecz niczym feniks podniósł się z popiołów: szkaradny i poczerniały, ze stale otwartymi oczami i ostatecznie przekonany, że oto jego bóg stąpił na ziemię.

Utwierdzony w wierze Groth powiódł swe plemię przez jałowe piaski na skraj krateru. W drodze cierpieli głód, pragnienie i pogrążali się w rozpaczy, a jedynym sposobem na przetrwanie było pożeranie słabszych członków plemienia. W końcu dotarli na miejsce i ujrzeli Przepastne Trzewia. Nasycony pochłoniętymi ofiarami z wielu tysięcy ogrów, bóg darował życie Grothowi i jego plemieniu.

Groth stał się pierwszym *Rzeźnikiem*, wyciął w pień wielu swoich krewniaków i ucztował tuż przy wargach Trzewi. *Rzeźnicy* wszystkich królestw ciągle wychwalają jego imię, a wielu z nich przypieka ciało ku czci pierwszego wielkiego proroka.

JHARED KRWAWY

Jhared Krwawy był pierwszym prawdziwym *Łowcą*, a jego dzieje opowiada się dziś chętnie młodym ogrom. Jego ojciec Huhgr Gromkie Trzewia był zdegustowany faktem, że jego syn urodził się cherlawy, mniejszy niż inne ogry, a na dodatek pokryty od stóp do głowy rudą szczeciną. W swej złości, Huhgr cisnął swe młode w śnieg.

Niemowlę przetrwało pierwsze okrutne godziny wygnania dzięki temu, że udało mu się schronić w legowisku karmiącej piersią samicy *szablozębnych*. Zamiast pożreć intruza, samica dołączyła owłosione ogrzątko do swego miotu. Po osiągnięciu dojrzałości, Jhared zrzucił przybranego ojca w otchłań przepaści i stanął na czele stada. Grupa śnieżnych tygrysów prowadzona przez cichego zabójcę o czerwonych włosach szybko znalazła sobie miejsce w legendach ogrów z dolin.

W końcu Jhared powrócił do swego plemienia. Prowadził ze sobą wiele skradających się bestii, których cienie lśniły w świetle księżyca. Stado wkradło się do sali uczt. Jhared zablokował wejście do jaskini potężnym głazem. W kompletnej ciemności rzucili się na uciekającą w panice zdobycz. Na koniec Jhared wyczuł swego ojca, dopadł go i wyłupił mu oczy. Długo bawił się nim tak, jak kot bawi się złapaną myszą, by ostatecznie rozerwać mu gardło i pożreć jego ciało.

Jhared krwawy był pierwszym ogrem, któremu udało się oswoić jaskiniowe bestie. Po dziś dzień *łowcy* oddają cześć swemu protoplaście i z pomocą swych maczug oswajają *szablozębne* i *nosorożniki*.

SKRAG SIEPACZ, PROROK PRZEPASTNYCH TRZEWI

Skrag jest legendarnym Prorokiem Przepastnych Trzewi, znanym również jako Krwawy Żniwiarz i Chodzące Trzewia. Skrag dźwiga przed sobą ogromnych rozmiarów kocioł, zawieszony na pasach oplatających jego tułów. Pasy przytwierdzone są do pleców hakami i łańcuchami, które boleśnie kaleczą jego ciało. Skrag rąbie i rozpruwa swych wrogów ku chwale spragnionych krwi Przepastnych Trzewi. Jego przejście znaczą rozczłonkowane ciała, a jego śladem podążają gnoblar-posoki, do których należy zebranie i złożenie krwawych pozostałości w kotle.

Pełniąc ongiś obowiązki głównego oprawcy u Arcytyrana Brona Kruszącego Skały, Skrag popadł w niełaskę, gdy przez pomyłkę ugotował ulubionego gnoblara Wodza i podał go podczas wielkiej uczty. Tyran w ślepym szale odciął oprawcy ręce i pożarł je, ku uciesze pijanych biesiadników. Skrag został skazany na wygnanie i strącony do przeklętych, niższych jaskiń góry. Okrył się hańbą, został poniżony i pobity. Na koniec Kruszący Skały rozkazał wbić w plecy skazańca długie haki i przepleść przez nie ciężkie łańcuchy. Na nich zawieszono wielki kocioł oprawcy.

Skraga wtrącono do złowieszczych pieczar w sercu góry i zapieczętowano wejście ogromnym głazem. Nie tracąc nadziei, Skrag wbił swe rzeźnicze narzędzia a kikuty rąk, tworząc z nich prowizoryczną broń. Obficie krwawiąc wkroczył głębiej w mrok labiryntu. Szedł niżej i niżej, niosąc przed sobą brzemię ogromnego kotła. W końcu natknął się na stado wygłodniałych gorgerów. Skrag ciął wokół na oślep, rąbiąc i tnąc niezliczone szeregi napastników, aż przyszło mu stanąć twarzą w twarz z groteskowym kolosem, który rządził stadem. Skrag odgryzł podłej bestii głowę. Gorgery cofnęły się, uznając go za jednego ze swoich.

Wiedziony chęcią zemsty, Skrag poprowadził gorgery w górę. Ciemną, cichą nocą udało im się wydostać na powierzchnię w trzewiodole Kruszącego Skały. Skrag zaprosił gorgery na wielką ucztę w imię swego boga. Zabito i pożarto wszystkie napotkane ogry, zaś Kruszącego Skały Skrag osobiście poćwiartował i ugotował w swoim kotle ku chwale Przepastnych Trzewi. Po złożeniu ofiary przez jego ciało przepłynęła fala potężnej energii, lecząc wszystkie rany.

Wizja Skraga wydostającego się z trzewiodołu, by pożreć swych wrogów, budzi respekt i strach wśród najokrutniejszych Tyranów, którzy widzą w nim chodzącą manifestację ogrzego bóstwa. Gorgery towarzyszą mu zawsze i wszędzie, pełniąc rolę niezawodnych strażników - podążając za jego zapachem mają też pewność, że nigdy nie zabraknie im świeżego mięsa. Uważają go za swojego wybawcę. Wypełniany stale krwawym mięsem trzewiokocioł, nagradza Skraga niebywałą mocą, która czyń zeń niepowstrzymanego wojownika, zdolnego przetrzymać najpaskudniejsze rany. Jego moc słabnie, gdy kończy się bitwa i nie ma już nikogo do zarżnięcia, a jego kocioł świeci pustką. Ów stan nie trwa długo, wizje zmuszają go do zaspokojenia rosnącego głodu bóstwa i Skrag ponownie wyrusza na poszukiwanie walki.

TŁUŚCIUSZ ZŁOTY ZĄB, WSZECH-TYRAN KRÓLESTW OGRÓW

Tłuścisz Złoty Ząb, a właściwie Pan Handlu Tłuściusz Złodziej Plemienia Pogromca Smoka Władca Bogactw Złoty Ząb Bosko Otyły, jest jednym z potomków niesławnego Gofga, Tyrana z Doliny Tytanów. Podobnie jak jego rodzeństwo, Tłuściusz wyrósł na silnego, grubego ogra. W odróżnieniu od swych braci, zabił i pożarł własnego ojca.

Po ustanowieniu swej władzy w plemieniu, Tłuściusz poczuł, że musi sobie coś udowodnić i zażądał od sąsiednich plemion dziesięciny. Tyrani odmówili i zagrozili mu śmiercią. Nie zdawali sobie sprawy, a kim mają do czynienia.

Pierwsze z plemion Tłuściusz podbił własnoręcznie w czasie Wielkiej Uczty Śródzimy. Wdrapał się na szczyt, w którym kryły się wielkie jaskinie plemienia i ustawił ciężkie głazy na skraju urwiska. Jego ryk rozdarł nocną ciszę. Miotał pod niebiosa przekleństwa, póki nie ściągnął w dolinę potwornej lawiny kamieni i mokrego śniegu, która pogrzebała żywcem całe plemię. Drugiemu z kolei, władanemu przez Kałduna Krzywoustego, złożył Tłuściusz wizytę w dniu przesilenia wiosennego i wyzwał Tyrana na pojedynek na gołe brzuchy. Krzywousty, większy i starszy, chętnie wskoczył do dołu i czekał na przeciwnika rozciągającego mięśnie. Złoty Ząb zwalił się na niego całym ogromnym ciężarem swego brzuszyska i w jednej chwili złamał mu kark. Wyczyny te szybko dotarły do okolicznych Tyranów, a ci zdecydowali, że przyłączenie się do Tłuściusza nie jest aż tak złym pomysłem i w ten sposób powstało królestwo Wszech-Tyrana.

Obecnie dziedzina Wszech-Tyrana jest większa i potężniejsza, niż kiedykolwiek wcześniej. Tłuściusz pobiera dziesięcinę od wszystkich plemion przy Srebrnym Szlaku, a dzięki nad wyraz skutecznej polityce finansowej (nienasycona chciwość i brutalna siła) jego skrzynie napełniają się złotem szybciej, niż szeregi jego armii gnoblarów nowymi rekrutami. Tłuściusz uparcie utrzymuje, że zarobił każdą sztukę złota z tysięcy tysięcy, które są w jego posiadaniu i jeśli uznać, że ściąganie dziesięciny jest formą uczciwego zarobku, to można przyjąć jego słowa za prawdziwe. Zwłaszcza, że ten, kto zarzuci mu kłam, kończy zwykle jako kolejne danie nadchodzącego posiłku. Wszech-Tyran nie ma sobie równych w jedzeniu… Po prawdzie nie ma sobie równych w większości spraw.

NORSKA:



orska to kraina, która wzbudza niepokój w sercach wielu mieszkańców Starego Świata. Dla niektórych to kraniec świata, gniazdo wszelkiego zła i jądro Chaosu. Inni uważają, że Norska to raczej swego rodzaju przedmurze, oddzielające cywilizowane krainy od szaleństwa Pustkowi Chaosu.

KRAINA:

Jest wiele powodów, dla których nie warto wybierać się z wizytą do kraju Norsmenów. Byłaby to wyprawa trudna, niebezpieczna i rzadko kiedy warta podejmowanego ryzyka. Na północy i zachodzie kraju wybrzeże obmywa Morze Chaosu, rozbijając fale o skaliste klify. W tych przeklętych wodach pływają dziwne stworzenia, potwory spłodzone przez Wiatry Magii, które wieją w stronę południa znad Pustkowi Chaosu. Olbrzymie okręty, których załogę stanowią mutanci i barbarzyńcy, dowodzone przez wybrańców Chaosu, przemierzają morze w poszukiwaniu cennych artefaktów i atakują każdy napotkany statek. Co gorsza, po tych wodach pływają też *Czarne Arki* z Naggaroth, łapiąc niewolników i jeńców na ofiary w krwawych obrzędach Mrocznych Elfów. Nikt nie potrafi przewidzieć, kiedy rozszaleje się sztorm, który zmyje żeglarzy z pokładu , połamie żagle i wywróci statki. Na południu, gdzie rozlewa się Morze Szponów, sytuacja przedstawia się niewiele lepiej. Zimne wody stały się grobem dla licznych żeglarzy, zaś wiejące tam wichry są tak mroźne, że zamrażają oddech, a każdy podmuch wgryza się w ciało lodowymi igłami. Wiele potworów przepływa do Morza Szponów z Morza Chaosu, aby polować na statki kupieckie i okręty wojenne. Potwory, działając pod wpływem plugawych instynktów, zwykle atakują nocą, wciągając nieostrożnych żeglarzy w mroczne, pełne wirów odmęty. Biorąc pod uwagę te niebezpieczeństwa, ktoś mógłby pomyśleć, że rozsądniej byłoby wyruszyć do Norski drogą lądową. Niestety podróż przez przerażający Kraj Trolli i Północne Pustkowia jest równie niebezpieczna, a u celu czeka tylko bezmiar lodu i tereny opanowane przez wszelkiego rodzaju spaczone, straszliwe bestie.

Podróż do mroźnej Norski jest najeżona tyloma trudnościami, że wydaje się dziwne, iż ktokolwiek ryzykuje życie, a czasem nawet własną duszę, aby odwiedzić tę niebezpieczną, krainę lodu. Norska to kraina rozległych lasów, w których rosną rzadkie gatunki niezwykle wytrzymałych drzew. Góry kryją żyły złota, srebra i innych cennych metali, których zaczyna brakować w

eksploatowanych od tysiącleci złożach Starego Świata. Norska, to także ogromne złoża Upiorytu. W efekcie wielu kupców i odkrywców, szukając szans na lepsze życie, przeznacza niewyobrażalne sumy pieniędzy na zorganizowanie wypraw do Norski.

KLIMAT:

Norska uważana jest przez mieszkańców Starego Świata za miejsce nieprzyjazne. Ze względu na położenie geograficzne, przez sześć miesięcy pogrążona jest w mroku. Słońce przypomina wówczas blady dysk, ledwo widoczny na horyzoncie, a jego nikłe promienie nieznacznie tylko rozjaśniają ciemność. Niskie temperatury i częste opady śniegu sprawiają, że góry wiecznie pokryte są lodowcami. Sytuację pogarsza wiejący znad Morza Chaosu zimny wiatr. W drugiej połowie roku słońce świecie nad Norską, a temperatura nieco się podnosi, pozwalając Norsmenom uprawiać nieliczne grunty orne, z których zbierają skromne plony.

GEOGRAFIA:

Norska znana jest ze swoich stromych gór. Niebosiężne szczyty otaczają krainę ze wszystkich stron. Dlatego większość podróżnych przybywa do nielicznych, ufortyfikowanych wiosek rozrzuconych na południowym i zachodnim wybrzeżu. Z górami wiąże się wiele legend, dlatego nazwy szczytów pochodzą od mitycznych olbrzymów lub wznoszących się tam fortec. Łańcuchy górskie pokrywają większość powierzchni, ale nie są jedynym elementem krajobrazu Norski. Ten niedostępny kraj obfituje w gęste lasy świerkowe i sosnowe, które porastają wewnętrzne stoki, osłonięte przed najsroższymi wichurami z północy.

Prócz gęstych lasów i wysokich gór, w Norsce można też znaleźć tereny pokryte lodową krą, rozciągające się od Pustkowi Chaosu i tworzące na północnym wschodzie Zamarznięte Morze. Rozległe pola lodu ciągną się aż do położonych na północy poszarpanych szczytów górskich, które zapewniają schronienie przed zmiennymi kaprysami sił natury. Podczas letnich miesięcy temperatura podnosi, uwalniając nieliczne równiny, które służą Norsmenom do uzupełnienia ich podstawowej diety, składającej się głównie z ryb oraz niedźwiedziego i foczego mięsa.

Ze względu na klimat i niedostępne szczyty Norski, każda próba sporządzenia dokładnej mapy tej krainy skazana jest na niepowodzenie. Za dużo tam dolin, gór i mrocznych lasów, które zamieszkują stworzenia splugawione przez uwolnione energie Chaosu. Większość mieszkańców Imperium ma jedynie blade pojęcie o Norsce i panującym tam klimacie, a to i tak w dużej mierze tylko domysły.

Resztki zmiażdżonego statku, zdobyczne rybie zęby i wielkie kłody sosen, przygnane z dryfującymi lodami, wykorzystaliśmy do sklecenia prymitywnej chaty, która zapewniła nam jako takie schronienie przed mrozem i wichrem. Tłuszcz upolowanych zwierząt posłużył do oświetlenia ziemianki. Pomimo, że palenisko pośrodku chaty nigdy nie gaśnie, panuje obezwładniające zimno. Ściany pokrywa gruba warstwa szronu. Z sufitu zwisają długie lodowe sople, a mróz ścina oddech. Na zewnątrz bez przerwy dmie mroźny wicher, niosąc tumany śniegu. Gdzieś z oddali dobiega upiorne wycie zwierzoludzi. W szczególnie mroźne noce, rozgrzewamy posłania, podając sobie rozżarzony w palenisku kamień. Zwykle jednak zmarznięte na kość śpiwory i koce miękną i roztapiają się dopiero w kontakcie z ciepłem naszych ciał. Szczękając zębami z zimna leżymy w kałużach wody, która dopiero po kilku godzinach zamarza na nowo. Głód daje się nam mocno we znaki. Zapasy wyczerpały się nad podziw szybko a gwałtowne zawieje i wszechogarniające ciemności utrudniają polowania. Z każdą kolejną godziną coraz bardziej lękamy się, że za tą niefortunną wyprawę do krainy wiecznych śniegów, przyjdzie nam zapłacić życiem. Strach przypomniał nam zasłyszane niegdyś przy ognisku, niesamowite opowieści. Czy powietrze w tej przeklętej krainie nie zgęstnieje jak woda, która zamienia się w twardszą od granitu, połyskliwą skałę? Czy błąkając się po omacku, nie dotrzemy do Krańca Świata, gdzie wody wszystkich mórz zlewają się w bezdenną, pustkę? Czy może demon zimy porwie nasze dusze na wieczne zatracenie w Królestwach Chaosu?

- fragment *Dziennika*, autorstwa Maxymiliana Steinbacha, odkrywcy w służbie Imperatora Karla-Franza

HISTORIA & POLITYKA:

Norsmeni nie są jednolitym ludem. Nazwa ta oznacza *ludzi Północy* i jest używana przez mieszkańców Starego Świata jako zbiorcze określenie rozmaitych plemion zamieszkujących tereny Norski. Każde z plemion różni się od pozostałych zwyczajami i wierzeniami, co sprawia, że każda z tych grup etnicznych jest wyjątkowa.

Norsmenów łatwo rozpoznać jako rasę. Charakteryzują się imponującą posturą i są bardzo muskularni. Tak jak mieszkańcy Imperium mają raczej jasną skórę, choć są wyżsi i silniejsi od południowców. Ich włosy zazwyczaj mają jasny kolor, najczęściej blond lub rudy. Większość Norsmenów nosi długie włosy, które splatają w warkocze, czasem ozdobione piórami bądź paciorkami. Większość z nich używa jako pancerzy futer lub skór, choć niektórzy jarlowie i wojownicy noszą koszulki kolcze, kupione lub zdobyte na południowcach.

Istnieje wiele niedorzecznych historii wyjaśniających, skąd pochodzą Norsmeni. Niektórzy sądzą, że są oni owocem potwornego związku ludzi i demonów, a tym samym stworzeniami, których istnienie narusza naturalny porządek rzeczy. Z kolei inni są gotowi uznać Norsmenów za potomków gigantów, przerażających bestii z Królestw Ogrów. Jeszcze inni zarzekają się, że Norsmeni nie są ludźmi, lecz stworzeniami ze śniegu i lodu, okrutnymi jak zimowa wichura. Ale prawda, mimo wszystkich legend i mitów, jest bardzo prozaiczna.

Wbrew twierdzeniom niektórych imperialnych historyków, osiem plemion, które później stworzyły Imperium, nie było pierwszymi mieszkańcami Starego Świata. Tileańczycy, Estalijczycy, Bretonnczycy, a nawet ludy Arabii czy starożytnego Khemri - wszyscy mieli swój udział w kształtowaniu późniejszego Imperium. Wokół powstawały, rozkwitały i upadały inne królestwa, pozostawiając ruiny stworzonych przez siebie cywilizacji. W tamtych czasach istniał też lud, dzisiaj zwany Norsii, który zajmował ziemie na północ od Lasu Cieni. Byli to ludzie mocnej, ale i kształtnej budowy, którzy prowadzili koczowniczy tryb życia. Utrzymywali się z połowów i polowań, a także z plonów, które udało im się uzyskać za pomocą prymitywnych technik rolniczych. Plemię nie było zbyt liczne, ale wojownicze, czczące tajemniczych bogów i hołdujące dziwnym zwyczajom.

Idylla została zakłócona, gdy w dorzeczu Reiku zaczęły zbierać się i walczyć ze sobą rozmaite plemiona. Najstraszniejszym byli Teutogeni. Waleczni i rozkochani w wojnie, przetoczyli się przez te tereny niczym ogromna fala, niszcząc ogniem i toporem wszystko, co stanęło na ich drodze. Lud Norsii został zmuszony do chwycenia za broń i walki o przetrwanie. Szybko jednak musieli wycofać się ze swoich terenów, a zepchnięci na wschód popadli w kolejny konflikt z plemionami zajmującymi tamte ziemie, w szczególności Ungołami. Zanim nastały czasy niepewnego pokoju, stoczono wiele pomniejszych walk. Norsii osiedlili się na nowym terenie, ale tym razem byli już czujni i uzbrojeni. Głównym zarzewiem konfliktów z okolicznymi plemionami stały się wierzenia religijne. Wokół czczono głównie Taala i Ulryka, czyli bogów Teutogenów i Taleutenów, podczas gdy Norsii wyznawali wiarę w pierwotne siły krwi i śmierci, czcili także swoich przodków. Przekonania religijne, a także niższy poziom rozwoju cywilizacyjnego, sprawiły że Norsii przestali się liczyć w walce o władzę, toczonej przez pozostałe plemiona. W tym samym czasie zaczęło brakować ziemi dla wszystkich zamieszkujących ten teren ludów, dlatego Norsii stopniowo wędrowali coraz dalej na północ.

Zielonoskórzy od zarania dziejów stanowi niebezpieczeństwo dla mieszkańców Starego Świata. Ich ciągłe najazdy osłabiały ludzkie plemiona, a nawet zagrażały kraso ludzkim fortecom. Kiedy na czele Unberogenów stanął Sigmar, dzięki dyplomacji i sile woli zjednoczył osiem plemion, podporządkowując sobie nawet wojowniczych Teutogenów. Następnie poprowadził zebranych wojowników przeciwko orkom i goblinom, wyrzucając je ze ziem powstającego Imperium.

Nie wszyscy jednak pragnęli złożyć przysięgę na wierność dzielnemu wodzowi, do którego uśmiechnął się los. Ci, którzy nie chcieli podporządkować się rozkazom Sigmara, zostali wygnani z Imperium. W ten sposób swoje ziemie opuściły ostatnie plemiona Norsii, a także niezadowoleni członkowie innych plemion. Uciekli na północ, ale zamieszkujący tamte ziemie Ungołowie szybko przepędzili zbiegów i zmusili ich do zapuszczenia się jeszcze dalej, miedzy mroźne, wiecznie skute lodem góry - do krainy zwanej współcześnie Norską.

Z czasem coraz więcej ludzi uciekało do Norski i napotykało tam potomków pierwszych zbiegów, którzy na nieprzyjaznej ziemi jeszcze bardziej rozwinęli mroczne aspekty swoich prymitywnych wierzeń. Nowa ojczyzna okazała się niebezpieczna i sroga, a liczba zgonów zawsze wysoka, zarówno ze względu na warunki naturalne, jak i z powodu napadów nadciągających z Pustkowi Chaosu łupieżców i Ymirów, dziwnych stworzeń, spokrewnionych ze zwierzoludźmi. Z tego zdarzenia kultur narodziła się nowa rasa ludzi - Norsmeni.

LUDNOŚĆ:

- ***Obudzić śniącego.*** *(zabić śmiertelnika)*
- ***Spijać śnieg.*** *(wypić za dużo miodu)*
- ***Uścisnął dłoń ojcu.*** *(umarł z honorem i wkroczył do* Sal Chwały, *aby zasiąść wśród przodków)*

- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń,* spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Norska nie jest jednolitym krajem, mimo iż powszechnie tak się uważa. To raczej luźny zbiór księstw i królestw rządzonych przez jarlów i królów. Tereny Norski są podzielone, zresztą niezbyt wyraźnie, między siedem głównych plemion. W ich obrębie funkcjonuje wiele mniejszych społeczności, złożonych z jednego do trzech klanów rodowych, które złożyły królowi plemienia przysięgę wierności. Teoretycznie tworzą podobne struktury społeczne i gospodarcze, jednak istnieją między nimi wyraźne podziały.

Więź klanowa określa indywidualną tożsamość każdego Norsmena. Grupa zapewnia bezpieczeństwo, dom i wspólne cele. Norsmeni, którzy z

jakiegoś powodu popadną w konflikt ze swoim plemieniem, zostają wygnani z osady i pozbawieni wszystkiego, co posiadali. Tacy wyrzutkowie wyruszają na północ, by szukać łaski u Mrocznych Bogów, lub jeśli są naprawdę zdesperowani, kierują się na południe, aby zaznać bogactw i wygód dekadenckiej Bretonni. Wygnańcy zawsze będą niemile widziani w rodzinnej wiosce, chyba że dokonają jakiegoś legendarnego czynu, który zmaże ich hańbę. Zazwyczaj jednak powracający do osady banita może się spodziewać, iż pobratymcy potraktują go jak wroga i bez wahania zamordują.

W norsmeńskim społeczeństwie panuje ścisły patriarchat, jednak kobiety zajmują ważniejsze miejsce w życiu ludów Północy, niż postronny obserwator mógłby przypuszczać. Kobieta może posiadać ziemię, niewolników, a nawet zostać jarlem, jeśli jej mąż umrze, nie spłodziwszy męskiego potomka (bękarty nie są uznawane za prawowitych następców). Kobiety mogą decydować o zamążpójściu i rozwodzie. Wprawdzie pozostają w domu w trakcie wyprawy i wojny, ale oznacza to tylko tyle, że spada na nie odpowiedzialność za obronę rodzinnych osad. Muszą więc sprawnie władać orężem, nie znać strachu i wykazać się sprytem godnym prawdziwego wojownika.

PÓŁNOCNE PLEMIONA:

Granicząca z Pustkowiami Chaosu Norska w nieunikniony sposób odczuła na sobie ich piętno. Za każdym razem, gdy źrenica Okaz Chaosu rozszerza się, plugawe jęzory ciemności liżą oszronione szczyty tej mroźnej krainy, zmieniając wszystko, co napotkają na swojej drodze. W rezultacie plemiona żyjące na wybrzeżu Zamarzniętego Morza są mocniej skażone Chaosem i częściej niż u pozostałych Norsmenów pojawiają się wśród nich mutacje. Są także bardziej prymitywne niż reszta ich pobratymców, regularnie tocząc wojny z zamieszkującymi Pustkowia plemionami Kurgan.

Północne plemiona często kroczą na czele inwazji Chaosu, torując Kurganom drogę do bogatych krajów. Są to ludzie brutalni, żądni krwi i bezlitośni, zabijają dla czystej przyjemności zadawania śmierci. Do północnych plemion zaliczają się Graelingowie, Vargowie i wzbudzający przerażenie Aeslingowie.

POŁUDNIOWE PLEMIONA:

Południowe plemiona są uważane za łagodniejsze od swoich dzikich braci z północy. Napadają i plądrują tak jak wszyscy Norsmeni, lecz to właśnie z nimi udało się nawiązać bardziej pokojowe kontakty. Ich najazdy są podyktowane wyłącznie koniecznością przetrwania. Bardziej pragną przygody i heroicznych czynów niż krwawej rzezi. Podczas inwazji Chaosu plemiona te muszą brać udział w wojnie przeciwko Imperium, gdyż tego żądają Mroczne Bóstwa. Odmowa stanięcia do walki jest karana okrutną śmiercią całego plemienia.

Wśród południowych plemion wymienia się Bjornlingów, Skaelingów, Baersonlingów i Sarlsów. Mimo iż bardziej cywilizowane od północnych sąsiadów, zaciekle z nimi walczą. Bjornlingowie są nieprzejednanymi wrogami Graelingów, a Sarlsowie regularnie toczą bitwy z Aeslingami, a także z Baersonlingami.

SPOŁECZEŃSTWO KLASOWE:

Norsmeńskie społeczeństwo składa się z różnych plemion, które czczą własnych bohaterów i często odmiennie postrzegają tych samych bogów, choć struktura społeczna jest w miarę jednolita. Na czele plemienia stoi król, który rozdziela tereny łowieckie i uprawne między swych wasali, zwanych jarlami. Jarlowie z kolei obdarowują łaskami i podarkami najlepszych wojowników. Resztę norsmeńskiego społeczeństwa stanowią dzieci, kobiety i nieliczni starcy. Na samym dole drabiny społecznej znajdują się jeńcy i niewolnice, porwani podczas najazdów i przeznaczeni na ofiary, wykorzystywani do szczególnie ciężkich i niewdzięcznych prac lub jako nałożnice.

NIEWOLNICY: z każdego najazdu na wybrzeża Imperium i Bretonni Norsmeni przywożą kolejnych jeńców, którzy od tej pory do końca życia skazani będą na wieczny znój i niewdzięczną służbę. Wśród nieszczęśników są nie tylko kobiety i porwane dzieci, ale także schwytani na polu bitwy wojownicy.

Los jeńca zależy od tego, do jakiego plemienia trafił. Zazwyczaj wykorzystywani są jako darmowa siła robocza przy budowie drakkarów lub pracy na polu. Kobietom może przypaść w udziale los czwartej lub piątej żony, którą Norsmen wybiera ze względu na urodę a nie pozycję społeczną. Wielu niewolników zostaje złożonych w ofierze, aby zdolność przychylność Mrocznych Bogów. Po ukończeniu budowy nowej łodzi Norsmeni układają z niewolników wiodącą do morza rampę dla drakkara. W ten sposób krew niewolników opryskuje kadłub nowej łodzi, co ma zapewnić łaskę bogów. Przed łupieżczą wyprawą wypruwa się wnętrzności któregoś z jeńców, a następnie rzuca je w morze, aby przebłagać drzemiące tam demony. Ciało ofiary przywiązuje się do masztu jako żer dla kruków i duchów śmierci. Wróżbici mogą bezkarnie zabijać niewolników i wykorzystywać ich krew do przywoływania duchów z zaświatów. Niektórzy porwani bywają traktowani z życzliwością, ale większość czeka przerażający los.

CHŁOPI: Norsmeni niezdolni do walki lub marnie władający bronią zajmują bardzo niską pozycję na drabinie społecznej. Napiętnowani jako słabi lub gorsi od prawdziwych mężczyzn, służą jarlom, uprawiając ich pola, doglądając niewolników i hodując zwierzęta. To oni są budowniczymi, rolnikami i rzemieślnikami. Mimo że wśród wojowników nie cieszą się poważaniem, bez ich pracy Norska długo by nie przetrwała.

WOJOWNICY: norsmeńscy wojownicy to jednocześnie myśliwi, żeglarze i żołnierze. Czyny wojowników walczących dla honoru i chwały oraz po to, by zyskać szacunek przodków i przychylność Mrocznych Bóstw opisują skaldowie w pieśniach i sagach.

Osiągnięcie pozycji wojownika i zdobycie powszechnego szacunku wymaga przejścia inicjacji. Rytuały inicjacyjne różnią się między plemionami. W niektórych wymaga się wypełnienia trzech prób: siły, sprawności i odwagi. Młodzieńcy bywają też wysyłani na polowanie, uzbrojeni tylko we włócznię, z poleceniem wytropienia i upolowania konkretnej bestii.

Jarl przyjmuje do swojej drużyny młodych wojowników, wiążąc ich ze sobą przysięgą wierności. Głównym obowiązkiem wojowników jest walka u boku władcy i ochrona osady, zaś liczebność drużyny podnosi prestiż jarla i wzmacnia jego władzę. W zamian za swoje usługi zbrojni otrzymują dary, na przykład ozdobne naramienniki, oręż, pancerze, złotą biżuterię i jeńców.

Pomiędzy wyprawami mężczyźni polują na dziką zwierzynę, zapewniając plemieniu zapasy mięsa. Podczas wojny podnoszą żagle drakkarów i ruszają do bitwy. W krótkich okresach pokoju, mężczyźni spędzają dni w naturalnych łaźniach, opowiadając ubarwione historie o wyprawach i mężnych czynach których dokonali. Nocami zaś urządzają konkursy w piciu, w które angażują się nie mniej niż walkę.

SKALDOWIE: skaldowie, jak Norsmeni nazywają swoich minstreli, to strażnicy tradycji ludowej i kronikarze dziejów Norski. Po części trubadurzy, po części wojownicy, są szanowani i poważani ze względu na posiadaną wiedzę i mądrość przodków. Skaldów można znaleźć na dworze każdego króla i większości jarlów. Kiedy rozlega się wezwanie do boju, chwytają sztandar i podążają na pole bitwy wraz z innymi wojownikami, aby okryć się chwałą i być świadkami czynów godnych upamiętnienia w opowieściach.

WRÓŻBICI: zwani także *Vitkami*, to guślarze, czarownicy i czarnoksiężnicy, którzy doradzają jarlom we wszystkich sprawach związanych z wolą przodków i bogów. Interpretują pasma Wiatrów Magii, podszepty demonów i duchów poległych wojowników, pomagając jarlowi we właściwym kierowaniu plemieniem. *Vitki* pełnią rolę podobną do wieszczów, ale dodatkowo znają arkana Niszczycielskich Mocy. Wielu z nich to byli kultyści, czarownicy i banici, uciekający przed pościgiem łowców czarownic. W nowej ojczyźnie są poważani jako mędrcy, zajmując zaszczytną pozycję w klanie. Wystarczy jedno ich słowo, aby zginął wolny chłop, a na ich życzenie masowo zabija się niewolników, aby dostarczyć energii niezbędnej do praktykowania bluźnierczych rytuałów czarnej magii.

JARLOWIE: jarlowie to wielcy i sławni wojownicy, którzy odpowiadają jedynie przed królem plemienia. W zamian za oddanie i służbę, król nagradza ich terenami łowieckimi, wojownikami, skarbami i niewolnikami. Na podległych mu terenach jarl sprawuje władzę absolutną, ale jest zobowiązany do posłuszeństwa wobec swojego króla. Kiedy nadchodzi czas wojny, powinien przybyć na pomoc królowi, wiodąc drużynę wojowników. Kiedy król lub królowa umiera bez następcy, jarlowie toczą krwawe wojny o tron.

Pomimo, że wymaga się od nich bezwzględnej lojalności, zdarzają się przypadki, że jarl zabija króla i uzurpuje sobie prawo do władzy. Zamach stanu to zawsze niebezpieczne przedsięwzięcie, gdyż pociąga za sobą nieuchronny odwet i dalsze zdrady. Ale gdy rządy utrzymują słabi przywódcy, wręcz oczekuje się od jarlów, że przejmą władzę i poprowadzą Norsmenów na łupieżcze wyprawy, tym samym dając okazję wojownikom do wykazania się męstwem.

KRÓLOWIE: król to zazwyczaj najpotężniejszy wojownik w plemieniu. Wielu było wcześniej jarlami, ale od czasu do czasu zdarza się, że tytuł przechodzi z ojca na syna. Zwyczaje dziedziczenia tronu różnią się w poszczególnych plemionach. Na północy wodza wybierają podczas krwawej walki, do której stają wszyscy pretendenci do tronu. Z kolei na południu tytuł królewski dziedziczy się w podobny sposób, jak ma to miejsce w Imperium. Większość królów nosi stygmaty Chaosu, jako symbol łaski boga i prawa do panowania. Jako sławni wybrańcy Chaosu, królowie muszą cały czas udowadniać swoją wartość i sprawność w walce.

OSADY:

Do rozwoju miasta potrzeba wiosek, pól uprawnych i bogactw naturalnych na potrzeby rzemiosła. Ze względu na srogi klimat i nieprzyjazny teren, w Norsce nie mogły powstać osady takich rozmiarów, jakie można podziwiać w Imperium. Norsmeni gromadzą się w małych społecznościach, składających się z trzech do pięciu rodzin rozrzuconych na terenie kontrolowanym przez dane plemię. Każdemu klanowi przewodzi jarl, wspierany przez wieszcza. Obowiązek obrony osady spoczywa na barkach wojowników. Oczywiście niektóre wioski są całkiem spore, a największe stanowią siedzibę królów. Niewielkie osady, położone w górach lub lasach, często muszą walczyć o przetrwanie ze srogim klimatem, wrogimi plemionami i drapieżnymi bestiami.

Wybierając teren pod założenie nowej osady, Norsmeni kierują się trzema zasadami. Po pierwsze, powinna ona mieć łatwy dostęp do naturalnych bogactw, a więc w pobliżu muszą się znajdować wody obfitujące w ryby, lasy z dobrym gatunkowo drewnem albo ziemia zdatna pod uprawę. Teren musi mieć walory obronne - Norsmeni preferują więc lokacje położone w górach lub w gęstym lesie. I wreszcie, z przyszłej osady musi rozpościerać się widok we wszystkich kierunkach. Wioska ukryta w górskim wąwozie nie spełni swojej funkcji obronnej, jeśli nie można z niej zobaczyć nadchodzących wrogów. W miejscach, gdzie widoczność jest ograniczona, Norsmeni wznoszą wieże strażnicze z umieszczonymi na szczytach stosami nasączonego olejem

drewna. W razie niebezpieczeństwa roznieca się ogień, który ostrzec pobliskie osady. Takie wieże służą zwykle kilku klanom. Jeśli wróg zagraża całemu plemieniu, ogniska płoną na całym terytorium, wzywając jarlów do zebrania wojów i przygotowania się do wojny.

W mroźnej Norsce wszystko musi być zaprojektowane z myślą o funkcjonalności i wytrzymałości. To samo dotyczy wznoszonych chat. Budynek musi być ciepły i na tyle duży, żeby pomieścić rodzinę wraz z inwentarzem. Powinien też być dość niski, żeby padający śnieg mógł go skutecznie ukryć przed wrogiem i drapieżnikami. Wiosną i latem na dachach wysiewa się trawę, która sprawia, że dom wtapia się w krajobraz.

Norsmeńskie chaty są duże, podłużne, wolnostojące i kryte dachem z gliny lub ziemi. Pokrywane są ozdobnymi wzorami lub rzeźbieniami przedstawiającymi smoki i inne mityczne stworzenia. Najważniejszym pomieszczeniem jest główna izba, w której gotuje się posiłki, skaldowie opowiadają historie o bogach i przodkach, a większość rodziny sypia tu ze względu na ciepło. Pozostałe pomieszczenia to spiżarnie, prywatne izby i zagrody dla zwierząt.

Każde plemię ma swoje miejsce święte. W większości wypadków są to jaskinie, ale zdarzają się też wolnostojące konstrukcje. Miejsca takie można rozpoznać po ołtarzu i paleniskach, symbolach Bóstw Chaosu, a także zgromadzonych tam stertach czaszek i wojennych łupów.

Największymi osadami są fortece. Nie tak imponujące jak twierdze w Starym Świecie, ale na pewno dobrze przygotowane do odparcia najcięższych nawet ataków. Niektóre z nich to stare, porzucone osady zamieszkujących Norskę krasnoludów, inne zostały wydrążone w skałach przez dawne plemiona ludzi. Szczególnie dużo twierdz znajduje się na wybrzeżu. Zwykle rządzą nimi królowie lub wyjątkowo bogaci jarlowie.

RZEMIOSŁO:

Choć Norska to ponure miejsce, które niewiele ma do zaoferowania, to tutejsze góry obfitują w złoża srebra i żelaza. Ponadto, część ziem uprawnych to żyzne gleby, wzbogacone minerałami spływającymi z gór wraz z topniejącym śniegiem. Norsmeni są także świetnymi rybakami i wielorybnikami, którym udaje się okiełznać burzliwe morze i spożytkować najcenniejsze dary oceanu. Kość, żelazo i doskonałe gatunki drewna pozyskiwane są dzięki ciężkiej pracy niewolników porwanych podczas najazdów. Rzemieślnicy przetwarzają te naturalne surowce w cenne wyroby, poszukiwane w Imperium i Kislevie.

KULTURA:

Dla większości ludzi Norsmeni to żądni krwi barbarzyńcy, nie różniący się niczym od dzikich ludów, które zamieszkują Pustkowia Chaosu. Trzeba przyznać, że wielu Norsmenów czci te same bóstwa rozkładu, krwi i śmierci co Kurganie i Hungowie, ale ich kultura obejmuje nie tylko wojenne pieśni i opowieści. Kultywują bogate tradycje, przekazywane z pokolenia na pokolenie w niezmienionej formie od czasów Sigmara. Norsmeni wolni są od intryg i spisków, które nękają Imperium.

Norsmeni żyją w dwóch światach. Jeden z nich jest widoczny i rzeczywisty, natomiast drugi to sfera działania duchów i demonów, wymykająca się poznaniu zmysłowemu. Aktualne kierunki filozoficzne, popularne w Tilei i innych cywilizowanych krainach, podkreślają rolę doświadczeń, które można poznać dzięki zmysłom. Norsmeni wręcz przeciwnie, uważają, że otaczający ich świat to ułuda, kłamliwa wizja stworzona po to, by poddać ich próbie. Prawdziwym światem jest domena duchów. Tylko dzięki przewodnictwu wieszczów i łasce Mrocznych Bogów człowiek może odsunąć zasłonę zmysłów i wejrzeć w prawdziwą rzeczywistość.

Wierząc, że życie, którego doświadczają za pomocą zmysłów to tylko iluzja, Norsmeni nie trzymają się go tak kurczowo, jak inne nacje. Bez wahania rzucają się w wir walki, aby pokazać przodkom i bogom, ile są warci. Mają nadzieję na otrzymanie błogosławieństwa albo szansę na wyrwanie z ułudy życia, daną przez *Wiedźmy Wojny*, które doprowadzą ich do *Sal Chwały*, gdzie spotkają się z przodkami i poległymi towarzyszami. Ból, cierpienie i inne fizyczne niedogodności to tylko urojenia. Norsmen przyjmuje je jako część egzystencji, ale nie przywiązują do nich zbyt dużej wagi.

Uważa się, że na powstanie takiej filozofii życia wpłynęła bezpośrednia bliskość Pustkowi Chaosu. Kraina Cienia to dziwne miejsce, podlegające ciągłym zmianom. Głaz, który leży w jednym miejscu przez tysiące lat, może któregoś dnia przemieścić się wiele kilometrów dalej. Lecący ptak może opaść na ziemię jako ptak. Burze nadchodzą i przemijają bez ostrzeżenia. Nie ma pewności, czy następnego dnia wzejdzie słońce, a nawet niebo i gwiazdy zdają się zmieniać. Północ podlega nieustannym przemianom i nie stosują się do niej żadnej prawa, gdyż bywa równie nielogiczna jak sen. Prowadzi to do wniosku, że zarówno życie i śmierć, jak też zdrowie i choroba, to tylko aspekty wizji śnionej przez zbiorowość. Norsmeni wierzą, że kiedy *Vitki* przywołuje demona, zyskuje wgląd w prawdziwą rzeczywistość. Naturalną konsekwencją takiego sposobu myślenia jest przekonanie, że skoro duchy i demony charakteryzują się zmiennością kształtów, to spadające na osobę mutacje są niczym innym, jak oznaką łaski, błogosławieństwem zesłanym przez Mrocznych Bogów, aby odróżnić wybranych od pospólstwa.

Życie jest tylko złudzeniem, więc celem każdego Norsmena jest przedarcie się przez zasłonę ułudy do prawdziwej rzeczywistości. Śmierć stanowi wrota do nowego świata, ale ponieważ są one strzeżone przez *Wiedźmy Wojny*, ich przekroczenie nie jest łatwe. Norsmen może dostać się do *Sal Chwały* tylko poprzez wcześniejsze udowodnienie swej wartości, a na to jest tylko jeden sposób - chwalebna śmierć z orężem w ręku. Błagający o litość lub tchórzliwie trzymający się życia zostaną skazani na wieczną tułaczkę po świecie jako duchy lub co gorsza, odrodzą się jako niewolnicy, kobiety albo słabi południowcy, godni jedynie rzucenia na żer Wielkiemu Pełzającemu Smokowi. Dlatego też wojownicy zajmują tak wysoką pozycję w społeczeństwie - tylko oni zdobędą wspaniałą nagrodę, czekającą za zasłoną śmierci. Pozostali są skazani na spędzenie reszty życia we śnie, bez świadomości chwały, którą można osiągnąć.

Podkreślenie wartości śmierci na polu bitwy zbliża kulturę Norsmenów do khazadów. Zhańbiony krasnolud szuka godnej śmierci w walce z potężniejszymi nieprzyjaciółmi. Tylko honorowa śmierć jest w stanie zmazać hańbę i wstyd, pozwalając tym samym krasnoludowi na odnalezienie swojego miejsca w życiu pozagrobowym. Istnieje wiele teorii na temat zbieżności norsmeńskich przekonań z tradycją krasnoludzką, które sugerują, że między tymi dwoma rasami mógł istnieć w odległej przeszłości jakiś pakt lub inny związek.

Ideał śmierci na polu walki wydaje się mniej romantyczny, gdy weźmie się pod uwagę, że Norsmeni są od dziecka wychowywani w kulturze, która ceni męskie wartości. Od małego są przyzwyczajani do tego, by nie bać się śmierci, nie przywiązywać się do życia i zawsze dążyć do tego, co silne, agresywne i niebezpieczne.

ZWYCZAJE:

Oprócz wszechobecnej obsesji śmierci, kultura Norsmenów posiada też inne cechy charakterystyczne, które dyskredytują ją w oczach mieszkańców Starego Świata. Obyczaje te różnią się od siebie w zależności od konkretnego plemienia, a ich szeroki wachlarz zawiera zarówno zwyczaje ciekawe, jak i wręcz obrzydliwe dla postronnych.

Zwyczaje bitewne: najpopularniejszą, ale nie jedyną praktyką, która ma miejsce przed bitwą, jest składanie ofiary z niewolników. Oprócz tego wykonuje się też skomplikowane i czasochłonne rytuały, do których zalicza się symboliczne rozlewanie krwi, a nawet spożycie ciała pomiotu Chaosu czy wypicia krwi zwierzoczłeka.

Narodziny: niektóre norsmeńskie plemiona uważają, że narodziny zawsze muszą wiązać się ze śmiercią. Pojawienie się noworodka zagraża bezpieczeństwu plemienia, więc Norsmeni zabijają niewolnika, aby ułagodzić głodne duchy. Inne klany uważają narodziny za znak łaski Bogów Chaosu. Aeslingowie praktykują obyczaj, który nakazuje ojcu spożycie wód płodowych i łożyska. Według legend plemienia zawierają one istotę zmiany, a ich spożycie zabezpiecza przed zaczerpnięciem owej mocy przez niepożądaną osobę.

Żałoba: śmierć na polu bitwy jest spełnieniem marzeń każdego wojownika. Norsmeńskim kobietom nie wolno opłakiwać straty mężów i synów. Zamiast tego urządzają biesiadę, na której ucztuje się i pije ku czci poległych. Wśród niektórych plemion panuje zwyczaj, że wdowy obcinają włosy w ofierze dla *Wiedźm Wojny*, które mają doprowadzić ich ukochanych do *Sal Chwały*.

PRAWO:

W Norsce nie obowiązuje kodeks praw, przynajmniej w takiej formie, jak w cywilizowanych krajach. Sprawiedliwości dochodzi się w prostszy sposób. Popełnienie dowolnego przestępstwa, jest równoznaczne z zaciągnięciem długu. W celu osądzenia cięższych zbrodni, takich jak morderstwo, w norsmeńskiej kulturze wykształciła się instytucja *wergild*. Wyraz ten w dosłownym znaczeniu to zbitka dwóch słów: *człowiek* oraz *złoto* i oznacza równowartość zabitego w złocie. Oczywiście im wyższy status społeczny ofiary, tym wartość *wergild* jest wyższa. Z biegiem lat użycie *wergild* rozpowszechniło się i stosowane jest do ustalania wyroków w większości spraw, na przykład kradzieży lub znieważenia; zmienia się tylko *przelicznik*.

Zwyczaj nakazuje, aby pokrzywdzony zwrócił się do jarla ze skargą i prośbą o rozstrzygnięcie sporu lub zadośćuczynienie kradzieży. Oskarżyciel przedstawia sprawę, a oskarżony ma szansę obrony. Następnie zeznają świadkowie, a po przedstawieniu wszystkich dowodów, jarl podejmuje decyzję i ogłasza wyrok. Nie są to łatwe sprawy i wyroki rzadko bywają sprawiedliwe, zależą bowiem od zastosowanych argumentów, lecz przede wszystkim od osobistych sympatii jarla. Zdarza się, że jako sędzia uznaje on oskarżenie za niesłuszne i rozkazuje oskarżycielowi wypłacić odszkodowanie dla pozwanego.

Korzystając ze swej wiedzy i mądrości, jarl ustanawia odpowiednią wysokość rekompensaty, w zależności od powagi przestępstwa. Znieważanie może być ukarane obcięciem języka, zaś zgwałcenie żony innego wojownika może być ukarane kastracją w celu okiełznania niekontrolowanych żądz. Często stosowana jest kara odjęcia kończyn, zwłaszcza gdy oskarżony nie jest w stanie spłacić *wergild*.

W pewnych przypadkach *wergild* może być zastosowane wobec kogoś innego niż winny, szczególnie wtedy, gdy wykonanie kary na oskarżonym mogłoby mieć poważne konsekwencje. W takich wypadkach zdarza się, że żona albo dziecko traci kończynę lub oko, płacąc za zbrodnie przywódcy rodziny lub klanu. Czasami *wergild* jest nakładane na cały klan, którego starszyzna wybiera osobę zobowiązaną do zapłacenia kary własnym życiem lub w złocie. Czasami rada starszych, tzw. *ting*, decyduje, iż *wergild* zostanie wykonane na pierwszej osobie, która wkroczy do wioski. Jest to rozwiązanie preferowane przez stronę skazaną, ale bywa ryzykowne, szczególnie gdy w okolicy przebywa król plemienia.

Zdarzają się przypadki przekazywania pokrzywdzonej osobie tytułu i statusu społecznego winowajcy. Niektórzy Norsmeni zabierali wrogom żony, dzieci, dobytek i niewolników jako zadośćuczynienie za utratę własnych. Podsumowując, można stwierdzić, że Norsce przestrzega się zasady *oko za*

oko, ząb za ząb. Surowość kar sprawia, że większość mieszkańców Północy przestrzega tych niepisanych praw.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KRÓLESTWAMI:

Nadchodzą z krain pokrytych wiecznym śniegiem. Jasnowłosi, błękitnoocy, z tatuażami na ramionach, twarzach i torsach. Ich oczy pociemniałe są od żądzy krwi, którą próbują nasycić swych bogów. Napadają na cywilizowane kraje na południu, odziani w skóry, dzierżąc okrutne topory i maczugi. Palą, plądrują i łupią wszystko, co napotkają na swojej drodze, ludzi zaś składają w ofierze swym okrutnym panom, którzy władają Północnymi Pustkowiami.

- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

Od czasów pierwszych migracji na północ Norsmeni zachowali silną więź łączącą ich z resztą Starego Świata. Ich tereny leżą na granicy między Krainami Cienia, zamieszkanymi prze spragnione krwi Hordy Chaosu, a ziemiami przestraszonych i słabych południowców, którzy bronią życia i domostw przed najazdem Chaosu. W skrócie można więc powiedzieć, że zależnie od punktu widzenia mieszkańców Imperium Norsmeni bywają wrogami, sprzymierzeńcami albo odkrywcami.

WROGOWIE:

Mieszkańcy Starego Świata i Norsmeni najczęściej spotykają się na polu bitwy. Norska nie jest krainą znaną z obfitości pożywienia i wygód - wręcz przeciwnie, jest to miejsce pełne biedy i przemocy. Kiedy populacja przekracza poziom, powyżej którego nie jest w stanie dalej się wyżywić, organizowane są wyprawy na północne wybrzeża Imperium i Bretonni. Norsmeni łupią osady i miasteczka, unosząc do swej mroźnej ojczyzny zboże, żywy inwentarz i niewolników. Kilka razy Norsmeni podejmowali próbę ataku na Erengrad i Marienburg, ale tym dużym portom udało się odeprzeć najazdy. Gdy mieszkańcy mniejszych osad widzą zbliżających się Norsmenów, najczęściej decydują się dobrowolnie odstąpić część zapasów i kosztowności, w zamian za co ludzie Północy oszczędzają wioskę. Mimo, że zimą często cierpią głód, mieszkańcy Starego Świata wolą oddać część żywności, a nawet dziecko, żeby tylko zapewnić sobie szansę na przetrwanie.

Często jednak zdarza się, że Norsmeni atakują z innych powodów. Wiele plemion uważa, że ich ojczyste ziemie zostały im odebrane przez Sigmara i jego sojuszników, więc napadają na Imperium w ramach zemsty za tamtą zniewagę Co więcej, uważają mieszkańców Lenna Sigmara za tchórzy, którzy czczą zmarłego przed tysiącleciami człowieka i nie wiedzą czym jest prawdziwy honor. Obowiązkiem Norsmenów jest więc oczyszczenie świata z takich miernot i przygotowanie drogi dla nadciągającego nieubłaganie końca wszelkiego istnienia.

Najazdy są również częścią ich życia. Wśród Norsmenów mężczyzna zyskuje poważanie dopiero wtedy, gdy zostanie wojownikiem. Umiejętności bojowe przynoszą chlubę nie tylko wojownikowi, ale i jego przodkom. Młodzi mężczyźni wyruszają na wyprawy, aby dowieść swojej wartości. Jarlowie podjudzają ich do zuchwałych czynów, bo wiedzą, że z ambitnych młodzieńców wyrosną zapalczywi, lecz niebezpieczni i doświadczeni wojownicy.

Norsmeni mogą też zaatakować, gdy czują się do tego zmuszeni przez swoich bogów. Od czasu do czasu wróżbici i szamani otrzymują wizje, które interpretują jako wezwanie do wojny. Bywa też, że wiejące na południe Wiatry Magii nasilają się, spychając Kurgan w stronę Norski i tym samym zmuszając Norsmenów do wyruszenia na południe, aby uniknąć śmierci na ofiarnych ołtarzach okrutnych pobratymców.

SPRZYMIERZEŃCY:

Mimo że Norsmeni wzbudzają strach w swoich sąsiadach, nie wszyscy to nieokrzesani barbarzyńcy. Są wśród nich i tacy, którzy zajmują się uczciwym handlem z innymi ludami. Ta bardziej cywilizowana grupa Norsmenów powstała na skutek wysiłków mieszkańców Marienburga, pragnących rozszerzyć swoje wpływy. Marienburczycy chcieli zorganizować coś w rodzaju zapory przed Kurganami i pozostałymi, bardziej wojowniczymi plemionami. Na skutek tych działań Norsmeni zaczęli pojawiać się w portach Starego Świata nie jako najeźdźcy, ale jako najemnicy, a nawet kupcy sprzedający wielorybi tłuszcz i kości, a także drewno. W niektórych częściach świata wojownicy z Północy stali się specyficznie rozumianą atrakcją. Szczególnie zachwycają się nimi panny dworu, wśród których krążą opowieści o romansach z dzielnym, dzikim wojownikiem w roli głównej. Obecnie w Marienburgu wśród zamożnych rodzin panuje moda, żeby zatrudniać Norsmenów jako osobistych ochroniarzy.

ODKRYWCY:

Jako jedni z najlepszych żeglarzy w Starym Świecie, Norsmeni czują się wśród fal i słonej bryzy jak u siebie w domu. Są doskonałymi budowniczymi okrętów. Potrafią konstruować smukłe łodzie, słynące z szybkości i wytrzymałości. Znają się na nawigacji, potrafią czytać z położenia gwiazd i żywią wrodzone zamiłowanie do podróży, które gna ich przed siebie w bezkres oceanu. Norsmeni wyruszają w drogę pchani ciekawością lub zmuszeni do tego przez swoich bogów, ale najczęściej chodzi po prostu o poszukiwanie okazji do stoczenia walki i wykazania się bojowym hartem w spotkaniu z nowymi, godnymi wrogami. Jeżeli uda się przy tym zdobyć jakieś łupy, oręż, złoto lub srebro, tym lepiej.

Uważa się, że nie ma takiego miejsca na świecie, do którego nie dotarli Norsmeni. Legendy mówią o dzielnych żeglarzach, którzy przebyli Wielki Ocean, aby założyć kolonie w odległej Lustrii lub toczyć wojny z przerażającymi Mrocznymi Elfami. Wśród nich samych krążą opowieści o tym, jak ich przodkowie przepłynęli Morze Chaosu i dotarli do kraju Hungów, gdzie walczyli z podstępnymi łupieżcami Chaosu i skąd powrócili z niezliczonymi skarbami. Kupcy podróżujący *Jedwabnym Szlakiem* wspominali, iż wśród wyższych warstw społecznych państw Kitaju i Nipponu zdarzało im się widzieć jasnowłosych olbrzymów. Takie opowieści pobudzają wyobraźnię, ale nikt nie jest w stanie jednoznacznie sprawdzić, czy są prawdziwe. W każdym razie Norsmeni są bardzo dumni ze swoich żeglarskich umiejętności i na ich korzyść przemawia świadectwo Losterikssona, pierwszego mieszkańca Starego Świata, który postawił stopę na brzegu Lustrii i przeżył na tyle długo, żeby tego dowieść. W miejscu, gdzie zszedł na ląd, założył kolonię Skeggi - nazwaną tak na cześć jego córki, pierwszego norsmeńskiego dziecka urodzonego w Nowym Świecie.

JĘZYK:

Językiem mówionym w Norsce jest *nors*, dość skomplikowany i podzielony na więcej niż tuzin plemiennych dialektów. Pod względem struktury i składni przypomina krasnoludzki *khazalid*, wzbogacony wieloma zapożyczeniami z archaicznego *reikspiela*. Słowotwórstwem rządzą podstawowe zasady dodawania końcówek do istniejących wyrazów, a także łączenie pojedynczych słów w dłuższe ciągi. Nie należy więc dziwić się, że opanowanie języka Norsmenów nie jest łatwe, szczególnie że każde plemię używa innych pojęć na określenie tych samych rzeczy. Południowe plemię może nazywać niedźwiedzia *miodownikiem* (z powodu zamiłowania zwierzęcia do miodu), podczas gdy plemię z północy, gdzie pszczoły nie występują, określi niedźwiedzia jako *rybołowcę*, ponieważ zwierzę poluje na ryby w górskich strumieniach. Zaawansowana znajomość języka *nors* obejmuje nie tylko wiedzę na temat podstawowych słów, ale i zdolność zrozumienia ukrytego znaczenia poszczególnych wyrazów, w zależności od kontekstu.

Norsmeni rozwinęli własny alfabet runiczny, zwany *Futhark*. Jego nazwa pochodzi od pierwszych sześciu znaków: f-u-th-a-r-k. Na początku run używało się głównie do zapisania imienia zmarłego na nagrobku, zwanym kamieniem runicznym. Miało to poprawić stosunki zmarłego z bogami. Rozmieszczenie run było równie ważne, jak one same. Określały je ścisłe, tajemne wskazówki, często skrywające znaczenie samego napisu. Sztuka pisania run stała się trudna i rzadka; zna ją dzisiaj bardzo niewielu ludzi, którzy albo służą swymi umiejętnościami najznaczniejszym osobom w Norsce, albo sami są takimi osobami.

Runy po raz pierwszy pojawiły się na południowym wybrzeżu Norski. Kapłani Vereny sądzą, że wywodzą się one od swych krasnoludzkich odpowiedników, chociaż istnieje między nimi zasadnicza różnica. Pismo krasnoludzkie obok run będących odpowiednikami dźwięków używa również wielu innych symboli, a *Futhark* zawiera jedynie runy odpowiadające głoskom; poza tym alfabet norski, w przeciwieństwie do niektórych run krasnoludzkich, nigdy nie miał w sobie magii.



NIELUDZIE W NORSCE:

KRASNOLUDY:

Cztery tysiące lat przed narodzinami Sigmara krasnoludy wciąż eksperymentowały z magicznymi runami. Niektórzy Kowale Run posunęli się w swych badaniach za daleko. Mimo że jest to rasa słynąca z silnych więzów klanowych, konflikt doprowadził do rozłamu. Odszczepieńcy, którzy nie zarzucili zakazanych eksperymentów, postanowili opuścić rygorystycznych krewniaków i kontynuować badania gdzie indziej. Krasnoludy te wyruszyły na Północ, w stronę Gór Krańca Świata, docierając wreszcie do Zorn Uzkul - Wielkiej Krainy Czaszek. Czując lęk przed tym ponurym miejscem, wielu khazadów zawróciło, inne jednak podążyły dalej, docierając do Norski, gdzie zbudowały nowe twierdze. Część na zawsze pozostała na Mrocznych Ziemiach. Na północy odkryto w górach bogate złota żelaza i metali szlachetnych. Krasnoludy postanowiły więc osiedlić się w Norsce, zakładając pierwszy bastion, nazwany Kraka-Drak (*Smocza Twierdza*).

Trzęsienia ziemi, zielonoskórzy i nadejście skavenów sprawiły, że Krasnoludzkie Imperium pogrążyło się w chaosie, tracąc kontakt z odległymi bastionami. Krasnoludy, którym udało się przetrwać, zostały zmuszone do odnalezienia się w nowym środowisku i nawiązania kontaktów z żyjącymi tam ludźmi. Krasnoludy z Norski zasiedliły góry, budując nowe twierdze i warownie. Ich kultura i język ewoluowały przez wieki, dlatego obecnie różnią się od dialektu i zwyczajów khazadów żyjących dalej na południu. Przypominają za to Norsmenów pod względem temperamentu, sztuki i zamiłowania do walki. Nie jest do końca pewne, czy tak jak ich pobratymcy z Mrocznych Ziem poddały się działaniu Chaosu, ale krążą opowieści o dziwnych zwyczajach, kultywowanych przez krasnoludy z Norski.

Obecnie na północy istnieje kilka twierdz krasnoludzkich, przy czym cztery z nich są znane ludziom. Kraka-Drak (*Smoczy Bastion*) na wchodzie, Karak-Mingol (*Wieczna Wieża*) na południu, i Kazad-Azkahr (*Miasto-Forteca*) na północ od Karak-Mingol. Najdalej wysunięta na północ twierdza została opanowana przez siły Chaosu kilka stuleci temu, a jej mieszkańcy - ci, którzy przeżyli - ulegli jego mutującej mocy. Norskie krasnoludy zwą tą fortecę Karak-Ungrim, co przekłada się mniej więcej na *Plugawą Fortecę*.

RELIGIA:

Panuje powszechne przekonanie, iż Norsmeni czczą Mroczne Bóstwa i są hordą bezdusznych barbarzyńców, nie przywiązujących wagi do czynionego zniszczenia i śmierci. To prawda, że Norsmeni uważają mutacje za boskie błogosławieństwo, prawdą jest również, że pokrywają ciała tatuażami i symbolami Mrocznych Bóstw, żeby przyciągnąć ich uwagę. Jednakże twierdzenie, że są bezmyślnymi niewolnikami Bogów Chaosu, jest kłamstwem.

Norsmeni uważają się za ludzi uczciwych, silnych, potężnych oraz odważnych i za te cnoty dziękują bogom. Czczą ich, ponieważ zauważają działanie mocy bogów w otaczającej rzeczywistości i często odczuwają boską siłę. Południowi bogowie, tacy jak Sigmar, wydają się słabi w porównaniu z uosabianymi przez norsmeńskie bóstwa pierwotnymi siłami życia i śmierci. Dla Norsmenów błogosławieństwa Mrocznych Bogów, między innymi mutacje, są oczywistym znakiem mocy, pokazującym, jak słabi i bezsilni są bogowie Imperium.

Norsmeńska religia jest skomplikowana i wciąż ulega zmianom. W skład panteonu wchodzą przodkowie, herosi, demony i bogowie. Imiona i atrybuty bogów różnią się w zależności od plemienia, ale każda grupa czci panteon oparty na czterech podstawowych fundamentach: *Wojnie*, *Żądzy*, *Zniszczeniu* i *Nadziei*. Każdy z nich uosabia kilku bogów.

Imperialni teologowie nie dając się zwieść znacznej liczbie bóstw, skłonni są przypuszczać, że wszyscy norsmeńscy bogowie to tylko aspekty czterech Potęg Chaosu. Posuwają się nawet dalej i twierdzą, że herosi czczeni przez mieszkańców Północy to ludzie, którzy świadomie przyjęli piętno Chaosu albo przeistoczyli się w demony. Rzeczywiście istnieje wiele podobieństw między wierzeniami Norsmenów, a tymi, które wyznają Kurganie i inne ludy z Pustkowi Chaosu. Plemiona północne czczą bogów bardziej zbliżonych do Potęg Chaosu niż ma to miejsce na południu. Ale niektórzy Norsmeni czczą także bogów Starego Świata należących do Rodziny Północnej, szczególnie Taala i Ulryka, co wydaje się przynajmniej do pewnego stopnia podważać naukowe koncepcje teologów.

PUSTKOWIA CHAOSU:



Większość mieszkańców Starego Świata uważa, że Pustkowia Chaosu są źródłem wszelkiego plugastwa i zła. Tylko niewiele osób zdaje sobie sprawę, że tak naprawdę tereny te stanowią jedynie granicę między światem materialnym a Domeną Chaosu, barierę, która z trudem wytrzymuje napór szalejącej otchłani. Pospólstwu nie robi to jednak większej różnicy, gdyż jest wystarczająco przerażone możliwością spotkania ze stworzeniami, które błąkają się po Pustkowiach Chaosu. Uczeni i czarodzieje wiedzą więcej, ale nawet oni popełniają błędy, pisząc rozprawy na podstawie zasłyszanych plotek, przesądów i przestarzałych wiadomości z rozpadających się ksiąg.

KRAINA:

> *Pustkowia Chaosu to ziemie jałowe i ponure ponad wszelkie wyobrażenie. Ale to z pozoru opuszczone miejsce tętni przeklętym życiem. Mroczne Bóstwa wykorzystują je jako wylęgarnię wszystkiego, co złe i plugawe. Nieważne jak wiele tego obrzydlistwa uda się nam wyplenić. Pustkowia Chaosu wydadzą na świat o wiele więcej.*
>
> - Ulfred Wasmeier, prezbiter Sigmara

Wyznaczające granicę Niszczycielskich Potęg Pustkowia Chaosu to miejsce trudne do opisania. Wśród jałowego krajobrazu można znaleźć opuszczone miasta, obozowiska zwierzoludzi, barbarzyńców i ogrów, a także miejsca pulsujące niezwykłą i niebezpieczną mocą. Pustkowia wywierają dziwny wpływ na swoich mieszkańców, obdarzając ich złowrogą siłą i płodnością, a tym samym zapewniając Władcom Chaosu stały dopływ wojowników. Jedynym sposobem, aby wyplenić wypełniającą Pustkowia energię, byłoby całkowite zamknięcie znajdującego się daleko na północy Oka Chaosu. Dopóki do tego nie dojdzie, nawet wybicie wszystkich mutantów i zwierzoludzi oraz zrównanie z ziemią wszystkich monolitów i skupisk mocy nie powstrzyma Chaosu przed ponownym odrodzeniem.

Północne Pustkowia Chaosu to ponura, surowa kraina, okrutna wobec słabych i samotnych wędrowców. Zamieszkujące tereny podbiegunowe dzikie bestie i mutanty Chaosu, nie są nawet w połowie tak wrogie i niebezpieczne dla ludzi jak nieokiełznane siły natury. Straszliwy mróz. Oślepiający blask śnieżnego całunu. Porywisty, północny wiatr, który tłumi oddech, wyciska łzy z oczu, miota tumanami białego pyłu i zatapia cały widnokrąg ruchliwym morzem srebrzystej mgły.

W miarę upływu czasu dzień staje się coraz krótszy a gdy nadciąga polarna noc, pogrążony w ciemnościach, mroźny świat staje się jeszcze bardziej nieprzyjazny, odpychający i groźny. Spadające gwiazdy cicho przelatują ponad zamarzniętą ziemią niczym niespokojne duchy. Milczące konstelacje błyszczące gdzieniegdzie na nieboskłonie, zmieniają swe położenie i nikną za czerniejącymi na horyzoncie torosami. Pośród Wiecznego Mroku, wyruszają na łowy potwory i demony tak przerażające, że sam ich widok może odebrać rozum i zepchnąć w otchłań szaleństwa.

Gdy po sześciu miesiącach ciemności, na niebie wschodzi wreszcie słońce, posępną krainę rozpala łuna pożaru. Każdy załom, każda chropowatość białej pustyni gra wówczas oślepiającą czerwienią rozżarzonych węgli. Słońce Krainy Śniegów pozbawione jest jednak grama ciepła. To jedynie sam kolor i kształt - duża czerwona kula zawieszona nisko tuż nad białą równiną.

Krajobraz Pustkowi obfituje w rozległe równiny, niezamieszkałe lasy i jałowe wzgórza. Położone daleko na północy, często są smagane mroźnymi wichrami i pokryte śniegiem. Jednakże nic tu nie jest pewne i pośród Pustkowi mogą się nagle, wbrew wszelkiej logice, pojawić małe skrawki parnej dżungli, pustynie albo cuchnące bagna. Takie fenomeny często są efektem bliskości magicznych miejsc i monolitów, ale czasem pojawiają się bez żadnego wyraźnego powodu.

MORZE CHAOSU:

Spośród wszystkich domen położonych poza kręgiem polarnym, wybrzeże Morza Chaosu jest najlepiej znanym i najczęściej penetrowanym przez ludzi Południa obszarem plugawego królestwa Mrocznych Bogów. Pomimo bliskiego sąsiedztwa Oka Chaosu, stężenie mutagennej Materii Chaosu jest tu stosunkowo niewielkie, a regularne zmiany pogody pozwalają na egzystencję niektórych rodzajów roślin i zwierząt znanych także gdzie indziej. Zimową porą tafle spiętrzonej kry zalegają wzdłuż wybrzeża tworząc naturalną barierę, oddzielającą Morze Chaosu od masywu lądolodu Północnych Pustkowi. Ponad nimi wznoszą się wmarznięte w lodowe pola, ogromne góry lodowe. Trwają one nieruchomo przez wiele miesięcy niczym zakotwiczone do brzegu, widmowe okręty. Latem wszystko się zmienia. Kry topnieją a uwolnione góry dryfują swobodnie na powierzchni zimnego oceanu. Ich ostre szczyty połyskują niczym kły gargantuicznych, morskich bestii. Miliardy wgłębień w szklistych, stromych ścianach oślepiają całą gamą odcieni bieli, a ostre zręby migoczą niesamowitym, tęczowym blaskiem. Wraz z nadejściem cieplych wiatrów, na wybrzeżu pojawiają się także zwierzęta. Tu i ówdzie można napotkać ślady polarnych wilków i niedźwiedzi, zaś na skałach gromadzą się stada fok. Sterczące w niebo strome płyty firnu na przestrzeni wielu kilometrów zostają dosłownie oblepione ptactwem. Nieustanny krzyk albatrosów i nurzyków zagłusza czasem ryk fal morskich żłobiących pod lodowcem tajemnicze krużganki i pieczary i rozbijających się o kryształowe torosy. Teren jest niezwykle zdradliwy. Lód trzeszczy pod stopami, słychać ciche szuranie i chrzęst, a każdy nieostrożny krok może kosztować życie. Aby dotrzeć do brzegu, trzeba pokonać zwały zbrylonego śniegu starannie wybierając drogę pomiędzy głębokimi, ciemnymi szczelinami, w których chlupocze woda. W niektórych miejscach wędrowcy zmuszeni są pokonywać

wypełnione lodowym miałem sadzawki, skacząc po zamarzniętych bryłach niczym górskie kozice.

KRYSZTAŁOWY LAS:

Na wschód od wybrzeża Morza Chaosu, u stóp masywu Szklanej Góry, znajduje się obszar znany plemionom barbarzyńców pod nazwą Kryształowego Lasu. Jest to święte miejsce, stanowiące według ich wierzeń azyl dla potępieńców błąkających się po jałowych Pustkowiach Chaosu. Miejsce odpoczynku dla duchów umarłych przed wstąpieniem na wieczystą służbę w niebiańskich domenach Potęg Chaosu. Powiadają, że ten, kto zaledwie spojrzy na Kryształowy Las, na wieki pozostaje w mocy Chaosu.

Przed zdumionymi oczami wędrowców rozpościera się urzekający, baśniowy krajobraz stworzony przez nieokiełznane siły natury. Od podnóża gór, aż po kraj horyzontu, rozpościera się niesamowity, lodowy las. Lodowe sople stalagmitów błyszczą w słońcu, rozsiewając tysiące oślepiających iskier. Cała dolina wydaje się jarzyć własnym, zimnym, błękitnym światłem. Rozrzucone pomiędzy stalagmitami, tysiące ogromnych brył lodu o zadziwiających kształtach, tworzą skomplikowany labirynt, niczym ruiny olbrzymiego, tajemniczego miasta. Spoglądając na ten bajkowy pejzaż, można w istocie na zawsze zapomnieć o mrozie, zmęczeniu i głodzie.

Spod pokrytego szronem kaptura wyzierała ściągnięta głodem, śniada i nieruchoma niczym maska twarz kurgańskiego wojownika. Żyły w niej tylko zapadnięte w głąb czaszki, błyszczące gorączką oczy. Od wielu dni Snerga podążał przez bezkresną równinę pokrytą lśniącą skorupą lodu. Z zasnutego chmurami nieba, niczym z rozdartej pierzyny wysypywały się niezliczone płatki śniegu. W niektórych miejscach zalegająca w wykrotach gruba warstwa białego puchu utworzyła głębokie, zdradliwe zaspy. Snerga z trudem utrzymywał równowagę przedzierając się przez coraz wyższe zwały firnu i śniegu… Arktyczny wiatr zawodził niczym wygłodniała bestia. Lodowate kły wichru kąsały odkrytą twarz i dłonie a mróz wdzierał się pod futrzany płaszcz wysysając z ciała wojownika ostatnie resztki ciepła. Nieludzko zmęczony, skulony z zimna, wolno pełzł poprzez białe pustkowie. Zew Mrocznych Bogów, rozbrzmiewał w głębi jego umysłu, nie pozwalając nawet na chwilę wytchnienia i zmuszając do dalszej morderczej wędrówki…
Snerga usłyszał głośny trzask. Tuż pod jego stopami, na powierzchni kry pojawiła się głęboka szczelina. Młodzieniec w panice rzucił się w bok. Nie zdążył… Lodowata woda zamknęła się nad jego głową. Ciężar zbroi i ekwipunku, natychmiast pociągnął wojownika prosto w mroczną głębinę. Ogarnęła go ciemność, poczuł porażające zimno. Szamocząc się rozpaczliwie, Snerga próbował zrzucić gruby płaszcz, który nasiąknięty wodą ciążył, niczym młyński kamień krępując ruchy. Gdy tego dokonał, wyciągnął ręce w stronę jaśniejącej błękitem powierzchni napotykając zimną, twardą taflę lodu! Z całej siły uderzył pięściami. Desperacko próbując przebić się na wolność. Płuca Snergi zapłonęły żywym ogniem, gdy starał się jeszcze przez chwilę wstrzymać oddech, którego wkrótce zabrakło…
Powyżej, śmiech Mrocznych Bogów przetoczył się niby grzmot ponad lodowymi pustkowiami.

DAWNE POBOJOWISKA:

Od tysiącleci Pustkowia Chaosu były miejscem niezliczonych bitew, a ich ślady wciąż można tu znaleźć. Większość walk stoczyły ze sobą rywalizujące Hordy Chaosu, liczne plemiona orków i hobgoblinów oraz stada zwierzoludzi. W przeszłości wielokrotnie zapuszczały się tutaj ludzkie armie, aby zaatakować hordy na ich własnym terenie. Kilku generałów próbowało w ten sposób przejść do historii jako zdobywcy Pustkowi, żywiąc błędne przekonanie, że możliwe jest podbicie Pustkowi Chaosu i wykorzenienie wszelkiego rodzącego się tutaj plugastwa.

Z pozoru te zapomniane pola bitew niczym nie różnią się od innych pobojowisk Starego Świata. Jednakże tutaj szczątki poległych - kości, a czasem nietknięte ciała plugawych zwierzoludzi, orków i innych bestii - są naprawdę przerażające. Często najpotworniejszy widok przedstawiają zwłoki mutantów, ponieważ szkielet, z których odpadnie ciało, nie przypominają niczego, co można spotkać w przyrodzie. Połamane, roztrzaskane zbroje oraz broń poniewierają się w błocie i brudnym śniegu, a poszarpane sztandary opierają się potężnym podmuchom, wyzywająco łopocząc na wietrze. Niskie temperatury i bluźniercze moce Chaosu sprawiają, że ciała i inne szczątki zachowują się w tak dobrym stanie, że czasem wyglądają, jakby bitwa odbyła się zaledwie kilka dni wcześniej.

WZGÓRZE KOŚCI: trzysta lat temu fanatyczny wyznawca Sigmara, Remigius z Altdorfu, wezwał swoich braci do wydania bitwy plugastwu w samym sercu Pustkowi Chaosu. Pomimo zakazów szlachty, dowódców i hierarchów Kościoła Sigmara, tysiące żołnierzy, najemników, kapłanów i dziarskich chłopów porzuciło swoje domy i ruszyło na szaleńczą wyprawę. Samozwańczy dowódcy armii, znani jako Posłańcy Sigmara, wykorzystali religijny zapał swych podwładnych, ale poza tym cechował ich zupełny brak logicznego planowania i nieznajomość strategii. Cudem udało się im wedrzeć blisko dwieście kilometrów w głąb Pustkowi Chaosu, gdyż zaskoczone bandy orków i stada zwierzoludzi stawiały znikomy opór. Jednak stwory, którym udało się przeżyć i uciec, rozniosły wieści o nadchodzących Posłańcach Sigmara. Żądni krwi mieszkańcy Pustkowi zmobilizowali się i utworzyli Hordę prawie dwukrotnie liczniejszą niż ludzkie siły.

Armie spotkały się w pobliżu wyschniętego koryta rzeki. Ludzie byli już zniechęceni, brakowało zapasów jedzenia, a wszechobecne zimno osłabiało wolę walki. Horda składająca się z tysięcy zwierzoludzi i Kurgan, wspierana przez goblińskie plemiona i demony, otoczyła i wyrżnęła w pień Posłańców Sigmara. Żaden z ludzi nie uszedł z życiem z tej bitwy, chociaż krążą plotki, że Remigiusowi udało się zbiec dalej na Pustkowia. Zwycięzcy oczyścili szkielety z mięsa, szykując się na wielką ucztę. Kości ofiar zebrano w jednym miejscu, a stos, który w ten sposób powstał, miał prawie trzydzieści metrów wysokości. Wzgórze Kości wznosi się do dziś, nawiedzane przez dusze wojowników zdradzonych i ogłupionych przez tchórzliwego i szalonego fanatyka.

OSOBLIWOŚCI KRAJOBRAZU:

Przemierzając Pustkowia Chaosu, można czasem natknąć się na dziwne zjawiska, zupełnie nie pasujące do reszty krajobrazu. Na północy zazwyczaj zalega śnieg i wieją lodowate wichry, ale klątwa Chaosu potrafi zmieniać tę ziemię tak, że powstają na niej miejsca, które normalnie nie mogłyby zaistnieć w takich warunkach. Awanturnicy i odkrywcy, którzy przeżyli wyprawy na Pustkowia opowiadają o wilgotnych i grząskich bagnach, pustyniach pełnych palącego piasku i gęstych dżunglach, których należałoby się raczej spodziewać w położonej na południu Lustrii. Niektórzy uczeni sugerują nawet, że skrawki odmienionego krajobrazu Pustkowi stanowią wrota do pewnych miejsc w Znanym Świecie.

Przemierzając Pustkowia Chaosu, można trafić na niezwykłe tereny, wymienione w **TABELI: OSOBLIWOŚCI KRAJOBRAZU**. Osobliwe miejsca mają powierzchnię K10 kilometrów kwadratowych. Jeśli nie zaznaczono wyraźnie, że jest inaczej, panująca tam pogoda i temperatura jaskrawo kontrastują z mroźnymi wichrami, które nękają Pustkowia.

TABELA: OSOBLIWOŚCI KRAJOBRAZU

K100	TEREN
01-10	Dżungla
11-20	Gorące bagna
21-30	Las iglasty
31-40	Las liściasty
41-50	Lodowiec
51-60	Pustynia
61-70	Pustynia śnieżna
71-80	Sad
81-90	Skały wulkaniczne
91-00	Ziemie uprawne

DŻUNGLA: gęsty, tropikalny las wygląda niczym kawałek Lustrii, rzucony gdzieś na jałowe Pustkowia. Dżungla rozbrzmiewa odgłosami dzikich zwierząt i egzotycznych ptaków. Jest gorąco i parno, a drogę trzeba sobie wyrąbywać, ścinając gęste poszycie i oplatające wszystko pnącza.

GORĄCE BAGNA: miejsce to wygląda na grzęzawisko, porośnięte przez karłowate drzewka i zamieszkane przez zdeformowane stworzenia. Wysoka temperatura sprawia, że pełne tu gadów i płazów, często spotykanych w tego typu miejscach.

LAS IGLASTY: potężne sosny, cedry i sekwoje stoją tam, gdzie nie miały prawa się znaleźć. W cieniu pod koronami drzew na nieostrożnych podróżnych czyhają zmutowane drapieżne zwierzęta.

LAS LIŚCIASTY: ponury zagajnik składa się z gęsto rosnących drzew i poszycia krzaków, przez które niemal nie można się przedrzeć. Temperatura jest umiarkowanie niska, podobna do tej, która panuje w Imperium jesienią. W gęstwinie czają się groźne, zmutowane drapieżniki.

LODOWIEC: pokryte lodową skorupą wzgórza i skały są zupełnie jałowe. Zimny wiatr zawodzi i gwiżdże między wąskimi przesmykami skalnymi.

PUSTYNIA: pośród mroźnej równiny nagle pojawiają się ruchome piaski i wznoszą się wydmy. Jest upalnie, niczym w samo południe na pustyni w Arabii.

PUSTYNIA ŚNIEŻNA: to, co na początku wyglądało na pokryte białym piaskiem wydmy, okazuje się śnieżną pustynią. Lodowaty wiatr unosi drobinki zamarzniętego śniegu, które osadzają się na skałach i w zagłębieniach terenu.

SAD: podobnie jak opisane poniżej ziemie uprawne, sady wydają się dobrze utrzymane, pełne jabłoni, grusz i innych drzew. Owoce wyglądają apetycznie, ale każdy kto je zerwie szybko przekona się, że są zarobaczone i przegniłe.

SKAŁY WULKANICZNE: wypełniony kopcami głazów i fantastycznymi formacjami skalnymi obszar jest zauważalnie cieplejszy niż otaczające go równiny.

ZIEMIE UPRAWNE: pokryty piękną trawą teren, z polami uprawnymi i żywopłotami, byłby na miejscu w Imperium lub Bretonni, ale tutaj stanowi naprawdę niezwykły widok. Pogoda jest łagodna, ale plony zebrane z tutejszych pól są zarobaczone i nadgniłe. Ich spożycie może wywołać różne dolegliwości.

MONOLITY:

W całym Starym Świecie można spotkać ohydne monolity Chaosu. Kiedy Wybraniec Chaosu zostaje wywyższony do godności Czempiona Chaosu, towarzysze wznoszą te imponujące głazy jako świadectwo jego mocy. Bardzo często na szczycie monolitu wyryta zostaje runa bóstwa, któremu służy Wybraniec, a powierzchnię kolumny pokrywają opisy jego chwalebnych

czynów i zwycięstw. Monolity najczęściej można znaleźć na północy, gdzie niepodzielnie króluje Chaos. Większość rozsądnych ludzi unika tego typu miejsc oraz okalających je ziem, gdyż prawie zawsze są to tereny przeklęte i zapomniane przez prawdziwych bogów. Monolity służą jako skupiska mocy w świątyniach poświęconych Mrocznym Bóstwom, ponieważ zapewniają stały przepływ spaczonej energii. Obecność monolitu Chaosu sprawia, że okolica jest skażona, a pogodę zakłócają anomalie, między innymi burze zmian.

Każdy, kto odczyta bluźniercze runy *mrocznej mowy* pokrywające monolit Chaosu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza przyznanie K6 *Punktów Obłędu*. Monolity są poszukiwanymi, ale także przerażającymi źródłami surowej, magicznej mocy. Każda osoba rzucająca zaklęcie w promieniu 3K10 metrów od słupa rzuca dodatkową *Kostką Magii* w celu ustalenia uzyskanego *Poziomu Mocy*, jednakże używanie energii płynącej ze złowieszczej kolumny wiąże się z wielkim ryzykiem. Każde nieudane rzucenie zaklęcia wywołuje **KATASTROFALNĄ MANIFESTACJĘ CHAOSU** (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**).

Wyjątkiem są monolity poświęcone Khornowi, który gardzi używaniem magii. Głazy Boga Krwi niwelują więc działanie wszelkich czarów. Każda próba rzucenia zaklęcia w promieniu 3K10 metrów od monolitu automatycznie kończy się niepowodzeniem i skutkuje **KATASTROFALNĄ MANIFESTACJĄ CHAOSU**. Aura obelisku rozprasza także aktywnie działające czary (rzucone wcześniej), a osoba znajdująca się pod ich wpływem musi wykonać udany test **SW**, w przeciwnym wypadku pada ofiarą **POWAŻNEJ MANIFESTACJI CHAOSU**. Co zastanawiające, wszelkie artefakty (włącznie z magicznie wzmocnionym orężem i pancerzem), działają w normalny sposób, a ich właściciele nie ponoszą żadnych dodatkowych konsekwencji.

Choć niezwykle wytrzymałe, monolity nie są niezniszczalne. Grupa uzbrojona w kilofy i młoty jest w stanie obrócić taką kolumnę w gruzy, jeżeli tylko jej członkowie są na tyle odważni i obdarzeni silną wolą, aby pozostać w przeklętym miejscu wystarczająco długo. Niezależnie od tego, z jakiego materiału został wykonany monolit, posiada **WT** 10 i 500 **PU**. Monolity zdają się *wyczuwać*, kiedy ktoś celowo je atakuje. Każde 50 **PU** zadanych monolitowi wywołuje pojawienie się mniejszego demona odpowiedniego bóstwa. Demony wyłaniają się z monolitu, atakują najbliżej stojącą osobę i będą walczyć aż do chwili, gdy zostaną zniszczone.

MONOLITY DUCHA CHAOSU: monolity poświęcone czystemu Chaosowi występują we wszystkich kształtach i rozmiarach. Najczęściej spotyka się jednak proste, niedbale ociosane płyty granitu, na których wyrzeźbiono lub wymalowano przerażającą ośmioramienną gwiazdę Chaosu. Choć zdarza się, że wyznawcy Khorna niszczą monolity Slaanesha, a wojownicy Nurgla bezczeszczą słupy poświęcone Tzeentchowi, to jednak wszyscy kultyści Chaosu szanują kolumny dedykowane Duchowi Chaosu i składają im hołd, kiedy na nie trafią. Także krasnoludy Chaosu wznoszą wyjątkowo wysokie i imponujące obeliski z kamienia i żelaza, często polerując je tak dokładnie, że zaczynają przypominać lustrzaną taflę i odbijając światło, stają się widoczne z daleka.

MONOLITY KHORNA: monolity poświęcone Khornowi przedstawiają wyjątkowo ponury widok - wycięte z czarnej skały, pokryte rzeźbionymi wyobrażeniami z czaszek i kości, czasem nawet tryskające fontannami krwi. Zdarzają się też monolity wykonane w całości z kości i czaszek poległych. Wznosząc się wysoko ku niebu, przypominają szkielet jakiejś ohydnej, wielogłowej bestii. Słudzy Khorna czasem wykuwają monolity z metalu, najczęściej z żelaza lub mosiądzu, pokrywając je płaskorzeźbami, symbolami Khorna, stylizowanymi czaszkami i bluźnierczymi runami. Wszystkie monolity, bez względu na kształt, zawsze otoczone są stosami czaszek. Żaden szanujący się wybraniec Boga Krwi nie odważyłby się przejść obok takiego obelisku, nie pozostawiając ofiary z odciętych głów i kończyn pokonanych wrogów. Wyznawcy twierdzą, że każdy z tych czerepów współtworzy Tron Czaszek, na którym zasiada Khorne w Domenie Chaosu.

MONOLITY NURGLA: Pomniki wybrańców Nurgla zawsze wyglądają na stare i opuszczone, niezależnie od tego, jak dawno temu powstały. Nurgle docenia piękno wewnętrzne, pozwalając monolitom niszczeć pod wpływem czasu, pogody i działania wyznawców innych kultów. Poświęcone mu głazy są najczęściej wykonane z ciemnoszarego łupku, a pokrywają je mchy, porosty, pleśń i śluz. Wnęki i szczeliny są siedliskiem obrzydliwych węży, ropuch, jaszczurek i ślimaków, zaś wokół kamienia krążą chmary much. Wyznawcy Nurgla okazują cześć swemu bogu, pozostawiając u podstawy kolumny ciała wrogów i własne odchody, aby tam zgniły.

MONOLITY SLAANESHA: monolity poświęcone Slaaneshowi są równie piękne, co przerażające. Często wyglądają jak ogromne, szlifowane klejnoty i zawsze wykonane są z drogocennych materiałów. Najbardziej ceni się krystaliczne skały z różowymi lub purpurowymi żyłkami albo błyszczącymi żyłami kwarcu. Podobno widziano także ogromne monolity wykonane z pojedynczych kawałków kamieni szlachetnych, ale spotyka się je bardzo rzadko. Poświęcone Slaaneshowi obeliski są pokryte wizerunkami demonów, zwierząt i ludzi w niezwykłych i bluźnierczych pozach. Obrazy te są jednocześnie urzekające i odstręczające, a zarazem każą patrzącemu myśleć o uwodzicielskiej mocy przyjemności, hipnotycznej muzyce, wystawnych ucztach i innych pokusach Chaosu. Na pomnikach wyryte są również cytaty z twórczości dawnych poetów, które potrafią oczarować i zwieść nieodpornych czytelników, zmuszając ich do delektowania się wyrafinowanymi frazami, rozkoszowania się subtelnym przechodzeniem myśli w formę i z powrotem, a wreszcie spędzenie wieczności na rozmyślaniu o przyjemnościach i bólu, jakie obiecuje tajemniczy, pulsujący kamień.

MONOLITY TZEENTCHA: nie ma dwóch takich samych monolitów poświęconych Tzeentchowi i próba konsekwentnego ich opisania jest z góry skazana na porażkę. Niektóre mogą być wykonane z tak egzotycznych kamieni, jak czarny obsydian albo różowy marmur, ale tak naprawdę użyty może być dowolny surowiec. Nawet wykończone monolity potrafią zmieniać się wraz z upływem czasu, aby zaspokajać kaprysy Tzeentcha. Krążą opowieści o monolitach stworzonych z gorejącego ognia, kaskad wody albo słupów gęstego dymu. Kilka z nich podobno nawet nie dotyka ziemi, unosząc się w powietrzu albo w niewytłumaczalny sposób spoczywając na powierzchni rzeki lub cuchnącego stawu.

BURZE ZMIAN:

Pogoda sama w sobie jest wystarczająco nieprzewidywalnym zjawiskiem, a Wichry Chaosu czynią ją czasem przerażającą i kapryśną ponad wszelkie wyobrażenia. W okresach, kiedy granica między Starym Światem a Domeną Chaosu staje się wyjątkowo cienka, zmiany atmosferyczne są zazwyczaj oznaką nadchodzących złych czasów. Burze zmian to manifestacje Chaosu, objawiające się pod postacią niebezpiecznych wichur, kwaśnych deszczy i innych dziwnych zjawisk.

Burze zmian najczęściej występują na Pustkowiach Chaosu, ale podobne im zjawiska atmosferyczne mogą zaistnieć w każdej części Starego Świata, zwłaszcza zaś przeklęte miejsca (okolice monolitów, grobowców albo świątyń bogów Chaosu) zdają się przyciągać burze zmian. Jeżeli MG zdecyduje o wystąpieniu tego zjawiska, może wybrać interesujący go efekt lub określić jego rodzaj za pomocą **TABELI: EFEKT BURZY ZMIAN**. Opisane poniżej warunki pogodowe trwają 3K10 minut i obejmują swoim działaniem obszar o powierzchni K10 kilometrów kwadratowych.

TABELA: EFEKT BURZY ZMIAN

K100	**ZJAWISKO**
01-20	Ciepło/zimno
21-40	Deszcz robactwa
41-50	Eteryczny wicher
51-70	Krwawy deszcz
71-80	Kwaśny deszcz
81-90	Ognisty grad
91-00	Wicher szaleństwa

CIEPŁO/ZIMNO: temperatura na danym obszarze gwałtownie się zmienia. W środku lata nagle zaczyna padać śnieg, a ziemię ścina mróz. Jeżeli burza wystąpi zimą, nagle robi się gorąco jak na pustyni. Jeżeli początkowa temperatura była umiarkowana, jest równie prawdopodobne, że ziemię skuje lód lub rozpali słońce.

DESZCZ ROBACTWA: z nieba spada deszcz małych stworzeń, najczęściej larw, pijawek, kleszczy, karaluchów lub innego robactwa. Opady nie powodują żadnych szkód, ale każdy świadek musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że otrzymuje 1 *Punkt Obłędu*. Większość stworzeń od razu ginie, ale część żyje przez chwilę i wije się w agonii. Dokładniejsze badanie robactwa ujawni liczne deformacje i mutacje.

ETERYCZNY WICHER: to, co zaczyna się jako delikatny podmuch roznoszący w powietrzu wielokolorowe, świetliste drobinki, wkrótce nabiera mocy i zamienia się w wichurę, niosącą przeklęty dech Chaosu. Postać wystawiona na jej działanie musi co K3 minuty, wykonywać test **SW**. Nieudany test oznacza wystąpienie **POMNIEJSZEJ MANIFESTACJI CHAOSU** (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **PRZEKLEŃSTWO TZEENTCHA**). Dotyczy to także postaci, które nie potrafią rzucać czarów, choć takie istoty ignorują efekty związane z cechą **MAGIA**.

KRWAWY DESZCZ: z ponuro wyglądających, purpurowych chmur spływają na ziemię strugi skażonej krwi. Co K3 minuty, istota wystawiona na działanie deszczu musi wykonać test *choroby*. Niepowodzenie oznacza, że zaraża się jedną z licznych chorób Pana Zarazy. Aby określić rodzaj choroby należy posłużyć się tabelą **SIEWCA ZARAZY** umieszczoną w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **STYGMATY CHAOSU**.

KWAŚNY DESZCZ: z nieba spływają strugi gęstego, oleistego deszczu, śniegu albo deszczu ze śniegiem, który pali wszystko, na co spadnie. Co K3 minuty, wystawiona na działanie deszczu istota musi wykonać test **ODP**. Niepowodzenie oznacza, że ofiara otrzymuje obrażenia tak, jakby znalazła się pod działaniem czaru magii czarnoksięskiej *Paląca krew* (patrz **ROZDZIAŁ IIII: MAGIA** podrozdział **TRADYCJA CHAOSU**). Należy rzucić **K4**, aby określić wartość **MAGII** (przy czym cecha ta, może być używana jedynie do określenia skutków kwaśnego deszczu).

OGNISTY GRAD: z nieba spadają ogniste kamienie. Co K3 minuty, istota wystawiona na działanie płonącego gradu musi wykonać test *uniku*. Niepowodzenie oznacza trafienie płonącym pociskiem. Aby określić rozmiar ognistych kamieni i ilość trafień należy wykonać rzut **K100** i odczytać wynik z poniższej tabeli:

K100	**ROZMIAR**	**SIŁA**	**KO**	**DO**	**RODZAJ RAN**	**ILOŚĆ TRAFIEŃ**
01-50	*Bardzo mały*	1	K3	x2	ogień/obuchowe	4K10
51-75	*Mały*	2	K4	x2	ogień/obuchowe	2K10
76-88	*Średni*	4	K6	x2	ogień/obuchowe	K10
89-94	*Duży*	8	K8	x2	ogień/obuchowe	1
95-96	*Gigantyczny*	16	2K6	x2	ogień/obuchowe	1
97-99	*Kolosalny*	32	2K8	x2	ogień/obuchowe	1

00 *Monstrualny* 64 4K6 x2 ogień/obuchowe 1
Więcej informacji na temat znajduje się w **ROZDZIALE II: MISTRZ GRY** w podrozdziale **OGIEŃ**.

WICHER SZALEŃSTWA: z północy nadciąga potężny wicher, doprowadzający do szaleństwa każdego, kto usłyszy jego potępieńcze wycie. Co K3 minuty, wystawiona na jego działanie musi wykonać udany test **SW**, w przeciwnym wypadku otrzymuje K6 *Punktów Obłędu*.

ZDARZENIA & SPOTKANIA:

Na Pustkowiach Chaosu żyją istoty, które bardziej przypominają potwory z nocnych koszmarów niż zwierzęta z materialnego świata. Pustkowia mogą wydawać się niezamieszkane, ale tak naprawdę każdy, kto się tam znajdzie, z pewnością napotka wiele bluźnierczych stworzeń i grasujące hordy barbarzyńców, a także trafi do przeklętych miejsc. Na pustkowiach żyją niezliczone plemiona goblinoidów, zwierzoludzi, orków, a także rozmaite demony. Krainę przemierzają wędrowne grupy ludzi, z których część służy konkretnemu bóstwu, a inne zaś czczą czysty Chaos. Najbardziej niebezpieczni są wojownicy i przerażający wybrańcy Mrocznych Bogów, dumnie obnoszący się z ich specyficznie rozumianymi *błogosławieństwami*.

Góry Krańca Świata tworzą ogromny mur, dzielący kontynent na pół i oddzielający świat pobożnych oraz wykształconych ludzi od królestwa dzikich barbarzyńców. Wschodnie stoki tych starożytnych gór są podziurawione i pościerane przez nieustające wiatry, które nawiewają na nie piach i żwir podniesiony z pobliskich Mrocznych Ziem. Skalne lawiny schodzą ze strzelistych turni na ponurą równinę spalonej ziemi, od dawna zatruwanej przez buchające płomienie i popiół z licznych wulkanów.
Na północy ciągną się Wschodnie Stepy, ogromna połać opustoszałych równin, pokrytych wysokimi trawami i karłowatymi drzewami. Czarne chmury znad Mrocznych Ziem tworzą ciemną kopułę, która przytłacza każdego, kto się pod nią znajdzie. Dalej na północ rozciągają się Krainy Cienia, obszar spaczony przez wpływ Chaosu i zamieszkany przez niezliczone stada zwierzoludzi, mutantów oraz potwory tak plugawe, że wymykają się ludzkiej wyobraźni. Często są niczym więcej, jak tylko zwałami cielska, z których wyzierają ohydne paszcze i wiele par oczu.
Bliskość Pustkowi Chaosu sprawia wiele kłopotów mieszkańcom sąsiednich krain. Na wschodzie leży legendarny Kitaj, strzeżony przez Wielki Mur, który wzniesiono, by powstrzymać najazdy potworów, atakujących z coraz większą zuchwałością. Na zachodzie rozciąga się mroźna kraina Naggaroth, zamieszkana przez Mroczne Elfy, wygnańców z Ulthuanu, uważnie obserwujących zmienne przypływy energii Chaosu, gdy spaczone Wrota otwierają się i zamykają, płodząc niezliczone monstra, których sam widok może przyprawić o szaleństwo. Pomimo wysokich murów i złowrogiej magii, Mroczne Elfy muszą od czasu do czasu mobilizować armie, aby przeciwstawić się kolejnym najazdom demonów i barbarzyńców Chaosu, którzy pragną tylko jednego - rozszerzać zasięg wpływów swoich kapryśnych panów coraz bardziej na południe, aż w końcu ogarną one cały świat i doprowadzą do jego upadku.
Pytanie brzmi więc: kto odważy się zapuścić na te pustkowia? Jaki lud mógłby żyć pod nieznośnym ciężarem Umbry? Zdaje się, że odpowiedź brzmi: ludzie. Nawet bogobojni obywatele Imperium ulegają czasem pokusie Chaosu i porzucają dotychczasowe życie, wyruszając w nieznane w poszukiwaniu chwały i potęgi. Wojownicy i czarownicy podróżują w głąb jałowej i niegościnnej krainy, zaprzedając się Chaosowi i nie zważając na to, jaki czeka ich los. Jeśli więc obywatele Imperium od dziecka uczeni przecież odrazy do Chaosu, ulegają pokusie zakazanego, to nic dziwnego, że ludzie słabsi duchem łatwiej oddają się w służbę Potęg Chaosu.
Na Wschodnich Stepach oraz na ziemiach Starego i Nowego Świata żyją plemiona dzikich ludzi, prowadzących koczowniczy i pasterski tryb życia. Nie wykształcili pojęć dobra i zła, nie rozumieją zagrożeń płynących z Chaosu i z pewnością nigdy nie słyszeli o Sigmarze. Czczą natomiast pierwotne siły natury, widząc we wszystkich rzeczach działanie duchów. Ich panami są bluźnierczy bogowie Chaosu. Zmieniają ich ciała i każą wierzyć, że mutacje nie są ułomnością, lecz błogosławieństwem Bogów Chaosu. Te plemiona najszybciej odpowiadają na zew demonów i posłusznie dołączają do hord prowadzonych przez Czempionów Chaosu, wierząc, że jest to ich obowiązek, a nawet jedyny życiowy cel, aby przynosić wojnę i pożogę na ziemie sąsiadów. Nie da się zmienić ich dzikiej natury. Są niewolnikami Ciemności, bezdusznymi stworzeniami niewiele lepszymi od zwierzoludzi przemierzających mroczne lasy Imperium.

- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

POZA PUSTKOWIAMI CHAOSU:



rzemierzając Pustkowia Chaosu w kierunku północnym, można zaobserwować, jak stopniowo przestają obowiązywać prawa natury, zmiany krajobrazu wymykają się zdrowemu rozsądkowi. Zaciera się granica pomiędzy światem materialnym a Domeną Chaosu. Nieliczni śmiałkowie, którzy stamtąd powrócili, porównują to zjawisko do zapadania w koszmarny sen, z tą różnicą, że nigdy nie nadchodzi ulga odczuwalna po przebudzeniu. Pośród obłoku mgły, która zaciera kontury rzeczywistości, wznoszą się przeklęte trony bogów Chaosu, a każde z nich uważa, że panuje nad całym terenem Domeny. Jeśli istnieją granice między terytoriami Slaanesha, Khorna, Nurgla i Tzeentcha, nie sposób ich zauważyć. Ziemia i niebo podlegają ciągłym zmianom; wydaje się nawet, że kolejne przemiany zachodzą w sposób nieprzerwany. To ojczyzna występujących w przeróżnych formach demonów, mutantów i pomiotów Chaosu.

KRAINA:

Potwory zamieszkujące Pustkowia Chaosu to tylko blade odbicie koszmarów czających się zaraz za ich granicami.
- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

Położona za Pustkowiami Chaosu kraina znana jest pod wieloma nazwami - Oko Chaosu, Wrota Chaosu, Ziemia Zmian, Domena Chaosu czy Umbra Chaotica. Nazwy te dobrze oddają grozę tego miejsca. Posępna panorama krainy rozpościerającej się wokół bieguna, przywodzi na myśl obrazy szalonego malarza Albrechta Bosha, przedstawiające księżycowe krajobrazy Morrslieba. Jałowa, zmarznięta ziemia pokryta białym całunem śniegu. Nieskończona połać wiecznej zmarzliny sięgająca aż po kres horyzontu. Widok ten nie jest jednak tak przerażający, jak świadomość bluźnierczych, mrocznych tajemnic, które skrywa od eonów ta zbrukana mocą Chaosu kraina. Nie ma wyraźnej granicy między Pustkowiami a Domeną Chaosu, lecz samo wyruszenie w kierunku północy zbliża podróżnego do Pustki, wywierając szkodliwy wpływ na ciało i umysł. Krucha natura śmiertelnika nie jest w stanie oprzeć się potężnym zmianom, jakie wywołuje wędrówka po tej krainie. Zupełnie inaczej zachowują się stworzenia Chaosu, czerpiąc wielką siłę z bliskości Eteru, ale nawet one bywają czasem rozdzierane na strzępy lub zmutowane nie do poznania przez wydobywającą się z niego ogromną moc. Niektóre monstra nie potrafią egzystować bez życiodajnej mocy Wrót Chaosu, inne natomiast są przez nie spychane w głąb Starego Świata, dokąd niosą zamęt i śmierć.

Brama Chaosu potrafi przyjmować różne formy i każda istota postrzega ją pod inną postacią. Niektórzy widzą masywną bramę, inni kłębiący się wir mrocznej energii, jeszcze inni pojedyncze, nienawistne oko, wielkie na wiele kilometrów - dla każdego nieszczęśnika oglądającego Domenę Chaosu będzie ona wyglądała inaczej. Nie trzeba dodawać, że świadectwa naocznych świadków zdarzają się niezwykle rzadko, gdyż Brama Chaosu nie wypuszcza swych ofiar żywych, a przynajmniej w niezmienionej postaci.

W centrum Umbra Chaotica, w sąsiedztwie zniszczonych w kosmicznym kataklizmie Gwiezdnych Wrót pozostał jedynie posępny, wypalony ugór, przesycony na wskroś Czarcim Pyłem. Naznaczone magicznymi symbolami, dwa gigantyczne filary z czarnego kamienia wznoszą się ku szaremu nieboskłonowi niczym kły jakiejś pradawnej bestii. Czas i przestrzeń poddane są tam odmiennym prawom. Materia przybiera niewiarygodne, surrealistyczne formy, stale ulegając fantastycznym, nieprzewidywalnym zmianom. To przeklęte miejsce nawiedzane jedynie przez czcicieli Chaosu, demony i duchy umarłych… Ktokolwiek z żyjących ośmieli się wkroczyć w strefę cienia, nigdy już nie powraca w swej śmiertelnej postaci. Armie Mrocznych Bogów gromadzą się na biegunie w wielkiej sile. Pod sztandarami Khorna, Slaanesha Tzeentcha i Nurgla, niezliczone zastępy zwierzoludzi, mutantów i dzikich nomadów wyruszają stamtąd niosąc Staremu Światu śmierć i pożogę.

WPŁYW PUSTKOWI CHAOSU:

Samo przebywanie na północnych kresach Pustkowi Chaosu wystawia śmiertelnika na działanie potężnej magii, która zmienia nie tylko umysł, ale i ciało, które przybiera straszliwe i chorobliwe formy. Tylko istoty niezwykle odporne i obdarzone silną wolą wracają z podróży poza Pustkowia Chaosu.

Do MG należy określenie, jak daleko można zapuścić się w stronę Bramy Chaosu, nie narażając się na wystąpienie mutacji. Bariera między światami rozszerza się i kurczy niczym świadoma, żywa istota. W czasach, gdy moc Chaosu słabnie, można bez obawy o wystąpienie zmian dotrzeć nawet na odległość kilkuset kilometrów od bieguna. Natomiast gdy Chaos rośnie w siłę, całe Pustkowia Chaosu stają się wyjątkowo niebezpieczne.

Granica między Pustkowiami a Domeną Chaosu jest zmienna i niewyraźna, ale przyjmuje się, że mniej więcej po każdych 300 km w kierunku północnego bieguna można odczuć wzrost poziomu spaczenia. Więcej informacji na temat stopni zepsucia można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **SPACZONE OTOCZENIE**. Granica biegnie środkiem Kisleva i tam poziom spaczenia jest *mały*. Wzrasta o jeden poziom co każde 300 km na północ, ale zasięg stref o poszczególnych stopniach spaczenia może się zmieniać w zależności od aktualnej aktywności Chaosu. W ustaleniu konkretnych wartości może pomóc **TABELA: PŁYWY CHAOSU**. Kiedy upłynie ustalony czas, granica przesuwa się o jedną kategorię w stronę *bez zmian* i wymagany jest kolejny rzut, który na nowo określi wielkość pływów Chaosu.

TABELA: PŁYWY CHAOSU

K10	EFEKT
1	+75 km między poziomami spaczenia
2	+50 km między poziomami spaczenia
3	+25 km między poziomami spaczenia
4-7	bez zmian
8	-25 km między poziomami spaczenia
9	-50 km między poziomami spaczenia
0	-75 km między poziomami spaczenia

K10	DŁUGOŚĆ TRWANIA
1-2	K10 godzin
3-6	K10 dni
7-8	K10 tygodni
9-0	K10 miesięcy

LEGENDARNE MIEJSCA:

Nikt nie wie na pewno, co znajduje się za Pustkowiami Chaosu. Krąży jednak wiele opowieści o opuszczonych miastach, przeklętych monolitach, a także o olbrzymich fortecach wzniesionych przez bogów Chaosu lub ich wyznawców. Poniżej opisano kilka najsłynniejszych z tych przedziwnych miejsc. W każdym gnieździ się Chaos, a ci którzy tam trafiają ryzykują utratę zmysłów… o ile przeżyją. Tylko kilka z tych miejsc ma określone położenie, co sprawia, ze Mistrz Gry może je wykorzystać wedle swoich potrzeb. Opisy miast, twierdz i monolitów przedstawiają tylko ich charakterystyczne cechy i elementy, więc można tam spotkać praktycznie cokolwiek. Zmienna natura Chaosu, zwłaszcza w głębiej położonych rejonach Pustkowi, sprawia, że nawet te miejsca, które są wieczne, podlegają ciągłym przemianom. Niektóre zamieszkane są przez demony, zwierzoludzi i mutantów, natomiast inne pozostają opustoszałe.

Opisane poniżej miejsca wydają się zmieniać położenie w obrębie Pustkowi Chaosu. Uczeni twierdzą, że zbliżanie się do nich przypomina zapadanie się w sen, gdyż końcowemu etapowi podróży towarzyszą mgły, chmury i pogłębiająca się ciemność. Nielicznym śmiertelnikom rzeczywiście udało się odwiedzić te miejsca podczas snu lub medytacji, ale nikt nie wie, w jaki sposób i dlaczego do tego doszło. Pustkowia potrafią ziszczać zarówno sny, jak i pragnienia śmiertelników, więc konsekwentne poszukiwanie wydaje się najpewniejszym sposobem odnalezienia legendarnych miejsc. Jednakże nawet potężne pragnienie nie daje gwarancji, że poszukiwania zakończą się sukcesem.

Opisane poniżej miejsca pozostają pod wpływem bezpośredniego działania bluźnierczej energii Chaosu. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każde z nich charakteryzuje się *poważnym* poziomem spaczenia. Więcej informacji na temat stopni zepsucia można znaleźć w **ROZDZIALE VI: BESTIARIUSZ** w podrozdziale **SPACZONE OTOCZENIE**.

CYTADELA SCHODÓW:

Domena Khorna opasana jest olbrzymim, żelaznym murem w kolorach głębokiej czerni i czerwieni, który wydaje się wyznaczać horyzont. Jedynym wejściem jest Cytadela Schodów, jednocześnie forteca i więzienie, otoczona wieżycami, kolumnami i łukami z krwi i rzeźbionej kości. Demony przykute żelaznymi okowami do ścian oraz stopni wrzeszczą i miotają się, próbując zabić każdego, kto znajdzie się w pobliżu. Cytadela Schodów przypomina olbrzymią piramidę schodkową, jednak stopnie prowadzące na szczyt nigdy nie zostały zaprojektowane z myślą o śmiertelnikach. Pokonywanie ich to jakby wspinanie się na ogromną skalę. Im wyżej, tym więcej potworności jawi się oczom wędrowca. Bełkoczące usta wynurzają się nagle ze ścian i schodów, chwaląc imię Khorna i wysławiając w *Mrocznej Mowie* czyny Pana Czaszek. Gdziekolwiek spojrzeć, wszędzie widać bluźniercze runy i poplamione krwią ołtarze, na niektórych wciąż konają ofiary. Architektura stopni nie podporządkowuje się prawom logiki i schody zdają się skręcać, falować oraz zaginać w sposób niezgodny z prawami fizyki.

Niektóre stopnie są tak szerokie, że zmieściłoby się tam miasto. Tańczą na nich demony i wybrańcy Khorna, radośnie zarzynając się podczas upiornych, bezsensownych zabaw. Nie spotka się tu natomiast zwyczajnych zwierząt. Nawet padlinożercy i kruki omijają szerokim łukiem fortecę, pełną trupów zwisających ze stopni i ścian.

POLA KRWI: podróż na szczyt Cytadeli Schodów zdaje się trwać wiecznie - prawa rządzące czasem, przyczynowością i ruchem załamują się pod ciężarem panującej tu anarchii. Wędrowcy, którym uda się dotrzeć na szczyt, znajdą się znów na równinnym terenie, ale teraz już w wewnętrznym królestwie Khorna, zwanym Polami Krwi.

W przeciwieństwie do nieujarzmionego szaleństwa panującego w Cytadeli Schodów, Pola Krwi są utrzymane w ładzie i porządku, choć przez to jeszcze bardziej przerażające. Pokrywają je niezliczone rzędy zakrwawionych ciał, przywiązanych do pali niczym upiorne sadzonki fasoli, z których wyrastają ciemne kwiaty. Jednak zamiast kanałów irygacyjnych wszędzie ciągną się akwedukty i rowy, w których płynie krew. Pól doglądają niezliczone zastępy demonów, wymiotując krwią na owoce i wypróżniając się na ziemię w celu użyźnienia przeklętej gleby. Demony *sadzą* nowe ciała, wiążąc potępionych do pali, z dokładnością i troską, która wydaje się tutaj zupełnie nie na miejscu. Cały krajobraz pulsuje wściekłą czerwienią, nawet niebo wygląda, jakby nieustannie trawił je ogień. Smród niczym z rzeźni miesza się w powietrzu z mdlącym, słodkim zapachem odrażających kwiatów i owoców.

KRWAWE OWOCE/TRUPIE KWIATY: wyrastające na Polach Krwi obrzydliwe kwiaty i owoce zawierają dziwne toksyny i mają magiczną moc. Krwawe owoce przypominają czarne, zdeformowane jabłka, wewnątrz których tętni mieszanina krwi i gęstego, ciemnego soku. Zjedzenie owocu może wywołać mutację. Postać otrzymuje 1 *Punkt Obłędu* i musi wykonać test **ODP i SW** z uwzględnieniem modyfikatora -30%. Jeżeli którykolwiek z testów zakończy się niepowodzeniem, ofiara w ciągu K10 dni pada ofiarą mutacji. Zerwany z plugawego *drzewa* owoc stopniowo traci swą moc i po K10 tygodniach staje się zupełnie nieszkodliwy. Krwawe owoce są cennym nabytkiem dla czarnoksiężników Chaosu, którzy używają ich jako składników zaklęć i rytuałów.

Wyrastające na zwłokach trupie kwiaty są w pewien szczególny sposób piękne. Przypominają pokryte ciemnymi smugami krwistoczerwone lilie. Środkowa część każdego kwiatu rośnie w kształt twarzyczki - im kwiat starszy i większy, tym bardziej staje się ona wyraźna i przerażająca. Z kwiatu wydobywa się ostry i odurzający zapach, podobno do mieszaniny woni krwi i jaśminu. Osoba, która znajdzie się w odległości 2K10 metrów od trupiego kwiatu, nawet zerwanego, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że postać poddaje się halucynogennemu wpływowi rośliny. Wiedziona morderczymi wizjami, wpada w *furię*. Udany test zapewnia odporność na działanie tego konkretnego kwiatu.

DOLINA POTWORÓW:

Miejsce to jest wylęgarnią wszelkiego rodzaju potworów, zmutowanych bestii i najprzeróżniejszych demonów. Równinę pokrywają spiczaste wieże oraz dziwaczne drzewa, które wyglądają na powstałe z połączenia ciał żywych, aczkolwiek zdegenerowanych stworzeń. Kolory zmieniają się i przechodzą od stonowanych odcieni do głębokich i jaskrawych barw. Śmiertelna, głucha cisza pochłania wszelkie odgłosy, więc trzeba krzyczeć, aby zostać usłyszanym, a i tak z ust dobywa się tylko stłumiony szept. Również okropne dźwięki wydawane przez kopulujące demony są zredukowane do obrzydliwych pomruków. Panująca tu cisza nie ma jednak nic wspólnego ze spokojem, nawet jeśli miałby to być grobowy spokój. To raczej niepokojąca cisza przed burzą, zwiastująca złe wydarzenia.

Od czasu do czasu ciszę przerywa narastający odgłos, jakby brzęczenie setek tysięcy wściekłych złowadów, które wydają się nadlatywać ze wszystkich stron. Ziemia faluje i wypluwa z najgłębszych czeluści zastępy zniekształconych stworzeń, których życie trwa tylko przez chwilę. Szkaradne, pokryte naroślami monstra wiją się i kłębią, aby po chwili rzucić się na siebie, rozpoczynając krótkie i brutalne gody. Kiedy jedno z nich padnie wyczerpane, pozostałe nie opłakują go, ale natychmiast rozszarpują jego ciało na strzępy. Resztki zostają wchłonięte przez glebę, a potem wykorzystane w kolejnym cyklu narodzin i śmierci. Rosnące w dolinie drzewa uczestniczą w podobnym procesie, wytwarzając niekończący się strumień zniekształconych twarzy i kończyn wyrastających wprost z pni. Niektórym ze zmutowanych stworzeń udaje się wydostać z *kołebki* i grasują po dolinie, a te, które są obdarzone skrzydłami, wznoszą się w powietrze i atakują z góry. Przeprawa przez Dolinę Potworów oznacza ryzyko brutalnego zgwałcenia, a potem śmierci zadanej przez jej mieszkańców. Splugawione i rozszarpane ciało śmiertelnika użyźni ziemię i zostanie wykorzystane przy tworzeniu kolejnych pokoleń potworów.

Dolina Potworów to miejsce przenikania się wpływów Nurgla i Slaanesha. Pan Zarazy odpowiada za niezdrową płodność, a Pan Rozkoszy za wyuzdane eksperymenty z naturą. Gdy te dwie moce występują przeciw sobie, ich pomiot zwalcza się nawzajem. Większość paskudnych bestii narodzonych w dolinie szybko ginie, ale te, którym uda się przetrwać, zasilają szeregi armii Chaosu. Niektóre opuszczają miejsce narodzin w poszukiwaniu podobnych sobie stworzeń, a wtedy na ludzkie osady pada blady strach.

ODRAŻAJĄCA NATURA: widok Doliny Potworów sprawia, że śmiertelnik zaczyna kwestionować naturalny porządek natury, postrzegając ją jako zjawisko wypaczone i złe. Dotknięta tą przypadłością osoba dopatruje się mutacji w zwierzęciu i roślinie. Konie i psy jawią się jako stworzenia pokryte ropiejącymi ranami, owcom wyrastają dodatkowe kończyny, a ptakom dwie lub więcej głów. Rośliny rosną dziwnie poskręcane i wydają obrzydliwe, zmutowane owoce. Drzewom zamiast gałęzi wyrastają

ramiona, które poruszają się w takt niesłyszalnej melodii niczym przeklęte marionetki. Należy przy tym zauważyć, że z kolei stworzenia rzeczywiście dotknięte mutacjami nieszczęśnik postrzega jako normalne i naturalne.

Po wkroczeniu do Doliny Potworów postać musi wykonać test **SW**. Udany test oznacza, że może normalnie funkcjonować, ale otrzymuje ujemny modyfikator -K4x10% do testów *opieki nad zwierzętami* i *tresury*. Nieudany test oznacza przyznanie K6 *Punktów Obłędu* i utratę -K4x5% **Int**. Co więcej, każdego dnia postać musi wykonać kolejny test **SW**. Nieudany test oznacza, że nabawia się wstrętu do normalnych zwierząt. Nigdy z własnej woli nie wejdzie do lasu, nie wsiądzie na konia i nie zbliży się do psa lub innych zwierząt, dzikich, domowych czy hodowlanych.

Osoby cierpiące na wstręt do natury zazwyczaj osiedlają się w wielkich miastach, gdzie mogą unikać widoku zarówno roślin, jak i zwierząt. Większość z nich najchętniej zamieszkuje piwnice i inne podziemne pomieszczenia. Kiedy szaleństwo zupełnie uniemożliwia im normalne życie, szukają wytchnienia w przytułkach, więzieniach i innych miejscach, gdzie nie są narażone na kontakt z naturą.

FORTECA MARCHII:

Forteca Marchii należy do Slaanesha i stanowi świadectwo jego niegodziwych i wyuzdanych kaprysów. Jest to wysoka i brzydka twierdza. Liczne wieże i iglice rozdzierają chmury oraz gromadzące się nad nią kłęby dymu. Mury zostały wykonane z poczerniałego kamienia, gęsto poprzecinanego siecią pulsujących, kolorowych żyłek, złączonego zaprawą, w której skład wchodzi krew i pokruszone kości dekadentów, a także tych, którzy polegli w bitwie z wyznawcami Slaanesha. Mroczne mury Fortece Marchii oparły się niezliczonym szturmom i nadal stoją dumnie, rzucając wyzwanie i szydząc z żądnych krwi wyznawców Khorna.

Tereny otaczające twierdzę, zwane Marchią, porastają mroczne knieje, pełne poskręcanych drzew, powyginanych w bluźniercze kształty. Z obumarłych gałęzi zwisają czaszki i rozpadające się kości, a sękate korzenie przebijają szczątki ciał. W bezpośredniej bliskości twierdzy znajduje się pole bitwy. Zwłoki, zardzewiałe zbroje i połamana broń - wszystko to leży na przesiąkniętej krwią ziemi, pomieszane z podartymi sztandarami Slaanesha i Khorna. Niektóre z ciał wciąż się poruszają i jęczą, cierpiąc z powodu śmiertelnych ran. Zgniłe twarze szpeci okrutny, ironiczny uśmiech, a w powietrzu rozbrzmiewają jęki, płacz oraz rechot uwięzionych na wieczność duchów i upiorów.

W cieniu górującej nad okolicą fortecy wznosi się ogromny, wolnostojący wiatrak, w którym wre makabryczna praca. Skrzydła nieustannie się obracają, choć powietrza nad Marchią nie ożywia nawet najsłabszy podmuch wiatru. Wewnątrz młyna uwija się grupa Bólożądnych Pieszczot. Ogromne koło młyńskie mieli na krwawą mączkę ciała śmiertelników poległych w bitwie oraz demonów, które wypadły z łask Pana Rozkoszy. Mączkę dosypuje się do Krwawej Zaprawy, która wzmacnia mury fortecy mocą, jaką daje tylko śmierć i rozpacz. Nieprzerwany strumień Demonetek, smaganych batami i poniżanych przez wielkie demony, wypływa z młyna, niosąc w kierunku twierdzy kolejne porcje krwawej zaprawy.

W obrębie murów Fortecy Marchii niepodzielnie panuje rozpusta i okrucieństwo, a wszystko to na chwałę i w imieniu Slaanesha. Postaciom, które będą miały nieszczęście tam trafić, można przedstawić panujące w fortecy zwyczaje jako karykaturę dworskich manier i zasad przestrzeganych w pałacach arystokracji. Pośród murów wznosi się toasty i łamie chleb, ale na cześć Pana Przyjemności, a biesiadnicy zachowują się z kurtuazją w grzecznością, choć uczestniczą w krwawych ucztach i rautach. W korytarzach stale rozlegają się krzyki - bólu i rozkoszy, agonii i miłosnej ekstazy - słychać także echo rechotu demonów i zdegenerowanych śmiertelników. Wnętrza komnat są bogato wyposażone. Można tam znaleźć wyrafinowane dzieła sztuki, jedwabną pościel i zdobione stoły, zastawione wszelkiego rodzaju jadłem i napitkiem.

Jednakże jest to splendor złudny i zwodniczy. Z bliska dzieła sztuki okazują się bluźniercze i obsceniczne, a na dodatek wydają się poruszać. Jedzenie ma niezdrowy połysk zepsucia. Meble wyglądają na wygodne i luksusowe, ale siedzenie na nich jest torturą. Ciała tych, którzy przekroczyli granice bólu i przyjemności, leżą na dywanach lub zwisają ze ścian, zakute w kajdany. Niektóre z nich służą za pokarm pozostałym biesiadnikom i demonom krążącym po Fortecy Marchii. Gospodarze kuszą wędrowców rozmaitymi przyjemnościami - jedzeniem, trunkami, pieśniami, tańcami i rozkoszami przekraczającymi ludzkie wyobrażenie. Każdy, kto nie będzie potrafił oprzeć się pokusom, wkroczy na ścieżkę wiodącą ku absolutnej dekadencji i zepsuciu.

KRWAWA ZAPRAWA: zaprawa wytwarzana przez demony Slaanesha jest bardzo wytrzymała. Nawet niewielka jej ilość użyta podczas wznoszenia budynku sprawi, że stanie się on niemal całkowicie odporny na działanie czasu, pogody i uszkodzeń. Może stać nienaruszony przez wieki, lecz w zamian nabiera nieprzyjemnego i odstręczającego wyglądu. Kamień czernieje i pokrywa się odrażającą pleśnią, do pomieszczeń nigdy nie dociera wystarczająco dużo światła i słychać w nich dziwne szepty. Większość rozsądnych ludzi szybko opuszcza takie miejsca, natomiast chętnie osiedlają się tam mutanci, kultyści Chaosu i inne plugawe stworzenia. Co więcej, budynki wzniesione przy użyciu krwawej zaprawy ułatwiają używanie czarnej magii. Każda próba rzucenia czarnoksięskiego zaklęcia w obrębie tych murów jest traktowana, jakby adept wykonał udany test *splatania magii*. Jeżeli czarnoksiężnik oprócz tego wykona udany test *splatania magii*, wówczas efekt zostaje podwojony. Jednakże przy rzuceniu czaru należy wykonać dodatkowy rzut *Kostką Chaosu*. Jego wyniku nie dodaje się do uzyskanego *Poziomu Mocy*, lecz uwzględnia się go przy ustalaniu prawdopodobieństwa wystąpienia *Natychmiastowej Porażki* oraz *Przekleństwa Tzeentcha*.

CHOROBLIWA ŻĄDZA: zbyt długie przebywanie w Fortecy Marchii powoduje utratę zahamowań i rozniecenie nienasyconego apetytu na fizyczne przyjemności. Goście stają się niewolnikami swoich najniższych pragnień, pożądając rozkoszy zmysłowych, jedzenia i rozpusty z taką zapamiętałością, że nie da się tego opanować. Obżarstwo na ucztach i udział w orgiach zaspokajają żądze na bardzo krótki czas, więc pragnienie wkrótce powraca. Jednak rozkosze, które obiecuje Slaanesh, wydają się zbyt kuszące, aby można było im się długo opierać.

Jeżeli postać zje lub wypije cokolwiek w Fortecy albo ulegnie wdziękom jej mieszkańców, musi wykonać udany test **SW**. W przeciwnym wypadku otrzymuje K6 *Punktów Obłędu* i zapada na chorobę umysłu, znaną jako *chorobliwa żądza*. Ofiarę ogarnia nienasycone, niemal fizyczne pragnienie jedzenia, picia i cielesnych rozkoszy. Kiedy tylko ma szansę coś zjeść lub wypić, musi wykonać test **SW**, żeby nie pochłonąć wszystkiego w zasięgu wzroku. Nieudany test oznacza, że postać będzie błagać o pożywienie, a nawet grozić innym, aby oddali jej swoje porcje.

Od tej pory umysł ofiary całkowicie zaprzątają lubieżne wizje. Nieszczęśnik na stałe traci -K4x5% **CHA**, ponieważ z kimkolwiek rozmawia, odzywa się sprośnie i zachowuje natarczywie.

Owładnięci tą chorobą szaleńcy zazwyczaj szybko trafiają do lochu za swoje wykroczenia albo zostają zmuszeni do ucieczki przed rozjuszonymi współmałżonkami i członkami rodziny. Jeżeli trafią do przytułku do obłąkanych, zazwyczaj są trzymani w odosobnieniu, wyjąc z bezradności i niemożliwości zaspokojenia swych żądz.

LATAJĄCE MIASTO:

Większość miejsc na Pustkowiach Chaosu wydaje się nie mieć konkretnej lokalizacji, ale Latające Miasto rzeczywiście nie ma fundamentów i jest mobilne. To dziwna osada, położona na unoszącej się w powietrzu czarnej skale. Potężny bastion w niewyjaśniony sposób spoczywa pośród chmur. Zewnętrzne mury miasta są grube i wydają się nie do zdobycia, zaprojektowane tak, aby odeprzeć natarcie każdej armii. Oszałamiające rozmiarami oraz precyzją wykonania budynki i wieżyce wznoszą się wysoko ku niebu, a im bliżej centrum, tym stają się wyższe. W najwyżej położonej części znajduje się twierdza, która przyćmiewa wspaniałością każdą z cytadel Starego Świata. Bastion tych rozmiarów mógłby bez trudu pomieścić dziesiątki tysięcy mieszkańców.

Latające Miasto jest miejscem całkowicie pozbawionym wszelkich oznak życia. Strażnicy nie utrzymują wart na murach. Kupcy nie handlują towarami na ulicach. Bogato zdobione sale na dworach świecą pustkami. Nieznani są budowniczowie miasta, ani powody dla których bastion został skazany na wieczne dryfowanie po Pustkowiach Chaosu bez konkretnego celu. Nie wiadomo, czy kiedykolwiek żyli tu jacyś mieszkańcy, a mimo że ulice pełne są domów i sklepów, każdy z nich poraża pustką. W budynkach można znaleźć towary i sprzęty w ilościach wystarczających dla rozwoju bogatego miasta, ale wszystkie są poskładane i spakowane, jakby nigdy nie były używane. Podłogi i meble pokrywa warstwa kurzu, a ściany i przedmioty powoli niszczeją. Kilka drzew rosnących na terenie miasta ciągle zrzuca liście, jednakże żadne nie traci ich całkowicie. Postrzępione sztandary z herbami nieznanych rodów powiewają poruszane podmuchem wiatru, którego szelest jest jedynym dźwiękiem, jaki rozlega się pośród pustych ulic i komnat.

Dostanie się do Latającego Miasta to nie lada wyzwanie. Nie wiodą do niego żadne drogi, liny, drabiny ani schody, a główne wrota unoszą się kilkadziesiąt metrów nad powierzchnią ziemi. Jedynym sposobem dotarcia do zamku jest więc użycie odpowiedniego zaklęcia albo podróż na grzbiecie skrzydlatego wierzchowca. Co ciekawe, mimo imponujących murów i umocnień wrota miasta stoją otworem, więc każdy, komu uda się stanąć u bram, może bez przeszkód wkroczyć do Latającego Miasta.

Latające Miasto to pozornie raj dla szabrowników, ponieważ wszędzie jest mnóstwo niechronionych dóbr. Rzeczywiście sklepy i domy w obrębie murów wypełnione są nieużywanymi przedmiotami - orężem, zbrojami, dziełami sztuki i kosztownościami. Każdy może bez przeszkód napełniać sakwy wszystkim, co mu wpadnie w ręce. Jednakże przedmioty skradzione z Latającego Miasta zaczynają rdzewieć, niszczeć i próchnieć, kiedy tylko zostaną wyniesione poza mury. Po upływie kilku dni przedmioty stają się całkowicie bezużyteczne i rozpadają się w proch. Jeszcze dziwniejszy jest fakt, że szabrownik, który ponownie powróci do Latającego Miasta, odkryje, że przedmioty, które ukradł, spoczywają w tych samych miejscach co wcześniej, tak jakby nikt ich wcześniej nie ruszał. Jak na ironię, pył z przedmiotów wyniesionych z Latającego Miasta jest wysoko ceniony przez Magistrów, ze względu na swoje destrukcyjne właściwości. Użyty jako składnik zaklęcia związanego w jakikolwiek sposób ze zniszczeniem, pozwala dodać +3 do uzyskanego *Poziomu Mocy*.

Uczeni i Magistrowie uważają Latające Miasto za symbol zawiedzionych nadziei, porzuconych planów, przejmującej samotności i ułudy tworzenia wielkich rzeczy, które mają przetrwać wieki. Nie wiadomo, która z Niszczycielskich Potęg stworzyła miasto ani jaki jest rzeczywisty cel jego istnienia. Latające Miasto stanowi zatem świadectwo obojętności bogów Chaosu i symbol bezsensu życia.

STRACH PRZED SAMOTNOŚCIĄ: osoba, której uda się dostać do Latającego Miasta, wkrótce zaczyna odczuwać dojmującą samotność i rozpacz. Po pierwszej godzinie spędzonej na przemierzaniu opustoszałych ulic i przeszukiwaniu budynków musi wykonać test **SW**. Po każdych następnych

24 godzinach spędzonych w Latającym Mieście należy wykonać kolejny test, z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -10% za każdy kolejny dzień.

Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje K6 *Punktów Obłędu* a szaleństwo zaczyna się u niej objawiać jako strach przed samotnością. Nieszczęśnik jest przerażony perspektywą przebywania w oddaleniu od innych i zrobi wszystko, żeby nie zostać sam. Nigdy nie zgodzi się z własnej woli pójść gdziekolwiek bez towarzystwa i nalega, aby towarzysze byli blisko nawet w czasie jego snu. Dodatkowo traci -K10% **CHA**, ponieważ jego desperacja wzbudza niepokój innych.

Jeżeli postać na **SW** minut pozostanie sama, musi wykonać test *strachu*. Nawet udany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -10% do **SW** i **CHA**, dopóki nie spędzi przynajmniej 100-**SW** minut w towarzystwie innych osób. Nieudany test oznacza, że postać panikuje i zaczyna biec przed siebie w poszukiwaniu żywej istoty. Jeżeli nikogo nie znajdzie, wartość jej **SW** obniża się o połowę, dopóki kogoś nie spotka. Jeżeli będzie sama przez kolejne **SW** minut, zwija się w kłębek i leży bez ruchu w stanie niemal katatonicznym, dopóki nie spędzi przynajmniej 100-**SW** minut w towarzystwie innych osób.

MIASTO NIEUNIKNIONEGO:

Miasto nieuniknionego, mroczne i zbudowane przez szalonych architektów, leży na skrzyżowaniu kilku zapomnianych traktów gdzieś na Pustkowiach Chaosu. Wędrowcy często są tak zachwyceni widokiem traktu pośród pustej równiny, że ruszą nim bez zastanowienia. W ten sposób nieostrożni wędrowcy zostają schwytani w pułapkę, gdyż każda z tych dróg prowadzi do Miasta Nieuniknionego. Przerażające jest to, że kto raz zacznie kroczyć tym traktem, zawsze dojdzie do miasta, bez względu na to, ile razy skręci, a nawet jeśli zawróci i zacznie iść w przeciwnym kierunku. Za każdym razem Miasto Nieuniknionego pojawi się w końcu przed oczyma nieszczęsnego wędrowca. Plotki głoszą, że odgałęzienie tych dróg wiodą do samego Imperium, a nawet i dalej, ściągając do Miasta Nieuniknionego kolejne ofiary.

Miasto pojawia się na horyzoncie niczym postrzępione rozdarcie na tle niebieskoszarego nieba. Igra ze wzrokiem patrzącego, czasem znajduje się bardzo blisko, a za chwilę oddala się na dużą odległość, co sprawia, że nie sposób ocenić dystansu dzielącego je od podróżnych. Emanuje od niego Chaos, a otwarte wrota przypominają rozwartą paszczę. Miasto Nieuniknionego pokryte jest przypominającym sadzę czarnym pyłem, którego nie sposób zetrzeć ani zmyć.

Najdokładniejszy opis miasta zamieszczono w *Liber Malefic*, znanej też pod nazwą *Księgi Wizji Chaosu*, spisanej przez uczonego Mariusa Hollsehera. Hollseher nigdy nie był w Mieście Nieuniknionego, ale miał sny i wizje, w których wędrował jego ulicami. Widział tam ponoć kilka swoich przygnębionych i pogrążonych w myślach sobowtórów, które kierowały się do centrum miasta. Hollseher nie potrafi wyjaśnić, kim były ani skąd się tam wzięły - być może były to iluzje, projekcje jego samego z przeszłości bądź przyszłości albo sobowtóry stworzone przez Chaos, aby go zwieść. Tylko Hollseherowi udało się uciec z więzienia, jakie stanowią mury miasta. Zawrócił i wszedł w unoszący się za nim obłok mgły. Nie ma innych świadectw potwierdzających istnienie takiego magicznego oparu, jednak Hollseher jest głęboko przekonany, że to prawda i jest to jedyna droga ucieczki od nieuchronnej zagłady.

Ulice i domy w Mieście Nieuniknionego wydają się opuszczone, choć w rzeczywistości są więzieniem dla wielu nieszczęsnych istot. Przeklęte dusze zagubionych podróżnych wiecznie krążą po mieście, szukając wyjścia. Niektóre błagają o pomoc w znalezieniu drogi, natomiast inne oszukują łatwowiernych podróżnych, prowadząc ich głębiej w stronę centrum miasta, z daleka od wrót. Na ulicach można też spotkać demony i mutantów, złośliwie rechoczących i naigrywających się z losu zagubionych nieszczęśników. Rzadko atakują, zwykle stoją w oddaleniu, zadowalając się szyderstwem i kpiną. Miasto Nieuniknionego jest nietypowym miejscem na Pustkowiach Chaosu, ponieważ można tu spotkać demony podległe wszystkich Potęgom Chaosu. Nikt nie jest w stanie powiedzieć, czy oznacza to, że miasto jest terenem neutralnym, czy może demony też zostały tutaj uwięzione.

Miasto Nieuniknionego to symbol tego, co utracone, zagubienia nieszczęśników, którzy znaleźli się w sytuacji bez wyjścia. Labirynt ulic oraz spowijające go iluzje prowadzą wędrowca ciągle w to samo miejsce, niezależnie od tego, jaką drogę wybierze. Uczeni uważają, że Miasto Nieuniknionego to metafora wkroczenia na mroczną ścieżkę Chaosu, z której nie ma powrotu.

ZAGUBIONA DUSZA: podróżowanie krętymi drogami wiodącymi do miasta, a także przemierzanie prowadzących na manowce ulic w obrębie jego murów sprawiają, że postać nabiera stałego poczucia niepewności co do tego, gdzie się znajduje i dokąd zmierza. Z poszukiwaniem Miasta Nieuniknionego i jego zwiedzaniem wiąże się ryzyko popadnięcia w obłęd, który określa się mianem choroby zagubionej duszy. Cierpiąca na nią postać ma trudności z dostaniem się gdziekolwiek, gdyż przez cały czas zachowuje się tak jakby była kompletnie zagubiona. Nawet we własnym domu czuje się jak w labiryncie. Jeśli nikt jej nie pomoże, będzie kręciła się w kółko, zastanawiając się, jaki obrać kierunek. Nawet jeśli ktoś wskaże jej drogę, cały czas będzie miała wrażenie, że błądzi.

Każdego dnia postać musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że popada w otępienie i nie jest w stanie nigdzie dojść. Bez pomocy innych przemieszczanie się z jednego miejsca do drugiego zajmuje jej czterokrotnie więcej czasu niż zwykle, a dodatkowo, ze względu na swoje zagubienie, otrzymuje modyfikator -10% do **INT** i **CHA**. Udany test **SW** oznacza, że tego dnia postać opanowuje się, lecz mimo to podróżowanie zabiera jej dwa razy więcej czasu niż normalnie.

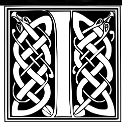
STOŻEK BOGÓW:

Pośrodku lodowego pustkowia, w pobliżu przeklętych Wrót Chaosu wznosi się Stożek Bogów. Widok tej megalitycznej budowli zapiera dech w piersiach. Gigantyczna piramida podobna kształtem do kamiennych grobowców pradawnych władców Khemri, swoim wierzchołkiem sięga ciemnego nieba. Jej ścian nie wykonano jednak z kamienia, ale z wypolerowanego niczym zwierciadło, lśniącego srebrzyście metalu. Tą doskonałą powierzchnię szpecą jednak wyryte dłonią szalonego giganta niezliczone ornamenty rysunki, znaki i symbole. Pochylnia prowadzi do widniejącego na jednym z boków piramidy olbrzymiego otworu o regularnym kształcie. Przez tą właśnie bramę wiedzie droga do wnętrza niesamowitej budowli. W cieniu piramidy, po obu stronach wielkiej rampy, widać sylwetki zastygłych w bezruchu, olbrzymich rycerzy. Jeden z wojowników klęczy, drugi stoi wyprostowany. Sople lodu i szron pokrywają ich zbroje. Milczący strażnicy wspierają się na olbrzymich zębatych mieczach, w drugiej ręce każdy z nich dzierży nieznany imperialnym rusznikarzom rodzaj garłacza lub muszkietu. Kaliber tej broni dorównuje z pewnością najpotężniejszym krasnoludzkim działom oblężniczym. Przyglądając się z bliska, można zauważyć olbrzymią wyrwę w pancerzu klęczącego wojownika. Widać fragmenty pogiętego metalu i zastygłe na mrozie szczątki dziwacznych mechanizmów. Uważny obserwator dostrzeże także zatarte przez czas i wiejące z huraganową siłą wiatry, magiczne runy zdobiące napierśnik rycerza. Pomimo bezruchu i pozornej martwoty, obydwaj tytani budzą szacunek i strach. Zwłaszcza, gdy w wąskiej szczelinie wizjera hełmu drugiego wojownika niespodziewanie rozbłyska czerwone światło, niczym gorejące w ciemnościach wilcze ślepia.

Legendy Norsmenów i opowieści przekazywane z pokolenia na pokolenie przez szamanów zwierzoludzi mówią o boskim pochodzeniu tajemniczego ostrosłupa. Według jednych, Żelazna Góra jest niczym innym jak odwieczną siedzibą demonów śmierci i powstała z woli Potęg Chaosu u zarania świata. Według innych natomiast, Piramida to gwiezdny rydwan bogów, który w chmurze ognia i dymu spadł niegdyś na Północne Pustkowia prosto z nieba. Skaldowie Kurgan opowiadają, że śladem kosmicznych gości przybyli na ziemię kolejni przybysze – stalowe anioły – okrutni Czarni Rycerze, noszący na zbrojach znak orła. Bogowie Piramidy starli się z Aniołami Śmierci w straszliwej bitwie u podnóża swej siedziby. Ziemia drżała pod stopami boskich wojowników a niebo przeszywały ognie błyskawic i jaskrawe promienie zabójczej energii. Bitwa trwała przez wiele dni. Śmierć zbierała krwawe żniwo w szeregach walczących. Nikt nie prosił o litość i nikt jej nie okazywał. Ostatecznie rycerze spod Znaku Orła pokonali swych przeciwników kosztem własnego życia, używając niszczycielskiej, magicznej broni, która rozświetliła ciemności Północy blaskiem jaśniejszym od tysięcy słońc i spopieliła obydwie armie.

Nikt nie wie ile prawdy kryje się w tej opowieści, od tysiąca lat nie znalazł się bowiem żaden śmiałek, który ważyłby się wkroczyć do wnętrza tajemniczej budowli i zakłócić spokój umarłych. Faktem jest jednak, że wokół piramidy, uwięzione pod grubą taflą lodu spoczywają ciała dziwnych, humanoidalnych istot oraz odziani w czarne zbroje kosmiczni rycerze.

WSCHODNIE STEPY:



Istnieje konkretne uzasadnienie, dlaczego Góry Krańca Świata noszą taką właśnie nazwę. Dla większości mieszkańców Starego Świata ten masyw wyznacza kres cywilizowanych krain. Funkcjonuje jako naturalna zapora, powstrzymująca czyhające po drugiej stronie niebezpieczeństwa, gdyż pomimo wyobrażeń obywateli Imperium rozciąga się tam inna kraina. Nie ma w niej żadnych miast, a przynajmniej takich, które zasługiwałyby na to miano wedle kryteriów staroświatowych uczonych. Zamieszkują tam ludy, które nie tworzą narodów i nie spisują swej historii. To świat nieprzyjazny ludziom, w którym bezpiecznie mogą się czuć tylko najlepsi wojownicy spośród sług Chaosu.

KRAINA:

Wschodnie Stepy to wielka trawiasta równina porośnięta nielicznymi karłowatymi drzewkami. Kraina rozciągająca się na wschód od Gór Krańca Świata i od Północnych Pustkowi, poprzez tundrę i stepy w regionach centralnych, aż po Wielką Pustynię na południu. Ziemia jest tutaj żyzna, jednak klimat bardzo surowy, a sezon żniw krótki. Czarne chmury znad Mrocznych Ziem tworzą ciemną kopułę, która przytłacza każdego, kto się pod nią znajdzie. Po tym ogromnym terytorium wędruje wiele plemion ludzkich i goblinoidalnych koczowników, jak i sporo większych potworów i stworów Chaosu, takich jak harpie, chimery, czy mantikory, które uważają stepy za swoje tereny łowieckie.

LUDNOŚĆ:

Krew lała się strumieniami, a ludzie padali jak muchy, tak że nikt nie był w stanie zliczyć poległych. Kurganie i Hungowie grabili świątynie i kaplice, zarzynali kapłanów i dziewice. Spustoszyli cały kraj. Już nigdy nie odrodzi się w dawnej chwale…
- fragment dzieła *Liber Chaotica*, spisanego przez Prezbitera Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w AS2500.

Czy istnieje większa groźba dla cywilizacji niż te dzikusy? Są silni, uzbrojeni i opancerzeni w stal oraz czarnoksięstwo, pełni złowróżbnych intencji. Czy w ogóle są ludźmi? Wszystkie dowody wskazują na to, że nie. To raczej istoty stworzone w głębiach Jam Chaosu na Lodowych Pustkowiach północnej Norski, zrodzone z kosmicznego wiru kreacji, jakim był pierwotny Chaos…
- Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln

Na północ od Gór Krańca Świata i na wschód od Norski, za Zamarzniętym Morzem, rozciąga się wielka równina, znana jako Wschodnie Stepy. Nie ma śladów cywilizacji, lecz tylko rozległe, trawiaste równiny. Od czasu do czasu można natknąć się na karłowate drzewo lub czarny monolit, znaczący miejsce pochówku wybrańca Chaosu albo jakiegoś zapomnianego wielkiego wojownika. To ojczyzna wielu ras i plemion, z których najbardziej znani są Kurganie.

Kurganie są najliczniejszym ludem Chaosu, najbardziej skorym do poświęcenia dusz i ciał Mrocznym Bóstwom, więc często właśnie ich uznaje się za charakterystyczny przykład sług Niszczycielskich Potęg. Ale mieszkańcy Kisleva i Imperium poznali również Hungów, wojowniczych sąsiadów Kurgan, którzy regularnie najeżdżają granice cywilizowanych krain. Z biegiem czasu mieszkańcy Starego Świata coraz dobitniej zdają sobie sprawę, że Kurganie nie są jedynym zagrożeniem.

KURGANIE:

Kurganie to ludzie, a przynajmniej chodzą na dwóch nogach, posiadają też odpowiednią liczbę kończyn i głowę. Jednak wyglądem bardzo różnią się od innych mieszkańców Starego Świata. Mają śniadą cerę, kruczoczarne włosy i takież, nieco skośne oczy. Cechują się olbrzymią posturą i zazwyczaj górują nad mężczyznami innych ras. Ich ciała są z natury bardzo muskularne i potężne, ale to nie przeszkadza im poruszać się płynnie, wręcz z kocią gracją. Również kobiety odznaczają się silną budową, srogim obliczem i okrutnym charakterem.
- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Kurganie przemierzają Wschodnie Stepy, wypasając stada koni i tocząc wojny z wrogimi plemionami. Poruszą się konno na niskich, ale wytrzymałych wierzchowcach, cenionych ze względu na szybkość i umiejętność przetrwania na mizernej paszy. Kurganie polują na dzikie bydło, antylopy i inne swobodnie żyjące zwierzęta.

Kurganie to koczownicy. Przemierzają Wschodnie Stepy, podążając za poszukującymi pożywienia stadami bydła i koni. Nie rozumieją idei stałego miejsca zamieszkania, gdyż ich świat podlega ciągłym zmianom, dlatego też są zadowoleni ze swojego koczowniczego trybu życia.

Powszechnym błędem mieszkańców Starego Świata jest traktowanie Kurgan jako spójnej grupy, ale jest to usprawiedliwione o tyle, że ten lud znajduje się w ciągłym ruchu. W rzeczywistości na tak zwanych Kurgan składa się kilka plemion, które nie tworzą narodu ani nie mają jednego wodza. Plemiona walczą zarówno między sobą, jak też z hobgoblinami i innymi rasami, a toczone przez nie wojny są wyjątkowo brutalne, o czym mogli przekonać się obywatele Kisleva, Norski i Imperium. Plemion jest wiele, ale największe z nich to Kvellingowie, Garharowie, Tahmakowie, Hastlingowie, Tokmarowie, Yusak, Kazagowie, Avagowie, Dolganie i przerażający lud Kulów.

Wśród mieszkańców Starego Świata panują sprzeczne poglądy na temat tego, kim lub czym są Kurganie. Niektórzy uważają, że są oni potomstwem mutantów i w związku z tym bliżej im do zwierzoludzi niż do normalnych ludzi. Inni sądzą, że ogromni, umięśnieni i wojowniczy Kurganie to rasa nadludzi. Jeszcze inni, zwłaszcza ci, którzy przeżyli atak Kurgan, skłonni są twierdzić, że nie są to śmiertelne istoty, ale demony uwięzione w ludzkim ciele.

Przyczyna takiego stanu rzeczy jest zrozumiała. Opowieści o Kurganach pochodzą od świadków, którzy spotkali się z tymi plemionami, gdy wyruszyły ze Wschodnich Stepów w poszukiwaniu łupów i niewolników. Napadnięci mają więc wszelkie podstawy, by podejrzewać, że cała rasa składa się z okrutnych wojowników, których interesuje tylko rabunek i zniszczenie.

W rzeczywistości Kurganie mają równie złożoną i bogatą kulturę, jak każda inna grupa etniczna. Są ludem głęboko religijnym, gdyż widzą działanie bogów w każdym aspekcie życia. Bogowie Kurgan mają dynamiczną naturę, utrzymując świat we właściwym i słusznym stanie ciągłych przemian. Życie jest nieustającą zmianą, dlatego mutacje nie są postrzegane jako nieszczęście, ale jako przejaw boskiej mocy, manifestujący się w ułomnym ludzkim ciele. Taki śmiertelnik został wybrany przez plemiennego boga i tym samym zyskuje w społeczności wyższy status. Żeby przyspieszyć pożądane zmiany, wielu Kurgan obwiązuje dzieciom głowy, które dzięki takim okrutnym praktykom osiągają dziwne kształty, wydłużone i zdeformowane. Ponieważ w ludzkim ciele odbija się boska wola, Kurganie kładą nacisk na siłę i sprawność fizyczną.

Kurganie są ludem wojowniczym. Mimo że między plemionami istnieją znaczne różnice, zwłaszcza jeżeli chodzi o wyznawanych bogów, łączy je to, że członkowie każdego z nich ponad wszystko cenią siłę ciała i ducha. Najbardziej pożądane u mężczyzny cechy to odwaga, umiejętność walki i tężyzna fizyczna. Najsilniejszy wojownik w plemieniu nazywany jest *Zarem* - w języku Kurganów oznacza to wodza. *Zar* utrzymuje pozycję i władzę nie tylko dzięki swej tężyźnie fizycznej, ale także za sprawą łaski bogów i drużyny wojowników, których za lojalną służbę nagradza podarunkami i przywilejami.

Niżej w hierarchii znajdują się wojownicy, dla których jedynym celem jest walka. Po każdej walce wódz rozdziela między wojowników łupy, a jego ulubieńcy i najodważniejsi wojownicy mogą liczyć na najcenniejsze dary. Złoto, srebro i inne metale szlachetne są przetapianie i przekuwane na opaski i noszone na ramionach obręcze. Wojownik, który może się poszczycić wieloma takimi ozdobami, cieszy się olbrzymim szacunkiem, gdyż oznacza to, że pokonał wielu wrogów.

Kiedy wojownicy nie toczą żadnej wojny, służą plemieniu jako myśliwi. Wyruszają na step, by polować na dzikie woły, antylopy lub inne zwierzęta, których mięso wykarmi głodnych pobratymców. Podczas polowania wielu wojowników ma okazję wykazać się siłą i odwagą. Na wielkich ucztach spożywa się więc nie tylko zwykłe mięso, ale także upolowany pomiot Chaosu. Łowy służą wykarmieniu plemienia, ale ponadto utrzymują wojowników w formie, by nie zgnuśnieli do czasu następnej wojny.

Wielu Kurgan handluje niewolnikami. Jeńcy są częścią wojennych łupów, zaś zwycięzcy tatuują na ich twarzach znaki Zara plemienia. Użyty w tym celu barwnik prawie zawsze zawiera domieszkę Upiorytu, co ma zapoczątkować pożądane mutacje i zerwać więzy, które łączą niewolnika z poprzednim życiem.

Jeńców traktuje się jak źródło dochodu. Zar musi ich nakarmić i odziać, a także dbać o ich zdrowie, żeby mogli mu skutecznie służyć. W zamian za tę *opiekę* oczekuje od niewolników, że będą dla niego walczyć. Rywalizujące ze sobą plemiona wystawiają niewolników w pojedynkach przeciwko sobie, a ponieważ zazwyczaj porywają jeńców w tych samych wioskach, często w krwawych walkach spotykają się dawni kompani lub krewni. Zwycięzca zyskuje większą swobodę i wyższy status, a ten, który może się pochwalić wieloma wygranymi pojedynkami, może liczyć na wyzwolenie i włączenie do plemienia. Zdarzało się nawet, że silny i mężny niewolnik osiągał pozycję Zara.

Ze względu na wielki wpływ bogów na życie Kurgan, bardzo ważni dla plemienia są duchowi przewodnicy oraz głosiciele woli bożej. Zgodnie z tradycją, szaman plemienia zawiera przymierze z wodzem, który dzięki temu zapewnia sobie powodzenie w bitwie. Dla Zara jest to oznaka szczególnej łaski bogów, a dla szamana rodzaj ślubowania. Szamani odprawiają rytuały, rzucają zaklęcia i używają niegodziwej magii, aby pomagać plemieniu w atakach na znienawidzony Kislev i Imperium. Jednakże nie wszędzie cieszą się tak ogromnym poważaniem. Plemiona Kurgan, które czczą Khorna, nie używają zaklęć i zabijają każdego napotkanego czarownika.

Kobiety zajmują w społeczeństwie Kurgan specyficzną pozycję. Wśród tego ludu nie występuje bowiem pojęcie małżeństwa. Kobiety same wybierają partnerów, kierując się ich sławą i osiągnięciami na polu walki. Nałożnice największych wojowników cieszą się szacunkiem społeczności, natomiast partnerki tchórzy i zdrajców żyją okryte hańbą, którą mogą zmyć jedynie ich synowie.

Mężczyźni zapewniają większość zapasów jedzenia, ale kobiety też mają swój wkład w dostarczanie pożywienia. Codziennie wyprawiają się na step, by gromadzić ziarno na mąkę, a także zbierać nadające się do spożycia rośliny. Pod koniec każdego dnia kobiety rozrzucają trochę nasion, aby oddać ziemi to, co zabrały, w nadziei, że rośliny odrodzą się do czasu, gdy plemię następnym razem zawita w te strony.

HUNGOWIE:

Pustkowia Chaosu są zamieszkane nie tylko przez Kurgan. Daleko za Wschodnimi Stepami mieszka lud wędrowców i koczowników, znany jako Hungowie. Na szczęście stosunkowo rzadko docierają do Starego Świata, zadowalając się atakami na Wielki Mur w Kitaju lub ginąc w bitwach z Mrocznymi Elfami z Naggaroth. Jednak jako lud zły i zaprzedany Ciemności, nieraz szli w forpoczcie Hord Chaosu w czasie inwazji na Kislev i Imperium.
- Reinhold Schent, badacz osobliwości

Zawrzemy pakt, tak? Dacie nam złoto i kobiety, my nie atakujemy. Dacie nam mało złota lub kobiet, atakujemy. I tak atakujemy. Zawieramy pakt, tak?
- Dreezen, wojownik Hungów

- ***Słowo Hunga.*** (Bezwartościowa obietnica)
- *Z Księgi Przysłów & Powiedzeń*, spisanej przez Alfreda Weltbohrera

Po drugiej stronie Wschodnich Stepów żyją również inne ludy, oddane służbie Mrocznym Bóstwom. Oddzielone od Kurgan Wielką Pustynią, wędrują po ziemiach znajdujących się na północy od Kitaju albo przez skrawek lądu przedostają się na północne krańce Nowego Świata. Podobnie jak Kurganie

na Wschodnich Stepach, Hungowie najeżdżają sąsiednie krainy, atakując miast Kitaju i ponure fortece Mrocznych Elfów. Prawie nieustannie toczą wojny, wierzą bowiem, że celem ich egzystencji jest walka, mord i rzeź. Dzięki temu, że ciągle walczą między sobą, z Kurganami i innymi ludami, powiększają chwałę swoją i bóstw, którym oddają cześć.

Podobnie jak Kurganie, Hungowie to znakomici jeźdźcy, ale nie używają koni, hodują natomiast mocne i wytrzymałe kuce, znane z odporności i umiejętności przetrwania w tamtejszym surowym klimacie. Hungowie to lud żyjący w siodle, a krąży plotka, iż część wojowników nawet się w nim rodzi. Każdy z członków plemienia ma własnego wierzchowca, na którym wozi wełniany namiot i wszystko, czego potrzebuje podczas wyprawy. Wśród Hungów wszyscy są równi, nie ma różnic w traktowaniu mężczyzn i kobiet. Podobnie jak w przypadku Kurgan, jedną nazwą określa się wiele pomniejszych plemion, takich jak Yin, Chi-An, Tu-Ka, Mungowie, Agołowie, Wei-Tu, Man-Chu, przerażający Wo oraz lud Kuj.

Oprócz przysięgi wierności składanej wodzowi najsilniejszego plemienia, Hungowie nigdy nie dotrzymują żadnych obietnic ani umów. To lud zdradziecki, oszukańczy i dwulicowy, równie chętnie mordujący się między sobą, jak też zabijający innych. Mogą na przykład otoczyć miasto i obiecać, że zostawią je nietknięte, jeśli tylko mieszkańcy wydadzą im swoje córki. Gdy tylko żądanie zostanie spełnione, Hungowie przystępują do metodycznego wyrzynania ludności, a na koniec palą wszystko do gołej ziemi.

Hungowie lubują się w cennych rzeczach, dlatego grabią złoto, jedwabie, a nawet haftowane kobierce, które potem dumnie prezentują w namiotach. Wbrew pozorom, które lubią sprawiać, tak naprawdę to bardzo prosty lud, który nie wykształcił rozwiniętej cywilizacji. Znajduje się na poziomie społeczności zbieracko-łowieckiej, a polowanie stanowi podstawę ich kultury. Uważają każde łowy za okazję do udowodnienia siły i odwagi, dlatego przemierzają mroczne tereny Pustkowi Chaosu w poszukiwaniu pomiotu Chaosu lub innych zmutowanych stworzeń, które zabijają i przywożą do obozu jako pożywienie.

Hungowie cenią złoto i błyskotki, lecz prawdziwą wartość stanowią dla nich kuce i tresowane psy gończe. Zatrzymują najbardziej okrutne i złośliwe szczenięta z miotu i hodują jej tak, że zmaltretowane i niedożywione zwierzęta ledwie przypominają psy. Ogłupione okrucieństwem swoich panów stworzenia są im jednak bardzo wierne i podczas bitwy podążają u boku ludzi, rozdzierając wrogów na strzępy. Hungowie karmią je mieszaniną zboża i ludzkiej krwi, co ma wzbudzić w psach agresję i upodobanie do ludzkiego mięsa.

Ziemia Hungów nie obfituje w pożywienie, więc ich strawa często jest makabryczna. Chętnie zjadają ryby i drobną zwierzynę, ale jeśli tego zabraknie, mogą żywić się szczurami, owadami, a nawet wszami z własnego ciała. Nieliczni ludzie, którzy mieli z nimi kontakt, widzieli jak dzikusy pożerały łożysko klaczy po narodzinach źrebaka. Mówi się też, że piją bydlęcą krew, a w skrajnych przypadkach jedzą nawet ludzkie mięso.

TONGOWIE:

Kurganie i Hungowie to najbardziej znane z dzikich ludów żyjących na Wschodnich Stepach. Oprócz nich istnieją niezliczone pomniejsze plemiona, które stanowią zagrożenie dopiero wtedy, gdy się zjednoczą. Jednym z najbardziej przerażających ludów są Tongowie, którzy wzbudzają trwogę w sercach najstraszniejszych nawet sług Chaosu.

Wieki temu z dalekiego wschodu nadeszła wielka Horda Chaosu, która krwią znaczyła swój szlak, wyrzynają każde plemię, które stanęło na jej drodze. Nawet Kurganom nie udało się dotrzymać im pola. Najeźdźcami byli właśnie Tongowie. Przyczyną ich sukcesu na polu bitwy było całkowite lekceważenie własnego życia. Bez wahania rzucali się na włócznie i miecze nieprzyjaciół, aby przebić się przez ich szeregi. Nawet rozbrojeni potrafili rozdzierać przeciwników gołymi rękami. Wycinali jedną kurgańską hordę za drugą, aż pewnego dnia z niewyjaśnionych przyczyn zaprzestali walki i powrócili tam, skąd przyszli.

Tongowie zniknęli, a plemiona zamieszkujące Wschodnie Stepy odzyskały dawną siłę. Ale kiedy Asavar Kul pokonał rywali i zdobył *Koronę Dominacji*, Tongowie jeszcze raz przybyli ze swoich odległych krain. Jak wiadomo z niezliczonych legend pochodzących z czasów Inwazji Chaosu, hordy zwierzoludzi i demonów zalały wtedy Pustkowia i najechały Kislev, a za nim przybyli nomadzi ze wschodu. Na szczęście Tongowie nie dołączyli do głównego uderzenia, ale powędrowali dalej na południe, wyrzynając po drodze wędrowne ludzkie plemiona. Po ludziach przyszła na hobgobliny - Tongowie zabijali i palili wszystko, co napotkali. Masakra trwała pięć długich lat, a przez ten czas Tongowie szukali większych plemion i wycinali je w pień. W końcu jednak zaspokoili żądzę krwi i niepokonani powrócili na północ, znikając pośród Pustkowi Chaosu.

Od czasu Inwazji Chaosu Tongowie nie powrócili już jako horda. Czasami pojawia się jakaś mała grupa, która wspiera najazdy Chaosu, ale na szczęście już nie w takiej sile jak przed wiekami. Z tego powodu trudno teraz spotkać kogoś, kto będzie wiedział jak wygląda Tong. Wiadomo tylko, że jest to lud szkaradniejszy i bardziej zmutowany od wszystkich pozostałych północnych plemion.

RELACJE Z SĄSIEDNIMI KRÓLESTWAMI:

Kurganie traktują wojnę jako swoją powinność, ponieważ wojna niesie ze sobą najpotężniejsze zmiany ze wszystkich - śmierć. Wyprawa stwarza także szansę na zdobycie łupów, podwyższenie statusu plemiennego, a nawet na zyskanie łaski Mrocznych Bogów. Zachodnie plemiona Kulów, a także Dolgan i Hastlingów, regularnie najeżdżają Kislev, wysyłając przez wysoko położone przełęcze hordy jeźdźców, którzy z furią atakują położone w cieniu gór carskie posterunki. Pozostałe plemiona toczą między sobą nieustanne walki, porywają kobiety i kradnąc zapasy. Niektórym Zarom nie wystarczają jednak najazdy na ludzkie osady i wyprawiają się na Pustkowia Chaosu w poszukiwaniu ofiar lub sposobności udowodnienia swojej siły Potęgom Chaosu.

Żyjący w stanie ciągłej wojny Kurganie stają się wyjątkowo wytrzymali i niebezpieczni. Wojna stanowi dla nich podstawę wszelkich przekonań i wierzeń, a w śmierci na polu walki najpełniej wyraża się boska chwała. Kiedy na Północy gromadzą się Hordy Chaosu, Kurganie również przygotowują się do wojny. Bez wahania porzucają pastwiska, aby wspomóc demony i mutantów w wyprawie przeciwko Staremu Światu. Ich gotowość wynika nie tylko z podporządkowania się woli Mrocznych Bogów, ale także z bardzo prozaicznego powodu - wyprawy są źródłem bogactwa plemion. Zdobycie wrogiego miasta zapewnia dostęp do źródła pożywienia i umożliwia przetrwanie. A kiedy wojna się kończy, wojownicy równie chętnie jak dołączyli do Hordy, teraz ją opuszczają, zasiedlają zdobyte tereny.

Kurganie słyną z niezwykłej sumienności w mordowaniu. Pozbawią życia każdego, kto się im przeciwstawi, a uciekinierów znajdą nawet na końcu świata. Tacy nieszczęśnicy, którzy nie umrą z powodu odniesionych ran, skazani będą na życie w kajdanach.

JĘZYK:

Plemiona Kurgan, Hungów i Tongów żyjące na Wschoich Stepach, zagrożonych cieniem Chaosu, posiadają, podobnie jak inne cywilizowane rasy Starego Świata, swoje własne języki i dialekty wywodzące się z *Mrocznej Mowy*.

NIELUDZIE NA WSCHODNICH STEPACH:

HOBGOBLINY:

Spośród żyjących na Wschodnich Stepach goblinoidów najliczniejszą grupę stanowią plemiona hobgoblinów, rządzone przez legendarnego Hobgoble Khana. Hobgobliny, pod wpływem kontaktów z położonym na dalekim Wschodzie imperium Kitaju stały się elitarnymi wojownikami, zabójczymi w walce bezpośredniej. Jendak w odróżnieniu od innych ras zielonoskórych, hobgobliny rzadko ruszają na wojnę dla samego zabijania. Ich pragmatyczna natura przejawia się w każdym aspekcie życia i Stary Świat nie budzi w nich szczególnego zainteresowania. Traktują je jako miejsce, gdzie można czasem zdobyć łupy albo sławę, ale częściej śmierć. Z tego powodu stosunkowo rzadko pojawiają się w na zachodzie Starego Świata.

RELIGIA:

Możesz nas nazwać dzikusami, barbarzyńcami, a nawet zwierzętami, ale to my jesteśmy najbliżej bogów. Widzimy przejawy ich mocy w otaczającym nas świecie. I nie tworzymy nowych bogów tylko po to, by pasowali do naszej wizji świata.
- Alakreiz, kurgański wojownik

Dlaczego najeżdżamy wasze ziemie? Bo taka jest wola bogów.
- Zar Seizask, kurgański wódz

Jesteśmy prorokami, sługami i wojownika Tchara, a wy zginiecie z naszych rąk.
- Deitzaad, kurgański szaman

RELIGIA KURGAN:

Żyjący na Wschodnich Stepach Kurganie czczą Bogów Chaosu. Nomadzi i koczownicy traktują Mroczne Potęgi jako siły świata przyrody. Uderzenie błyskawicy interpretowane jest jako znak Tchara - Tego-Który-Zmienia-Drogi, podczas gdy wybuch epidemii odczytany będzie jako błogosławieństwo, które zostało zesłane przez Neiglena, Ojca Zarazy. Każdy kamień, każda roślina, a nawet pojedyncza chmura przesuwająca się po niebie, wszystkie kryją w sobie boską tajemnicę.

Żaden z Mrocznych Bogów nie wysuwa się na czoło kurgańskiego panteonu. Konkretne plemię może czcić jednego boga, a nawet dwóch. Niektóry wyznają wszystkich czterech, a także kilku innych, pomniejszych bogów.

RELIGIA HUNGÓW:

Ktoś mógłby pomyśleć, że Hungowie powinni opuścić niegościnną ojczyznę i rzeczywiście do tego dochodzi, ale tylko w czasie wojennych wypraw. Plemiona nigdy nie porzucą swoich łowieckich terenów, ponieważ żywią przekonanie, że te ziemie są przesiąknięte boską mocą. Kiedy uderza piorun, widzą w nim obraz Boga Krwi, natomiast w szczątkach objawia się Pan Rozkładu. W związku z tym nie budują ołtarzy ani świątyń, chociaż zdarza im się stawiać totemy i pojedyncze obeliski. Oddają hołd bogom, modląc się do prymitywnych posążków i składając podczas posiłków ofiary, polegające na wcieraniu resztek jedzenia w sierść zwierząt.

Ostatnio wielu Hungów popadło w zależność od Morathi, Wiedźmiej Królowej i matki Malekitha. W celu ożywienia i rozprzestrzenienia kultu Slaanesha Mroczna Elfka podążyła na północ z grupą kultystów, pragnąc przejąć kontrolę nad Hungami. Wiele plemion barbarzyńców przyłączyło się do jej orszaku i podążyło na południe, do Lustrii, ku nieznanemu przeznaczeniu.

ZIEMIE ZWIERZOLUDZI:



Zwierzoludzie żyją w wędrownych stadach, którym przewodzi najsilniejszy i najroślejszy zwierzoczłek. Zwierzoludzi można spotkać dosłownie wszędzie: w lasach, na pustkowiach i w każdej dziczy, która wymyka się ludzkiej władzy. Największe skupiska zwierzoludzi istnieją w Drakwaldzie i Lesie Cieni, choć na terenach Bretonni, a nawet w odległej Tilei, także spotyka się ich coraz więcej. Są utrapieniem nie tylko Starego Świata. W odległych krainach Kitaju i Nipponu, a nawet mroźnego Naggaroth, widuje się ich równie często, jak w Imperium. Gdziekolwiek dotarł człowiek, wcześniej byli tam już zwierzoludzie.

DRAKWALD:

Ogromna liczba stad zwierzoludzi w Drakwaldzie wynika z dość powszechnej ilości obecności odłamków Upiorytu na tym terenie. Pomimo intensywnych wysiłków władz Imperium, aby położyć kres istnieniu leśnych bestii lub chociażby zmniejszyć ich populację, nadal stanowią zagrożenie dla okolicznych wsi. Coraz śmielej poczynają sobie z patrolami, napadając na ludzkie osady, na nawet na ufortyfikowane strażnice.

LAS CIENI:

Las Cieni pokrywa większą część Ostlandu i Nordlandu. Jest najmroczniejszym i najbardziej niebezpiecznym lasem w całym Imperium. Zamieszkujące go bandy zwierzoludzi i goblinów przywędrowały to dawno temu, podczas Inwazji Chaosu. Ostlandczycy regularnie wyprawiają się przeciwko zwierzoludziom, wywabiając ich z leśnych kryjówek i górskich jaskiń, ale mimo tych wysiłków żaden patrol, nawet złożony z najodważniejszych żołnierzy, nie zapuści się w las po zmroku.

KRAINA TROLLI:

Na północ od Kisleva leży Kraina Trolli, najdalej na południe wysunięty przyczółek Chaosu. Jak dotąd zawiodły wszelkie próby okiełznania tej krainy. Carowie Kisleva regularnie wysyłają zbrojne oddziały, aby zgładziły przynajmniej część zamieszkujących te ziemie bestii, jednak ich wysiłki nie przynoszą wielkich rezultatów. Liczba stworów Chaosu, które zamieszkują Krainę Trolli, zdaje się nieskończona. To dziki kraj, usiany rdzewiejącymi machinami wojennymi i kośćmi dawno poległych wojowników. Liczne istoty stworzone przez Chaos - chimery, mantikory, ogry, trolle oraz zwierzoludzie - włóczą się bez celu po pustkowiach, walcząc z głodu dla samej żądzy mordu. Jednak kiedy Domena Chaosu się rozszerza, wybrańcy Mrocznych Potęg udają się do Krainy Trolli i tam przeprowadzają zaciąg do swoich armii. Wyznawcy Potęg Chaosu gromadzą się wokół poświęconych bóstwom monolitów, a zwierzoludzie opuszczają leśne kryjówki, prowadzeni wizjami szamanów. Wybrańcy Chaosu odprawiają plugawe rytuały, a czarnoksiężnicy próbują zapanować nad rozlicznymi bestiami i posyłając je do Starego Świata, aby tam siały śmierć, rozpacz i zniszczenie. Gdy gromadzi się Horda Chaosu, Kraina Trolli jest zaiste przerażającym miejscem.

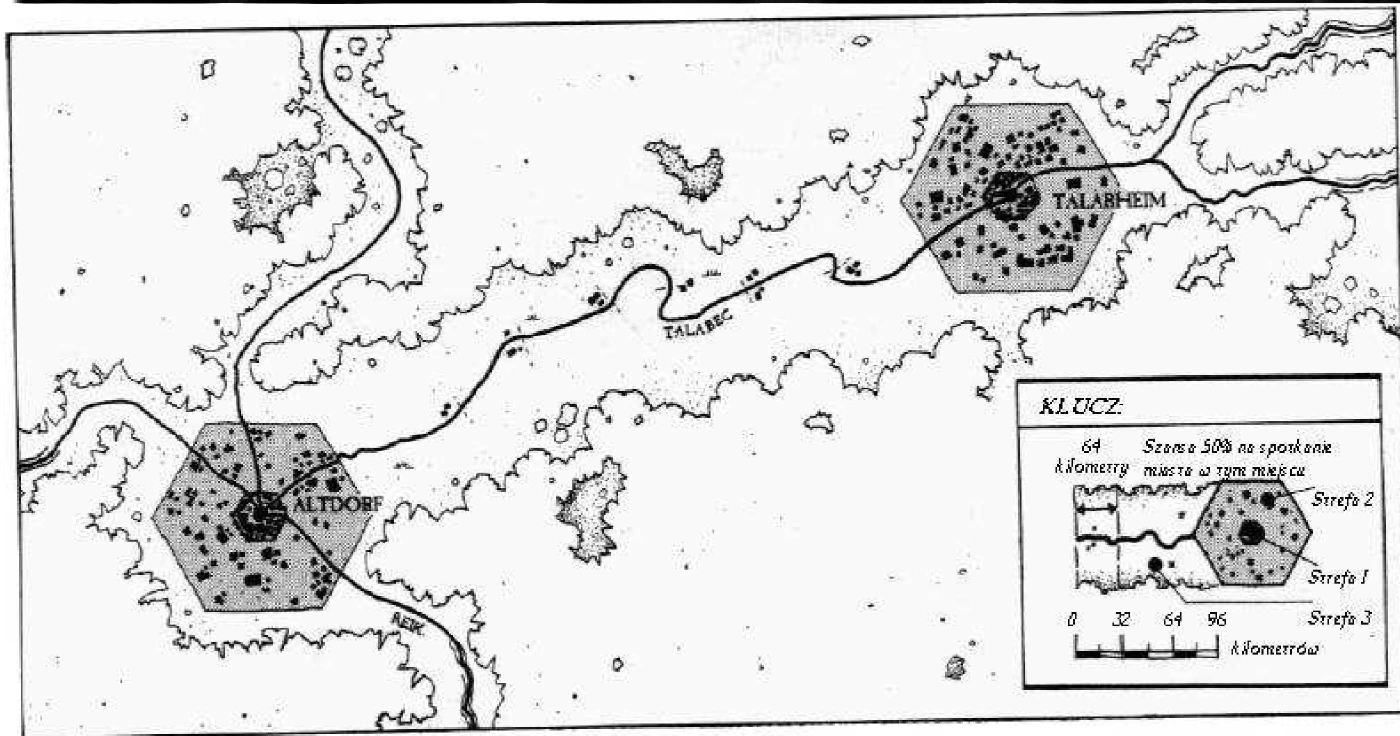
ZWIERZOLUDZIE W STARYM ŚWIECIE:

Chaos ze swej natury jest nieprzewidywalny, dlatego nie można nakreślić wzorca, zgodnie z którym tworzy i rozwija swoje sługi. Podczas gdy zwierzoludzie spotykani w Imperium z grubsza przypominają hybrydy ludzi oraz kozłów, byków lub baranów, poza granicami tej krainy sprawy mają się zupełnie inaczej. Można powiedzieć, że jest to zależne od stanu świadomości tubylców, gdyż stwory Chaosu to przede wszystkim ucieleśnione koszmary i przerażające wizje ludzi.

ZWIERZOLUDZIE W NORSCE:

W Norsce często opowiada się o wielkich, pokrytych białym futrem potworach, znanych jako Ymiry, które zamieszkują lodowe pustkowia. Te legendy znajdują potwierdzenie w relacjach krasnoludów, które toczyły zażarte walki z wielkimi potworami. W społeczeństwie Norsmenów te stwory pełnią bardzo ważną rolę, zwłaszcza w rytualach inicjacyjnych. W niektórych plemionach młodzieniec, który chce zostać uznany za mężczyznę, musi własnoręcznie pokonać Ymira, w przeciwnym razie inni wojownicy nie będą go traktować jak równego sobie. Młodzieńcy wyruszają więc na lodowe rubieże, nie zważając na śnieżyce i zawieje, aby tropić i polować na bestie. Jeśli taki dzielny młodzieniec powróci do wsi z głową Ymira, dowiedzie swej odwagi i zostanie uznany za godnego, by zasiąść przy stole mężczyzn.

TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA:





Mapa Starego Świata wskazuje Mistrzowi Gry najważniejsze punkty, takie jak duże miasta, fortece, ważne porty, przełęcze itd. Nie zawiera jednak wszystkich miast, wiosek i farm, podobnie jak np. mapa Europy w porównywalnej skali. Do MG należy opracowanie własnych pomysłów i stworzenie mniejszych osad w momencie, gdy będziesz ich potrzebował. Stary Świat jest wielkim kontynentem, posiadającym wystarczającą ilość przestrzeni do rozmieszczenia rozmaitych miast i miasteczek. Tym niemniej, jako MG zechcesz może uwzględnić fakt, że umieściliśmy w Imperium pewną liczbę skupisk ludności.

WZORY SIEDZIB:

Aby ułatwić wyobrażenie sobie Starego Świata, ta książka zawiera schematy typowych osad, występujących na całym kontynencie. Można użyć tych

diagramów do szybkiego generowania charakterystycznych elementów okolicy. Zawsze jednak należy kierować się zdrowym rozsądkiem i pomijać rezultaty kłopotliwe czy utrudniające grę. MG musi pamiętać o wpływie takich czynników jak Inwazje Chaosu albo napady potworów.

WIĘKSZE MIASTA:

Główne miasta, mające powyżej 10000 mieszkańców, zostały zaznaczona na mapie Starego Świata. Nie ma żadnych innych tak wielkich skupisk ludzkich. Te ośrodki nie są równo rozmieszczone - niektóre leżą bliżej siebie niż inne, nigdy jednak tak blisko, by między nimi nie wystarczyło miejsca na miasteczka, wioski i farmy.

Schemat, umieszczony poniżej pokazuje dwa miasta Imperium - Altdorf i Talabheim, razem z towarzyszącymi im *strefami wpływów*, chociaż przykład ten można zastosować do dowolnej pary miast Starego Świata. Oba miasta są oddalone o około 400 kilometrów, co jest odległością przeciętną dla skupisk ludzkich tej wielkości.

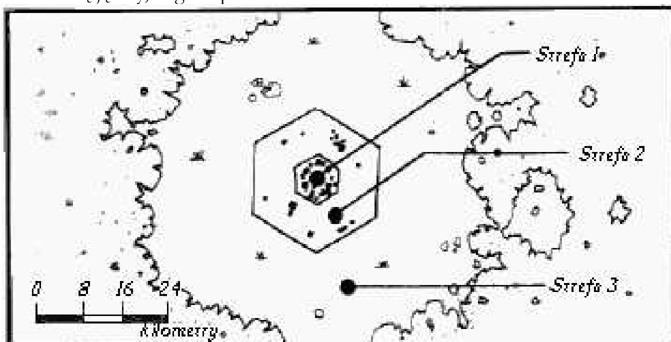
Najciemniejszy obszar - strefa pierwsza - rozciąga się w promieniu 30 kilometrów wokół miasta. Tu mieszczą się wioski i farmy bezpośrednio uzależnione od miejskich targowisk, ochrony itp. Do każdej z nich można dojść pieszo w ciągu najwyżej jednego dnia. Strefa druga - trochę jaśniejsza - rozciąga się o dalsze 45 kilometrów poza strefę pierwszą. Na obszarze tym znajdują się samotne zagrody, małe wioski itp., w większej części jednak jest niezagospodarowana - zawiera mokradła, wrzosowiska, lasy itd. W strefie trzeciej - to najjaśniejszy obszar pomiędzy dwoma miastami - można znaleźć wszelkie małe miasteczka. Każde z nich ma własną podstrefę wiosek i farm, proporcjonalnie mniejszą, niż ta w dużych miastach.

MIASTECZKA:

Należy ustalić zasięg strefy trzeciej, mierząc na mapie odległość (w podanym przykładzie jest to 250 kilometrów). Na tym obszarze możesz umieścić osady według swego życzenia albo rzucić kostką, by wprowadzić rozkład losowy. Musisz więc rzucić K100 dla każdego 60 kilometrowego odstępu pomiędzy miastami. Istnieje 50% szans, że jakaś siedziba rzeczywiście się tam znajduje. Nie musi leżeć dokładnie pomiędzy miastami, ale na pewno usytuuje się w odległości co najwyżej 75 (K6-1) x 15) kilometrów od głównej drogi.

Gdy MG stwierdzi, że w danej okolicy istnieje miasteczko, rzuć (K10-1) x 1000 dla określenia liczby jego mieszkańców. Rezultat zerowy wskazuje, że liczba ludności nie przekracza tysiąca i nie jest to prawdziwe miasteczko. Rzuć ponownie (K10-1) x 100 dla ustalenie liczny mieszkańców. Kolejny wynik zero oznacza, że w tym miejscu znajduje się zwykła zagroda farmerska, samotna działka górnicza albo inna, bardzo niewielka społeczność licząca 2K10 osób.

Miasteczka mają swoje własne *strefy wpływów* - podobne do miejskich, tyle że mniejsze. Ilustruje to diagram poniżej. Strefa 1 zawiera wioski i farmy i leży w promieniu 8 kilometrów dokoła miasteczka. W strefie 2 leżą farmy i zagrody; sięga ona kolejne 8 kilometrów poza strefę 1. Strefa 3 rozciąga się dalsze 16 kilometrów poza strefę 2 i jest całkowicie odludnym terenem - tworzą ją lasy, bagna itp.



WIOSKI:

W strefie 1 miasta leży 4K6 wiosek, rozrzuconych po całym jej obszarze, natomiast w strefie 1 miasteczka jest tylko K6 wiosek. Wiosek nie należy umieszczać wyłącznie wzdłuż głównej drogi, ale powinny być równomiernie rozlokowane wewnątrz strefy, zgodnie z ukształtowaniem terenu. Wioski zamieszkuje 10K10 ludzi i łączy je ze sobą oraz z główną drogą gęsta sieć ścieżek. Wioski bardziej odizolowane, szczególnie te na zalesionych terenach Imperium, mają zwykle jakieś fortyfikacje, choćby rów i prymitywne ogrodzenie z pali.

FARMY:

Strefy, znajdujące się najbliżej miast i miasteczek zawierają wiele farm, z których każdą zamieszkuje 2K10 ludzi. Jednak nie warto zaznaczać ich na mapach. Lepiej będzie stwierdzić, że farmy leżą co K10 kilometrów wzdłuż dróg i ścieżek. Jeśli więc gracze zapytają jak daleko jest następna farma (i o ile posiadają takie informacje), MG powinien rzucić K10 i podać wynik jako dystans w kilometrach, pod warunkiem, że bliżej nie znajduje się większa osada. Na przykład: idąc w stronę Altdorfu, poszukiwacze przygód docierają do wioski Walfen, leżącej w odległości 6 kilometrów od bram miasta. MG rzucił K10, aby określić odległość do następnej farmy i otrzymał rezultat 8. ponieważ Altdorf jest w odległości tylko 6 kilometrów, informuje graczy, że z tego co wiedzą nie ma farm pomiędzy Walfen a miastem.

Strefa 2 miasta zawiera 4K6 rozrzuconych farm, a strefa 2 miasteczka ma ich K6. Jest dosyć prawdopodobne, że famy na tych obszarach są chronione przez proste fortyfikacje, podczas gdy farmy znajdujące się w Imperium będą prawie na pewno otoczone murem dla obrony przed dzikimi bestiami i sługami Chaosu, nawiedzającymi bardziej niedostępne obszary lasów i niemal cały Las Cieni.

Oprócz farm, w Starym Świecie spotyka się także wymienione dalej zabudowania (odpowiednio rozmieszczone).

ZAJAZDY:

Zajazdy są źródłem wypoczętych koni i prowiantu (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE**). Działają również jako rodzaj posterunków pocztowych oraz gwarantują bezpieczny postój - tylko nieliczne dyliżanse będą podróżować nocą. Zajazdy to zazwyczaj spore budynki i mogą stanowić ośrodki małych społeczności - gdy to tylko możliwe, znajdują się w wioskach i miasteczkach. Jeśli stoją samodzielnie, są zawsze dobrze ufortyfikowane i stanowią bezpieczne, choć zazwyczaj zadymione miejsca, gdzie wędrowcy mogą napić się dobrego piwa, zjeść posiłek i pogadać z innymi podróżnymi.
Zajazdy bywają także posterunkami strażników dróg, dla których stanowią zarówno miejsce regularnych spotkań, jak i centra organizacyjne. Kupcy i urzędnicy administracji również uważają zajazdy za najbezpieczniejsze oraz najpewniejsze miejsca postoju.

ŚLUZY:

Chociaż istnieje tylko kilka sztucznych kanałów, wiele rzek Starego Świata ma system śluz i długie kamienne nabrzeża. Budowano je najczęściej w miasteczkach, gdzie rzeki stanowią także część systemu nawadniającego, kanalizacyjnego lub przeciwpowodziowego.

Śluzy w Starym Świecie służą do kontrolowania poziomu wody na określonych odcinkach rzeki. Wodę można odprowadzać w celach melioracji lub podczas powodzi. W czasie suszy wodę można przetrzymywać. System śluz umożliwia też łodziom i barkom omijanie niebezpiecznych odcinków, takich jak bystrzyny, stale zmieniające swe położenie łachy piachu itp.

Koło śluz stoją zawsze zabudowania, utrzymywane przez jednego lub więcej strażników, nazywanych dozorcami śluz. Ich praca polega na ochronie podróżnych i pobieraniu opłat za korzystanie ze śluz. Dozorcy śluz muszą także eskortować cenne towary, patrolować rzeki oraz sprawować ogólny nadzór nad podróżnymi.

PRZYDROŻNE ŚWIĄTYNIE:

Czasami droga przebiega przez szczególne niegościnne i niebezpieczne obszary. Na zasiedlonych terenach wioski i zajazdy zapewniają wędrowcom bezpieczny nocleg, ale tam, gdzie nie ma żadnych osad nieszczęśni podróżni stają przed niebezpieczeństwami, jakie niosą ze sobą godziny ciemności.

Z tych powodów powstało wiele przydrożnych kapliczek. Zwykle są to wysokie budynki z cegły lub kamienia, wyglądają prawie jak fortece, których cechą charakterystyczną jest brak okien na parterze. Są to - dosłownie - przydrożne świątynie, których niewielki personel pomaga podróżnym i ludziom będącym w potrzebie. Przydrożne świątynie funkcjonują również jako zajazdy, ze zbiorową sypialnią na piętrze i dobrym zaopatrzeniem w jadło i napoje. Warunki tu są surowe (aż do przesady) i nie ma w nich nic z parnej, przyjaznej atmosfery zajazdów. Jednak w razie nieszczęścia wielu podróżnych rozgląda się za ich przyjaznymi światłami.

NADRZEWNE OSADY LEŚNYCH ELFÓW:

Leśne Elfy Starego Świata nie zamieszkują w miastach ani wioskach, ale pośród głębokich lasów. Z tego powodu ludzie, którzy rzadko, albo nigdy nie widzieli elfów często myślą o nich raczej jako o duchach niż o żywych istotach. Prawda jest natomiast taka, że większość elfów to skryte i tajemnicze istoty, a ich siedziby leżą na uboczu i trudno je odnaleźć. Elfy nie szukają towarzystwa ludzi. Oczywiście, pojawiają się wśród nich awanturnicy i poszukujący przygód osobnicy, ale są to wyjątki. Skupiska Leśnych Elfów są małe, samowystarczalne i prawie zawsze umiejscowione z dala od ludzkich osad. Wewnątrz swojej własnej społeczności Leśne Elfy są wesołe i towarzyskie, lecz jest ich niewiele i większość osad to raczej wioski niż miasta.
Leśne Elfy żyją przeważnie w talanach, domach zbudowanych wysoko pośród gałęzi najwyższych drzew. Konstrukcje te, wbrew pozorom, są dość solidne, opierając się na pojedynczej, szerokiej platformie, która podtrzymuje całą konstrukcję. Przy budowie talanu, nie używa się gwoździ, siekiery ani dłuta, a jedynie naturalne siły przyrody. Dzięki specjalnej technice, cierpliwości i długiemu (jak na ludzi) okresowi czasu, elfy potrafią tak ukształtować gałęzie drzewa, aby stworzyły one szczelne ściany i dach ale dla dodatkowej ochrony mieszkańcy używają zasłon i kolorowych kotar. Kto już trafi do takiego domu, łatwo zapomina, że wznoszą się one jakieś 15-30 metrów nad ziemią. Domy są zwykle zgrupowane wokół polany z niskim pagórkiem albo sztucznym kopcem, na którym stoją budynki administracyjne: hala bankietowa, świątynia lub kapliczka oraz spichlerze. Pozostała część polany jest niezabudowana, dzięki czemu elfy mogą oddawać się szczególnie przez siebie lubianym zabawom na powietrzu. Na polanie zawsze płonie jedno lub więcej ognisk, przy których zwykle krzątają się przygotowujący jedzenie elfy. Wynika to z faktu, że każdy elf wstaje o innej porze dnia lub nocy - niektóre w ogóle nie śpią przez kilka nocy z rzędu. W pewnej odległości od swoich siedzib, na małych polanach elfy sypią kopce pogrzebowe - małe kurhany, obsiewane dzikimi kwiatami. Na kurhanie często rośnie pojedyncze drzewo; elfy wierzą że mieszka w nim dusza zmarłego i okazują mu wielki szacunek.

Typowa społeczność Leśnych Elfów powinna liczyć do stu osobników (10K10, jeśli chcemy wyznaczyć liczbę losowo). Leśne Elfy bardzo rzadko żyją wśród ludzi, choćby na krótko. Pojedyncze osobniki osiedlają się niekiedy

w ludzkich osadach na kilka miesięcy czy nawet lat, jeżeli tylko mają wystarczająco ważne powody.

Całą społeczność, zamieszkującą daną osadę, nazywa się *fine*. Nie ma ona żadnego wodza, który by nią rządził. Jest tylko Starszy lub - w zbiorowości powyżej pięćdziesięciu osób - Rada Starszych. Nie posiadają oni praktycznie żadnej władzy, a ich funkcja polega na sprawnym organizowaniu życia wioski. Służą wszystkim swą mądrością i radą, mogą starać się wpływać na postępowanie niektórych elfów, sprawują też w razie potrzeby sądy. Są to najczęściej najstarsze osoby w wiosce, bogate w doświadczenie i wiedzę.

Athel-Loren jest największą siedzibą Leśnych Elfów, miejscem znanym większości Bretonnczyków, żyjących na południu kraju. Ludzie rzadko tu docierają, ponieważ elfy powstrzymują ewentualnych gości zarówno za pomocą siły, jak i zręcznej magii iluzjonistycznej, która powoduje, że ciekawscy gubią drogę i mijają to miejsce. Athel-Loren jest znacznie większe niż inne osady w Bretonni, ponieważ jest również domem króla i królowej wszystkich elfów. Leży głęboko w lesie Loren i liczy sobie około 1000 mieszkańców. W jej centrum znajduje się duża polana wokół sporego wzgórza, na którym stoi Królewski Pałac, liczne budynki użyteczności publicznej, magazyny i świątynie.

HANDLOWE SPOŁECZNOŚCI MORSKICH ELFÓW:

Znaczna większość elfów żyje nie w Starym Świecie, ale na wielkim wyspiarskim lądzie na zachodzie, znanym jako Elfie Królestwa. Stąd Morskie Elfy wyruszyły na wyprawy do miejsc tak odległych jak Kitaj na wschodzie, Lustria na południu czy Nowy Świat na zachodzie. Ich statki przewożą do Starego Świata towary ze wszystkich kontynentów, a wiele Morskich Elfów zamieszkało wśród ludzi jako kupcy, handlarze i poszukiwacze przygód. Każdy port Starego Świata, którego ludność przekracza dziesięć tysięcy, ma swoją dzielnice elfów - obszar, gdzie elfi kupcy wybudowali swoje domy i rządzą się własnymi prawami i zwyczajami. Dzielnice te traktuje się jako niezależne od ludzkiej społeczności, nawet straż miejsca i lokalne władze niechętnie mieszają się do ich spraw. Handel z elfami jest zawsze korzystny, dlatego większość ludzi woli nie wtrącać się do spraw elfów, póki przynosi to zyski. Typowa społeczność handlowa będzie stanowiła około 1% całej populacji miejskiej. Faktorie utrzymują się czasem w mniejszych miastach, jednak rzadko i sporadycznie albo tylko na jakiś czas - kupcy przybywają i odpływają, a rodziny osiedlają się na kilka lat, po czym wracają do domu. Największa dzielnica handlowa Morskich Elfów znajduje się w Marienburgu, gdzie mieszka ich około pięciuset.

SIEDZIBY KRASNOLUDÓW:

Krasnoludowie żyli w Starym Świecie, kiedy ludzie byli jeszcze niewiele bardziej rozwinięci od barbarzyńców. Od tego czasu khazadowie zmniejszyli swoją liczebność, utracili wiele miast i kopalń, a ich wielkie królestwa upadły. Dzisiaj niewiele pozostało całkowicie krasnoludzkich społeczności. Większość krasnoludów żyje wśród ludzi, gdzie umiejętność obróbki metalu i zdolność do ciężkiej i długiej pracy zyskują im powszechny szacunek. W osadach, liczących ponad pięć tysięcy mieszkańców żyją zwykle krasnoludowie, stanowiąc od 5 do 10% całkowitej liczby mieszkańców. W mniejszych osadach obce rasy otacza niechęć i krasnoludowie stanowią tam nie więcej niż 5% mieszkańców.

Istnieją dwa rodzaje osad całkowicie krasnoludzkich. Nowe to prawie zawsze obozy górnicze albo bardzo małe faktorie, liczące do stu osobników. Zabudowania tworzą szałasy lub szopy, zbudowane w pośpiechu i mające przetrwać najwyżej kilka miesięcy. Bywa, że w ich miejscu powstaną lepsze chaty, ale jedynie w przypadku kopalni bogatej w złoża.

Stare siedziby są w większości pozostałościami dawnego, olbrzymiego, górskiego Królestwa Krasnoludów. Zostały wybudowane w pobliżu wielkich podziemnych miast, wydrążonych głęboko w Górach Krańca Świata i sięgających systemem tuneli od Norski do Arabii. Miasta te były duże i przestronne, połączone z fortecami i warowniami w górskich dolinach albo na wysokich szczytach. W ten sposób krasnoludowie mogli kontrolować górskie przejścia i strzec swoich miast przed atakami. Sam ten system doprowadził do upadku, gdyż krasnoludowie nie byli świadomi przyczajonych głęboko pod ziemią złych istot, które zaczęły przenikać do najniższych tuneli. Aż w końcu większość krasnoludzkich miast padła lub została zniszczona przez swoich władców, by nie wpadły w łapy goblińskich hord albo okrutnych reptillionów. Inne, nowsze skupiska krasnoludów powstały w Szarych i Czarnych Górach, zasiedlone przez tych, co porzucili Góry Krańca Świata na skutek aktywności wulkanicznej; było to w roku 1500 (według rachuby krasnoludów) - czyli przed 4000 laty.

Dzisiaj jednym z nielicznych zamieszkałych miast krasnoludzkich jest Wieczny Szczyt, albo inaczej Karaz-a-Karak, co po w języku khazadów znaczy *Wieczna Droga na Szczyt*. Jest to ostatnie wielkie miasto krasnoludów, ale nawet ono jest tylko częściowo zamieszkałe. A tego miejsca ostatni król krasnoludów prowadzi bezustanną walkę z goblinami i innymi złymi istotami z gór. Poszukiwacze przygód - zwłaszcza krasnoludowie - zawsze są tu mile witani. Wieczny Szczyt leży dokładnie na krawędzi Starego Świata i styka się z Granicznymi Księstwa i na zachodzie oraz Mrocznymi Krainami na wschodzie.

Próby stałego zasiedlenia innych miast krasnoludzkich podejmowane są rzadko i wiele z nich zostało opanowanych przez gobliny. Jednak duża liczba sekretnych, bardziej odosobnionych placówek, fortec oraz wież strażniczych nigdy nie została krasnoludom odebrana. Niewielkie grupki ich mieszkańców mogą komunikować się ze światem zewnętrznym jedynie drogą powietrzną lub z pomocą czarów. Stare tunele, które dawniej prowadziły do głównych kompleksów miejskich, zostały dawno zablokowane lub rozmyślnie zawalone dla powstrzymania goblinów. Grupy te rzadko liczą powyżej stu osób, a wiele jest jeszcze mniejszych. Walka z goblinami trwa ciągle i wielu zaczyna wątpić w wartość i sens obrony ostatnich posiadłości starożytnego królestwa. Społeczności tego typu są porozrzucane po Górach Krańca Świata, a kilka znajduje się w Czarnych Górach.

SIEDZIBY NIZIOŁKÓW:

Od lat niziołki są nierozłączną częścią ludzkiej społeczności i stanowią około 5% populacji. W Imperium istnieją nadal całe osady niziołków, rozrzucone pomiędzy Nuln, a rzeką Stir, jak pokazano to na mapie Starego Świata. Wszystkie osady w tym regionie znajdują się pod administracją niziołków, zgodnie z przywilejem imperialnym. Niziołki są przyjaźnie nastawione do ludzi i innych ras, dlatego w osadach liczących powyżej stu mieszkańców mieszkają zazwyczaj ludzie (około 10% liczby mieszkańców).

Niziołki żyją w wioskach lub na małych farmach, a ich siedziby przypominają osady ludzkie, z tym że wszystko jest proporcjonalnie mniejsze. Najważniejszym wyjątkiem od tej zasady jest nora - wydrążona w zboczu, wyłożona cegłą lub kamieniami. Niektóre z tych nor to duże, kręte, podziemne dwory z wieloma korytarzami i wyjściami.

LOSOWE TWORZENIE OSAD W IMPERIUM:

NAZWA OSAD:

Aby określić nazwę osady należy rzucić K100 i odczytać wynik z tabeli **PIERWSZY CZŁON NAZWY OSADY W IMPERIUM**. Następnie należy wykonać kolejny rzut K100 i odczytać wynik z tabeli **DRUGI CZŁON NAZWY OSADY W IMPERIUM**. Należy powtórzyć drugi rzut, jeśli MG uzna że wynik nie pasuje do geograficznego położenia osady.

Tabela: Pierwszy człon nazwy osady w Imperium

K100	Wynik	K100	Wynik	K100	Wynik
1	*All- (Wszelki-)*	33	*Gültig- (Ważny-)*	65	*Rast- (Odpoczynek-)*
2	*Als- (Gdy-, Jako-)*	34	*Halle- (Hala-)*	66	*Riesen- (Olbrzymi-)*
3	*Alt- (Stary-)*	35	*Hart- (Twardy-)*	67	*Salz- (Sól-)*
4	*Arg- (Zły-)*	36	*Haus- (Dom-)*	68	*Schaf- (Owca-)*
5	*Arm- (Biedny-)*	37	*Heide- (Puszcza-)*	69	*Schuppen- (Szopa-)*
6	*Asche- (Popiół-)*	38	*Herbst- (Jesień-)*	70	*Schwach- (Wątły-)*
7	*Ast- (Gałąź-)*	39	*Herz- (Serce-)*	71	*Schwan- (Łabędź-)*
8	*Bei- (Przy-)*	40	*Hinter- (Poza-)*	72	*Schwarz- (Czarny-)*
9	*Bild- (Obraz-)*	41	*Holz- (Drzewo-)*	73	*Schöne- (Piękny-)*
10	*Blass- (Blady-)*	42	*Immer- (Zawsze-)*	74	*Selen- (Rzadki-)*
11	*Blau- (Niebieski-)*	43	*Kalt- (Zimny-)*	75	*Silbern- (Srebrny-)*
12	*Blut- (Krew-)*	44	*Klage- (Skarga-)*	76	*Sommer- (Lato-)*
13	*Bogen- (Koło-)*	45	*Klein- (Mały-)*	77	*Sonne- (Słońce-)*
14	*Braun- (Gniady-)*	46	*Laufen- (Bieg-)*	78	*Speer- (Włócznia-)*
15	*Buche- (Buk-)*	47	*Lauter- (Czysty-)*	79	*Stark- (Mocny-)*
16	*Bunt- (Barwny-)*	48	*Loch- (Dziura-)*	80	*Stelze- (Szczudło-)*
17	*Dieb - (Złodziej-)*	49	*Mager- (Chudy-)*	81	*Suden- (Południe-)*
18	*Dunkel- (Ciemny-)*	50	*Marien- (Maria-)*	82	*Tauber- (Głuchy-)*
19	*Eis- (Lód-)*	51	*Meer- (Morze-)*	83	*Teufel- (Diabeł-)*
20	*Eisen- (Żelazo-)*	52	*Messe- (Jarmark-)*	84	*Tief- (Głęboki-)*
21	*Erz- (Ruda-)*	53	*Moos- (Mech-)*	85	*Tier- (Zwierzę-)*
22	*Friede- (Pokój-)*	54	*Nebel- (Mgła-)*	86	*Träne- (Łza-)*
23	*Fürst- (Książę-)*	55	*Nest- (Gniazdo-)*	87	*Trost- (Pociecha-)*
24	*Geist- (Duch-)*	56	*Niedrig- (Niski-)*	88	*Verein- (Związek-)*
25	*Gelb- (Żółty-)*	57	*Norden- (Północ-)*	89	*Wall- (Mur-)*
26	*Gewalt- (Siła-)*	58	*Ober- (Wyższy-)*	90	*Wand- (Ściana-)*
27	*Grab- (Grób-)*	59	*Osten- (Wschód-)*	91	*Wehmut- (Smutek-)*
28	*Grosz- (Wielki-)*	60	*Oster- (Wschodni-)*	92	*Weiss- (Biały-)*
29	*Grau- (Siwy-)*	61	*Otter- (Żmija-)*	93	*Westen- (Zachód-)*
30	*Grün- (Zielony-)*	62	*Pfad- (Droga-)*	94	*Winter- (Zima-)*
31	*Gruft- (Grób-)*	63	*Pfeil- (Strzała-)*	95-98	Imię żeńskie*
32	*Gut- (Dobry-)*	64	*Pforte- (Brama-)*	99-00	Imię męskie*

* Należy użyć imion umieszczonych w **Rozdziale I: Podręcznik Gracza** w paragrafie **Człowiek**.

Tabela: Drugi człon nazwy osady w Imperium

Małe miasteczko & Wioska	Miasto & Miasteczko	Drugi człon nazwy osady w Imperium
01-03	01-02	*-acker (-pole)*
04-06	03-04	*-bach (-strumyk)*
07-08	05-07	*-berg (-góra)*
09-10	08-09	*-brücke (-most)*
11-13	10-12	*-brunnen (-studnia)*
-	13-20	*-burg (-miasto)*
14-16	21	*-chen (-mały)*
17-29	22-25	*-dorf (-wieś)*
30-34	26-27	*-feld (-pole)*
-	28-30	*-fort (-fort)*
35-36	31-32	*-galgen (-szubienica)*
37-39	33-35	*-haus (-dom)*
40-42	36-39	*-hausen (-ustronie)*
43-45	40-41	*-heide (-wrzosowisko)*
46-48	42-43	*-heim (-dom)*
49	44-47	*-hof (-dwór)*
50-52	48-51	*-holz (-las)*
53	52-53	*-horst (-gniazdo)*
54-57	54-55	*-hügel (-wzgórze)*
58-60	56-58	*-hut (-kapelusz)*
61-64	59-61	*-hütte (-domek)*
65	62-63	*-ingen*
66-68	64-66	*-leben (-życie)*
69-71	67-69	*-münde (-ujście rzeki)*
72	70-71	*-nau*
73	72-73	*-schweig (-cisza)*
-	74-78	*-stadt (-miasteczko)*
74-76	79-80	*-stedt*
77-80	81-82	*-stein (-kamień)*
81-83	83-85	*-stätte (-miejsce)*
84-85	86-88	*-tür (-drzwi)*
86-90	89-91	*-wald (-las)*
91-94	92-94	*-wasser (-woda)*
95	95	*-alt (-stary)* i rzuć jeszcze raz
96	96	*-klein (-mały)* i rzuć jeszcze raz
97	97	*-gross (-duży)* i rzuć jeszcze raz
98	98	*-heilige (-święty)* i rzuć jeszcze raz
99	99	*-neue (-nowy)* i rzuć jeszcze raz
00	00	drugi człon nazwy + *an der (-na)* + pierwszy człon nazwy

Populacja:

Populacja może oznaczać właściwą ilość ludności w osadzie, liczbę zameldowanych/płacących podatki obywateli lub liczbę rodzin/gospodarstw.

Tabela: Populacja

Osada	Populacja
Farma	2K10
Wioska	10K10
Małe miasteczko	K10 x 100
Miasteczko	K10 x 1000
Miasto	K10 x 500 + 10000

Zamożność:

Zamożność ukazuje jedynie ogólne bogactwo osady. Należy pamiętać, że bogactwa w Imperium były rozdzielane bardzo niesprawiedliwie i często obok siebie żyją bajecznie bogaci kupcy i arystokracji oraz umierający z głodu żebracy. Ponadto, MG określając zamożność osady powinien uwzględnić następujące modyfikatory:

- dla *miasteczek* i *miast* oraz osad położonych w Talabecklandzie bądź Reiklandzie uwzględnia się dodatni modyfikator +5%
- dla *wiosek* i *małych miasteczek* oraz osad położonych w Ostlandzie bądź Ostermarku należy uwzględnić ujemny modyfikator -5%.

Tabela: Zamożność

K100	Wynik
01-15	1 - ubóstwo
16-35	2 - biednie
36-75	3 - przeciętna
76-85	4 - dobrze prosperująca
86-00	5 - bardzo bogata

Garnizon/Milicja:

Garnizon oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, *milicja* zaś - liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenia) oddziałów: a - doskonała, b - przecientna, c - słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać *pod broń*.

Aby określić właściwą ilość *garnizonu/milicji* należy wykonać rzut K10 i dodać do wyniku procentową wartość umieszczoną w tabeli **Garnizon/milicja**. Ujemny wynik oznacza, że w danej osadzie nie ma danego typu garnizonu/milicji.

Tabela: Garnizon/milicja

Osada	A	B	C
Wioska	-	-	+10%
Małe miasteczko	-	-5%	+10%
Miasteczko	-5%	±0%	+5%
Miasto	-5%	±0%	+5%

Godne uwagi:

Poniższa tabela przedstawia ważne szczegóły dotyczące osad położonych w granicach Imperium. Aby ustalić ilość detali należy rzucić K6 i zmodyfikować wynik o -3 dla *wiosek*, -2 dla *małych miasteczek* i -1 dla *miasteczek*, następnie za pomocą rzutu K100 należy ustalić określoną ilość szczegółów.

TABELA: GODNE UWAGI

K100	WYNIK
01-02	W osadzie znajduje się duża biblioteka
03-04	W osadzie znajduje się ośrodek nauki, uniwersytet lub szkoła przykościelna
05-06	Osadę otacza rozpadający się mur lub spróchniała palisada
07-08	W pobliżu osady znajdują się tajemnicze ruiny
09-10	W osadzie odbywa się sławny doroczny targ lub festiwal
11-12	W osadzie znajduje się cieszący się dobrą/złą sławą zajazd
13-14	Osada jest stolicą prowincji, hrabstwa lub baronii
15-16	W osadzie znajduje się dom znanego rzemieślnika lub artysty
17-18	W osadzie wzniesiono imponujący most lub inną potężną konstrukcja
19-20	W osadzie wzniesiono wyniosłą świątynię, statuę lub pomnik
21-22	W osadzie znajduje się majestatyczna świątynia jednego z bóstw należącego do rodziny północnej lub południowej
23-24	Mieszkańcy osady są bardzo nieprzyjaźni w stosunku do obcych
25-26	Osada znana jest z panującego w niej bezprawia
27-28	Osadę zamieszkuje społeczność krasnoludzka (2K10% populacji, +1 do *zamożności*)
29-30	Osada położona jest w ważnym punkcie handlowym lub strategicznym (+1 do zamożności)
31-32	W osadzie znajduje się duży park lub ogród
33-34	W osadzie znajduje się siedziba strażników dróg/rzek
35-36	Osada występuje w sławnej pieśni, sadze lub powieści
37-38	W osadzie wybudowano wysoką wieżę obserwacyjną lub semafor
39-40	W osadzie stacjonuje silny garnizon (należy podwoić *garnizon/milicję*)
41-42	Osada znana jest ze skorumpowanych urzędników
43-44	Osada znajduje się na skraju upadku (ekonomicznego lub politycznego, -1 do *zamożności*)
45-46	Część osady została zniszczona w wyniku pożaru lub ataku
47-48	W pobliżu osady rozegrała się ważna bitwa
49-50	Według pogłosek osada jest miejscem tajemniczych zdarzeń
51-52	Działania kupców doprowadziły do znacznego wzbogacenia miasta (+1 do *zamożności*)
53-54	Osada położona jest w trudno dostępnym regionie Imperium (-1 do *zamożności*)
55-56	Osada ma duże historyczne znaczenie
57-58	Osada jest dużym centrum handlowym (+1 do *zamożności*)
59-60	Osada jest silnie ufortyfikowana (należy podwoić wartość **b** *garnizonu/milicji*)
61-62	W osadzie znajduje się więzienie lub obóz pracy
63-64	W osadzie często dochodzi do rozruchów i buntów (-1 do *zamożności*)
65-66	Osadę zamieszkuje duża populacja niziołków (2K10% całkowitej populacji, +1 do *zamożności*)
67-68	Osadę znana jest z licznych podatków
GŁÓWNYM ŹRÓDŁEM ZAMOŻNOŚCI OSADY JEST… (+1 do *zamożności*)	
69-70	handel futrami i skórami dzikich zwierząt
71-72	hodowla owiec i handel mięsem, serem i wełną
73-74	kopalnia
75-76	handel żywnością
77-78	handel wypiekami i pieczywem
79-80	hodowla kóz i sprzedaż mięsa, sera oraz wełny
81-82	produkcja wina, którego rodzaj zależny od ziemi i tradycji
83-84	produkcja ksiąg (drukowanych i/lub iluminowanych)
85-86	browar
87-88	produkcja uzbrojenia, broni ręcznej, strzeleckiej, pancerza lub broni palnej
89-90	handel nielegalnymi usługami
91-92	hodowla koni
93-94	kamieniołom
95-96	węgiel drzewny
97-98	szkło lub wyroby garncarskie
99-00	drewno

JĘZYKI W STARYM ŚWIECIE:



udzcy mieszkańcy licznych krain Starego Świata posługują się językami swoich królestw. Oprócz tego niemal każda rozumna rasa zamieszkująca Znany Świat posiada swój własny język, a wreszcie istnieje duża liczba sekretnych i magicznych języków, które opisano oddzielnie.

NAUKA JĘZYKÓW:

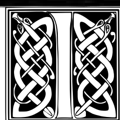
W trakcie przygód bohaterowie mogą poznać dodatkowe języki - pod warunkiem, iż mają nauczyciela, dla którego język nauczany jest językiem ojczystym. Nauka trwa rok, minus 1 miesiąc za każde pełne 10% **INT** ucznia. Pod koniec tego okresu MG powinien przeprowadzić test **INT** dla każdego bohatera - sukces oznacza, że nauczył się on stosunkowo biegle władać językiem, którego się uczył (ale nadal, w ciągu najbliższych 12 miesięcy, może natknąć się na nieznane słowo czy zwrot). Niepowodzenie oznacza, że bohater nie potrafi pojąć podstawowych zasad, rządzących danym językiem (wychwyci pojedyncze słowa, ale może popełnić sporo błędów i nie wszystko zrozumie).

PODSUMOWANIE KWESTII JĘZYKOWYCH:

Poniższa tabela wylicza wszystkie języki Starego Świata, pokazując, gdzie są używane i przez jaką rasę.

Języki w Znanym Świecie			
Rasa	**Język**	**Dialekt**	**Ojczysty dla**
człowiek	*albioński*		Albionu
	bretonnski		Bretonnia
	estalijski		Estalii
	ghaelice		Erinu
	nors		Norski
	reikspiel		Imperium & Jałowa Kraina
	słowiański		Kislev
	tileański		Tilei
drzewiec	*malla-room-ba-larin eltharin*		drzewców
elf	*eltharin*	*fan-eltharin*	Leśnych elfów
		tar-eltharin	Morskich & Wysokich elfów
gnom	*khazalid*	*gnomów*	gnomów
goblinoidy	*gobliński*	*ghâzhakh*	goblinów
		hargbazkakh	hobgoblinów
		orrakh	orków
		snotgob	snotlingów
krasnolud	*khazalid*		krasnoludów
niziołki	*reikspiel*	*niziołków*	niziołki
ogr	*grumbarth*		ogrów
reptillion	*ssissyl'k*		reptillionów
Skaven	*queekish*		Skavenów
smok	*ssissyl'k*		smoków
troglodyta	*ssissyl'k*	*ss'kyzz'l'k*	troglodytów
troll	*orgvar*		trolli
Istoty Chaosu	*mroczna mowa*		istot Chaosu
zoat	*oattar*		zoatów
zwierzoczlek	*mroczna mowa*		zwierzoludzi

JĘZYKI SEKRETNE & TAJEMNE:


Istnieje przynajmniej sześć tak zwanych sekretnych języków, znanych często przez wielu ludzi - zależy to tylko od klasy, do której należy dana profesja. Sekretnych i tajemnych języków używa się przeważnie do celów specjalistycznej komunikacji i uczy się ich zależnie od potrzeb.

Bardów: używany przez bardów do zapisywania pieśni.

Bitewny: używany przez wojowników, głównie do wydawania rozkazów podczas walki.

Demoniczny: język demonów, używany także przez demonologów.

Druidyczny: wyjątkowo rzadki i starożytny język, znany tylko przez kapłanów druidzkich.

Gildii: używany w tajnych dokumentach i rytuałach różnych gildii.

Pełny opis możesz znaleźć w **Umiejętnościach - Sekretny Język**…

Istnieje także siedem języków tajemnych, używanych wyłącznie do celów magicznych - nigdy do celów zwykłej komunikacji.

Klasyczny: używany przez uczonych, można się nań natknąć w wielu starożytnych księgach i dokumentach.

Magiczny: używany przez magów do zapisywania zaklęć i odprawiania rytuałów.

Nekromancki: używany przez nekromantów do spisywania zaklęć i rytuałów.

Rangerów: używany przez rangerów, przeważnie dotyczy łowiectwa, życia w lesie itp.

Stary Slann: najstarszy i najrzadszy, był początkowo używany przez ziemnowodną rasę, która odegrała tak ważną rolę w kształtowaniu Znanego Świata (patrz **Rozdział VII: Przewodnik po Świecie** podrozdział **Historia Świata**).

Tajemny elfi: używany tylko w Elfich Królestwach przez tamtejszych magów.

Tajemny krasnoludzki: wyjątkowo rzadki, znany tylko przez najstarszych mędrców i krasnoludzkich Kowali Run.

Złodziei: używany przez Łotrów, przeważnie jako rodzaj szyfru.

KHAZALID:

Khazalid	
Liczebniki	
Ong	jeden
Tuk	dwa
Dwe	trzy
Fut	cztery
Sak	pięć
Siz	sześć
Set	siedem
Odro	osiem
Nuk	dziewięć
Don	dziesięć
Kantuz	sto
Millus	tysiąc


Język khazadów - *khazalid* - jest bardzo stary. W ciągu wieków istnienia rasy krasnoludzkiej zachował on swoją pierwotną formę. Pomimo to, zaadoptował on pewne zwroty z języków: ludzi i elfów. Ta odporność na zmiany jest niewątpliwie spowodowana przez bardzo silne poczucie tradycji narodowej i rasowej, przejawiającej się u każdego khazada, bez względu na miejsce zamieszkania.

Krasnoludy są niezwykle odporne na nowe idee i pomysły. Szczególnie, jeśli pochodzą one od innych ras. Podczas gdy np. w języku ludzi bardzo wiele słów czerpie swoje korzenie z *khazalidu*. Powoduje to, że bardzo wiele słów, przede wszystkim związanych z górnictwem i z metalurgią łączy i spaja te dwa języki.

Khazalid jest jedynym językiem, jakim krasnoludy porozumiewają się między sobą. Wśród przedstawicieli innych ras bardzo rzadko można go usłyszeć. Wyjątek stanowią tu pola bitw, gdzie słychać krzyki i gorzkie przekleństwa wypowiadane w języku krasnoludów. Khazadzi starają się nie zapoznawać przedstawicieli innych ras z ich mową. W trakcie rozmów z przedstawicielami innych ras nie jest on w ogóle używany.

Khazalid jako język jest odbiciem krasnoludzkiej osobowości historii. Stąd mamy w nim setki słów określających np. różne rodzaje kamieni, podziemne przejęcia i tunele, drogocenne metale.

Krasnoludy znane są z braku obycia w towarzystwie, jak i szorstkiego zachowania. Pomimo tego, każdy khazad jest wstrzemięźliwy podczas rozmowy. Jeżeli, jednak zdecyduje już, co powiedzieć, to waży każde słowo przed wypowiedzeniem. W związku z tym, kiedy krasnolud coś mówi to znaczy, że to rozumie. Kiedy udziela opinii na dowolny temat możesz być pewien, że wcześniej dokładnie przeanalizował sprawę. Do zwyczajów krasnoludów nie należy zmiana zdania, chyba że istnieje naprawdę dobry powód.

Od powyższej zasady istnieje jednak jeden wyjątek. Kiedy wokół przelewa się alkohol, krasnoludowie stają się niesamowicie rozmowni. Kiedy spirytus uderzy im do głowy, zawsze zaczynają śpiewać. Przede wszystkim, piosenki te dotyczą gór, dawnych czasów, oraz bohaterskich wyczynów dokonywanych przez khazadów.

Warte jest odnotowania, że większość słów w khazalidzie ma kilka znaczeń, a te zależą od kontekstu. Sposób, w jaki słowo się kończy pozwala odkryć jego znaczenie, np. słowo kończące się na *az* zazwyczaj oznacza

miejsce i przedmiot. Słowa kończące się na *ak* dotyczą stanów bądź cech takich jak bitwa, wojna, wytrzymało. Końcówka *i* oznacza najczęściej rasę, profesję lub typ osoby, np. *Amgi* - mężczyźni. Podczas gdy słowo określające jednego mężczyznę to *umgaz*. Męskość natomiast to *umiak* (które również oznacza coś trefnego). Ponieważ końcówka zmienia znaczenie wyrazu, poniżej znajdują się wyrazy podstawowe, od których pochodne możesz z łatwością utworzyć na podstawie powyższych przykładów.

WYMOWA:

Ponieważ krasnoludy mają bardzo głębokie, burkliwe głosy, brzmią one bardziej awanturniczo, niż melodyjnie. Powoduje to, że inne rasy mogą uznać krasnoludów za bardzo głośnych i denerwujących.

Słowa *khazalidu* są bardzo trudne do wymówienia dla ludzi. Do tego runiczne opisy prawidłowej dykcji są bardzo skąpe i trudne do zdobycia. Język krasnoludów jest pełen gardłowych dźwięków, takich jak *ak*, *ag* i nosowych jak *az*, i *uz*.

Jest to twardy język, który odzwierciedla wszystko, co najważniejsze dla krasnoludów: góry i wiatry, spadające skały, odgłosy młotów uderzających o kowadła.

PISMO:

Podobnie jak unikalny język, krasnoludowie mają także swoje własne, niepowtarzalne pismo runiczne. Na początku było ono grawerowane na kamieniach. Spowodowało to, że runiczne litery zbudowane są z linii prostych, co ułatwia ich wyrycie dłutem. Podobnie jak inne alfabety, również w krasnoludzkim są runy, które reprezentują nie tylko poszczególne dźwięki, ale i wyobrażenia, miejsca lub rzeczy. Wiąże się z tym pewne utrudnienie. Często błędem jest napisanie słowa znak po znaku, jeżeli istnieje jego odpowiednik w jednym runie. W *khazalidzie* niedopuszczalny jest podwójny zapis.

Krasnoludzkim zwyczajem jest grawerowanie run na tarczach i wyszywanie na swoich sztandarach. Pozwala to na podkreślenie swojego pochodzenia, przynależności do klanu. Runa jest jedną z najpowszechniejszych dekoracji na tarczach. Pozwala ona również wojownikom na sławienie swojego imienia (wygrawerowanego na tarczy) w bitwach.

Kolejnym, dość powszechnym, zastosowaniem run jest pisanie za ich pomocą przekleństw i złorzeczeń na wrogów. W trakcie bitwy, często przypominają one wojownikom o starych urazach, podbudowując ich do walki i zemsty. Jest również specjalna grupa magicznych run o wielkiej mocy, które są wykuwane na broni i zbrojach, ażeby nadać im magiczną moc.

Niech twój honor zawsze lśni tak jasno, jak twój topór.
GRIDD EK BARAK KARAK RIL AI BRYN OKK EK AZ.

Niech Przodek to wam w potomstwie wynagrodzi.
GRIDD GRUND AF EG ANKORT DAWI BARAK.

Niech Twoja broda rośnie aż do ziemi.
GRIDD EK SKRUFF DULG A KHAZK.

Siwizna uszlachetnia.
FRONOGAK GNOLLENGROMI.

Najlepszy jest martwy zielony, ten, który już nakarmił kruki i wilki.
THIRRED ES GROBI UM WANARAK UZ SKOF UNKAK UN WORKAK.

Powierz swoje zaufanie kamieniowi i stali - kamień i stal zawsze były prawdziwymi przyjaciółmi krasnoludów.
BINDOL EK AGRUL DURAZK UN ANGAZK DURAZI UN ANGAZI KARAK A GAND TROMMAZ DAWI.

Kamień i stal!
DURAZI UN ANGAZI!

Nie ma nic pewniejszego na świecie niż błysk złota i zdradziecka natura elfów.
NAI NOE KLAD ANKORRAK OKK BRYN GALAZ UN THAGI ELGI.

Zwycięstwo należy do tych, którzy najbardziej w nie wierzą.
RUNK A AF WARANAK DREK UM GRUND.

A *lub* I		Kar	
Ak		L *lub* Ul	
Az		M	
B		N	
D		Ng	
Dr *lub* Tr		O	
E		R	
F *lub* V		T	
G		Th	
H		W *lub* U	
K *lub* Kh		Z *lub* Zh	

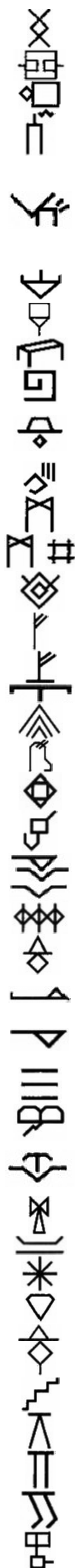
1	Ong	9	Nuk
2	Tuk	10	Don
3	Dwe	12	Duz
4	Fut	20	Skor
5	Sak	100	Kantuz
6	Siz	144	Groz (używane także jako określenie bogatych złóż)
7	Set		
8	Odro	1000	Milluz



RUNA	KHAZALID	REIKSPIEL
	A	z; w granicach; do
	AD	robić; zrobić; wykonać
	AF	oni; wy
	AGRIL	srebro
	AGRUL	rzeźbiony kamień; zmarszczki na twarzy bardzo starego krasnoluda
	AI; I; AP; IP	tak
	AN	zamiar zrobienia czegoś
	ANAD	wykonało się; zostało dokonane
	ANGAZ	wyroby przemysłowe; wyroby żelazne
	ANKOR	królestwo; dziedzictwo



	ANU	niedługo; za chwilę; lada moment
	ARKHANDRAZKAL	sztuka kucia run na kruszcu pozyskiwanym z zębów trolla
	AZ	broń; topór bojowy
	AZ-DREUGI	broń dwuręczna; wielki topór
	AZGAL	skarbiec
	AZKAHR	solidne murarstwo
	AZRIL	srebrny kolor
	AZUL	dowolny rodzaj metalu; rzetelny; niezawodny; krzepki krasnolud
	BAR; BARAK	mieć w pamięci; brama zamkowa *lub* wrota; wieża; mur
	BARAG	działo; machina oblężnicza; machina wojenna



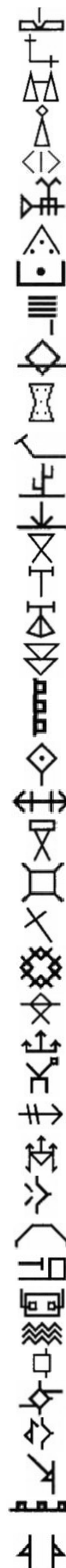
Baraz	obietnica *lub* zobowiązanie
Bezek	być posiadaczem czegoś; własny
Bin	w; na; obok
Boga	świeca; która gaśnie nieoczekiwanie pogrążając tunel w ciemnościach
Bok	uderzenie się w głowę o strop niskiego tunelu; charakterystyczna blizna na czole spowodowana takim uderzeniem
Boki	potoczne określenie krasnoludzkich górników
Bolg	duży brzuch; stan *skrajnego* bogactwa, wieku i zadowolenia
Bran	alarm; sprytny; bystry
Brog	ciasto; chleb
Bryn	złoto błyszczące w świetle słońca; coś błyszczącego *lub* świecącego
Chuf	kawałek starego; żółtego sera trzymany przez krasnoludzkich górników *pod czapką* na *czarną godzinę*
Dal	dobry; stary
Dammnaz	uraza; żal; krzywda zniewaga wymagająca pomsty
Damnaz Kron	Księga Żalu
Dar	wyzwanie; zakład
Dawi	khazadzi
Dawr	coś niezbędnego; niezbędnik
Deb	nowy; surowy
Dharkhangron	Podmrok
Doh	głupi; naiwny; tępy umysłowo
Dok	czuwać; obserwować; oglądać; oko
Dongliz	części krasnoludzkiego ciała, trudne do zadraśnięcia; zranienia
Drakendrengi	Pogromca Smoków
Drakk	smok
Drangthrong	krasnoludzka armia
Drazh	czerń; noc
Drek	daleko; duża odległość; wielka ambicja *lub* przedsięwzięcie
Dreng	uśmiercenie; zabicie kogoś w walce
Drengi	pogromca; wyznawca Kultu Pogromców
Drinn	droga; gościniec
Dron	błyskawica
Drongnel	gulasz ze smoka z grzybami (patrz **Frongol**) marynowanymi w mocnym; ciemnym piwie
Drung	pokonać; podbić; zdobyć
Duk	niski; wąski tunel
Dum	zagłada *lub* ciemność; Chaos
Durak	twardy
Duraz	kamień *lub* płyta; granit
Ek	on; ona; to; ty
Ekrund	schody schodzące pod ziemię
Elgi	Elfy
Elgram	wyczerpany; chudy; słaby
Elgraz	konstrukcja wyglądająca tak, jakby zaraz miała się zawalić
Endrinkuli	krasnoludzki inżynier



Frongol	grzyby rosnąca wewnątrz jaskiń
Galaz	złoto o szczególnej; ozdobnej wartości
Gand	odkryć; znaleźć
Garaz	nieustraszony; buntowniczy; młody
Gazan	równiny; nieużytki
Gazul	krasnoludzki *przodek,* bóg śmierci
Ghal	czaszka
Gibal	okruchy jedzenia, które spadły na brodę krasnoluda
Ginit	mały kamień, który wpadając do buta utrudniana chodzenie
Girt	szeroki tunel z wieloma odnogami, prowadzącymi do pokoi, podziemny hol
Git	iść
Gnol	stary; solidny; roztropny
Gnollengrom	szacunek okazywany krasnoludowi który ma dłuższą i bujniejszą brodę
Gor	dzika bestia
Gorak	wielka przebiegłość; tajemniczość; spryt
Gorl	złoto charakteryzujące się intensywnie żółtą barwą i delikatnością; żółty kolor
Gorm	stary; wysoki; mądry; potężny; brodaty
Gorog	ciemne piwo; alkohol wysokoprocentowy; zabawa syto zakrapiana alkoholem
Goruz	róg; wykonany z rogu
Got	zaplanowana podróż *lub* marsz
Grik	ból szyi spowodowany ciągłym schylaniem się w tunelach
Grim	nieugięty; surowy; srogi
Grimaz	jałowy; nieurodzajny teren
Grimnir	krasnoludzki *przodek,* bóg wojowników i pogromców
Grindal	długi warkocz noszony przez krasnoludzkie panny
Grint	bezwartościowa skała; rzeczy pozostawione przez górników eksploatujących kopalnię
Grizal	nędzne, niedobre mięso
Grizdal	wszystko co sfermentowało przynajmniej przed stu laty
Grob	kolor zielony; goblinoidy/zielonoskórzy
Grobi	gobliny
Grobkaz	wyroby goblińskie; dzieło zła
Grobkul	prymitywne obrazy malowane przez gobliny na ścianach jaskiń
Grog	piwo gorszej jakości; rozwodnione piwo
Grom	odwaga *lub* nieposłuszeństwo; buntownictwo
Gromdal	starożytny artefakt
Gromthi	*przodek*
Grong	kowadło
Grongol	grobowiec krasnoludzkich przodków
Gronit	wykonać; zrobić
Grontdrengi	Pogromca Gigantów
Gronti	Gigant
Grumbak	ilość piwa (jednostka miary); błaha skarga; zrzędzenie
Grumbaki	zrzęda; osoba skomląca
Grund	młot



GRUNG	kopalnia
GRUNGNAZ	kowalstwo; robienie
GRUNGNI	krasnoludzki *przodek,* bóg górnictwa i podziemi
GRUNGRON	kuźnia; metalurgia
GUZ	spożywanie jadła i napojów
HAR; HARAZ	lawa; ogień
HAZKAL	świeże, niedawno ważone piwo; młody, nieokiełznany wojownik
HIRN	róg (instrument)
HUNK	noszenie dużych kamieni *lub* innych ciężarów
HUZHRUNG	masywny mur obronny
IK	włożenie jednej dłoni w coś wąskiego, lepkiego i nieprzyjemnego w ciemności
IRKUL	sklepienie, podtrzymywane przez kolumny i wykonane w skale
IZOR	miedź
IZRIL	kamienie szlachetne; klejnoty
KADRIN	przełęcz górska
KARAG	wulkan *lub* jałowa góra
KARAK	góra; twierdza
KARAZ	silny; stary; wieczny
KARUGROMTHI	żyjący *przodek*
KATALHUYK	przybycie; zakończenie wędrówki
KAZAD	twierdza; forteca
KAZAK	wojna *lub* bitwa
KHAZ	podziemne pomieszczenie; hala
KHAZID	osada; sadyba; wioska
KHAZUKAN DAWI	wojownik podziemny
KHRUM	bębny wojenne
KHULGHUR	sztuka polowania i chwytania trolli
KLAD	pancerz; zbroja
KLINKA	dłuto
KOL	czarna skała; kolor czarny; mrok
KONK	złoto o rudawym odcieniu; duży, bulwiasty nos
KRINK	bóle w plecach spowodowane przez ciągłe schylanie się
KRON	książka; notatka; wzmianka; historia
KRUK	widoczna żyła minerału która szybko i nagle wyczerpuje się; nieoczekiwany zawód; niepotrzebne ryzyko
KRUNK	tąpnięcie ziemi w kopalni; katastrofa
KRUT	dolegliwość pochodząca od górskich kóz
KRUTI	krasnolud cierpiący na **KRUT**; stado kóz; zniewaga
KUCHUNG	młyńskie koło; pompa wodna
KULGUR	sztuka gotowania trolli
KURI	gulasz mięsny gotowany ze wszystkiego co jest pod ręką, tradycyjnie doprawiany dzikimi jagodami, gotowany podczas podróży
LANGK	długość; wysokość
LHUNE	półksiężyc; światło księżyca
LOK	bardzo ozdobny *lub* skomplikowany; godny pochwały
MAKAZ	broń *lub* narzędzie



MARAZ	rozłupnik; tasak
MHORNAR	cień
MIGDHAL	strażnica
MINGOL	wysoka strażnica wybudowana na terenie nizinnym
MIZPAL	szkło wulkaniczne
MORGRIM	krasnoludzki *przodek*; bóg inżynierów
MUZKHGRUM	hutniczy piec
NAGGRUND	okolica wysoce uprzemysłowiona *lub* zdewastowana
NAI; NA; NUF	nie
NAR	wschód; wschód słońca
NATHGAR	runiczne *lub* zwierzęce motywy wykonywane złotą nicią na skórzanych pancerzach
NOGARUNG	kufel wykonany z czaszki trolla
NORN	jałowa ziemia; teren z ograniczonym zapasem surowców
NU	teraz; w tej chwili
OGRI	ogr
OK	dlaczego; jak
OKRI	rzemieślnik
ONGRUN	najemnik; sojusznik
ONK	zbieranie się brudu i kurzu na drużynie krasnoludów; która przebywała wiele dni pod ziemią
OR	ja; mnie; sobie; siebie
ORI	praca
ORRUD	czerwona chmura; wulkaniczne wyziewy
RAGARIN	niedelikatne i niewygodne ubranie wykonane ze skóry trolla
RHUN	run; słowo *lub* władza; magiczny znak; imię
RHUNKI	kowal run
RHYN	czerwona skała
RIK	król; władca; pan
RIKKIT	mały kamień, który spada na głowę kiedy schodzisz do tunelu
RIL	złoto które błyszczy w skałach; lśniący; połyskujący
RINN	krasnoludzka dama; małżonka króla
RORKAZ	nieformalne współzawodnictwo w krzyczeniu
RUF	duża podziemna sferyczna jaskinia, pochodzenia naturalnego *lub* wykuta
RUNK	jednostronna walka; odgłos walki
RUTZ	mdłości spowodowane wypiciem zbyt dużej ilości piwa
RUVALK	potop; powódź; rzeka
SAR	może; mógłby
SKARRENRUF	kolor błękitny; świt
SKAUD	głos; głośny
SKAZ	kradzież
SKAZI	złodziej
SKOF	zimny posiłek, spożywany pod ziemią
SKRAT	szukanie złota w ruinach skalnych *lub* w korycie potoku; grzebanie w śmieciach
SKRAMI	marny poszukiwacz

Skree	luźna skala *lub* półka skalna
Skruff	mała; chuda broda; poważna zniewaga
Skrund	obrabiać kamień; dostać się gdzieś
Skruf	bójka osób pod wpływem alkoholu; potyczka
Slotch	mieszanina wody, błota i małych kamieni (resztek skał); znajdująca się na dnie kopalni
Smednir	krasnoludzki *przodek*, bóg kowalstwa, jubilerstwa i artystów
Stok	uderzyć; ugodzić
Strol	powolna podróż *lub* spacer
Stromez	potok
Thag	zabicie kogoś za zdradę
Thagi	zdrajca
Thingaz	gęsty las
Thindrongol	sekretne pomieszczenie; piwnica, w której trzymane jest piwo *lub* majątek
Thongli	krasnoludzcy wojownicy; pogromcy zielonoskórych
Thrag	rana
Thragh	danina
Throng	armia; duże zgrupowanie krasnoludów; klan
Throngrink	starszyzna klanu
Thrund	broń prochowa; eksplozja; proch
Thrung	ściana tarcz
Thrynaz	kodeks honorowy; prawo; zasady
Tryng	kaplica *przodków*; świątynia
Thungni	krasnoludzki *przodek*, bóg kowali run
Tiwaz	odpoczynek; gospoda, tawerna *lub* zajazd; złapanie oddechu po ciężkim wysiłku
Trogg	uczta *lub* okres sycie zakrapiany alkoholem
Troll	troll
Trolldrengi	Pogromca Trolli
Tromm	broda; respekt okazywany w stosunku do wieku i doświadczenia
Ufdi	krasnolud stale czyszczący i upiększający swoją brodę; próżny krasnolud; krasnolud, na którym nie można polegać w walce
Um	oni; tamte; te
Umanar	niezdecydowanie; wahanie; w przybliżeniu
Umgak	biedny; nędzny; tandetnie wykonany przedmiot
Umgi	ludzie
Un	i
Unbaraki	krzywoprzysiężca; zniewaga
Und	posterunek; wartownia wykuta w skale
Undi	strażnik; wartownik
Ungdrin Ankor	podziemne przejście; legendarny, krasnoludzki podziemny szlak
Ungor	jaskinia; pieczara
Ungrim	krasnolud który jeszcze nie spełnił swojej przysięgi; krasnolud nie godny zaufania
Urbar	handel
Urbaz	rynek; targ
Urk	ork *lub* wróg; coś głupiego
Urkdrengi	Pogromca Orków
Ut	my; nasze
Uzkul	kości *lub* śmierć
Valaya	krasnoludzki przodek, bogini Imperium Krasnoludzkiego i Kowali Run
Valdahaz	browar
Varag	wilk; wściekły pies
Varn	jezioro górskie
Varr	morze
Varrkhulg	wódz wrogich plemion; zniewaga
Vengryn	sprawiedliwość; zemsta
Vithang	handlarz; kupiec
Vlag	odizolowany; pojedynczy; samotny
Vongal	najazd grupy ludzi
Vorkhul	migracja hord zielonoskórych
Vorn	farma
Vulkhrund	ukryta jaskinia
Wan	znak zapytania '?', stawiany na początku zdania lub przed słowem
Wanaz	nie szanowany krasnolud z nie zadbaną brodą; (zniewaga)
Wand	magiczna różdżka *lub* laska
Wanrag	gdzie?
Wanrak	kiedy?
Wattock	krasnoludzki poszukiwacz bez sukcesów; krasnolud nieudacznik; zniewaga
Wazzock	krasnolud który wymienił złoto *lub* inną cenną rzecz na przedmiot o niewielkiej bądź żadnej wartości; głupi *lub* łatwowierny krasnolud; zniewaga
Werit	krasnolud który zapomniał gdzie pozostawił swój kufel; stan zmieszania; zagubienia
Wulthrung	dług; nagroda; obligacje; waluta
Wutraz	włócznia
Wutroth	drewno ze starych, górskich dębów
Wyr	biały kolor; śnieg; lód
Yar	zachód; zachód słońca
Zagaz	historia; pamięć; saga
Zak	odosobniona chatka w górach
Zaki	szalony krasnolud wędrujący po górach
Zan	kolor czerwony; krew
Zaraz	podarunek
Zharr	ogień
Zhuf	górski potok; wodospad
Ziflin	wiatr; wietrzny
Zon	słońce
Zorn	wyżyna; płaskowyż; wysoko położona łąka
Zunthrum	pomnik; statua

MROCZNA MOWA:

rawdziwych tajemnic Chaosu nie można wyrazić w prymitywnych językach, jakimi posługują się śmiertelnicy. Używany w Imperium *reikspiela*, nie posiada dość określeń, aby oddać mnogość cudów wiążących się z doświadczeniem przemiany. *Tileańskiemu* brak przymiotników, które w pełni opisują naturę Chaosu, a nawet *Eltharin* nie jest w stanie w pełni oddać wszystkich aspektów Eteru. Chaos wymyka się wszelkim próbom określenia i zdefiniowania, pozostaje zjawiskiem niezrozumiałym i tajemniczym, które przyprawia o utratę zmysłów. Aby posiąść tę wiedzę, poznać i pojąć tajemnice, trzeba posiadać umysł dość sprawny, aby zdołał zaakceptować i opisać niezwykłą naturę Chaosu.

Narzędziem do jej zrozumienia jest *mroczna mowa* - język wywodzący się bezpośrednio z mowy demonów. Do jego zapisywania używa się bluźnierczych run Chaosu, które nawet spisane na zwykłych materiałach zdają się wić i zmieniać. Tylko prawdziwie zdeprawowany i wypaczony umysł jest w stanie pojąć wszelkie aspekty Chaosu, jakie można zapisać tymi bluźnierczymi znakami.

Czarnoksiężnicy, podążający mrocznymi ścieżkami, definiują Mroczną Mowę jako język Chaosu i magii, i niewątpliwie, ta szeptana w cieniach, twarda, szorstka, obdarzoną mocą mowa zasługuje na swoją potoczną nazwę.

Mroczna mowa zwana jest także *czarnym językiem*. Dzięki niej istoty Chaosu są w stanie oddać głębię tajemnic Domeny Chaosu oraz wyjaśnić zagadkowe znaczenia i wizje, jakich doświadczają. Żaden inny język nie może w pełni opisać, czym jest Chaos. To rytualny język, który służy mrocznym kapłanom i czarnoksiężnikom do przyzywania demonów i rozmawiania z nimi; to wreszcie jedyna mowa, w której można wyrazić prawdziwe znaczenie tajemnych imion demonów i czempionów, wybranych Wojowników Chaosu. Choć *sekretny język (magiczny)* w niektórych aspektach przypomina *język tajemny (demoniczny)*, wykorzystywany do rzucania czarów Chaosu i odprawiania jego rytuałów, to brak mu tej siły, którą cechuje się mowa demonów.

Wiele plemion barbarzyńców i nomadów, żyjących w północnych, zagrożonych cieniem Chaosu krainach, posiada, podobnie jak inne cywilizowane rasy Starego Świata, swoje własne języki i dialekty. Również *queekish*, mowa skavenów, jest uproszczoną i zwulgaryzowaną formą *Mrocznej Mowy*, której pewne elementy, niewymawialne dla szczuroludzi, zostały zastąpione przez piski i gwizdy, syki i inne odgłosy typowe dla tej rasy. Mroczne Elfy z Naggaroth także mówią językiem spokrewnionym z *mroczną mową*, który łączy część jej słownictwa i *eltharinu*. Dyskutują o magii, używają jednak czystej odmiany *Mrocznej Mowy*. Zwierzoludzie, podobnie jak skaveny mają kłopoty z wymawianiem słów *Mrocznej Mowy*. Zwierzęce pyski i gardła niedostosowane do artykulacji pewnych sylab i dźwięków, zmuszają zwierzoludzi do używania przedziwnej mieszaniny gestów, chrząknięć, gwizdów i cmoknięć oraz słów zapożyczonych z *mrocznej mowy*. Choć skażona w ten sposób *mroczna mowa* traci wiele ze swej potęgi, to pozostała w mrocznych słowach moc wystarczy, by uczynić rytuały niebezpiecznymi.

Mroczna mowa pełna jest fraz, które oddają złożoną naturę Chaosu. Wielu tłumaczy popełnia błąd, przypisując danemu słowu tylko jedno znaczenie, podczas gdy naprawdę jest ich wiele, w zależności od kontekstu. Poszczególne słowa mogą oznaczać wiele różnych rzeczy i posiadać odmienne znaczenie, zależnie od kontekstu, formy gramatycznej, funkcji, a nawet miejsca w szyku zdania. Tłumacząc taki tekst, trzeba brać pod uwagę wszystkie czynniki, nie można także zapominać o podstawowym znaczeniu, które też mogło ulec zmianie. Rdzeń *Mrocznej Mowy* stanowią prastare, obdarzone mocą, słowa, które zmieniane za sprawą końcówek i dodanych elementów, a także oboczności i zmiany głównego wyrazu można jednak uzyskać olbrzymią liczbę wariantów, by wyciągnąć z nich wszelkie, pożądane i możliwe do osiągnięcia znaczenia. Poszukiwane znaczenia słów uzyskuje się również poprzez mutację, głównych, stanowiących źródło wyrazów.

Niewielu, żyjących w Starym Świecie, ludzkich kultystów, kiedykolwiek nauczy się tych wszystkich odmian, ale wraz ze wzrostem znajomości *Mrocznej Mowy*, rośnie także potęga samego Chaosu, który przez obdarzone mocą słowa *Mrocznej Mowy* silniej manifestuje się w rytuałach i ceremoniach.

Poniżej przedstawiono kilka źródłowych słów, oraz kilka przedrostów i przyrostków, którymi można zmieniać ich znaczenie.

ŹRÓDŁOWE SŁOWA	PODSTAWOWE ZNACZENIE
KHAOS...............................	Chaos, Morze Dusz, magia, moc
PHAOS...............................	Wola, umysł, dusza, istota
DHAOS...............................	Dusza, demon, eter
TZEEN...............................	Zmiana - wola zmiany
NURGL...............................	Zepsucie - wola zniszczenia, rozkładu życia
SLAA...............................	Ekstaza - wola odczuwania i przeżywania
KHAR...............................	Furia - wola dominowania
LETH, NETH...............................	Władca, mistrz, pan, źródło
HYSH...............................	Magia Światła (*lub* Biała)
CHAMON...............................	Magia Metalu(*lub* Złota)
GHYRAN...............................	Magia Życia (*lub* Jadeitowa)
AZYR...............................	Magia Niebios (*lub* Błękitna)
ULGU...............................	Magia Cienia (*lub* Szara)
SHYISH...............................	Magia Śmierci (*lub* Ametystowa)
AQSHY...............................	Magia Ognia (*lub* Płomienista)
GHUR...............................	Magia Bestii (*lub* Bursztynowa)
DHAR...............................	Magia Mroczna (*lub* Czarna)
QHAYSH...............................	Magia Wysoka

PRZEDROSTKI/ PRZYROSTKI	PODSTAWOWE ZNACZENIE
-'Y...............................	Metaliczny, np: - *Aqshy'y* - brąz/mosiądz - *Hish'y* - Mithril
-ASH...............................	Ciecz, płyn, np: - *Aqshyash* - krew - *Azyrash* - woda
L'-...............................	Żywioł, np: - *l'Aqshy* - ogień - *l'Azyr* - woda - *l'Hysh* - powietrze - *l'Ghur* - ziemia
KHA-...............................	Czas, np: - *Khaaqshy* - wschód/zachód słońca - *Khadhar* - noc - *Khahysh* - dzień
-EK...............................	Miejsce, np: - *Aqshyek* - pole bitwy - *Qhayshek* - świat
'PHAK...............................	Zdarzenie, np: - *Aqshy'phak* - bitwa - *Chamon'phak* - eksplozja - *Khadhar'phak* - zmrok
DHA-...............................	Ciało niebieskie, np: - *Dhaaqshy* - kometa - *Dhachamon* - słońce
Usunięcie ostatniej litery..................	Podstawowy kolor, np: - *Aqsh* - czerwony - *Ulg* - szary

To tylko kilka z możliwych przedrostków i przyrostków. Pomysłowi MG i gracze, korzystając ze źródłowych, mogą stworzyć o wiele więcej złożonych nazw, znaczeń i imion.
Na przykład Khadhar'phak znaczy zmrok, Neth Khadhar'phak znaczy Pan Zmroku, co może być przetłumaczone także jako Ten, Który Sprowadza Zmrok.

RUNY CHAOSU:

Run Chaosu można także użyć w sposób, w jaki ludzie zapisują słowa. Taka forma zapisu wywodzi się z *języka tajemnego (demonicznego)*, który wykorzystywano do zapisywania zaklęć i rytuałów. Choć zapisane słowa *Mrocznej Mowy* tracą wiele ze swej mocy, to wielu czarnoksiężników zapisuje w tym języku znane sobie czary i rytuały w księgach i na pergaminach. Słowa odzyskują swoją moc wraz z wypowiedzeniem ich przez czarnoksiężnika. Utrudnia to tłumaczenie, gdyż różni magowie używają różnych run, do zapisu tego samego dźwięku - i choć źle odczytane zaklęcie lub rytuał może zadziałać, to użyty czar może mieć dodatkowe często ukryte i fatalne skutki. Sporządzone w ten sposób pisma i księgi wiedzy tajemnej są szczególnie pilnie poszukiwane w Imperium i poza jego granicami. Łowcy czarownic pragną je zniszczyć, kultyści zachować i zrozumieć kryjące się w nich nauki.

Runy Chaosu mienią się i skręcają, przemieniane własną, pochodzącą z serca Chaosu mocą i spoglądanie na nie z daleka może przyprawić o mdłości, chorobę czy nawet szaleństwo; dlatego wiele sztandarów Chaosu zdobionych jest runami, których widok napełnia serca przeciwników niepokojem, strachem i zmieszaniem.

RUNY CHAOSU JAKO IDEOGRAMY:

Runy Chaosu reprezentują określone pojęcia i myśli. Upraszczając, można powiedzieć, że każda z nich stanowi osobne wyrażenie. Przy pomocy tylko jednej runy można oznaczyć mutację lub określić, gdzie znajduje się miejsce o szczególnej mocy *Dhar*. Uczeni uważają, że każda możliwa mutacja posiada oznaczającą ją runę, niezależnie od tego, czy już zaistniała, czy jeszcze nie. Wiele istot, które zostały *pobłogosławione* przez Bogów Chaosu, odkrywa, że na ich skórze wykwitają dziwne runy, zdające się wylaniać z wnętrza ciał. Przerażeni mutanci posuwają się do tego, że wycinają całe połacie skóry. Z tego powodu łowcy czarownic szczególnie pilnie poszukują ludzi o dziwnych bliznach.

DŁUGIE RAMIĘ SPRAWIEDLIWOŚCI:



Może się zdarzyć, że Bohaterowie Graczy w jakimś momencie przygody popadną w konflikt z prawem. Co gorsza, mogą zostać złapani. Wówczas decyzja, co z nimi zrobić, należy do MG. Wypuszczenie ich lub cudowne ocalenie może powodować niebezpieczne konsekwencje. Gracze mogą zacząć lekceważyć prawo, ponieważ zauważą, że ich bohaterowie nigdy nie są karani za przestępstwa. Może to doprowadzić do zakłócenia równowagi gry poprzez wypaczenie obrazu świata, w którym codziennie stawiane są nowe szubienice i zapalane nowe stosy.

Poniżej przedstawiono zasady przeprowadzania procesu sądowego. Choć procedury są skomplikowane, podane w tym podrozdziale wskazówki umożliwią MG łatwe rozegranie procesu. Należy pamiętać, że żadna z zasad nie jest ostateczna, a biorąc pod uwagę kreatywność graczy, umiejętność improwizacji również może okazać się przydatna. W większości miast Imperium obowiązują cztery rodzaje praw: *cywilne*, *religijne*, *wojskowe* i *kryminalne*.

PRAWO CYWILNE:

W sprawy o wykroczenia cywilne rozpatrują sędziowie, o orzeczeniu winy decyduje głosowanie. Obie strony mogą wynajmować prawników. W przypadku sporów dotyczących umów lub wydarzeń historycznych, strony sporu przyjmują często osąd kapłana Vereny jako arbitra.

PRZESTĘPSTWA & KARY:

- *unikanie płacenia podatków*: winny musi zapłacić dwa razy sumę, z którą zalegał, a ponadto otrzymuje dwadzieścia batów; jeśli nie może zapłacić siedzi w więzieniu, dopóki nie znajdą się pieniądze. W takich sprawach znane są przypadki *wydostawania* skazanego z więzienia przez skarżącego, który następnie w tajemnicy sprzedaje dłużnika w niewolę (w przypadku państwa może to oznaczać przymusowe wcielenie do armii na rok lub dłużej…)
- *długi*: jak wyżej, ale bez batożenia, a grzywna rzadko przekracza półtora razy sumę zadłużenia
- *prowadzenie działalności bez członkostwa w gildii*: narzędzia i/lub zapasy winowajcy są konfiskowane, zależnie od woli sędziów nakłada się grzywnę 5K10 *zk* i/lub dodatkowe K4 dni w dybach. Oczywiście gildia może wysłać ekipę *chłopców*, którzy zapewnią, że winny nigdy więcej nie dopuści się złamania tego prawa…
- *fałszowanie wagi*: na kupców, którzy zostaną złapani na tym ohydnym przestępstwie, nakłada się grzywnę w wysokości dwa razy większej od wartości towaru, ponadto zakuwa się ich na 2K8 godzin w dyby.

PRAWO RELIGIJNE:

Wykroczeniami przeciw bogom i ich kapłanom zajmuje się dominujący na danym obszarze Świątynia, a przestrzegania prawa pilnują Templariusze danego kultu. W przypadku Imperium jest to Święta Inkwizycja Sigmara (z wyjątkiem tych miast lub prowincji, w których zdecydowanie dominuje Kult Ulryka). Inne kulty mogą wnosić do tego sądu sprawy religijne, ale decyzję o rozpatrywaniu każdego przypadku podejmują kapłani dominującego Kultu i znane są przypadki, kiedy odrzucali oskarżenia wniesione przez kongregację, z którą akurat mieli napięte stosunki. Proces odbywa się zazwyczaj na zasadzie *sądu bożego* czy też *świętej próby* i rzadko zdarza się, żeby oskarżony nie okazał się winny.

PRZESTĘPSTWA & KARY:

- *zbezczeszczenie świątyni* lub *innego świętego miejsca*: wyłupienie oczu
- *herezja*: spalenie na stosie
- *posiadanie piętna Chaosu*: spalenie na stosie
- *bluźnierstwo* (pomniejsze): od K4 dni w dybach przy wrotach świątyni aż po 100 batów (zależnie od rodzaju występku i dotychczasowego zachowania)
- *bluźnierstwo* (znaczne): od wyrwania języka po śmierć przez zmiażdżenie

PRAWO WOJSKOWE:

Wszystkie sprawy, związane z przestępstwami popełnionymi przez członków Straży Miejskiej i garnizonu, są rozstrzygane przez oficerów, odpowiednio Straży i milicji. Przestępstwami popełnionymi przez oficerów zajmują się Marszałkowie. Oficerowie mają prawo do Sądu Bożego w walce z Szampierzem Marszałka.

PRZESTĘPSTWA & KARY:

- *zaniedbanie*: 20 batów
- *nieposłuszeństwo wobec oficera*: od 50 batów do śmierci przez ścięcie
- *dezercja*: śmierć przez ścięcie
- *bunt*: śmierć przez ścięcie

Skazani oficerowie mogą zostać dodatkowo zdegradowani.

PRAWO KRYMINALNE:

Odpowiedzialność za aresztowanie i oskarżenie każdego, kto jest podejrzany o popełnienie przestępstwa przeciw czyjejkolwiek osobie lub własności, spoczywa wyłącznie na Straży Miejskiej. Sprawy prowadzi się w miejscowym sądzie. Nie istnieje żadna formalna procedura odwoływania się od wyroków, ale ci, którzy mają odpowiednie powiązania (albo wystarczająco dużo pieniędzy) mogą dotrzeć do wysokich urzędników, a w wyjątkowych przypadkach nawet do rządzącego.

PRZESTĘPSTWA:

W tym paragrafie konkretne przestępstwa nie mają przypisanych kar, ponieważ wyrok zależy od wielu czynników, niekoniecznie związanych z samym przestępstwem. Na decyzje sędziów ma niemal zawsze wpływ względny status ofiary i przestępcy, stan kartoteki obwinionego, a czasem również wielkość ofiarowanej łapówki…

Do pomocy w określaniu kar, każdemu z przestępstw przypisaliśmy *modyfikator wyroku* (MW), którego używa się w okolicznościach i w sposób opisany poniżej (do określenia szans skazania, surowości wyroku itp.)

- *zamieszki* (bójki uliczne itp.): MW +15
- *kradzież*:

Bohaterowie, którzy przywłaszczą sobie cudze mienie, stają przed jednym z trzech możliwych zarzutów, w zależności od wartości skradzionych dóbr. W większości miast Imperium nie ma rozróżnienia pomiędzy posługiwaniem się czy wykorzystywaniem skradzionych przedmiotów (na przykład sprzedawaniem ich przez paserów) a samą kradzieżą. Zarzut w obu przypadkach jest identyczny

- *kradzież* (50 *zk* lub mniej): MW +25
- *rabunek* (51-500 *zk*): MW +50
- *wielka grabież* (500 *zk* i więcej): MW +80
- *okradanie grobów*: MW +30
- *napaść*: MW +40
- *gwałt*: MW +50
- *podpalenie* (wraz z innymi sposobami niszczenia własności): MW +60
- *morderstwo*: MW +75
- *praktykowanie demonologii* lub *nekromancji*: MW +100
- *ukrywanie mutanta*: MW od +75 do +150

PRZED SĄDEM:

Kiedy awanturnicy złamią prawo, to ewentualny proces da się określić przy użyciu opisanej dalej *Procedury*. MG może zaimprowizować, wykonując konieczne rzuty kością w miarę rozwoju sytuacji albo przygotować sobie wcześniej kilka ewentualności, łącząc własny osąd z wyrokami kości dla przyspieszenia rozstrzygnięć.

CZY KTOKOLWIEK WIDZIAŁ PRZESTĘPSTWO:

To pierwsze stadium jest kluczowe. Jeśli nikt nie zauważy, że awanturnicy popełnili przestępstwo, to ujdzie im ono całkiem na sucho. Podstawowa szansa, że *ktokolwiek* zauważy wykroczenie, wynosi 20%. Stosują się do niej następujące modyfikatory:

CZY KTOKOLWIEK WIDZIAŁ PRZESTĘPSTWO

PORA DNIA	MOD	DZIELNICA	MOD
Rano	+15	Arystokracji/rynek	+50
Popołudnie	+10	Kupiecka/rzemieślnicza	+25
Po zmroku	-5	Klasy średniej	+10
Środek nocy	-15	Klasy niższej	+5
		Slumsy	-10

KTO JEST ŚWIADKIEM:

Jeśli nie znajdujemy się akurat w dzielnicy biedoty lub slumsach to istnieje szansa 10%, że zajście widział patrol Straży Miejskiej (5% na to, że była to jednostka elitarna). W pozostałych przypadkach będzie to zwykły mieszkaniec dzielnicy (tabele spotkań dla poszczególnych dzielnic umieszczone są w scenariusz i pozwolą określić dokładnie kto jest świadkiem).

W dzielnicy biedoty i slumsach świadkami zawsze będą mieszkańcy.

CZY PRZESTĘPCY UMKNĄ:

Jeśli przestępstwo zostanie zauważone przez mieszkańca dzielnicy, MG powinien określić, czy podniesie on alarm (1-25 na K100), czy pobiegnie po Straż (26-75), czy też uczyni obie te rzeczy na raz (76-00). W dwóch ostatnich przypadkach należy wziąć pod uwagę czas do przybycia strażników. Należy pamiętać, że świadek może zostać później powołany do zeznań w sądzie.

Alarm podniesiony przez mieszkańca daje szansę równą *modyfikatorowi wyroku* na to, że przestępca zostanie złapany. MG może zmodyfikować tę szansę w zależności od okoliczności.

Patrole Straży Miejskiej, które są świadkami przestępstwa, mają dodatkową szansę +20% na złapanie przestępcy.

Jeśli przestępcy uciekli, zanim zdołali pojawić się strażnicy, szanse na to, że zostanie wszczęte poważne śledztwo równe są *modyfikatorowi wyroku*. MG musi sam zdecydować, jak wiele czasu zajmie wyśledzenie przestępców, należy pamiętać, że jeśli MG tego chce to zawsze jest to możliwe! Świadkowie mogą akurat przypadkiem podać dokładne opisy zdarzenia i osób w nim uczestniczących (jeśli oczywiście nie chcą rzucić podejrzenia na kogoś, kto im ostatnio podpadł), a jeśli przestępstwo jest dostatecznie poważne (MW +50 lub więcej), to mogą nawet zostać wywieszone listy gończe.

CZY PRZESTĘPCY UMKNĄ

CZAS PRZYBYCIA STRAŻY (W MINUTACH)	NOC	DZIEŃ
Dzielnica arystokracji/rynek	K4	K4
Dzielnica kupiecka/rzemieślnicza:	2K4	2K4+4
Dzielnica klasy średniej	K6+1	K6+6
Dzielnica klasy niższej	2K10	2K10+10
Slumsy	2K10+10	2K10+20

COKOLWIEK POWIESZ...

Kiedy Straż (albo ścigający obywatele) pochwycą w końcu przestępcę, mogą uczynić wiele rzeczy, zależnie od wagi przestępstwa i ofiarowanej łapówki. MG powinien rzucić K100, dodać *modyfikator wyroku* popełnionego przestępstwa i odjąć 5 za każdą złotą koronę zaoferowaną jako łapówka (oczywiście jeśli bohaterowie wyjdzie test *przekupstwa*; jeśli nie, dodaj 1 za każdą oferowaną koronę). Ponadto dodaj +25%, jeśli aresztowania dokonują obywatele, ścigający przestępcę w wyniku podniesionego alarmu:

COKOLWIEK POWIESZ…

K100	DZIAŁANIA ARESZTUJĄCYCH
30 lub mniej	wypuszczenie z ostrzeżeniem
31-60	ostra, krótka kara[1]
61-150	aresztowanie i oskarżenie[2]
151 i więcej	wzięcie prawa we własne ręce[3]

[1] Tego rodzaju kary to doraźne batożenie na miejscu przestępstwa, grzywny oraz uwięzienie w najbliższych dybach.

[2] Aresztowani kryminaliści trzymani są w areszcie aż do procesu.

[3] Jeśli złoczyńcę aresztuje patrol Straży, sierżant może wykonać test **CHA**, aby temu zapobiec. W przeciwnym przypadku złodzieje są bici niemal na śmierć, mordercy i gwałciciele linczowani, a podpalacze i rabusie ciężko okaleczani.

PROCES:

Aresztowani muszą czasem sporo odczekać, zanim sąd zacznie rozpatrywać ich sprawę. Zazwyczaj wchodzi w grę okres K100+150 dni minus tyle dni, ile wynosi *modyfikator wyroku*. Opóźnienia można zmniejszyć smarując sakiewki sądowym urzędnikom (standardowy przelicznik to jeden dzień za złotą koronę).

WERDYKT:

Aby określić, czy oskarżony zostanie uznany winnym, czy uniewinniony, należy zsumować odpowiednie *modyfikatory winy* i *niewinności*, po czym odjąć sumę *modyfikatorów niewinności* od sumy *modyfikatorów winy*, otrzyma się wówczas procentową szansę na to, że sąd uzna oskarżonego winnym. Prawdopodobieństwo można zmniejszyć przekupstwem (którego koszty są zmienne), ale wszelkie pieniądze przeznaczone na ten cel trzeba wydać *zanim wykona się rzut kocimi*. Należy pamiętać, że wynik 01-05 zawsze oznacza *winny*, zaś wynik 96-00 - *niewinny*, powinieneś więc rzucać nawet wtedy, jeśli szanse skazania są większe niż 100% albo mniejsze od zera.

MODYFIKATOR WINY

OFIARA JEST	MODYFIKATOR
arystokratą	+75
pomniejszym szlachcicem	+50
bogatym kupcem/rzemieślnikiem	+30
z klasy średniej	+15
z klasy niższej	-10
ROZPRAWA ODBYWA SIĘ W SĄDZIE	**MODYFIKATOR**
Dzielnicowym	+25
Najwyższym	+50
ARESZTOWANIE ODBYŁO SIĘ W WYNIKU	**MODYFIKATOR**
alarmu podniesionego przez obywateli	+20
akcji patrolu zwyczajnej Straży	+40
akcji elitarnego patrolu Straży	+60
DOWODY	**MODYFIKATOR**
przyznanie się do winy	+80
pochwycenie na gorącym uczynku	+50
naoczny świadek	+25
poszlaki	+10
KARTOTEKA OSKARŻONEGO	**MODYFIKATOR**
za każde poprzednie skazanie	+10

MODYFIKATOR NIEWINNOŚCI

BRONIĄCY SIĘ JEST	MODYFIKATOR
arystokratą	+60
pomniejszym szlachcicem:	+40
bogatym kupcem/rzemieślnikiem	+20
z klasy średniej	+10
z klasy niższej	-10
PRAWNIK/BRONIĄCY SIĘ POSIADA UMIEJĘTNOŚĆ	**MODYFIKATOR**
krasomówstwo	+20
urok osobisty	+10
CHARYZMA	**MODYFIKATOR**
należy dodać **CHA** broniącego się *minus* 40	
KARTOTEKA BRONIĄCEGO SIĘ	**MODYFIKATOR**
jeśli nie był wcześniej skazany	+25

Jeśli oskarżeni wynajmą prawnika, MG może powiedzieć im w przybliżeniu, jakie jest prawdopodobieństwo wydania wyroku skazującego, żeby mogli zdecydować, czy spróbować przekupstwa. W Sądzie Dzielnicowym za każde 10 *zk* szansa skazania zmniejsza się o 5%. W Sądzie Najwyższym cena jest podwójna. Jeśli przekupujący nie przejdzie testu *przekupstwa*, to prawdopodobieństwo skazania powinno zwiększyć się dwa razy bardziej niż oskarżeni chcieli je zmniejszyć.

WYROK:

Karę, jaką sąd wymierza skazanemu, określa się następująco: MG musi zsumować odpowiednie *modyfikatory łagodzące* i odjąć od nich analogiczną sumę *modyfikatorów obciążających*. Uzyska w ten sposób *ciężar kary*, na podstawie którego może odczytać wyrok z tabeli. Oczywiście wyrok można zmienić przy pomocy przekupstwa. Korzystając z tabeli, MG powinien stworzyć listę możliwych wyników, a potem albo wybrać z nich albo rzucić kostką.

Modyfikator łagodzące

Broniący się jest	Modyfikator
arystokratą	+60
pomniejszym szlachcicem:	+40
bogatym kupcem/rzemieślnikiem	+20
z klasy średniej	+10
z klasy niższej	+5
Prawnik/broniący się posiada umiejętność	**Modyfikator**
krasomówstwo	+20
urok osobisty	+10
Charyzma	**Modyfikator**
należy dodać **CHA** broniącego się *minus* 40	
Kartoteka broniącego się	**Modyfikator**
jeśli nie był wcześniej skazany	+30

Modyfikator obciążające

Ofiara jest	Modyfikator
arystokratą	+75
pomniejszym szlachcicem:	+50
bogatym kupcem/rzemieślnikiem	+30
z klasy średniej	+15
Rozprawa odbywa się w sądzie	**Modyfikator**
Dzielnicowym	+25
Najwyższym	+50
Kartoteka broniącego się	**Modyfikator**
za każde poprzednie skazanie	+20

Wyrok

Ciężar kary	Wydany wyrok
10 lub mniej	Ostrzeżenie[1]
11 - 20	K4 dni w dybach *lub* grzywna (1 x modyfikator łagodzący skazanego)[2]
21 - 30	grzywna (10 x modyfikator łagodzący skazanego)
31 - 40	grzywna (25 x modyfikator łagodzący skazanego)
41 - 50	Okaleczenie odpowiednie do zbrodni
51 - 60	K4 miesiące ciężkich robót[3]
61 - 70	2K6 miesięcy ciężkich robót
71 - 80	K6 lat ciężkich robót *lub* wygnanie z miasta[4] *lub* wcielenie do drużyny niewolników[5] na 2K10 lat
81+	śmierć przez powieszenie *lub* wcielenie do drużyny niewolników na całe życie

[1] Skazany może odejść, ale wyrok zostaje zapisany w jego kartotece.
[2] Modyfikatory łagodzące skazanego zmieniają się zależnie od jego pochodzenia społecznego i są w tym przypadku identyczne z pięcioma pierwszymi pozycjami, podanymi wyżej jako *modyfikatory łagodzące*. Jeśli skazany nie jest w stanie zapłacić, należy dodać +10 do *ciężaru kary* i stworzyć nową listę możliwych wyroków, ignorując grzywny.
[3] Ciężkie roboty to praca w kajdanach w majątkach szlachty lub w kopalniach w pobliskich górach.
[4] Jeśli skazany zostanie kiedykolwiek znowu aresztowany na terenie miasta, jego sprawa zostanie rozpatrzona ponownie; wyrok skazujący go na wygnanie liczy się jako zapisanie w kartotece wykroczenia i powoduje dodanie dodatkowo +50 jako *modyfikatora obciążającego*.
[5] Wcielenie do drużyna niewolników przypomina ciężkie roboty, ale dodatkowo skazany traci na rzecz miasta wszystko, co posiada, a ponadto może zostać sprzedany w wyniku zachcianki nadzorców.

Opisane powyżej zasady nie są, oczywiście, całkowicie kompletne i nie należy śpieszyć się ze stosowanie ich w dosłownym brzemieniu. MG może samodzielnie podejmować decyzje co do wyroków, niekoniecznie zważając na wyniki rzutów kośćmi, może również uwzględnić dowolne dodatkowe modyfikatory, jeśli uzna je za konieczne dla zapewnienia sprawnego przebiegu gry.

Daemonicus Confessio

Nie wiem, czy słowa moje znajdą zrozumienie. Nie jestem nawet przekonany, czy ktoś w ogóle będzie chciał je przeczytać. Jedno jednak wiem na pewno - muszę spróbować przekazać swoją wiedzę, zanim nadejdzie czas. Kimkolwiek jesteś, wiedz, że dla mnie jesteś spadkobiercą wiedzy, którą zbierałem przez lata. Wiedza ta nie cieszy się w żadnym, z krajów dobrą opinią, gdyż jest niewygodna dla istot, których dotyczy. Przepraszam za ten enigmatyczny styl wypowiedzi, ale chciałbym przekazać jak najszybciej, a zarazem jak najwięcej informacji.

Zacznę od tego, że się przedstawię. Nie pamiętam swego prawdziwego imienia, ale zamiast niego używam dźwięku, który często słyszę w moich myślach, a który jak mi się wydaje jest moim imieniem. Nazywać mnie możesz Hans. Chyba jeszcze jestem człowiekiem, a na pewno kiedyś nim byłem. Już jako mały chłopiec fascynowałem się umysłem ludzkim, jego funkcjonowaniem, możliwościami, kojarzeniem i kształtowaniem pojęć. Całkiem wcześnie, bo zaledwie w wieku siedmiu lat, zacząłem zadawać pytania: czym jest życie, po co żyjemy i czy śmierć to absolutny koniec. Na wszystkie te pytania otrzymałem odpowiedź, gdy poznałem religię. Stało się jednak tak, że religia zbytnio krępowała moje rozmyślania i nadeszła pora na magię. Niestety, był to o jeden krok za daleko i wpadłem w wir wydarzeń, które dla wrażliwego człowieka, jakim wtedy byłem, okazały się zbyt ciężkie. Jednak udało mi się, kosztem mojej psychiki, rodziny i spokojnego życia.

Wszystko rozpoczęło się w momencie, gdy zabrałem się za najczarniejszą dziedzinę sztuki tajemnej jaką jest demonologia. Niestety, jest to najbardziej nieprzewidywalny i niebezpieczny rodzaj magii. Wtedy jednak byłem jeszcze zadufany w sobie. Na moje wezwanie przybyło coś naprawdę przerażającego i odrażającego - demon zła. Jakże wtedy żałowałem tego, co się stało. Może wydawać się dziwne, dlaczego nie zginąłem, ale może ty, będziesz mógł to odgadnąć. Demon zniszczył mi życie, pochłonął moją rodzinę do szóstego pokolenia wstecz i odebrał jej całą nadzieję na przyszłość. Teraz już nikt nie pamięta moich przodków, potomków ani nawet mnie samego. Zostałem naznaczony piętnem, które do dnia dzisiejszego na mnie ciąży jak najgorsze przekleństwo. Udziałem każdej osoby, którą spotkam, staje się straszliwy los absolutnego zapomnienia. Taka osoba nie tylko traci życie, ale też nie zostawia po sobie żadnych wspomnień, nawet wśród najbliższych.

Zrozpaczony, załamany i gotowy umrzeć, postanowiłem ze sobą skończyć. W noc przed samobójczą śmiercią miałem dziwny sen. Sen o mnie samym, w którym moje nogi walczyły jedna z drugą, w którą stronę pójść. Jedna chciała w lewą, druga w prawą, a ja patrzyłem na to z przerażeniem, wypatrując własnej drogi w otaczającej ciemności. I zobaczyłem: samotne, wystraszone małe dziecko, do którego oblizując się, podchodziła straszliwie zniekształcona bestia. Całą swoją siłą woli zmusiłem swoje ciało do posłuszeństwa i kiedy wreszcie ruszyłem na potwora, obudziłem się. Zrozumiałem treść snu. Poznana przeze mnie sztuka demonologii mogła być wykorzystywana nie tylko do złych, ale i dobrych celów. Wszak z jej pomocą będę mógł walczyć z demonami zła i w ten sposób, przynajmniej w minimalnym stopniu, naprawić to, co wcześniej zniszczyłem. Od tego dnia świat codzienny, zwykły, ludzki przestał dla mnie istnieć. Zgłębiłem się w wewnętrzny świat myśli i świat nocy, gdzie odnalazłem wiele odrażających istot, z którymi walczyłem. Zmieniłem się ze zwykłego człowieka w niewolnika posłusznego idei niszczenia zła, stałem się pogromcą demonów.

Wiele złych bytów zginęło z mojej ręki. Dziś zakończyłem przygotowania do dzieła, które uwieńczy moje życie - chcę zabić najpotężniejszego, najbardziej mrocznego i bezlitosnego demona zła. Wiem, że może to być ostatnia rzecz jaką zrobię, dlatego zostawiam to pytanie moim następcą, tym, którzy mnie zrozumieją i którzy będą w stanie dokończyć moje dzieło, jeśli mnie się nie powiedzie.
Pragnę przekazać Ci moją wiedzę o demonach i jeżeli jest w tobie choć trochę prawdziwej siły i dążenia do wiedzy, wysłuchaj mnie do końca.

***

Warto, abyś na początek dowiedział się kim lub czym są demony. Jest ich całe mnóstwo zarówno pod względem ilości, jak i rodzaju. Bardzo trudno stwierdzić czy podejrzana osoba, którą odbieramy zmysłami lub nawet pozazmysłowo jest demonem, czy też nie. Pewien mędrzec napisał, że demon to bezosobowa moc nadprzyrodzona - duch podrzędny bogom. Inny filozof określił demona jako ducha złego bądź dobrego, mającego wpływ na losy ludzkie. Ja nie potrafię podać uniwersalnej definicji, wiem jednak, że istnieje zasadnicza różnica między ludźmi, a demonami. My, ludzie stworzeni przez bogów, jesteśmy obdarzeni wolną wolą, demony natomiast są niewolnikami idei, której służą najlepiej jak potrafią, niczym bogu.
Demony zamieszkują świat sąsiadujący z naszym, jest to świat idei - myśli czystych, nie zbrukanych formą. Świat ten przeplata się, przenika, styka, i układa równolegle z naszym. Kto rządzi wzajemnymi zależnościami światów, pozostaje tajemnicą bogów. Ze świata idei wiedzie droga prowadząca ku bogom, gdzie wędrują ludzkie dusze, które na to zasłużyły. Świat idei odwiedziłem wiele razy, ale drogi do bogów nie odnalazłem, może stanie się to już wkrótce.
Nasz świat jest w pewnym sensie odbiciem, tworem świata idei. Każda rzecz jaka istnieje w naszym świecie, ma swoją formę i treść. Formą jest wszystko, co można odebrać zmysłami, czyli: kształt, kolor, zapach, smak, dźwięk. Treścią natomiast to, co odbieramy myślami, czyli wyobrażenia, emocje. Najpierw musi zostać stworzona idea rzeczy, aby mogła z niej powstać treść. Później, kiedy treść zostanie przyobleczona w formę, rzecz staje się widzialna dla zwykłych ludzi. Idea zawsze jest ta sama, niezmienna, natomiast treść i forma mogą być różne. Na przykład idea człowieka jako istoty wolnej zawarta jest w każdym z nas. Treść stanowiąca wyobrażenie człowieka i jego emocje są u każdego inne. Każdego można określić inaczej: dobry, zły, nie lubiany, podejrzany etc. Pod względem formy również mamy prawie nieskończoną liczbę możliwości: niski, garbaty, gruby etc.
Tworzenie idei, z której natychmiast powstaje treść i forma to przywilej bogów, którzy czynią to bez problemu. Tylko niewielu ludzi dysponuje wystarczającą siłą, ducha i wyobraźni, żeby ta wizja samoczynnie nabrała formy i treści. Potrafimy tworzyć idee, dla których jednak musimy sami znajdować treść, a później formę. Rzeźbiarz wymyśla ideę dzieła sztuki, następnie w jego umyśle powstaje treść - obraz tej idei, czyli wyobrażenie rzeźby. Teraz pozostaje mu jedynie siąść do roboty i wyrzeźbić formę. Tak jak mówiłem. Demony są różnorakie, ja jednak podczas moich podróży wyróżniłem ich trzy grupy. Postaram Ci się je przedstawić.

***

Pierwszą grupą demonów są duchy elementarne, przynależne czterem żywiołom ziemskim: Wodzie przynależą duchy nazywane Nimfami; Ogień przenikają i służą mu Salamandry; Sylfy odpowiadają za Powietrze; Gnomy natomiast za Ziemię. Jakkolwiek ich nazwy mogą Ci się wydawać znajome, nie mają one nic wspólnego z istotami, które spotykasz w materialnym świecie. Duchy elementarne podobne są do dzieci. Dręczą ludzi, szczególnie tych, którzy próbują nimi rządzić. Tylko Ci, którzy potrafią nad nimi w pełni panować, mogą wydawać im rozkazy. Są one identyfikowane z okultystycznymi siłami przyrody, bo w rzeczywistości nimi właśnie są. Te duchy to najczęściej spotykane na Ziemi demony. Znajdują się wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z czterema żywiołami. Jeżeli można by mówić o charakterze poszczególnych demonów, to o duchach elementarnych możemy powiedzieć, że są neutralne, obojętne. Czynią zarówno dobro, jak i zło, nie rozróżniają ich od siebie. Dlatego też nie są odpowiedzialne za to, co robią. Pełna odpowiedzialność za ich czyny przechodzi na tych, którzy im rozkazują. Duchy elementarne zostały stworzone wraz ze światem i liczba ich jest niezmienna. Nie można ich zniszczyć, ale można je schwytać, przegonić, zaprzęgnąć do wykonywania prac.
Forma, o której wcześniej mówiłem, tworzona jest przez duchy elementarne; to one przetwarzają, przenoszą, kontrolują materię. Tak więc, jeśli chcesz zapanować nad materią, musisz wpierw zapanować nad duchami elementarnymi. Panowanie nad nimi równoznaczne jest z wyrwaniem się spod ich wpływu, który odczuwamy na co dzień. Jednakże często nie możemy powstrzymać się od jedzenia, picia, musimy walczyć chłodem, gorącem - a wszystko to uzależnia nas od demonów elementarnych. Są one na swój sposób przekorne - kiedy chcesz, żeby było ciepło, akurat robi się chłodno. Często im bardziej czegoś żądasz od nich, tym bardziej one robią Ci na przekór. Tylko zachowując rozsądek i wewnętrzną kontrolę będziesz mógł je wykorzystać do własnych celów. Demony elementarne słuchać się będą tylko takiego człowieka, który nie obawia się ich żywiołu. Ale zanim do tego dojdzie, trzeba przejść przez odpowiednie próby. Wykonuje się je raz w życiu i są udane, albo nie. Najpierw należy się zdecydować, jakiemu żywiołowi stawić czoło. Później należy udać się na miejsce próby, gdzie trzeba po trzykroć wezwać demony elementarne, oznajmiając swoje zdecydowanie i chęć podjęcia próby. Pamiętaj jednak, że próba to nie tylko wyzwanie rzucone żywiołowi, ale i sobie samemu. Jeżeli nie potrafisz panować nad własnym ciałem, nie uda Ci się. Demony elementarne będą atakować te miejsca Twojego ciała, nad którymi nie masz pełnej kontroli. Jeżeli masz słabe mięśnie, nie przyzwyczajone do wysiłku, to w najmniej odpowiednim momencie odmówią Ci posłuszeństwa - na przykład pływając dostaniesz skurczu.
Próba ognia, to przełamanie strachu przed bólem. Od poddającego się próbie wymagane będzie wystawienie się na ból i przetrzymanie go. Przejście po rozżarzonych kamieniach czy zanurzenie i utrzymanie dłoni w gorącej wodzie to tylko niektóre z możliwości. Tylko Ci którzy panują nad własnym ciałem i są odporni na ból, przejdą próbę bez uszczerbku - dowodząc tym samym, że są godni rozporządzać Salamandrami - demonami ognia.
Próba powietrza, to wykazanie swojej odwagi wobec majestatu wszechogarniającej przestrzeni. W rzeczywistości strach przed pustą przestrzenią jest dla nas strachem przed samotnością. Jeśli uda Ci się przeżyć rok w całkowitym odosobnieniu, próba zostanie zaliczona. Pamiętaj o tym, że podczas próby nie możesz kontaktować się z nikim. Odpowiednim miejscem na próbę może być: jaskinia, pustynia, czy szczyt góry. Próba zakończona pomyślnie to prawo rozkazywania Sylfom.

Ziemia daje wyzwanie w postaci niezdobytego szczytu, rozpadliny, pionowej ściany - zdobądź któreś z nich, a jeżeli będziesz wystarczająco wytrzymały, Gnomy spojrzą na ciebie łaskawym okiem. Nie sam szczyt czy ściana jest Twoim celem, ale przełamanie własnego zmęczenia. Istotne jest abyś osiągnął moment, kiedy wiesz, że jesteś już u kresu sił. Musisz przełamać swoje zmęczenie i zmusić ciało do przekroczenia tej granicy, na której słabsi upadną, żeby nie podnieść się więcej.
Woda to żywioł wymagający opanowanego i umiejętnego wykorzystania siły. W trakcie gwałtownej burzy przepłyń przez szalejący wir wodny lub potężny wodospad, a Nimfy staną się twoimi sługami. Właściwa próba to umiejętne wykorzystanie samego żywiołu. Pamiętaj, że działając w harmonii z naturą możesz osiągnąć cel mniejszym nakładem sił, niż sprzeciwiając się jej. Musisz przełamać strach i spokojnie poddać się ruchowi wody, umiejętnie wraz z nią omijać niebezpieczne miejsca.
Jeśli pokonasz jedną z tych prób, demony elementarne odpowiedniego żywiołu będą musiały ulec Twoim stanowczym rozkazom i służyć Ci na tyle, na ile masz silną wolę. Gdybyś próbował im rozkazywać po nieudanej próbie, musisz liczyć się z tym, że niedługo umrzesz w niewyjaśniony, całkiem przypadkowy sposób. Uważaj więc. Nieudana próba to także ta, podczas której oszukiwałeś lub w jakiś sposób ją sobie ułatwiłeś. Wyzwanie, którego się podejmujesz, musi być naprawdę trudne, prawie niemożliwe - pokonanie takich przeszkód jest godne późniejszych zaszczytów. Podświadomie będziesz wiedział, jakie wyzwanie jest wystarczające, żeby to był właśnie ten najważniejszy Sprawdzian.
Przejście wszystkich czterech prób otworzy Ci drogę do panowania nad światem materialnym. Bez tego nie zapanujesz nad demonami przybywającymi ze świata idei. Taki jest pierwszy etap prawdziwego pogromcy demonów.
A oto niektóre nagrody czekające na zwycięzcę: ten, kogo będą słuchały Nimfy bez obaw postawi stopę na powierzchni wody; rządzący Gnomami zobaczy przez grube warstwy skał ukryte diamenty; wiatr nie poruszy nawet fałdy odzienia pana Sylfów; a płomienie ognia będą się łasić przed tym, który rozkazuje Salamandrom.

***

Czas, abyś dowiedział się czegoś o demonach należących do drugiej grupy. Są one bardzo silnie związane z umysłem, ja nazywam je duchami ludzkich myśli.
To o czym myślimy, co czujemy nie znika ot tak, ale błąka się wraz z nami w formie duchów myśli. Każda nasza myśl dobra czy zła kieruje się do miejsca jej odpowiadającego. Jeśli myślimy o ukochanej osobie, to duchy myśli będą właśnie tam dążyły. W przypadku, gdy myśl nie jest skierowana lub gdy cel jest niemożliwy do osiągnięcia, duchy myśli wracają, obsiadając nas niczym muchy. Pół biedy, jeśli są to tylko dobre myśli. Problemy pojawiają się, gdy myśli są przepełnione złem. Duchy myśli, które nas otaczają, próbują wykonywać to, czym są przepełnione. Załóżmy, że życzymy komuś niechybnej śmierci, a osoba ta nie jest z jakichś powodów osiągalna przez duchy myśli. Cóż, duchy takie wracają do nas i jeżeli są wystarczająco silne, mogą doprowadzić nawet do naszego zgonu.
Siła duchów myśli zależy od siły woli, jaką autor nadał swojemu rozkazowi. Zależy też od tego, jak silny opór stawi adresat, gdyż to właśnie na niego będą oddziaływać duchy myśli - im większa jest jego niezależność, tym silniejszym duchom myśli będzie się mógł opierać. Zwykły człowiek nie jest w stanie zagrozić swoimi duchami myśli innemu zdrowemu człowiekowi. Wystarczy jednak prosty zabieg magiczny, aby wzmocnić myśl na tyle, że będzie mogła zabić. Obrona przed myślami jest już dużo bardziej skomplikowana. Wymaga dosyć żmudnego rytuału, który musi być odprawiony odpowiednio wcześnie, zanim duch myśli przystąpi do dzieła. Z pewnością pamiętasz, co mówiłem o duchach myśli, które odbite od swojego celu wracają do swojego stwórcy. Krótko mówiąc - duchy myśli są obosieczne. Można je scharakteryzować podobnie jak demony elementarne. Są obojętne i wykonują tylko to, do czego zostały powołane. W odróżnieniu jednak od demonów elementarnych, które mogą oddziaływać bezpośrednio tylko na materialną naturę człowieka, duchy myśli uderzają w jego psychikę. Przeważnie atakują podczas snu, kiedy nie kontrolujemy naszych myśli. Koszmary i piękne marzenia senne to właśnie obrazy duchów myśli, które nas otaczają. Do nich należą także natarczywe, ciągle powracające wizje, na przykład: o samobójstwie czy o morderstwie.
Wszystko co sobie wyobrażasz, odbija się w Tobie, warto więc wiedzieć, jak się przed tym uchronić. Najprościej byłoby myśleć tylko o rzeczach pozytywnych i przyjemnych, ale to nie jest takie łatwe. Dlatego oprócz opanowania własnego ciała, musisz poskromić własne myśli. Obserwuj myśli i reakcje. Twoje poczynania muszą być kontrolowane przez Ciebie, przez Twoją świadomość. Obserwacja samego siebie pozwoli Ci poznać, jakie sytuacje wywołują u Ciebie niepożądane myśli i dlaczego, a to z kolei pozwoli Ci ich unikać lub przeciwstawiać się im.
Duchy myśli są wytworem ludzkiego umysłu i wokół niego się skupiają. Ludzie, a w zasadzie ich uczynki, są dla nich pożywieniem. Każda akcja wykonana zgodnie z sugestią ducha myśli jest dla niego pożywką, pozwalającą mu na jeszcze większy wpływ na umysł swojego żywiciela. Jeżeli człowiek jest w stanie uporać się z natrętnymi, niechcianymi wizjami, duch myśli po jakimś czasie zaczyna słabnąć, aż w końcu umiera.

***

Zanim przedstawię Ci demony z ostatniej grupy, powiem Ci czym jest sen. Nie jest to tylko odpoczynek ciała, podczas którego odzyskujemy siły. Sen to pewnego rodzaju wyłączenie fizycznej natury człowieka. Jeżeli jest odpowiednio głęboki, najczęściej kiedy jesteśmy wyjątkowo zmęczeni, możemy osiągnąć stan, podczas którego otworzą się nam drzwi do świata idei. Nie musimy jednak do niego wchodzić, aby mieć do czynienia z zamieszkującymi go demonami.
Już w głębokim śnie umysł będzie otwarty na ataki duchów myśli. Będą to tylko obrazy na tyle realne, aby odbić się mocno na naszej psychice. Sam, bez przygotowania nie przekroczysz świata idei. Aby tego dokonać, będziesz musiał panować nad swoimi myślami. We śnie nie masz takiej możliwości. Czasami jednak, kiedy śnisz, jeden z demonów może wciągnąć Cię przez wrota wbrew twej woli. W takim przypadku wszystko co zobaczysz i dokąd zajdziesz zależeć będzie właśnie od niego - niektóre obrazy mogą utkwić na stałe w twoim umyśle, stając się straszliwym ciągle powracającym koszmarem. Jak widzisz sen to z jednej strony piękne chwile odpoczynku, a z drugiej niemiła perspektywa zostania szaleńcem.
Do świata idei wejdziesz nie tylko we śnie, ale także poprzez medytację. Tym sposobem, przebywając w półśnie będziesz mógł zapanować nad własnymi myślami. Po przyjęciu odpowiedniej do medytacji pozycji, będziesz musiał poprzez oddech i skupienie osiągnąć stan relaksu. Teraz, gdy przestaną docierać do Ciebie odgłosy z zewnątrz oczyść umysł z wszelkich myśli i skup się na obrazie drzwi prowadzących do świata idei. To proste, wystarczy zobaczyć drzwi i przez

nie przejść. Co za nimi zobaczysz, to zależy od otaczających Cię demonów i od tego na ile kontrolujesz swoje myśli. W żadnym jednak wypadku nie próbuj wyrwać się z medytacji. Możesz to zrobić dopiero po ponownym przekroczeniu drzwi, czyli po wyjściu ze świata idei. Gwałtownie przerywając medytację, zanim przekroczysz wrota, zerwiesz połączenie ze swoim ciałem. W tym momencie wszystko będzie zależeć od tego, kto pierwszy odnajdzie drzwi wyjściowe. Jeżeli Ty, to połączenie z ciałem zostanie przywrócone. Jeżeli demon, to jesteś odcięty, gdyż właśnie zajął on Twoje miejsce w pustym ciele. Do własnego ciała będziesz mógł się zbliżyć i je oglądać, ale nie dostaniesz się do środka zanim nie wypędzisz stamtąd demonicznego lokatora. Z tym problemem zetkniesz się tylko wchodząc do świata idei poprzez medytację. Podczas snu nie powinno się to zdarzyć, chyba że będziesz tego bardzo mocno chciał - w ten sposób oderwać się od swojego ciała uda się tylko komuś nadzwyczajnemu.

***

Nadszedł czas na trzecią grupę demonów, nazywanych demonami boskimi. Istoty te zostały stworzone jako idea sama w sobie. Każdy z bogów wpływa na wszystkie istniejące światy poprzez swoją wolę, której obrazem i wykonawcami są właśnie demony boskie. One to stają się tym dla boga, czym dla nas duchy myśli. Demon boski, który jest obrazem przypadkowej myśli boga, nie będzie na tyle silny by osiągnąć swój cel. Tylko demony będące przejawem zamierzonej woli boga, będą dysponowały mocą na tyle potężną, aby wypełnić *siebie* do końca.

Demony boskie staję się najpierw ideą, wyrazem woli boskiej i jako taki właśnie byt pojawia się w świecie idei. Następnie natchniony wolą stwórcy, dąży do jej spełnienia na tyle na ile potrafi. Staje się zarazem swoją ideą przewodnią, jak i niewolnikiem tej idei. Jako idea wypełnia się treścią, którą tworzy z powstałych z własnych myśli duchów myśli. W ten sposób otoczony duchami, jakie sam tworzy, napędza kolejne wizje. Jak widać taki demon potrafi się szybko rozrosnąć. Można by powiedzieć, że mógłby nawet przerosnąć samego boga, ale tak nie jest. Wynika to z tego, że jest pozbawiony wolnej woli, dąży tylko do tego co jest jego ideą, myślą przewodnią. Jeszcze jedną rzeczą go ograniczającą jest sam bóg, który tworząc ideę demona włożył w nią tyle mocy ile uważa, za potrzebne do jej wykonania. Demon nigdy nie stanie się potężniejszy od boga, gdyż moc potrzebna na to jest równa całej mocy jaką posiada bóg. Tak powstały demon stałby się sam bogiem, a jego twórca przestałby istnieć.

Demon boski będący istotą świata idei prędzej czy później, w zależności od jego myśli przewodniej, zetknie się lub będzie chciał wykorzystać świat materiały. Na świat materialny oddziałuje na dwa sposoby - poprzez demony elementarne lub wpływa na umysły ludzkie. Człowiek jest ważnym elementem w pośrednictwie pomiędzy oboma światami. Po pierwsze jesteśmy podatni na duchy myśli ze świata idei, a po drugie możemy wywierać wpływ na świat materialny. Jeśli wola człowieka zostanie skierowana zgodnie z myślami demona, to nie dość, że efekty tego będą dostrzegalne w świecie materialnym, to jeszcze powstaną odpowiednie duchy myśli poszerzające władzę demona w świecie idei.

W świecie materialnym demony boskie mogą się ukazywać, dopiero wtedy gdy przybiorą materialną formę. Tworzą ją za pomocą demonów elementarnych, które zmuszają do służenia im i stworzenia czegoś w rodzaju ciała. Wygląd może być różnorodny, od straszliwej mięsistej bestii z rogami i ogonem, po półprzeźroczystą zjawę. To jak wyglądać będzie demon zależy od tego, jakiej idei służy. Mając kogoś zabić będą straszne i potężne. Próbując kogoś oszukać przybiorą postać o miłej powierzchowności, godną zaufania. Demony boskie, posługując się demonami elementarnymi, mogą przekształcać swoje ciała, manipulować materią, z której są stworzone, itd. W zależności od aktualnego planu, będzie przybierać odpowiednią formę. Bezpośrednio, w postaci materialnej, nie pojawiają się jednak często w świecie materialnym. Wynika to z dużego nakładu sił jakie musi włożyć demon w zapanowanie nad olbrzymią ilością demonów elementarnych, które stworzą jego ciało. Później, przebywając w świecie materialnym, demon boski, cały czas musi kontrolować demony elementarne, żeby się nie rozlazły i trzymały jego ciało w całości.

O wiele bezpieczniejsze dla demona są próby podporządkowania sobie umysłu ludzkiego lub też samo opętanie. Demon wpływa na umysł ludzki podkładając mu sugestie poprzez duchy myśli, które tworzy i wysyła do podatnego na nie człowieka. Dla demona jest najłatwiejszy sposób wpływania na świat materialny, ale za razem najmniej pewny i dokładny. Nawet najsłabszy człowiek może w pewnym momencie otrząsnąć się i odrzucić niechciane myśli. Poza tym nie zawsze dana osoba poddająca się sugestiom postąpi dokładnie tak, jak zechce tego demon. Na przykład ktoś otoczony przez myśli o kradzieży może nie wykonać zadania do końca, gdyż zostanie schwytany przed popełnieniem zbrodni.

Pewniejszym sposobem, ale zarazem kosztowniejszym dla demona, jest opętanie. Opętanie to oderwanie myślowej strony człowieka od jego ciała i zastąpienie jej świadomością demona. Demon nie musi tworzyć ciała od nowa, tylko je przejmuje - wkłada niczym ubranie. Świadomość dawnego właściciela ciała zostaje wydarta na zewnątrz, bez zerwania więzi łączącej go z ciałem. Pod więzi podłącza się świadomość demona, który może w każdej chwili zwrócić ciało właścicielowi. Oprócz możliwości podłączenia i odłączenia świadomości człowieka poprzez więzi, demon może jeszcze wpływać na jego umysł, niszcząc go lub przekształcając na swoją korzyść. Często zdarza się, że człowiek, którego ciało opuścił demon jest zmieniony umysłowo do tego stopnia, że po jakimś czasie sam zaprosi do siebie demona. W opętanym ciele demon może robić dokładnie to co chce, a zarazem odpowiedzialność za popełnione uczynki przejdzie na osobę, której ciało wykorzystał. W ten sposób on sam, działając, pozostaje w ukryciu.

Demony boskie w rzeczywistości nie mają charakteru. Wykonują posłusznie wolę z jakiej powstały i tylko na jej podstawie możesz określić ich charakter. Są beznamiętne i dążą zawsze do swojego celu, będącego spełnieniem tworzącej je woli boga. Te dobre, będą pomagać nam, ludziom, inne w ogóle nie zauważą naszego istnienia, a jeszcze inne będą chciały nas zniszczyć. Walczyć należy z jednak z tymi, które chcą naszej zguby, czyli demonami zła.

Tak jak już Ci mówiłem demony w wyjątkowych wypadkach odwiedzają nasz świat (ujawniają się w naszym świecie) w materialnej postaci. Dochodzi do tego tylko w wyjątkowych sytuacjach, na przykład wtedy, gdy muszą unicestwić innego demona, który również przybrał materialną postać. Najczęściej jednak demony załatwiają swoje sprawy w świecie idei lub wpływają stamtąd poprzez ludzi na świat materialny. Czasami pojawiają się na naszym świecie dzięki woli człowieka. Dla demona to wspaniała rzecz pod warunkiem, że nie przeszkadza to w jego planach. Przyzwany demon może zrobić faktycznie wszystko, czego mu nie zabroni przywołujący, a w większości przypadków człowiek jest za słaby na zakazanie demonowi czegokolwiek. Przywołanie demona dobra

jest niesłychanie trudne, ale jeżeli cel jest szlachetny a przywołanie dosyć silne, to ten przybędzie. Demon neutralny nie odpowie w ogóle, chyba że jego plany przewidują taką możliwość. Natomiast demon zła z miłą chęcią zjawi się na każde wezwanie, aby wykorzystać okazję jak najlepiej dla siebie samego. Demony zła często nawet o to zabiegają, wpływając na człowieka, aby je przyzwał. Odpowiedzialność za wszystko, co uczyni demon przechodzi na przyzywającego, dlatego demony zła tak chętnie przybywają.
Dla mnie, pogromcy demonów właśnie demony zła stały się obiektem polowań, gdyż to one dążą zawsze do szkodzenia człowiekowi. Walka z nimi oczyszcza nasz świat z niegodziwości. Walka ze złem, która była, jest i zawsze będzie walką człowieczą - wiecznym wyborem wolnej woli człowieka. Jeżeli odebrałeś moje przesłanie, że obdarzony jesteś specjalnym Darem, a skoro tak, to warto abyś z jego pomocą rozpoczął walkę ze złem i z jego demonami. Ja będę Twoim przewodnikiem, przekażę Ci naukę o tym jak z demonami walczyć.

***

Zanim rozpoczniesz poszukiwania demonów, musisz się poważnie przygotować. Zacznij od swego ciała i umysłu. Poprzez trening wytrzymałościowy i siłowy musisz osiągnąć stan, w którym będziesz panował nad całym ciałem. W ćwiczeniach dojdź do miejsca, kiedy mięśnie odmówią Ci posłuszeństwa i przełam swoją słabość. Wstawaj zawsze wcześnie rano o tej samej porze. Utrzymuj siebie i swoje ubrania w czystości. Odżywiaj się tylko warzywami i pij czystą wodę. Odrzuć wszelkie pokusy życia codziennego i zastąp je pracą nad samym sobą. Śpij w godzinach, które przeznaczysz na sen. Uważnie zaplanuj co będziesz robił przez cały dzień i ściśle trzymaj się tego planu. Wraz z ćwiczeniem nad ciałem, prowadź ćwiczenia umysłu. Zacznij od zwykłego rozmyślania o każdym kolejnym dniu. Zastanów się czy na pewno chcesz zostać pogromcą demonów. Musisz nauczyć się oczyszczać umysł z myśli. Nie możesz kierować się emocjami, ale zdrowym rozsądkiem i wcześniej przygotowanym planem. Uodpornij się na sytuacje stresowe. Nie możesz nigdy dać się wytrącić z równowagi. Zastanów się co jest Twoim strachem wewnętrznym i przełam go. Musisz być odporny na strach, w innym przypadku stanie się on Twoją zgubą. Na koniec wypracuj technikę tworzenia myśli na zawołanie. Zamknij oczy i spróbuj przywołać obraz jakiejś konkretnej rzeczy. Staraj się zmieniać jej kolor, kształt, sposób ustawienia, ale wszystko to musi wychodzić od Ciebie i wyglądać dokładnie tak jak tego sobie życzysz - nie mogą to być przypadkowe kształty.
Panując w pełni nad własnym umysłem i ciałem możesz rozpocząć próbę czterech żywiołów. Wcześniej mówiłem już jakiego typu są to próby. Ty sam musisz wybrać odpowiednie dla siebie. Przed każdą z nich zawołaj trzy razy nazwę demonów danego żywiołu i stanowczo zakrzyknij, że podejmiesz się próby. Demony elementarne dadzą Ci w jakiś sposób znać, że wyzwanie zostało przyjęte i próba rozpoczęta - Sylfy ściągną silny wiatr, Gnomy zatrzęsą ziemią, Nimfy spowodują deszcz, a Salamandry zaczną uderzać piorunami. Na zakończenie próby znaki powtórzą się. Jeżeli próba zakończyła się pomyślnie wszystko nagle ucichnie. W przeciwnym wypadku znaki nabiorą na sile - jesteś zgubiony, ratuj się i nigdy już więcej nie próbuj. Od tej chwili demony niepokonanego żywiołu będą Cię dręczyć.
Będąc zwycięzcą wróć do miejsca, w którym rozpocząłeś próbę. Tutaj odnajdziesz kamień będący nagrodą od demonów elementarnych. Każdy człowiek otrzymuje swój osobisty kamień i jako zwycięzca będziesz wiedział od razu, który to jest. Po czterech udanych próbach otrzymasz cztery kamienie. Pilnuj ich jak oka w głowie.
Czas teraz na przygotowanie magicznego miecza. Potrzebne Ci będą następujące materiały, z których własnoręcznie musisz wykonać miecz: złoto, srebro, rtęć, żelazo, miedź i ołów. Każdy z poszczególnych metali odpowiada za żywioł: złoto i srebro to Powietrze; rtęć to Woda; żelazo i miedź to Ogień; natomiast ołów to Ziemia. W tworzenie miecza musisz włożyć całą swoją duszę. To jaki kształt mu nadasz będzie miało znaczenie później. Z pewnością musi być dobrze wywarzony, poręczny i odpowiadający Twojemu ideałowi pięknej broni. Gdy miecz będzie gotowy rozkaż demonom elementarnym każdego z żywiołów, aby wzmocniły go jak tylko najlepiej potrafią - jeżeli jesteś zwycięzcą czterech prób, wypełnią twoje polecenia. Oprócz miecza musisz zdobyć lampę na olej, czerwone i czarne ubranie, żelazną obręcz na głowę i pierścień z ametystem. To rzeczy niezbędne, będące niemalże Twoim ciałem. Nie może ich dotykać nikt inny poza Tobą.
Potrzebne rzeczy już masz czas zdecydować co dalej? Polowanie rozpocznij o poszukiwania demonów boskich złych, w naszym świecie materialnym. Pamiętać jednak musisz, że na tym się nie skończy. Jak już rozpoczniesz walkę, to będziesz za każdym razem grzązł coraz bardziej i bardziej, aż nie zauważysz nawet jak będziesz musiał wejść do świata idei - tak, właśnie tam. Warto więc, zanim na dobre rozpęta się demoniczna zawierucha, zwiedzić świat przyszłych zmagań. Sposób na wejście do niego podałem wcześniej, ale przypomnę, że dokonać możesz tego podczas medytacji. Pamiętaj jednak, aby mieć przy sobie miecz i cztery kamienie. Aby ustrzec swoje ciało pozostające w świecie materialnym przed atakami demona, mieczem wykonaj wokół siebie zamknięty okrąg wewnątrz którego usiądziesz i zagłębisz się w medytację. Na okręgu połóż cztery kamienie: na północy kamień Ziemi, na południu Ognia, na wschodzie Powietrza i na zachodzie Wody. Gdy ujrzysz drzwi do świata idei, wśród myśli pozwalających Ci je przekroczyć unieś myśl o tym, że zabierasz ze sobą miecz - w ten sposób wkroczysz tam uzbrojony.
Po przekroczeniu drzwi zobaczysz obrazy swoich duchów myśli, możesz je przegonić oczyszczając umysł, tak jak tego się nauczyłeś. Nieudana próba spowoduje jeszcze większy natłok obrazów, tak więc musisz zrobić to jak najszybciej. Gdy osiągniesz pożądany oczyszczenia umysłu, wszystko wokół zniknie i znajdziesz się w pustce. Wyobraź teraz sobie jakąś powierzchnię, na której będziesz mógł stanąć. Obróć się i uważnie spójrz w drzwi, którymi wszedłeś. Myślami spraw, aby świeciły się i były wyraźnie widoczne. Teraz już możesz udać się w kierunku, w którym chcesz rozpocząć poznawanie tego dziwnego świata. Za każdym razem kiedy krajobraz się zmieni lub pojawiają się dziwne obrazy ile z tego co widzisz pochodzi od Ciebie. Jeżeli coś nie jest produktem twoich myśli, natychmiast zatocz wokół siebie mieczem okrąg na płaszczyźnie, po której kroczysz. W przypadku gdyby był to demon boski, nie będzie mógł przebić się przez Twój krąg. Jeśli coś innego będziesz mógł spróbować zmienić to swoimi myślami. Tak czy inaczej postępuj ostrożnie, wszak od momentu w którym pokonasz cztery próby żywiołów będziesz pod stałą obserwacją demonów. Reszta zależy od Ciebie i Twojego postępowania. W świecie idei wszystko kierowane jest za pomocą myśli i od nich zależy co zrobisz lub co się stanie. To co zobaczysz w świecie idei może ci się wydawać znajome ze snów, możesz znaleźć odpowiedzi na swoje pytania, może nawet odnajdziesz drogę prowadzącą do bogów. W każdym razie będzie to

Twoje osobiste doświadczenie. Pamiętaj, że musisz zapoznać się ze światem idei, aby móc w nim walczyć i pokonać demony. Zapoznaj się więc z prawami w nim rządzącymi, wieloma niezmiennymi miejscami. Które mogą Ci pomóc poruszać się, a może nawet stworzyć coś w rodzaju mapy. Uważaj jednak na wszystkie objawy pomocy i chęci zawarcia układów - zasada jest jedna: zawsze polegaj tylko na sobie i swoim mieczu. Bezpiecznie wyjść z medytacji możesz tylko po ponownym przekroczeniu drzwi, stąd ważne jest ich wyraźne oznaczenie. Mieczem posługuj się tylko do tworzenia kręgów zabezpieczających i tylko w sytuacjach ekstremalnych użyj go do obrony. Pamiętaj jednak, że w przypadku gdybyś ranił demona nie wolno Ci za żadne skarby wyjść z kręgu zabezpieczającego do czasu, kiedy ten opuści to miejsce. Zabicie demona musi być zamierzone i przygotowane, a nie przypadkowe jak podczas zwiedzania świata idei.
Gdy już oswoisz się ze światem idei, możesz rozpocząć swoją karierę zabójcy demonów. Jak szukać złych demonów? Czas rozpocząć łowy! Nie jest to takie proste, poza paroma wyjątkami kiedy mamy do czynienia z jawnym objawianiem się demona, niszczącego miasto, czy grasującego w jakimś grobowcu. Demony najczęściej działają w ukryciu i uderzają wtedy, gdy uznają, że pole działania zostało dobrze przygotowane. W czasie poszukiwań warto trochę popytać i dowiedzieć się czy w ostatnich czasach ktoś podejrzanie szybko zdobył władzę - może odbyło się to na drodze paktu z demonem. Może usłyszysz o jakiejś katastrofie, wybuchu wojny czy pladze zarazy - to wszystko mogą być objawy działalności demonów. Tego typu historie warto sprawdzać, nie muszą one bezpośrednio mieć związek z demonami, ale mogą Cię do nich zaprowadzić.
W pobliżu takich podejrzanych miejsc wchodź do świata idei, uważnie obserwując czy gdzieś nie kryją się demony. Z reguły wokół demona roi się od duchów myśli, których obrazy jednoznacznie wskazują co demon zamierza. Musisz jednak bardzo uważać, przy spotkaniu z nimi i w razie najmniejszej nawet oznaki, że coś jest nie w porządku, rysuj mieczem zabezpieczający okrąg.
Poruszanie się po świecie idei jest niebezpieczne i żmudne, gdy podróżujemy w nim sami. Jeżeli jesteś mocno wierzący i godny pomocy od swego boga, poproś go w modlitwie o błogosławieństwo i przewodnika. Cała modlitwa musi być wyjątkowo szczera i poparta faktycznymi zasługami i poświęceniem na rzecz wiary. Nie może wynikać z twojej własnej próżności czy strachu. Musisz mieć wewnętrzny argument za tym, że przewodnik w świecie idei jest Ci potrzebny. Jeżeli modlitwa zostanie wysłuchana, w najbliższym śnie spotkasz się ze swoim przewodnikiem.
Przewodnika może zdobyć w jeszcze inny sposób, poprzez zawarcie umowy z mniejszym demonem boskim. Jeżeli będziesz miał wystarczająco dużo szczęścia, taki demon sam zjawi się oferując swoje usługi. Uważaj jednak na to co będzie mówił i w jaki sposób reagował na twoje warunki współpracy. Z pewnością odkryjesz między wierszami ukryty cel demona. Nigdy nie zgadzaj się na warunki, które w najmniejszym stopniu budzą wątpliwość. Najlepiej jeśli umowa zostanie zawarta na określony czas, gdyż czas życia demona jest niemal wieczny, natomiast Twój nie i możesz nie wypełnić niektórych jej warunków umierając wcześniej. Złamanie słowa danego demonowi boskiemu kończy się zawsze fatalnie - nie próbuj więc tego.
Posiadając przewodnika w świecie idei możemy przy jego pomocy przeszukiwać interesujący nas teren - bez potrzeby narażania własnej osoby. Jednak to czego będziesz żądał od przewodnika musi być jasno i jednoznacznie określone. Nie możesz spytać się go czy znajdują się tu jakieś demony, bo odpowie Ci, że tak - wszak on też jest demonem. Zawsze pytaj się o najsilniejszego demona boskiego znajdującego się na danym obszarze, o jego myśl twórczą, co zamierza, jak wygląda i w jakim jest stanie. Te informacje pozwolą Ci określić z czym masz do czynienia. Zawsze staraj się dowiedzieć jak najwięcej przy jak najmniejszej liczbie pytań.
Załóżmy, że wiesz już gdzie jest bestia, w postaci materialnej. Na ogół gdzieś w okolicy znajduje się miejsce rytuału przyzywającego ją lub też otwarta jest brama pomiędzy dwoma światami. Z reguły brama przypomina świecący oktagram umieszczony na czarnej ścianie, której dwa ramiona zwrócone są ku górze. Z bramą będziemy mieli do czynienia w przypadku, gdy demon sam wtargnął do naszego świata. Jeżeli jednak został wezwany przez człowieka - w 999 przypadkach na 1000 tak jest - będziemy mieli do czynienia z dwoma kręgami, w które mogą być wpisane różnego rodzaju znaki. Ważne jest odnalezienie tych miejsc, gdyż demon zjawi się właśnie tu, gdy odprawimy rytuał przyzwania.
Zanim jednak go odprawisz musisz zebrać jak najwięcej informacji na jego temat. Znaki w okręgu mogą Ci coś o nim powiedzieć, jednak nie ma nic bardziej przydatnego, jak imię samego demona. Każdy demon posiada kilka imion nadanych przez ludzi, ale tylko jedno wśród nich jest najważniejsze, to imię idei jakiej służy i którą wypełnia. Znając to imię będziesz mógł łatwo przywołać demona do kręgu. Jeśli do jednak nie znasz, to wezwanie okaże się trudniejsze. W przypadku bramy demon wyjdzie właśnie z niej. W przypadku dwóch kręgów jeden z nich jest kręgiem przywołującego, drugi zaś kręgiem demona. Ustalenie tego nie będzie trudne, gdyż wewnątrz kręgu przyzywającego znajduje się figura jednoznacznie określająca jego przynależność. Nie istnieje taki demon boski, który nie przybędzie na wezwanie swego prawdziwego imienia, jednak zważ na to, iż osoba znająca imię demona jest dla niego bardzo niewygodna. Demon będzie dążył za wszelką cenę zniszczenia człowieka znającego i używającego jego imienia. Czy znasz jego imię, czy też nie, aby go wezwać będziesz musiał odprawić cały ceremoniał przyzwania, który teraz Ci przedstawię.

***

Na początek musisz narysować mieczem dwa nie stykające się i nie zawierające się okręgi. Zanim jednak to zrobisz oczyść powierzchnię, na której je narysujesz. Oczyść ją zarówno w sposób materialny, tak aby była płaska, jak i duchowy. Za pomocą siły woli zmuś demony czterech żywiołów, aby ją oczyściły. Dopiero potem będziesz mógł wykonać kręgi, nie odrywając miecza od powierzchni i nie wchodząc do żadnego podczas rysowania. W okrąg demona wpisz mieczem, także jednym ruchem i bez wchodzenia do niego, oktagram. Jeżeli używasz wcześniej wykonanego okręgu demona lub bramy, to wokół niego narysuj mieczem swój okrąg, który będzie miał za zadanie uwięzić demona.
W przypadku wezwania demona złego jedno ramię oktagramu ma być skierowane w kierunku okręgu przyzywającego, gdy będziesz wzywał inne demony to dwa ramiona skieruj w tę stronę. W okrąg przyzywającego wpisz trójkąt równoboczny i znowu gdy będziesz wzywał demona złego, wierzchołek trójkąta musi być skierowany w kierunku okręgu demona, natomiast przy wzywaniu innych demonów w tym kierunku musi skierowana podstawa. Lampę ustaw na tej części trójkąta, która jest najbliżej okręgu demona, ty zaś stań po przeciwnej stronie.

Przyzywając demona bez zamiaru zniszczenia go, wdziej czarną szatę z haftowanymi znakami w kolorze pomarańczowym. W przypadku gdy zamierzasz go zniszczyć, załóż na siebie szatę czerwoną z dodatkami w kolorze ognia, krwi i rdzy. Na głowę załóż żelazną obręcz, na palec żelazny pierścień z ametystem, w prawym ręku trzymaj miecz, a w sakwie przy pasie cztery kamienie.
Zanim zapalisz lampę, wsłuchaj się raz jeszcze w swoje myśli i postaraj się je uspokoić. W modlitwie poproś swego boga o wsparcie i siłę, w walce którą będziesz musiał stoczyć. Wezwać demona boskiego samemu jest łatwo, ale rozkazywać mu możesz tylko i wyłącznie w imieniu jakiejś zbiorowości ludzi - najlepiej jeżeli ludzi tych jednoczy silna wiara. Taką zbiorowością mogą być ludzie skupieni wokół jednej idei, na przykład: grupa pogromców demonów, jeżeli mi ufasz i cel twój jest zgodny z moim, możesz się wypowiadać w moim imieniu, pamiętasz moje imię - Hans.
Czas zapalić lampę i rozpocząć wezwanie. Skoncentruj się cały na tym, aby wezwać demona. Do ostatniej chwili staraj się nie myśleć o tym, że chcesz go zabić. Jeżeli nie znasz imienia demona, wzywaj go po jego uczynkach, lub tego który został wezwany z tego kręgu - w przypadku gdy korzystasz ze znalezionego wcześniej kręgu czy bramy. Twój głos musi być stanowczy i władczy nie wolno Ci się wahać, myśli muszą być pewne. Jeżeli wiesz od jakiego boga pochodzi dany demon, wzywaj go jako jego sługę, wymawiając właśnie imię tego boga. Podczas wezwania dotykaj ostrzem miecza lampy. Wezwanie powtarzaj trzykrotnie, później przerwa i znowu trzykrotne wezwanie i tak aż do skutku. W przypadku demonów zła demon powinien się pojawić już po pierwszym trzykrotnym wezwaniu, pod warunkiem jednak, że spełniłeś wszystkie wcześniej wymienione warunki. Demony dobra i neutralne mogą się pojawić tylko w wyjątkowych sytuacjach, gdy faktycznie wezwanie jest wystarczająco silne i szczere.
Musisz uważać na swoje reakcje po ujrzeniu demona, nie możesz sobie pozwolić na strach. Wraz z jego pojawieniem, ukażą się różnego rodzaju zawirowania w przestrzeni, rozlegnie się huk i dziwne przeraźliwe dźwięki, błyski, ohydny zapach oraz zmiany temperatury otoczenia. To wszystko jest na pokaz, po to aby wytrącić przyzywającego ze skupienia. Kiedy tylko demon pojawi się w całej okazałości, każ mu ostro i stanowczo naprawić spowodowane przez niego zniekształcenia w przestrzeni. Jeżeli nie będzie tobie posłuszny, powtórz żądanie jeszcze kilka razy, popierając słowo odpowiednio silnymi myślami, przywołującymi demona do porządku. Gdy i to nie poskutkuje, musisz uznać, że masz do czynienia z demonem dużo silniejszym od Ciebie. W takim przypadku, możesz już w całości przestawić się na atak myślowy, który ma na celu wzmocnienie kręgu wcześniej przez Ciebie narysowanego wokół demona. Po wzmocnieniu kręgu, przyjdzie kolej na wybranie jednego z czterech kamieni. Każdy z nich odpowiada czterem żywiołom i do Ciebie należy decyzja, z którego żywiołu przede wszystkim wykonane jest ciało demona boskiego, stojącego na przeciw. Jak już to ustalisz, będziesz musiał wybranym kamieniem trafić w jego cielsko. Kamień rozproszy demony elementarne danego żywiołu utrzymujące ciało demona w całości - ciało demona zacznie pękać, odpadać i rozsypywać się. W przypadku gdyby, gdyby został wybrany kamień żywiołu, którego demony elementarne nie uczestniczą w tworzeniu demonicznego ciała, to kamień po prostu się odbije i upadnie na ziemię. Zdarza się, że ciało demona tworzą demony elementarne kilku żywiołów, w takim przypadku po trafieniu ciała odpowiednim kamieniem, rozproszone zostaną tylko te, które odpowiadały żywiołowi kamienia - ciało demona rozpadnie się tylko w części.
Po rzuceniu pierwszym kamieniem lub gdy wcześniej wyczuje, że chcesz go zniszczyć, demon przejrzy Twoje plany i będzie chciał się wyrwać z zastawionej pułapki. Zrobi to, przerywając narysowany przez Ciebie krąg, bądź ucieknie do świata idei. Tak czy inaczej w tym momencie ważne będzie ile siły woli tchnąłeś w krąg i czy masz czas na skierowanie myśli powstrzymujących demona. Jeżeli ciało demona zacznie się rozpadać, czasu będziesz miał dosyć. W przeciwnym wypadku wszystko zależy od tego, czy demon jest wystarczająco silny, aby przebić krąg. W momencie, w którym ciało demona rozpadnie się w całości, demon przeniesie się do świata idei. Dostanie się tam również, porzucając swoje ciało i przebijając się przez płaszczyznę okręgu. Tak czy inaczej okrąg narysowany przez Ciebie mieczem też powstał w świecie idei, w związku z czym ucieczka demona nie poprawia jego sytuacji - można nawet powiedzieć, że pogarsza. Krąg w świecie idei jest o wiele bardziej trwały, w związku z czym nawet potężny demon nie może go przerwać.
Gdy demon zniknie w świecie idei, musisz podążyć tam za nim. Rozpocznij medytację wewnątrz kręgu przyzywającego i nie zapomnij wziąć ze sobą miecza - użyj do tego myśli. Wchodząc do świata idei, niemal od razu zobaczysz demona uwięzionego wewnątrz, świecącego jaskrawym kolorem w niebieskim kręgu. Zapamiętaj ten obraz, gdyż jest to faktyczne położenie Ciebie i demona w świecie idei. Teraz rozpocznie się prawdziwa walka z demonem. Z pewnością pierwsze, co demon zrobi to zmieni wygląd przestrzeni tak, aby Cię zmylić. To mogą być różnego rodzaju zmiany, poczynając od zmian kierunków, kończąc na całkowitej zmianie otoczenia, w zależności od mocy demona. Pamiętaj, że to wszystko, co widzisz jest owocem myśli demona i za żadne skarby nie daj się zwieść. Nie możesz dać się wprowadzić do kręg, gdyż tym samym go przerwiesz, uwalniając wściekłego demona. Pamiętaj, żeby używać swoich umiejętności oczyszczania umysłu z myśli, zmiany ich i rozróżniania, które myśli pochodzą od Ciebie, a które nie. Właśnie dzięki nim będziesz mógł, niwelować obrazy podsunięte przez demona i zastępować je swoimi. Bardzo ważne jest oznaczenie i stałe utrzymanie położenia kręgu. Pamiętaj też o pierwszym obrazie, który zobaczyłeś, wkraczając do świata idei - jest on prawdziwy.
Twoje zadanie tylko z pozoru jest proste. Musisz podejść do kręgu i, nie przekraczając go, wbić w serce demona miecz - miecz jako jedyna rzecz może przekroczyć krąg, nie przerywając go. Jednak w praktyce zadanie to jest ogromnie ciężką próbą i wyzwaniem. Demon będzie próbował Cię omamić. Pokazywać Ci będzie różnego rodzaju obrazy, postacie, zdarzenia, które mają na celu zmylenie, wprowadzenie w pułapkę wejścia do kręgu i odwrócenie od zamiaru zabicia go. Pamiętaj, że musisz odrzucać wszystko, co nie pochodzi od Ciebie. Za nic w świecie nie układaj się z demonem, z którym rozpocząłeś walkę. Nie daj się wytrącić z równowagi, uważaj na emocje, których pojawienie się wywoła lawinę myśli. Emocje zrodzą myśli, które staną się duchami myśli, dążącymi do wzmocnienia danych emocji, które znowu zrodzą myśli, itd. Bądź opanowany i miej umysł oczyszczony z niepotrzebnych wizji. Kroczysz po wąskiej i śliskiej drodze, a demon czeka tylko, abyś z niej zboczył - szczególnie uważaj w ostatnim momencie, gdy już dotrzesz do kręgu. Z pewnością zostaniesz zaatakowany obrazami przedstawiającymi rzeczy, będące tym czego najbardziej się boisz. Ujrzysz swoje słabości, obawy, swoją gorszą stronę i będziesz musiał

z nią walczyć. Jej pokonanie wzmocni cię i da szansę na zadanie ostatecznego ciosu.
Wierz mi, że demon wykorzysta wszystkie Twoje niedopatrzenia i słabości, które powinieneś zlikwidować na poziomie ćwiczeń umysłu i ciała. Jednak to, czym będzie dysponował na Twój temat, będzie pochodziło od Ciebie, z Twojego umysłu gdzie zanurzy swoje parszywe łapska. To, na ile jesteś odporny i do jakie stopnia potrafisz utrzymać dostęp do swoich myśli, będzie miało kolosalny wpływ na to, ile demon wyszarpie dla siebie, aby wykorzystać przeciw Tobie. Oczyść się więc z wszelkich obaw i wykorzystaj całą swoją moc. Za pomocą myśli możesz stworzyć tarczę chroniącą przed niechcianymi gośćmi. Kształt, sposób działania i na ile będzie ona silna musisz wymyślić sam. Zaraz po wejściu do świata idei, wykonaj mieczem krąg zabezpieczający Cię przed otoczeniem. W nim to bezpiecznie przygotuj tarczę i umysł do nadchodzącej walki. Weź pod uwagę to, że w tym czasie demon nie będzie czekał cierpliwie i każda chwila zwłoki pozwoli mu na uknucie strategii walki i rozpoczęcia działań przed Tobą. Dotarcie do kręgu i wbicie miecza w serce demona będzie wymagało od Ciebie nie lada wysiłku, musisz jednak wykrzesać z siebie wszystko co najlepsze, wszak tu nie chodzi tylko o zachowanie życia, ale i o to w jaki sposób demon może później wykorzystać Twój umysł.
Po wbiciu miecza w serce, demon zacznie powoli obumierać. Jego postać rozpłynie się, opadając na płaszczyznę kręgu. Uważaj, jeszcze nie wolno Ci wejść do kręgu. Poczekaj, aż do wnętrza kręgu zaczną wpływać duchy myśli, stworzone przez demona. Do czasu, kiedy zakończy się ich wchłanianie, nie próbuj przekraczać kręgu. Teraz za pomocą swoich myśli musisz spowodować, aby krąg zaczął się zmniejszać, aż stanie się punktem. Dotknij czubkiem miecza punktu, który niejako wtopi się w miecz. Dopiero teraz odszukaj drzwi wyjściowe ze świata idei i wróć do świata materialnego. Wyjdź ostrożnie z medytacji i bez pośpiechu zatrzyj ślady zarówno jednego jak i drugiego kręgu. Nie zapomnij też o zabraniu ze sobą wszystkich czterech kamieni. W tym momencie walkę możesz uznać za wygraną.
W taki oto sposób możesz wezwać każdego boskiego demona i go pokonać. Co jednak robić, gdy demon przerwie krąg i wyrwie się z spoza niego? Cóż wtedy pozostanie tylko walka. W świecie materialnym możesz zniszczyć tylko jego ciało, w świecie idei zaś przebijając serce demona zniszczysz jego samego i służące mu duchy myśli. Schemat postępowania rozpoczyna się od zniszczenia ciała demona lub zmuszenia go do wejścia do świata idei. Ciało jego zniszczysz za pomocą czterech kamieni, ale możesz tego dokonać także, rozkazując demonom elementarnym, aby walczyły z tymi demonami elementarnymi, które tworzą ciało demona boskiego. Nie staraj się jednak mieczem zadawać ran demonowi w świecie materialnym, gdyż nie do tego on służy. Owszem można fizycznie próbować zniszczyć ciało demona, ale jest to tak trudne zadanie, że praktycznie niemożliwe. To tak jakbyś próbował ugasić płynącą lawę. Nawet jeśli ją ostudzisz to ją wzmocnisz. Pamiętaj, że ciało demona utrzymywane jest przez demony elementarne, a Ty, po pokonaniu czterech prób, jesteś w stanie im rozkazywać. Wykorzystaj ten przywilej na tyle, na ile to możliwe. Są tacy, którzy po zniszczeniu materialnego ciała demona uważają, że jest po wszystkim. Nie wiedzą oni jednak, że w ten sposób tworzą sobie coraz potężniejszych wrogów, którzy przygotowują zemstę w świecie idei - nie bądź głupi tak jak oni.
Gdy krąg zostanie przerwany w świecie idei i demon wydostanie się na zewnątrz, będziesz musiał działać błyskawicznie. Oszacuj szansę na dopadnięcie go i zadanie ciosu mieczem. Jeśli dojdziesz do wniosku, że nie uda się to natychmiast zabezpiecz się sam. Tworząc mieczem krąg ochronny i wlewając w niego jak największą ilość myśli zabezpieczających. Teraz wszystko zależy od tego, co zrobi demon. Może zechcieć przerwać Twój krąg lub oddalić się, by później zaatakować. W obu przypadkach musisz mieć dużo szczęścia i siły woli, aby wyjść z tego cało.
To były sposoby walki z demonem, występującym we własnej postaci. Trochę inaczej trzeba postępować z demonem boskim, który kogoś opętał. Będąc w takiej postaci, demon nie odpowie na wezwania. W tym przypadku pojawia się problem ze znalezieniem go. Tylko podczas wchodzenia demona do czyjegoś ciała możemy zaobserwować, że coś jest nie w porządku. Każdy człowiek będzie walczył z wpełzającym do jego ciała demonem, niestety jedni walczą dłużej, a inni z braku sił poddają się bez walki. Są też tacy szaleńcy, którzy specjalnie proszą demona o wejście do ich ciała - niestety Ci biedacy nie wiedzą, co czynią. Demon boski specjalnie wybiera ludzi psychicznie słabych, których łatwo opętać. Można jednak zorientować się czy dana osoba została opętana, wszak jej zachowanie ulegnie zmianie, nawet jeżeli nieznacznej, to w czasie gdy demon rozpocznie swoje działania. Najbliżsi opętanej osoby zorientują się, że coś jest nie w porządku. Jeżeli masz już przypuszczenia, że dana osoba jest opętana - jeżeli ktoś Ci powiedział, że zauważono dziwne zachowanie, czy po prostu wtedy kiedy posiadasz talent wyczuwania, że coś jest nie tak - to zanim zrobisz cokolwiek będziesz musiał sprawdzić jeszcze jedno. Wejdź do świata idei w pobliżu opętanej osoby i sprawdź w jakim stanie jest jej duch - uważnie obserwuj co się dzieje wokół. Na podstawie otaczających opętanego duchów myśli zorientujesz się, czy demon zniszczył go psychicznie, czy jeszcze nie. Sam demon nie będzie widoczny w świecie idei. Wróć do świata materialnego i zdecyduj, który rodzaj wypędzania demona z ciała wybierasz. Jeżeli nie zależy Ci na uratowaniu ducha osoby opętanej, to wykonaj wokół jej ciała mieczem zamknięty krąg. Zniszcz ciało, a demona, który będzie musiał automatycznie przenieść się do świata idei, złapanego w narysowany krąg zniszcz, przebijając mieczem serce. Prawdziwe trudności pojawią się w momencie, gdy chcesz aby opętana osoba wróciła do swego ciała. Będziesz musiał nie uszkadzając ciała, przekonać demona, aby je opuścił. Dokonasz tego za pomocą modlitwy, zaklinania, używając silnej wiary, której jesteś oddany. Niech siła twojej woli będzie dla niego rozkazem. Zmuś go do opuszczenia ciała. Niestety tu będziesz musiał mieć za sobą olbrzymią siłę, którą uzyskasz jedynie z błogosławieństwem swego boga. Bez tej mocy nie ma szans, by demon Cię usłuchał.
Jeżeli nie dysponujesz taką siłą, możesz wybrać inny, niestety bardzo niebezpieczny sposób. Musisz przekonać demona, aby opuścił ciało opętanego i wskoczył w Twoje, aby jednak do tego doszło, będziesz musiał udowodnić mu, że bardziej mu się opłaca przebywać wewnątrz Ciebie. Oprócz tego będziesz musiał otworzyć się ma wszystkie ataki z zewnątrz, czyli zrezygnować z ochrony własnego ciała. Wierz mi, ryzyko jest ogromne. W momencie, w którym demon wskoczył do twojego ciała, będziesz miał chwilę na to, aby podjąć walkę. Jeżeli będziesz zbyt wolny demon wyrwie z ciała Twoje jestestwo i odrzuci najdalej jak to możliwe - wtedy jesteś zgubiony. Jeżeli jednak uda Ci się w porę przyjąć i wytrzymać pierwsze uderzenie, będziesz musiał sprostać niewyobrażalnie trudnemu wręcz zadaniu. W walce z demonem, która odbywa się na zewnątrz ciała możesz się zabezpieczyć, odgrodzić i stąd podejmować ataki. Tu nie ma takiej możliwości ochrony. Będziesz musiał walczyć w myślach. Pamięci,

mięśniach, żyłach, organach wewnętrznych lub we własnym mieczu. Demon posiada tę przewagę, że może w każdej chwili zrezygnować z opętania ciała i zdecydować, że je po prostu zniszczy - w ten sposób i Ty zginiesz. Będziesz musiał więc balansować pomiędzy zachęcaniem demona do twojego ciała. A zarazem do szukania okazji zniszczenia go. Każda próba wyrzucenia demona wiązać się będzie z olbrzymim ryzykiem. I to zarówno fizycznym jak i psychicznym. Zważ więc, czy jesteś na tyle silny, aby podjąć się takiej walki.
Walkę we własnym ciele możesz rozwiązać na dwa sposoby. Pierwszy to zmusić demona, aby wszedł do jakiejś części twojego ciała i wysiłkiem woli zniszcz ją wraz z nim. W ten sposób przeniesie się on do świata idei, gdzie wiesz już co należy zrobić. A drugi sposób, to próba zamknięcia go we własnych myślach, na przykład w jakiejś części swojej pamięci i zniszczenia jej wraz z nim - w ten sposób również przeniesiony zostanie do świata idei. Jest to niesłychanie trudne zadanie i tylko najlepsi potrafią je wykonać. Aby zamknąć demona w jakiejś myśli będziesz musiał stwarzać obrazy demona zamkniętego w tej myśli, wspomnieniu czy obrazie. Demon będzie robił wszystko, aby się z niej wydostać i od Ciebie zależy, czy tak go podejdziesz, aby sam wlazł gdzie zechcesz. Potrzebne też będzie kilka chwil, aby wyobrazić sobie zniszczenie myśli, w której go zamkniesz. Podobnie rzecz ma się z częścią ciała, w której chcesz go zamknąć. Pamiętaj, aby jednak nie była to część ciała niezbędna do przeżycia, wszak będziesz musiał ją zniszczyć. Warto zamknąć demona w jak najmniejszej częścią ciała, ale im mniejsza przestrzeń tym to będzie trudniejsze. Demon będzie chciał przede wszystkim opanować te części, które są niezbędne do życia. Jeszcze raz powtarzam, strzeż się, przecież nikt nie chciałby mieć w swoim ciele demona łaknącego naszego życia.

***

Przekazałem Ci wystarczająco dużo wiedzy, abyś mógł sam rozpocząć smutną karierę pogromcy demonów. Wszystkie dodatkowe informacje, zdobędziesz poprzez własne doświadczenie. Czas już na mnie, muszę doprowadzić do końca, to co zacząłem…
Czuję cały czas wokół siebie jego, tego, z którym walczę od początku moich dni. On zawsze był ze mną i starał się wykorzystać każdy moment mojej słabości. Długo przygotowywałem się do ostatecznej z nim walki. Mam przy sobie wszystko co jest mi potrzebne, miecz i kamienie. Siedzę skupiony wewnątrz podwójnego kręgu, w który wpisany jest oktagram i trójkąt. Ciemności wokół mnie rozświetlają lekko błyszczące dwie czarne świece. Czuję narastające napięcie, mocniej chwytam miecz. Powoli znowu się odprężam, przypominam sobie, że jeżeli dotarło do kogoś moje przesłanie, to mam następcę, który może dokończyć to co ja rozpocząłem. Skupiam się na mieczu, przez myśli przebiegają mi obrazy, myśli, słowa. Tak, czas z tym skończyć, jest już blisko, jest w zasięgu mojego miecza. Muszę wykonać tylko ruch… Aaaaaah! Miecz wbił się po samą rękojeść. Czuję jak moje ciało powoli opada na zimną posadzkę, robi się ciemno, coraz ciemniej…
Widzę, tam w dole moje ciało leży w podwójnym kręgu z mieczem wbitym w serce. Ja jednak cały czas płynę wolno, ku górze. Udało się, chyba tak, widzę jakąś drogę, czy to jest… To jest droga bogów, wiem o tym, po prostu wiem. Czyli udało się, udało mi się pokonać największego demona, z jakim miałem kiedykolwiek do czynienia. Osiągnąłem to, czego szukałem od wielu lat, udało mi się odkupić swoje winy. Bogowie okazali swoją łaskę.
Chcę Ci przekazać jeszcze jedno, mój spadkobierco, zanim odejdę. Nasz największy demon tkwi właśnie w nas samych. Wszystko, co zrobisz lub czegoś nie zrobisz będzie miało swoją przyczynę w Tobie, jak i w nim i tylko to, co będzie pochodzić wyłącznie od Ciebie, będzie miało największą wartość - pomyśl o tym.

Wykład barona

- Rzeknij mi ojcze, czemu ten bękart z nieprawego łoża na marchię zachodnią Reiklandu swe plugawe łapska kładzie i czemuż to nasz miłościwy Wielki Książę-Elektor Karl Franz, na to patrzy pobłażliwie? - Seigfreid von Obenauer począł coraz bardziej zdenerwowany, prawie ściągając ze stołu koronkowy obrus, gdy gestami ukazywał swe oburzenie.
- Uspokój się, młodzianie, zważ Ranaldowi dziękować, że cię nikt nie słyszy, bo i język by ci za to obcięli, albo na pręgierz zabrali, i to w najlepszym wypadku. Jeśli nie masz dowodów, to i moje nazwisko teraz by nie dopomogło. A czy on z nieprawego czy też nie, nieważne, pod skrzydła Markgrafa Heinza von Reigberga się dostał i za pierworodnego uznany, a jedynie jaśnie panujący na wieki wieków Sigmar wie, gdzie to Heinz i pod które spódnice zaglądał. - Powiedział uspokajająco, ale stanowczo baron Karl von Obenauer.
- Tylko patrzeć, jak on w krzywoprzysięstwo popadnie, bo i brata się z psami de Marnac - Seigfreid nadal mówił podniesionym głosem, który powoli przeradzał się w krzyk - Toż dopiero dekada nie minęła, jak pokój tyś im dał, kiedy pod Helmgartem kwicząc legli! Krwi naszej rządni, zemsty, twych ziem!
- Dość! - od uderzenia pięścią, stół się zatrząsł, a wino rozlało tworząc wielką plamę na obrusie.
- Ależ ojcze, przecie od pokoleń z nimi walczym, mój dziad, a twój ojciec zasztyletowany został, jak na rokowania sprosili - powiedział już spokojniej, widząc gotującego się ze złości ojca. - A my przyglądać się będziem, jak na ziemie nam sąsiadujące zaproszenie dostaną, bo ta szelma pojąć chce bratanicę Pierre de Marnaca, tę… - tutaj zahamował się patrząc na ojca - Marię, co to sławienna w podbojach…- Dodał po chwili.
- Ty już mnie lepiej pamięci po ojcu, racz nie uczyć bo przez łeb przyłożę, albo jak dziecię na kolanie rękawicą przetrzepie! - Podniósł się z krzesła senior rodu Obenouer, wymachując energicznie ręką, następnie usiadł złapał oddech i kontynuował już zupełnie spokojnie, tak, jak gdyby poprzednie słowa nigdy nie zostały wypowiedziane - Teraz nie ma znaczenia synu, ki pies, sodomita, czy nawet bękart, ważne jest jakie nazwisko nosi i jakim go tytułują. Nawet herb utracił swe wiekowe znaczenie - tu westchnął i spojrzał powyżej na ścianę gdzie wisiała tarcza rodowa, przedstawiająca miecz i różę. - My od wieków kwiat Imperialnego rycerstwa tracimy swój status i czyny naszych przodków nie mają już nic do powiedzenia, teraz inne podziały, inne znaczenie… Ale nie bój się, drogi Seigfrydzie, zaraz ci wyjaśnię, jaki to wszystko teraz wygląd obrało, a spróbuj mi przerwać, to cię twa kochanica nawet nie pozna, bo nos będziesz miał wielki niczym krasnoludzki obszczymur…

***

Gentry, tak to i na nas wołają, że niby gorsza szlachta, co to ledwie ziemię posiada, a nic władzy i głosu wśród możnych, których tak się napleniło, nie ma.
Paź - siedem lat żeś miał, jak to jako paź służbę swą zacząłeś i tyle też samo służył. Mogłeś iść na dwór do nam umiłowanego Karla Franza, może by i teraz tytuł był i żaden de Marnac na podwórze by się nam nie pchał. Ale ty musiałeś, zresztą dobrze, bo tradycja ważniejsza, do twego wuja świętej pamięci,

szlachetnego rycerza, niech go Morr uchowa, co to go nawet polny zwalidroga przepić nie mógł. Nauczył cię on choć trochę dyscypliny.
Paź to chłopiec będący zwykle członkiem rodu szlacheckiego, pełniący służbę przy określonej osobie na dworze panującego jak również szlachcica lub rycerza. Paziem określa się także młodego chłopca, który służy rycerzowi, jednocześnie przyuczając się do pełnienia funkcji giermka. Od siódmego roku życia młodzi chłopcy przez kolejne siedem lat usługują rycerzowi jako paziowie aż do momentu ukończenia czternastu lat. Byli oni także służącymi na zamkach i dworach wysokich rodów i stanowili osobisty personel członków arystokracji i rodziny królewskiej
Giermek - jak żeś paziować skończył z wiekiem czternastu wiosen, to cię, jako żeś szlachetny z rodu Obenouer na giermka przemianowali, a wuj walczyć nauczył. Oczywiście, gdy był trzeźwy, ale tyś talent miał po ojcu, więc i sam się szkoliłeś niezgorzej. A i coś ci z opowiastek skapnęło jakiej to taktyki na wojnie zwykło się używać. Zapewne pamiętasz jak musiałeś, pilnować by w każdej chwili wuj twój do boju stawać był gotów. Chwalił mi się, że w zbroje umiałeś go odziać, szybciej niż on pryte pił z dzbana, a i na konia podsadzić potrafiłeś prędko. Jak jednego raza na goblińskie gęby się zasadziliście, to dzięki jego naukom położył żeś podobno z tuzin ścierwa. Za to też ci zresztą darowane były owe ostrogi, co to rycerskiego stanu są oznaką. Giermkami zostawali młodzi chłopcy przeważnie z rodów szlacheckich, którzy byli wysyłani na dwór seniora, by tam uczyć się rycerskiego rzemiosła. Kształcili się we wszystkich dziedzinach sztuki wojennej. W czasie wypraw wojennych zostawali wcielani do oddziału swojego rycerza. Byli odpowiedzialni za utrzymanie w gotowości bojowej całego rynsztunku swojego pana, czyli broni i zbroi, jak również opiekowali się rumakiem bojowym. W czasie bitwy towarzyszyli rycerzowi w walce. Giermek mógł za szczególne zasługi zostać pasowany na rycerza, otrzymując symbolicznie złote ostrogi.
Rycerz, Kawaler - każdy z nas pamięta ten moment gdy ostrogi mu darowane, to jest najpiękniejszy moment, oj tak. Nie wiem, czy ci mówiłem, jak to mój ojciec, gdy pasował mnie, a bo i on dzięki zasługom taką władzę posiadł, strzelił mnie w lico tak, żem się aż zatrząsł i rzekł mi to wtedy: *A teraz powiadam wstań i niech nikt, nigdy więcej, a Sigmar mi świadkiem, nie ważył się zamachnąć na twoją osobę, gdyż teraz tylko Sigmarowi dane będzie osądzać twe czyny, gdy skończy się żywot na ziemi…* Pamiętam, jak stroszyłem się dumnie, jak jakiś waleczniak z zapałką z Estali, gdy pierwszy raz wołano mnie: *Panie.* Czasy rycerstwa mijają, jesteśmy ostatnimi, zabraknie już walecznych serc do podtrzymania tradycji, nawet zakony, to nie to samo co kiedyś. Rycerze, kawalerowie pochodzili z urodzenia bądź nadania stanu szlacheckiego. Zdarzało się, że władali kawałkiem ziemi, jednak często byli po prostu siłą militarną i rezydentami na dworach zacniejszych szlachciców. Zdarzało się także, że przynależeli do któregoś z zakonu lub bractw rycerskich o charakterze świeckim bądź religijnym.
Baronet - baronetem zwą cię, gdy samemu Elektorowi poddaństwo hołdujesz, albo i Wielki Mistrz cię za zasługę jakąś tak właśnie wynagrodzi. Powiadają, że wyżej w drabinie od rycerza baronet stoi. A i ja swego czasu, mój synu, także dostąpiłem zaszczytów mienienia się takowym tytułem… Baronet to możny, stojący w hierarchii wyżej od rycerza. Jest to bezpośredni wasal elektorski, jemu tylko podporządkowany. Jest to honorowy tytuł szlachecki nadawany za osiągnięcia przez elektorów, rzadziej przez mistrzów zakonnych.
Baron - …tak, tak właśnie na baron sam Wielki Mistrz mnie wywyższył, a to najwyższe odznaczenie. Powiadają, żem ja i mnie podobni najwyżsi z gentry. Jednakże do polityki Imperium dojść nam magnaci nie dadzą, choć dziad sam mi powiadał, że kiedyś to grafowie po salonach chadzali i na dworze swój głos mieli, ale cóż - to już przeminęło. Tytuły te należą do niższych tytułów szlacheckich, jednak zdarza się, że zalicza się je do arystokratycznych, a ambitny i wpływowy baron może mieć władzę nie mniejszą niż arystokrata. Arystokracja i magnacja, to najwyższa szlachta, to oni teraz w polityce się kłębią i tytuły najważniejsze zagarniają jako że niby one teraz im tylko należne:
Graf, Hrabia - tak to się zwą urzędniczyny w tym i twój *ulubiony* Von Reigberg, które to w zastępstwie na ziemiach rządzą elektorskich. Przylgła jak mucha do gnoju opinia, że władza ich niewielka, ale nie waż się ich lekceważyć, bowiem wielkie wpływy mają, jako że to w większości pupilkowie Książąt Elektorów. Dzieli się ich według tego, gdzie i kim zarządzają:
Markgraf, Margrabia - od marchii i kresów granicznych oni swą nazwę wzięli, bo i one ich domeną, której nade wszystko powinni strzec, ale zdarza się, jak i nasz to kochany Heinz czyni, zaprzedają je wrogom Imperium. Markgrafowie czy też Margrabiowie są dowódcami zarządzającymi nadgranicznymi rubieżami państwa, zwanymi w Imperium marchiami.
Landgraf, Langrabia - ci to jeszcze gorsza mać niż reszta hrabiowskiej hołoty, bo i przez samego Imperatora nadawane ziemie przejmują. Nie, żebym to ja, umiłowany sługa, miał coś złego na myśli, ale Landgrafami zwykle ci z rodziny panującego zostają. Jak który Elektor dług u władcy pozostawi to zwykle ten mu w zamienne Landgrafa posadzi, ażeby życie truł i jeszcze podatki na rzecz skarbca imperialnego zagarniał, co w gruncie rzeczy bardziej mi obojętne niż los chłopa na polu. Landgrafowie i Langrabiowie zarządzają ziemią nadaną im pod nadzór bezpośrednio przez samego Imperatora
Reikgraf, Talabgraf - to dość ważna funkcja, bo oni od bandziorów i maszkaronów na rzekach nas strzegą, a w zamian często w dziedzinie zamki nadrzeczne dostają. Urzędnicy ci mają za zadanie utrzymać porządek i prawo na wodach głównych rzek Imperium, co ze względu na ważną funkcje transportową tych szlaków jest tytułem zaszczytnym, ale i wymagającym, wiąże się także ze sporymi wpływami do rodzinnej kasy.
Altgraf - a to już najbardziej niewdzięczna i ciężka praca jako Altgrafa, mało tam górskich przełęczy i ich okolic strzec to i trzeba się dogadywać z krasnoludami, a ty chłopcze pewnie sobie sprawy nie zdajesz, co to znaczą negocjacje z nimi. Mało tego, że o każdą rzecz gotowi się kłócić to i jeszcze przysiadając do stołu twardy łeb z nimi potrzebny, bo inaczej gotowi za zniewagę zakończyć negocjacje. Urzędnicy ci otrzymują w swą pieczę okolice górskie i podgórza. Mają za zadanie zapewnić tam spokój i ciągłości wydobycia ze znajdujących się tam cesarskich kopalni, na ich barkach leży także utrzymanie przyjaznych stosunków handlowych z krasnoludami.
Wildgraf - ci to sam nie wiem po kie licho mianowani bywają, bo jak tu niby zarządzać puszczami Imperium, jednak Wildgraf do takich bzdur przydzielany właśnie, bo i nawet taki las to mienie Imperium. Wildgrafowie mają pod swoją opieką leśne ostępy kraju, jednak ich władza ogranicza się jedynie do obrzeży puszcz Imperium, dalej bowiem nie sięga nawet władza samego Sigmara. Dbają oni zabezpieczenie gospodarki leśnej i porządku na podległych im ziemiach.
Hrabia, Książę, Baron, Rycerz… Imperium - to dopiero wielki zaszczyt być wasalem Imperatora, tylko jemu

służyć i tylko przez niego być karconym. Nawet Elektor niewiele ma do gadania z takim, bo i może mu, co najwyżej, parę wiąch posłać i to tylko wtedy, gdy nikt nie słyszy. Mimo, że nazwy tych tytułów brzmią jak niższe tytuły szlacheckie, nie daj się zwieść są to bowiem tytuły nadawane przez samego Imperatora i w związku z tym ludzie ci są odpowiedzialni jedynie przed samym Imperatorem.

Książę-Elektor - powiadają, że wybrany może być spośród dziedziców ośmiu dawnych plemion założycielskich, ale jak teraz, po XXV wiekach, można to udowodnić. Ano nie da się, jak zapewne już zgadłeś. Każdy z Elektorów dostaje swój *land*. Elektorzy to władycy wywodzący się w *prostej* linii od wodzów ośmiu plemion towarzyszy Sigmara, zarządzający jedną z prowincji. Również Imperator jest Elektorem jakiejś dziedziny: w wypadku Karla Franza jest to Reikland. Oczywiście na przestrzeni lat ciężko jest udowodnić przynależność do owych rodów pradawnych wodzów. Tytuł Wielkiego jest dodawany często w wypadku, gdy odnosi się to do jego domeny, ale może być nadany także za wielkie dokonania.

No na tym koniec. Widzisz już jak to teraz wszystko wygląda, nie marszcz się wiem, że nie najlepiej, ale co nam począć. Teraz wiesz, że naskoczyć nam nie można nawet na tych Von Reigbergów. Tylko teraz nie leć i na paziu swych złości nie wylewaj, jedź lepiej do wsi i wybierz któregoś chłopa i wybatożyć rozkaż parę razy, w końcu między innymi od tego są, humor poprawi się raz - dwa, tak zawsze radził mój świętej pamięci ojciec…

JESIENNA GAWĘDA

- CIENIE NAD STARYM ŚWIATEM

(…) trucizna ich nie zabiła. Sparaliżowała ich tylko, tak że zmienili się w żywe, czujące i widzące posągi. Całe lata później jeden ze sług Drachenfelsa, zanim zawisnął na szubienicy, opowiedział o okropieństwach, jakie działy się na oczach Karola i jego dworu. Widzicie, ci naiwni głupcy zabrali ze sobą dzieci. Heinroth najlepiej by zrozumiał, co czuli ich rodzice. Po występach Drachenfels pozostawił gości, zamrożonych w bezruchu, przed suto zastawionym stołem, by umarli z głodu.

Stary Świat jest światem apokaliptycznym. Nie jest to bowiem baśniowe średniowiecze, czas pięknych dam i dzielnych rycerzy. Rok AS2510 odpowiada swym klimatem przełomowi XV i XVI wieku naszego świata, epoce rozkwitu kultury, ale także czasowi okrucieństwa, intryg i prześladowań. Znów dają o sobie znać różnice dzielące poszczególne prowincje, narasta korupcja i bezprawie. Kral-Franz z dnia na dzień traci władzę, stając się marionetką w rękach przebiegłych możnych. Jeśli nic się nie zmieni Imperium znów ogarnie pożoga wojny domowej, brat wystąpi przeciw bratu, syn przeciw ojcu - a Chaos wyruszy na ostateczny bój, sięgnie po od dawna oczekiwane zwycięstwo.

Zmieniają się nie tylko państwa i społeczeństwa, ale także sami mieszkańcy Starego Świata. Choć to nie oni są winni sprowadzenia Kamienia Przemian, nie oni pragną mordować, jeść skrwawione mięso, niektórzy z przerażeniem wyczuwają na swych czołach zalążki rogów, widzą jak wyrastają im dodatkowe kończyny, otwierają się nowe oczy. Ich świat rozpada się na kawałki, przeistacza się w koszmar. Oni sami stają się wyrzutkami społeczeństwa, mutantami. Rodzina się ich wypiera, przyjaciele odwracają się do nich plecami. Mutancie są powszechnie znienawidzeni - bo przecież są koszmarnym *memento mori*, przypomnieniem, że siły degeneracji nie śpią i dopaść mogą każdego.

Zanim bohater zabije taką istotę, niech przez chwilę pomyśli o jej przeobrażeniu, o nocach głodu, zimna i strachu. Może zda sobie sprawę z tego, że utraciła ona rodzinę, przyjaciół, nawet własne ciało. Może pomyśli, że coś takiego może przytrafić się także jemu. A może już się przydarzyło? Czym jest ta czerwona plama, która ostatnio pojawiła się na brzuchu twojego bohatera?

A może lepiej niech nie waha się przed zadaniem ciosu. Mutant może wszak zabić jego. Prześladowanie zawsze wzbudza chęć zemsty. Odrzucani pragną odwetu na krzywdzącym ich świecie; świadomie rzucają się w odmęty mordu i rozpusty, wspomagani w krwawym dziele przez zamieszkujące ich ciała krwawe siły.

Jeżeli bohater nie jest człowiekiem, szykując śmierć mutantowi nie powinien zapominać, iż również on, nawet nie będąc stworem Chaosu, może stać się zaszczutym zwierzęciem. Albowiem w tych brudnych czasach, kiedy nawet brat może okazać się wrogiem, nie ufa się ani elfom, ani krasnoludom, ani gnomom. Nawet niziołki wzbudzają czasami niechęć. Zresztą brak tolerancji nie pojawił się nagle. Zawsze gdzieś tliła się niechęć i wzgarda do obcych, nie chcących (lub nie potrafiących) przyjąć narzucanych im wzorców. Teraz jednak to uczucie wybucha ze zdwojoną siłą, przeradzając się w otwartą nienawiść (na co władze zresztą chętnie pozwalają, licząc na to, że zamieszki rasowe pozwolą im ukryć własne krętactwa). Bohater nie powinien się dziwić, gdy zostanie pobity, poniżony lub nawet otrze się o śmierć tylko dlatego, że ma ostro zakończone uszy lub jest niski i brodaty. Widząc takie starcia, kultyści Chaosu zacierają z zadowoleniem ręce, bowiem nic nie pomaga spełnić ich ciemnych planów tak, jak wewnętrzne starcia wśród tych, którzy powinni stawić im zjednoczony odpór.

Czy twój bohater pamięta jeszcze czerwoną plamę na swoim brzuchu? Niech się nie martwi, to nie musi być mutacja. Być może zaraził się jakąś chorobą. Tyle ich teraz - choćby Czarna Plaga… Są one groźne, groźniejsze od zaklęć i magicznych przedmiotów. Można wytrzymać uderzenie ognistej kuli, można uciec spod ostrza miecza, ale kilka paskudnych zarazków zdolnych jest powalić najtęższych wojowników. A śmierć od zarazy jest straszna: powolne gnicie ciała, gorączkowe majaki i świadomość nieuchronnego, powoli zbliżającego się końca. Zarazić jest się bardzo łatwo, wystarczy napić się wody ze skażonego źródła, odwiedzić tania ladacznicę lub nawet pooddychać w miejscu, w którym wcześniej zakasłał chory. Gdy na ciele bohatera pojawią się krwawiące wrzody, opuszczą go bliscy, przerażeni, że ich spotka to samo. Zdechnie samotnie w błotnistej uliczce lub w jakimś miejscu odosobnienia, wśród podobnych sobie, cuchnących, żywych trupów. Zastanów się dobrze, skąd wzięła się plama na brzuchu twojego bohatera!

W czasie swych wędrówek bezdrożami Starego Świata bohater spotkał zapewne wielu czcicieli Chaosu. Wielu z nich padło pewnie pod ciosami miecza. Być może bohater spalił ich świątynie, zbezcześcił ołtarze. Godne to i sprawiedliwe, ale wiedz, że takie uczynki ściągają śmiertelne niebezpieczeństwo. Bogowie wybaczają lub zapominają - ich zdeprawowani kultyści nie czynią tego nigdy. To, że bohater zniszczył jakieś święte miejsce, nie znaczy przecież, że wykorzenił zło, że zabił wszystkich wyznawców. Siły, jakimi dysponują kultyści są duże, większe niż można przypuszczać. Miraż władzy, bogactwa, sławy, czy nawet ulotna chwila cielesnej przyjemności, przyciągną wielu, pozwalając Chaosowi na oplecenie całego kontynentu siatką

swych szpiegów, wyznawców i sług. Być może nawet w tej chwili jakiś żądny zemsty kultysta celuje w plecy bohatera lub dosypuje do jego jadła trucizny. Także osoby bliskie sercu bohatera nie są bezpieczne, wszystko co kocha i ceni może zostać zniszczone - aż wreszcie zostanie sam, z biciem serca czekając na dopełnienie się losu… Strzeż się, polowanie się rozpoczęło!

Chaos nie zawsze jest jednak tak przerażający, jak to się na ogół wydaje. On po prostu wywleka na wierzch wszystkie ciemne zakątki duszy, neguje wszelkie konwenanse, niszczy wzorce moralne i etyczne. Jak można się więc dziwić, że w czasach postępującej dekadencji mieszkańcy Starego Świata oddają się kultowi tych pierwotnych sił. A jakże atrakcyjny jest Chaos dla odrzuconych przez społeczeństwo, zdeformowanych mutantów - wszak zmiany są jego istotą. Tam, w gronie sobie podobnych, mogą znaleźć zrozumienie, otuchę i opiekę, ci wszyscy, którym odmówione tego w miastach i wsiach Starego Świata…

Czy twój bohater zastanawiał się, ile razy został oszukany przez przedstawicieli prawa, ile razy był fałszywie oskarżany. Przypomnij sobie chwile, gdy w zamian za ryzykowanie swojego życia, dostawał psie pieniądze lub po prostu kopniaka w tyłek. Przypomnij sobie… A Chaos przygarnia wszystkich zrezygnowanych, zniechęconych do życia i świata, pokazuje im nowy, wspaniały cel istnienia… Uważaj więc, bo największym wrogiem może okazać się wróg wewnętrzny, drugie ja - rządze, pragnienia i antypatie…

Zapewne utożsamiasz Chaos ze złem? Owszem, wydawać się może że są to te same pojęcia. Jednak są to zupełnie różne rzeczy. Zło o jedynie jeden z aspektów wciąż zmieniającego się Chaosu, podobnie zresztą jak dobro i Porządek. Zło wyróżnia się jednak tym, że jest wrogie pozostałym aspektom. Mutancie, stwory niewątpliwie o naturze chaotycznej, nie zawsze mają czarne dusze. Zaś Zło, będące czymś niezmiennym, może wystąpić przeciw chcącemu je zmienić Chaosowi. Zło nie znosi Chaosu.

Drogi graczu, może twój bohater będzie musiał kiedyś zwrócić się o pomoc do jakiejś potwornej istoty, błagać ją, by sprzymierzyła się z nim przeciw Chaosowi. Drżyj na myśl o tym, czego zażąda w zamian…

Pewnie boisz się teraz Chaosu, krew w żyłach mrozi ci mroczna potęga i zastawiane przezeń pułapki. Przypomnij sobie jednak, że poza AS2510, istnieje wiele okresów, gdy Chaos był znacznie bardziej potężny, nie drążył - jak teraz - korzeni świata, ale atakował bezpośrednio, zalewając swoimi armiami całe krainy! Ciesz się, że twój bohater nie żyje w tamtych czasach, bowiem ze swymi śmiesznymi zdolnościami zginąłby w kilka chwil!

Większość z tego co wiesz o Starym Świecie odnosi się do Imperium, wielkiego, ongiś potężnego kraju. Nie zapominaj jednak o tym, że Rzesza jest tylko jednym z wielu państw kontynentu, świat się na niej nie kończy. Na zachodzie, za niebezpiecznymi szczytami Szarych Gór, rozciąga się wszak Bretonnia, odwieczny rywal Imperium, gdzieś na południu leżą tileańskie miasta-państwa i gorąca Arabia. Czy czujesz już powiew świeżej, nowej przygody, czy myślisz o nie zbadanych szlakach? Tak? Ach, głupcze, znów zmierzasz ku śmierci i ciemności! Bretonnia to potężne królestwo, rządzi nim jednak próżny i nieudolny król, szlachta jest zniewieściała, zdegenerowana, z łatwością wpada w zasadzki Chaosu. W kraju szaleje Czarna Plaga, pustosząc miasta i wsie, cieniem grozy kryjąc każdą żywą istotę. Miasta są równie brudne i pełne ludzkiego nieszczęścia jak te w Imperium. Wspomnij też o Brionne, mieście hultajów, morderców i piratów, miejscu, gdzie łatwiej o nóż w plecy niż kawałek chleba.

Południe nie jest lepsze. Tileańskie miasta-państwa, prócz czcicieli Chaosu, mają jeszcze jedną, mroczną tajemnicę. To wielka, przestępcza organizacja, odpowiednik współczesnej mafii - prawdziwy władca tych państewek. Ona to decyduje o życiu i śmierci mieszkańców miast, o tym, czym powinni, a czym nie powinni się zajmować. Jest dobrze zorganizowana, panuje w niej żelazna dyscyplina, najmniejsze uchybienia karane są śmiercią. Lokalne władze są opłacane z jej kieszeni, niewykluczone też, że w swych brudnych sprawkach współdziałają z kultami Chaosu. Strzeż się, by twój bohater nie wszedł jej w drogę, gdyż wtedy nazwanie jego losu marnym, będzie łagodnym eufemizmem.

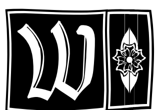
A po drodze do Tilei leżą siedziby skavenów, okrytych złą sławą szczuroludzie, jednych z najgorliwszych i najpotężniejszych sług plugawych bóstw. Są wszędzie, sieć ich kanałów rozciąga się ponoć niemal pod całym kontynentem, mają swoje specjalne tunele, nawiedzają kanały. Zimny pot kropli się na czole, gdy pomyśli się o tym, że któregoś dnia mogą one wyjść z ukrycia i zaatakować śpiących, nie spodziewających się niczego mieszczan…

Boisz się, prawda? Okazało się nagle, że twój bohater wcale nie jest niezwyciężonym łowcą przygód, ale małym robakiem, uwięzionym w mrocznym, chylącym się ku upadkowi świecie. Wiem, nie jest to miłe uczucie… Cóż możesz czynić? Na przekór wszystkiemu staraj się zapomnieć o niedalekiej zagładzie. Być może czyny twojego bohatera opóźnią jej nadejście. Pamiętaj, że Zło i Chaos są podstępne, wciskają się do dusz, każdą walkę czyniąc przede wszystkim wewnętrznym bojem. Tylko od twojej pomysłowości, zdolności do poświęceń - lub bezwzględności - zależy to, czy bohaterowi uda się wydostać z tej opresji.

I jeszcze jedno ostrzeżenie - upiorne rzeczy, które twój bohater widzi w trakcie swych wędrówek, zostawiają ślad na jego umyśle. Czy naprawdę sądzisz, że po ujrzeniu, jak gobliny torturują i zjadają po kawałku jego przyjaciół, pozostanie takim samym człowiekiem? Z każdą przygodą będzie staczał się do otchłani szaleństwa. Obrzędy tajemniczych kultów, afirmacja przerażających bóstw, okrucieństwo, strach i ból - wszystko to sprawi, że bohater kiedyś zamieni się w kwilącego szaleńca, tarzającego się we własnych odchodach, gdzieś, w którymś z przytułków. Jeśli wcześniej nie zginie lub nie zmieni się w mutanta…

Powodzenia na szlaku, straceńcze!

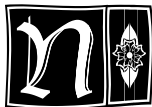
DODATEK I - TYPOWE BUDOWLE STAREGO ŚWIATA



Starym Świecie istnieje wiele typów budynków - tutaj przedstawiono tylko przykłady konstrukcji określonych typów. W rzeczywistości istnieje wiele odmian tych budynków i możesz zmieniać je tak, jak uznasz za stosowne albo tylko czerpać z nich inspirację do opisywania wymyślonych przez siebie budowli. Dokładne plany pomieszczeń będą ci potrzebne właściwie tylko wtedy, gdy będziesz prowadził bardzo szczegółową przygodę, rozgrywaną wewnątrz jakiegoś budynku. Natomiast jeżeli twoi gracze podróżują drogą, nie musisz posiadać szczegółowej mapy każdego zajazdu, rogatki czy przydrożnej świątyni. Wystarczy, że przejrzysz znajdujące się tutaj plany i ogólnie opiszesz zabudowania. W wielu przypadkach okaże się, że plan budynku wcale nie będzie potrzebny.

Pomieszczenia zajazdu opisano szczegółowo, natomiast komnaty na innych planach zostały po prostu określone jako *sypialnia*, *bar*, *stajnia*, itp., ale gdy przeczytasz opis zajazdu, funkcje wszystkich pomieszczeń powinny stać się dla ciebie oczywiste.

ZAJAZD:



Na zajazdy można się natknąć w całym Starym Świecie. Spełniają liczne, ważne funkcje - są miejscami postoju i odpoczynku zmęczonych podróżnych, wymiany koni i dokonywania wszelkich napraw dyliżansów kompanii przewozowych. W zajazdach kwaterują również strażnicy dróg, a w niektórych znajdują się nawet specjalne cele do przetrzymywania złapanych przestępców. W niespokojnych czasach zajazdy są miejscami schronienia lokalnej ludności, która gromadzi się za ich murami, aby uniknąć gwałtów, dokonywanych przez najemników lub gobliny. Natomiast w czasach bardziej pokojowych, zajazdy to spokojne miejsca, w których zmęczeni podróżni mogą odpocząć przy kuflu dobrego piwa.

Zajazdy należą zwykle do niezależnych właścicieli, ale często, szczególnie na bardziej uczęszczanych traktach, można natknąć się na sieci zajazdów, należących do tej samej kompanii. Właściciele zajazdów utrzymują się nie tylko z opłat gości, ale również z pieniędzy, płaconych przez różne kompanie przewozowe, które korzystają z udogodnień, oferowanych przez zajazdy oraz z niewielkich kwot, wnoszonych przez strażników dróg.

Przedstawiony plan pokazuj gospodę średniej wielkości. Oczywiście niektóre zajazdy są znacznie większe, podczas gdy w innych znajduje się tylko bar, kilka sypialni oraz stajnia.

MIESZKAŃCY:

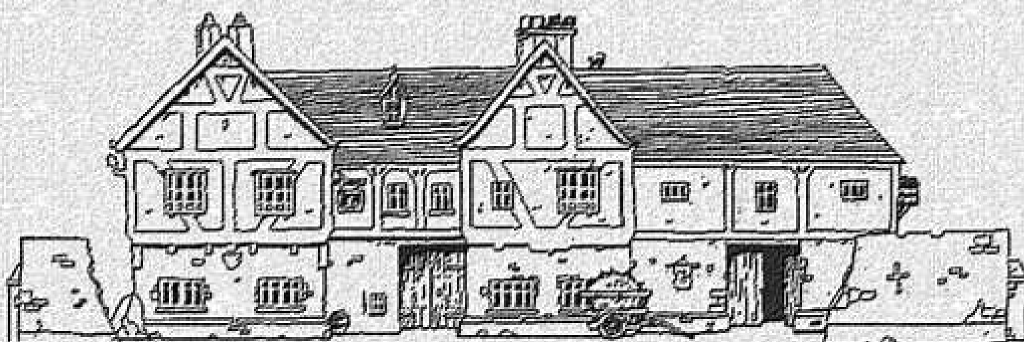
W zajazdach pracują kucharze, barmani, stajenni, a czasami też ochroniarze. Liczebność personelu waha się znacznie, czasami wszyscy są rodziną właściciela, a kiedy indziej są wynajmowani z pobliskiej wioski. Przeciętną gospodę prowadzi karczmarz, który nadzoruje jednego lub dwóch barmanów, kucharza wspomaganego przez kuchcika oraz paru służących do sprzątania pokoi, dwóch parobków i stróża - odźwiernego, który jest także kowalem.

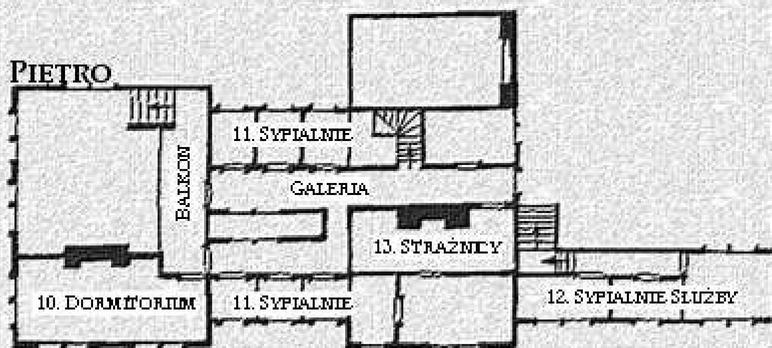
DRZWI:

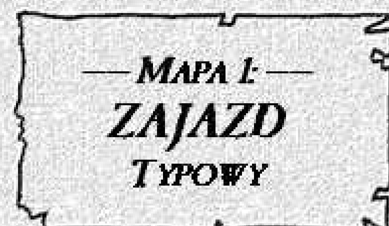
Wszystkie drzwi mają zamki i są zwykle zamknięte - ostrożność nie zawadzi, zważywszy na ludzi, którzy teraz korzystają z dróg. Na ogół tylko te drzwi, z których często korzystają podróżni nie są pozamykane.

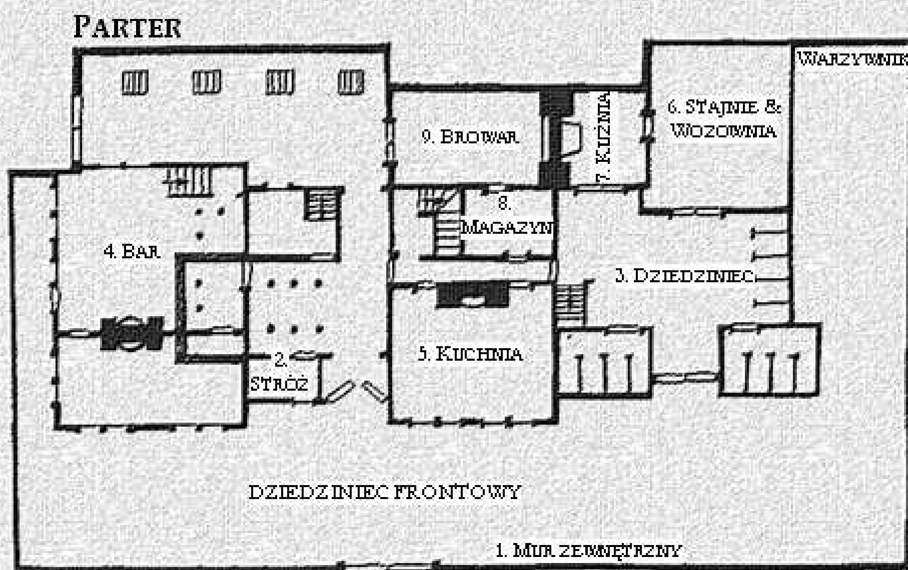
POMIESZCZENIA:

1. **Mur zewnętrzny:** większość zajazdów, położonych poza głównymi miastami jest otoczona jakiegoś rodzaju murem obronnym. W zależności od lokalizacji oberży, są one wykonane z kamienia lub drewna i mają 3 do 4 metrów wysokości. Wejście jest możliwe tylko przez jedną lub dwie bramy, wychodzące na drogi. Zwykle są one otwarte, chyba że od zewnątrz można spodziewać się kłopotów. Na dzikich obszarach, gdzie pospolite stały się napady potworów, bramy zawsze pozostają zamknięte i zaryglowane. Woźnica, który chce wjechać do środka, dmie w róg, aby powiadomić mieszkańców o swojej obecności.
2. **Odźwierny`:** odźwierny jest na zawołanie w dzień i w nocy. Dogląda przybywających albo odjeżdżających powozów. Gdy tylko przyjedzie dyliżans, pojawia się przy nim i kieruje do aktualnie wolnej wozowni.
3. **Dziedziniec:** dziedzińce zwykle są brukowane. Naprawia się tu uszkodzone dyliżanse, dogląda koni. Niektóre zajazdy mają na dziedzińcu głęboką jamę, używaną przez strażników dróg jako areszt - przykryty żelazną kratą, mającą zapobiec ucieczkom. Tego typu jama nie jest dla więźniów zbyt wygodna - szczególnie podczas upałów lub deszczu.
4. **Bar:** jest to pomieszczenie, w którym podróżni przebywają najczęściej. W barze mogą odpocząć i spróbować jedzenia i napojów, serwowanych w zajeździe. Tu również najłatwiej jest znaleźć czuwającego nad personelem gospodarza.
5. **Kuchnia:** pracują w niej kucharz, tutaj przygotowuje się większość podawanych w zajeździe posiłków.
6. **Stajnia & wozownia:** tutaj stale przebywają zatrudnieni przez karczmarza stajenni, zajmujący się doglądaniem koni. Powozy zwykle stoją na dziedzińcu ale przy złej pogodzie albo zimą wstawia się je do wozowni.
7. **Kuźnia:** pracuje w niej kowal/kołodziej, który w mniejszych zajazdach wykorzystywany jest jako stajenny, barman itp.
8. **Magazyny:** tutaj składa się na noc dobra transportowane przez kompanie przewozowe. Tu zwykle trafiają też bagaże pasażerów, chociaż wielu karczmarzy nie bierze odpowiedzialności za kradzieże, które mogą wydarzyć się w nocy. Oczywiście złożenie tutaj bagaży nie jest na pewno bezpieczniejsze niż pozostawienie ich w dyliżansie. Podróżnym radzi się również, by wszystkie wartościowe przedmioty trzymali cały czas przy sobie.
9. **Browar:** jest w zwyczaju, że każdy zajazd warzy własne piwo we własnym, małym browarze. Podróżni są z tego zadowoleni, gdyż każdy nowy zajazd ma im do zaproponowania inny gatunek trunku.
10. **Dormitorium:** jest to duża sypialnia, w której do 20 gości może spać w łóżkach, a jeszcze więcej na podłodze. Dormitoria są zwykle czyste i dobrze utrzymane, ale trudno tam o ciszę, szczególnie, gdy wypełnia je chrapanie pijanych podróżnych. W salach wspólnych najczęściej nocują biedniejsi podróżni.
11. **Sypialnie:** te pokoje zapewniają prywatność i komfort i są lepiej umeblowane niż sale wspólne. W każdej komnacie mogą spać wygodnie dwie do czterech osób.
12. **Pomieszczenia służby:** tutaj śpi personel zajazdu. Często umieszcza się tu woźniców, chociaż niektóre zajazdy udostępniają im sypialnie albo dormitoria - zakładając, że zajazd nie jest przepełniony.
13. **Kwatery strażników dróg:** wiele zajazdów przeznacza kilka pokojów dla strażników dróg. Dzieje się tak z obopólną korzyścią - strażnicy mają gdzie nocować i pełnić swe obowiązki administracyjne, a właściciel, dzięki ich obecności, zyskuje stałą ochronę.

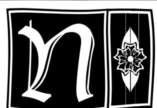








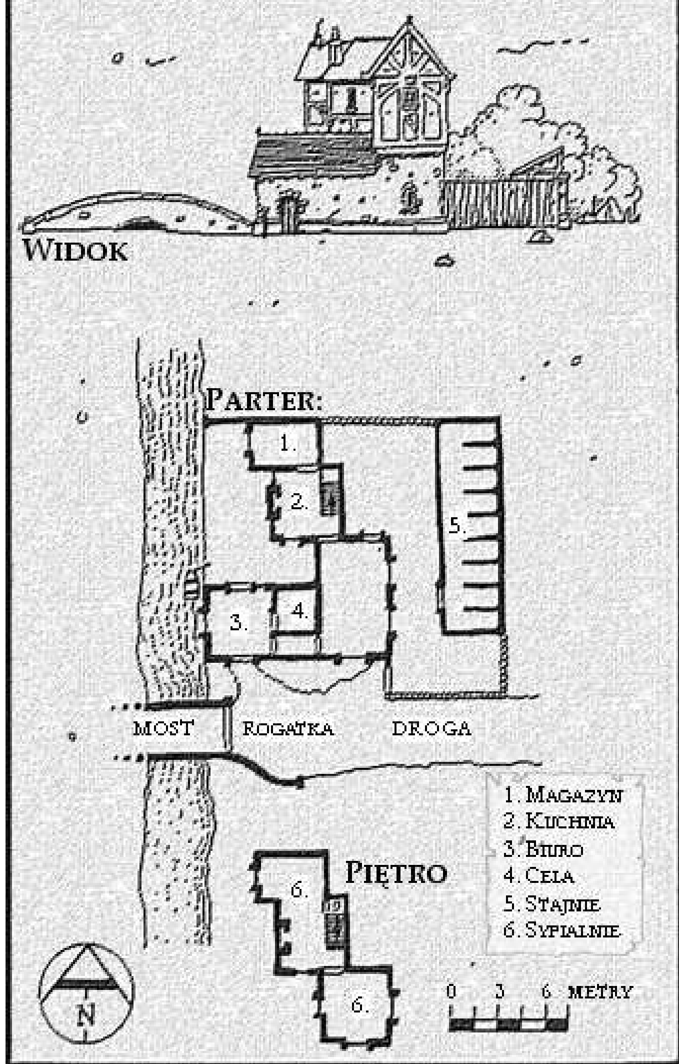
ROGATKI:

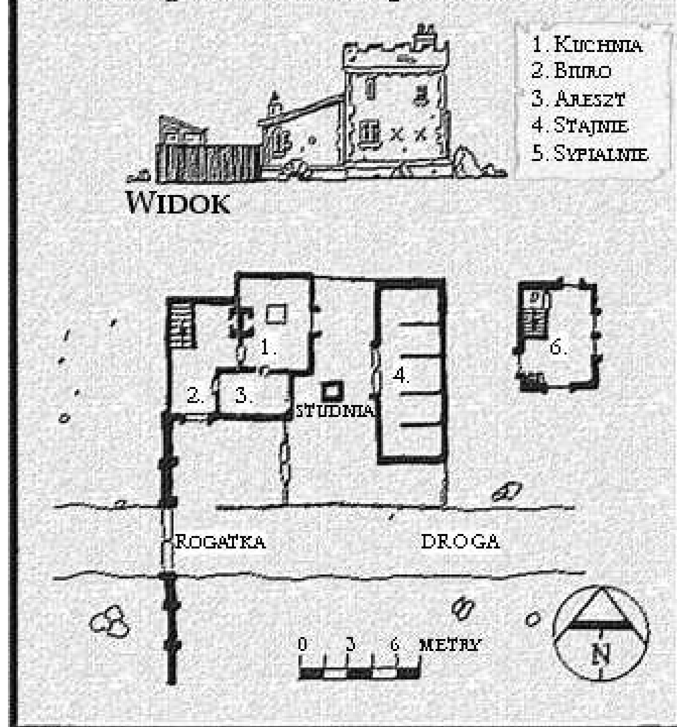


Na rogatki można się natknąć wzdłuż wszystkich większych dróg Starego Świata. Często utrzymują je miejscowi władcy, miasteczka albo firmy kupieckie. Rogatki stoją średnio co 30-60 kilometrów, zwykle w takim miejscu, aby podróżni nie mogli ich ominąć. Mosty na rzekach, sąsiedztwo moczarów albo bagien, wreszcie tereny skaliste i wąwozy to dobre miejsca do budowania rogatek. Tam, gdzie nie istnieją naturalne przeszkody buduje się zwykle mury albo rozsypuje na poboczu drogi głazy, które uniemożliwiają powozom i furgonom ominięcie rogatki.

Opłata drogowa wynosi przeważnie 1 szylinga za nogę, ale zmienia się zależnie od miejsca, w którym jest pobierana. Niektórzy władcy, bardziej chciwi niż inni, próbują wyciągnąć z użytkowników dróg tyle pieniędzy, ile tylko możliwe. Natomiast na uczęszczanych szlakach ceny są redukowane w celu wspierania handlu.

Rogatki to solidne budynki, przeznaczone do obrony mieszkańców przed atakami z zewnątrz. Często mieszka w nich kilku mytników, którzy dodatkowo wyposażeni są w zbroje i broń na wypadek ataku grasujących w pobliżu bandytów albo rozwścieczonych użytkowników dróg. Podobnie jak zajazdy, rogatki są często wykorzystywane przez strażników dróg jako miejsce odpoczynku i przetrzymywania więźniów.





RZEKI & KANAŁY:



Transport wodny jest bardzo rozpowszechniony, szczególnie w Imperium. Po szlakach wodnych Starego Świata pływa duża ilość statków oraz łodzi i tak, jak w przypadku dróg, pobiera się opłaty za korzystanie z rzek i kanałów. Rogatki buduje się wzdłuż wąskich szlaków wodnych i kanałów, w miejscach, gdzie można łatwo zatrzymywać statki. Bardzo popularnym miejscem wystawienia takiej wodnej rogatki są mosty zwodzone i śluzy. Gdy nie pozwala na to bieg albo szerokość rzeki, do zatrzymania statku i wniesienia opłaty skutecznie przekonuje kapitanów wzniesiony w strategicznym punkcie zamek (wraz z katapultami, balistami lub bombardami). Opłaty są w takich przypadkach dosyć wysokie, ponieważ utrzymanie zamku nie jest wcale tanie. Na innych terenach używa się rozciąganych w poprzek rzeki łańcuchów.

Odległość pomiędzy rogatkami na rzekach i kanałach bywa różna, ale na ogół stoją one co 30-45 kilometrów. Gdy jakiś odcinek rzeki biegnie przez ziemię licznych władców, rogatki mogą stać nawet co kilka kilometrów. Takie postępowanie jest jednak źle widziane przez władze Imperialne - forma i wielkość opłat jest często narzucana przez urzędników Imperium.

Koszty podatku wodnego waha się od 1-4 koron z barkę, do 6-12 koron za duży okręt morski. Oczywiście, podobnie jak w przypadku rogatek drogowych, wysokość opłaty może się znacząco różnić w poszczególnych częściach Starego Świata.

ŚLUZA RZECZNA & DOM NADZORCY ŚLUZY:

Śluzy zwykle mają dozorców, opiekują się nimi i pobierają opłaty od przepływających statków. Zwykle opłata wynosi od 1 lub 2 złote korony, ale chciwi dozorcy znani są z wyłudzania od podróżnych opłat dużo wyższych.

Stawidła śluzy można obsługiwać tylko kluczem, przechowywanym przez dozorcę. Używa go do otwarcia stawideł we wrotach i zmiany poziomu wody.

Tak jak mytnicy na lądzie, tak dozorcy śluz w większości sytuacji potrafią zadbać o siebie. Pomagają również władzom w ściganiu kryminalistów i innych uciekinierów. Oczywiście nie znaczy to, że są zupełnie nieprzekupni. Kilku z chęcią przyjmie łapówkę lub będzie współpracować z bandą piratów.

Dom dozorcy śluzy służy całej jego rodzinie, ale na terenach niebezpiecznych lub tam, gdzie pobierane są wysokie opłaty, stacjonują nim również uzbrojeni strażnicy, którzy mają ochraniać interesy swojego władcy.

PRZEPŁYWANIE PRZEZ ŚLUZY:

Osoby posiadające umiejętności pozwalające kierować łodzią (odpowiednio *wiosłowanie* lub *żeglowanie*) nie będą miały problemów z pokonaniem tej przeszkody. Pozostali muszą wykonać test *kierowania łodzią* za każdym razem, gdy zbliżają się do śluzy. Porażka oznacza, że łódź wpłynęła do środka śluzy niewłaściwie, co może spowodować jedną z następujących rzeczy:

Porażka o	**Skutek**
10% lub mniej	Łódź zahacza o bok śluzy, otrzymuje jedno trafienie o **S**1 w kadłub i zadaje wrotom trafienie o **S**1. Lekko popchnięta i przeciągnięta, bezpiecznie wpływa w śluzę.
11% - 30%	Łódź uderza w bok śluzy, otrzymuje w kadłub trafienie o **S**3 i takie samo zadaje wrotom śluzy. Należy ją wycofać i wpłynąć jeszcze raz.
31% - 50%	Łódź uderza w brzeg obok śluzy, otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S**3. Ponadto istnieje 20% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie.
51% i więcej	Łódź mija śluzę i uderza w jaz, otrzymując trafienie o **S**5 w kadłub. Ponadto istnieje 30% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie.

Dozorcy śluz nie mają cierpliwości do tych, którzy nie potrafią prawidłowo pokonać tej przeszkody. Zazwyczaj obrzucają wyzwiskami sterników, póki ci w końcu nie wpłyną do środka. Ulubiony okrzyk to: - *W tym tygodniu jeszcze kilku ludzi chciałoby skorzystać z tej śluzy.*

Nie trzeba mówić, że strażnik będzie bardzo zły, jeżeli śluza zostanie uszkodzona wskutek partactwa sternika. Jeśli wrota otrzymają ponad 10 *Punktów Uszkodzeń*, z przeprawy nie będzie można korzystać aż do jej naprawy. Reperowanie śluzy wymaga testu *budowy* z modyfikatorem -20%. Każdy zakończony pozytywnie rzut oznacza upływ K4 godzin i przywrócenie wrotom K4 *Punktów Uszkodzeń*. Koszty naprawy wynoszą 1 *zk* na *Punkt Uszkodzeń* i zostanie nimi obciążona załoga statku, który uszkodził śluzę, będzie ona musiała również zapłacić 10 *zk* jako rekompensatę za sprawione strażnikowi kłopoty.

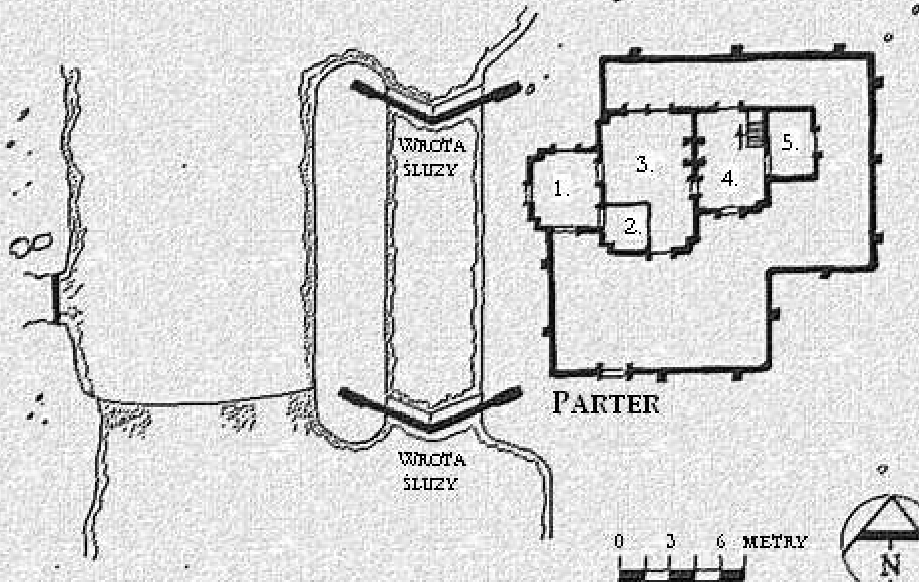
Bohaterowie, którym nie powiodło się wpłynięcie do śluzy, otrzymują podczas rozmów ze strażnikiem modyfikator -20% do wszystkich testów **Charyzmy**.

MAPA 4: TYPOWA ŚLUZA RZECZNA & DOM JEJ NADZORCY

1. BIURO
2. CELA
3. POKÓJ
4. KUCHNIA
5. SKŁAD
6. SYPIALNIA

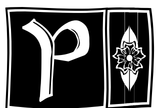
WIDOK





LEGENDA:
DRZWI
UKRYTE PRZEJŚCIE
OKNO
DRABINA
SCHODY
KOMINEK
PALISADA
PŁOT
KLAPA W PODŁODZE
SŁUP
KOLUMNA
KRATA DO LOCHU

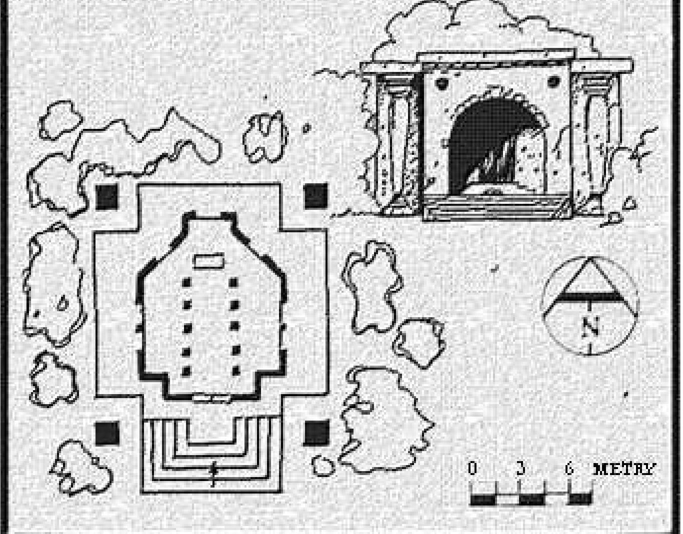
PRZYDROŻNA KAPLICA:



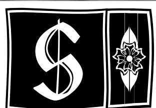
Przydrożne kaplice można często zobaczyć przy drogach i na brzegach Starego Świata. Są przeważnie budowane i utrzymywane przez mieszkańców najbliższych osad, ale mogą być również wspierane datkami podróżnych. Mogą być poświęcone różnym bogom. W dzikich okolicach najpospolitsze są kaplice Taala lub Taala wraz z Rhyą, natomiast gdzie indziej mogą być poświęcone jednemu lub kilku lokalnym bóstwom albo bogu, wyznawanemu bardziej powszechnie, takiemu jak Sigmar Młotodzierżca.

Niektóre informacje, dotyczące kaplic podano w **ROZDZIALE V: RELIGIE & WIERZENIA**, ale szczegóły konstrukcyjne poszczególnych kapliczek różnią się w znacznym stopniu. Zamieszczony obok plan można wykorzystać dla dowolnej przydrożnej kaplicy.

Kaplica zbudowana jest na kamiennej podmurówce, mającej około metra wysokości i jest umiejscowiona przy drodze lub na brzegu rzeki. Sama kaplica także jest zbudowana z kamienia i w każdym jej rogu stoi kolumna albo statua. Jej dach może być kamienny, kryty dachówką, gontem lub strzechą. Wewnątrz nie ma zbyt wiele miejsca, brakuje umeblowania z wyjątkiem podpierających dach kolumn oraz ołtarza lub posągu. Kaplica to miejsce, gdzie podróżni mogą schronić się przed niepogodą, modlić się i składać ofiary. W niektórych kapliczkach ofiary można wrzucać do małych szczelin w ołtarzu lub podłodze. Wpadają one do wnęk, z których co jakiś czas wybierane są przez ludzi odpowiadających za utrzymanie kaplicy. Do wnęk na ofiary można zwykle dostać się tylko przez ukryte lub zabezpieczone pułapkami wejścia. Osoby okradające kaplicę mogą sprowadzić na swe głowy gniew znieważonego bóstwa.



PRZYDROŻNA ŚWIĄTYNIA:



Świątynie przydrożne uzupełniają zestaw usług, oferowanych przez zajazdy. Są rozmieszczone wzdłuż dróg oraz rzek i spełniają rolę zarazem gospody i świątyni. Oprócz zapewnienia zmęczonym podróżnym pożywienia i noclegu, są miejscami kultu, gdzie przybysze mogą się pomodlić albo otrzymać poradę religijną. Kapłani za swoje usługi nie pobierają opłat, ale oczekuje się, że w zamian za gościnę podróżni ofiarują datek proporcjonalny do posiadanych przez siebie bogactw.

Przydrożne świątynie to zazwyczaj dwupiętrowe budynki, otoczone mocnymi murami. Bramy są wystarczająco szerokie, by przepuścić wóz albo dyliżans, konie można zaprowadzić do przyświątynnej stajni. Parter zajmuje właściwa świątynia oraz kuchnia, a na górnym piętrze znajdują się komnaty

sypialne dla kapłanów i podróżnych. Pomieszczenia służby znajdują się przeważnie nad stajniami.

Oprócz dwóch lub trzech kapłanów, odpowiedzialnych za prowadzenie świątyni, mieszka w niej do sześciu uzbrojonych strażników. Czasami służba w świątyni to pospolita pokuta dla wyznawców niektórych bogów.

Mapa 6: Typowa świątynia przydrożna

Parter: Mur, Nawa, Sień, Dziedziniec, Brama

Widok

0 3 6 metry

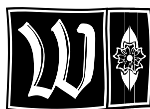
1. Broń
2. Warownia
3. Sypialnia
4. Kapłan
5. Zarządca
6. Sala
7. Garderoba
8. Kuchnia
9. Skład
10. Stajnie
11. Dormitorium
12. Cela
13. Pokoje służby

Legenda: Drzwi, Ukryte przejście, Okno, Drabina, Schody, Kominek, Palisada, Płot, Klapa w podłodze, Słup, Kolumna, Krata do lochu

Piętro świątyni

Piętro stajni

FARMA:



Większość gospodarstw rolnych w Imperium znajduje się w odosobnionych miejscach, a dala od głównych szlaków komunikacyjnych. Należą przeważnie do jednej rodziny, która pracuje na nich wraz z czeladzią, chociaż w pogranicznych regionach znane są społeczności stworzone przez niespokrewnione ze sobą osoby. Warunki życia na farmach są spartańskie. Starsi członkowie rodziny sypiają w pokojach, a czeladź w stajniach.

Farmy są częściowo ufortyfikowane, otoczone murem z drewnianych bali albo palisadą, umieszczoną na szczycie kamiennego wału. Te bardziej zamożne i większe składają się z kamiennych budynków i być może nawet kamiennego muru o wysokości około 4 metrów. Inne środki obronne to np. rowy, kopane w różnych miejscach itp.

Wewnątrz murów znajduje się jedno lub kilka podwórzy, otoczonych przez mieszkania, stodoły i inne zabudowania. Wszystkie drzwi i okna w budynkach otwierają się właśnie na te dziedzińce. Wewnątrz murów, pod ich szczytem, znajdują się drewniane albo kamienne chodniki, a na dachach umieszczone są platformy strzelnicze. Prawie na wszystkich farmach stoi wieża strażnicza, która stanowi doskonałe stanowisko dla strzelców i pozwala wypatrzyć nadchodzących wrogów, dzięki czemu inwentarz i ludzie mogą schronić się na czas do wnętrza farmy. Jeżeli w zasięgu wzroku zgaduje się jakaś inna farma z wieży za pomocą ognisk można również wysyłać sygnały świetlne.

Farma, pokazana poniżej jest dosyć rozbudowana. Jest to dom rodziny Maserów, postawiony 30 lat temu na wzgórzach powyżej górniczej wioski Weissbruck. Mur otacza wszystkie budynki, dwa dziedzińce oraz zagrody posiadające wysokie ogrodzenia. Oprócz wieży jest tu także silnie umocniona stróżówka, strzegąca głównego wejścia. Ściany budynków zostały połączone drewnianym ogrodzeniem o wysokości czterech metrów, a wszystkie wejścia prowadzą na dziedziniec, całkowicie odsłonięty dla rozstawianych na dachach strzelców. Komfort życia rodziny jest przeciętny - sypialnie są przeznaczone dla pana Matthiasa, jego żony Eriki oraz ich córek. Synowie oraz czeladź śpią w wysokiej sali głównej i w kuchni, kowal natomiast ze swoją rodziną i pomocnikami mieszka w kuźni, która sąsiaduje ze stajniami.

Wszystkich trzydziestu trzech mieszkańców farmy zajmuje się hodowlą owiec i bydła. Co pewien czas zwierzęta pędzi się 15 kilometrów na południe, do Weissbrucku, gdzie trafiają do rzeźni. Wraz z Matthiasem, Eriką oraz czwórką ich dzieci mieszka tu kowal Gand i dwójka jego dzieci, a także dwunastu wynajętych robotników, zdolnych do noszenia broni, wreszcie czteroosobowa służba.

W ciągu trzydziestu lat od osiedlenia się na tych terenach, Matthias nie miał poważniejszych kłopotów, podejrzewa jednak, że wśród wzgórz czają się niebezpieczeństwa, dlatego stale zachowuje czujność. Nie oznacza to jednak, że odmawia schronienia mijającym jego farmę podróżnym.

Mapa 7: Typowa farma

1. Stodoła
2. Wieża
3. Kuchnia
4. Składzik
5. Sala główna
6. Kuźnia
7. Sypialnia
8. Zagroda

Widok

Piętro kuźni

II Piętro domu

Galeria

II Piętro wieży

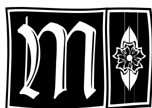
0 3 6 metry

N

Legenda:

Drzwi
Ukryte przejście
Okno
Drabina
Schody
Kominek
Palisada
Płot
Klapa w podłodze
Słup
Kolumna
Krata do lochu

WIOSKA REIKLANDZKA:



Mapa, znajdująca się poniżej pokazuje plan typowej wioski, na którą można się natknąć w każdym miejscu imperialnej prowincji Reikland. Dla celów tego opisu ulokowano ją przy dopływie do rzeki Reik w pobliżu miasteczka Grunburg (około 100 kilometrów od Altdorfu).

UMIEJSCOWIENIE WIOSKI:

Wszystkie osady tego rodzaju wymagają jakiegoś źródła świeżej wody. W opisanym przykładzie wioska została wybudowana w pobliżu rzeki Frish, niewielkiego dopływu Reiku. Inne wioski mogą stać na brzegu małego jeziora lub po prostu czerpać wodę z podziemnego źródła, używając do tego licznych studni.

FORTYFIKACJE:

Większość obszarów Imperium porastają dziewicze lasy, zamieszkiwane przez rozmaite dziwne i niebezpieczne istoty - od wielkich niedźwiedzi, poprzez goblinoidy, aż do zwierzoludzi Chaosu. Z tych powodów w wioskach istnieje zazwyczaj jakiś rodzaj umocnień (np. mur ochronny i/lub rów). Mieszkańcy Kleindorf znajdują się w tej szczęśliwej sytuacji, że zadbali o oba elementy fortyfikacji. Umocnienia tworzy kombinacja kamiennych murów, palisady z bali oraz zaostrzonych pali - może to nie wystarczyć do powstrzymania zorganizowanej napaści, ale w sam raz nadaje się do odparcia bandytów lub do zniechęcenia zabłąkanych dzikich zwierząt.

MIESZKAŃCY:

Ludność wioski może określić MG lub wyznacza się je losowo, przez rzuty 10K10 (patrz **ROZDZIAŁ VII: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE**). W Kleindorfie mieszka 74 mieszkańców. Na liczbę tę składa się 31 dorosłych kobiet, 27 dorosłych mężczyzn i 16 dzieci. Nie ma tu żadnej formalnej administracji ani władz, a podatki i czynsze pobierane są przez Radę pobliskiego miasteczka Grunburg. Oczywiście korzyści są obustronne, ponieważ wioska sprzedaje tam swoje wyroby i ma zapewnioną ochronę. W razie potrzeby zwoływania jest narada mieszkańców wioski. Odbywa się ona w świątyni (w tym przypadku poświęconej Sigmarowi Młotodzierżcy - patrz **ROZDZIAŁ V: RELIGIA & WIERZENIA**) lub w gospodzie *Fura siana*. Przewodniczy im zwykle jeden z najstarszych i najbogatszych mieszkańców - Herr Braun (wioskowy młynarz) lub Frau Weisskopf, kapłanka świątyni.

STRAŻ:

W wiosce nie ma zorganizowanej milicji, chociaż mieszkańcy - w zamian za pewne korzyści - wysyłają czasem pewną liczbę osób do służby w milicji Grunburga. Natomiast dla obrony samego Kleindorf każda rodzina po kolei musi zapewnić strażników do dwóch bram wioski, umieszczonych w poprzek jedynej prawdziwej drogi.

BUDYNKI:

Oprócz gospody i nieco zniszczonej świątyni, w wiosce znajduje się młyn zbożowy, napędzany przez rozklekotane koło wodne, stoją trzy duże zagrody, mieszkają różni rzemieślnicy, a nawet zielarz i rybak.

Większość budynków zbudowano w typowo reiklandzkim stylu - na wpół drewniane, ze słomianymi dachami oraz drewnianymi przybudówkami i szopami.

Gospoda *Fura siana* znajduje się po jednej ze stron wiejskiego błonia i stoi obok wąskiego, kamiennego mostu, przerzuconego przez rzekę Frish. Jest podobna do zajazdu, opisanego na poprzednich stronach, z tym, że nie tak dobrze utrzymana i umeblowana. Mieszczą się w niej stajnie dla kilku koni i sypialnie dla nielicznych, podróżujących tędy gości. Ceny są poniżej przeciętnych (patrz **ROZDZIAŁ I: PODRĘCZNIK GRACZA** podrozdział **EKWIPUNEK**), ale podobnie można powiedzieć na temat oferowanych usług. Piwo warzy się w budynku gospody, a jedzenie gotowane jest domowym sposobem z lokalnych produktów. Personel składa się z Herr Obersa, jego żony, dwóch córek i starego parobka.

Na błoniach wioski, otoczone uroczymi ogródkami, wznoszą się domki mieszkających w Kleindorfie rzemieślników. Jest tu kowal/metalurg, stolarz/kołodziej, garbarz i kuśnierz.

Trzy największe zabudowania farmerskie to domy trzech najliczniejszych i cieszących się najwyższym szacunkiem rodzin w osadzie - Brucknerów, Hildebrandtów i Duberów. Każda z nich posiada inwentarz - kilka sztuk bydła, około pół tuzina owiec, dwie lub trzy kozy i pand tuzin kur. Hildenbrandtowie mają nawet cztery konie. Oprócz tego każda rodzina uprawia kilka pól, rozlokowanych po obu stronach wioskowych murów.

Herr Braun jest młynarzem i nadzoruje przemiał kukurydzy z pól Kleindorfu oraz pobliskich farm. Jest to pulchny, wesoły człowiek, bardzo szanowany przez mieszkańców wioski, żywo interesuje się sprawami sąsiadów.

Jedyny wyróżniający się w Kleindorfie budynek to kamienna świątynia, poświecona Sigmarowi. Jej kapłanką jest wiekowa Frau Weisskopf, której

pomaga dwóch wioskowych chłopaków, traktujących wykształcenie zdobyte w czasie tej służby jako rodzaj karty wstępu do wielkiego miasta, a w nim do bardziej interesujących zajęć.

Na szczycie jedynego większego wzniesienia jest małe ognisko, a gdy do wioski docierają wieści o zagrożeniach, dyżuruje tam strażnik, wypatrujący potencjalnych niebezpieczeństw. Na ogół jednak na wzgórzu jest pusto.

W wiosce mieszkają też rybacy, dzierżawcy niewielkich działek rolniczych i osoby w stylu rangerów, tacy jak drwale, myśliwi, traperzy itp.

MAPA 8: TYPOWA WIEŚ W REIKLANDZIE

MŁYN
STAW
0 7 14 21 28 35 METRÓW
MUR OBRONNY & FOSA
GOSPODA
FARMA
FARMA
PUNKT OBSERWACYJNY
FARMA
ŚWIĄTYNIA
RZEKA
DRZEWA
POLA
DRZEWA

DODATEK II - SZCZEGÓLNE MIEJSCA W STARYM ŚWIECIE

IMPERATOR LUITPOLD
WIELKIE HOSPICJUM

IMPERATOR LUITPOLD:

*Imperator Luitpold* jest luksusowym liniowcem rzecznym, nazwanym na cześć ojca i poprzednika Karla-Franza I. Utrzymywany przez wielką i potężną Linię Hindelin z Altdorfu, kursuje po rzece Talabeck od Altdorfu do Berghafen w pobliżu Gór Krańca Świata. Został zbudowany przez stocznię Spee w Altdorfie w AS2504. *Luitpold*, wraz ze swymi siostrzanymi statkami - *Imperatorem Wilhelmem* (Altdorf-Nuln) i *Imperatorem Magnusem* (Altdorf-Marienburg) tworzy nie mającą sobie równych luksusową flotę Linii Hindelin. Rzeczne liniowce *Imperator* są ulubionymi statkami bogatych kupców, imperialnych posłańców i niższej szlachty.

OPŁATY:

Imperator Luitpold ma dwa pokłady pasażerskie; wyższy mieści 8 luksusowych apartamentów i 14 trzyosobowych kabin dla służby, podczas gdy niższy mieści 16 dwuosobowych kabin pasażerskich. Opłaty są następujące:

TABELA: OPŁATY

RODZAJ KABINY	PEŁNA PODRÓŻ	TALABHEIM-ALTDORF	INNE ZA 15 KM
apartament	250 zk	100 zk	5 zk
pasażerska	75 zk	35 zk	2 zk
dla służby	50 zk	30 zk	1 zk

Opłata pokrywa koszt kabiny oraz trzech posiłków dziennie. Wszystkie inne usługi - na przykład napoje i przekąski podczas dnia - liczą się dodatkowo, a rachunek za nie przedstawiany jest na końcu podróży.

Kapitan ma możliwość obniżania opłat *en router*, jednak przepisy firmy nie pozwalają mu zmniejszać opłaty o więcej niż 10%. Jeśli wszystkie kabiny pasażerskie są pełne, może zaproponować pasażerom wolne kabiny służby po cenie dla służby. Na życzenie do kabin pasażerskich i służby można wstawić dodatkowe koje, lecz tylko wtedy, gdy brakuje już wolnych miejsc w tej samej klasie. Ta usługa kosztuje dodatkowo +25% normalnej ceny.

PODRÓŻ:

Podróż *Luitpolda* w dół rzeki rozpoczyna się w Berghafen, małym miasteczku leżącym w górnym biegu Talabeck, kilka kilometrów za skrajem lasu. Jest to najwyższy punkt rzeki Talabeck, który mogą osiągnąć duże statki rzeczne. Przesiadając się na mniejsze statki, a później na muły, można rzeką Talabeck dotrzeć nawet do krasnoludzkich twierdz Karak-Kadrin i Karak-Ungor.

W pierwszej części podróży jest mało stałych przystanków, głównie w celu zabrania świeżej żywności, ale w razie potrzeby, *Luitpold* zatrzyma się, by wziąć pasażerów na pokład lub wysadzić ich na brzeg. Na nadbrzeżach wśród trasy umieszczone są maszty sygnalizacyjne, za pomocą których statek jest informowany, że ma wziąć na pokład pasażerów. Gdy *Luitpold* dopłynie do Talabheim, podróż staje się bardziej unormowana - statek zawsze zatrzymuje się w Volgen i Schoppendorfie.

Kombinacja żagli i wioseł sprawia, że *Luitpold* jest bardzo szybkim środkiem transportu. Podróż o długości 1200 kilometrów zajmuje około 2 tygodni w dół rzeki i 2½ tygodnia w górę - czyli średnio statek przebywa 75 i 60 (odpowiednio) kilometrów dziennie.

ZASADY PRZEWOZU:

Na pokładzie *Imperatora Luitpolda* obowiązują wszystkie prawa Reikland. Zgodnie z prawem statek znajduje się pod jurysdykcją władz Altdorfu. Poza tym, istnieją również pewne dodatkowe zasady, których pasażerowie muszą przestrzegać znajdując się na pokładzie.

BROŃ: na pokładzie *Imperatora Imperium* każdy z pasażerów może mieć ze sobą jeden miecz gilesowski i jeden sztylet. Wszystkie inne rodzaje broni i pancerze muszą zostać oddane na przechowanie płatnikowi; są one dostępne, jeśli pasażerowie potrzebują ich, bo chcą wyjść na brzeg lub w przypadku rzecznych piratów.

MAGIA: na pokładzie *Imperatora Luitpolda* zakazane jest rzucanie jakichkolwiek czarów bez zezwolenia kapitana. Zakaz dotyczy także używania magicznych przedmiotów. W praktyce trudno wyegzekwować przestrzeganie tej zasady w pełni, lecz informacja o każdym, kto będzie otwarcie posługiwał się magią zostanie doniesiona kapitanowi.

MORALNOŚĆ: wszyscy pasażerowie są obowiązani zachować *podstawową przyzwoitość*. Oznacza to, że publicznie nie należy czynić nic, co mogłoby zaszokować, obrazić, zakłopotać lub zdenerwować innych pasażerów. W takich sprawach, ostatecznym sędzią jest kapitan.

PRAKTYKI RELIGIJNE: codziennie po obiedzie kapitan odprawia dla załogi i pasażerów krótkie nabożeństwo do Talabeck, aspektu Taala związanego z rzeką. Obecność nie jest obowiązkowa, ale osoby, które nie wezmą udziału w modlitwie są uważane za nieokrzesane i otrzymują ujemny modyfikator -10% do testów **CHA** przy rozmowie z członkami załogi. Pasażerowie mogą odprawiać dowolne praktyki religijne zgodnie z prawami Imperium, ale na pokładzie statku niedozwolone są jakiekolwiek ofiary ze zwierząt.

Pasażerowie, którzy naruszają powyższe zasady, poza jakimiś wyjątkowo drastycznymi przypadkami, otrzymują jedno ostrzeżenie. Kapitan ma prawo wyrzucić winowajców na następnym postoju, przekazując ich lokalnym władzom, jeśli naruszone zostało prawo imperialne.

TYPOWY DZIEŃ:

Dzień na pokładzie *Imperatora Luitpolda* obraca się wokół posiłków. Śniadanie podawane jest w okolicach *tercji*, obiad około *nony* zaś kolacja kwadrans po *nieszporach*. Czas posiłków oznajmiany jest przez stewarda, który przechodzi przez pokład pasażerski dzwoniąc małymi dzwoneczkami. Posiłki są wydawane w jadalni, ale pasażerowie mogą zażyczyć sobie, że chcą spożywać niektóre lub wszystkie posiłki w swoich kajutach. Nie są pobierane za to żadne dodatkowe opłaty, ale zwyczajowy jest napiwek wielkości 5 *p* na osobę za posiłek.

Pomiędzy posiłkami, pasażerowie pozostawieni są w większości swym własnym zajęciom. Jadalnia jest zamykana na dwa kwadranse przed i po posiłku - w tym czasie stewardzi przemieniają ją z jadalni na mesę i na odwrót. W czasie dnia w mesie dostępny jest spory zestaw lekkich przekąsek i napojów bezalkoholowych, wina i wódki podawane są od południa do północy; są to *dodatki* za które trzeba zapłacić na miejscu, choć rzadko odmawia się możliwości skorzystania z zapłaty rachunku pod koniec podróży. *Imperator Luitpold* posiada zarówno ceny, jak i ilość oraz rodzaj dań porównywalny z wysokiej klasy restauracją w imperialnym mieście.

Podczas dnia dostępne są różne gry pokładowe, a na pokładzie spacerowym dozwolone są ćwiczenia z bronią i pojedynki do pierwszej krwi, pod warunkiem, że wcześniej uzyskano na to pozwolenie. Osoby, które chcą się zaangażować w taki pojedynek muszą wcześniej poinformować o tym kapitana lub płatnika. Jeżeli załoga nie będzie nic wiedziała o wcześniejszych ustaleniach, potraktuje pojedynek jako normalną bójkę i obezwładni walczących.

Po obiedzie rozrywki przenoszą się do mesy: często zdarza się, że jakiś muzyk lub inny artysta odpracowuje ulgę w opłacie za przejazd. Standardowa ulga wynosi 50% i nie podlega negocjacjom. Bohater, który chce zawrzeć taką umowę musi wykonać udany test **CHA** z uwzględnieniem następujących modyfikatorów:

+5%	za każdy *PW* następujących umiejętności: *aktorstwo*, *błaznowanie*, *mimika*, *naśladownictwo*, *żonglowanie*
+10%	za każdy *PW* następujących umiejętności: *gawędziarstwo*, *komediantctwo*, *muzykalność*, *śpiew*, *wyzwalanie z więzów*

Oczywiście taka rozrywka również podlega pewnym zasadom. Zakazane jest wszystko, co ma związek z ogniem, gdyż *Imperator Luitpold* jest zbudowany praktycznie w całości z drewna. Pokazy z udziałem zwierząt są również w większości zakazane, z uwagi na nieszczęśliwy wypadek związany z tańczącym niedźwiedziem, który miał miejsce rok temu. Oczywiście zabronione są również wszelkie pokazy obrażające w jakikolwiek sposób Imperatora, Wielkiego Teogonistę, arystokrację czy którąkolwiek z ważniejszych religii, a także te, które są *w złym guście* (zdaniem kapitana). Te zasady wyjaśniane są na początku podróży, a kapitan może później, z uwagi na ich naruszenie, zmniejszyć ulgę, jaką zaoferował artyście. Jeśli artysta nie będzie w stanie zapłacić całej sumy, kapitan wyda go w ręce sądu, który skazuje dłużników na uwięzienie w Twierdzy Mundsen.

ZAŁOGA IMPERATORA LUITPOLDA:

KAPITAN MICHAIŁ IORGA

KUPIEC, EX-PILOT, EX-PRZEWOŹNIK, EX-ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY

Wierzę, że podróż się państwu podoba?
- ulubione powodzenie

Michaił Iorga jest, milczącym, krzepkim, brodatym mężczyzną w średnim wieku. Kapitan jest bardzo skutecznym i przywiązującym wagę do drobiazgów oficerem. Do głównych celów kapitana należy poprowadzenie okrętu tak, by podróż przebiegała bez kłopotów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
42	37	44	44	49	59	55	67
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; hazard; mocna głowa; monetoznawstwo; ogłuszenie; meteorologia; pływanie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretny język (gildii); sekretny język (rangerów); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); szacowanie; szkutnictwo; targowanie się; uniki; wiedza o morzu; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka obcego (słowiański); żeglowanie

Pancerz: koszulka kolcza

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 0/0/0

Broń: miecz gilesowski & sztylet, 2 pistolety, rusznica

Przedmioty: 4K10 ładunków prochu, K6x10 kul

BOSMAN HANS SAUBER

BOSMAN, EX-ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY, EX-PRZEWOŹNIK

PRZYŁÓŻ SIĘ DO TEGO!!!
- ulubione powodzenie

Hans Sauber jest potężnym, nieogolonym, pokrytym bliznami mężczyzną. Bosman jest szorstkim i obcesowym zawodowcem, który twardą ręką utrzymuje załogę w porządku.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57	55	65	46	51	37	43	39
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	6	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka; dowodzenie; gawędziarstwo; hazard; mocna głowa; odporność na choroby; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); sekretny język (rangerów); silny cios; specjalna broń (bojowa); szkutnictwo; targowanie się; uniki; wiedza o morzu; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku; zastraszanie; znajomość języka obcego (słowiański); żeglowanie

Pancerz: koszulka kolcza

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 3/1/5, Korpus 3/1/5, Nogi 0/0/0

Broń: miecz gilesowski & sztylet, lekka kusza

Przedmioty: 3K10 bełtów

PIERWSZY PILOT REINER REITSMANN
DRUGI PILOT WOLFGANG ALTENBERG

PILOCI, EX-PRZEWOŹNICY

Mapy? Hmmm… Sam musisz znać rzekę! Po tym poznajesz pilota rzecznego!

- ulubione powodzenie

Piloci to młodzi, dobrze ubrani, wykształceni i uprzejmi zawodowcy, którzy za wszelką cenę starają się omijać wszelkie niebezpieczeństwa grożące na rzece.

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
40	40	42	41	50	60	50	40
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	4	4	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: meteorologia; mocna głowa pływanie; sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa); szkutnictwo; targowanie się; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; zastraszanie; żeglowanie

Pancerz: kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: sztylet

Przedmioty: brak

WIOŚLARZE (20)

PRZEWOŹNICY

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
40	40	40	35	30	30	40	30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	4	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bardzo krzepki; mocna głowa; pływanie; sekretny język (rangerów); specjalna broń (bojowa); specjalna broń (prochowa) *lub* bijatyka; targowanie się; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; zastraszanie

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: sztylet

Przedmioty: brak

KUCHARZ MAXIMILLIAN BERRYHILL

RZEMIEŚLNIK, EX-CZELADNIK RZEMIEŚLNIKA, EX-SŁUGA

Zgadzam się całkowicie, szlachetny panie. Zbyt dużo oregano zwykle zepsułoby smak, ale… pan wybaczy… …ty BARBARZYŃCO!!! Nie możesz podać tej letniej lury!!! …więc jak mówiłem, zbyt dużo…

- ulubione powodzenie

Maximillian Berryhill jest pulchnym, radosnym, zaaferowanym i wesołym niziołkiem, który za punkt honoru wyznaczył sobie tworzenie doskonałych posiłków oraz wyszkolenie swych podwładnych na najlepszych kucharzy w tej części Imperium.

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
33	36	35	45	65	34	55	58
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	4	3	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności: bardzo odporny; czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; gotowanie; heraldyka; jeździectwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; rozpoznawanie roślin; sekretny język (gildii); sekretne znaki (rzemieślnika); specjalna broń (bojowa-topory); szacowanie; sztuka; szybki refleks; targowanie się; ucieczka; uniki; wykrywanie magii; zielarstwo; zwinne palce

Pancerz: kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: nóż & topór bojowy

Przedmioty: 3K10 bełtów

KUCHCIKI (2)

SŁUDZY

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
38	27	33	31	43	31	39	28
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	3	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
4	6	-	9	6	-

Umiejętności: bardzo odporny; etykieta; gadanina; gotowanie; heraldyka; jeździectwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; szacowanie; szybki refleks; targowanie się; ucieczka; uniki; zwinne palce

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: nóż

Przedmioty: brak

PŁATNIK EBERHARDT KLEINGELD

KUPIEC, EX-SKRYBA

Dziękuję, że zwrócił pan na to uwagę. Natychmiast się tym zajmę.

- ulubione powodzenie

Płatnik jest szczupłym, przystojnym, eleganckim, zawsze grzecznym i uprzejmym mężczyzną, którego zadaniem jest uszczęśliwienie pasażerów oraz nadzór nad stewardami.

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
38	41	41	46	47	65	53	55
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	4	4	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; język tajemny (magiczny); monetoznawstwo; sekretny język (gildii); sekretny język (klasyczny); szacowanie; sztuka (kaligrafia); targowanie się; uzdolnienia językowe; wykrywanie magii; znajomość języka obcego (nors, słowiański)

Pancerz: kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: sztylet

Przedmioty: brak

STEWARDZI (4)

SŁUDZY

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
38	27	33	31	43	31	39	28
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	3	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
4	6	-	9	6	-

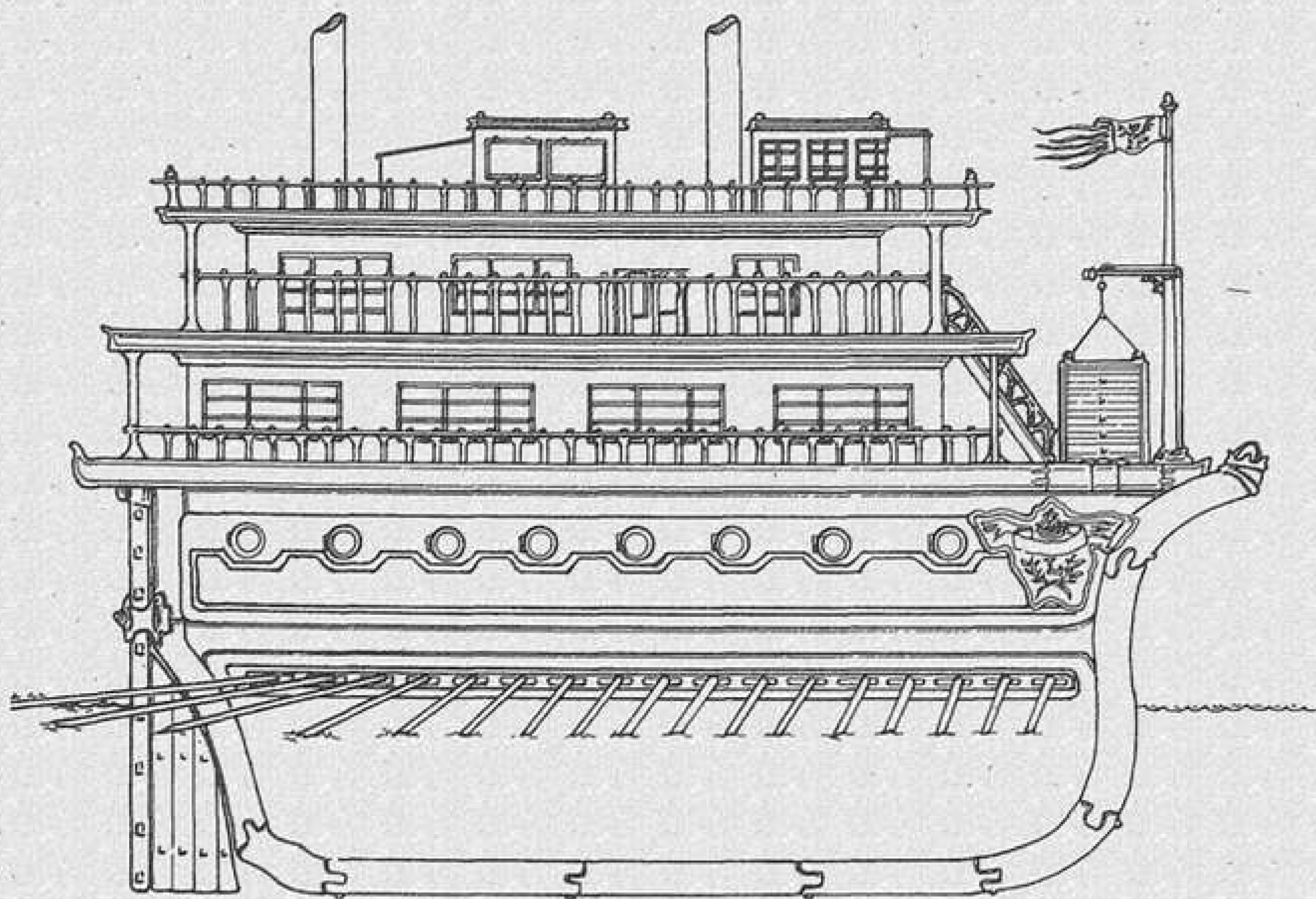
Umiejętności: bardzo odporny; czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; gotowanie; heraldyka; jeździectwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; szacowanie; szybki refleks; targowanie się; ucieczka; uniki; zwinne palce

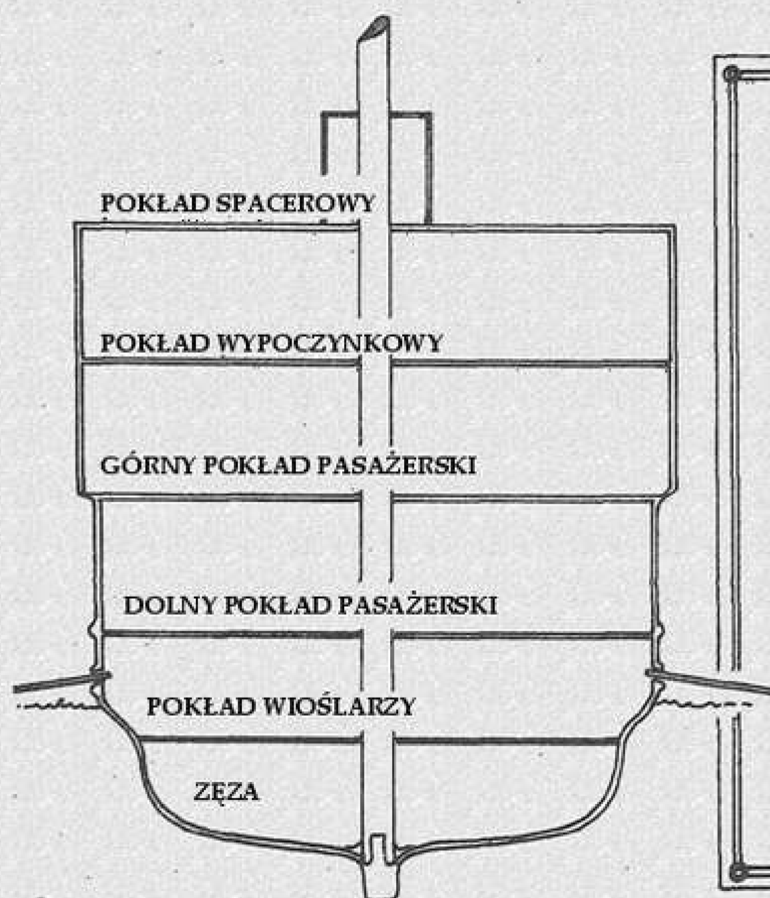
Pancerz: brak

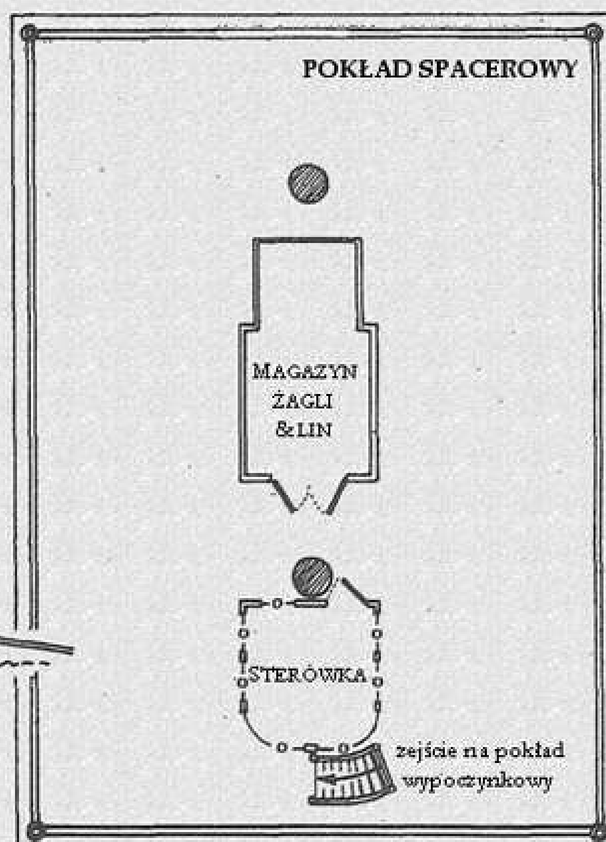
Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

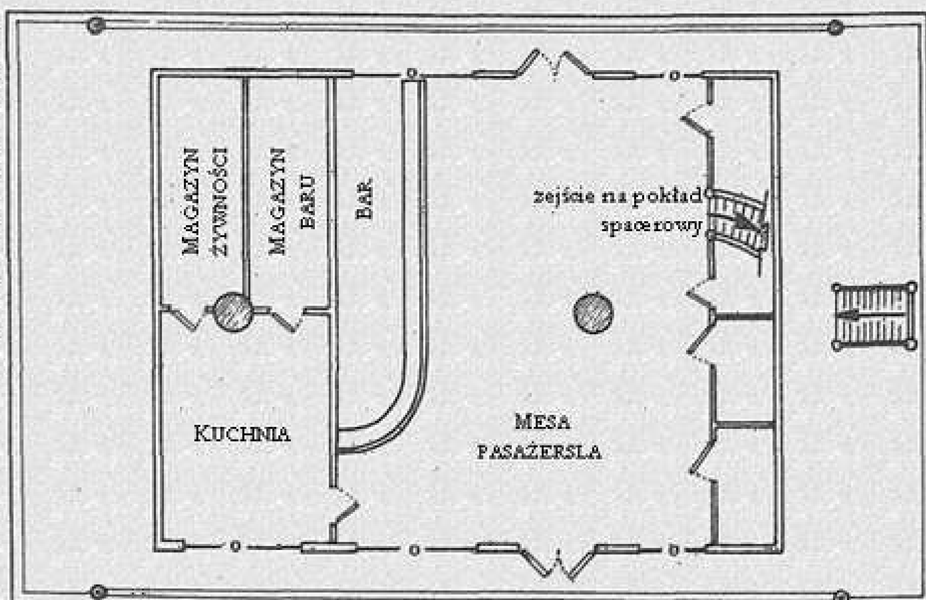
Broń: sztylet

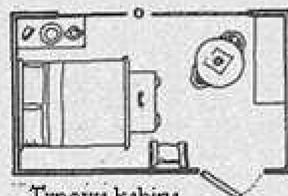
Przedmioty: brak

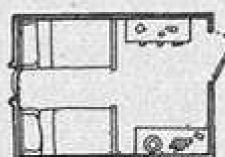

IMPERATOR LUITPOLD

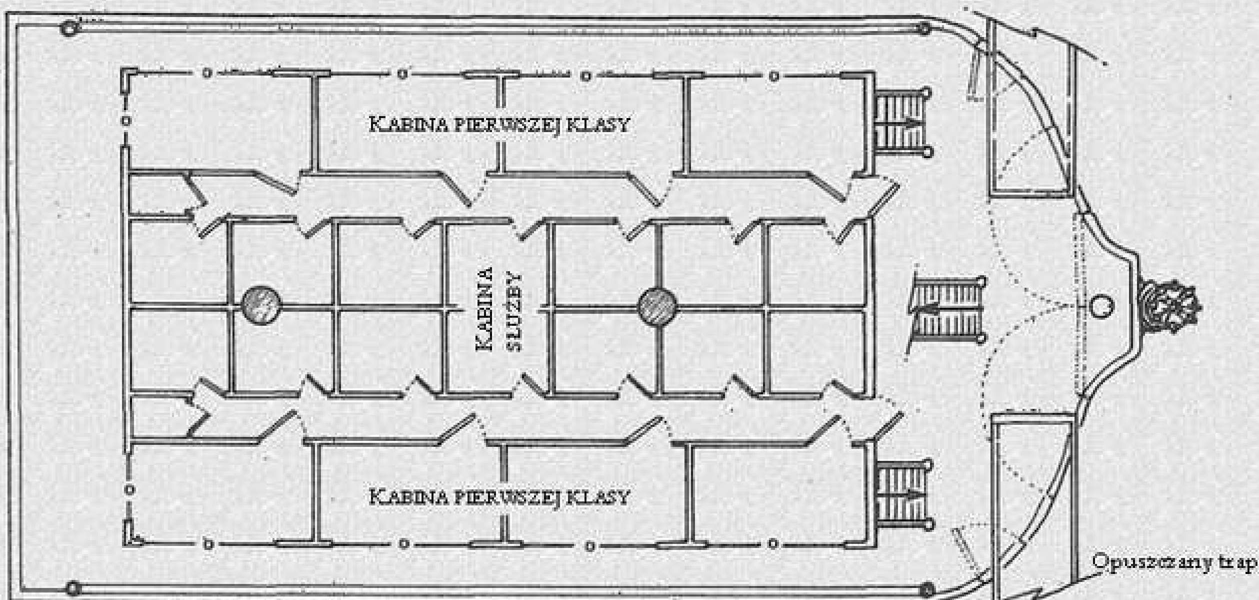

POKŁAD SPACEROWY
POKŁAD WYPOCZYNKOWY
GÓRNY POKŁAD PASAŻERSKI
DOLNY POKŁAD PASAŻERSKI
POKŁAD WIOŚLARZY
ZĘZA

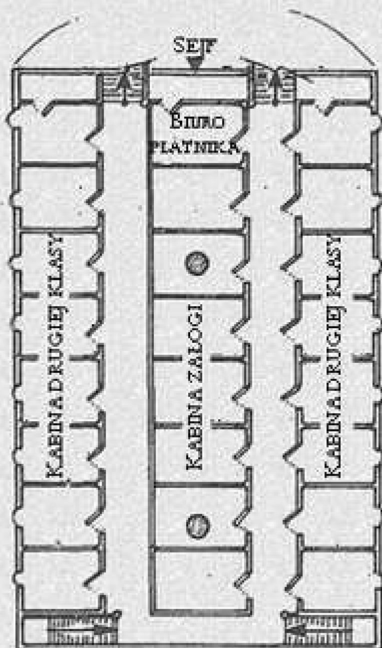

POKŁAD SPACEROWY
MAGAZYN ŻAGLI &LIN
STERÓWKA
zejście na pokład wypoczynkowy

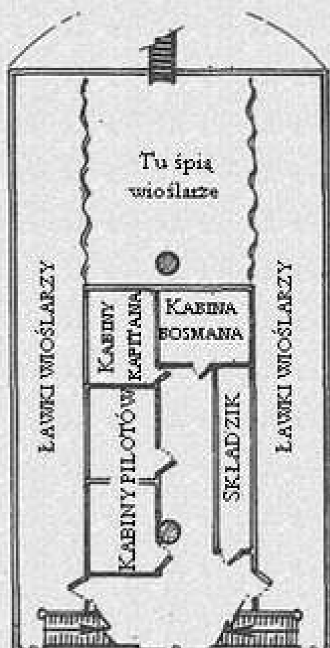

POKŁAD WYPOCZYNKOWY
MAGAZYN ŻYWNOŚCI
MAGAZYN BARU
BAR
zejście na pokład spacerowy
KUCHNIA
MESA PASAŻERSLA

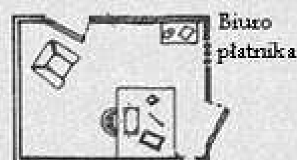

Typowa kabina pierwszej klasy

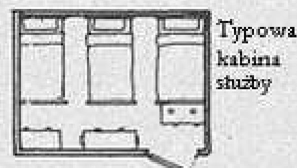

Typowa kabina drugiej klasy

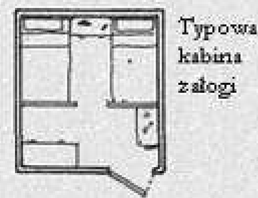

GÓRNY POKŁAD PASAŻERSKI
KABINA PIERWSZEJ KLASY
KABINA SŁUŻBY
KABINA PIERWSZEJ KLASY
Opuszczany trap


DOLNY POKŁAD PASAŻERSKI
SEJF
BIURO PŁATNIKA
KABINA DRUGIEJ KLASY
KABINA ZAŁOGI
KABINA DRUGIEJ KLASY


POKŁAD WIOŚLARZY
Tu śpią wioślarze
ŁAWKI WIOŚLARZY
KABINY KAPITANA
KABINA BOSMANA
KABINY PILOTÓW
SKŁADZIK
ŁAWKI WIOŚLARZY


Biuro płatnika


Typowa kabina służby


Typowa kabina załogi

WIELKIE HOSPICJUM:

Obłąkana kobieta nie mogła sobie przypomnieć swego imienia - zapisanego w rejestrach hospicjum jako Erzebet - pamiętała jednak, że była tancerką. Czasami zadziwiała innych pacjentów, dając występy pełne ekspresji i delikatności, które zaprzeczały dziko zmierzwionym włosom i twarzy, zrytej bruzdami. A czasem znowu licytowała pod nosem, do siebie, długą listę imion. Klementyna nie wiedziała co oznacza ta litania. Byłaby przerażona - i nie tylko dlatego, że poświęciła się kultowi zabraniającemu odbierania życia jakiejkolwiek rozumnej istocie - gdyby się dowiedziała, że jej pacjentka wspomina wszystkich, których kiedyś zamordowała.
Pobyt Erzebet w hospicjum był opłacany hojnymi dotacjami. Osoba o imieniu Dieudonne, która nigdy się tutaj nie pokazała, zostawiła domowi bankowemu z Mandragory polecenie wypłacania lecznicy, dopóki Erzebet w niej przebywała, stu złotych koron rocznie. Tancerką interesowała się również jedna z czołowych rodzin Altdorfu. Kimkolwiek Erzebet była w przeszłości, na pewno miała wpływowych przyjaciół.
…w czasie pierwszych dni pobytu w hospicjum, lata temu, kobieta miotała się, wrzeszczała, smarowała ściany własnymi odchodami. Każdemu, kto chciał jej słuchać, opowiadała, że jej wrogowie nadchodzą, idą po nią. Mężczyzna o metalowej twarzy. Młodo-stara Martwa Kobieta. Związywano ją, dla jej własnego dobra. Regularnie próbowała popełnić samobójstwo, wciskając sobie ubranie w usta, by się udusić i kapłanka Shallyi zmuszona była co wieczór wiązać jej ręce. W końcu jednak uspokoiła się i przestała być źródłem ciągłego zamieszania. Już można było jej ufać. Już nie sprawiała kłopotów.
…w ciągu tych wszystkich lat zamknęła się w sobie. Spędzała całe godziny w zalanym słońcem ogrodzie hospicjum, wpatrując się w pustkę, nie widząc ani Sióstr, ani innych pacjentów… Już od ponad roku nie tańczyła. Przestała nawet mieć nocne koszmary. Większość kapłanek uważała jej spokój za znak łaski zesłanego uzdrowienia, jednak siostra Klementyna wiedziała, iż to nie jest tak. Erzebet pogrążała się, bardzo szybko tonęła. Była teraz wygodnym pacjentem - wyraźnie różnym od tych wyjących półzwierząt, z którymi zakon musiał sobie radzić - jednak była zanurzona w swej wewnętrznej ciemności, zagubiona bardziej niż w dniu, w którym się tu zjawiła.



iostry Shallyi to jeden z największych zakonów kapłanek tej bogini. Jak sugeruje nazwa, członkami mogą być tylko kobiety. Członkinie zakonu można znaleźć na terenie całego Starego Świata, pracujące przy chorych i biednych, przeważnie wraz z męskimi wyznawcami Shallyi. Hospicja to wielkie szpitalne klasztory. Jest ich kilka w Starym Świecie. Niektóre z nich zajmują się ogólnie leczeniem i przyjmują wszystkich pacjentów, którzy przybędą do nich w potrzebie; inne specjalizują się w jakichś szczególnych schorzeniach i metodach leczenia i ściągają do siebie pacjentów z terenu całego Starego Świata. Na przykład przytułek w Seuchenshof w Nordlandzie specjalizują się w leczenie czarnej plagi, a w Frederheim w Reiklandzie - w leczeniu obłędu.

FREDERHEIM:

Wioska Frederheim leży na drodze między Altdorfem a Middenheim. Jest to małe, nieszczególne miejsce, w którym mieszka około 75 zajmujących się łowiectwem osób, zatrzymuje się tu niewiele podróżnych. Niewiele map pokazuje nawet, gdzie leży wieś, choć jest ona częścią posiadłości Imperatora. Miejscowi nie lubią opowiadać o Hospicjum - nie dlatego, że nie szanują Sióstr, ale dlatego, że po prostu boją się, że szaleństwo, które nawiedza to miejsce jest zaraźliwe, tak jak inne choroby…

Obok Frederheim biegnie droga łącząca Wielkie Hospicjum z drogą do Altdorfu. Skręt nie jest oznakowany ani kamieniem, ani żadnym znakiem i jeśli się nie jest pewnym drogi łatwo jest go przegapić. Mimo wrażenia, jakie sprawia droga, swobodnie mogą po niej jeździć powozy. Ciągnie się ona przez las jakieś 4-5 kilometrów, dopóki zza drzew nie wyłonią się nagle wysokie, szare ściany Wielkiego Hospicjum.

HOSPICJUM:

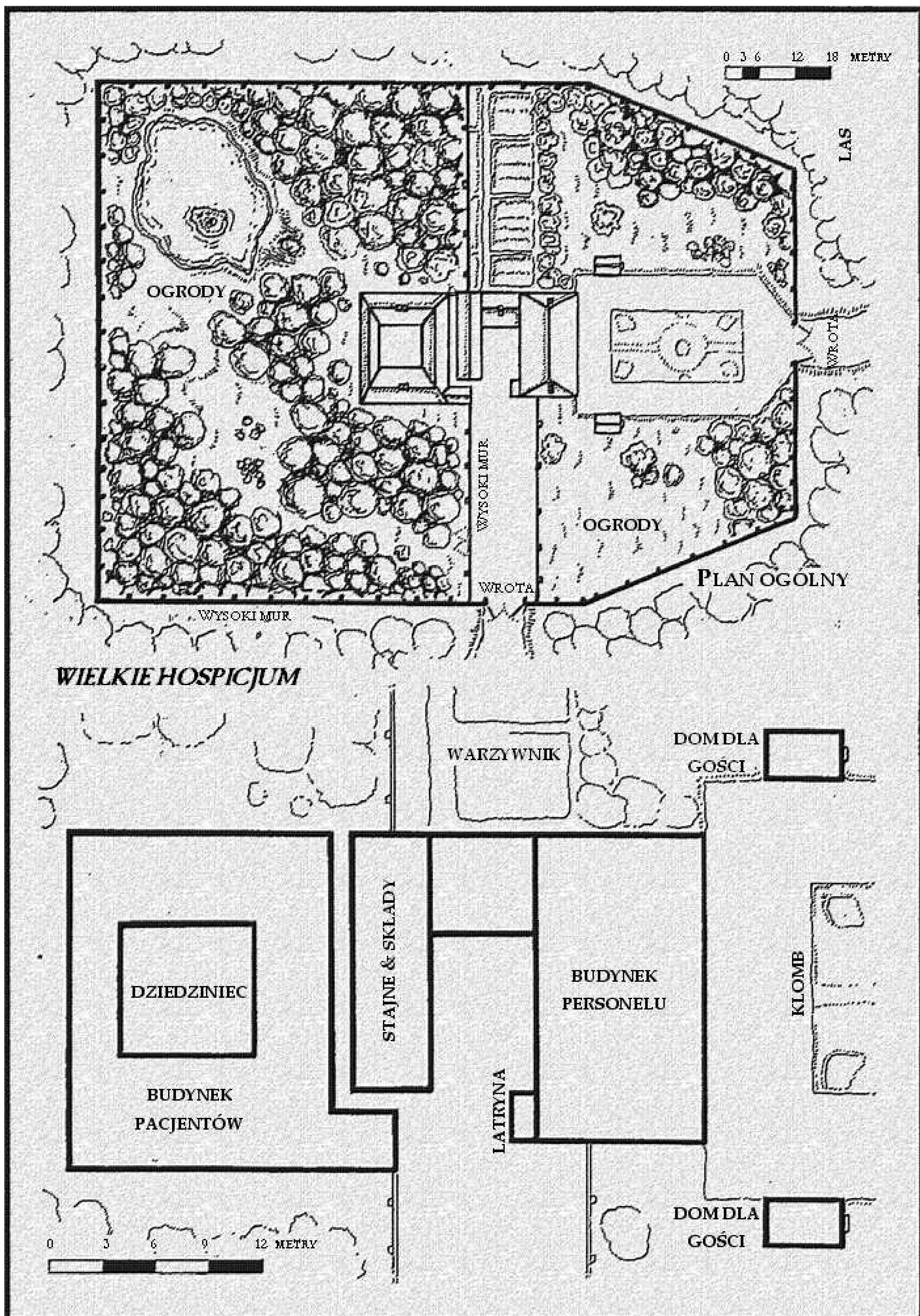
Wielkie Hospicjum zostało założone w AS2243 dzięki ziemi i pieniądzom ofiarowanym przez Eberhartda Sprawiedliwego, który wtedy był Imperatorem w Altdorfie. Eberhartd, nowicjusz Shallyi, po nieoczekiwanej śmierci ojca i stwierdzeniu, iż jego starszy brat wydaje dekrety gronu Elektorów składającemu się z roślinnych sadzonek stał się nagle przywódcą Domu Holzkrugów. Jako Imperator, poświęcił wiele czasu i środków - w większości własnych - na podniesienie poziomu zdrowia w miasteczkach i miastach Reiklandu. Szczególnie interesowały go przyczyny szaleństwa i gdy tylko wybudowano hospicjum, wysłał oddziały miejscowej milicji, by dostarczyły do niego szaleńców z okolicznych miast i wiosek. Eberhartd miał nadzieję, że badając obłąkanych będzie można znaleźć lekarstwo na obłęd, lecz Siostry Shallyi przedłożyły dobro swych pacjentów nad zagadnienia naukowe i w tej dziedzinie nie nastąpił żaden zaskakujący postęp.

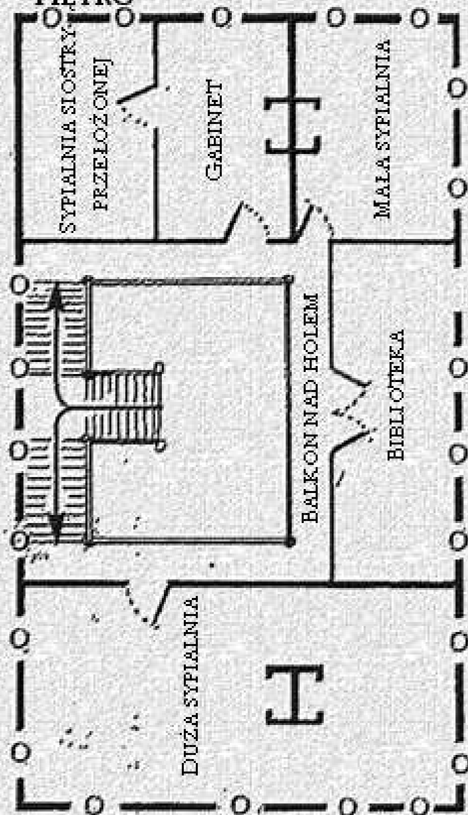
Wielkie Hospicjum w Frederheim wciąż otrzymuje pomoc finansową od Korony, lecz przez lata została ona drastycznie zmniejszona. Przez ostatnie sto lat przytułek utrzymuje się z *datków* - Siostry nie nazywają tego opłatami - rodzin bogatszych pacjentów. Jak dotąd nikomu jeszcze nie odmówiono schronienia.

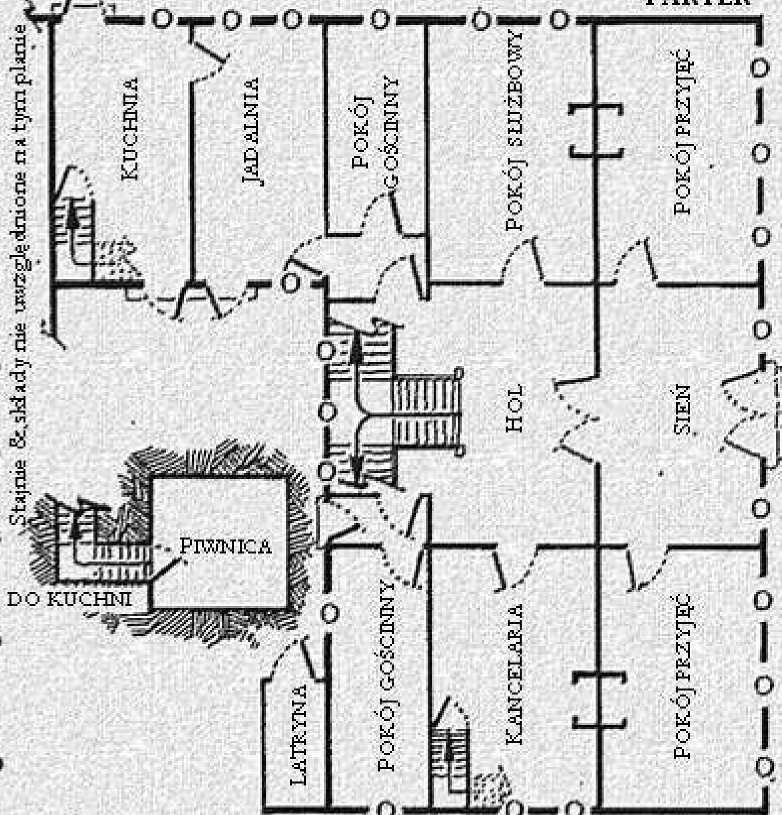
Żeby pacjent został przyjęty, potrzebne są złożone pod przysięgą opinie dwóch lekarzy. W przypadku pacjentów biednych, których nie stać na medyka, Siostra Margaret zapewnia jeden podpis, a Siostra Marie drugi. Raz przyjęty, pacjent zostaje pod opieką przytułku do chwili, gdy zostanie widocznie wyleczony (co zdarza się rzadko), do śmierci lub dopóki jego rodzina - jeśli jakąś ma - nie zdecyduje inaczej.

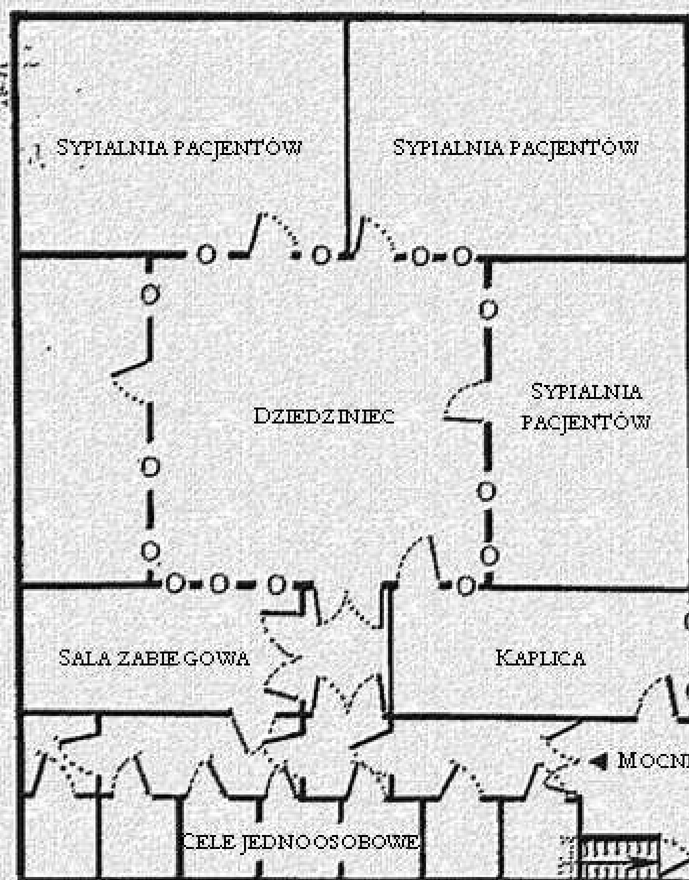
Hospicjum jest teoretycznie żeńskim klasztorem Shallyi, wobec czego odwiedzający muszą przestrzegać pewnych, obowiązujących w nim praw. Broń, pancerze, zbroje i magiczne przedmioty (z wyjątkiem tych, które zademonstrują przynajmniej jedną właściwość leczniczą) trzeba zamknąć pod kluczem na czas całej wizyty. Na terenie hospicjum nie dopuszcza się użycia siły. Goście muszą wykonywać prośby obsługi. Pogwałcenie tych zasad - lub jakichkolwiek ogólnie przyjętych zasad gościnności - kończy się natychmiastową prośbą o opuszczenie terenu przytułku. Poważne pogwałcenie może doprowadzić do sprowadzenia na przestępcę gniewu Shallyi - leczenie (włącznie z magicznym) przestaje działać, a bohater otrzymuje modyfikator -20% do wszystkich testów **ODP** przeciw chorobom. Te efekty trwają do chwili, gdy przestępca nie upokorzy się w świątyni Shallyi i nie wypełni naznaczonej przez jednego z kapłanów pokuty.

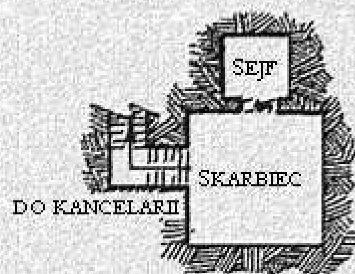
Siostry z Zakonu Shallyi poświęcały swe życie leczeniu i opiece nad potrzebującymi. Niektóre z nich powędrowały w świat, by wypełniać swą misję w każdym miejscu i czasie, wielu służyło chorym w miejskich szpitalach, a jeszcze inne postanowiły się oddać pracy w hospicjach. Te przybytki stały otworem przed nieuleczalnie chorymi, umierającymi, porzuconymi na łaskę losu. A Wielkie Hospicjum we Frederheim, trzydzieści kilometrów od Altdorfu, było tym miejscem, do którego przywożono obłąkanych. W przeszłości ten klasztor był domem dwóch Imperatorów, pięciu generałów, siedmiu potomków rodzin Elektorskich, najrozmaitszych poetów i niezliczonych zwykłych obywateli. Obłęd jest przypadłością, która może dotknąć każdego i od Sióstr wymagano, by każdego pacjenta otaczały równie staranną opieką.

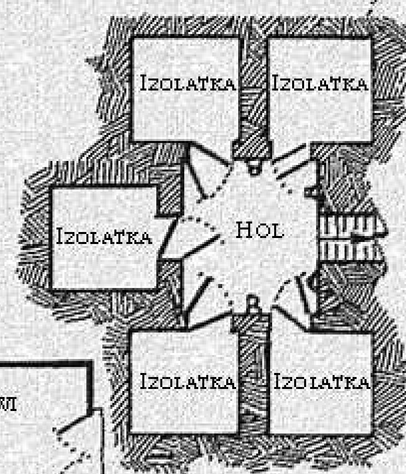

0 3 6 12 18 METRY
LAS
OGRODY
WROTA
WYSOKI MUR
OGRODY
WROTA
PLAN OGÓLNY
WYSOKI MUR
WIELKIE HOSPICJUM
WARZYWNIK
DOM DLA GOŚCI
STAJNE & SKŁADY
DZIEDZINIEC
BUDYNEK PERSONELU
KLOMB
BUDYNEK PACJENTÓW
LATRYNA
DOM DLA GOŚCI
0 3 6 9 12 METRY


Budynek personelu
- piętro
Sypialnia siostry przełożonej
Gabinet
Mała sypialnia
Balkon nad holem
Biblioteka
Duża sypialnia
Stajnie & składy nie uwzględnione na tym planie


Budynek personelu
- parter
Kuchnia
Jadalnia
Pokój gościnny
Pokój służbowy
Pokój przyjęć
Hol
Sień
Piwnica
Do kuchni
Latryna
Pokój gościnny
Kancelaria
Pokój przyjęć


Budynek pacjentów
Sypialnia pacjentów
Sypialnia pacjentów
Dziedziniec
Sypialnia pacjentów
Sala zabiegowa
Kaplica
Mocne drzwi
Cele jednoosobowe


Sejf
Skarbiec
Do kancelarii
0 1.5 3 6 9 metry


Podziemia budynku pacjentów
Izolatka
Izolatka
Izolatka
Hol
Izolatka
Izolatka

WIELKA KAPŁANKA MARGARET VON ACHENDORF

Są szczęśliwi, że odbieramy im kłopotliwych krewnych, ale wydają się nie rozumieć, że ich utrzymanie kosztuje.
Tylko dlatego, że jesteśmy kapłankami, wydaje się im, że wszystko, co jest nam potrzebne otrzymamy dzięki cudom.
- ulubione powodzenie

Margaret jest starszą, szczupłą kobietą o przenikającym spojrzeniu niebieskich oczu. Mimo wieku jest żywą osobą, o praktycznym i światowym usposobieniu. Jej głównymi celami są utrzymanie hospicjum, zbieranie datków i zmniejszenia kosztów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
35	37	30	40	45	55	50	55
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	3	4	3	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: chirurgia; czynienie cudów; czytanie/pisanie; etykieta; historia; krasomówstwo; sekretny język (klasyczny); teologia; leczenie ran; leczenie chorób; medytacja; odporność na choroby; rozpoznawanie ożywieńców; wiedza o demonach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zielarstwo

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: kostur

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini; narzędzia medyczne; kostur

SIOSTRA CLEMENTINE CLAUSEWITZ

Mam nadzieję, że wyjdzie im to na zdrowie.
Tak trudno powiedzieć, co może im pomóc.
- ulubione powiedzenie

Clementine jest niespełna trzydziestoletnią kobietą, o przeciętnej budowie i jasnych, prostych włosach. Jest marzycielką, optymistką i osobą bardzo uczuciową. Wiedzie proste i skromne życie, całą energię wkładając w opiekę nad pacjentami.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
37	35	30	40	45	43	45	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	3	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; historia; krasomówstwo; sekretny język (klasyczny); teologia; leczenie ran

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini

SIOSTRA MARIE DUVALIER

Umysł to skomplikowany narząd - bardziej zawiły niż najwymyślniejszy zegar gnomów. Nie wiemy nawet jak można go zepsuć, więc minie jeszcze wiele czasu, zanim zrozumiemy jak go naprawić.
- ulubione powiedzenie

Gruba, energiczna kobieta w średnim wieku, o długich szarych włosach i błękitnych oczach. Lekki bretoński akcent zdradza jej pochodzenie. Jest uprzejma, cierpliwa i pomocna.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
27	32	40	40	55	66	50	45
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: chirurgia; czytanie/pisanie; historia; krasomówstwo; sekretny język (klasyczny); teologia; leczenie ran

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: kostur

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini; narzędzia medyczne; kostur

SIOSTRA ANNA-LISE LEVERKSTE

Czy to zadziała? Skąd mogę wiedzieć?
Skąd mogę wiedzieć czy coś zadziała, jeśli nie mogę nic przetestować?
- ulubione powiedzenie

Trzydziestoletnia, wysoka i szczupła kobieta, zawsze nosi białe rękawiczki. Anna-Lise jest żywą, pracowitą i nietowarzyską osobą. W pracy kieruje się dobrem pacjentów, a wolny czas przeznacza na wynajdowanie nowych metod leczenia.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
27	32	40	40	55	66	50	45
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: chemia; chirurgia; czytanie/pisanie; farmacja; hipnoza; historia; język tajemny (druidyczny); krasomówstwo; leczenie chorób; leczenie ran; odporność na trucizny; sekretny język (klasyczny); teologia; rozpoznawanie rośli; zielarstwo

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini; narzędzia medyczne

SIOSTRA ULRIKE MESSNER

Umysł nie jest fizyczny i nie jest chemiczny.
Umysł jest większy niż igły i leki.
- ulubione powiedzenie

Ulrike jest trzydziestoletnią kobietą o przeciętnej budowie i wzroście, charakteryzującą się przenikliwymi niebieskimi oczami. W kontaktach z innymi jest przyjacielska, rozmowna i towarzyska. W wolnym czasie, kiedy nie zajmuje się chorymi pacjentami pracuje nad nowymi bezinwazyjnymi metodami leczenia obłędu.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
28	30	30	30	40	42	43	40
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	7	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności: chemia; czytanie/pisanie; hipnoza; historia; krasomówstwo; leczenie chorób; leczenie ran; sekretny język (klasyczny); piwowarstwo; teologia; szacowanie; wykrywanie istot magicznych

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini

TYPOWA SIOSTRA

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
27	35	30	30	45	33	35	35
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	9	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: czytanie/pisanie; historia; krasomówstwo; sekretny język (klasyczny); teologia; leczenie ran

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: K6 złotych koron; K10 porcji ziół; białe szaty kapłanów Shallyi; brosza z symbolem bogini

TYPOWA DYŻURNA

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
30	30	40	30	35	30	30	30
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	4	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
5	7	-	10	7	-

Umiejętności: leczenie ran; ogłuszenie; rozbrojenie; teologia; uniki; zapasy

Pancerz: kurta skórzana; sztylpy

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: brak

Przedmioty: kurta skórzana i takież sztylpy; srebrna brosza w kształcie gołębia

Erzebet Wegener, pacjentka przytułku

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
55	57	40	40	64	52	50	40
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	4	4	-	4	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
9	12	-	18	13	-

Umiejętności: akrobatyka; celny strzał; charakteryzacja; cichy chód; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - dmuchawka, miotana, parująca, pistolet strzałkowy); sieć; silny cios; śledzenie; ukrywanie się; warzenie trucizn; wspinaczka; wykrywanie pułapek; zacieranie śladów; zastawianie pułapek

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: brak

Dolegliwości: amnezja; demencja; introwertyzm; fobia (w stosunku do obcych); inne dolegliwości - koszmary

Typowy pacjent

Cechy główne:							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha
27	35	30	30	45	33	31	35
Cechy drugorzędne:							
A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	Ramię (100%)	Skrzydło (110%)	Korpus (150%)	Noga (110%)	Ogon (75%)
6	9	-	13	9	-

Umiejętności: *25% szans na:* bardzo krzepki; bardzo odporny; bardzo szybki; czytanie/pisanie; gadaninę; geniusz arytmetyczny; jeździectwo; powożenie; szybki refleks; szczęście; śpiew; tresurę (szczurów, nietoperze, pająków); ucieczkę; ukrywanie się; urok osobisty; warzenie trucizn; wspinaczkę; *5% szans na dowolną inną umiejętność*

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: obszarpana koszula nocna; miska na zupę

Dolegliwości: K4 losowe dolegliwości

Anders Borne

Nie chcę się powtarzać, ale jestem zdrowy.
Nie jestem szalony. Nie powinienem być tutaj.
To potworna pomyłka. Porozmawiaj z siostrami, one powiedzą, że ze mną wszystko w porządku…

- powiedzenie

Niemal czterdziestoletni, szczupły jasnowłosy mężczyzna. Anders jest zazwyczaj cichy i rozsądny, jednak, gdy coś nie idzie po jego myśli staje się bardzo gwałtowny i niebezpieczny. Za wszelką cenę stara się uciec z przytułku.

Hanni Eiferer

Mam zamiar wytępić zło w twej duszy.
Chcesz żebym cię skrzywdziła. mogę ci powiedzieć.
Na środku twego czoła jest oko, które na mnie łypie.
Mówi mi co mam robić. Więc
SIEDŹ SPOKOJNIE. JESTEM W KOŃCU, DO CHOLERY CHIRURGIEM!

- powiedzenie

Hanni jest starą, wiotkiej budowy, niemal siedemdziesięciu letnią kobietą, w drobnej pomarszczonej twarzy osadzone są przenikliwe oczy. Hanni za wszelką cenę chce zniszczyć *złych* uciec i kontynuować *wielką pracę*.

Jurgen Stumpfnase

Muchy. Muchy. Muchy.
To mi tylko zostało.
Ale w musze nie ma zbyt wiele życia.
Znacznie więcej jest w tobie.
Albo w którejś z tych siostrzyczek.
Mniam…

- powiedzenie

Jurgen jest parszywym mężczyzną o podkrążonych oczach w nieokreślonym wieku. Wydaje mu się, że jest wampirem a jedynym marzeniem jest pragnienie wiecznego życia.

Pacjent z sali 21B

Ta ściana to kłamstwo!

- powiedzenie

Pacjent, którego osobowość niemal nie istnieje, ledwie daje sobie radę z nieruchomymi przedmiotami.

Epitafium

Nie lubię dumać nad przeszłością, wracać myślą do szczeniackich lat, kiedy byłem naiwnym głupcem włóczącym się z bandą sobie podobnych po gościńcach całego Imperium. Na pewno nie były to lata zmarnowane, tego nie twierdzę. Wiele się wówczas nauczyłem o ludziach, życiu i w ogóle, choć była to gorzka nauka. Zrobiła ze mnie tego, kim dzisiaj jestem i dała mi to, co obecnie posiadam. Zdziwilibyście się wiedząc, jak dużo tego jest.

Więc nie żałuję minionych lat. Powtarzam jednak: rozpamiętuję stare dzieje wyjątkowo niechętnie. Podobno wraz z upływem czasu przeszłość zaciera się, traci swe ostre, bolesne kontury. Może. Moje wspomnienia jeszcze się tak nie stępiły.

Dlatego potrząsnąłem głową, starając się przegnać natrętne obrazy z dawnych lat. Przy okazji strąciłem z kapelusza kilkanaście kropel. Mżyło od chwili, kiedy zjawiliśmy się na cmentarzu. Taki właśnie urok ma wiosna w Suddenlandzie. Deszcz, mgły od świtu do zmierzchu, brudne niebo. Senność. No i cholerne przeziębienie.

Smarknąłem w palce, wytarłem je w spodnie i któryś raz z rzędu rozejrzałem się po twarzach stojących wokoło ludzi. Rodzina zmarłego, wcale liczna, jacyś przyjaciele domu, plus nasza osobliwa trójka. Elf, krasnolud i ja, w tej chwili zapewne najbogatszy człowiek w okolicy. Staliśmy ramię w ramię, jak niegdyś. Czwarty członek naszej starej drużyny zajmował dębową trumnę. Rzec by można: spotkanie po latach. Ile to już będzie? Poszukałem w pamięci dat. Elf dołączył do nas w AS2477. Rozstaliśmy się z nim i krasnoludem jakieś… zaraz, zaraz, dwadzieścia lat temu! Świadomość własnego wieku pogorszyła mi i tak już nienajlepszy humor. Kiedy nadejdzie moja kolej na bycie główną atrakcją podobnego przedstawienia?

Wzdrygnąłem się i odmówiłem w myślach krótką modlitwę do mego nowego boga. To pomagało skupić się na przyjemniejszych stronach żywota, docenić ile się ma i ile jeszcze można zdobyć. Samopoczucie od razu mi się polepszyło.

Dół, w którym miała być złożona trumna, napełniał się powoli wodą. Obok, wielce przejęty swoją rolą, młody kapłan Morra wygłaszał piskliwym głosem tradycyjną formułę pożegnalną.

- … i otwórz szeroko Ostatnią Bramę przed strudzonym wędrowcem, który stanął u progu Twego

królestwa. Panie Śmierci, zważ czyny tego męża i wyznacz należne mu miejsce w krainie przodków... - młodzieniec odziany w czarny, wełniany habit, z wyszywanym srebrną nicią znakiem Wrót na piersi, rozłożył szeroko ręce, jakby chciał zebrać w dłonie coraz silniej zacinający deszcz. Wydawało mi się, że daleko za zabudowaniami osady mignęła błyskawica, rozświetlając szybko puchnące, mroczne chmury. Zbliżały się w naszym kierunku.
- Klepsydra się przesypała - kontynuował kapłan. Biedak za wszelką cenę starał się ignorować deszcz, który psuł mu cały, zapewne ćwiczony przed lustrem, efekt. - Czas Waltera Brauera nadszedł. Jednak pozostawił on po sobie wyraźny ślad w naszej pamięci, a jego krew zachowała kontynuację w licznym potomstwie, dzieciach i wnukach.
Stłumiłem ziewnięcie. Z nosa przestało cieknąć, dla odmiany poczułem w nim narastające kręcenie. Obawiałem się, że za moment kichnę donośnie, ściągając na siebie gniewne spojrzenia rodziny zmarłego. Na ich twarzach rysował się niekłamany żal: kobiety miały zaczerwienione oczy, mężczyźni zaciśnięte usta. Na chwilę wypełniła mnie zazdrość. Oto Walter miał kogoś, kto odwiedzi jego grób, kto będzie nosił jego nazwisko, wspomni go z westchnieniem. Jest to jakaś forma nieśmiertelności. A ja dotychczas nie przywiązywałem do niej należytej wagi...
Brzemienne deszczem niebiosa zagrzmiały nad naszymi głowami. Przegnałem głupie myśli o przemijaniu. Drogi Walter Brauer był trupem, a ja zdecydowanie i na pewno wciąż żyłem. To on powinien mi zazdrościć. Na przykład tego, że mogłem gapić się na ładniutką dziewczynę naprzeciwko, chyba jedną z jego najmłodszych córek (bo chyba nie wnuczek?!). Ślicznotka, może koło siedemnastu lat, wypukła tam gdzie należy, z dużymi brązowymi oczami, bez czepka na kasztanowych włosach, a więc jeszcze niezamężna. Taka uroda marnowała się na prowincji. Mężczyzna mojego formatu, z koneksjami w najlepszej dzielnicy Nuln, mógłby właściwie pokierować jej przyszłością. Tu, w Staig (jeden Sigmar wie, czy ta dziura to małe miasteczko, czy tylko większa wioska) mogła tylko rodzić kolejne bachory i przedwcześnie się postarzeć.
Dziewczyna chyba poczuła, że jest obserwowana, bo spojrzała w moją stronę. Postarałem się zaprezentować swój najlepszy współczujący uśmiech, odpowiednio stonowany, w końcu grzebali jej ojca. Szybko spuściła wzrok.
Kapłan wreszcie skończył, a ja byłem gotów nagrodzić ten fakt oklaskami. Morryta rozejrzał się po zebranych, jakby oceniał wrażenie, jakie odniosła celebra. Najwyraźniej ukontentowany, zamaszyście naznaczył jeszcze trumnę biała kredą i dopełnił rytuału, uwalniając skrzeczące czarne ptaszysko ze stojącej obok, w błocie, klatki. Kiedy przemoknięty kruk wzbijał się w ponure niebo, przez głowę przemknęła mi kolejna myśl, zdecydowanie nie na miejscu w tych okolicznościach. Byłem mianowicie ciekaw, czy ptaka przyuczono do tego zadania tak, że później sam wracał do właściciela i był wykorzystywany wielokrotnie? Musiało tak być, nie mogli przecież na każdą okoliczność chwytać wciąż nowych kruków. Ciekawe, czy dałoby się na tym zarobić?
Opuszczono trumnę. Starsze kobiety uderzyły w lament, mężczyźni zaczęli spiesznie zasypywać grób. Wzmógł się wiatr i deszcz. Chmury wreszcie do nas dotarły. Grzmoty niemal pokrywały się z błyskawicami, robiło się groźnie. Kapłan Morra szybko pożegnał najbliższą rodzinę zmarłego, zerknął z ciekawością na elfa (w tej chwili zdecydowałem, że Staig to jednak duża wieś) i oddalił się, starając dostojnie brodzić w błocie. Z niezłym skutkiem. W ślad za nim poszło kilka innych osób. Młoda dziewczyna, na którą zwróciłem uwagę, wraz ze starszą, pewnikiem zamężną siostrą obejmowały matkę - drobną kobietę o poszarzałej twarzy i pustych oczach. Przez chwilę chciałem do nich podejść, coś powiedzieć, tak chyba wypadało, ale zmieniłem zdanie. Będzie jeszcze ku temu okazja. Byłem wystarczająco przemoknięty i zziębnięty. Poprawiłem wilgotny, zimny kołnierz peleryny i spojrzałem na stojącego tuż obok krasnoluda. Snorii wyciskał wodę z niegdyś czarnej brody. Kiwnął mi głową. Wcześniej zamieniliśmy tylko kilka słów, warto było pogadać w cztery oczy.
- Głodnyś? - spytał pierwszy. Przytaknąłem. Zaproszono nas co prawda na wieczorną stypę, ale do zmroku pozostało jeszcze trochę czasu. Choć niebo sugerowało coś innego, było dopiero wczesne popołudnie. Lubiłem mieć pełny żołądek, a nie spodziewałem się, żeby stypa Brauerów była wystawna. Przekąska była więc dobrym pomysłem.
- Ja stawiam - powiedziałem, kuląc się odruchowo przy kolejnym grzmocie.
Krasnolud tylko się uśmiechnął i, nie zwlekając, ruszył w stronę osady. Miałem już podążyć za nim, ale po chwili wahania odwróciłem się do elfa, który nie drgnął od początku pogrzebu. Teraz także stał sztywno, okryty długim płaszczem z kapturem, z jakimś napięciem wpatrzony w rosnącą mogiłę. Na nieruchomej, pociągłej twarzy elfa, tak bladej, że niemal lśniącej, nie odcisnął się żaden ślad czasu, jaki dzielił nas od ostatniego spotkania przed laty. Kiedyś zawsze czułem się przy nim nieswojo. Nic się nie zmieniło.
- Taelu Felisinie, przyłączysz się do nas? - spytałem. Zwracając się do ostrouchego, należało zawsze użyć jego pełnego imienia (no, może wyłączywszy okoliczności walki), inaczej elf po prostu cię ignorował.
- Wspomnimy Waltera przy kielichu wina - dodałem. Zamrugał. Naprawdę wydawał się być myślami gdzieś daleko. A może dawno? Spojrzał na mnie jakbym był natrętnie ujadającym kundlem, tak przynajmniej to odebrałem.
- Rupercie Rimmer, zjawiłem się tu, by oddać cześć zmarłemu towarzyszowi i może kiedyś odwiedzę także twój grób - odpowiedział śpiewnym głosem, wyraźnie akcentując ostatnie słowa. - Chcesz sycić pragnienie i głód, gdy ledwie dopełniono obrzędów pożegnalnych? - spytał beznamiętnie.
Stłumiłem przekleństwo. Nienawidziłem przeklętego tonu elfa, jego gładkiej buźki i wydumanych mądrości nie wartych złamanego szylinga. Drań irytował mnie całym sobą.
- Czyli nie? - warknąłem. Wściekły, ślizgając się w błocie i lawirując między rosnącymi kałużami, ruszyłem w kierunku cmentarnej bramy. Lało już jak z cebra. Krasnolud znikał właśnie za wysoką, zadbaną palisadą Staig. Burza na dobre objęła niebo nad nami, poganiając grabarzy i ostatnich żałobników. Miałem szczerą nadzieję, że elfa trafi grom albo inna cholera i zabije na miejscu. Naprawdę nie wiedziałem, dlaczego przed laty Walter uparł się, by uratować tego nieludzia przed pewną śmiercią z rąk wściekłej tłuszczy. Należało mu się. Jeszcze jak!

* * *

Odłamałem z krawędzi spękanego, wypaczonego blatu kolejną drzazgę i wróciłem do dłubania w zębach. Niewielki karczemny stół, przy którym siedzieliśmy z krasnoludem, zawalały cynowe talerze z obgryzionymi kośćmi kurczęcia, ogryzkami warzyw i kruszynami chleba. W nieustanny łomot deszczu o dach wtrącały się grzmoty. Szalejąca od dobrej godziny burza, wśród wielu miejscowych wzbudzająca zabobonny lęk, zagnała ludzi do domostw i opustoszyła karczmę. Nasza dwójka nie reagowała na odgłosy wściekłego żywiołu. Gospodarz był jeszcze bardziej zaprawiony, a

może po prostu przygłuchy. Drzemał smacznie przy szynkwasie, wsparty plecami o beczkę z kiszoną kapustą. Do otwartej gęby spływały mu powoli smarki z nosa. Nie mogłem oderwać wzorku od tego widowiska.
Karczma nie miała szyldu. Była jedynym przyzwoitym miejscem do nocowania z dwóch tego typu przybytków w Staig. Wziąłem tu pokój - ciasną, ale stosunkowo czystą izbę na piętrze, czy raczej poddaszu. Przy bagażach cały czas warował mój sługa, Johann. Nie przywiozłem ze sobą wielu dóbr, ale same ubrania mogły być w tej osadzie bardzo łakomym kąskiem. Poza tym ktoś musiał uważać, żeby nie przemokły. Nie ufałem szczelności dachu tej gospody.
Oderwałem wzrok od chrapiącego bezwstydnie karczmarza i z westchnieniem popuściłem pasa. Trochę sobie pofolgowaliśmy z jadłem. W perspektywie wieczornej stypy miałem zamiar tylko odrobinkę zaimponować krasnoludowi zasobnością swej kabzy. Tutejsze ceny okazały się jednak tak przystępne, że przełamałem wrodzone skąpstwo i obficie sypnąłem srebrem. Objedliśmy się.
Snorii wychylił kolejny kufel piwa, za które płaciłem, i starannie wytarł rękawem wąsy. Nigdy nie widziałem, żeby przy stole czkał czy pierdział. Nigdy zupa czy piwo nie kapało mu z brody. Co z niego za krasnolud?
- I ja dostałem list - odpowiedział mi wreszcie na pytanie, które zadałem pół kufla wcześniej. - Brauer musiał go wysłać przynajmniej miesiąc temu. Szczęście, żem akurat był w Karaku. I że pismo gdzieś po drodze nie przepadło. Ale że i elf tu się zjawił? Zdumiało mnie to. Mimo wszystko.
Kiwnąłem głową. Wyglądało na to, że Walter z jakiegoś powodu uparł się zebrać tu całą naszą trójkę. Po tylu latach... Mnie i krasnoludowi napisał, ze jest ciężko chory i błaga o przybycie, nim będzie za późno. Ja dotarłem na miejsce wczoraj, krasnolud dzień wcześniej, parę godzin po śmierci Brauera. A więc obaj spóźniliśmy się. Co do elfa...
- Powiedziano mi, że Feliesin był tu pierwszy. Myślę, że zdążył jeszcze porozmawiać z Walterem - stwierdziłem.
- Zagadnę o to na stypie. Elf raczej nam nie zdradzi o co chodzi. Dziś na pogrzebie wydawał się wyjątkowo... - szukałem odpowiedniego słowa. Nie znalazłem. - Powiedzmy zmartwiony. To raczej do niego niepodobne. Zawsze miał do wszystkiego taki dystans...
- Zmartwiony? A może zadufany, hę? - zarechotał krasnolud. - Nie cierpię go, tak jak ty Rupercie, ale musisz przyznać, że z Brauerem on był najsilniej związany.
Wzruszyłem ramionami. Elf zaszczycił nas swą obecnością na pogrzebie pewnie rzeczywiście tylko dlatego, że był winny Walterowi życie. Z tego samego powodu wędrował też z nami przed laty. Chciał spłacić dług. W końcu, po czterech latach wędrówki, udało mu się. Albo po prostu stwierdził, że to wystarczy. Odszedł. Potem odłączył się od nas krasnolud. Ja z Brauerem jeszcze przez rok włóczyliśmy się na południu Rzeszy. Zżyliśmy się. Doszło nawet do tego, że wołaliśmy na siebie zdrobniale: Walti i Ru. Ru i Walti. Niech mnie Chaos weźmie - wciąż nie mogłem uwierzyć, ze to było dwadzieścia lat temu! Dwadzieścia lat!
- To Brauer spajał naszą kompanię. Był mężnym i rozumnym mężem - stwierdził krasnolud napełniając nam kufle i z powagą wznosząc swój. - Jeszcze raz za jego zdrowie!
- Może - cmoknąłem, gdy wypiliśmy. - Odwagi nikt mu nie odmawiał. Ale życie mógł sobie lepiej poukładać. Zobacz, jak skończył. Przyznasz chyba, że Staig to zabita deskami dziura?
Snorii wzruszył ramionami zaglądając do dzbana. - Może tego chciał, Rupercie? Może było mu tu dobrze, hę? - odstawił naczynie i zerknął na chrapiącego karczmarza. - Hola, człowieku! Ocknijże się i przynieś nam jeszcze jeden garniec!
Skrzywiłem się na to, ale zmilczałem. Niepotrzebnie obiecałem na początku, że wszystko idzie na mój rachunek. Piwo nie było tu drogie, ale kto mi powie, ile ten opój jest w stanie go wyżłopać?
- A pamiętasz, jak się wykaraskaliśmy z tej kabały w Bögenhafen? - zagadnął Snorii. - Kiedy zaklinowałem się w kanałach z parszywymi szczurami na karku i Walter...
- Musimy mówić o dawnych czasach? - przerwałem mu trochę za ostro. - Było, minęło. Wracając do elfa i naszego tu przybycia, co masz teraz zamiar zrobić, Snorii? Może sprawa, dla której nas tu Walter sprowadził nie umarła razem z nim? Mam przeczucie, że długouchego coś gryzło. Załóżmy, że miało to związek z ich rozmową. Chciałbym się bardzo dowiedzieć w czym rzecz. Czy przypadkiem coś nie przejdzie nam koło nosa, rozumiesz?
Krasnolud zaczął tarmosić brodę. Myślał. Przydreptał do nas ziewający straszliwie karczmarz z garncem ociekającym piwem. Nalał i spytał, czy może uczynić dla nas coś jeszcze. Kazałem mu zabrać ze stołu kości i zmienić świecę na stole. Ogarek strasznie kopcił.
Kiedy Snorii bez odpowiedzi przywarł do pełnego kufla, zadumałem się. Może Walter chciał nam coś osobiście ofiarować? Jakąś pamiątkę? Skarb? Nie, raczej zostawiłby go dzieciom...
- O elfa nie dbam - powiedział nagle Snorii odstawiając z hałasem naczynie. - Zresztą i tak go nie przejrzymy. Zawsze wyglądał jak nawiedzony, parszywe nasienie. Tak mi się widzi, że dla tych długowiecznych darmozjadów śmierć to rzecz raczej trudna do przełknięcia, rozumiesz? Na pogrzebie elf wyobraził sobie swój własny marny koniec i dlatego humor mu skisł. Mnie zresztą też przy tym zawodzeniu klechy się przykrzyło. A ty jak zwykle wyciągasz zbyt daleko idące wnioski. Brauer chciał się pewnie pożegnać - znów łyknął piwa. - Ten rytuał pogrzebowy... Wciąż nie mogę zrozumieć, czemu nie palicie swych zmarłych, skazując ich na gnicie i pożarcie przez robactwo...
Roześmiałem się. Snorii nic się nie zmienił. Po kilku piwach zaczynał filozofować. Jak większość krasnoludów, wciąż wszystkim i wszędzie stawiał za niedościgły wzór kanony własnej podupadłej rasy, wcale przecież nie lepszej od elfów. To do ludzi należała przyszłość świata. Do ambitnych ludzi.
Na zewnątrz jakby uspokoiło się, deszcz zelżał. Gospodarz wraz ze służebną dziewką wziął się za rozpalanie przygaszonego paleniska i porządkowanie izby. Pewnie spodziewał się wkrótce liczniejszej klienteli. Przeciągnąłem się, zerkając na zadek pochylonej posługaczki. Snorii dostrzegł to i zacmokał.
- Nic się nie zmieniłeś - stwierdził z uśmiechem. - Pies na baby!
- Trzeba umieć czerpać z życia przyjemność - odparłem. - A przyjemności i spokój mogą zapewnić tylko pieniądze.
- Taaa - mruknął. - Nie musisz tego tak podkreślać. Zauważyłem, że ci się powiodło. Sakiewka wypchana i to srebrem, pachołek na zawołanie, konie jak się patrzy. Brakuje tylko karocy!
- Prawda, nie narzekam - powiedziałem z przekąsem. - Po naszej wagabundzie poszedłem po rozum do głowy. Osiadłem w Nuln i postanowiłem się dorobić. Zainwestowałem. Zajmuję się pośrednictwem w handlu. Jestem też właścicielem niewielkiego lombardu, zatrudniam kilka osób. Moje nazwisko już coś znaczy w mieście - Przesadzałem, ale niewiele. - Mam już swoje lata, Snorii - dodałem. - Jestem niewiele młodszy od Walter i nie chcę umrzeć w nieheblowanej trumnie, złożonej w wilgotnym dole w takim miejscu jak to. - Chyba pod wpływem pogrzebu i

myśli, które mnie tam dopadły, opowiedziałem krasnoludowi w kilku zdaniach o długiej i bolesnej drodze do własnego interesu. Przemilczałem co wstydliwsze rzeczy i konieczne kompromisy ze swoim sumieniem, na które w dzisiejszych czasach człowiek ambitny musi się niestety decydować. Nie dodałem też nic o swojej nowej religii. Tego Snorii na pewno by nie zrozumiał.

- Nie walczę już ze światem - podsumowałem wreszcie nieco przydługi monolog. - Dopasowałem się do niego. I uwierz mi, nie narzekam.

- Wcale nieźle, Herr Rimmer, wcale nieźle! - powiedział po dobrej chwili krasnolud. Moja przemowa chyba go trochę zaskoczyła. Już jej żałowałem. Odszukałem drzazgę i wróciłem do dłubania w zębach. Wypiliśmy moje zdrowie, potem jego. Zagadnięty, Snorii bąknął parę słów o sobie. Nie miał się specjalnie czym chwalić.

- Zaopatruję twierdzę - powiedział lakonicznie. - Czasami przy piwie wspominam naszą młodość. Hoduję brzuch, myślę o konkurach i ożenku, a u nas to bardzo poważna sprawa. Chyba już do tego dojrzałem. Czas płynie powoli - uśmiechnął się. W górnej szczęce miał wstawiony srebrny ząb, nie zauważyłem tego wcześniej. - Myślałeś o rodzinie, Rupert? Żona, dzieci? U was to wszystko jest łatwiejsze.

- Mam kobiety, kiedy tego chcę - odrzekłem. - Często, ale krótko. Wystarcza.

Ogień zaczął wesoło buzować w palenisku. Przechodząca obok służebna obdarzyła mnie zachęcającym uśmiechem. Widać wachlarz usług w karczmach Staig był zbliżony do tego z Nuln. Snorii się zamyślił i ja na moment także odpłynąłem gdzieś myślami. Przez dłuższą chwilę milczeliśmy, widać tematy do rozmowy skończyły się. Dwadzieścia lat to jednak przepaść. Niegdyś, choć z konieczności, polegaliśmy jeden na drugim, teraz byliśmy już innymi osobami. Ja przytyłem kilka kamieni, wyłysiałem. Krasnolud miał chyba problemy ze wzrokiem, mrużył oczy. Zmieniliśmy się. Czy teraz zaryzykowałbym dla niego zdrowiem, o życiu nie wspominając? Wątpiłem. Póki co płaciłem za jego piwo.

Cisza przedłużała się i zaczynała być coraz bardziej krępująca. Dopiłem swój trunek i wstałem.

- Zobaczymy się na stypie - kiwnąłem krasnoludowi.

- Oczywista! Po zmroku, prawda? - pożegnał mnie wznosząc kufel. - Przyjdę.

Wdrapałem się powoli na piętro po niemiłosiernie skrzypiących schodach i w półmroku odszukałem drzwi do swojego pokoju. Nędzne deski ledwo trzymały się na skórzanych zawiasach. Wewnątrz, za progiem, drzemał na siedząco Johann, mój sługa. Chłopak miał może piętnaście lat, był rozgarnięty i umiał przywalić pałką, ale musiałem jeszcze wyplenić z niego lenistwo. Obudziłem go czubkiem buta.

- Słuchaj, wałkoniu - powiedziałem groźnie, gdy zerwał się z podłogi i wyprostował mrugając. - Za jakiś czas idę na stypę. Zadbaj zaraz o balię ciepłej wody i świeże ubranie z bagażu. Może ten czarny kubrak przeszywany srebrną nicią. Potem doglądnij koni i zjedz coś. Masz tu na wszystko całego szylinga.

- Tak panie, już lecę! - chwycił za klamkę.

- Czekaj! Znajdź też jakąś dziewkę, która nada się na łaziebną, rozumiesz? Na dole kręci się taka jedna. Może będzie chciała zarobić srebrnika albo dwa.

Wyszczerzył się i przytaknął. Znał moje upodobania.

- No, to idź już - zacząłem rozpinać kaftan, wracając myślami do młodej córki Waltera. Nieżyjący kompan nie wybaczyłby mi natury tych myśli. Może na stypie będę miał okazję zamienić z nią słowo? Tymczasem kąpiel w towarzystwie chętnej dziewki pozwoli mi się odprężyć i jednocześnie oddać cześć Panu Przyjemności. Może jednak nie będę żałował przyjazdu tutaj?

* * *

Jak się spodziewałem, uczta na cześć zmarłego nie zachwyciła wystawnością. Na trzech niewielkich stołach ustawionych w podkowę było (jak z kolei oczekiwał Snorii) trochę trunków, ale na zakąskach już zbywało. Tu i ówdzie rozstawiono trochę chleba, sera i kiełbas, puszczono w obieg gar z kapuśniakiem. Jak na kilkunastoosobowe zgromadzenie w izbie było cicho, nieliczne słowa wymieniano półgębkiem. Rozwodniony alkohol powoli uderzał do głów. Rodzina i znajomi zmarłego zajmowali się na razie jedzeniem i wzdychaniem. Ktoś niemrawo wzniósł toast za Waltera. Kobiety co chwila chlipały albo przynosiły coś z izby kuchennej. Zacząłem żałować, że tu jestem. Dla zabicia czasu przyjrzałem się bliżej miejscu, w którym zdecydował się żyć i umrzeć Waltera.

Dom Brauerów miał dużą sień i kilka izb, do tego poddasze. Na ścianach wisiało trochę skór, dostrzegłem też wypłowiały gobelin, pewnie jakiś stary łup Waltera. Pomieszczenia były czyste i przytulne, na stołach stały woskowe, nie łojowe świece. Nie był to biedny dom, ale i nie bogaty. Ciekawe, czy Brauer sam go wybudował? A może trafił tu zupełnie przypadkiem i pojął za żonę dziewkę ze sporym wianem? To drugie bardziej pasowało do Waltera, którego kiedyś znałem.

Elf oczywiście nie przyszedł, zaś krasnolud spóźniał się, co wywołało moje zdziwienie. Posadzono mnie na ławie u końca jednego ze stołów, z dala od wdowy i dzieci zmarłego, za to w pobliżu jakiegoś śliniącego się dziadygi, który sięgając trzęsącymi się rękoma po kolejne naczynia, przesuwał się powoli w moim kierunku. Po wysiorbaniu zupy przysnął mi na ramieniu. Szturchając go, zacząłem się zastanawiać, czy w Staig nie panuje jakaś klątwa senności. Mój karczmarz, sługa, teraz ten staruch. Prześladowali mnie niewyspani ludzie.

Moje kuksańce oczywiście nie obudziły starego. Kiedy stuknął głową o blat stołu i nie otworzył oczu, zastanowiłem się, czy aby nie umarł. Ktoś musiał zauważyć moją minę, bo obok nagle wyrosła dziewczyna, ta sama, na którą zwróciłem uwagę na cmentarzu. Wcześniej nie odstępowała matki. Sama jednak nie płakała. Ten wieczór może jeszcze nie był całkowicie stracony…

- Dziadku, czas położyć się na przypiecku - poprosiła starego słodkim głosem. Pachniała równie rozkosznie i w dodatku znała chyba czary: staruszek pod wpływem jej głosu, a może dotyku, otworzył oczy i uśmiechnął się bezzębnie.

- Pomogę panience - zaoferowałem się i razem wytaszczyliśmy dziadygę do sąsiedniej izby. Nie była to kuchnia, ale komora sypialna. Tu także był piec z przygotowanym na nim miejscem do spania, a do tego duże, proste łoże i skrzynia na ubrania. Drugie drzwi prowadziły do kolejnego pomieszczenia. Na ścianie wisiała dobrze utrzymana, wyczyszczona broń: włócznie, tarcza i miecz.

Dziadek, okryty wytartym kolorowym pledem, zwinął się na przypiecku w kłębek i z miną szczęśliwego idioty ponownie opuścił jawę. Takich lepiej zawczasu dobijać - pomyślałem.

Dziewczyna podziękowała mi i chciała wracać do stołu.

- Panienka jest córką Waltera, prawda? - zatrzymałem ją.

Kiwnęła głową.

- Ja zaś nazywam się Rimmer. Rupert Rimmer - skłoniłem się dwornie. - Do usług.

- Mnie panie wołają Greta, z domu Brauer - powiedziała nieco zmieszana. Zerknęła za siebie i jakby z wahaniem kontynuowała - Wiem, że niegdyś tułaliście się panie z mym ojcem…

- Tułaliśmy? To chyba złe słowo. Szukaliśmy przygód, walczyliśmy z Chaosem, który chce pochłonąć świat - Przybrałem poważny wyraz twarzy. - Było nas kiedyś czterech, w tym dwóch nieludzi, elf i krasnolud. Widziałaś ich pewnie na pogrzebie. Później przemierzaliśmy gościńce już tylko we dwóch, z twym ojcem. Stare dzieje... A ja nie jestem żadnym panem, dorastałem w podobnej wiosce - kłamałem jak z nut.
- Nieludzie nie przyszli na stypę. Wiecie dlaczego? - spytała poprawiając staremu pled. Przestało jej się śpieszyć do jadalni. Dziadek zaczął mamrotać coś przez sen.
- Bo to nieludzie właśnie. Nikt nie wie, co zrobią, co powiedzą. To dziwolągi. A cóż? - spytałem. - Chciałaś pewnie ponownie zobaczyć elfa? To dziwadło.
- Nie panie - zaprzeczyła smutno. - Co mi po nim? Myślałam, że elfy to czarodzieje, i że ten uzdrowi mego ojca. Nie uzdrowił, zostawił go Morrowi. Wcale mi nie brak nieludziów.
- Nieludzi - poprawiłem machinalnie - Więc Felisin, ten elf, był u was jeszcze przed śmiercią Waltera?
- Tak panie, rankiem. Wieczorem ojciec już nie żył - westchnęła. Wzdychała też ślicznie.
- Wiesz może, o czym rozmawiali? - spytałem chyba zbyt natarczywie, bo spojrzała się na mnie z uwagą. Z sali jadalnej doleciał nas jakiś żałobny śpiew, któremu towarzyszyło kwilenie piszczałki. Chyba nie zaczną tańcować?
- Nie. Zamknęli się w izbie. Potem elf po prostu wyszedł, nic nie mówiąc - dziewczynie łzy stanęły w oczach. Liczyłem, że się rozbeczy i wówczas będę miał okazję ją przygarnąć, przytulić, ale wzięła się szybko w garść.
- Posłuchaj Greto. Mogę mówić ci po imieniu, prawda?
Skinęła głową, ocierając nos rękawem.
- Wiesz, że twój ojciec uratował mi życie? - starałem się, by mój głos zabrzmiał odpowiednio dramatycznie. - Byliśmy jak bracia. Wiele razem przeszliśmy, odwiedziliśmy magiczne miejsca, widzieliśmy cuda. Opowiadał ci?
- Nie - zawahała się i westchnęła. - Nigdy. Ojciec nie chciał prawić nam o swej młodości. A tyle razy go pytaliśmy.
- Szkoda - cmoknąłem. - Przemierzyliśmy razem cały Wissenland, Averland, dotarliśmy do Sylvanii. Te nazwy coś ci mówią?
Wzruszyła ramionami.
- Byłaś kiedyś w Nuln?
Zaprzeczyła, lekko się czerwieniąc. Świetnie, trochę wstydziła się tej swojej prowincji.
- Powinnaś zobaczyć to miasto. Jest cudowne. Kolorowe, hałaśliwe, tłoczne. Nie chciałabyś kiedyś stąd wyjechać Greto? Zobaczyć świat? Nauczyć się czytać i pisać? Odziewać się w piękne suknie? - zrobiłem krótką pauzę. Jak aktorzy na deskach Elektorskiego Teatru w Nuln.
- Mogę cię stąd zabrać, Greto.
Spojrzała na mnie czujnie i wygładziła machinalnie spódnicę.
- Mnie, panie? - spytała cicho. Śliczna i całkiem bystra. Coraz bardziej mi się podobała.
- Przez pamięć twego ojca - zełgałem. - Jesteś tak do niego podobna... Mam u niego dług i w ten sposób mogę go spłacić. Pomagając jego rodzinie, kształcąc jego dzieci... - Odkryłem chyba u siebie nowy talent, usta same wypowiadały te dyrdymały. Rzadko miałem okazję grać dobrego wujaszka, ale ta zabawa miała swój urok.
- Musimy wracać - powiedziała nagle i ruszyła do jadalni. Zastąpiłem jej drogę i wziąłem za rękę.
- Wybacz mi, Greto - zwiesiłem głowę. - Nie powinienem proponować ci wyjazdu, jestem obcym mężczyzną w wieku twego ojca. Pewnie myślisz... - westchnąłem. - Przepraszam. Zresztą trzeba mieć sporo odwagi, by nagle opuścić dom.
- Jestem już dorosła i mogę robić co chcę! - powiedziała hardo. - Ale przecież matula... Domu trzeba doglądać, pomagać w obejściu... Gdzie mi tam w wielki świat!
- Widzę, żeś dorosła. Rozsądna i troskliwa. Ale pomyśl... - przysunąłem się do niej. To był chyba błąd. Bez słowa wywinęła mi się spod ręki i uciekła na salę. Głupia krowa!
- No, no - usłyszałem za sobą głos. Z tyłu stał oparty o piec Snorii, zerkając z uśmiechem na chrapiącego dziadka. Musiał wejść do izby przez drugie drzwi, od kuchni, a ja go nie usłyszałem. Traciłem na starość czujność?
- Ten sam Rupert co kiedyś. Nieraz dostało nam się przez twoją chuć. Nie przepuścisz nawet dziecku Brauera! - krasnolud splunął w kąt. Nie wiedziałem, czy kpi, czy się obrusza.
- Nie twoja sprawa! - warknąłem. - Długo tu stoisz? Spóźniłeś się na toasty!
Skrzywił się. Chciał coś rzec, spojrzał na mnie a potem przytknął dłonie do pieca. Na sali obok lekko podpitym głosem ktoś wymieniał za co szanował i kochał ślachetnego kuma Brauera.
- Śledziłem elfa - powiedział wreszcie krasnolud. Udało mu się mnie ponownie zaskoczyć. Zamknąłem całkowicie drzwi do głównej izby, odcinając nieco hałas, i oparłem się o nie plecami.
- Ładnie to tak? Elfa?- spytałem.
Wzruszył ramionami.
- Coś mnie podkusiło... Sam nie wiem. Ostrouchy zawsze był taki czujny, a dam głowę, że dziś się nie zorientował! - ściszył głos. - Mieszka w stajni przy bramie, na stryszku jak ty, tylko w gorszych warunkach. Po zmroku wrócił na cmentarz. Siedzi nad mogiłą Brauera. Modli się albo medytuje, nie wiem. Pewnie jest tam do teraz. Znudziło mnie czekanie.
- Elfy! - rzuciłem z irytacją. - Kto je zrozumie?
- Miał przypasaną broń - dodał nagle krasnolud.
- No i co? Wyszedłbyś po zmroku za palisadę bez broni? Nawet jak byś był elfem?
Nie odpowiedział. Snorii wszędzie targał ze sobą swój młot. Twierdził, że jest magiczny. Teraz też go miał, przewieszonego cudacznie przez plecy. Ech, wszystkie krasnoludy są obłąkane na punkcie czającego się dookoła niebezpieczeństwa.
Oderwałem się od drzwi i uchyliłem je.
- Chodź, napijemy się - powiedziałem. - Jutro wypytamy wdowę o ostatnie chwile Waltera. Delikatnie. Może coś wyjaśni.
- Taak. Napijmy się - przytaknął krasnolud. - Opowiemy im kilka naszych przygód? Z Brauerem w roli głównej? Ubarwionych czy zmyślonych?
Rozbawił mnie. Niech mu będzie.
- Zmyślonych, Snorii - powiedziałem. - Są ciekawsze i bardziej odpowiednie na stypę. Nie uważasz?
Wróciliśmy więc do głównej izby i razem złożyliśmy kondolencje wdowie. Wspomnieliśmy przy tym odwagę, mądrość i szlachetność jej męża, popierając to kilkoma przykładami. Jego synowie i sąsiedzi zaczęli wypytywać o szczegóły owych przykładów, chciwi bajek o przygodach i bohaterskich czynach. Wówczas Snorii się rozkręcił. Pomagając sobie kolejnymi kuflami, wtykanymi mu w ręce przez słuchaczy, nie szczędząc gestykulacji, krzyków i obrazowych powarkiwań, zaczął snuć fantastyczną, wyrywkową opowieść o naszych losach. Ja siedziałem cicho obok i tylko potakiwałem w momentach, kiedy jakieś całkowite niedorzeczności w opowiadanej historii wymagały potwierdzenia. Naturalnie zawsze dostarczałem takowego. W celu uwiarygodnienia jakiegoś nonsensu wymyślonego przez krasnoluda pokazałem nawet brzydką bliznę na

ramieniu. Tak naprawdę była to pamiątka po usuwaniu wyjątkowo chybionego tatuażu.
Tego wieczora usłyszałem miedzy innymi, jak przed wieloma laty nasza czwórka poszukiwaczy przygód, szlachetnych awanturników bez skazy, ślubowała sobie wieczną przyjaźń. Jak bohatersko wyrwała z rąk bretońskich porywaczy córkę pewnego szlachcica z Bögenhafen i jak polowaliśmy na smoki w Górach Szarych. Snorii wspomniał też o naszych poszukiwaniach skarbów w starożytnych kurhanach i o pełnej poświęcenia walce z łowcami niewolników w Księstwach Granicznych. Opowiadał i opowiadał, a ja miałem wrażenie, że im więcej krasnolud mówi, tym bardziej jest przekonany o prawdziwości własnych słów. Ja wciąż przytakiwałem, odbierałem poklepywania po ramieniu, łechcące słowa uznania. Uśmiechałem się w duchu widząc, że i Greta dała się ponieść opowieści. Odprężyłem się, wypiłem kilka kubków kończącego się szybko, wątpliwej wartości wina. Zaczęła ogarniać mnie senność.
W pewnej chwili, może pod wpływem jakiegoś zdania Snoriego, głowę wypełniły mi obrazy z innej wersji przeszłości. Tej prawdziwej. Nużącej, monotonnej i ponurej. Nijak nienadającej się na opowieść, bo nieciekawej, czasami wstydliwej, gorszącej, nieraz ohydnej.
Moja młodość to przede wszystkim ból nóg, odciski, rozmokłe trakty, głód i niechęć ludzi wobec takich wagabundów jak my. Niewdzięczne dorywcze prace, drobne kradzieże, rozboje, korumpowanie przedstawicieli prawa, zastraszanie wieśniaków, najmowanie się w charakterze ochroniarzy padalcom i wydrwigroszom, oszołamiające kariery karczemnych wykidajłów albo bezwzględnych reketerów. Pamiętałem nasze kłótnie o nędzne łupy, wzajemne pretensje i oskarżenia z byle powodu. Pamiętałem wilgotny chłód celi, w której przesiedzieliśmy z Waltera dobre dwa miesiące. Za nic. Naprawdę. Kiedy wreszcie trafiliśmy za kraty, to niezasłużenie. Ironia losu…
Jedno było jednak prawdą w słowach krasnoluda. Mięliśmy cholerne szczęście albo, nie wiedzieć czemu, czuwali nad nami bogowie. Ten szalony okres włóczęgi i szukania kłopotów udało się przeżyć całej naszej czwórce. W jednym kawałku. A to spore osiągnięcie, naprawdę. Niewielu awanturnikom tak sprzyjał los. Jeśli nie płacili życiem, to kalectwem, obłędem, lochem. Nie smrodliwym aresztem tylko galerami lub kamieniołomem. U nas zaś przygoda skończyła się na kilku złamaniach i bliznach. Przynajmniej tyle było widać.
Przyznać trzeba, że nigdy nie grzeszyliśmy brawurą, nie broniliśmy straconych spraw. Chociaż raz czy dwa emocje nas ponosiły, zdawaliśmy sobie sprawę, że naiwne przekonanie o konieczności obrony prawdy i sprawiedliwości grozi głupią śmiercią. Prawda, zdarzało się nam działać pod wpływem impulsu, ryzykować życie wszystkich dla jakiejś głupoty i przyznam, że często działo się to z mojego powodu. Ale tak było tylko na samym początku. Wędrówka szybko nas naprostowała.
Opuściłem stypę przed północą. Nie mogłem tam dłużej usiedzieć. Coś zaczęło mnie dusić. Drażniły mnie gesty przyjaźni podchmielonych ludzi, niekończące się gadanie pijanego Snoriego, podziękowania zapłakanej wdowy, nawet uśmiechy zmęczonej Grety. Dziewczyna nie uśmiechała się do mnie, tylko do kogoś, kim nie byłem i być nie chciałem. Miałem dość. Po powrocie do karczmy spytałem Johanna o nasze konie i zadowolony z odpowiedzi ległem na trzeszczącym łóżku. Zasnąłem natychmiast.
Nazajutrz wstałem wcześnie, z pianiem koguta, wypoczęty i z głową wolną do kaca. Katar jakby też ustąpił. Patrząc z okna pokoju na smutne zabudowania osady, nad którymi plątały się szare dymy z kominów, postanowiłem, że jutro stąd wyjadę. Może odwiedzę dziś rodzinę Waltera i spytam wprost, czy aby czegoś dla mnie nie zostawił? Wypadało też pożegnać się z krasnoludem.
Poinformowałem Johanna o moich planach i kazałem mu wszystkiego dopilnować. Potem zszedłem do jadalni. Kręciło się tam kilka osób i nie udało mi się samotnie zająć przyzwoitego stołu. Mlaski i siorbanie naprawdę mogą doprowadzić do szału. Wreszcie podano mi śniadanie, całkiem znośną kaszę okraszoną skwarkami. Ledwo przełknąłem kilka łyżek, kiedy do gospody weszła z koszykiem Greta. Pomimo żałoby i wczorajszej długiej stypy wyglądała cudownie. Zauważyłem, jak wieśniacy wokoło ślinią się na jej widok. Ona tu naprawdę nie pasowała, musiałem zabrać ją do Nuln, pokazać możliwości, jakie daje prawdziwe życie. Musiałem!
Zauważyła mnie i uśmiechnęła się przyjaźnie. Odbierając od karczmarza mrukliwe kondolencje, spakowała sprawunki do kosza i wyszła na zewnątrz, kołysząc biodrami. Czy była świadoma swojego wdzięku i wrażenia, jakie robiła na mężczyznach? Ocierając usta wyszedłem za nią z gospody, mijając w drzwiach jakiegoś rosłego, zarośniętego człowieka.
Dogoniłem dziewczynę kawałek dalej, pośród stada hałaśliwych gęsi przeganianych przez ulicę.
- Zaczekaj, Greto!
Obróciła się podnosząc do oczu rękę. Oślepiało ją wspinające się coraz wyżej słońce, które jednocześnie cudownie rozświetlało jej kasztanowe włosy.
- Czy nie trzeba wam aby w czymś pomóc? - spytałem.
- Twoja matka… Jak sobie teraz poradzicie?
- Teraz zamieszka z nami mój brat z żoną i szwagierką, panie - odpowiedziała uśmiechając się smutno. - Matula tak chce. Będzie nas pięcioro w gospodarstwie, szwagierka też wdowa. Wszyscy robotni. Nie brak nam więc niczego, panie. Dziękuję wam.
- To dobrze Greto, bardzo dobrze - powiedziałem. Pieniędzy i tak bym im nie dał, ale początek rozmowy się chyba udał.
- Wybacz zbytnią może śmiałość, ale jesteś córka mego dawnego druha, więc powiem ci jak własnemu dziecku - kontynuowałem. - Marnujesz się tutaj. Co cię czeka? Wkrótce pewnie wesele z którymś z tych obwiesi spędzających popołudnia nad kuflem piwska. Nie chcesz żyć inaczej, jak dama? Przysyłać matce pieniądze? Srebrne szylingi, a może i korony? A później zabrać ją do miasta, by nie marzła i głodowała na starość? - nęciłem. Prymitywny sposób, ale czasem właśnie taki najlepiej skutkował.
Greta stała przez chwilę bez słowa. Poprawiła koszyk.
- Naprawdę chcecie zabrać mnie do Nuln? - spytała poważnie, wpatrując się we mnie wielkimi, brązowymi oczami.
- Tak. Naprawdę. Przecież wciąż o tym mówię! To nie musi być teraz, zaraz - tłumaczyłem. - Wiem, że teraz musisz być przy matce. Mogę po ciebie wrócić za jakiś czas, znajdę ci miejsce w pensjonacie, może przyuczysz do jakiegoś zawodu. Wszystko zależy od ciebie, rozumiesz?
Nagle dostrzegłem Johanna, który wybiegł przed karczmę i rozglądał się dookoła.
- Panie, ktoś was szuka! - krzyknął zobaczywszy mnie. Spojrzałem na dziewczynę i dotknąłem jej ramienia.
- Wkrótce wyjeżdżam Greto, ale przyjdę się pożegnać. Namyśl się. Pomyśl o przyszłości.
Skinęła mi tylko głową i ruszyła dalej.
Kapłan Vereny rozglądał się ciekawie po pokoju, jakby pierwszy raz widział ciasną karczemną izbę sypialną. Miał ma sobie długą, szarą szatę z kapturem i wysokie, uwalane błotem buty do konnej jazdy. Jego broda

cuchnęła czymś bliżej nieokreślonym. To z nim minąłem się kilka chwil wcześniej w drzwiach gospody. Mężczyzna jedną ręką otaczał opiekuńczo skórzaną torbę na ramieniu, drugą gładził duży symbol sprawiedliwości zwisający mu na łańcuchu z szyi. Zauważyłem, że ma popękane, brudne paznokcie. Z zarośniętej twarzy wyzierały wyłupiaste, przekrwione oczy. Jednym słowem kapłan nie wzbudzał swoją osobą szacunku należytego pełnionej przez niego funkcji. Wyglądał wręcz jak oszust, ale pewnie właśnie dlatego nim nie był.
Wskazałem mu krzesło, a sam zająłem posłanie. Kroki Johanna dudniły na schodach, chłopak pobiegł szukać krasnoluda. Kapłan wyjawił mi cel swoją wizyty. Oględnie.
- A więc Walter powierzył wam, wielebny, swą ostatnia wolę? - spytałem.
- Herr Walter Brauer. Tak. - odparł, chrząknąwszy. Miał silny nietutejszy akcent. W połączeniu z barytonem głosu dawało to ciekawy efekt.
- Chodzi może o jakieś pamiątki? Mapę? - strzeliłem.
- Już mówiłem - odparł - Mam tylko list. Adresowany do trzech osób, o które was panie pytałem na początku. Zwerg Snorii Dunnvald, elf znany Taelem Feliesinem i Rupert Rimmer, człowiek - wyliczył. - Znaczy się wy. Po śmierci Herr Brauera miałem wręczyć wam powierzone mi pismo. Wszystkim lub temu z waszej trójki, który przybędzie.
- A co by było, gdyby nikt z nas się nie zjawił?
- Wówczas miałem sam przeczytać list - odpowiedział. Pomilczeliśmy przez chwilę.
- Pogrzeb był wczoraj - rzuciłem.
Kiwnął głową.
- A Brauer zmarł trzy dni temu - mówiłem dalej. - Wy wielebny przyjechaliście dziś. Skąd ta zwłoka?
- Nie jestem tutejszy, panie, a wieści tak szybko się nie rozchodzą. Przybyłem najszybciej, jak mogłem.
- A może liczyliście, że im później przyjedziecie, więcej szans będzie na to, iż nikogo z nas już nie zastaniecie? - powiedziałem zjadliwie. Przybysz wyprostował się, chwytając za naszyjnik, zydel zatrzeszczał. Poczekałem, aż weźmie oddech, by zaprotestować i rzuciłem szybko. - Nie odpowiadajcie! Wybaczcie te pochopne słowa. Jakże można podejrzewać kapłana Vereny Sprawiedliwej?
- Krasnolud zaraz tu będzie - kontynuowałem. - Jednak czy zjawi się elf? Wątpię wielebny. Zresztą pewnie zna już treść tego pisma.
Wyraz oburzenia ustąpił na jego twarzy zdziwieniu. Milczał jednak.
- Nieważne - machnąłem ręką. - Może wina? - wskazałem na butelkę pod oknem. Zaprzeczył. Zapadło dłuższe milczenie. Po chwili kapłan wydobył z torby sakwę, z sakwy drewnianą fajkę i zaczął ją niespiesznie nabijać. Nalałem sobie tedy wina i wyjrzałem przez okienko. Służka karczemna ganiała po podwórzu kurę. Ptak i dziewka wydawały się być podobnej szybkości i rozumu, zapowiadał się więc długi, wyrównany pojedynek. Tymczasem w pokoju rozniosła się przyjemna woń ziela niziołków.
Bez słowa mijały kolejne minuty. Z dołu dochodził stłumiony gwar sali jadalnej. Wreszcie zadudniły schody. Do pokoju wpadł zziajany Johann i przytrzymał drzwi depczącemu mu po piętach krasnoludowi.
- Coś długo to trwało - powiedziałem do chłopaka.
- Panie, ledwo go znalazłem! - stęknął z przejęciem Johann. - Szukałem, gdzie mówiliście, pytałem…
- To raczej ja go znalazłem, Rupert. Szedłem do ciebie - wtrącił Snorii, stając pośrodku izby i oglądając sobie kapłana. Krasnolud miał na plecach młot. Powiernik Vereny wstał i przedstawił się. Następnie zapytał czy ma przed sobą Herr Dunnvalda. Trzymał się przy tym za naszyjnik. Może ta rzecz służyła do wykrywania kłamstwa? Musiałem bardziej uważać na słowa…
- To ja - skwitował pytanie krasnolud i spojrzał na mnie. Był czymś wyraźnie zdenerwowany. Ciekawe.
- Możemy zaczynać? - spytałem kapłana.
- A elf zwany Taelem Feliesinem? Czy na pewno się nie zjawi? Wasz sługa go szukał? - kapłan przeniósł spojrzenie na krasnoluda - Słyszałem, że jest w miasteczku.
Chciałem dosadnie odpowiedzieć, co myślę o ostrouchym, jego pobycie w Staig a szczególnie o ewentualnej wizycie w tym pokoju, ale ubiegł mnie Snorii.
- Elfa już nie ma w osadzie. Zaręczam własnym słowem. - powiedział stanowczym głosem.
Coraz ciekawiej.
- Wierzę - kapłan wreszcie puścił symbol Sprawiedliwości. - Dobrze więc - zaczął grzebać w swojej torbie. Wreszcie wydobył stamtąd list.
- Oto pismo, które Herr Brauer kazał przekazać w panów ręce - powiedział kładąc związany rulon na mojej wyciągniętej dłoni.
- Jak już mówiłem, nie spodziewał się, że przybędziecie wszyscy, nie był nawet pewny, czy jeszcze żyjecie - dodał. A jednak Brauer zadał sobie cholernie dużo trudu, by odszukać nas i wysłać listy - pomyślałem.
Złamałem prosty lak, ściągnąłem rzemyki i, spojrzawszy wymownie na krasnoluda, zacząłem czytać na głos. Prawo do spadku mógł przy okazji oficjalnie zatwierdzić kapłan. Ten jednak zdecydował się mi przeszkodzić.
- Proszę o wybaczenie, ale Herr Brauer wyraził się jasno. Nie mogę poznać treści listu, jeśli trafi on w panów ręce. Jeśli chce pan go głośno przeczytać, pójdę już.
Dodał zwyczajowe błogosławieństwo Vereny a ja wręczyłem mu szylinga w ramach równie tradycyjnej ofiary. Jeśli liczył na więcej, to się przeliczył. Johann zamknął za nim drzwi. Chciałem znów zacząć czytać, ale krasnolud ostro zareagował.
- Wyrzuć szczeniaka!
Prawda, sługa. Dałem znak Johannowi, który posłusznie wyszedł. Spojrzałem badawczo na krasnoluda. Snorii podszedł do stolika pod oknem, zgarnął z niego kubek z winem i osuszył go jednym łykiem.
- Cierpkie, słabe szczyny - powiedział i przeklął po swojemu. Ale dolał sobie z butelki. Mając do dyspozycji kubek, Snorii nigdy nie pił wprost z butelki. Czekałem, miętosząc list. Krasnoluda wyraźnie coś gryzło.
- Elf nie żyje - mruknął wreszcie.
Gwizdnąłem i usiadłem na łóżku. Zapowiadało się na dłuższą rozmowę.
- Szukałem go od rana, chciałem porozmawiać - zaczął szybko i chaotycznie krasnolud. - W stajni go nie znalazłem. Myślałem już, że opuścił osadę. Zajrzałem więc znów na cmentarz i przy mogile Brauera odkryłem ślady. Doprowadziły mnie w gęste krzaki pod murem nekropolii. Elf jeszcze chwilę żył, choć był nieprzytomny. Musiał się tam przyczołgać od samego grobu.
- Jak zginął? Nikt niczego nie zauważył? - miałem z setkę pytań.
Snorii wzruszył ramionami.
- Cmentarz jest dziś całkiem pusty, przecież Festag, wy ludzie, spędzacie w szynkach i łóżkach, prawda? A elf… Rana brzucha, duża. Nie mam pojęcia, od jakiej broni. On swoją wciąż miał przy sobie, wiesz, ten śmieszny mieczyk. Ostrze było czyste. Umierał w boleściach - podrapał się energicznie po głowie. - Po mojemu napadnięto go przy grobie Waltera. Kopiec był zapadnięty, ziemia i kwiaty wokół rozsypane. Mógł to zrobić w jakimś celu sam Felisin, ale nie sądzę. Może

ktoś rozprawił się z elfem i chciał dobrać się do trumny?
- Hieny cmentarne? Tutaj? - spytałem - Może. Nie dali by jednak rady długouchemu, szczególnie nocą.
- Albo... - zawahał się.
- Albo? - odbiłem.
Spojrzał na mnie.
- Coś wyszło z ziemi. Z mogiły. Tak to wyglądało.
Skrzywiłem się. Nekromancja? Były inne możliwości.
- Snorii, elfy mają swoje pokręcone zwyczaje. Może Felisin sam odebrał sobie życie? Walter ocalił kiedyś jego głowę i może teraz... - umilkłem pod kpiącym spojrzeniem krasnoluda.
- Dobra - wstałem i zacząłem chodzić po izbie - Podsumujmy. Ktoś lub coś napadło ostrouchego. Na cmentarzu. Gdzie elf sam się wybrał. Może się spodziewał wroga? Oczekiwał?
- Czyli coś z grobu? - spytał Snorii. Słówko coś robiło się coraz bardziej kłopotliwe...
- Jeśli... List! - przypomniałem sobie o trzymanym kawałku papieru. - Przeczytajmy go wreszcie. Może coś wyjaśni?
- Ty przeczytaj, ja przyniosę coś normalnego do picia! - wyszedł, poprawiając na plecach młot.
W liście stało:
Przyjacielu lub przyjaciele!
Piszę te słowa, licząc się z tym, że możemy nie zdążyć zobaczyć się przed moją śmiercią. Jeśli ktokolwiek z Was wysłuchał ostatniej prośby umierającego i przybył do Staig, dziękuję za to wszystkim bogom. Zaklinam Was, potraktujcie ten list śmiertelnie poważnie. Nie mami mi umysłu ani gorączka, ani obłęd. Chcę Was prosić o rzecz dziwną, ale konieczną. Wiąże się ona z naszą przeszłością i grzechami, jakich się wówczas dopuściłem.
Zacznę jednak od początku. Kiedy zmogła mnie choroba, zaczęły nawiedzać mnie mroczne sny. Najpierw wziąłem je za koszmary, obudzone wyrzutami sumienia i męczące człowieka przed niechybną śmiercią. Jednak ich wyrazistość i uczucia, jakie ze sobą niosły sprawiły, że spojrzałem na nie inaczej.
Musicie wiedzieć, że kiedy nasza kompania rozpadła się i zostałem tylko z Rupertem (czy czytasz te słowa przyjacielu?), zawędrowaliśmy we dwójkę na wschodnie granice Averlandu. Trafiliśmy tam na niewielką grupę wędrownego ludu Striganów i przyłączyliśmy się do nich. Rychło jednak nadużyliśmy ich zaufania, kradnąc plemienną relikwię. Ja to uczyniłem, w swej zachłanności nie wtajemniczając w ten czyn nawet Ruperta. Święty przedmiot Strigan wkrótce potem sprzedałem.
Wiem, pamiętam, że wśród tych ludzi była stara wiedźma albo może kapłanka. W snach widzę, nie pytajcie jak to możliwe, że wówczas rzuciła na mnie klątwę. Zaklęcie zaczyna dawać o sobie znać dopiero teraz, kiedy stoję nad grobem, O naturze klątwy boję się tu pisać, ale obrazy i wrażenia, które nawiedzają mnie po zaśnięciu, mówią same za siebie. Lękam się, że po mej śmierci przeistoczę się za sprawą złej magii w potwora i będę nękał ludzi. Szczególnie boję się o swoją rodzinę, żonę, syna i córki.
Przeto zaklinam Was lub Ciebie przyjacielu, kimkolwiek jesteś z mych dawnych druhów, a choćbyś nawet obcym był, bacz ostrożnie przez kilka pierwszych nocy po pogrzebie na mój grób, czy aby nic niedobrego się na nim nie dzieje. Jeśli spłaciłem za życia wszystkie swoje grzechy, będę leżał snem sprawiedliwego. Atoli jeśli jest inaczej, jeśli moje przeczucia i wizje z majaków mówią prawdę, nie muszę mówić, co powinieneś lub powinniście uczynić. Zróbcie wszystko, co trzeba, by powstrzymać zło. Walter Brauer już nie żyje. Ale czy śpi snem wiecznym?
Dziękuję w imię Sigmara
W.B.
Wypuściłem powoli powietrze i wzdrygnąłem się. Przeklęta przeszłość! Dobrze pamiętałem wydarzenia, o których Walter pisał w liście. Rzeczywiście, już wówczas nie było z nami krasnoluda ani elfa. To było wczesną wiosną. Natrafiliśmy na trzy wędrowne wozy Strigan gdzieś na wschodnich rubieżach Averlandu. Zaprosili nas na wieczerzę do swego obozowiska, pod gołym niebem. Dobrze się bawiliśmy, oni zresztą również, żartując sobie z naszej dwójki. Tańcowaliśmy z ich kobietami, łapczywie zerkając na kosztowności, jakimi były obwieszone. Trochę wypiliśmy. Nad ranem, bez pożegnania, opuściliśmy pospiesznie Strigan, zabierając ze sobą kilka ich... drobiazgów. Walter wziął najwyraźniej trochę więcej i zapomniał mi o tym powiedzieć. Aż do dzisiaj. Ironia losu, chichot bogów...
Za tą kradzież, nie jedyną i nie największą w naszej awanturniczej karierze, Walter bał się kary po śmierci? Klątwy? W ostatnich dniach życia pewnie każdego męczy strach, rozpamiętywanie starych grzechów i nieco spóźnione wyrzuty sumienia. Walter po prostu czuł, jak idzie po niego Morr, ot, wszystko.
A jednak coś zabiło elfa.
Z zamyślenia wyrwał mnie powrót Snoriego. Krasnolud przytargał ze sobą dwa garnce piwa. To przez takich jak on ludzie uważali wszystkie krasnoludy za moczymordy. Nie mylili się zbytnio.
- No i? - zagadnął napełniając kubki.
Wzruszyłem ramionami, choć w żołądku zaczynały buzować rozbudzone emocje. Podniecenie niebezpieczeństwem i tajemnicą, jak za dawnych lat.
- Walter obawiał się, że po śmierci może dosięgnąć go klątwa Strigan - wyjaśniłem pokrótce. - Może przemiana w upiora albo ożywieńca? Chodzi o jakąś starą historię i przekleństwo za kradzież plemiennej relikwii. Żadnego spadku nam nie zostawił. Nic.
Snorii nie zdziwił się, nie pytał o szczegóły. Przeklął za to.
- Co robimy? - spytał.
-Pójdziemy wieczorem na cmentarz - usłyszałem swój głos, nie wierząc, że to powiedziałem. Zgniotłem list Waltera w ręku. - I będziemy bardzo uważali. Bardziej niż elf.
Zobaczymy, czy coś się wydarzy. A potem pomyślimy. Co ty na to?
Krasnolud przytaknął w khazalidzie. Zapowiedź niebezpieczeństwa jemu też się spodobała, widziałem to.
- Jeżeli kryje się za tym Chaos, zwykła stal może go nie pokonać - ostrzegłem. - Pamiętaj, że elf nie dał rady.
- Jego strata! Mnie z nim nie porównuj! Mój młot wciąż ma moc - krasnolud ściągnął z pleców swoją broń i pieszczotliwie potarł runy wyżarte kwasem na obuchu.
- Wszystko da się zabić, jak mawiał pewien słynny zabójca trolli - podsumował. - Szkoda tylko, że nie mamy kuszy, ubezpieczałbyś plecy. Może znajdzie się jakaś w domu Brauera?
- Pistolet może być? - spytałem z przekąsem. - Teraz takich rzeczy używamy w Nuln. Mam go ze sobą. Miecz też się znajdzie. I weźmiemy Johanna - wyliczałem.
- Spokojnie, na chłopaku można polegać - dodałem, widząc minę Snoriego. - A jeśli stwierdzimy, że to wszystko nas przerasta, zawiadomimy tutejsze władze.
W milczeniu napiliśmy się piwa, nie czułem jednak smaku trunku. Wszystko działo się tak szybko i było bardziej niż trochę szalone, nie miałem jednak zamiaru roztrząsać tego teraz, rezygnować. Chciałem znów poczuć, że żyję! Uciechy cielesne nie zaspokajały mnie w pełni, pragnąłem, by moje żyły znów wypełniła buzująca krew! Chciałem poczuć dreszcz i cień śmierci, by na nowo móc docenić życie. Snorii chyba czuł to samo, a może po prostu chciał się sprawdzić po

latach hodowania brzucha? Nieistotne. Decyzja zapadła.
Podstawiając krasnoludowi kubek do napełnienia, znów cofnąłem się myślami w przeszłość. Zobaczyłem śpiący obóz Strigan: wozy i rozstawione obok nich niewielkie, kolorowe namioty. Przypomniałem sobie jak tamtej nocy obudziliśmy się z Walterem i w kilku wyszeptanych słowach podjęliśmy decyzję o przywłaszczeniu sobie odrobiny bogactwa naszych gospodarzy. Musiało nam to obu chodzić po głowie, od kiedy tylko zobaczyliśmy przepych, jakim otaczali się ci dziwni włóczędzy, pogardzani przez osiadłych ludzi. Złote ozdoby kobiet i mężczyzn, łańcuchy z szylingów i posrebrzane sprzęty codziennego użytku - to wszystko prowokowało. Odebranie bogaczowi niewielkiej części jego fortuny nie było zbrodnią, prawda? Czyż więc można się dziwić naszemu zachowaniu?
Pamiętałem, że psy spały, spojone gorzałką podobnie jak ludzie. Rozdzieliliśmy się z Walterem, żeby szybciej przetrząsnąć cały obóz. Potem zamierzaliśmy udać się do najbliższego miasta, chyba nazywało się Sigmaringen.
Dlaczego to wszystko tak dobrze pamiętałem? Może dlatego, że kiedy Walter kradł Striganom ich rodową relikwię, ja odebrałem coś znacznie mniej cennego w tych ponurych czasach. Ludzkie życie. Przysypiającego wartownika ogłuszyłem bez trudu, potem jednak wpadłem niespodziewanie na młodego, może dziesięcioletniego chłopaka, który wyszedł nagle z namiotu. Wszystko wydarzyło się w jednej chwili. Wiedziałem, że jeden krzyk Strigana może sprowadzić na nas śmierć poprzedzoną torturami, nie wahałem się więc. Straszny wyraz jego rozszerzonych, zaspanych i zdziwionych oczu, kiedy mój sztylet dosięgnął serca, pamiętam do dziś. Tak jak wówczas Walter, przemilczałem swój czyn, pokazując kompanowi tylko drobniejsze zdobycze. Do dziś starałem się nie sięgać w te obszary swojej pamięci. W te i inne.
Grzechy młodości. Któż ich nie popełnia? Choć Striganie znani są ze swych dziwnych zwyczajów i obrzędów, zwłaszcza rzucania wróżb i klątw, nie wierzyłem, by skutki tamtej nocy miały dopaść Waltera właśnie teraz, kilka dni po jego śmierci! Tak czy inaczej, postanowiłem, że sprawdzenie tego będzie ostatnią emocjonującą rzeczą, jaką zrobię przed opuszczeniem Staig. Pomijając jeszcze jedną rozmowę z Gretą.

* * *

Zmrok przyniósł ze sobą chłód. Wąskie pasma mgły, której pojawienie się mocno nas zaniepokoiło, oblepiały mogiły na podobieństwo pajęczyn. Drewniane i kamienne, pokrzywione, przegniłe i pokryte liszajami mchu - nocą wszystkie nagrobki wydawały się być rozrzucone bez ładu i składu po tej niewielkiej nekropolii ograniczonej niewysokim kamiennym murkiem. Zawarta brama i palisada śpiącego Staig znajdowały się w odległości kilkudziesięciu metrów od rozpadającej się cmentarnej furty, jednak nocą ta odległość dziwnie się wydłużyła.
Czatowaliśmy z krasnoludem i Johannem pomiędzy kilkoma niewielkimi drzewami, rosnącymi mniej więcej pośrodku cmentarza. Według prawa nekropolia powinna być pilnowana, ale, jak zdążyliśmy się przekonać, tutaj tego nie przestrzegano. Cóż, prowincja. Na nocnym niebie, pośród rzadkich, postrzępionych chmur, łypały na nas oba księżyce. Mieliśmy dobrą widoczność, a dodatkowo obok stała latarenka, której blask Snorii umiejętnie stłumił kawałkiem szmaty.
Zbliżała się północ, przyszła mgła, ochłodziło się, ale poza tym wciąż nic się nie działo. Mój sługa, bardziej chyba przerażony naszą, niezrozumiałą dla niego, obecnością na cmentarzu niż samą atmosferą tego miejsca, obgryzał nerwowo paznokcie i rozglądał się dookoła. Wiedział, że na coś czekamy (choć nie powiedzieliśmy mu ani słowa o celu wyprawy - nie zwykłem przecież najmować gamoni) i domyślał się pewnie, że nie będzie to nic dobrego. Pozostająca w pogotowiu broń, w którą się wyposażyłem przed wyjściem, tylko potwierdzała jego obawy.
Poprawiłem obciążający biodra ciężki pas. Od dawna nie nosiłem miecza. Woziłem go ze sobą zawsze, owszem, ale przy siodle. Teraz dodawał pewności siebie, ale i krępował ruchy. Poza tym zwarcie ostrzy zawsze niosło ze sobą ryzyko. Wolałbym rozstrzygnąć ewentualne kłopoty za pomocą młota krasnoluda, albo na dystans, pistoletem.
Oparłem spoconą mimo chłodu dłoń o wystającą zza pasa rękojeść nabitego samopału i wzdrygnąłem się. Czy przyjście tutaj aby na pewno było rozsądnym pomysłem? W moim wieku i przy mojej pozycji? Gdzie ty masz głowę Rimmer? Co mnie opętało? Zacząłem rozważać, ile czasu muszę jeszcze wytrzymać, by z twarzą opuścić cmentarz i nie zostać posądzonym przez Snoriego o tchórzostwo. Tego bym nie zniósł.
Elfa zostawiliśmy tam, gdzie padł, razem z jego mieczem, przykrytego kilkoma gałęziami. Jutro pewnie go znajdą.
Zerknąłem wcześniej na obrażenia Felisina, by wyrobić sobie jakieś pojęcie o przeciwniku czy przeciwnikach, z którym mogło nam się przyjść spotkać. Nic mi to jednak nie dało. Rozerwany brzuch, jakby ugodził go tam zaostrzony pal. Dziwne, że żył tak długo i zdołał się odczołgać w zarośla.
Nie żałowałem elfa. Czegoś nam nie powiedział, uważając w swej arogancji, że sam sobie da z tym czymś radę. No i nie dał. Drugi z naszej czwórki powędrował do piachu. Kto będzie następny?
Roztarłem dłonie i dotknąłem kapelusza. Był nowiutki (najnowszy krzyk mody w Nuln), a tymczasem po pobycie tutaj całkowicie mi się rozkleił. Za dużo wilgoci. Podobnie buty, one też były stracone. Na Otchłanie Chaosu! Co ja tu robię?
Moje rozmyślania przerwało nagle poruszenie się ziemi na grobie Waltera. Pierwszy dostrzegł to krasnolud i sapnął głośno pokazując palcem mogiłę. Wytężyłem wzrok, czując jak po całym ciele przechodzą mi ciarki. To jednocześnie wspaniałe i straszne uczucie, kiedy tak bardzo wiesz, że żyjesz i że to życie może się w każdej chwili definitywnie skończyć. Przetarłem nerwowo oczy i spojrzałem ponownie. Nie było wątpliwości - coś rozkopywało mogiłę od środka, jak kret wydostający się ze swojego kopca. Drżącą dłonią wskazałem słudze osłoniętą szmatą latarnię. Przestraszony Johann podniósł ją z ziemi. Chłopak chyba się modlił. Snorii nerwowo oblizał wargi i poprawił oburęczny chwyt na swym młocie. Runy na obuchu pokrywały maleńkie krople rosy.
- Morrze, chroń! - wyrwało się głośniej Johannowi, który wreszcie odnalazł wzrokiem obiekt naszej obserwacji. Wytrzeszczył oczy i pobladł. Przez chwilę ja także zapomniałem o oddychaniu.
Z mogiły wynurzyła się najpierw pojedyncza, ciemna, cienka kończyna. Zgięła się w pół i z pomocą drugiej, podobnej, zaczęła wyciągać na powierzchnię pokryty obszarpanymi szmatami korpus. Wszystko to działo się wolno, ohydztwo wygrzebujące się z grobu przypominało w ruchach kalekę. Grozę zastąpiło uczucie nierealności. Wyrwał mnie z tego Snorii.
- To nieumarlak Rupert! - krasnolud oddychał głęboko, poruszając powoli ramionami. Rozgrzewał się, nie spuszczając wzroku z monstrum. - Gnieździ się w grobie Brauera, może wykluł się z jego ciała? Musimy to zniszczyć!
- Bierzmy go więc! - rzuciłem, bo podniecenie mi się udzieliło. Otumaniło. Nie wiedziałem, czy uciekać, czy

szarżować na ukazujący się nam pomiot Chaosu. Chrząknąłem i splunąłem pod nogi.
- Johann, zostaniesz i za chwilę odwrócisz uwagę tego... czegoś ruchami latarni. Policz do dwudziestu. Rozumiesz?
Potrząsnąłem chłopakiem, który chyba zapomniał języka w gębie.
- Nic ci nie będzie, chłopcze - rzucił do niego krasnolud. - To my odwalimy całą robotę. Podkradniemy się z boków i ubijemy to draństwo! Nie strzelaj po linii Rupert.
- Do dzieła więc - udało mi się wycharczeć przez zaciśnięte gardło. Pobladły Johann przełknął z trudnością ślinę i kiwnął głową.
- Zabiję cię, jeśli zawiedziesz - dodałem na pożegnanie i z obnażonym mieczem pod pachą, a pistoletem w drugiej ręce powoli ruszyłem pochylony na lewo. Snorii podobnym łukiem przekradał się już z prawej strony. Serce łomotało mi głośno w piersi, kiedy brodząc we mgle i ślizgając się na wilgotnej ziemi zbliżałem się do potwora. Co chwilę przywierałem do zimnych płyt grobów i zerkałem w tamtą stronę. Stwór uwolnił się wreszcie z kokonu mogiły. Ale nie leżał ani nie stał. Unosił się w powietrzu kilka palców nad ziemią, rozprostowując wszystkie cztery kończyny, jak obudzony z letargu szkaradny owad. Wciąż robił to wolno, niemrawo. Jak więc elf mógł sobie z nim nie poradzić? Zdyszany, spocony i coraz mniej pewny własnych sił zająłem wreszcie pozycję. Gdzieś naprzeciwko mnie powinien być Snorii. Bogowie, musiał tam być! Dzieliło nas monstrum: wyraźniej teraz widoczna humanoidalna, choć strasznie chuda, sylwetka w łachmanach zastygła w powietrzu w księżycowej poświacie. Czekałem, aż krasnolud da sygnał do ataku. Pośród drzew dostrzegłem kołyszące się światło latarni - Johann więc nie zawiódł.
Wyprężona, lewitująca istota drgnęła nagle i spadła zwinnie na cztery szczudlaste kończyny, miękko niczym kot. Po dotknięciu ziemi stała się drapieżnikiem (poczułem to niemal fizycznie) i obróciła się w stronę drzew. Jednocześnie, krzycząc coś, wyskoczył na nią Snorii. To był sygnał dla mnie. Zaatakować z drugiej strony! Tak robiliśmy nie raz - kiedyś, dwadzieścia lat temu. Ale to był inny Rupert Rimmer. Ten nie ruszył się z miejsca. Wyciągnąłem tylko pistolet, pojmując natychmiast, że mam złą pozycje do strzału. Nawet z takiej odległości równie dobrze mogłem trafić krasnoluda! Patrzyłem więc tylko, jak Snorii podbiega i po lekkim zwodzie ciałem uderza młotem zamaszyście z biodra. Zobaczyłem, jak szybko jego przeciwnik zareagował, w uniku wbijając się niemal w mokrą glebę, a potem, gdy obuch broni minął go, skoczył szybciej niż bełt zwolniony z kuszy. Zbił Snoriego z nóg i niechybnie zabił go tym uderzeniem. Co bestia robiła dalej pochylona nad ciałem, nie widziałem i widzieć nie chciałem. Zapomniałem o ściskanym w ręku nabitym pistolecie.
Czując potworny ucisk w żołądku i miękkość w nogach, na uginających się kolanach zacząłem biec z powrotem do drzew, ku Johannowi, normalnej istocie ludzkiej!
To był błąd. Ledwo pokonałem połowę drogi do chłopaka i drzew, kiedy poczułem, jak obok coś się zjawiło. Czy wyrosło spod ziemi, skoczyło zza moich pleców, czy spadło wprost z nieba, nie wiem do dziś. Bestia jednym silnym ciosem obaliła mnie na ziemię i wówczas zobaczyłem jej trupie oblicze. Wielkie, nieludzkie, gorejące oczy, poniżej których drgały ociekające krwią zęby, zbliżyły się do mnie. Obca, a przecież znana, twarz. Smród grobu i groza odebrały mi prawie rozum. Miecz gdzieś przepadł, a palec nie mógł odnaleźć spustu zabłoconego pewnie samopału.
- Slaaneshu, Sigmarze, ratuj! - wrzasnąłem bełkotliwie, dławiąc się strachem. Puste to były słowa. Ani mój dawny bóg, ani nowy, Pan Przyjemności, nie mogli lub nie chcieli mi pomóc. Zdałem sobie sprawę, że dla Potęg stojących powyżej jesteśmy niczym. Może to wyostrzyło mi zmysły, pozwoliło zebrać słowa, kiedy potwór bez ruchu patrzył na mnie.
- Weź go! - wskazałem na krzyczącego i uciekającego ku palisadzie Johanna. - Błagam, weź go, nie mnie...
I stał się cud. Monstrum zniknęło, a ja powitałem śmiertelne wrzaski mego wiernego sługi z największą w życiu ulgą. Nie trwała długo, bo kiedy drżąc, czołgałem się w szlamie jak robak, ponownie To stanęło nade mną i przycisnęło do ziemi. Zadławiłem się błotem i zrobiłem pod siebie.
- Ru - wyszeptał mi do ucha stwór. Znałem ten głos. Tak nazywał mnie tylko jeden z dawnych kompanów.
- Ru! - powtórzyło chrapliwie to, co było niegdyś Walterem Brauerem, a prócz słów do ucha skapywało mi coś ciepłego. - Nie bój się, Rupercie, nie zginiesz. Tobie, jak mnie, inny los przeznaczony. Nie dla ciebie nicość śmierci, o nie. Zasłużyłeś sobie na nieśmiertelność, tak dawnymi czynami, jak obecnymi. Gdy nadejdzie twój czas, pojmiesz... Poczujesz.
Zemdlałem.
A może to wszystko był sen, mara? Gdy zziębnięty, obolały i duszący się własnym smrodem ocknąłem się na cmentarzu nad ranem, nie oglądałem się za siebie. Wpadłem do gospody, chwyciłem swoje bagaże i, zostawiając osłupiałemu karczmarzowi garść srebra, pognałem do stajni. Widok starej klaczy Johanna sprawił, że wybuchnąłem szlochem. Krztusząc się łzami i recytując w kółko wszystkie znane mi przekleństwa, dosiadłem swojego konia i opuściłem Staig. Nie przyszło mi do głowy, by spróbować zabrać ze sobą Gretę, czy choćby ją pożegnać. Jak wszystko inne przestała mnie obchodzić. Opuszczałem tamtą przeklętą osadę ścigany przez wszystkie, zarówno stare, jak i nowe, wspomnienia, których tak bardzo nienawidzę, a które są tak wyraźne do dziś i które, czego się lękam, będą mi towarzyszyły w nieskończoność.

Most Mgieł

U samego początku AS2522, za panowania Jaśnie nam Oświeconego Jego Wysokości Wszechwładcy Imperium, Heinricha X, dziwne rzeczy dziać się zaczęły w całym kraju. Jeno Hexenstag przeminął, jeno w Wielkiej Świątyni Vereny w Altdorfie pobożni kapłani zakończyli swe modły o pomyślność w nadchodzącym roku, a już mróz olbrzymi wziął we władanie całe ziemie na wschód od Gór Szarych.
Wichry mocy wielkiej zaczęły hulać po równinach, wpadając w gęste puszcze i wyjąc wśród drzew niczym dzikie legiony dusz potępionych. Wraz z wichurami nadeszły i śniegi, białe zamiecie, omiatające swą niszczycielską siłą każde domostwo, każde schronienie ludzkie. Z gór zaczęły schodzić potężne lawiny, niosąc kres wielu wioskom leżącym u ich podnóża. Ich mieszkańcy musieli uciekać, unosząc cały swój dobytek w nieznane. Niewielu z nich przeżyło choćby kilka dni, umierając z wyczerpania, witając śmierć jak wybawienie od szponów mrozu. Rzeki skuł lód gruby na dwie stopy i nawet rwący zawsze Talabeck opornie przelewał swe wody, niosąc ogromne kry w swych objęciach.
Tak jak i wody, tak i ludzkie serca zaczęły robić się coraz to zimniejsze, człowiek zaczął zdawać się drugiemu człowiekowi wilkiem, coraz więcej było waśni, coraz więcej kłótni pośród najbliższych. Ludzie zaczęli podejrzewać się nawzajem, oskarżać o kradzieże, oszustwa, aż w końcu i o czarostwo. Łowcy

wiedźm zaczęli panoszyć się po całym kraju, a noce często rozświetlały łuny płonących stosów.
Byli jednak nieliczni, którzy przeczuwali, co może zwiastować tak dziwna aura, co mogą nieść za sobą mrozy i zamiecie. Znali oni bowiem stare proroctwa, ludowe bajania, gdyż byli to samotni mędrcy, mający mądrość wielu wieków, przez jednych zapomnianą, przez innych uznaną za bajdy i wierutne kłamstwa. Ta właśnie garstka pustelników głosić poczęła nadejście niewyobrażalnego zła, czasu śmierci i pożogi, krwi i płaczu straszliwego, a ich nawoływanie słychać było pośród wsi i miasteczek:
Oto nadejdzie Sztorm, który zmiecie świat cały! Nawałnica zaleje cały wasz dobytek, pochłonie wasze dusze, bo oto nadciąga ze wschodu zło przepotężne, niezaznane dotąd przez nikogo z żywych i martwych. Ten, który miał prawym być, obrał złą drogę, a Chaos zawładnął jego sercem! Tak oto zrodził się jedyny godzien Pięciu Trofeów, jedyny godzien być zwanym Czempionem Mrocznych Bogów. Tak oto narodził się Pan Końca Czasu!!! Przeto modły wznoście do swych bogów, proście o ich litość i łaskę, gdyż czas jest bliski, a światło nadziei, choć coraz słabsze, wciąż jeszcze się tli! Albowiem napisano, że jest większa siła, większa potęga ponad wypaczone dzieła mrocznych bogów i gdy przyjdzie czas odpowiedni, dwa warkocze raz jeszcze zabłysną na nieboskłonie, a Sigmar Młotodzierżca przybędzie raz jeszcze przegnać zło z tej krainy! Módlcie się przeto, módlcie!!!
I choć lud wierzył w to, co głosili kaznodzieje, choć wznosił modły do swych bóstw, żaden z możnych nie uwierzył w ich słowa, biorąc ich za szaleńców, którzy z samotności postradali zmysły. Zaś gdy po stu dniach mróz zaczął słabnąć i pierwsze tchnienie wiosenne dawało się wyczuć w powietrzu, wszystkie przepowiednie przykrył kurz niepamięci…

***

Jednostajny odgłos kropel uderzających o daszek zrobionego naprędce szałasu potęgował uczucie senności. Dokoła roztaczał się gęsty bór, pełen wysokich sosen i rozłożystych świerków, skrytych w tej chwili za nieprzeniknioną zasłoną długich strug deszczu.
- W sumie szczęście w nieszczęściu, ten deszcz. Gdyby nie on, nie moglibyśmy rozpalić ogniska, boby nas widzieli z dwóch mil. A tak, proszę - i ciepło, i miło…
W szałasie siedziało dwóch mężczyzn w znoszonych, prostych mundurach zwiadowców. Jeden z nich, wyraźnie młodszy, ogrzewał zdrętwiałe od chłodu palce przy trzaskającym wesoło ogniu. Na jego chłopięcej jeszcze twarzy malował się szczery uśmiech, płomienie złociły jego włosy koloru zboża. Drugi ze zwiadowców siedział w cieniu, otulony swym grubym, ciepłym płaszczem. Na jego kolanach spoczywała załadowana kusza. Przenikliwie spoglądał w ciemną przestrzeń lasu, jakby próbując wypatrzyć czające się w niej niebezpieczeństwo. Od czasu do czasu jego suchą, pokrytą kilkudniowym zarostem twarz z charakterystyczną, brzydką szramą na prawym policzku, otulał gęsty kłąb dymu tytoniowego.
- Jak ty możesz w ogóle palić to świństwo? - odezwał się młody z niesmakiem. Jego towarzysz nie odpowiedział. Dalej wpatrywał się w ciemność, rozkoszując się ciepłym dymem z długiej, kościanej fajki. Ogień płonął cicho, zagłuszany przez szum padającego deszczu.
Nagle, gdzieś nieopodal, pośród kniei rozległo się wycie. Młody szybko zadeptał ognisko. Kusza błyskawicznie znalazła się w rękach drugiego strażnika. Obaj wstrzymali oddechy, wsłuchując się w jednostajny dźwięk padających kropel.
Po chwili ciszy rozległ się odzew. Potem kolejny i jeszcze jeden, tym razem naprawdę blisko. Blondyn powoli zaczął sięgać po miecz, lecz został powstrzymany ruchem ręki.
- Ciii… słuchaj uważniej… - wyszeptał starszy.
Chłopak odłożył broń i jeszcze bardziej wytężył słuch. Przez moment zdawało mu się, że w ciemności nie ma niczego, poza ciągle padającym deszczem, lecz po chwili to, co zdało mu się jedynie miarowym stukotem kropel, przerodziło się w jakieś głębokie, niskie dudnienie. Regularne uderzenia, bardziej wyczuwalne niż słyszalne. Powoli uklęknął i przyłożył ucho do ziemi. Tu też słyszał ten dźwięk: raz, dwa, raz, dwa, łup, łup… Brzmiało zupełnie jak…
- Wojsko? - z niedowierzaniem powiedział chłopak.
- Dokładnie.
- Jakie wojsko?
- Jedyne, które używa wilków jako wierzchowców. Zbieramy się Nic tu po nas. Trzeba jak najszybciej zawiadomić garnizon w Erlensdorfie - z posępnym uśmiechem odparł starszy. Ostrożnie wychylił się z szałasu, próbując dojrzeć coś przez nieprzeniknioną zasłonę deszczu i nocy. Ulewa, która wcześniej była ich sprzymierzeńcem, stanęła teraz po drugiej stronie barykady.
- Dobra, możemy iść. Zbieraj manatki, młody.
Rozglądając się czujnie dokoła, dwaj zwiadowcy wyszli z szałasu i ruszyli w ciemny las, starając się czynić jak najmniejszy hałas. W zalegających bór ciemnościach nie dostrzegli - nie mogli dostrzec - dwóch par jarzących się złowrogim blaskiem ślepi.
Dwa uderzenia serca później knieję przeszył zduszony krzyk, zagłuszony przez wilcze wycie…

***

- Poruczniku Sagen, starszy sierżant Karl Reinfled melduje się na rozkaz! - w otwartych na oścież drzwiach stanął młody mężczyzna. Do jego pociągłej twarzy przykleiły się pasma mokrych, rudych jak marchewka włosów - nieomylny znak, że chłopak dopiero co przebudził się i ledwie zdążył opłukać twarz. W bystrych, niebieskich oczach czaiła się ciekawość. Rozbieganym wzrokiem lustrował główną izbę siedziby garnizonu. Ściany pokoju ozdabiały skóry, broń i inne trofea myśliwsko-żołnierskie. Z boku stało kilka krzeseł, a na środku znajdował się duży, dębowy stół, dokoła którego stało pięć osób: trzech sierżantów, szef miejskiej milicji oraz porucznik Sagen.
- Spocznij. Podejdź tu, Karl. Rzuć swoim okiem na sytuację - na twarzy pochylonego nad stołem dowódcy garnizonu malowała się troska. W ręku trzymał spory kawałek węgla, którym kreślił coś na blacie. Karl podszedł do stołu i przyjrzał się rysunkom.
Był to prosty szkic Erlensdorfu i otaczających go terenów. Po prawej stronie chłopak rozpoznał ciągnącą się z Gór Środkowych aż do Talabeck rzekę Ostfluss, w której dolinie leżało miasteczko. Rzekę przecinał dwiema mocnymi kreskami jedyny w okolicy most, zwany Mostem Mgieł. Dokoła miasta cienką linią zaznaczony był wał obronny. Grube krzyżyki przecinające go w kilku miejscach zapewne symbolizowały wyrwy, jakie spowodowały roztopy i ulewy w ciągu ostatniego tygodnia. Na zachodzie, na delikatnie nachylonych stokach doliny były farmy braci Bauer, winne pola Albrechta von Keller oraz zagony innych, mniej licznych rodzin, dla których plony rodzone przez tę ziemię były wszystkim. Miasteczko utrzymywało się głównie dzięki zaopatrywaniu leżącego pięćdziesiąt mil w górę Ostfluss zamku Lenkster oraz z handlu. Przez miasto przebiegał bowiem duży trakt prowadzący na zachód, do Middenheim, Miasta Białego Wilka. Właśnie przy nim porucznik Sagen zakreślił spory okrąg.
- Cztery dni temu dwóch naszych zwiadowców nie wróciło z posterunku. Patrolowali okolice na zachód od miasta. Grupa wysłana do sprawdzenia sytuacji nie

zdążyła nawet dotrzeć na miejsce obozowiska, które rozbili zwiadowcy, gdyż natknęła się na ślady dużej bandy orków i goblinów, mniej więcej w tym miejscu - porucznik wskazał palcem na las w pobliżu middenheimskiego gościńca.
- Jak duża jest banda? - zapytał jeden z przysłuchujących się sierżantów.
- Z tego co mi wiadomo, to…
- Dość duża, by puścić Erlensdorf z dymem, sierżancie Łukow. Przepraszam bardzo za spóźnienie - przerwał mocny, szorstki głos. Karl rozpoznałby go wszędzie, bo głos ten towarzyszył mu od najmłodszych lat w prawie wszystkich dziecięcych zabawach; głos należący do jego przyjaciela, starszego o trzy lata Heinricha Dunkelsee, obecnie szefa zwiadu garnizonu stacjonującego w Erlensdorf.
- Minimum sto głów, w tym około dwudziestu jeźdźców. Na to w każdym razie wskazywały ślady - dodał Heinrich, nie siląc się już na sarkazm. Zdjął swój ciężki, skórzany płaszcz i rzucił go nonszalancko na stojące w kącie krzesło.
- Tak jak nie omieszkał zauważyć podporucznik Dunkelsee - porucznik wolno cedził każde słowo, szczególny nacisk kładąc na stopień Heinricha - jest to banda stanowiąca dla naszego miasta duże zagrożenie. Wał jest częściowo uszkodzony, nie możemy więc polegać na nim jako głównym punkcie obrony. Jest jeszcze jedna zastanawiająca rzecz. Dziwi mnie, że taka banda zeszła z gór zupełnie niezauważona przez załogę zamku Lenkster…
- Hej, Heinrich - szeptem zagadnął przyjaciela Karl. - Czemu jesteś tak późno?
- Ważne sprawy w terenie, młody.
- Jak myślisz, będziemy się tłuc z zielonymi?
- Zależy, jak to będzie leżało staremu… ale pewnie trzeba będzie utoczyć trochę orczej krwi. - Heinrich mrugnął porozumiewawczo do Karla. Chłopak odpowiedział przyjacielowi złowieszczym uśmiechem.
- Jak zatem widzicie, sprawa jest poważna - kontynuował swój wywód porucznik Sagen. - W tej chwili dysponujemy około pięćdziesiątką ludzi, wliczając w to zwiad i milicję miejską. Nie wiemy nic o jakichkolwiek posiłkach, które mogłyby przyjść nam z ewentualną pomocą. Nie wiemy też nic o tym, co planują zielonoskórzy. Z dotychczasowych informacji wynika, że nie jest to zwykła łupieżcza wyprawa, gdyż za bardzo zależy im na zaskoczeniu, o czym może świadczyć brak jakichkolwiek informacji z Lenkster. Nie mamy wiele czasu, trzeba więc jak najszybciej podjąć decyzję.
- Poruczniku, jeśli pan pozwoli, jako pierwszy wyrażę swoją opinię - odezwał się po chwili ciszy Heinrich. - Uważam, że nie powinniśmy w tej chwili podejmować żadnych drastycznych kroków. Możemy zwiększyć ilość patroli, baczniej obserwować trakt, może nawet zaimprowizować jakieś barykady za farmami Bauerów. Jednak osobiście sądzę, że powiedzenie ludziom wprost, o co chodzi, może doprowadzić do wybuchu zupełnie niepotrzebnej paniki, która w razie ataku na miasto całkowicie utrudni jakąkolwiek obronę.
- Całkowicie nie zgadzam się z podporucznikiem! - krzyknął szef milicji, Eryk Raven. - Nie mamy prawa okłamywać ludzi w obliczu nadciągającego zagrożenia! To niegodne żołnierzy Imperium!
- Za to całkowicie godne głupców, którzy z chęcią nadzialiby się na orkowe szable. Raven, masz tu najmniej do gadania.
- Dunkelsee ma rację, opanuj się, Raven - odezwał się sierżant Łukow.
- To niech ten idiota się opanuje! Chce wydać ludność na rzeź, te bestie nie przepuszczą nikomu!
- To prawda. Nie wydaje mi się, żeby ten plan był dobry. W wypadku nagłego ataku panika będzie tym większa, dojdzie do rzezi!
- Przygotowanie się do obrony jest oczywiste. Nie będziemy przecież siedzieć z założonymi rękoma. - zawyrokował porucznik Sagen. - Tylko co mamy robić? Okopać się? Bez sensu, bo wystrzelają nas jak kaczki.
- Gdybyśmy jednak poinformowali chłopów, to może zdążylibyśmy przyszykować zapory przeciwko wilkom. Mielibyśmy też więcej ludzi do obrony. Kilku chłopów z kosami to zawsze coś - odparł Karl.
Zapadła cisza. Każdy z zebranych w izbie rozważał coś w głębi serca, toczył śmiertelną walkę między tym, co dyktowało serce, a co podpowiadał rozum. Łukow wyjął ze swej skórzanej kurty piersiówkę, pociągnął solidny łyk i zaklął z kislevicka. Sierżanci Ormblut i Dreitzstock, do tej pory milczący, zaczęli szeptać między sobą. Porucznik Sagen usiadł na krześle, twarz skrył w dłoniach i myślał. Raven po chwili mruczenia pod nosem walnął pięścią w stół i klnąc wyszedł na dwór. Totalna beznadzieja, wypływająca z tych pięciu mężczyzn, uderzyła Karla niczym młot kowalski. Świat nagle przestał być tak prosty, jak był do tej pory. Dwadzieścia jeden lat, które chłopak miał na karku, odpłynęło gdzieś w dal w przeciągu kilku sekund. Zniknęły gdzieś radosne zabawy, zapasy z kolegami, pierwsze dni w wojsku i całkowicie luźna dalsza służba. W końcu co do tej pory przeżył? Dwa rajdy zbójców? Trudno nawet mówić, że było to prawdziwe zagrożenie, banda obwiesiów z pałami w łapach, chcących zrabować parę beczek wina z piwniczek von Kellera. Żart, farsa. Karl dopiero teraz to zrozumiał. Służba tutaj, na rubieżach Hochlandu, pod bezpiecznym skrzydłem potężnej fortecy, jaką był zamek Lenkster, to była czysta sielanka. *Jak to na wojence ładnie…* i tak dalej.
Teraz to wszystko runęło w gruzach. Sagen, stary poczciwy porucznik Sagen, ze swoimi zawsze śmiesznymi, krzaczastymi wąsami, zdawał się być niezdolny do czegokolwiek, był bezradny jak niemowlę.
Zagubiony w rozmyślaniach Karl spojrzał na przyjaciela. Heinrich stał tak jak wcześniej, jego wzrok wbity w ścianę nie wyrażał żadnych emocji. Spod kapelusza wystawały kosmyki czarnych włosów. Pod drobnym, przyciętym na tileańską modłę wąsikiem, usta wykrzywiały się w grymas rozczarowania. Dopiero teraz Karl zauważył, że chociaż Heinrich był zaledwie o trzy lata starszy, to jego twarz nosiła już znamiona doświadczenia, odpowiedzialności, dorosłości. Wyglądał nie na dwadzieścia cztery, a trzydzieści cztery lata, szczególnie teraz, gdy jego szczękę pokrył siny cień kilkudniowego zarostu.
- Heinrich? - odezwał się cicho Karl, lecz przyjaciel nie odpowiedział. Prychnął jedynie pod nosem, po czym ostentacyjnie wyszedł z budynku garnizonu, zabierając po drodze swój płaszcz. Karl raz jeszcze omiótł wzrokiem pokój, po czym ruszył za zwiadowcą.
Gdy otworzył ciężkie dębowe drzwi, poraził go jasny blask słońca. Zatrzymał się na chwilę, przysłoniwszy oczy ręką.
- Cholernie jasno, co? - odezwał się znajomy głos. - Kto by się spodziewał, że po tych ulewach w końcu wylezie słonko nasze kochane. Jak myślisz, Karl? Dziadzia Sagen coś wymyśli do zmroku, czy też może będzie tak siedział razem z resztą tych półgłówków i załamywał ręce, czekając aż orki same zapukają do jego drzwi?
Heinrich stał w cieniu, opierając się plecami o ścianę budynku. W jednej ręce trzymał zapalonego skręta. Głowę miał zadartą do góry, oczy półprzymknięte. Zdawał się odpoczywać po jakimś ciężkim wysiłku.
- Przecież to nie jest jakaś tam prosta decyzja, Heini. Muszą się namyśleć.

- Gówno prawda. Decyzja jest prosta i oczywista, trzeba tylko mieć jaja, żeby zrobić to, co musi być zrobione!
- Nie lubisz go, co? Nie lubisz starego.
- Nie, to nie o to chodzi, Karl - niewyraźny grymas znów przeciął twarz zwiadowcy. - On po prostu się tu nie nadaje! Już dawno powinien przejść na emeryturę albo wynieść się do miasta, zatrudnić jako strażnik czy inna cholera. Widzisz, Karl, może tobie życie zdaje się proste i łatwe. Cały czas byłeś tutaj, w tej wiosce, która pyszni się mianem miasta. Pod okiem starego Sagena nauczyłeś się musztry, machania mieczem, prostych komend. Bez większych przeszkód mogłeś w czasie służby przejść się na drugi koniec miasta do matki, zjeść ciepłej kaszy ze skwarkami.
Ja za to musiałem wyjechać, żeby zostać zwiadowcą. Nie było to łatwe, ale chciałem, bardzo chciałem. Wiesz, jak mi na tym zależało. I wreszcie dopiąłem swego. Uwierz mi, że dolina Ostfluss to jedno z bardziej przyjaznych miejsc w Imperium. Widziałem rzeczy, na wspomnienie których włosy wciąż stają mi dęba, bo nasza służba to nie tylko zwiad, ale i interwencja, gdy trzeba.
Wiele zaznałem, wiele widziałem. Są różne drogi, którymi możemy iść przez życie. Poznałem wiele z nich, Karl, i wiesz co? - Heinrich odwrócił głowę w kierunku przyjaciela. - Zawsze trzeba umieć zmienić raz obraną drogę.
- Co przez to rozumiesz? - niepewnie odpowiedział Karl.
- A co ty przez to zrozumiałeś? - z drwiącym uśmiechem zapytał zwiadowca. Ostatni raz zaciągnął się skrętem i wyrzuciwszy niedopałek, splunął w bok. Zarzucił na ramiona płaszcz i powolnym krokiem ruszył w stronę zachodniej bramy.
- Hej! A narada?
- Powiedz Sagenowi, że moje zdanie zna!
Karl stał jeszcze chwilę zapatrzony w odchodzącego przyjaciela. Czuł przepaść, jaka między nimi zaczynała powstawać. Takie to dziwne, zupełnie jakby nie ten Heinrich, którego pamiętał, rozmawiał z nim przed chwilą.
Rozejrzał się dokoła. Popatrzył na niskie, jednopiętrowe domki, zupełnie niepodobne do kamienic, które widział w Herzig. Faktycznie, trudno było nazwać Erlensdorf miastem. Może gdzieś indziej faktycznie rzeczy dzieją się inaczej, ale tu? Tylko na jednej ulicy leżał bruk - na głównej, łączącej oba wyjazdy z miasta. Domy murowane do tej pory stanowiły mniejszość, wciąż jeszcze sporo było zwykłych, drewnianych chałup. Ludzie miast zajmować się rzemiosłem, uprawiali rolę lub polowali w pobliskimi lesie. Jakie miasto? Zwykła wieś.
Przygnębiony zachowaniem przyjaciela, Karl wrócił z powrotem do głównej izby budynku garnizonu.
Wewnątrz znów rozgorzała dyskusja. Tym razem przy głosie był Łukow.
- Po pierwsze nie możemy zbyt długo dumać, bo po prostu nie mamy czasu. Jeśli zielonoskórzy chcą nas najechać, to zrobią to najwcześniej po zapadnięciu zmroku. Mamy około pięciu godzin na przygotowanie jako takiej obrony. Pytanie tylko, co robimy?
- Ja myślę tak - zdecydował się odezwać Karl. - Trzeba jak najszybciej przygotować chociaż jakieś minimalne umocnienia. Nie wiem, farmy Bauerów? Warto też mimo wszystko jakoś zabezpieczyć się przed jazdą. Na wykopanie wilczych dołów nie starczy nam czasu, ale może jakieś zapory? Ustawić na sztorc brony?
- Reinfled ma rację - odezwał się porucznik Sagen. - Marnujemy tylko czas na czcze gadanie. Starszy sierżancie, wraz z sierżantem Łukowem zorganizujecie obronę przeciw jeździe. Będziecie rdzeniem naszej obrony. Sierżanci Ormblut i Dreitzstock, wasze oddziały będą wspierać Łukowa i Reinfleda na flankach. Raven! Gdzie jest Raven, do cholery?!
- Wyszedł gdzieś, poruczniku.
- Jasna cholera, psia mać i zaraza! A Dunkelsee?
- Poszedł w kierunku zachodniej bramy.
- Kolejny geniusz... No nic. Wraz z ludźmi Ravena postaram się zorganizować jakieś umocnienia, ale nie wiem, czy coś z tego wyjdzie. Na Heinricha i tak nie liczyłem, po prawdzie i tak nie mam nad nim władzy, pieprzony zwiad. Wszystko jasne?
- A co z ludnością, poruczniku? - zapytał Ormblut. - Stawiamy sprawy jasno?
- Nie mamy innego wyjścia. Niech siedzą w domach, pozamykają się na cztery spusty, pozatrzaskują okiennice. Bramy i tak zostaną zamknięte, jak tylko zacznie się ściemniać. Nie mówcie jednak, że to orki, niech myślą, że zastawiamy pułapkę na jakichś banitów. Tak będzie bezpieczniej. To wszystko. Do roboty, panowie!

Gdy słońce powoli zachodziło za gęsty las, na farmach braci Bauer był już cały garnizon miasta Erlensdorf. Oddział Karla i Michaiła Łukowa, liczący dwudziestu pięciu żołnierzy, czekał ukryty za zbudowaną przez ludzi Ravena barykadą, przecinającą gościniec middenheimski. Uzbrojeni w długie piki mieli zatrzymać natarcie jazdy przeciwnika. Po bokach, w odległości około stu kroków, widać było zarys niskich, kamiennych ogrodzeń, otaczających farmy. Tuż za nimi czekali Ormblut i Dreitzstock razem ze swoimi ludźmi, jeden po lewej, drugi po prawej. W sadzie po północnej stronie traktu porucznik Sagen czekał wraz z garstką swoich strzelców. Mrok powoli otulał swym płaszczem całą okolicę, którą spowił złowieszczym blaskiem wschodzący Morrslieb.
Siedzący na ziemi Łukow wyciągnął z wewnętrznej kieszeni płaszcza piersiówkę, zmarzniętymi palcami wyjął korek i pociągnął potężny łyk. Przełknął, potrząsnął głową i zaklął.
- Uuuch, diablo mocna gorzała. No co tam, Reinfled? Pierwsza większa potyczka, co?
- Pierwsza większa... - powtórzył w zamyśleniu Karl. Stał przy barykadzie, wbijając wzrok w ciemność, która wyzierała z lasu.
- Nie ma strachu, nic nie będzie, mówię ci, młody. Już nie takie rzeczy na granicach Ostlandu widziałem. Jakeśmy kiedyś w Las Cieni pognali, to dopiero było... ho ho! Takich bestii jak tam, to nigdy w życiu nie widziałem. Zwierzoludzie, stwory Chaosu, przeklęte mutanty... orki to przy tym wrzód na dupie!
Karl nie słuchał zbytnio swojego towarzysza. Spojrzał na niego z góry, na jego porośniętą szczeciniastą brodą twarz, zęby szczerzące się w szczerbatym uśmiechu. Popatrzył też na swoich podkomendnych, na innych żołnierzy, którzy mogli nie przeżyć tej nocy. Jedni drzemali, podobnie jak Łukow oparci plecami o zbudowaną z bali i ziemi barykadę. Inni przykucnęli gdzieś na uboczu, zapatrzeni w niebo. Ktoś cicho rozmawiał, ktoś modlił się szeptem. Remi Damelsohn tulił w dłoniach szmacianą lalkę swej córeczki. Alfred Bohnam z zacięciem ostrzył swój miecz. Bern *Łycha* Kornwil nerwowo bawił się srebrnym szylingiem. Każdy zamykał się w sobie, przeżywał samotnie te chwile pełne wyczekiwania.
Morrslieb całkowicie wzeszedł na nieboskłon. Jego świecąca nienaturalnym, ciemnozielonym blaskiem tarcza rzucała trupią poświatę na dolinę, całkowicie przysłaniając drugi księżyc - Mannslieb.
Gdzieś w oddali zawył wilk.
Dokoła zapadła cisza. Każdy wstrzymał oddech i zaczął wsłuchiwać się w noc. W koronach drzew rozległ się złowieszczy szum wiatru.
Trwali tak dłuższą chwilę. W końcu odezwał się Łukow.

- Cóż, znaczy się zwykły wilk - gdy tylko wypowiedział ostatnie słowo, rozległo się przerażające wycie. Jedno, drugie, kolejne.
- No, teraz to się dopiero zacznie - rzucił Łukow, chwytając drzewce swej piki.

- Idą na nas! Idą! Tam w oddali! Spod lasu, z dwudziestka najmniej!
- Na czym oni jadą!? To jakieś bydlęta, a nie wilki!
- Sigmarze Młotodzierżco, uchroń nas, obroń nas…
- Zamknąć ryj! Przyszykować szyk! Za barykadę, zaprzeć piki! Zaprzeć piki do kurwy nędzy!
- Dlaczego Sagen nie strzela!? Zwariował, czy co?
- Ryj Damelsohn!
- Nadciągają, lezie tu cała ta swołocz!
- Zaraz tu będą!
- Spokój, psia mać, spokój! Trzymać piki, zewrzeć szyk! Spokój… wytrzymać… wytrzymać… TERAZ!!!

Wraz ze znakiem do ataku słychać było huk wystrzału od strony sadu. Stłoczeni za barykadą żołnierze ujrzeli przeskakujący nad zaporą kształt, zdmuchnięty nagle w bok jakąś tajemniczą siłą. Z głuchym łomotem stworzenie walnęło o ziemię, krew ciekła z rany na boku.
- Dobijcie to ścierwo! Dobijcie! - krzyk żołnierza zagłuszyły pierwsze odgłosy walki.
Ralf wychynął za barykadę i zaatakował pierwszego nadjeżdżającego przeciwnika. Pika wbiła się w bok biegnącego wilczura. Zwierzę zawyło, szarpnęło ostro w bok, wyrywając broń z rąk chłopaka i zrzucając z grzbietu jeźdźca. Któryś z żołnierzy natychmiast przygwoździł goblina do ziemi, przebijając zielonoskórego na wskroś. Karl rozejrzał się. Ci z jeźdźców, którzy byli dostatecznie daleko, by uniknąć ostrzału zmienili kierunek jazdy, kierując się ku południowi.
- Zaraz nadciągnie druga fala. Biorą nas łukiem, żeby uniknąć ostrzału, szczwane mendy - odezwał się Łukow.
- Musimy przyjąć natarcie, nie ma wyjścia. Wtedy umożliwimy Ormblutowi atak na ich tył - zawyrokował Karl. - Dalej! Przed barykadę! Zewrzeć szyk raz jeszcze!
- Jadą! Sierżancie, jadą od lewej!
- Pełną kupą! Na barykadę! Mocno zaprzeć piki! Czekać na mój znak!
Jazda zielonoskórych była coraz bliżej. W bladozielonej poświacie wyglądała jak upiorna kawaleria, rodem z nocnych koszmarów. Karl słyszał ochrypłe wrzaski goblinów, zajadłe warczenie ich wierzchowców.
- Trzymaj! Wytrzymaj! Spokój!
Pięćdziesiąt kroków. Czterdzieści, trzydzieści. Już można zobaczyć gorejące czerwienią ślepia; dwadzieścia pięć; słychać miotane przekleństwa; szept stojącego obok towarzysza *Zmiłuj się Sigmarze…*; dwadzieścia, piętnaście kroków, widać już obnażone ostrza, widać lśniącą w upiornym świetle stal, widać szczerzące się kły, złowrogie pyski; dziesięć, czuć odór zielonoskórych, czuć strach towarzyszy; pięć…
- TERAZ!!!

Pierwszy szereg wilczych jeźdźców wbił się głęboko w oddział, siejąc zamęt i spustoszenie. Większość jeźdźców spadła ze zranionych zwierząt, by zaraz zginąć, zadeptana przez następnych nacierających. Rozległy się jęki ranionych, świst zakrzywionych szabli, skowyt zabijanych wilków.
- Odrzucić piki! Dobyć mieczy!
Rozgorzało prawdziwe pandemonium.

- Tnij! Tnij, na bogów!
- Odepchnijcie ich! Odepchnijcie!
- Rańcie wilki! Sieczcie po wilkach!
- Trzymaj tarczę! TARCZĘ!
- Gdzie Ormblut!? Gdzie, do cholery, jest Ormblut!
- Moja noga! Odgryzł mi nogę! Odgryzł mi, aaaargghhhh…! - olbrzymi wilczur dopadł czołgającego się Bohnama i zatopił w nim swe olbrzymie kły. Z wściekłością zaczął szarpać bezwładny zewłok. Siedzący na grzbiecie bestii goblin wymachiwał szablą i coś krzyczał w swym okropnym, gardłowym języku. Na jego łbie Karl dostrzegł przypiętą do skórzanej czapy długą kitę. Zrozumiał, że to ich dowódca. Mocniej ścisnął miecz, poprawił tarczę i wściekłością ruszył w tamtą stronę, by dokonać krwawej zemsty.
Goblin zauważył go również. Na gębę zielonoskórego wypełzł obmierzły uśmiech. Zdzielił wolną ręką swego wierzchowca po łbie, szarpnął za futro, by zwierzę odwróciło się w stronę nowego przeciwnika. Wilczysko dojrzało cel i ze złowieszczym warczeniem rzuciło się w jego stronę.
Karl wyczekiwał, aż przeciwnik znajdzie się dostatecznie blisko. Na moment przed tym, jak wyszczerzone kły miały go dosięgnąć, odskoczył w bok, uderzając z całej siły tarczą w mijający go wilczy łeb. Drugą ręką zręcznie odbił szablę zielonoskórego. Rozległ się brzęk stali uderzającej o stal i krótki skowyt. Wilk zarył łapami po ziemi i po błyskawicznym skoku znów obrócił się pyskiem do Karla. Ten wyrwał do przodu, w ostatniej chwili przekładając ciężar ciała na prawą stronę. Tarczą po raz kolejny odbił szablę goblina, dostając dzięki odbiciu jeszcze większego pędu. Ręka w przód, miecz zagłębił się w ciało, bryznęła krew z przeciętego boku stworzenia. Wilczur zaczął się miotać z wściekłością, kłapał olbrzymią paszczą, skowycząc i dysząc ciężko.
Goblin wydał z siebie dziki wrzask, mocno spiął się i wybił w powietrze. Karl ledwie zdążył uskoczyć przed nadlatującym ostrzem. Impet uderzenia odrzucił go w tył. Bitewny zamęt nagle przestał istnieć. Chłopak usłyszał jedynie kolejny, przeciągły skowyt wilka, dobitego przez jednego z żołnierzy. Reszta już się nie liczyła, był tylko on i jego przeciwnik.
Małe, jarzące się wściekłością oczka wwiercały się w Karla. Spod długiego, haczykowatego nosa szczerzyły się długie kły.
- Ty głupi człeku! - ryknął goblin rzucając się z furią na Karla. Pod nagłym gradem ciosów chłopak zaczął się cofać. Odbicie tarczą, sparowanie mieczem, tarcza, miecz, miecz, szabla, cios za ciosem, krok w tył, krok w bok, uskok, równowaga, trzymaj równowagę! Zielonoskóry zdobywał przewagę. Karl zebrał się w sobie i po kolejnym odbiciu szabli zrobił długi wypad do przodu, chcąc przebić goblina. Myślał, że przeciwnik da się złapać na tak prosty fortel. Nie docenił jednak zielonej kreatury.
Goblin błyskawicznie przerzucił szablę do lewej ręki, sparował nią cios, a gdy Karl siłą rozpędu poleciał w przód, zdzielił go prawą ręką w plecy. Chłopak grzmotnął o ziemię. Momentalnie odwrócił się na plecy, chcąc odczołgać się od przeciwnika, jednak nie na wiele mogło to się zdać. Goblin już przy nim był, górując zwycięsko nad leżącym, wznosząc szablę do zadania ostatecznego ciosu.
- Giń, człeczyno! - wycharczał i z impetem uderzył. Karl ostatkiem sił wyrzucił desperacko rękę do przodu, by zasłonić się tarczą. Potworny ból wybuchł w jego ręce, usłyszał trzask łamanego drewna mieszający się ze straszliwym wrzaskiem. Sztylet, wyjęty w ostatniej chwili zza pasa, zagłębił się w ciele goblina po rękojeść. Karl czuł ciepło krwi zielonoskórego i dobiegające gdzieś z oddali okrzyk bitewny ludzi Ormbluta. Starał się podnieść, zrzucić z siebie ścierwo, lecz ból powalił go z powrotem na ziemię. Czerwona mgiełka przesłoniła mu oczy.
-Karl… Karl, obudź się. Obudź się!
Karl powoli otworzył oczy. Pierwsze co ujrzał, to sumiaste wąsy porucznika Sagena. Rozejrzał się

dokoła. Leżał na pryczy stojącej w jednej z izb budynku garnizonu. Po jego obu stronach leżeli jeszcze inni żołnierze. Przez okno wpadały do wnętrza jasne promienie słońca.
- Co się stało, poruczniku? Pamiętam, że Ormblut chyba w końcu zaatakował, a potem...- słabym głosem zapytał Karl.
- Tak było i chwała niebiosom! Gdyby nie on, pewnie nie rozmawiałbym teraz z tobą.
- To było aż tak źle?
- Będę z tobą szczery, Karl. Trzymaliście się dzielnie, ale gdyby nie Ormblut zginęlibyście. Złamali wasz szyk. Ormblut odciągnął ich uwagę i dał wam chwilę wytchnienia, jednak straciliśmy tam dużo ludzi. Zdecydowanie za dużo, żeby odeprzeć następny atak.
- Co? Jaki następny atak?
- Widzisz, w momencie gdy Ormblut przyszedł wam z odsieczą, z lasu wyjechali następni jeźdźcy. Ruszali, żeby was zmieść z powierzchni. Musiałem wyjść im naprzeciw, żeby ich odciągnąć. Razem ze mną poszedł też Dreitzstock, Raven miał nas wspierać. Stanęliśmy w szyku, a te psy wyciągnęły łuki! Ostrzelali nas, część ludzi zwiała, część padła raniona ich zatrutymi strzałami. Kostucha zajrzała nam prosto w oczy.
- Więc co nas uratowało?
- Dunkelsee i jego drużyna. Gdy już myślałem, że po nas, nagle, jakieś pięćdziesiąt kroków przed nami, buchnął ogień. Potem drugi, jakieś pięć kroków na lewo od poprzedniego i tak co chwila. W ten sposób powstał jakby płonący mur, odgradzający nas od jeźdźców. My zyskaliśmy kilka cennych minut, w tym czasie Dunkelsee zdążył jeszcze ostrzelać gobliny, a Ormblut zmusił atakujący was oddział do ucieczki. W ogólnym zamieszaniu wszyscy zieloni podkulili ogony i zwiali do lasu. Czekaliśmy do świtu, ale żaden z nich nie wylazł ponownie. Było nie było - my też zadaliśmy im bobu...
- Co takiego zrobił Heinrich?
- Wziął dwie beczki prochu ze zbrojowni. Pozbierał trochę suchego drewna, chrustu. Od karczmarza Ernesta wziął oliwy i zmajstrował taką zaporę ogniową. A że zielone bestie boją się ognia podobnie jak wilki, pomysł okazał się niezły.
- Tylko czemu nie zrobił tego wcześniej?
- Rozmawiałem z nim o tym. Powiedział, że gdyby nie mój ostrzał, odpaliłby zaporę wcześniej, jednak gdy pierwsze natarcie zmieniło kierunek szarży, minęło się to z celem. Ma poniekąd rację, choć i tak czeka go chłosta. Bezczelny gnojek!
Karl podniósł się lekko i aż syknął z bólu. Dopiero teraz zwrócił uwagę na swoją lewą rękę. Pokrywał ją gruby bandaż, zdawało mu się też, że okalają ją jakieś deszczułki.
- Co się stało z moją ręką?
- Złamana. Ten goblin roztrzaskał twoją tarczę, nic dziwnego, że kość nie wytrzymała. Poza tym nie masz większych obrażeń. Byłeś dzielny, Karl. Naprawdę.
- Dziękuję, poruczniku.
- Puśćcie mnie! Puśćcie! Muszę dostać się do porucznika Sagena! - głośny krzyk doszedł z drugiego pokoju. Karl i Sagen popatrzyli w tamtą stronę Po chwili, wśród małego zamieszania, dwóch chłopów wniosło do sali jakiegoś człowieka w przemoczonym ubraniu. Jego twarz była cała sina, we włosach widać było długie nitki glonów rzecznych.
- Poruczniku Sagen. - odezwał się nieśmiało jeden z chłopów, którzy wnieśli mężczyznę. - Przed chwilą wyłowilimy tego utopca. Znaczy nie wyłowili, ale przylazł taki obszarpany do chałupy i drzeć ryja zaczął: *Porucznik Sagen! Porucznik Sagen!* Wpierw to w łeb przywaliłem, bom myślał, że to nieumarlak jakowyś, albo i wariat jaki... Ale ten ryknął z bólu, opieprzył i dalej swoje. A tak ledwo na kulasach się trzymał, żeśmy go ze szwagrem przynieść tu musieli. Widać długo już po Ostflussie dryfował.
- Puśćcie mnie do niego - odparł porucznik i podszedł do łóżka, na którym leżał mężczyzna. Sagen wyjął z kieszeni manierkę, odkręcił ją i podał leżącemu.
- Napij się.
- Muszę do porucznika, porucznika Sagena.
- Napij się, do cholery, bo mało co sobie jęzora nie odgryziesz, tak kłapiesz zębami z zimna! To gorzałka, rozgrzeje cię - mężczyzna wyciągnął drżące palce i przyssał się do manierki, pijąc chciwie. Porucznik odczekał moment; w końcu powiedział:
- To ja jestem porucznik Sagen, mów, o co chodzi.
Topielec o mało co nie zakrztusił się wódką. Natychmiast oddał manierkę.
- Poruczniku! Stała się rzecz straszliwa! Zamek Lenkster został zaatakowany!
- Na bogów! O czym ty mówisz, człowiecze!
- Ze wschodu! Potworne wojska! Monstra, demony, potępieńcy! - chrypiał mężczyzna. - CHAOS!!! Zaczęło się, poruczniku, sztorm się rozszalał!!! Nie było jak was poinformować, zachodni trakt w rękach orków. Regimentarz von Radelshaff wysłał mnie i moich dwóch towarzyszy, byśmy jakoś rzeką do was dotarli z ostrzeżeniem, ale dopadły nas bestie dzień drogi stąd. Tylko mnie udało się ujść z życiem. Ta armia tu ciągnie, poruczniku! Nie mogą przedostać się na drugą stronę, rozumie pan! Musi pan ich powstrzymać! Inaczej Lenkster zostanie oblężony i zamek padnie! Niech pan coś zrobi, poruczniku! - po tych słowach zemdlał.
Porucznik Sagen wyprostował się. Spojrzał na Karla dziwnym, pełnym przerażenia wzrokiem. Odkaszlnął i powiedział nieswoim głosem:
- Bijcie na alarm!

W pół godziny później odbyła się kolejna w ciągu ostatnich dni narada w głównej sali budynku garnizonu. Karl, mimo oporów zajmującej się nim nowicjuszki Shallyi, stawił się na niej również. Ręka nie bolała go aż tak bardzo, a sytuacja zdawała się być bardzo poważna. Jak zdążył się również zorientować, wśród zebranych nie było Łukowa. Karl nie musiał pytać, co się z nim stało.
- Słuchajcie, sytuacja jest beznadziejna. Straciliśmy około dwudziestu ludzi, zabijając przy tym trzynastu jeźdźców - rozpoczął Sagen. - Tego wieczoru zieloni nie będą się z nami bawić i zaatakują ze zdwojoną siłą, jeśli w ogóle nie pójdą na całość. Przed chwilą dostałem też informację, że od wschodu kierują się ku nam nieznane nam wojska.
- Jakie wojska, poruczniku?
- Chciałbym wierzyć, że tamten wysłannik majaczył. Nie ma co ukrywać, to Chaos - pełne grozy słowo zawisło w powietrzu; słowo, o którym wszyscy myśleli, lecz nikt nie odważył się go wypowiedzieć. Ciszę przerwał Ormblut.
- Więc jak stoimy z tym wszystkim?
- Stoimy po kolana w gównie! Tyle wam powiem! - ryknął Raven. - Nie ma co tu siedzieć! Ja pakuję manatki i spierdalam!
- A gdzie chcesz spierdalać, idioto?! Idź! Proszę! Prosto w orcze łapy!
- A lepsze to niż sługi demonów! Jak my ich mamy powstrzymać, co? W dwudziestu ludzi? Z potrzaskanymi tarczami? Jak przelezą przez Ostfluss, to jesteśmy martwi!
- Właśnie - przerwał Ravenowi Karl. - Jak przelezą...
- Co? Co masz na myśli, sierżancie? - zapytał zafrasowany Dreitzstock.
- Wszyscy wiemy, jaka jest w tej chwili Ostfluss. W żaden sposób nie da się jej przejść. To, że ten

nieszczęśnik z Lenkster w ogóle tu dotarł, możemy uznawać za cud.
- Młody ma rację. Po roztopach i ulewach poziom wody podniósł się na tyle, że można przejść jedynie przez…
- Most Mgieł - dokończył Ormblut. Po raz kolejny wśród zebranych zapadła cisza.
- No dobra, Most Mgieł, co z tego? - zaczął Raven. - Nie zapominajcie, że na middenheimskim gościńcu czeka na nas banda orków i goblinów, która to banda za kilka godzin znów zaatakuje! A z naszą garstką ludzi na pewno nie obronimy miasta, jeśli rozciągniemy się na dwa fronty.
- Raven, idioto, kto mówi, że trzeba bronić mostu? - odezwał się nagle milczący do tej pory Heinrich. - Trzeba wysadzić most.
- Chyba zwariowałeś, Dunkelsee! No słuchajcie, on oszalał, normalnie oszalał! Od tego prochu mózg mu się wypalił! - krzyczał Raven.
- Nie, cicho, cicho! Dunkelsee ma rację - uciął Dreitzstock - Nie mamy innego wyjścia. Pomyślcie chwilę Na posiłki z zamku nie ma co liczyć. Oni mają tam dostatecznie ciężką sytuację. Skoro ta armia, czy co tam lezie, doszło do Lenkster, to Wolfenburg pewnie już padł Orki odcięły drogę do Herzig. Leżymy. Jesteśmy zdani na siebie. Jesteśmy…
- Bez szans - zakończył Raven. Znów zapadła złowroga, pełna niepokoju cisza. Każdy mierzył się we własnym sercu z suchymi faktami. Nie mają szans. Nie uda się odeprzeć dwóch natarć. Erlensdorf już właściwie przestał istnieć. Nawet jeśli zatrzymają siły Chaosu, to nie uda im się obronić wioski przed orkami. To koniec.
Ciszę przerwał porucznik Sagen. Z początku łamiącym się głosem, ale odkaszlnął i rzekł z pełną mocą:
- Jesteśmy żołnierzami Imperium. Przysięgaliśmy, że będziemy bronić naszego kraju do ostatniej kropli krwi. Nie zawiedziemy Lenkster. Nie poddamy się! Będziemy walczyć!
- Tak jest!
- Nie traćmy cennego czasu na czcze rozmowy. Zamykamy bramy. Raven, zorganizuj mężczyzn. Trzeba jak najlepiej uszczelnić wał obronny. Ormblut, Dreitzstock, przygotujcie ludzi. Postarajcie się też zorganizować mieszkańców.
- A co z mostem? - zapytał Karl.
- Możesz chodzić? - odparł Sagen.
- Mogę, poruczniku.
- Świetnie. Posłuchaj, z twoją ręką nie przydasz nam się w obronie, a potrzebujemy tutaj każdego, kto mógłby utrzymać broń. Zrobisz to? Wysadzisz Most Mgieł?
- Rozkaz, poruczniku!
- Weź kogoś ze sobą. Sam nie dasz rady.
- Jeśli porucznik nie wyrazi sprzeciwu, ja pójdę - odezwał się Heinrich. - Wróg może być już blisko, trzeba będzie się zatem zakraść do mostu. Obawiam się, że sierżant może mieć z tym problemy, szczególnie jeśli pójdzie tam z jakimiś chłopami.
- Słuszna uwaga, Dunkelsee, jednak twoi ludzie będą potrzebni tutaj.
- Cóż… pan ma tutaj większą władzę niż ja - odparł z drwiącym uśmiechem zwiadowca.
- Rozumiem, że oddajesz ich pod moją komendę? Dobrze. W takim razie wszystko ustalone! Zamykamy miasto, bronimy go dopóki życie tkwi w nas! Ku chwale Imperium!
- Ku chwale Imperium!!! - odkrzyknęli wszyscy, prócz Heinricha.

Wraz z nadejściem zmroku Karl wraz ze swym przyjacielem ruszyli wschodnim traktem, taszcząc na małym, drewnianym wózku dwie beczułki prochu. Żegnały ich pierwsze odgłosy walk, toczonych po drugiej stronie miasta.
Szli tak mniej więcej pół godziny, gdy nagle Heinrich przystanął.
- Co się stało? - zapytał zdziwiony Karl.
- Nic takiego. Sądzę, że powinniśmy wkrótce skręcić w las, skoro mamy zakraść się do mostu niezauważeni. Za jakieś sto kroków powinna odchodzić od drogi wąska ścieżyna.
- W takim razie skręcimy w nią.
Wieczór zapadał szybko. Zanim mężczyźni zdążyli zagłębić się w knieję, na niebo wzeszły oba księżyce. Tak jak i zeszłej nocy, tak i tej upiorny Morrslieb przysłaniał swą tarczą swego rywala. Trupioblade, zielonkawe światło sączyło się z nieba, wypełniając bór przyprawiającymi o drżenie cieniami.
Jakiś czas przyjaciele szli w milczeniu. Wózek, który wzięli ze sobą, ledwie toczył się po grząskim gruncie. Nagły powiew wiatru przyniósł w ich stronę zapach rzeki, lecz było w nim coś jeszcze, jakiś nieuchwytny, złowróżbny odcień, bardziej podświadomy niż wyczuwany. Zapach gnijącego ciała.
- Jesteśmy już blisko - wyszeptał Karl. Heinrich odpowiedział mu skinieniem głowy, po czym przyłożył palec do ust, nakazując towarzyszowi milczenie. Wysunął się nieco naprzód, po czym kolejnym gestem polecił chłopakowi zostać, a sam zniknął wśród drzew.
Karl oparł się plecami o drzewo i osunął się na ziemię. Marsz trochę go zmęczył. Mocniej otulił się płaszczem i przymknął oczy. Powoli z ziemi zaczęła podnosić się mgła. Z początku pojawiały się ledwie widoczne, rzadkie pasma, które stopniowo przeradzały się w długie, grube wstęgi, by wreszcie zasłonić cały krajobraz. Most Mgieł był nazywany tak nie bez powodu.
Karla zaczęła ogarniać głęboka senność. Przed oczami zaczęły przelatywać mu różne obrazy z dzieciństwa. Smak jabłek z sadów wdowy Zahnen. Dzień, w którym rozbił sobie kolano i dzień, w którym pierwszy raz pocałował Adelę Rosen. Pierwszy mundur. Łzy matki i duma ojca. Porucznik Sagen, sierżant Łukow. Wszyscy jego przyjaciele, znajomi stali mu teraz przed oczyma. Witali go, uśmiechali się do niego. Podbiegł ku nim, ucieszony, że może ich widzieć. Jasne słońce opromieniało jego rudą czuprynę, radość igrała w oczach. Przypadł do matki, wtulił się w nią, jak wtedy, gdy był dzieckiem. Ona głaskała go po głowie, mówiła: *Już dobrze synku, już dobrze. To był tylko sen, zły sen.*
Nagle dłoń matki schwyciła go brutalnie za włosy. Spojrzał w jej twarz i ujrzał przerażającego potwora. Skóra zaczęła odpadać płatami, ukazując gnijące ciało. Ze spojówek wyciekała ropa, włosy zszarzały, jak przyprószone popiołem. Chłopak wyrwał się z objęć monstrum i rozejrzał się dokoła.
Był otoczony przez upiorne, makabryczne istoty, które dawniej były jego rodziną i przyjaciółmi. Teraz wszyscy ci ludzie, niczym potworne zombi, wyciągały w jego stronę pokryte ropiejącymi wrzodami ręce. Karl poczuł koszmarny odór gnijących zwłok, który z każdą chwilą stawał się coraz silniejszy. Łapy zakończone pazurami zaczęły dosięgać jego twarzy, drapać; wykrzywione w strasznym grymasie twarze szczerzyły się, rozdziawiały paszcze. Ktoś złapał go za kurtę i szarpał mocno, szarpał.
- Obudź się! Karl! Idziemy, droga jest wolna.

Po kilku minutach doszli do mostu, otulonego grubą zasłoną mgły. W dole słychać było głośny szum rwącej Ostfluss.
- Jesteśmy na miejscu - rzucił Heinrich. - Czas rozkładać manatki.
Most musiał być całkowicie zniszczony, by w zupełnie uniemożliwić przeciwnikowi przejście na drugą stronę. Heinrich powiedział, że najlepiej będzie ustawić beczki na krańcach mostu. Najpierw wysadzą tę po

przeciwnej stronie, później drugą. To, co zostanie, spadnie w rzekę i przejście zostanie zniszczone. Bez ociągania się obaj mężczyźni przystąpili do pracy.
- Karl - odezwał się usypując ścieżkę prochu Heinrich - przemyślałeś sobie to, o czym ci mówiłem wczoraj?
- Co masz na myśli? - odparł chłopak.
- To, że są różne drogi, które można obrać, pamiętasz?
- Karl słyszał już tylko głos towarzysza, gdyż mgła uniemożliwiała kontakt wzrokowy.
- Tak. I co z tego? Nie rozumiałem, o co ci chodziło wtedy i teraz też nie rozumiem.
- Ech, zawsze tak samo naiwny, jak zwykle - Karl usłyszał odgłos stawianej na moście beczki. - Nigdy o tym nie myślałeś? Popatrz, możemy stąd uciec! Możemy zapomnieć o Erlensdorfie, rzucić w diabły ten most i ujść stąd z życiem. Nie wpadło ci to do głowy?
- Heini, co ty wygadujesz? Przecież mamy rozkaz, to byłaby zdrada!
- A kto będzie o tym myślał, gdy Sagen będzie dawno gryzł ziemię! - dobiegł spośród mgły zdenerwowany głos zwiadowcy. - Co komu po martwym człowieku? Nie widzisz, że bogowie dają ci szansę?! Jeśli ta armia będzie mogła tędy przeleźć, nikt nie będzie nas tu szukał! Pójdziemy na południe i tam przeczekamy tę nawałnicę!
- Więc nie chcesz wysadzić mostu?
- Nie chcę. Wolę żyć, Karl!
- Żyć jako kto? Jako zdrajca? Odpowiada ci to? Odpowiada ci życie zdrajcy, Heinrich?
Zwiadowca nie odpowiedział. Z mgły dochodził jedynie cichy, narastający śmiech.
- Co cię tak bawi, idioto?
- Doprawdy Karl, doprawdy... - odparł rozbawionym głosem zwiadowca. - Ty chyba naprawdę nic nie rozumiesz - dodał złowieszczym tonem.
Wtem nagły podmuch wiatru rozrzedził nieco zasłonę mgły. Karl spojrzał na przyjaciela. W jarzących się pod rondem kapelusza oczach zwiadowcy był dziwny zimny blask, usta wykrzywiał grymas nienawiści. W pobliżu rozległ się przerażający, nienaturalny wrzask czy raczej jęk.
- Oni już tu są, przyjacielu - wycedził Heinrich, idąc powoli w stronę Karla.
- Nnn... nnieee zbliżaj się do mnie!
- Ty wciąż niczego nie rozumiesz, mój biedny, rudy chłopcze - zwiadowca przyspieszył kroku, był już coraz bliżej. Karl cofał się instynktownie, gdyż wszystko nagle zaczęło stawać się dla niego jasne. Ogarnęło go przerażenie. Nagle oparł się plecami o barierkę mostu. Nie miał już gdzie się cofać. Heinrich podszedł do chłopaka, położył mu rękę na ramieniu, uśmiechając się dobrotliwie. Karl też się uśmiechnął.
- Ty wciąż nie rozumiesz, że ja już jestem zdrajcą.
Nóż, ukryty w prawej dłoni zwiadowcy, wbił się głęboko pod żebra Karla. Chłopak stęknął cicho, gdy jego *przyjaciel* naparł na niego całym ciężarem swego ciała.
- Nie rozumiałeś - szeptał podnieconym głosem Heinrich. - Nie rozumiałeś, że Tzeentch, Ten Który Zmienia Drogi, Powiernik Tajemnic, dał ci szansę. Nie pozwoliłeś mi sobie pomóc.
Nóż po raz kolejny zatopił się w ciało Karla. Fala bólu zalała chłopakowi mózg.
- Nie pozostawiłeś mi wyboru, rozumiesz? Sam obrałeś tę drogę, choć wskazywałem ci inną.
Trzeciego uderzenia już prawie nie czuł. Było jak ukłucie szpilki, nic nieznaczące. Karl czuł, jak słabnie. Opadł bezsilnie w ramiona zwiadowcy, który przytłoczony ciężarem bezwładnego towarzysza, opuścił go na ziemię.
- Dam ci jeszcze jedną szansę. Zostawię cię tu, byś mógł widzieć, ujrzeć na własne oczy wojska brata mojego pana - kontynuował Heinrich obszukując przyjaciela. - Nie masz przy sobie niczego, czym mógłbyś skrzesać ogień, prawda? - w jego głosie brzmiała drwina. Upewniwszy się, że chłopak nie zapali prochu, zwiadowca raz jeszcze nachylił się nad Karlem.
- Nie zrozum mnie źle... nie miej do mnie urazy. Takie jest jedyne wyjście. To jak ta walka z goblinami. Możemy odwlekać nadejście nieuniknionego, ale ono i tak w końcu przyjdzie. Taki już jest ten nasz świat, po prostu taki już jest. Żegnaj, przyjacielu!

Karl czuł chłód kamieni, z których zbudowany był most. Świat powoli zaczął blednąć, zatracać swoją ostrość, rozpływać się we wszechobecnej mgle. Na ciemnym, niemal czarnym nieboskłonie Morrslieb świecił jaskrawą zielenią. Przez moment Karlowi zdawało się, że Księżyc Zła szczerzy się do niego w złowrogim uśmiechu.
Niemal nie słyszał dudnienia okutych w metalowe buty stóp, niemal nie słyszał przeraźliwych jęków, wycia kroczących nad nim bestii, niemal nie słyszał stuku kopyt zwierzoludzi i brzęczenia setek much. Prawie nie czuł przeraźliwego smrodu, który spowił cały Most Mgieł, smrodu rozkładających się zwłok. Nieomal nie był świadkiem przemarszu wojsk Czempiona Pana Zgnilizny, Feytora.

***

I tak jak mówili ci, którzy prawdę wiedzieli, nadszedł czas śmierci i pożogi, krwi i płaczu straszliwego. Wraz z Archaonem, Panem Końca Czasów, czterech czempionów mrocznych bogów ruszyło, by siać zniszczenie wśród spokojnych krain. Miasteczko Erlensdorf, jak i wiele innych osad ludzkich, zostało zmiecione z powierzchni ziemi. Przedostawszy się na drugi brzeg Ostfluss, Feytor rozpoczął oblężenie zamku Lenkster, niszcząc po drodze wszystko, co stanęło mu naprzeciw, rozsiewając dokoła zgniliznę i zarazę.
Po dwudziestu dniach oblężenia zamek padł, a cały Hochland, tak jak i Imperium, ogarnęła Burza Chaosu.

Kroniki Starego Świata

13 Braunzeit AS2531: popołudnie:

Dotarliśmy do Bergen. Wieś jest spalona, wokół leżą trupy wieśniaków. W nieustających strugach deszczu wykopujemy jedną wspólną mogiłę i wrzucamy do niej ciała. Na zastygłych w przedśmiertnym skurczu twarzach wyraźnie widać przerażenie. Okropny widok. I ich rany. Nie wiem jaką bronią je zadano, ciała są niemal rozszarpane na strzępy.
Kilku naszych dokładnie przeszukuje wioskę, krok po kroku przyglądają się spalonym chatom, szukają jakichkolwiek śladów mogących nas naprowadzić na trop rozbójników. Wciąż siąpiący jesienny deszcz niemal uniemożliwia im pracę.
Jeszcze przed zapadnięciem zmroku Carsnik zarządza wymarsz, wszyscy się z nim zgadzamy, nikt nie chciałby tu nocować, ruszamy wyraźnym tropem, który pomimo deszczu pozostawili po sobie rozbójnicy.

14 Braunzeit AS2531: ranek:

Jesteśmy 15 mil na północ od Bergen. O świcie przestało padać. Mamy kilka godzin na odpoczynek. Przez całą noc szliśmy tropem tych, którzy spalili wieś. Podczas posiłku rozmawiałem z Korą - naszym zwiadowcą - nie podobają mu się te ślady. Nie chciał mi jednak nic więcej powiedzieć. Mnie też się tu nie podoba, wciąż mam przed oczami przerażone twarze wieśniaków i ich rozszarpane na strzępy ciała. Carsnik zarządził wymarsz na drugą godzinę po południu.
Minęła godzina, na horyzoncie dostrzegliśmy dym. Coś płonie. Ruszamy.

14 Braunzeit AS2531: wieczór:

Na miejsce dotarliśmy trzy godziny temu. Osada wygląda tak samo jak Bergen, wszystko spłonęło, ciała chłopów rozrzucone są po całej okolicy. Wielu z nich ma wyrwane kończyny i roztrzaskane głowy. Kilku naszych zwymiotowało południowy posiłek. Niektórzy wciąż wymiotują.

Po południu napotkaliśmy resztki jakiegoś taboru. Wozy zostały ograbione, wszystkich ludzi zamordowano. Będziemy potrzebowali posiłków, bowiem sami nie poradzimy sobie z tą bandą. Jutro ruszamy do Ulrichtstadt. Tam odpoczniemy i ponownie ruszymy na trakty. Czuję, że przed nami ciężkie tygodnie.
Znowu zaczęło padać. Kilku naszych ludzi jest zaziębionych, potrzebują dachu nad głową i ciepłej strawy. Na szczęście jutro dotrzemy do miasta. Tam odpoczniemy.

15 Braunzeit AS2531: Świt:

Nie mogę zasnąć. W nocy wydarzyły się straszne rzeczy. Na warcie stali akurat Cichy i Kastor. Z mroku wyłoniło się kilku krasnoludów, gestem pozdrowili naszych ludzi i przysiedli się do ogniska. Chwilę potem zaczęła się jatka. Z lasu wyskoczyło kilkunastu hobgoblinów. Krasnoludy chwyciły za broń i również rzuciły się na naszych ludzi. Niewiele pamiętam, jedynie krzyk, ciemność, wykrzywione twarze hobgoblinów oraz krasnoludów i jęki rannych. Carsnik jest ciężko ranny, topór jednego z krasnoludów niemal rozpłatał go na pół. Połowa ludzi z naszego oddziały nie żyje. Jeszcze w nocy pochowaliśmy ciała, zaraz ruszamy.
Narib powiedział, że ci krasnoludowie posługiwali się jakimś dziwnym językiem. Arab spędził kilka tygodni w twierdzy Karak Hirn i nauczył się podstaw khazalidu (najważniejszych spośród krasnoludzkich przekleństw). Jego zdaniem krasnoludowie mówili innym językiem. I te ich dziwne topory, na ostrzach każdego z nich znajdowały się symbole czaszek, nigdy wcześniej nie widziałem takiej broni u krasnoluda.
Za kilka godzin będziemy na miejscu w Ulrichtstadt. Jestem potwornie zmęczony.

17 Braunzeit AS2531: Południe:

Wczoraj wieczorem wreszcie dotarliśmy na miejsce, do Ulrichtstadt. Mam dość, tak samo jak reszta naszego oddziału. Kilkanaście minut po tym, jak wyruszyliśmy, Carsnik nasz kapitan dostał gorączki, a kilka godzin później zemdlał i aż do dzisiejszego ranka nie odzyskiwał przytomności. Chcąc jak najszybciej dotrzeć do miasta, zeszliśmy z traktu i ruszyliśmy na skróty, lasem. W deszczu i mrokach lasu zgubiliśmy drogę, a przed wieczorem wpadliśmy w zasadzkę zastawioną przez krasnoludy. Ponieśliśmy duże straty i musieliśmy się wycofać. Ostatecznie z naszego oddziału oprócz mnie i kapitana do miasta wróciło tylko sześciu żołnierzy.

17 Braunzeit AS2531: Popołudnie:

Okazuje się, że mieliśmy szczęście. Dopiero teraz docierają do nas informacje dotyczące prowincji. Cały Ostland płonie. Z patroli nie powróciła połowa oddziałów, reszta zdziesiątkowała i ledwie żywa zjeżdża do okolicznych miasteczek. Lasy są pełne istot mroku, ludzie mówią o całej armii dowodzonej przez kogoś, kogo ochrzcili mianem *Kapłana*. Jego wojska na razie są nieliczne, lecz bardzo szybko się rozrastają. Ludność Ostlandu jest przerażona. Mieszkańcy małych osad i wiosek ciągną do większych miast, porzucają swój mizerny dobytek i w miastach chcą przeczekać zagrożenie. Ulrichtstadt jest wypełniony po brzegi, wszędzie pełno ludzi. Na ulicach, placach wciąż panuje straszliwe zamieszanie, ceny wszystkiego skoczyły w górę, brakuje wody i żywności. Ulicami niesie się straszliwy smród.
Właśnie przyszły rozkazy. Oddziały straży drogowej mają się przegrupować i czekać na przybycie posiłków. Z Talabheim i Bergstadtu ma nadejść w sumie 100 konnych i 200 pieszych. To dobrze, że tak szybko nadchodzi pomoc. Carsnik czuje się lepiej, medyk podał mu jakieś leki. Za kilka dni będziemy mogli wyruszyć na południe.

18 Braunzeit AS2531: Ranek:

Na miasto idzie armia *Kapłana*. To już nie są wolno rozrzucone watahy istot mroku, to regularna armia. Carsnik przekazał mi dowództwo nad naszym oddziałem i kazał wynosić się z miasta. Twierdzi, że miał proroczy sen, w którym Ulrichtstadt zostało zmiecione z powierzchni ziemi. Za godzinę wyruszamy.
Nie mogę go zostawić. Carsnik pojedzie z nami. Za ostatnie pieniądze kupiłem medykamenty i prowiant. Znowu zaczął siąpić deszcz. Trudno, musimy ruszać.

19 Braunzeit AS2531: Popołudnie:

To niewiarygodne. Dwie godziny po naszym wyjeździe z miasta przed murami pojawiły się przybyłe z północy wojska *Kapłana*. W ciągu kilku godzin *Ulrichstadt* zostało zmiecione z powierzchni ziemi. Stan Carsnik znowu się pogarsza. Kapitan często traci przytomność i majaczy. Powoli zmierzamy na południe, do Wolfenburga. Za nami kroczy armia *Kapłana*.

23 Braunzeit AS2531: Wieczór:

Wolfenburg wciąż się broni. Jesteśmy uwięzieni. Nie wyjdziemy z tego żywi, to pewne. Wojska *Kapłana* są coraz liczniejsze. Ma pod sobą pięciu dowódców. Ludzie mówią, iż są to kapłani Ulryka, którzy przeszli na ciemną stronę. Wszędzie wokół kręcą się watahy wilków. Jeden z oddziałów złożony jest z kilkunastu stworów przywodzących na myśl wilkołaki. Widzę także regimenty mrocznych krasnoludów, dziesiątki zielonoskórych raz co najstraszniejsze oddziały złożone z zabitych mieszkańców Ulrichtstadtu i okolicznych wsi. O świcie prawdopodobnie nastąpi atak.

23 Braunzeit AS2531: Noc:

Odparliśmy pierwsze natarcie. Wraz z niemal wszystkimi mieszkańcami miasta stałem na murach i walczyłem o każdy metr kamiennych blanek. Julian i Cichy są ranni, Gruby gdzieś zaginął, nie wiem, co z nim. Zginęli obydwaj czarodzieje, którzy wraz z nami stanęli do obrony miasta. Gdyby nie ich pomoc, pewno już byłoby po nas. Zginęli w ciszy. Stałem obok jednego z nich, kiedy nagle po prostu osunął się na ziemię. Krwawił z uszu i nosa. Ale szturmujący wycofali się. Mamy kilka godzin odpoczynku.
Carsnik znajduje się w pełnego rodzaju półśnie, wciąż majaczy, mówi o tym, że nadciągają posiłki.

24 Braunzeit AS2531: Ranek:

Kapłan odstąpił od miasta i ruszył na południe. Ponoć to z powodu odsieczy, z jaką nadchodzi Jaśnie Książę Sigmund, Pan Talabecklandu. Ludzie mówią o niemal dwóch tysiącach wojowników zebranych z ziem Talabecklandu i Hochlandu. Wraz z nim idą Khazadzi i elfy. Zatem wytrwaliśmy. Nawet Carsnik czuje się lepiej. W południe ruszamy do Middenheim, tam w spokoju przeczekamy nadchodzącą zimę. Z całego oddziału pozostało na siedmiu.

24 Braunzeit AS2531: Wieczór:

Odnalazł się Gruby. Niech go, już zdążyliśmy go opłakać. Twardy facet, spadł z murów, a mimo to wymknął się i przetrwał w lesie. Siedzimy przy ognisku, a on opowiada o tym co widział, będąc tam na dole. Tak jak mówiły plotki, całą armią dowodzą *Kapłan* oraz pięciu dowódców. Oprócz szturmujących miasto mrocznych krasnoludów, zielonoskórych oraz nieumarłych w lesie stały jeszcze regimenty zwierzoludzi oraz wojowników ubranych w czarne zbroje. Ich twarze zakrywały hełmy, Gruby nie wie kim byli.
Carsnik już nie ma gorączki, wraz z nami śmieje się i dowcipkuje. Za kilka dni ponownie oddam dowództwo w jego ręce.

25 Braunzeit AS2531: Wieczór:

Powoli zbliżamy się do Middenheim. Po drodze minęliśmy kilka grup awanturników. Jak ćmy do ognia podążają na wschód, by zmierzyć się z *Kapłanem*. Głupcy, wszyscy zginą. To jest wojna, a nie zabawa w odnajdywanie skarbów. Awanturnicy. Nigdy za nimi nie przepadałem. Pojawiają się zawsze tam, gdzie ktoś cierpi, robią dużo zamieszania, mordują i krzywdzą, rabują i palą, by potem w chwale zbierać laury i gratulacje za zbawienie świata. A idźcie, lećcie tam, ku płomieniom, ku rozlewowi krwi. Szukajcie swej chwały i gińcie. Głupcy, to jest wojna. Tu się walczy o życie, na chwałę przyjdzie czas później.
Rano ruszamy ponownie.

28 Braunzeit AS2531: Wieczór:

Wojska J.K. Sigmund rozbite, Wolfenburg spalony. Talabheim oblegane. Carsnik umarł.

29 Braunzeit AS2531: Popołudnie:

J.K. Sigmund miał pod sobą niemal dwa tysiące ludzi, trzystu krasnoludów, czterystu elfów, prawie tysiąc wojska zaciężnego, a także ochotników, chłopów i mieszczan z Hochlandu i Talabecklandu. Gdy elfowie zniknęli w lasach i ruszyli na zwiad, ktoś zakrzyknął, że zdradzili. Po godzinie pod komendą Jaśnie Księcia ostało się dwustu jego gwardii i trzysta krasnoludów. Reszta w popłochu uciekła, wroga nawet nie ujrzawszy na oczy. *Kapłan* wyrżnął ich wszystkich.
Talabheim padnie w ciągu kilku dni, nie nadejdzie pomoc, nie zdołają przetrwać dłużej niż tydzień. Potem *Kapłan* pewnie uderzy na Middenheim. Zmieniamy kierunek, ruszamy na zachód w kierunku Wyjących Wzgórz, może zdążymy.
Minęliśmy jeszcze dwie grupy awanturników. Próbowałem ich przekonać, na darmo. Wszyscy marzą o jednym: pokonaniu *Kapłana*.

31 Kaldezeit AS2531: Wieczór:

Popołudniu dotarliśmy do Zeufell. Oprócz trupów wieśniaków odnaleźliśmy ciała trójki mężczyzn, poszukiwaczy przygód. Ich ciała otoczone są zwałami trupów zwierzoludzi; awanturnicy bronili się do upadłego. Krasnoludowi odrąbano rękę, zadano kilkanaście cięć i pchnięć. Po tym jak stracił prawą dłoń zdołał zabić jeszcze dwóch przeciwników. Ciała pozostałem dwójki leżą obok siebie, wojownicy walczyli zwróceni plecami do siebie. Nawet ciągle padający deszcz nie zdołał rozmyć krwi, którą przelali. Oni oraz ich przeciwnicy. Pochowamy ich, prześpimy się i ruszamy dalej. Przed nami jeszcze długa droga.
Nie mogę zasnąć, oczami wyobraźni widzę tę trójkę walczącą o przetrwanie, broniącą kilku bezbronnych, obdartych z wszystkiego wieśniaków. Widzę ich determinację - wiedzieli, że nie wygrają. Zginęli jak bohaterowie.
To jest wojna. A wojny nienawidzą bohaterów, nie darzą ich należytym szacunkiem i poważaniem. Zabijają ich jak wszystkich innych, bez litości, bez ulg i dodatkowej szansy na ratunek. Czy naszą szóstkę czeka podobny los? Czy zginiemy broniąc nic nie znaczącej osady, czy poświęcimy życie dla kilku starych kobiet i mężczyzn, zbyt słabych, by mogli uciec przed zagrożeniem?

Na wojnie nie ma bohaterów, są tylko ludzie; żywi i martwi. Tylko oni.

3 Ulriczeit AS2531: Wieczór:

Jesteśmy kilka dni drogi od Wyjących Wzgórz. Nie spadł jeszcze śnieg, jednak noce są już bardzo zimne. Z całego oddziału zostało nas tylko siedmiu: ja, Gruby, Kora, Narib, Julian, Cichy i Kastor. Niewielu.
Wojska *Kapłana* od ponad miesiąca oblegają Talabheim. Mieszkańcy miasta wciąż wierzą, że zdołają wytrwać, liczą, że nadciągną posiłki i miasto pozostanie niezdobyte. Są przekonani, że Imperator już wysłał wojska i za kilka dni nadejdzie zbawienie. Mylą się okrutnie. Nie nadejdzie żadna pomoc, jestem tego pewien. Imperator nie wyśle swych wojsk. Nie odważy się stanąć do bitwy. Za kilka dni spadnie śnieg, lód skuje rzeki, nadejdą mrozy i zamiecie - zima to nie jest pora na prowadzenie wojen. Imperator będzie czekał do wiosny. Tak, jak gdyby czas działał na naszą korzyść. Podczas gdy wszyscy będą przyglądali się temu jak Talabheim pada, wojska *Kapłana* powiększą się o kolejne regimenty Wskrzeszonych. Przez całą zimę będą palili i niszczyli wszystko, co napotkają. Z każdym dniem będą rośli w siłę, a kiedy wreszcie nadejdzie wiosna, już nic nie powstrzyma wojsk ciemności. Padnie Middenheim, Altdorf, Nuln. *Kapłan* ruszy na zachód, przez Bretonnię, aż do Księstw...
Jestem zmęczony. Marszem i ciągłym strachem. Zmęczony świadomością tego, że kilkanaście mil drogi na wschód od nas toczy się bitwa, że od kilkudziesięciu dni mieszkańcy Talabheim walczą o każdy metr muru, o każdą bramę i basztę. Miesiąc temu, wraz z moimi ludźmi broniłem murów Wolfenburga. Wiem, jak to jest być zamkniętym w mieście, widzieć śmierć, choroby, odliczać każdą kwartę wody i każdy bochen chleba. Wiem, jak to jest stać na blankach i wypatrywać nadchodzącej pomocy. Niestety, mieszkańcom Talabheim nigdy nie będzie dane ujrzeć proporców Imperatora.
Mam już dość klęsk i tego, że nikt w tym cholernym świecie nie przejmuje się losem innych, tego, że wszyscy myślą tylko o sobie i o własnych sprawach, tego, że kilka tysięcy mieszkańców Talabheim jest skazanych na śmierć. Tak bardzo chciałbym im pomóc. Nie mogę nic zrobić, odpowiadam za życie moich ludzi. Muszę ich stamtąd wyciągnąć. Dlatego właśnie idziemy na zachód, jak najdalej od miasta i wojsk *Kapłana*.

6 Ulriczeit AS2531: Wieczór:

Nocujemy w małej osadzie. Jej mieszkańcy nie wiedzą nic o wojnie, *Kapłanie*, ani jego armii. Przez cały wieczór próbowałem przekonać ich do tego, by porzucili swoje domy i ruszyli z nami. Nie chcą mi wierzyć. Zostaną w wiosce. Gdy nadciągnie *Kapłan*, będzie zbyt późno na ucieczkę. Spłoną w swych chatach, tak jak wcześniej setki innych.

6 Ulriczeit AS2531: Noc:

Przed godziną do osady dotarł kurier. Wiezie list dla Imperatora. Zjadł misę gorącej strawy, dał chwilę wytchnienia wierzchowcowi i ruszył w dalszą podróż. Odważny człowiek. Nim odjechał, przekazał nam najświeższe wieści. Wedle jego słów Talabheim utrzyma się przez dwa, może trzy dni. Nie żyje już żaden z mieszkających w mieście magów, mury miasta są pod ciągłym atakiem bojowych zaklęć. W każdej chwili mogą runąć. Gdy to się stanie, Talabheim zostanie spalone, a wszyscy mieszkańcy wymordowani. Armia *Kapłana* podzieli się, część wojsk ruszy na Middenheim, a część na wschód, w kierunku Altdorfu. Jeśli listy dotrą do Imperatora na czas, jest szansa na przyjęcie bitwy i pierwsze znaczące zwycięstwo. Oby tylko Imperator nie zlekceważył zagrożenia.

7 Ulriczeit AS2531: Południe:

Nad ranę opuściliśmy osadę. Kto wie, może Talabheim już padło, a wojska *Kapłana* ruszyły na zachód. Musimy się śpieszyć. Kupiłem od wieśniaków ciepłe ubrania i prowiant. Mamy szansę cali i zdrowi dotrzeć do Altdorfu. Musimy być ostrożni i konsekwentnie zmierzać do celu. Nie poddawać się, nie zatrzymywać, nie zgubić drogi.
Jesteśmy strażnikami dróg. Nie poddamy się, nie zatrzymamy, nie zgubimy drogi. Zbyt wiele przebyliśmy, by teraz coś miało się nam nie udać.

7 Ulriczeit AS2531: Popołudnie:

Godzinę temu znaleźliśmy skostniałe ciało gońca. Ktoś napadł go i ograbił, zabrał ubrania, prowiant, wierzchowca. Wszystko, także listy.

8 Ulriczeit AS2531: Ranek:

Kora odnalazł ślady, jakie pozostawili po sobie ci, którzy napadli i ograbili gońca. Ruszamy ich tropem.

8 Ulriczeit AS2531: Popołudnie:

Kolejna spalona osoba. Zamarznięte trupy, skrzepnięta krew i wykrzywione w przedśmiertelnym grymasie twarze. Tej osady nie najechały wojska *Kapłana*. Nie spalili jej Wojownicy Chaosu ani mroczne krasnoludy. Linia frontu jest daleko stąd. Zrobili to zwykli ludzie, tacy sami jak Gruby. Ludzie, którzy nie przejmują się wojną, mają gdzieś klęski i bitwy, nie myślą o tym, co dzieje się w Talabheim. Nie mogę tego zrozumieć, nie chcę wiedzieć skąd się biorą tacy, dla których czas wojny to okres bezkarności i zabawy. Kim są ludzie, którzy palą osady, mordują bezdomnych, grabią i niszczą. Czy brak nam kłopotów? Czy z nim także musimy walczyć? Czy ci cholerni wieśniacy w czymś zawinili?! W czymś przeszkadzali?
Nie pokonam *Kapłana*, nie mam zamiaru walczyć z jego wojskami. Ale odnajdę tych, którzy spalili tę wieś i zamordowali gońca. Wojna to chaos i krew, ból i bezprawie, to strach i walka. Jesteśmy strażnikami dróg, naszym obowiązkiem jest bronić ludzi, którzy w naszych rękach złożyli swój los. Mam gdzieś wojnę, chaos, strach - nikomu nie pozwolę bezkarnie mordować ludzi.
Ruszamy waszym tropem. Strzeżcie się.

10 Ulriczeit AS2531: Ranek:

Cichy odczytał ślady. Są już niedaleko. Sześć osób, jeden ranny. Zbudowali nosze, ciągnie je jeden z dwóch koni. Na drugim wiozą swój dobytek.
Minęła już złość i wściekłość, które kazały mi ruszyć w pościg za tą szóstką. Przez cały czas zastanawiam się, czy dobrze robimy. Czy ktoś dał mi prawo, bym oceniał ich czyny? Dlaczego to właśnie po mojej stronie ma znajdować się racja? Nie wiemy dokładnie czyim tropem idziemy. Kim jest ta szóstka, którą skazałem na śmierć. Być może resztką jakiegoś oddziału, grupką żołnierzy, którzy przeżyli masakrę pod Wolfenburgiem. Ludźmi, być może głodnymi i zziębniętymi, którym odmówiono pomocy. Przed którymi zamknięto drzwi i kazano wynosić się do diabła. A jeśli właśnie tak było? Jak sam bym się wtedy zachował? Czy odszedłbym w spokoju? Czy stał pod drzwiami i błagał o litość? O bochen chleba? O ciepłą strawę, o kożuch, o koc, o dach nad głową? Czy odszedłbym od tych drzwi, czy, do cholery, czy zdołałbym tak po prostu odejść?! Jakie mam prawo, być ich ścigać. Osądzać. Wydawać wyroki. Jest wojna, a w czasie wojen nic nie jest takie samo jak dawniej.
Cichy coś wyczuł. Chyba jesteśmy blisko celu. Właśnie zaczął padać śnieg. Ruszamy.

10 Ulriczeit AS2531: Wieczór:

Kora nie żyje. Julian jest ciężko ranny, umrze dziś, najpóźniej jutro.
To była mała osada. Stali na środku, pomiędzy chałupami. Chciałem, by byli silni, straszni, potężni. Tak byłoby lepiej dla nas wszystkich. Niestety tak się nie stało.
Na środku wioski stała piątka przemarzniętych, krańcowo wyczerpanych mężczyzn. Nie mieli ciepłych ubrań, koców, prowiantu. Potargane resztki żołnierskich mundurów potwierdziły moje przypuszczenia - służyli pod J.K. Sigmundem. Przebyli długą drogę. Ten, którego wieźli na noszach już nie żył, całe ubranie miał przesiąknięte krwią. Nie mieli nawet czym go okryć. Otaczał ich tuzin chłopów. Uzbrojonych w cepy, siekiery, widły. *Chcę tylko zupy. Ciepłej zupy. Dla mnie i moich ludzi. Czy tak trudno to zrozumieć? Czy...* Widziałem łzy w jego oczach. Słyszałem jak łamał mu się głos. Widziałem jego twarz, kiedy kazano mu się wynosić z wioski. Właśnie wtedy wyszliśmy z ukrycia. Wypowiedziałem słowa, które od kilku dni miałem przygotowane na tę chwilę. Brzmiały głupio. Pusto i śmiesznie. Mówiłem o winie, o spalonej wsi, o tym, że są aresztowani. Gdy skończyłem, usłyszałem metaliczny dźwięk miecza wysuniętego z pochwy. *Chcieliśmy odpocząć. Czy tak trudno to pojąć? Czy tak trudno zrozumieć? Ból, głód. Czy tak trudno pomóc drugiemu...* Jesteście aresztowani - nie poznawałem swojego głosu - twardego i bezlitosnego. Nie wiem, jak sprawiłem, że nie drgnął, że nie łamał się, że zdołałem ze spokojem kazać odłożyć im broń. Wiedziałem jednak, że jest już za późno. Że w końcu nadeszła ta chwila, kiedy w człowieku coś pęka, kończy się i wypala. Kiedy jest mu już wszystko jedno. Wiedziałem, że się nie poddadzą. *Chcemy tylko ciepłej strawy! Czy ktoś nas nakarmi?!!* Krzyczał. Był wykończony, ledwo stał na nogach. Dostrzegłem, jak zachwiał się i oparł mieczem o skostniałą ziemię. Któryś z wieśniaków zrobił krok w ich stronę. A potem już na wszystko było za późno.
Nikt z nich nie przeżył. Nie zdołałem ich uratować. Ani Kory. Skoczył by im pomóc. Nie zdołał, jeden z wieśniaków niemal odrąbał mu głowę.
Nie chcę nikogo sądzić. Nie chcę wydawać wyroków, nie chcę walczyć, nie chcę już więcej widzieć śmierci. Już nigdy więcej nie chcę widzieć niczyjej śmierci. Nigdy!!! Chcę wreszcie odpocząć. Do cholery, czy ktoś mnie słyszy?!!! Nie chcę!!! Nie!

20 Ulriczeit AS2531: Wieczór:

Od trzech dni nieprzerwanie pada śnieg. Armia *Kapłana* depcze nam po piętach. Na horyzoncie, za nami widać dym unoszący się znad płonących wsi. Kapłan ruszył na Middenheim. Piątka jego dowódców wraz z połową wojsk zbliża się do Altdorfu. Mijamy tabory krasnoludów, kierujących się do Karak Norn - tam chcą przeczekać wojnę. Elfy gromadzą się w Loren. Jak szczury opuszczające tonący okręt, wynoszą się i uciekają do swych siedzib, tam, gdzie jest bezpiecznie, gdzie nic im nie grozi. Tysiące lat kłótni, wojen i zawiści właśnie dają o sobie znać. Teraz, w chwili gdy trzeba sobie nawzajem pomóc, wesprzeć i zjednoczyć. To cały cholerny Stary Świat. W całej swojej pieprzonej krasie.
Siedzę przy niewielkim ognisku. Narib stoi na warcie, mimo, że kazałem mu iść spać. Mimo, że jest tak, jak my wszyscy przemarznięty i zmęczony. Jest żołnierzem, zna swoje obowiązki. Zastanawiam się, dlaczego krasnoludy miałyby wraz z nami stawać do boju? Rano czułem złość, gdy widziałem elfie komanda przemykające przez las. Teraz wieczorem jest czas na refleksję. Przecież zawsze mieliśmy ich w pogardzie. Elfy i

krasnoludy. Wciąż powtarzamy, że nadeszła era ludzkości. Kazaliśmy im wynosić się z naszych miast. Dlaczego teraz mieliby nam pomóc?
Oni już walczyli. Bronili swych twierdz, przełęczy dolin i szczytów. Utrzymali Góry Krańca Świata, wielokrotnie chronili nas przed inwazją Chaosu. Czas, byśmy pokazali, ile jesteśmy warci.
Wiem, dlaczego mam do niż żal. Dlaczego się denerwuję i ze złością spoglądam na ich działania. Ponieważ boję się tego, że ludzkość pokaże ile jest warta. I Stary Świat upadnie na kolana.

25 Ulriczeit AS2531: Południe:

Dotarliśmy do Delberzu. Zatrzymamy się tu na dzień lub dwa.
Miasto jest przygotowane do wojny. Wielu mieszkańców opuściło swe domostwa i wyjechało na zachód, za Altdorf. Ci, którzy zostali, szykują się do obrony miasta. Nie wierzą w niepokonanych przeciwników. Nie wierzą w wojska wskrzeszonych, w Wilkołaki, w regimenty Mrocznych Krasnoludów. Zostają, by bronić swych domów. Setki mężczyzn buduje barykady, machiny obronne, wzmacnia mury. Straż miejska wciąż prowadzi ćwiczenia. Oficerowie szykują plan obrony.
Głupcy, padł Wolfenburg, Ulrichstadt, padło Talabheim, czego chcą dokonać?
Są szaleńcami. Lecz bez takich jak oni Imperium byłoby stracone. Potrzebujemy takich głupców. Potrzebujemy ludzi gotowych walczyć. Większość z nich zginie. Lecz niektórzy ocaleją. I wskrzeszą Imperium.

25 Ulriczeit AS2531: Wieczór:

Siedzimy w karczmie. Gospodarz jest jednym z tych, którzy postanowili zostać i bronić miasta. Podobno na zachodzie, daleko za Bretonnią dzieje się podobnie. Cała okolica płonie, kupcy przybywający z tamtych stron mówią o upadających miastach i księstwach. Jeśli to prawda... *Czekać tylko, jak się szczuroludzie przebudzą* - to słowa karczmarza. Tak, tylko czekać.
Wojska *Kapłana* zbliżają się do Altdorfu. Imperator ma zamiar ich rozbić, a następnie ruszyć z pomocą Middenheimowi. To wspaniałe wieści. Czyżbym jednak się mylił? Może świat nie jest taki zły, a ludzie tak głupi i małostkowi. Oby. Odpoczniemy w mieście jeszcze jeden dzień, a potem ruszamy na zachód. Nie stać nas na kupno koni, więc znowu będziemy musieli maszerować. Cóż za ironia losu - dowodzę oddziałem strażników dróg maszerujących na piechotę przez całe Imperium!

30 Ulriczeit AS2531: Popołudnie:

Stoimy na wzgórzu. Tam w dole, kilkanaście mil na zachód od nas widać rząd proporców, kolumny wojsk, kilka tysięcy żołnierzy. Piechota, kawaleria, działa i moździerze. Wszystko to, co najlepsze. Chwała Imperatorowi. Nie czekał, przyjął wyzwanie, zgromadził wojska i stanął do bitwy. Jest szansa. Idące na stolicę wojska *Kapłana* zostaną rozbite.
Ruszamy najprędzej jak potrafimy, nie wiadomo, gdzie rozegra się bitwa, musimy się stąd jak najszybciej wynosić. Kierujemy się na zachód, a potem ruszymy na południe, Karak Norn jest coraz bliżej. Tam przeczekamy wojnę.

1 Vorhexen AS2531: Wieczór:

Kastor ma złamaną nogę, nie wiem co robić.

2 Vorhexen AS2531: Ranek:

Kastor idzie z nami. Jakoś zdołamy się wymknąć.

3 Vorhexen AS2531: Ranek:

Kastor nie żyje. W nocy podciął sobie żyły. Dwa dni zwłoki poszły na marne.
Niech cię szlag, Kastor.

7 Vorhexen AS2531: Noc:

Od czterech dni niemal nie przesuwamy się do przodu. To już nie jest zima, to koszmar. Wichura i zamieć nie pozwalają się ruszyć. Rozbiliśmy obóz w resztkach jakiejś dawno spalonej oberży. Nie mamy wyboru, musimy czekać. W taką pogodę możemy zgubić drogę, a to gorsze od dwóch czy trzy dni przerwy.
Nie wiemy nawet, czy doszło już do bitwy. A jeśli tak, kto wygrał? Czy jest sens gdziekolwiek iść. Może nasz świat już nie istnieje. Mam gorączkę. Zimno mi.

15 Vorhexen AS2531: Południe:

Pogoda się poprawia. Ruszamy.

17 Vorhexen AS2531: Popołudnie:

Nie wiem, kto zwyciężył, a kogo pokonano. Gdziekolwiek spoglądam, widzę śmierć. Rozbite armaty. Połamane proporce. Trupy koni. Tysiące żołnierzy. Setki wilkołaków, z których każdy otoczony jest kilkunastoma ciałami ludzi. Tysiące ponownie zabitych Wskrzeszonych - łatwo poznać, ich skóra ma niezwykły odcień. Leje po wybuchach pocisków. Setki spalonych ciał - wyniki działania magii. Śmierć. Wszędzie śmierć.
Kto zwyciężył? Czy warto było umrzeć na tym polu?
Cichy coś dostrzegł, jakiś ruch. Ruszamy w tamtym kierunku.

17 Vorhexen AS2531: Popołudnie:

Oni powstają. Na razie powoli, moc *Kapłana*, będącego wiele mil na północ stąd, jest niewielka.
Imperator odniósł zwycięstwo. Olbrzymim kosztem, lecz wygrał. Jak krasnoludy za dawnych lat, którzy odnieśli wiele zwycięstw, lecz później upadli na kolana, tak teraz Imperium nie ma już sił - kolejną bitwę wygra *Kapłan*. To pewne.
Znowu zaczyna się zamieć. Przeczekamy ją w obozowisku wojsk ciemności.

19 Vorhexen AS2531: Wieczór:

Wciąż sypie śnieg. Jest przerażająco zimno. Jesteśmy sami. Wokół nas spalone osady i zbudzone miasta. Ciekawe, czy tak będzie wyglądał koniec świata? Śmierć i ból. Brak nadziei i strach przed tym, co nieuchronne. Gdzieś, wokół nas kręcą się niedobitki armii *Kapłana*. Nie ma sensu gdziekolwiek iść, lepiej zostać tu i zarżnąć. Nie męczyć się, nie walczyć, nie łudzić się fałszywą nadzieją na ratunek.
Odwołałem warty, wszyscy jesteśmy zbytnio wykończeni. Siedzimy razem przy małym ognisku i czekamy tego, co nieuniknione. Oby nadeszło szybko i możliwie bezboleśnie. Otuleni kocami, trzymając w zmarzniętych dłoniach kubki grzanego wina wspominamy tych, którzy odeszli z tego świata. Widzę uśmiechy, u niektórych łzy, słyszę szept rozmów. Mam przed oczyma roześmiane twarze Kory, Juliana i Kastora. Przypominają mi się ich żarty i wybryki. Widzę także Carsnik, ostatnie dni, jego słowa, rozkazy... dokładnie pamiętam to, co powiedział mi na dzień przed śmiercią: *Nie poddawaj się. Nigdy, zaklinam cię na bogów, nigdy się nie poddawaj. Jeśli chcesz ocalić siebie i swoich ludzi, nie możesz odpuścić. Będziesz parł do przodu, nie zatrzymasz się, nie staniesz. Będziesz walczył do samego końca. Proszę, obiecaj mi to.*
Tak brzmiały ostatnie słowa mojego ojca.

20 Vorhexen AS2531: Ranek:

Ruszamy. Przebijemy się przez pierścień i ruszymy do Karak Norn. Tam zgromadziły się wszystkie krasnoludy. Tam przeczekamy wojnę. Albo zginiemy, bo jeśli Karak upadnie... To znaczy, że nadszedł koniec świata. Mroźny, brudny i okrutny. Ale to nie może być prawda. Nie wierzę w to.

3 Nachexen AS2532: Ranek:

Middenheim niewzruszone broni się przed atakami *Kapłana*. Trzeba czegoś więcej niż hordy wojowników, by zdobyć klejnot Imperium. Czyż *Kapłan* myślał, że w mieście nie ma magów, potężnych kapłanów, wspaniałych wojowników? Czyż nie wiedział, że podnosi rękę na miasto Białego Wilka?
Nie zdoła ich pokonać. Potrzebowałby na to lat. Kilka miesięcy i mrozów i zamieci nie wystarczy.

4 Nachexen AS2532: Południe:

Imperium nie ma już wojsk, Imperator podniósł olbrzymie straty. Altdorf stoi otworem, już nikt nie przyjmie bitwy. Setki awanturników, magowie, najmici, niemal wszyscy wynoszą się ze stolicy. Wiedzą, że miasto nie nadaje się do obrony. Kierują się do Nuln. Tam chcą przyjąć bitwę i armię *Kapłana*. Tymczasem armia *Trzech* zbiera siły i szykuje się do uderzenia. Tak, przegrali. Tak, zginęły setki mrocznych krasnoludów, setki Wojowników Chaosu, kilka tysięcy zielonoskórych. To była wielka i straszna bitwa. Jednak wojska ciemności na powrót rosną w siłę. Setki wilków z całego Imperium zmierza ku wojskom *Kapłana*. Potężne, zmutowane bestie w walce są przerażającym przeciwnikiem. Ich watahy atakują osady, pielgrzymów, karawany. Nikt nie potrafi im sprostać, śnieg spływa krwią, a nocą niesie się potworne wycie. Ulryk spogląda na nas z góry i płacze w bezsilnej złości. Wpada we wściekłość, w furii zsyła kolejne zamiecie i jeszcze większe mrozy. Jego słudzy, piątka *Wyklętych* śmieje mu się w twarz. Bestie, będące kiedyś wilkami słuchają tylko ich rozkazów. Mróz jest coraz większy.
Armia *Trzech* z każdym dniem rośnie w siłę, płoną kolejne osady i małe miasteczka. Powstają nowe regimenty Wskrzeszonych. Dołączają do nich zwierzoludzie i zielonoskórzy żyjący dotąd w lasach Imperium. Są ich setki. A w całym Imperium tysiące. Wiem o tym. Od szesnastu lat jestem strażnikiem dróg.
Ruszamy w kierunku Nuln. Pomożemy w obronie miasta - bo cóż innego nam pozostało. Karak jest zbyt odległe.

12 Nachexen AS2532: Wieczór:

W drodze do Nuln natknęliśmy się na szóstkę strażników dróg. Jakże różnią się od nas. Przeszli mniej, wojna nie doświadczyła ich w takim stopniu jak nas. Według ich słów miasto jest przygotowane do obrony. Mieszkańcy Kemperbadu, Delberza i Grunburga spalili swoje domostwa, zabrali dobytek i ruszyli do Nuln.
Wojska *Trzech* nie znajdą prowiantu w spalonych miastach, nie zwiększą swych szeregów o kolejne zastępy Wskrzeszonych, będą musiały walczyć w Nuln, dokładnie tam, gdzie zechcemy się bronić. Tam, gdzie my chcemy przyjąć bitwę.
Jest szansa, wierzę w to. Wszyscy musimy uwierzyć, wykrzesać z siebie wiarę i stanąć do walki z *Kapłanem*.

15 Nachexen AS2532: Ranek:

Nie kierujemy się już w stronę Nuln. Nie przydamy się tam, nie potrzeba im kolejnych gęb do wyżywienia. Dość już tam mężczyzn, dość wojowników. Najsłynniejsi awanturnicy z całej okolicy ruszyli do Nuln w poszukiwaniu chwały. To ważne, że tam są, ważne, że są wprawnymi szermierzami i chcą walczyć z *Kapłanem*. W Nuln znajduje się teraz sporo ponad setka najsłynniejszych zabijaków z całego Reiklandu. To będzie wyrównane starcie. Awanturnicy posiadają magiczną broń i zbroje. Potrafią rzucać czary. Każdy z nich jest w stanie pokonać wilkołaka. Każdy z nich pokona w walce Wojownika Chaosu, lub mrocznego krasnoluda. Najlepsi z nich poradzą sobie nawet z kilkoma takimi przeciwnikami. Armia *Trzech* nie stanie naprzeciw wojska zaciężnego, gdzie żołnierze uciekają w popłochu na sam widok Wskrzeszonych. Teraz to oni będą uciekali i ginęli. Podniosą broń Gotrek i Felix, podniesie swój miecz Clem Shirestock. Bohaterowie Starego Świata stanęli do obrony Imperium. To historyczna chwila, a Nuln może przejść do historii jako Miasto Zjednoczenia. Miasto na którego blankach stanął krasnolud obok elfa, bezlitosny zabójca obok rycerza zakonnego. Zgromadzili się tu wszyscy. Strzeż się *Kapłanie*. Bohaterowie Starego Świata potrafią walczyć. Są nieugięci, twardzi, są przygotowani na wszystko. Stary Świat nauczył ich życia. Nie cofną się przed Wskrzeszonymi, nie przestraszą wilkołaków. Musisz pokazać coś więcej, by ich pokonać. O wiele więcej.

Ruszamy z powrotem na północ.

Wracamy do czynnej służby. Mamy wierzchowce, mam dziesięciu ludzi, mam wreszcie chęć do życia. Mam cel, a zatem i siłę. Nie czujemy już mrozu, nie siedzimy przygnębieni przy ogniskach. Stajemy do walki o przyszłość naszego świata. Zrobimy wszystko, by pomóc obrońcom Nuln. Będziemy informować o ruchach wojsk ciemności, o ich sile i planach. Wykonamy to, do czego szkolono nas przez całe życie. Jesteśmy strażnikami dróg.

Nadszedł czas próby. Czas pokazać ile jesteśmy warci. Wyszliśmy cało z Wolfenburga, przetrwaliśmy oblężenie Talabheim, przedarliśmy się przez połowę Imperium. To o czymś świadczy, prawda? *Kapłanie*, słyszysz mnie? Strzeż się. Już nie uciekamy. Nastał czas walki. Zapłacisz za każdy metr naszej ziemi.

14 Nachexen AS2532: Noc:

Jest późna noc. Mróz nieco zelżał. Za godzinę będzie moja warta. Nie potrafię zasnąć. Kilka chwil temu nad horyzontem dostrzegłem spadającą gwiazdę. Spadała powoli niosąc za sobą długą smugę ognia. Ludzie mówią, że jeśli pomyśleć w takiej chwili życzenie, spełni się.

Nie wiedziałem, o czym myśleć. O tym, by nastał pokój, by *Kapłan* odszedł w niepamięć, a jego wojska rozpadły się w proch? Czy może o tym, by ludziom było lepiej, by po zwycięskiej wojnie ludzkość zmieniła się, by mieszkańcy Starego Świata zaczęli żyć w zgodzie i miłości. By zniknęły morderstwa, kradzieże, choroby. By zniknęła zawiść, złość i zazdrość. A może o tym, by ludzie mogli żyć godnie i by w spokoju i szczęściu...

Myślałem o mojej żonie. Bardzo chciałbym być teraz blisko niej. Czy udało się jej przeżyć? Gdzie jest? Myślałem także o talerzu gorącej zupy. Takiej jaką robi moja matka. Tylko to przyszło mi do głowy.

Czy zaprzepaściłem szanse ludzkości?

Nie, to przecież tylko legendy.

15 Nachexen AS2532: Wieczór:

Gadar, jeden z nowych ludzi pod moją komendą zapytał mnie dziś co się stanie, kiedy od południa ruszy kolejna armia sił Chaosu. Zatrzymają się na Karak Hirn, odpowiedziałem. To tylko kwestia czasu, wiem o tym. Któregoś dnia pośród murów twierdzy zagra dźwięk rogu. Sygnał do obrony. Nigdy nie byłem w Karak, nie wiem, jak wygląda twierdza. Jeśli jednak strzegła Imperium przez te wszystkie lata, jeśli kolejne armie zielonoskórych rozbijały się o jej mury to znaczy, że musi być potężna. Prawdziwie krasnoludzka. Wiem, że upłynęło wiele lat, od czasu wielkich wojen, ród Khazadów podupadł, ich wojownicy nie stali na blankach od dekady. Nie strzelały armaty, korytarzami twierdz nie niósł się dźwięk bitwy, rogów, krzyki rannych i ryki wściekłości. Wiem o tym wszystkim. Wiem także, że Khazadowie będą bronili swej twierdzy z taką samą wytrwałością jak zawsze. Nie przepuszczą przez przełęcz nikogo, dopóty, dopóki choć jeden z nich będzie żył. Nie wycofają się, nie będą wzywali pomocy. Jeśli trzeba będzie zginą tam wszyscy, dumnie wypinając pierś. Tak jak to robią od tysięcy lat. Są urodzonymi obrońcami. Przychodzą na świat w twierdzach, żyją w nich i umierają. To wspaniały naród. Oby wytrwali jak najdłużej. Potrzebujemy tego.

24 Nachexen AS2532: Wieczór:

Nasz oddział rozrasta się. Dwójka awanturników przybyłych z Bretonnii przyłączyła się do nas i wraz z nami ruszyła na opuszczone, okryte szalem śniegu trakty. Wedle słów Pierra i Philippa w kierunku Imperium nadciąga pomoc rycerzy z najznamienitszych rodzin bretońskich. Mają pomóc w walce a armią *Kapłana*. Mają stanąć do obrony naszej stolicy. Nie mogę w to uwierzyć. Dlaczego mieliby to robić? A jeśli to prawda? Jeśli *Kapłanowi* udało się zjednoczyć mieszkańców Starego Świata? Czy Bretończycy zdołają pokonać armię *Wyklętych*? Jeśli tak, Altdorf zostałby uratowany, z zgromadzeni w Nuln obrońcy mogliby ruszyć na pomoc Middenheim. Może czarodziejom uda się im pomóc i za pomocą zaklęć przenieść ich wprost do miasta. To byłby cud. A my potrzebujemy teraz cudu bardziej niż kiedykolwiek wcześniej.

Jesteśmy już bardzo blisko wojsk armii *Trzech*. Poruszamy się ostrożnie i z rozwagą. W każdej chwili możemy się natknąć na jakieś siły.

3 Jahrdrung AS2532: Wieczór:

Jest ich wielu. Bardzo wielu. Całe morze.

Niewiarygodne. W jaki sposób w tak krótkim czasie zdołali na powrót zgromadzić tyle wojska? Wskrzeszeni, zielonoskórzy, zwierzoludzie, wilki. I to czego się tak bardzo obawialiśmy, szczuroludzie. Niewielu, jak gdyby dopiero pertraktowali, uzgadniali...

7 Jahrdrung AS2532: Noc:

Walczyliśmy. Nie, nie popełniliśmy błędu, nie wpadliśmy w zasadzkę.

Zaatakowali osadę. Kilka chałup. Śledziliśmy ich od kilku godzin, mały oddział złożony z kilkunastu zwierzoludzi. Wpadli pomiędzy chałupy i zaczęli je podpalać. Wieśniacy wybiegali na zewnątrz i ginęli straszną śmiercią. Ciosy napastników roztrzaskiwały czaszki, przebijały ludzi na wylot... Wtedy my wpadliśmy pomiędzy chałupy. Szybko, nagle, w pełnym pędzie. Kiedy do ich uszu dobiegł tętent, już było za późno. Ginęli tak samo łatwo jak kilka chwil wcześniej wieśniacy. Po chwili było już po walce. Nikt nie przeżył. Podpaliliśmy osadę i odjechaliśmy.

To pierwszy i na pewno nie ostatni z naszych ataków. Będziemy nękać i wciąż atakować. Zginęło dwunastu zwierzoludzi i kilkunastu wieśniaków, którzy w przeciągu kilkunastu godzin stanęliby w szeregach Wskrzeszonych. Ich ciała spłonęły, nie będziesz miał z nich pożytku, słyszysz?!! Będę palił i atakował, zabiję każdego z twoich potwornych żołnierzy, jeśli będzie na tyle głupi, że odłączy się od głównych sił. Mamy konie, miecze i wolę walki. Nie pokonamy cię sam, ale też nie będziemy się bezczynnie przypatrywać. Nie damy ci spokoju. Każdego dnia ziemia spłynie krwią twoich ludzi. Obiecuję ci to!

14 Jahrdrung AS2532: Noc:

Znamy już ich przybliżone siły. Jestem przekonany, że ruszą jeszcze w tym tygodniu. Wtedy i my ruszymy, dotrzemy do naszych pierwsi. Nasi dowódcy będą wiedzieć o wiele więcej niż do tej pory. Przygotujemy się do bitwy i wygramy ją.

Nadchodzi twój koniec *Kapłanie*! Nie pomogła ci zima, nie pomogło zaskoczenie. Nie pomogą mroczni krasnoludowie, elfy, ani wilkołaki. Wszyscy zginiecie, okrutną śmiercią zapłacicie za swoją zuchwałość. Nie powinieneś był na nas podnosić ręki. Nigdy.

16 Jahrdrung AS2532: Południe:

Armia *Trzech* zmierza do Nuln. Nie zaatakowali Altdorfu. Dlaczego?

Poruszają się w zastraszającym tempie. Musimy się bardzo śpieszyć. Nasze wierzchowce są już bardzo zmęczone. Nie możemy ich zmienić. Musimy o nie dbać. To jedynie konie w tej części Imperium.

18 Jahrdrung AS2532: Noc:

Są już bardzo blisko miasta, na ich drodze zostało jeszcze tylko kilka wiosek, a potem nastąpi atak. Trzeba sprawdzić, czy wszyscy opuścili swe domy. Jeśli tego nie zrobimy zginą, a potem zasilą szeregi Wskrzeszonych. Nie wolno do tego dopuścić.

19 Jahrdrung AS2532: Południe:

Do Saxendorfu trafiliśmy wieczorem. Mieszkańcy tej osady są kolejnymi, którzy nie wiedzą nic o wojnie i zbliżających się wojskach *Kapłana*. Zaczęliśmy namawiać ich do opuszczenia osady. Który to już raz namawiałem ludzi do opuszczenia domu i tułaczki przez śnieg i mróz? Oczywiście nikt nie chciał nas słuchać. Patrzyli na nas, jak na szaleńców, dziwnym, błędnym wzrokiem.

Postanowili zostać w swych chatach.

Za kilka dni dotrą tu wojska *Kapłana*, zabiją ich wszystkich, a następnie wcielą do swej armii Wskrzeszonych. Obrońcom Nuln, obok wilkołaków, Wojowników Chaosu i mrocznych krasnoludów przyjdzie walczyć również z tą garstką wieśniaków. Oto siła *Kapłana*. Dlatego jego wojska wciąż rosną, podczas gdy nasze topnieją. Należałoby zabić ich wszystkich, zwłoki spalić i nie dać *Kapłanowi* szansy na zwiększenie swej armii.

20 Jahrdrung AS2532: Popołudnie:

Czy jest jakaś różnica? Czy naprawdę ważne jest, kto ich zabije?

20 Jahrdrung AS2532: Noc:

Wróciliśmy tam i zabiliśmy ich wszystkich. Zwłoki spaliliśmy. *Kapłan* nie będzie miał pożytku z mieszkańców *Saxendorfu*. Nie staną w szeregach jego wojsk, nie...

Matko, czego dokonaliśmy?

Nikt nic nie mówi, nie trzeba słów.

21 Jahrdrung AS2532: Ranek:

W nocy odjechał Cichy. Wstał, ubrał się i ruszył. Nie powiedział słowa. Nie pożegnał się z nami. Nie powiedział nawet Żegnajcie.

Co się z nami stało? Czy po to tyle przeszliśmy, by teraz, tak po prostu... odszedł? Wróć Cichy, błagam.

Nie zostawiaj nas.

24 Jahrdrung AS2532: Noc:

Spaliłem mój glejt. Nie jesteśmy już strażnikami dróg. Jesteśmy zwykłymi bandytami.
Już nie wrócę do domu. Już nigdy nie spojrzę w oczy swojej żony.
Zabiliśmy bezbronnych ludzi.
Nie mogę tak... Narib, Gruby... wybaczcie... musicie... sam... nie mogę z tym... żegnajcie...

25 Jahrdrung AS2532: Noc:

Konował nie żyje. Znalazłem go kilka chwil po tym, jak wyciekła z niego ostatnia kropla krwi. Kochałem tego głupca, jak rodzonego brata.
Nie żyją już Carsnik, Kora, Julian, Kastor... Czyżby wreszcie wyjaśnił się nasz sen? Czyżbyśmy się przebudzili i stanęli w obliczu okrutnej rzeczywistości? Czy nadszedł już czas, by rozwiązać oddział?

26 Jahrdrung AS2532: Ranek:

Długo rozmyślałem. Wspominałem ostatnie tygodnie; walkę, mróz, słowa Carsnik. Ponownie przed oczyma stanęły mi twarze Juliana i Kory. Widziałem śpiących przy ogniu Grubego i Nariba. Czytałem słowa, które zapisał w Kronikach Konował: *Nie poddawaj się. Nigdy, zaklinam cię na bogów, nigdy się nie poddawaj. Jeśli chcesz ocalić siebie i swoich ludzi, nie możesz odpuścić. Będziesz parł do przodu, nie zatrzymasz się, nie staniesz. Będziesz walczył do samego końca. Proszę, obiecaj mi to.* To ostatnie słowa Carsnik - naszego Kapitana. Może właśnie dlatego walczymy dalej. Nie poddajemy się, nie rozejdziemy, nie ruszymy na poszukiwanie rodzin.
Nas nie można rozwiązać. Można zniszczyć, wybić do nogi, pozabijać. Ale nie rozwiązać.

26 Jahrdrung AS2532: Popołudnie:

Middenheim stoi niewzruszone, *Kapłan* wciąż nie może znaleźć sposobu na zdobycie fortecy.
Nuln jest otoczone przez wojska pięciu *Wyklętych*. Huk dział słychać bez przerwy - najlepsi artylerzyści Starego Świata pokazują, ile są warci. W całym mieście płoną stosy, na których palone są wszystkie zwłoki. Moc *Wyklętych* na nic się nie przydaje - obrońcy Nuln nie chcą stawać w szeregach Wskrzeszonych. Uzbrojeni w magiczne miecze i topory awanturnicy sieją spustoszenie w szeregach wroga. Tu, na murach Nuln nikt nie ucieka na widok wilkołaków, czy Wskrzeszonych. Nikt nie cofa się przed zagrożeniem. Już nie ma dokąd uciekać.
Na południu, w Karak Hirn trwa krwawa bitwa. Garstka krasnoludów broni granic Imperium. Nie wiadomo, ilu wojowników pozostało w twierdzy; dwustu, trzystu. Nie utrzymają się dłużej niż kilka dni. Potem zielona fala przeleje się przez mury i wedrze na ziemie Imperium.
Nie ma już szansy na ratunek. Gdyby choć Imperator... Niestety, słuch o nim zaginął. Imperium umiera. Powoli, wciąż walcząc i próbując uciec przed nieuchronnym...

5 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Znajdujemy się trzy dni drogi na wschód od Nuln. Zmierzamy na spotkanie z Bretonnczykami. Być może oni zdołają uratować Nuln. Bretonnczycy nie wiedzą w którym miejscu należy przejść przez Grissen - przeprawa wiosną jest szalenie niebezpieczna. Nie wiedzą także dokładnie z kim i gdzie przyjdzie im walczyć. Potrzeba nam naszej wiedzy i doświadczenia. Minęli już Bögenhafen, skierowali się na południe, ku Ubersreik i Stimmingen, teraz powinni zbliżać się do Dunkelburgu. Musimy się spieszyć.
Krasnoludy z Karak Hirn za pomocą semaforów przekazują informacje o armii zielonoskórych. Krasnolud imieniem Druss twierdzi, że utrzyma jeszcze twierdzę przez trzy, cztery dni. Przy życiu pozostało niewielu ponad stu krasnoludów oraz garstka awanturników. Niewielu, reszta wczoraj opuściła twierdzę. Grupy awanturników, którzy nad walkę i honor wybrali ucieczkę i życie...
Co to za życie...

5 Pflugzeit AS2532: Noc:

Nasz oddział nie istnieje. Zginęli wszyscy oprócz mnie. Narib, Gruby, Phillipe... Siedzieliśmy przy ogniu, zmęczeni i wyczerpani. Dostrzegłem jakiś ruch, przetoczyłem się, złapałem za miecz i dopiero wtedy ich dostrzegłem - potężnych, w czarnych zbrojach, z jakimiś symbolami czaszek na kirysach. W świetle ognia widziałem niewiele, słyszałem jedynie szczęk broni, krzyki przyjaciół, czułem ból i strach. Ciąłem, darłem się, krzyczałem na całe gardło, walczyłem. Jak w transie, stawiałem kolejne zasłony, cudem unikałem ciosów. W końcu dostrzegłem, że walczę sam, że już nikt z oddziału nie trzyma broni, że wszyscy leżą w kałużach krwi. Odrzuciłem miecz i upadłem na kolana, jeden z rycerzy podniósł topór i potężnie się zamachnął. Zamknąłem oczy.
Cios nie spadł na kark, trzonek pękł, ostrze upadło na ziemię. *To znak Morra, ma żyć* - usłyszałem. Potem zemdlałem.

6 Pflugzeit AS2532: Południe:

Podróżuję z pozostałością Zakonu Pieczęci. Przy życiu pozostało już tylko ośmiu rycerzy. Popełnili błąd, choć nie chcą się do tego przyznać, twierdzą, że ich poczynaniami kieruje Morr. Że moi przyjaciele nie zginęli na darmo. Że to była nagroda. Tam, w królestwie Pana Snu będzie im lepiej. Odnajdę tam wytchnienie i odpoczynek. Opat zakonu próbował mnie pocieszyć *zachowaj spokój synu* - mówił... Pieprzę taki spokój, słyszycie!!! W grobie będę spokojny... Mam tego dość. Ta banda szaleńców wyrżnęła nas jak zwierzęta i nawet nie czują winy. Podarujcie wytchnienie i spokój mieszkańcom okolicznych osad i miasteczek, pomóżcie *Kapłanowi*, wyrżnijcie wszystkich wokół, spalcie zwłoki...

8 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Wczoraj odnaleźliśmy Cichego. Stał pośrodku osady, okrążony przez kilkunastu chłopów, którzy atakowali go widłami i cepami. Był ciężko ranny. Nie bronił się, a atakował, krzyczał na całe gardło: *za Saxendorf skurwysyny, za Saxendorf!!!* Skoczyliśmy pomiędzy nich i wyciągnęliśmy go. Nikt z wieśniaków nie przeżył. Rycerze spalili zwłoki.
Cichy zmienił się. Bardzo.

10 Pflugzeit AS2532: Południe:

Nuln walczy na dwa fronty. Miasto płonie, setki szczuroludzi wypełzły z kanałów. Płoną domy, karczmy, dzielnice. Walczą już wszyscy. Na blankach, na ulicach, w domach. Awanturnicy przemierzają ulice siejąc śmierć wśród skavenów. Stwory padają od ciosów magicznych mieczy, ich pazury nie potrafią przedrzeć się przez zasłony stawiane przez najlepszych spośród szermierzy Imperium. Co dzień giną setki skavenów. Co dzień giną awanturnicy. Nie żyje już Felix, nie żyje Clem Shirestock. Niekończąca się rzeź trwa. Ulicami miasta niesie się ryk Gotreka.
Działa cichną, jedno po drugim.

11 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Druss utrzyma się jeszcze przez dwa dni. Bronią ostatniego z murów... Ostatniego, a ile ich było? Nigdy nie byłem w Karak...
Od rana towarzyszy nam mgła. Gęsta i biała. Wokół nas cisza. Mam wrażenie, że gdzieś, na granicy widoczności ktoś nas obserwuje. Wydaje mi się, że widzę sylwetki, duże, jakby orków... Nie ma czasu. Musimy dotrzeć nim Bretonnczycy wyruszą z Dunkelburgu.

12 Pflugzeit AS2532: Popołudnie:

Nie zdążyliśmy.
Wokół nas piętrzą się rozszarpane trupy. Powykrzywiane w przedśmiertelnym grymasie... Nie mam sił...
To nie była porażka - po prostu ich wyrżnięto. Wszystkich.
Mam już tego dość. Mam już dość tej pieprzonej wojny, mam dość tego, że... przecież..., kurwa to nie jest wojna, oni nas mordują, wyżynają..., tak... przecież tak... My giniemy, palą nasze domy, zabijają nas, nasze kobiety, dzieci, a potem wskrzeszają. Jak jakieś zwierzęta. Bawią się nam. *Kapłan* wyrzyna po kolei miasta i osady, jak gdyby Imperium... gdzie są bitwy, gdzie rycerstwo, gdzie artyleria... Kurwa, my... to przecież nie tak, my mieliśmy walczyć, przecież mieliśmy wojsko, dowódców, sztandary... gdzie one są, co się z nami stało, czy nie dało się...

13 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Tej nocy śniłem. Dokładnie widziałem ich śmierć. Widziałem potężną watahę wilków; szybkich, zwinnych, nie bojących się lancy. Widziałem przerażone konie, które stawały dęba, przewracały się i topiły. *Wyklęci* sprawili Bretonnczykom prawdziwy horror. Przybyli na miejsce bitwy osobiście, wraz z Fimirami - to właśnie oni przywołali mgłę, to ona sprawiła...
Widziałem, jak wskrzeszali zabitych. Tu, na miejscu, rycerze stawali do walki chwilę po tym, jak ginęli. Tego dnia *Wyklęci* władali potężną mocą. Byli przygotowani do tej bitwy. Po kilku minutach w Grissen walczyli tylko Bretonnscy rycerze. Ci martwi i ci żywi. Nikt nie był pewny czy stojący obok niego, zanurzony po pas w przeraźliwie zimnej wodzie to przyjaciel czy Wskrzeszony. Kilkaset wojowników, najlepszych bretonnskich rycerzy otoczonych mgłą, topiącymi się zwierzętami, ogromnymi wilkami, które rozszarpują gardła, i przyjaciółmi, którzy powstają, by zadać śmierć.
Widziałem krew, słyszałem krzyk i jęk, czułem ból, strach i przerażenie...
Bretonnczycy nie byli przygotowani do tej bitwy. Chcieli walczyć w polu, na równinie, przy blasku wschodzącego słońca, wśród trzepotu proporców, wśród trąb i okrzyków. Zginęli w błocie, topiąc się, ginąc od uderzeń swych kompanów, zginęli rozszarpywani przez głodne krwi zwierzęta, przygniatani przez konające wierzchowce. Umarli przerażenie, brudni i wołający pomocy.
Czy nikt ich nie ostrzegł? Czy nikt wcześniej nie powiedział im? Dlaczego nie przeprawili się przez Grissen na południe od Ruhfurt? Wiosną tylko tam można...

14 Pflugzeit AS2532: Wieczór:

Nuln jest stracone. Już nikt ich nie uratuje. Nie nadejdzie pomoc bretonnskich rycerzy. Wewnątrz murów dochodzi do strasznych scen. Ulice płyną krwią. Nikt nie wyjdzie z miasta żywy. Już nikt nie pali zwłok. Za dwa, trzy dni armia *Wyklętych* powiększy się o kolejne kilka tysięcy Wskrzeszonych. Ale to już nie ma znaczenia. To koniec.

Konował się mylił. Koniec nie jest mroźny, straszny ani okrutny... Cichy oszalał, rycerze również, nieustannie mówią o oczyszczeniu, o karze za grzechy, o płomieniu, który oczyści ludzkość... Konował był pieprzonym romantykiem, koniec Imperium nie jest straszny.

Jest żałosny.

15 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Karak Hirn upadło. Nie odzywają się...

Cichy mówi, że Narib był tam... znał Drussa...

W Karak było osiem murów, tak twierdził Narib.

19 Pflugzeit AS2532: Noc:

Nuln płonie. Krasnoludy zrównały miasto z ziemią. Kilkadziesiąt dział oraz kilkanaście machin latających rozwiało marzenia o zwycięstwie obrońców. Rozwiało także nadzieje *Wyklętych* na nowe szeregi wojsk. To największy pożar w historii Imperium. Krasnoludy nie popełniły błędu, huk eksplodującego prochu i ropy wiele godzin niósł się aż do Krainy Zgromadzenia. Gdy ucichł, w mieście nie było najmniejszego ruchu. Zginęli wszyscy. Obrońcy, Skaveni, Wskrzeszeni, awanturnicy... Wszyscy. Nawet Gotrek... Teraz krasnoludy wycofują się do Karak Norn. Czeka ich obrona ostatniej spośród twierdz.

Wieczorem rozmawiałem z Cichym. Zbratał się z rycerzami i złożył przysięgę wierności. Wraz z nimi będzie oczyszczał Imperium. Saxendorf było tylko niewinnym żartem.

Oni oszaleli.

28 Pflugzeit AS2532: Ranek:

Pamiętajcie o nas. To już koniec. Druss...

Nadał to dziś o świcie. Wytrwali miesiąc.

Dlaczego nie urodziłem się krasnoludem? Chciałbym tam być. Chciałbym umrzeć wraz z nimi. U boku przyjaciół, bronić murów, patrzeć na morze atakujących, patrzeć na śmierć przyjaciół, dumnie wypinając pierś. Krzyczeć na całe gardło wyzwiska i patrzeć na przerażone twarze zielonoskórych. Dzierżyć w dłoni topór i tarczę. Z godnością czekać na śmierć broniąc murów domu...

Jestem tylko człowiekiem. Potrafię tylko uciekać... jak szczur.

10 Sigmarzeit AS2532: Popołudnie:

Wyklęci oblegają Karak Norn. To ostatnia z krasnoludzkich twierdzy. Wewnątrz murów zgromadziło się kilka tysięcy krasnoludów i elfów. Kilkunastu najpotężniejszych elfickich magów pokazuje do czego zdolna jest magia. Płoną całe regimenty, ziemia podnosi się i opada, eksplodują głazy, z nieba spadają gromy. Wtóruje im huk dział, płomienie miotaczy, dźwięki rogów, okrzyki walczących krasnoludów. Niebo zasnute jest setkami strzał, które wystrzeliwane przez łuczników bez chwili przerwy wzbijają się w powietrze. W twierdzy przebywa ponad tysiąc elfich łuczników. Żaden z nich nie marnuje strzał.

Starsze rasy wiedzą, jak ważna to bitwa. Minął czas sporów i kłótni. W zapomnienie poszły dawne żale i waśnie. W Karak rozgrywa się bitwa, która zdecyduje o losie naszego świata. Nie wolno im jej przegrać.

20 Sigmarzeit AS2532: Wieczór:

Loren płonie. Tysiące szczuroludzi zaatakowało największą z elfickich siedzib. Orion ogłosił łowy, Athel Loren wpadło w szał. Drzewa, zwierzęta, elfy, driady, wszystko, co żyje ruszyło do walki. Wielu elfów walczy w Karak, las jest broniony słabiej niż dotychczas. Potężna ława skavenów uzbrojonych w Arkę Chaosu, miotacze, kadzielnice zarazy, kule zatrutego wiatru powoli posuwa się na północ.

Z Ulthuanu nadciąga pomoc.

Zatem walczą już wszyscy.

21 Sigmarzeit AS2532: Popołudnie:

Otwarto bramy Middenheim. *Kapłan* triumfalnie wjechał do miasta. Teraz miasto płonie. Jak to się mogło stać? Zdrada? Wewnętrzny wróg? Co się stało?!

Następny w kolejce będzie Marienburg i jego sto pięćdziesiąt tysięcy mieszkańców. Jak długo wytrwają? Dwa, trzy dni? To jakiś koszmarny żart... Może i my ruszymy tam, by pomóc *Kapłanowi*? Oczyścić mieszkańców z grzechu? Cichy byłby w swoim żywiole. Mógłby mordować i krzyczeć. Topić ból we krwi niewinnych osób. Czy gdyby zabił wszystkich mieszkańców Marienburga to poczułby się lepiej? Czy mordując każdego z nich wciąż krzyczałby *za Saxendorf skurwysyny*...? Czy ostatni rycerze Zakonu Pieczęci po oczyszczeniu z grzechów całego miasta dostąpiliby wniebowstąpienia?

Wokół nie ma już nic. Pustka. Zgliszcza. Konował nas oszukał. Wykpił się. Uciekł przed obowiązkiem. Teraz odpoczywa, ma spokój, ciszę... Co innego mi pozostało?

25 Sigmarzeit AS2532: Wieczór:

Trafiliśmy do Kiltor, dużej osady na zachód od Nuln. Sporo ponad dwadzieścia chałup, pola, trzody. Szliśmy powoli, spokojnie, bez okrzyków, bez zbędnego wymachiwania bronią. Ja, Cichy i rycerze z opatem na czele. Pierwszy z wieśniaków padł rozpłatany mieczem Cichego. Chwilę później padł drugi. Później ktoś zaczął krzyczeć. Weszliśmy pomiędzy chałupy, ktoś uciekał, skoczył przez zagrodę, biegł w kierunku stodoły. Szliśmy.

Wieśniacy biegli w naszym kierunku, krzyczeli, machali widłami, cepami... Najbardziej wysunięty do przodu był opat. Rzuciła się na niego dwójka, a za nią jeszcze jeden. Jego topór zatoczył potężne koło, chłopi odskoczyli, nim w ogóle zdołali do niego dobiec. Trzy kroki i był przy nich, krew trysnęła, ktoś zwalił się na ziemię, ktoś wykrzykiwał jakieś rozkazy, kazał nas otoczyć, kazał...

Coraz więcej krzyku i płaczu. Coraz więcej klęczących kobiet kryjących swoje dzieci. Coraz więcej krwi. Chłopi dawali z siebie wszystko, co mieli najlepsze, walczyli o każdą piędź, o każdą chałupę, o każdą żonę, córkę. O matkę. Ale nie potrafi walczyć, po prostu. Próbowali otaczać, grupowali się, tworzyli barykady. Szyli z kusz, rzucali w nas siekierami. A my szliśmy. Nieśliśmy śmierć, smutek, ból. Płacz, jęk, krzyk błagania o litość. Nie dla siebie, dla kobiet i dzieci.

Cichy darł się, ryczał, jak ranny bawół. Był wściekły. Głodny zemsty, pełen żalu za śmierć Carsnika. Za Korę. Za Juliana. Za Kastora. Za Saxendorf.

Jesteśmy żołnierzami. Wiemy, co to rany, ból, krew. Tak więc krwawiliśmy. I parliśmy do przodu. Nie mogliśmy się zatrzymać, nie mogliśmy dać im nadziei na zwycięstwo.

Wędrując od chałupy do chałupy widziałem zmęczenie, uniki nie były tak szybkie, cięcia nie były już tak silne i celne. Ręce piekły żywym ogniem od kolejnych zastaw i zasłon. A jednak szliśmy. Opat miał złamaną rękę, dostał cepem, z boku, usłyszałem trzask kości. Rycerz obrócił się, przerzucił broń do lewej ręki i rozpłatał wieśniakowi czaszkę. Cichy był cały we krwi. Cała głowa, łuk brwiowy, ucho, przedramię, i bok parszywie rozorany hakiem. Już nie szalał. Szedł powoli. Odbijał ataki i jednym ciosem mordował. Nie miał siły na ponawianie nie trafionych ataków. Kulał, trzymał się za bok. I szedł dalej. Był żołnierzem. Nie wolno mu było się poddać.

W końcu jednak zostaliśmy wypchnięci. Staliśmy na głównym placu. Ja, Cichy, opat i reszta czarnych rycerzy. Wszyscy we krwi, wszyscy zmęczeni. Zostało ich może dwudziestu. Także zmęczonych. Także całych we krwi. Staliśmy tak naprzeciw siebie. Oparci o broń, dyszący. Nawzajem patrzący sobie w oczy. Cichy przestał podpierać się o miecz. Podniósł broń. Spojrzał na przeciwników. Zrobił krok do przodu. Wypowiedział jedno słowo. Spokojnie, bez emocji. *WYPIERDALAĆ. POWIEDZIAŁEM WYPIERDALAĆ.*

Cofnęli się. Krok w tył. *Zabierajcie swoje kobiety i wynoście się. Na zachód. Do Bretonii. Tam czeka was lepsze życie.* To były słowa opata. Podziałały. Wioska płonęła zwyczajnie. Jak wszystkie palone przez nas wsie. Późnym popołudniem głosiła wszystkim, że oto nadszedł czas zmian. Wielkich zmian. Upadło Imperium. Niech żyje nowy ład.

8 Sommerzeit AS2532: Popołudnie:

Za kilkadziesiąt lat powstaną legendy. Bajarze będą opowiadali niestworzone historie o Fimirach, o mgle, która ogarnęła Marienburg i ukryła statki Mrocznych Elfów, które niezauważone wpłynęły do miasta. Będą prawili o bohaterskiej obronie, o okrutnych elfach i ataku z zaskoczenia.

Było zupełnie inaczej. Wszystko odbyło się w ciszy. Nie na murach, lecz w domach, przy stołach. Pojawiły się pieniądze, nowe sojusze i pakty. Ktoś nie chciał walczyć, inny nie chciał, by spalono jego sklep. Ktoś ustalił, że miasto należy poddać bez walki. Bez krzyku rannych, bez bólu, strachu, bez dramatycznej obrony. Wystarczyło kilka morderstw, by spisek się dokonał, a elfy wpłynęły do miasta. Marienburg ocalał. Nie spłonęły domostwa, mury nie spłynęły krwią, a życie poświęciło tylko kilkuset patriotów. Szaleńców, którzy chcieli walczyć.

Brawo mieszkańcy Wolnego Miasta! Brawo! Ocaliliście skórę!

Czy pomyśleliście o nas... O reszcie Imperium... O naszej skórze... Czy...?

14 Sommerzeit AS2532: Południe:

Zmierzamy na północ, w kierunku Bladych Sióstr. Nie wiem, dlaczego akurat tam, rycerze nie chcą zdradzić mi swych planów. Być może prawdziwym celem naszej wędrówki jest Marienburg, być może Gisoreux. Nie interesuje mnie to, nie wierzę byśmy dotarli tak daleko. Jesteśmy przecież w obcym kraju. To już nie jest Imperium, nie zdołamy przemknąć za linią frontu, nie skoczymy od miasta do miasta, nie spotkamy wieśniaków gotowych nam pomóc. Żyjemy w zupełnie nowym państwie. Na jego czele stoi *Kapłan*, pięciu *Wyklętych* oraz *Rada Dziewięciu* - złożona z najlepszych spośród naszych oficerów - wskrzeszeni przez *Kapłana* służą mu swym doświadczeniem i wiedzą. To oni decydują o kolejnych ruchach wojsk Ciemności. Dziewięciu najlepszych ludzkich strategów... na pewno wygrają wojnę. Szybko, efektownie i bez strat własnych. To w końcu najlepsi z najlepszych.

18 Sommerzeit AS2532: Wieczór:

Karak Norn walczy. Elfy wycofały się z twierdzy i ruszyły do obrony Athel Loren. Las płonie. Ciemne, gęste kłęby dymu unoszą się nad knieją. Szczuroludzie palą, prą do przodu, giną setkami... i wciąż palą. Posuwają się wolno. Metr, za metrem, krok, za krokiem pozostawiając po sobie ziemię i stosy ciał.

Krasnoludy same bronią swej twierdzy. To jedyna bitwa jaka toczy się na ziemiach byłego Imperium. *Kapłan* wstrzymał ruchy swych wojsk i umacnia swoją pozycję. Rozmieszcza oddziały, szykuje zaplecze, odbudowuje twierdze i miasta.

Jedynie w kierunku Karak wciąż zmierzają nowe oddziały.

Nastało piękne lato. Ciepłe, pełne złocistych promieni słońca, oraz życiodajnych deszczy. To mógł być rok niespotykanego wcześniej urodzaju.

19 Sommerzeit AS2532: Ranek:

Wiem już dlaczego mu pomagają - *Kapłan* obiecał im wolność. Normalne prawa, spokój, radość i słońce. Już nikt nie będzie ich prześladował, już nikt nie będzie tropił i palił, sądził i oskarżał. To powód dla którego walczą pod jego sztandarem. Mutanci... oni walczą o wolność.

My nigdy nie chcieliśmy im tego dać.

Dlatego dotknięci mocą Chaosu walczą z taką determinacją, dlatego atakują nasze wioski i miasta, dlatego giną tysiącami - wiedzą, że walczą o nowy dom. Prawdziwy własny, bezpieczny. Gdy wojna się skończy będą mogli powrócić do domów, tych samych, z których ich wygnaliśmy. Odbudują miasta, zbudują osady i wskrzeszą życie Imperium. Imperium wolnym, tolerancyjnym, bez waśni, kłótni, bez psychopatów nazywających siebie Inkwizytorami i morderców podających się za łowców czarownic, bez stosów, oskarżeń, bez łowów... Już nikt nie wydrze przerażonej matce dziecka tylko dlatego, że niemowlak nie ma ucha. Już nigdy. Oto oczyszczenie, o którym mówili kapłani.

23 Sommerzeit AS2532: Wieczór:

Kapłani wciąż nie chcą zdradzić swych planów. Cichy także ze mną nie rozmawia, oszalał zupełnie, mówi o tym, że jeszcze nie wszystko stracone, że wystarczy dotrzeć do *Kapłana* i odciąć mu łeb. Próbowałem mu tłumaczyć, że to niemożliwe, że nie dotrze do *Kapłana*, że nie zdoła go zamordować, z nawet jeśli to przecież *Kapłan* ma za sobą wojska, dowódców, ma potężną, niezwyciężoną armię... *Co z nim?* - zapytałem. - *Zabiję ich wszystkich* - odparł...

Nie wierzę w to. To musi być sen. To musi być cholerny koszmar. Nie może być inaczej. Ruszamy w drogę.

26 Sommerzeit AS2532: Popołudnie:

Jestem chory, straciłem apetyt i czuję się nieswojo. To zmęczenie, niemal co dzień walczyliśmy z jakąś grupą. Nasi wrogowie zamieszkali w osadach, mutanci i zielonoskórzy, bestie Chaosu, i mroczne krasnoludy podążają traktami, patrolują mosty i przeprawy. Niektórzy wyszli na pola i zabrali się do pracy... To już jest ich kraj. Co my tu jeszcze robimy?! Dlaczego rycerze wciąż prą na północ, dlaczego skrywają przede mną jakąś tajemnicę?!

Musimy niezwykle ostrożnie przemykać lasami, choć i tam trafiamy na przeciwnika - wtedy dochodzi do starcia. Moc *Kapłana* jest olbrzymia, tak jak gdyby z każdym dniem panowania jego potęga wzrastała, zabici przez nas po kilku godzinach na powrót powracają do życia. Nie pamiętają swej śmierci, ani samego starcia - reagują jakby widzieli nas po raz pierwszy. Na szczęście nie wstają wszyscy, jedynie ci najsilniejsi... oto prawa natury, w wykonaniu *Kapłana*... Przetrwają tylko najsilniejsi.

27 Sommerzeit AS2532: Noc:

Przejeżdżaliśmy przez mały strumień. Gdy myłem się w przyjemnie chłodnej wodzie dostrzegłem, że jestem blady. Także rycerze i Cichy mają dziwną cerę.

Cichy ma potężną szramę na plecach. Nie wiem, skąd się wzięła, jest potężna, gdybym nie widział go stojącego przede mną powiedziałbym, że cięcie było śmiertelne. Ja też jestem ranny - Cichy dostrzegł, że za prawym uchem mam rozciętą czaszkę... Rana nie krwawi... Czy...

Nie, to nie może tak być... Nie.

Nie. Nie wierzę.

2 Vorgeheim AS2532: Noc:

Nie jadłem od tygodnia. A więc to prawda.

3 Vorgeheim AS2532: Popołudnie:

Co mamy teraz zrobić? Po której stronie stanąć? Co, jaka siła wzywa nas na północ? *Kapłan*? Może powinniśmy ruszyć na zachód i pomóc w bitwie o Karak? Krasnoludy bronią się, są nieugięci. Gdy elfy opuściły twierdzę pomyślałem, że to już koniec, że krasnoludy nie utrzymają murów. Teraz widzę, jakim byłem głupcem. Dlaczego mieliby się nie utrzymać? Krasnoludy walczą na murach swych twierdz od kilku tysięcy lat, stawiali czoła wielu zagrożeniom. Czy mają się przerazić magicznych zdolności *Kapłana*? Przecież na murach stoją Kowale Run, najpotężniejsi z krasnoludzkich magów. Czy mają się przerazić setek napastników? Mury twierdzy i wojownicy ich broniący stawiali czoła tysiącom przeciwników. Czy mają się przerazić kłów, pazurów, krzywych szabli i mieczy? Każdy krasnolud trzyma w dłoni topór - to wystarczy.

22 Vorgeheim AS2532: Wieczór:

Do Loren dotarła pomoc z Ulthuanu. Elfy przybiły do Brionne i jak podmuch wiosennego wiatru przedarły się przez Bretonnię i dotarły do Loren. Plotki rozchodzą się szybko - istoty, których tak nienawidziliśmy, nasi wrogowie także rozmawiają, także plotkują, także siedzą przy ogniskach i dyskutują. Ponoć do Loren przybyli najpotężniejsi elficcy magowie. Krąg Piętnastu - magowie pamiętający czasy Sigmara. Czyżby *Kapłan* był już tak potężny?

26 Vorgeheim AS2532: Ranek:

Kapłan ponownie rusza do ataku. W ciągu kilku tygodni zmiecie z powierzchni ziemi wszystko, co żywe. Nadchodzi koniec świata. Jeszcze tylko kilka tygodni, może dwa miesiące. Myślę, że za dwa miesiące historia dopełni się i ostatecznie zakończy. To dobrze. Jestem już zmęczony.

6 Nachgeheim AS2532: Popołudnie:

Mieszkańcy Bordeaux poddali miasto bez walki. Na wojska *Kapłana* czekały otwarte bramy i białe proporce na murach kamienic. Za kilka dni *Kapłan* na czele swych wojsk ruszy na południe, na Karak. Ponoć wpierw chce rozprawić się z krasnoludami. Na końcu zaatakuje Loren.

Trudno w to wszystko uwierzyć. Siedzę przy ognisku wraz z Cichym i grupą kapłanów Morra. Wczoraj odłączyliśmy się od oddziału zwierzoludzi, którzy ruszyli na Karak. My jesteśmy zmęczeni, potrzebujemy kilku dni... spokoju.

Nie minął jeszcze rok od czasu, kiedy pod dowództwem Kapitana patrolowaliśmy okolice Gór Środkowych. Byliśmy silnym oddziałem, Carsnik, Gruby, Kastor... Nikt z nich nie żyje. Ja sam jestem Wskrzeszonym... Tak wyraźnie pamiętam, jak dotarliśmy do Bergen, a potem ruszyliśmy tropem bandytów. Jak gdyby to było wczoraj... Teraz herszt bandytów to *Kapłan*, ja służę pod nim, a trzon jego armii zmierza w kierunku Karak. To ostatni punkt obrony przed wojskami ciemności. Czy ktoś w to wierzy? Czy to możliwe, bym nie śnił?

19 Nachgeheim AS2532: Noc:

Wojska *Kapłana* uderzyły na Karak od zachodu. Twierdza została odcięta. Atak trwa nieprzerwanie, teraz Khazadzi walczą na dwa fronty. To koniec. *Kapłan* zwyciężył. Nie pomogła bohaterska obrona, nie pomogli awanturnicy, którzy próbowali zatrzymać siły ciemności. Nie pomogli nam bogowie, ani połączone siły krasnoludów i elfów. Zresztą jakże krótkie było to braterstwo, gdy tylko Loren zaatakowały szczuroludzie, elfy opuściły Khazadów i zajęły się obroną lasu. Dopiero w zeszłym miesiącu do Loren przybył Krąg Piętnastu i zakończył się atak szczuroludzi. Tego samego dnia, kiedy elficcy magowie przekroczyli linię lasu, wojska skavenów wycofały się i zniknęły w podziemnych tunelach. Potem zaczął się pojedynek. Elficcy magowie zaatakowali *Kapłana*, użyli potęgi, jaką nie włada żaden śmiertelnik. *Kapłan* odbił ich moc. Z łatwością zrzucił z siebie zaklęcie, które miało go spętać. Przybyli z Ulthuanu czarodzieje nie mogli nic zdziałać.

25 Nachgeheim AS2532: Południe:

Krasnoludy broniące Karak Norn wciąż walczą. *Kapłan* nie potrafi ich zniszczyć, atakuje, śle kolejne oddziały, setki, tysiące żołnierzy. Powietrze skrzy się od magii, mutanci, zielonoskórzy, i Wskrzeszeni atakują mury. Za dnia i nocą, bezustannie, bez wytchnienia, bez chwili przerwy. Cały czas na murach trwa zaciekła walka, kolejni khazadzcy wojownicy padają martwi. Jednak zawsze z toporem w zaciśniętej dłoni. *Kapłan* wie, że musi ich pokonać, wie także, jak twardy to będzie orzech do zgryzienia.

27 Nachgeheim AS2532: Noc:

Nie złożyli broni. Nie otwarli bram. Mijają kolejne dni, a twierdza wciąż pozostaje niezdobyta, tylko kolejne działa milkną, brakuje amunicji i prochu. Po kolejnych tygodniach walki brakuje wszystkiego, nie ma bełtów, oliwy, smoły. Wciąż jednak jest upór, odwaga i poświęcenie, wciąż są ręce zdolne trzymać topory i usta zdolne miotać przekleństwa. Zatem stoją na murach i walczą. Tylko to im pozostało. Ostatnich półtora tysiąca krasnoludów na tym świecie.

28 Nachgeheim AS2532: ranek:

Ostatni tysiąc.

28 Nachgeheim AS2532: Popołudnie:

Ostatnich kilkuset...

Jesteśmy tu pod Karak. Nie bierzemy udziału w bitwie. *Wyklęci* rzucają na mury swych najlepszych wojowników, mutanty, orków, Mroczne Elfy. Dla mnie i Cichego wojna już się skończyła. Może dziś, może jutro krasnoludy wreszcie zostaną zgniecione, a *Kapłan* triumfalnie wkroczy do Karak. Co potem? Co stanie się, gdy *Kapłan* wymorduje cały świat? Czy to nie jest szalone?!

29 Nachgeheim AS2532: Ranek:

Giną. Powoli. Wolniej niż chciałby tego *Kapłan* i jego dowódcy. Wolniej niż nakazuje logika i zdrowy rozsądek. Wolniej niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Ostatnich sześciuset krasnoludów.

29 Nachgeheim AS2532: Popołudnie:

Pięciuset.

29 Nachgeheim AS2532: Wieczór:

Czterystu.

29 Nachgeheim AS2532: Noc:

Na murach Karak pozostali najlepsi wojownicy Starego Świata. Druss byłby z nich dumny. Wycofali się do wewnętrznego zamku. *Kapłan* wie, że zwycięża, zrozumiał właśnie, jak bliski jest zadania ostatecznego ciosu. Zwiększył wysiłki, zwielokrotnił ataki. To ostatnia noc świata, jaki znamy. Nasz stary, ukochany świat odchodzi raz na zawsze. Nawet elfy przycichły, od trzech dni elficcy magowie milczą, zrozumieli, że nie pokonają *Kapłana*.

30 Nachgeheim AS2532: Ranek:

Pozostało ich nie więcej niż trzydziestu; największych bohaterów dumnej rasy. Silnych jak Druss, odważnych ja Gotrek. Wojowników zdolnych zwyciężać bitwy. Walka trwa nieustannie. Karak spływa krwią zabitych żołnierzy *Kapłana*. Krasnoludy wycofały się w głąb twierdzy, została im jeszcze godzina, dwie, nie więcej.

Bitwa pochłonęła *Kapłana*, owładnęła nim żądza zwycięstwa i ostatecznego pokonania krasnoludów. Uderza całą mocą, skupia swe siły na kolejnych magicznych atakach, ostatnich dwóch kowali run przez całą noc zmagało się w magicznym pojedynku, siłą swej magii podtrzymując mury twierdzy, na które napierał *Kapłan*. Teraz osłabli, jeden z nich prawdopodobnie nie żyje. *Kapłan* zdwoił wysiłki. Możemy odliczać klepsydry.

30 Nachgeheim AS2532: Południe:

Coś się stało.

Chyba przegraliśmy. Czuję, że *Kapłan* nie żyje.

W powietrzu aż skrzy się od magii. Potężny słup błękitnego ognia bije w niebo.

30 Nachgeheim AS2532: Wieczór:

Mija czwarta godzina. Nasze wojska odstąpiły od Karak. Błękitna mgła otacza cały obóz. Wskrzeszeni przewracają się na ziemię, a ich ciała rozkładają się na naszych oczach. Czuję się słabo, potwornie słabo. Jak gdyby ulatywało ze mnie życie. Jak gdyby magia, która powołała mnie do nieżycia... Muszę stąd uciekać. Muszę...

10 Erntezeit AS2532: Noc:

Morrslieb zgasł. Nie pojawił się od kilku dni.

Kapłan przegrał. Elfy dokonały czegoś nieprawdopodobnego. W Starym Świecie nie ma już magii. Bramy Chaosu nie istnieją. Już nigdy nikt nie będzie czarował. Moc magii uleciała w kosmos.

Nie wierzę, to przecież niemożliwe.

12 Erntezeit AS2532: Wieczór:

Od kilku dni zastanawiamy się nad tym, co się stało. Nie mamy siły dalej wędrować. Rozbiliśmy obóz w małej osadzie i czekamy na śmierć. Resztki mocy *Kapłana* powoli wyciekają z naszych ciał. To, co zrobiły elfy nie tylko zabiło *Kapłana*, *Wyklętych*, wskrzeszonych. Oni dokonali czegoś strasznego... Co jednak może być straszniejszego od zwycięstwa *Kapłana*? Nic, chyba nic.

A jednak trudno mi uwierzyć w to, że w naszym świecie nie ma już magii, że cała moc skupiona w ziemi została uwolniona, że wystrzeliła w niebo, że okowy trzymające ją zostały zerwane. Przez ponad dwa tygodnie niebieski słup bił w górę, a gdy wszystko się skończyło, okazało się, że Morrslieb przestał istnieć. Mamy teraz jeden Księżyc. Symbol nowego ładu. Świata bez elfów i niziołków. Oni umrą, magia, która drzemała w ich ciałach, moc, która sprawiała, że byli tak wyjątkowi, ta sama moc, którą nadali im Pradawni uciekła. Ostatnie żyjące elfy zestarzeją się szybciej, o wiele szybciej, by w końcu umrzeć.

6 Braunzeit AS2532: Noc:

Czuję, że nie dotrwam do rana, uciekają ze mnie ostatnie siły. Cichy siedzi obok mnie. Płacze. Wie, że to koniec. Ostatni z Morrytów odszedł wczoraj w nocy. Jak przyjął go Pan Śmierci? Czy przeprosił za okropny żart, za kpinę, jaką był koniec życia? Rycerze z początku wierzyli, że to tylko próba ich wiary. W końcu jednak, po kilku tygodniach i dziesiątkach mil bezsensownej wędrówki zatracili wiarę. Nie przeszli próby. Umierali złorzecząc na swego Pana.

7 Braunzeit AS2532: Ranek:

Za rok, dwa po ziemi nie będzie stąpał ani niziołek. Za dekadę, umrą ostatnie elfy. Nie potrafię sobie tego wyobrazić. Co z twierdzami, co z karczmami... Jak to możliwe? Jak? Chciałbym móc przeprosić krasnoludów, za to, jak ich traktowałem, chciałbym powiedzieć im, jak bardzo ich cenię, jak szanuję, chciałbym podziękować, za obronę naszych granic. Chciałbym... Matko, gdyby było to możliwe oddałbym życie, by ich ocalić. By elfy nie odchodziły z tego świata. A krasnoludy nie poległy w bitwie. To ich świat, to jest ich ziemia, my jesteśmy tylko szarańczą, intruzami, którzy przyszli i zniszczyli ich domy.

W czym zawinił Druss? Dlaczego zginął? Dlaczego on, nie ja!

Za kilka tygodni do domów powrócą ci, którzy przetrwali wojnę, zaczną przygotowywać się do ciężkiej zimy, która nastąpi po upalnym i dusznym lecie. Wieśniacy odbudują swe domy, zbiorą możliwe plony, przygarną osierocone dzieci. Nastanie zima, po niej wiosna, kolejne lato... Oni umrą, to ich ostatnia jesień, ostania zima, ostatni raz... Jak będzie wyglądał nasz świat bez elfów? Jak zachowają się moi rodacy, gdy na ich oczach odejdą przedstawiciel tej wspaniałej rasy? Co poczniemy bez krasnoludzkiej mądrości? Czy zauważymy brak elfickich bardów?

Czy?

Stary Świat odszedł. Już nic nie jest takie jak dawniej. Moje dzieci - jeśli jakimś cudem przetrwały wojnę, nie będą pamiętały krasnoludów, ani elfów. Magia, upiory, artefakty... wszystko to będzie dla nich legendą.

Legenda umiera. Dziś, teraz, jutro... Krasnoludy nie powstaną z martwych. Minie rok, dwa, i po drogach Imperium nie będzie wędrował ani jeden niziołek, a w lasach już nikt nigdy nie spotka elfa... Będą żyły tylko jako legendy i wspomnienia. Nie pozwólcie im umrzeć. Uszanujcie ich, dajcie im miejsce w swej pamięci... Pamiętajcie o nich... zawsze o nich pamiętajcie. Niech wasi synowie, wiedzą kim był Druss i Gotrek...

Cichy właśnie..., on, to już koniec... żegnajcie...

DODATEK III - ALMANACH

JAK SIĘ TO ROBI?



Sadajmy sobie na początek pytanie: co jest najważniejsze w grze fabularnej? To proste. Najistotniejszy jest dialog. Wszystko, co się dzieje na sesji opiera się na dialogu. MG rozmawia z graczami, gracze rozmawiają między sobą. Nawet w trakcie czytania przez MG dłuższych opisów, inni uczestnicy rzucają pytania i uwagi, na które prowadzący musi ciągle reagować. O tym, jak ważny jest dialog można się przekonać na przykładzie opowiadań. Nawet przy przeciętnej intrydze zabawne i naturalne dialogi są w stanie *uratować* daną historię. Zaś sztuczne i nadęte wymiany zdań między bohaterami sprawiają wrażenie wziętych żywcem z tasiemcowych seriali brazylijskich. Warto jest więc zwrócić w trakcie gry większą uwagę na dialogi. W końcu to dzięki nim w naszej wyobraźni powstają obrazy miejsc i sytuacji ze świata gry.

Zresztą dialogi pomagają nie tylko samym graczom, ale i prowadzonym przez nich postaciom. Jakiś przykład? Proszę bardzo. BG przybywają do niewielkiego miasteczka, bo mają zadawnione porachunki z pewnym czarodziejem, który niedawno przeniósl się w te okolice. Podczas, gdy będą przebywać w miejscowej karczmie, któryś z nich usłyszy zapewne sakramentalne pytanie:

- *Co cię sprowadza w te strony?*
- *No… przyjechałem zabić maga, który mieszka w tutejszym zamku.* - Nie ma z czego się śmiać! Co drugi gracz daje się nabrać na ten numer.
- *???* - Ups. Niezła wpadka. Nawet niezbyt doświadczone gobliny wiedzą, że w karmach ściany mają uszy…

Zacznijmy od początku:

- *Co cię sprowadza w te strony?*
- *A co cię to obchodzi.* Już trochę lepiej, ale taka odpowiedź też może wydać się podejrzana i w dodatku wrogo nastawić innych rozmówców.

Byłoby dobrze, gdyby każdy z graczy poświęcił trochę czasu na przygotowanie sobie jakiś tematów, na które mógłby rozmawiać prowadzony przez niego poszukiwacz przygód w trakcie przygody. Nie muszą to być wcale kłamstwa. W końcu BG może zajmować się jeszcze czymś oprócz penetrowania podziemi i dłubania mieczem w potworach. Na takie przygotowanie wystarczy zaledwie pięć minut. I…

Zacznijmy jeszcze raz:

- *Co cię sprowadza w te strony?*

- *Jestem wędrownym bardem i przyjechałem ułożyć pieśń o jednym z miejscowych bohaterów?*
- *O którym?* - Ach ten MG, zawsze wszystko utrudnia…
- *O tym, który sam jeden pokonał straszną bestię.*
- *A, o Reinwaldzie, ale to przecie nie była żadna straszna bestyja ino dwugłowy niedźwiedź.* - Dobry MG natychmiast włącza się do zabawy…
- *No tak, ale jednak co niedźwiedź, to niedźwiedź.*
- *Podobno bydle było już bardzo stare i w dodatku przyślepłe.* - Do rozmowy włączają się inni goście.
- *Ale przecie rycerza Dietera tak na trakcie poturbował, że ledwie się panisko wylizało.*

Rozmowa zaczyna się toczyć sama. Skorzystali wszyscy. Gracze mogą się teraz dowiedzieć czegoś na temat maga i zorientować się, co dzieje się w okolicy. MG będzie łatwiej prowadzić przygodę. Jeżeli postanowi teraz dać graczom jakąś wskazówkę, bądź ich podpuścić, może wykorzystać którąś z poznanych przez bohaterów postaci. Nie musi wymyślać naprędce anonimowych przechodniów, wszelkie informacje może przekazać przez poznanych w karczmie rozmówców.

IMIONA:

Z pozoru wygląda to na banalną kwestię. Ale pozory czasem mylą. Podstawą nawiązania dialogu jest znajomość imienia rozmówcy. Inaczej wymiana zdań się nie klei i większość woli się raczej nie odzywać. Oczywiście w trakcie rozgrywki można używać normalnych imion graczy: Basia, Wojtek, Przemek. Zwykle psuje to jednak klimat gry. Trudno mówić Basia to półtorametrowej krasnoludki z gigantycznym toporem (chociaż w zasadzie czemu nie?). Tak czy inaczej prowadzeni przez graczy bohaterowie mają jakieś swoje imiona. Na każdej karcie postaci jest przeznaczone na to specjalne miejsce i powinno ono być wypełnione. Zarówno wszyscy gracze, jak i MG powinni znać imiona biorących udział w przygodzie bohaterów.

W trakcie przygody trzeba używać tych imion i starać się wymusić to samo na innych graczach. Jest na to kilka sposobów. Najprościej często zwracać się do wszystkich po imieniu. Po pewnym czasie gracze bezwiednie zaczną robić to samo. Używanie imion można też wymusić opisami:

- Johan, przeszukując pomieszczenie znalazł małą szkatułkę:
- *Greta choć, coś znalazłem.*

Boris słyszy jak Johan woła Gretę mówiąc, że coś znalazł - szybkie przypomnienie imion…

- *Johan, Greta poczekajcie na mnie…* To działa moi drodzy, to działa…

Jeżeli gracze są bardzo oporni można bombardować ich z pomocą następujących zwrotów. Na przykład *Greta zwraca się do Johana o pomoc…, Boris chce żeby Johan poszedł przodem…, Johan rzuca Borisowi linę…, Greta zabrała Johanowi pochodnię…, Goblin wbił Borisowi sztylet w plecy…* Oj, chyba się zagalopowałem.
W ostateczności zostają jeszcze kary i nagrody w postaci punktów doświadczenia.
Inne metody pomocnicze:
Odpowiednie operowanie dialogiem może pomóc w bardzo wielu sytuacjach. MG musi pamiętać, że gracze całą wiedzę o opowieści czerpią z jego wypowiedzi. Często się zdarza, że w chwilach dekoncentracji przegapią jakieś istotne szczegóły. Coś takiego może zepsuć zabawę. Czasem da się to naprawić z pomocą dialogu. Weźmy pierwszy z brzegu przykład:

- *Boris bierze tę kryształową kulę i ciska ją w przepaść.*
- *Co robi!?* - MG zaczyna się pocić, bo kula jest niezbędna do kontynuowania kampanii…
- *Boris wrzuca kulę do przepaści.*
- *Jak to wrzuca kulę do przepaści?*
- *Normalnie. Bierze ją do ręki i sruuu…* - Oj, gracze potrafią być czasem uparci…
- *Nie pozwalam!* - Mistrzowie Gry też…
- *Dlaczego?* - Kłótnia ciągnie się jeszcze przez kilka minut…

A spróbujmy inaczej:

- *Boris bierze tę kryształową kulę i ciska ją w przepaść.*
- *Podchodzi do skraju przepaści?* - MG sięga w kierunku leżących na stole kostek…
- *Nie, nie. Robi to z daleka.*
- *A więc bierze potężny zamach i ciska kulę?*
- *Nie.* - Gracz robi się ostrożny, MG najwyraźniej coś kombinuje. - *Boris turla ją po ziemi w kierunku krawędzi!* - jednym słowem - przechytrzymy drania…
- *Niestety, kula nie dotoczyła się do przepaści i zaklinowała się między kamieniami.*

Mądry gracz powinien się już zorientować, że nie należy pozbywać się kuli. Ale różnie to bywa…

- *Boris bierze włócznię i dźga kulę, żeby zepchnąć ją do przepaści.* - W tej sytuacji MG musi sięgnąć po ostateczne środki…
- *Boris zauważył, że kula zmieniła barwę i zaczęła migotać…*
- *Przygląda się jej uważniej…*
- *Wygląda tak, jakby przesuwały się niej jakieś kryształy. Niestety z daleka nie widać…*
- *Boris podbiega i bierze ją do ręki.*
- *Zauważył zarys jakiejś postaci, ale po chwili wszystko znikło. Kula znów wygląda normalnie…*
- *Boris chowa kulę do plecaka…*

Wszystko to jest wymyślone przez MG na poczekaniu i niezbyt oryginalne, ale z miejsca uatrakcyjnia przygodę. Od razu robi się ekscytująco i tajemniczo, a wszystko za sprawą zwykłego dialogu.
Ważne jest też opisywanie działań jednych graczy, innym graczom. Przesada? Raczej nie. Ja wiem, że gracze powinni zwracać uwagę na to, co robią inni uczestnicy przygody, ale różnie to bywa, a w pewnych okolicznościach ma decydujące znaczenie:

- *Johan podchodzi i szarpie za poprzeczki umocowane między ścianą a sufitem…* - Gracze są czasem sfrustrowani, jeśli chwilowo nie dzieje się nic interesującego…
- *Wyrwał jedną z podpórek…*
- *Łapie za następną…*
- *No cóż. Zawalił się cały sufit. Odpiszcie sobie PP…*

A co z taką sytuacją może zrobić krótki opis działania? Popatrzmy:

- *Johan podchodzi i szarpie za poprzeczki umocowane między ścianą a sufitem…*
- *Wyrwał jedną z podpórek…*
- *Boris i Greta dostrzegli, jak Johan podszedł do jednej z poprzeczek i wyrwał ją ze ściany. Rozległ się głośny zgrzyt. Z sufitu posypało się trochę tynku, a na ścianie pojawiły się pęknięcia…*
- *Johan, lepiej zostaw to baranie, bo wszystkich nas pozabijasz…* - Jednak nie ma jak profesja wieszcza…

Dzięki opisowi inni bohaterowie mają szansę powstrzymać Johana i przygoda może toczyć się dalej, a w końcu o to przecież chodzi.
Jestem pewien, że dla wielu MG, to co napisałem nie jest żadną nowością i stosowali oni powyższe chwyty w wielu sytuacjach. Mimo to, nie wszyscy uświadamiają sobie w pełni jak ważną rzeczą jest dialog i nieświadomie spychają go na dalszy plan. Mam nadzieję, że od teraz będą zwracać na niego większą uwagę. MG - podsuńcie ten artykuł swym graczom. Nic nie ryzykujecie, a być może już od następnej sesji będzie się Wam lepiej grało. Czego wszystkim i sobie serdecznie życzę.

KRÓTKI KURS PROWADZENIA GIER FABULARNYCH:

Poniżej znajduje się lista kilkunastu prostych sztuczek, które pomagają Mistrzowi Gry utrzymać drużynę w ryzach. Część z nich została zaczerpnięta z różnych, mniej lub bardziej znanych systemów, część zaś efektem własnych doświadczeń, błędów które sam kiedyś popełnilem.
Najpierw dwadzieścia zasad, które może nie zapewnią MG sukcesu, ale na pewno ratują go przed kompletną klapą.
Doświadczeni MG zapewne znają drugie tyle sposobów na dobre prowadzenie gry i być może nie znajdą tu żadnych odkrywczych informacji, ale nawet oni powinni przeczytać poniższy artykuł.

ZASADY:

ZASADA nr 1: NIE MA ZŁYCH GRACZY. SĄ TYLKO ŹLI MG:

Podstawową regułą, mającą zastosowanie gdy gracze absolutnie nie potrafią się zachować i dowcipkują, ziewają lub czytają komiksy zamiast z zapartym tchem słuchać głosu MG i chłonąć opowieść płynącą z twoich ust. Jeśli spierają się z tobą o każdy drobiazg, jeśli nie potrafią rozwikłać najprostszej zagadki i zamiast ratować, piękną księżniczkę z łap smoka kryją się po krzakach rabując karawany - *to twoja wina!* Szukaj błędów u siebie, a nie zwalaj problemu na głupich, brzydkich i nieudolnych graczy. To tak jak z oglądaniem filmu: jeśli jest dobry, to siedzisz przykuty do fotela, a jeśli głupi i nudny - idziesz do kuchni zrobić sobie herbatę lub zmieniasz kanał albo wyłączasz telewizor. Jeśli gracze zachowują się niepoważnie i nie zdradzają należytego zainteresowania twoją historią, to znak, że ich po prostu nudzisz. I tak powinieneś się cieszyć, że nie próbują cię wyłączyć z całej zabawy. Szukanie błędów u siebie jest o wiele bardziej konstruktywne niż zwalanie wszystkiego na innych.

ZASADA nr 2: NASTĘPNY PROSZĘ:

Na pewno spotkałeś się z sytuacją, gdy jeden czy dwóch wygadanych i odpowiednio krzykliwych graczy całą sesję nie dopuszczają innych do głosu - praktycznie sami rozgrywają przygodę. Pozostali gracze ciągle są przekrzykiwani i zaczynają się wtedy nudzić. Najprostszą na to radą jest następujący sposób. Wybierasz gracza, który ma mówić, dajesz mu określony czas, aby powiedział co zamierza zrobić po czym, zgodnie z wartością inicjatywy, przechodzisz do następnego i powtarzasz tę procedurę tak długo, aż każdy z członków twojej drużyny powie co zamierza. Tych, którzy odzywają się poza swoją kolejnością po prostu ignorujesz. Ten trick szczególnie przydaje się w scenariuszach walki, gdzie dodatkowo pozwoli ci utrzymać graczy w ryzach. Pamiętaj, że ty jesteś jeden, a ich czterech czy pięciu - jeśli w jednej chwili ich nie usadzisz, to zabiją ci każdego potwora wykorzystując przewagę liczebną: cztery gardła na jednego.

ZASADA nr 3: CIĘCIE:

Dawno, dawno temu w starożytnej Grecji w każdej sztuce teatralnej obowiązywała zasada jedności czasu. Oznaczało to, że jeżeli podróż z jednego miasta do drugiego trwała tydzień, to i też w przedstawieniu powinna trwać tydzień. Na szczęście, ciebie, drogi MG, zasada ta nie obowiązuje. Możesz dowolnie manipulować czasem w przygodzie, a niepotrzebne sceny skracać lub całkowicie wycinać. Naprawdę nie musisz wymagać od graczy, by każdego wieczoru opisywali ci jak rozbijają obóz, gotują pieczyste, rozstawiają warty, uwiązują konie, myją zęby pierwszego, drugiego i czternastego dnia dwutygodniowej podróży, bo skończy się na tym, że na koniec sesji będziesz im mógł przyznać punkty doświadczenia tylko za rozbijanie

namiotów i mycie zębów. Nie mówiąc już o tym, że zanudzisz ich na śmierć.

Jaksie sceny, sytuacje pomijać, a jakie zostawiać? Generalnie podstawowa zasada mówi, żeby, jak w dobrym filmie, pozostawiać tylko te sceny, które mają znaczenie dla przygody. Celowo napisałem: jak w dobrym filmie, gdyż prowadząc sesję stajesz przed tym samym problemem, co reżyser filmowy: musisz przekazać graczom określoną fabułę w ograniczonym czasie. Aby to osiągnąć, musisz wyrzucić wszystkie śmieci, czyli sytuacje i wydarzenia, które nie przybliżają graczy do finału przygody.

Oczywiście od tej zasady też istnieją przeróżne odstępstwa. Możesz chcieć uśpić czujność graczy lub zbudować w ich umysłach nastrój grozy - w takiej sytuacji jedna czy dwie nocne warty podczas których nic poza odległym wyciem wilków nie zakłóca ciszy są jak najbardziej na miejscu. Możesz chcieć zgrać ze sobą drużynę, która dopiero co się poznała - szczególnie gdy gracze dopiero co stworzyli swoich bohaterów i jeszcze nie zżyli się z postaciami: wtedy przydaje się jedna, czy dwie sceny, które pozwalają im *dotrzeć* się wzajemnie. W gruncie rzeczy byłoby jednak najlepiej, gdybyś postarał się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i połączył te dodatkowe sceny z fabułą twojej opowieści. W tym celu warto nawet poprawić dobrą, *firmową* opowieść.

ZASADA nr 4: POMAGAJ ICH ZMYSŁOM:

Pamiętaj, że ty właśnie zastępujesz graczom wszystkie zmysły. Nakłada to na ciebie szczególną odpowiedzialność. Nie wolno ci tylko odpowiadać na pytania graczy. Opis w grze fabularnej musi być tak skonstruowany, by gracze najpierw dowiadywali się o szarżującej na nich hordzie głodnych trolli, a dopiero później o samotnym drzewie dwie mile na południowy zachód, po drugiej stronie brzozowego zagajnika. Oczywiście przykład jest nieco przejaskrawiony, ale chodzi o przedstawienie zasady. Musisz cały czas zastanawiać się który element *tła* w nowym miejscu, BG dostrzegają jako pierwszy, który dopiero po chwili, a jaki dopiero po dłuższej obserwacji. I w takiej kolejności im je przedstawić!

Ponadto musisz pamiętać, że przekazujesz graczom wszystkie wrażenia zmysłowe za pomocą opisu - słowami musisz oddać dźwięki, zapachy, wrażenia… Nie zawsze masz czas i możliwości, aby przekazać graczom wszystkie inne doznania. Jeśli np. nie potrafisz oddać mimiki jakiegoś ważnego BN-a, musisz wtedy pomóc, *podpowiedzieć* graczom właściwe wnioski, wyciągając je za nich: *W wyrazie twarzy wielmoży dostrzegacie coś, co sprawia, że mu nie ufacie.*

Jesteś nie tylko zmysłami, ale i pamięcią graczy. Normalny człowiek posiada pewien nabyty w dotychczasowym życiu zasób doświadczeń, więc nawet średnio rozgarnięty tropiciel odróżni ślady wilka od śladów lisa. Jednakże gracz mógł nigdy w życiu nie widzieć ani jednych, ani drugich. W takim przypadku musisz powiedzieć mu wprost z czym ma do czynienia, bo choć on sam pewnie nie potrafiłby wytropić stada słoni, to bohater, którego odgrywa, nie będzie miał z tym żadnych problemów. Jednym słowem, musisz cały czas zgadywać o czym nie mają pojęcia twoi gracze, a wiedzą ich bohaterowie, i systematycznie wypełniać tę lukę.

ZASADA nr 5: NIE ZABIJAJ:

Jako MG masz w trakcie gry władzę absolutną, lecz fakt ten nakłada na ciebie specjalne obowiązki. Możesz zabić w dowolnej chwili każdego bohatera, ale jednocześnie wcale nie musisz tego robić. Szczególnie na należy zabijać bohaterów na pierwszej sesji. Nie zabijaj dopiero co stworzonych postaci. Pozwól graczom nacieszyć się nowymi bohaterami - tym boleśniej odczują potem stratę. Podobnie nie należy pozwolić by śmierć jednego lub dwóch bohaterów popsuła przygodę i uniemożliwiła graczom rozwiązania intrygi. Nie zabijaj jedynego maga podczas starcia ze szkieletami, gdy wiesz, że bez niego awanturnicy nie poradzą sobie później ze złym nekromantą.

Ogólnie rzecz biorąc, warto zabijać bohaterów tylko wtedy, gdy wymaga tego fabuła przygody, najlepiej w którymś z punktów kulminacyjnych lub gdy popełnią serię rażących błędów. Za drobne błędy dostateczną karą są ciężkie rany, klątwa, utrata ekwipunku, ucięta lub odgryziona ręka.

ZASADA nr 6: WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO RZYMU:

Czasami gracze psują przygodę robiąc zupełnie coś innego, niż powinni. Powiedzmy, że pierwszej nocy w gospodzie bohaterowie zabijają księżniczkę, która miała zlecić im ważną misję. Są dwie metody radzenia sobie z taką sytuacją:

- pierwsza (głupsza) - zabraniasz bohaterom zabić księżniczkę: *Nie możecie i już!*
- Druga (sprytniejsza) - wymyślić inny sposób na zlecenie drużynie misji: może zrobi to służąca zabitej. Niewykluczone, że awanturnicy ścigani przez straż miejską i łowców nagród za zabójstwo będą musieli uciekać w góry, gdzie pewien czarnoksiężnik da im schronienie i zleci dokładnie tę samą misję.

Dlatego, zawsze zostawiaj sobie kilka furtek, alternatywnych dróg wiodących do określonego punktu fabuły. Gracze czuć się będą o wiele lepiej, gdy bohaterowie, trafiwszy na rozstaje dróg nie będą musieli wybierać tej jedynej właściwej. A niech sobie idą gdzie chcą - i tak wszystkie drogi prowadzą do chaty pustelnika, który opowie im ważną legendę.

Jeśli jednak gracze wciąż uparcie będą robić wszystko by popsuć przygodę, przerwij sesję - jeśli gracze nie chcą się bawić, nie zmuszaj ich do tego, nie na tym polega gra fabularna.

ZASADA nr 7: NIE BÓJ SIĘ IMPROWIZOWAĆ:

Nie ukrywam, że improwizowanie, wymyślanie przygody, BN-ów, potworów, wymyślanie odpowiedzi *na bieżąco* na działania graczy jest trudne i wymaga sporej praktyki, ale uwierzcie - naprawdę się opłaca. Wyobraź sobie, że - jak w poprzednim przykładzie - bohaterowie zabijają ci księżniczkę. Cóż szkodzi, że tak właśnie miało być? Przecież gracze nie znają fabuły przygody! Może księżniczka była opętana przez demona, a cel misji zleci graczom podążający za nimi łowca czarownic? Wymyśliłem ten przykład właśnie w tej chwili. Przy odrobinie praktyki ty też powinieneś sobie z tym poradzić. Jeśli jednak masz właśnie w głowie pustkę, możesz pozwolić graczom przez chwilę pograć między sobą, gdy np. pokłócą się o biżuterię pokonanej księżniczki. W tym czasie ty możesz wyłączyć się na moment i spokojnie pomyśleć jakby tu wybrnąć z kłopotliwej sytuacji.

ZASADA nr 8: GRAJ NA ZWŁOKĘ:

Jeśli bohaterowie właśnie zrobili coś, co całkowicie przewróciło do góry nogami twoją wspaniałą, dopracowaną w każdym calu przygodę, i nie wiesz jak z tego wybrnąć, możesz zastosować jeden z kilku wariantów, które pozwolą ci znaleźć chwilę dla siebie i w spokoju przemyśleć sytuację.

Możesz przygotować jakiś *opóźniacz*, bójkę z pijanymi marynarzami lub spotkanie z natarczywym handlarzem. Scena-opóźniacz musi być tak skonstruowana, by jak najmniej absorbować ciebie, a jak najbardziej graczy.

ZASADA nr 9: MAŁYM DZIECIOM NALEŻY POMAGAĆ:

Zdarza się często, że drużyna nie potrafi rozwikłać zagadki, zaczyna bezproduktywnie kręcić się w kółko lub nawet rusza fałszywym tropem. Warto pomóc wtedy graczom, podsunąć jakąś dodatkową, nieprzewidzianą w scenariuszu wskazówkę lub nowy trop. Pamiętaj, że w realnym świecie twoi gracze być może mieliby kilka dni na rozwiązanie zagadki, na którą ty dajesz im ledwie kilka godzin. A jeśli zapomniałeś przekazać im jakąś istotną informację? Warto czasem odrobinę naginąć reguły, by uniknąć kłopotliwych zastojów. To w końcu tylko zabawa!

ZASADA nr 10: UMIEJĘTNIE STOPNIUJ NAPIĘCIE:

To nie jest wbrew pozorom, instrukcja obsługi krzesła elektrycznego. Każda dobra opowieść ma jeden lub kilka punktów kulminacyjnych, w których rozładowuje się nagromadzone wcześniej napięcie. Musisz dać graczom to odczuć. Tak dobieraj sceny po drodze do każdego punktu kulminacyjnego, aby uczestnicy zabawy cały czas czuli, że zbliża się decydujące starcie. Sceny wolne i spokojne przedstaw najpierw, a gwałtowne i wymagające szybkiego działania - później. Im bliżej punktu kulminacyjnego, tym bardziej musisz się wystrzegać dłużyzn. Jeśli firmowy scenariusz nie odpowiada temu scenariuszowi, nie obawiaj się go poprawiać.

ZASADA nr 11: GDY WSZYSTKO SIĘ WALI - PRZYSPIESZ:

Czasami gracze sprawiają problemy, zazwyczaj po prostu dlatego, że dajesz im za wiele czasu do myślenia. Widać to szczególnie wyraźnie, gdy zaczynają wymyślać trzynasty z kolei sposób na zabicie czarodzieja, poczciwego staruszka, któremu mają, zgodnie ze scenariuszem, tylko dostarczyć lekarstwa na reumatyzm lub gdy w drodze z Nuln do Altdorfu rabują przypadkowych podróżnych. W takiej sytuacji nie pozwól im za długo kombinować - przyspiesz! Nie daj im czasu na myślenie Jest to też rada na zbyt rozwlekłe scenariusze firmowe. Przeważnie zawsze jest kilka scen, które można wyrzucić bez szkody dla całości przygody. Stosując ten trick trzeba jednak uważać, aby samemu nie stracić kontroli nad przygodą - to gracze mają mieć za mało czasu na myślenie, a nie ty! Za to bez żadnej obawy można - i nawet trzeba - przyspieszać, gdy rozgrywasz scenę walki. Gracze nie powinni mieć czasu na zastanawianie się co zadaje większe obrażenia: zwykły łuk czy lekka kusza, gdy szarżuje na nich rozwścieczony Minotaur. W takich sytuacjach działa się instynktownie.

ZASADA nr 12: NIE WDAWAJ SIĘ W DYSKUSJE Z GRACZAMI:

Jeśli gracz podważa twoją decyzję, tzn. ewidentnie chce się z tobą wykłócać, masz trzy możliwości:

- przeprosić za pomyłkę (każdemu może się zdarzyć) i albo ją naprawić, albo - jeśli za dużo musiałbyś odkręcać - przeprosić jeszcze raz i zostawić rzecz tak jak jest.
- gdy sytuacja na to pozwala, powiedz, że wyjaśnisz swoją decyzję po sesji. Jeśli wiesz, że może dojść do kłótni, pod żadnym pozorem nie przerywaj sesji. W trakcie gry twoja decyzja jest ostateczna, a poza tym wykłócając się z jednym niezadowolonym psujesz zabawę innym.
- jeśli nie możesz uzasadnić swojej decyzji, bo np. zdradziłbyś istotny element intrygi lub tajemnicę, która na razie musi pozostać jeszcze ukryta, powiedz, że to nie jest twój błąd, ale nie możesz wyjaśnić o co chodzi, aby nie popsuć przygody. Czasami gracze po prostu muszą ci zaufać…

Zdarzają się, oczywiście, gracze naprawdę natrętni, którzy będą wykłócać się z tobą przy każdej możliwej okazji i ciągle mieć ci coś za złe. Z doświadczenia wiem jednak, że tacy ludzie zdarzają się bardzo rzadko. W 99% przypadków ludzie zachowują się tak dlatego, że nie potrafisz ich zainteresować przygodą, więc z nudów, zamiast na grze (odgrywaniu postaci i rozwiązywaniu zagadek) koncentrują się na zbieraniu skarbów i *dopakowywaniu* swojego bohatera. Stąd już tylko krok do kłótni, czy za zabitego trolla należy się 50 *PD* czy 100 *PD*!

ZASADA nr 13: MISTRZ GRY MA ZAWSZE RACJĘ:

Nikt nie jest nieomylny i nawet najlepszym zdarzają się potknięcia. Zawsze może się zdarzyć, że Mistrz Gry palnie jakiś kiks w rodzaju centaura wchodzącego po drabinie. Często błąd zauważysz dopiero w godzinę czy dwie po zajściu zdarzenia, gdy trudno już odkręcić zdarzenie. Istnieje jednak bardzo zabawny sposób pozwalający na zatuszowanie twojego potknięcia. Zamiast gorączkowo naprawiać swoją pomyłkę lub przepraszać graczy, MG może po prostu udawać, że nic się nie stało i z kamienną twarzą czekać, aż gracze wymyślą jakieś mniej lub bardziej racjonalne wyjaśnienie błędu, po czym zaadaptować je jako własne. Przykład? Proszę bardzo:

MG: - Centaur wchodzi na poddasze.

Gracz: - Jak to? Centaur? Po drabinie? Przecież to niemożliwe!

MG: (z pokerową miną) - Oczywiście, że to niemożliwe. Twój bohater nigdy o czymś takim nie słyszał. Niemniej, właśnie przed chwilą widział to na własne oczy.

Drugi Gracz: - Może to jakaś iluzja? Rzucam wykrycie magii?

MG (uznając, że to dobry pomysł z tą iluzją): - Faktycznie, bohater wykrył silną magię tam, gdzie widzi drabinę. Po dokładniejszym badaniu okazuje się, że drabina jest tylko iluzją maskującą starożytną krasnoludzką windę.

Jak widzisz, udało się uniknąć kłopotliwych usprawiedliwień, a gracze nawet nie zauważyli, że popełniłeś błąd. Co więcej, nie mogą się uskarżać, że twoje wyjaśnienie jest naciągane (w końcu sami je wymyślili), a ponadto w chwili gdy to oni głowili się nad rozwiązaniem tajemniczego fenomenu, ty zyskałeś chwilę czasu na zastanowienie. Trick z pozostawieniem rozwiązania graczom przydaje się bardzo często gdy improwizujesz i musisz zyskać na czasie.

ZASADA nr 14: NIE PRZESADZAJ Z REALIZMEM:

To nie jest żart, RPG jest przede wszystkim zabawą, ucieczką od realnego świata, odprężeniem, odreagowaniem stresu. Zresztą wyobraź sobie co by było, gdybyś nagle zaczął prowadzić swoje przygody tak, by być całkowicie w zgodzie z realizmem. Oto kilka przykładów:

- awanturnicy giną w pierwszej potyczce zaraz po stworzeniu postaci. Niewyszkoleni wojownicy zawsze stanowią mięso armatnie, i najwyżej jeden na dziesięciu przeżywa na tyle długo, aby stać się weteranem. Zdecydowana większość ludzi walcząc o życie po raz pierwszy umiera z przerażenia; strach paraliżuje ich do tego stopnia, że często przegrywają nawet z potencjalnie słabszym przeciwnikiem.
- w większej bitwie co trzeci z twoich bohaterów ginie lub pada ranny od ciosu w plecy czy strzały z łuku.
- co druga choroba kończy się śmiercią.
- po pierwszej próbie rozbicia obozu lub rozpaleniu ognia w rzęsistym deszczu zmoknięci i zziębnięci awanturnicy powinni skoczyć sobie do gardeł.
- początkujący awanturnicy przez pierwsze pół roku będą przymierać głodem, a potem otrzymają co najwyżej posadę wykidajłów w jakimś podrzędnym barze.
- zajrzyj do statystyk dotyczących wykrywalności przestępstw. Większość tajemnic pozostaje nierozwiązana dlatego, że nie ma żadnych śladów, świadków, motywów, żadnych punktów zaczepienia. Pamiętaj też, że gracze są zazwyczaj dość słabymi detektywami. Chyba nie chcesz, aby 75% twoich przygód pozostało nierozwiązanych?

Awanturnicy mają być z założenia bohaterami, nieco sprytniejszymi i trochę odważniejszymi niż zwykli chłopi. W dobrym filmie sensacyjnym czy przygodowym scenariusz zazwyczaj pomija większość kłopotliwych szczegółów typu mycie zębów, wiązanie sznurowadeł czy odrabianie lekcji - drobiazgów, które tak irytują nas w codziennym życiu.

ZASADA nr 15: HACZYK:

Każdą przygodę trzeba zaczynać od przedstawienia graczom przynęty. Czegoś co ich zaintryguje, zaciekawi, zmusi do podążania tam, gdzie chcesz. Musisz na samym starcie wciągnąć ich w swoją grę. Przedstawić im coś, co spowoduje, że skoncentrują się na przygodzie. Potem, co jakiś czas, gdy tylko zauważysz, że zainteresowanie graczy słabnie, powinieneś im podrzucą nowy trop, nową przynętę.

Jaki to może być haczyk? Dowolny, nie ma na to żadnej reguły - ważne jest tylko, by gracze dali się złapać. Pamiętasz standardowy początek przygody? Oczywiście brzmi tak: *Siedzicie w gospodzie, gdy nagle wchodzi tajemniczy, bogato odziany BN mówiąc: Mam dla was zadanie.*

Ile razy zaczynałeś w ten sposób, a gracze, przeważnie dla świętego spokoju, stwierdzali: *Dobra, dobra i tak wiemy, że musisz jakoś zacząć tą przygodę, bierzemy tę robotę!* Oto kilka przykładów innego sposobu rozpoczęcia scenariusza. Zaczynamy, jak zwykle, w gospodzie:

- *do karczmy wchodzi bogato ubrany szlachcic, kieruje się do stolika zajętego przez poszukiwaczy przygód i mówi: Musicie… Nagle sinieje, zaczyna rzęzić i pada martwy. Jedyną rzeczą, jaką awanturnicy przy nim znajdują jest ciężki, mosiężny klucz.*
- *drzwi gospody pękają z trzaskiem. Ktoś woła: To strażnicy, nalot! Barman wskazuje klapę w podłodze. Poszukiwacze przygód zanurzają się w ciemności korytarza. Podobno w miejskich kanałach zalągł się ostatnio jakiś potwór…*
- *drzwi zajazdu otwierają się i do środka wchodzi człowiek w długim wełnianym płaszczu. Podchodzi do stolika zajętego przez poszukiwaczy przygód: Ty jesteś Hans? Tak. To dla pana. Stawia na stole wiklinowy koszyk i wychodzi. Ze środka dobiega coś… Jakby kwilenie dziecka!*
- *do izby wchodzi bogato odziany szlachcic. Idzie w kierunku awanturników… lecz mija ich i przysiada się do tajemniczego, ubranego na czarno człowieka przy sąsiednim stoliku. Do uszu poszukiwaczy przygód dobiegają strzępy rozmów: …skarb, Zamkowa Góra…, dziś o północy…*

Warto przed sesją popracować trochę dłużej na tą jedną początkową sceną. Dobre otwarcie może zdecydować o powodzeniu całej przygody.

ZASADA nr 16: KAŻDY WYMAGA SPECJALNEGO HACZYKA:

Trzy najczęściej używane sposoby na skierowanie graczy tam, gdzie MG sobie życzy można roboczo nazwać *Metodą Kija*, *Metodą Marchewki* i *Metodą Misji*:

- *metoda marchewki* wygląda mniej więcej tak: - *jeśli zabijecie tego trolla, to dostaniecie 100 zk i połowę jego skarbu.*

  Niestety, nie wszystkich można kupić za pieniądze: - *a dla naszego barda tytuł szlachecki i wieś Taubedorf.*

  Pamiętaj, że pierwszy zarobiony milion cieszy, ale pięćdziesiąty już tylko nudzi.
- *metoda kija*, wygląda tak: - *jeśli w ciągu 48 godzin nie odnajdziecie syna księcia i nie wyprowadzicie go z miasta, łowcy nagród wyruszą waszym tropem.* Lub: - *macie do wyboru: albo ukradniecie dla mnie Oko Żmija, albo jutro staniecie się główną atrakcją Święta Ściętych Głów.*

  Metoda Kija ma jedną podstawową wadę - wkurza graczy. Nikt nie lubi być wiecznie zaszczuwany. Po czwartej takiej sesji gracze albo się zbuntują i pozwolą zabić swych bohaterów byle tylko nie zrobić tego, co im każesz albo zmieniają się w potulnych niewolników, a ich postacie stracą cały heroizm - staną się osowiałymi, apatycznymi marionetkami. Ty może będziesz się dobrze bawił, ale oni nie.
- *metoda misji*, wygląda tak: - *jeśli ten pierścień dostanie się w ręce Mrocznego Władcy, nadejdzie Era Cienia i Wiek Niewoli, dlatego musicie podjąć Wielką Wyprawę, by wrzucić ów klejnot do Góry Ognia.*

  To zadziała raz, drugi, trzeci. Ale - na święte kości mistrza Tolkiena! - Ile razy można ratować świat. Tylko czekać, aż gracze zaczną prowadzić: *Rejestr cudownych przedmiotów absolutnie niezbędnych do zbawienia świata* i *Katalog artefaktów, które należy absolutnie i natychmiast zniszczyć, by Zło nie położyło na nich swych brudnych łap.*

Jeśli chcesz naprawdę wciągnąć graczy w swoje przygody, musisz poszerzyć repertuar przynęt. Oczywiście sposobów na to są dziesiątki, więc ograniczę się do kilku najbardziej typowych przykładów. Najważniejszą sprawą, o której warto wspomnieć, jest technika polegająca na osobistym podejściu do każdego gracza. Poza głównym haczykiem, na które łapiesz całą drużynę, warto przygotować sobie jeszcze kilka drobniejszych przynęt - po jednej dla każdego gracza, najlepiej z uwzględnieniem psychiki i historii prowadzonej przezeń postaci. I, co najważniejsze, psychiki gracza. Ten drugi element wymaga już pewnego talentu psychologicznego. Warto nauczyć się zgadywać jakie motywacje kierują uczestnikami zabawy: kto jest typem detektywa, który lubi rozwiązywać zagadki, kto lubi zabłysnąć przed innymi, a kogo wreszcie interesuje przede wszystkim niezłe mordobicie. Poniżej zamieszczam kilka przykładów innych, mniej standardowych przynęt, na które możesz próbować złapać graczy:

- *metoda na zagadkę*. Bardzo silną emocją jest ciekawość, chęć rozwiązywania zagadek. Co powiecie na takie otwarcie przygody:

  Powiedzmy, że drużyna wjeżdża do miasteczka; niby wszystko w porządku, tylko dlaczego wszyscy mieszkańcy na jej widok czynią znak młota na piersi i chowają się po domach?

  Lub z innej beczki: bohaterowie wędrują przez puszczę, gdy nagle widzą przed sobą trop jeźdźca. Jedno z kopyt konia zostawia charakterystyczne ślady. Dokądkolwiek się udadzą przez najbliższe kilka dni, zawsze podążać będą tropem tajemniczego jeźdźca.

  Lub: awanturnicy dostają zadanie zabicia mutanta. Nocują w gospodzie, a rano znajdują na drzwiach wykaligrafowany kredą napis *MORDERCY!*
- *metoda na paranoję*. Niektórzy gracze mają bzika na punkcie bezpieczeństwa. Wykorzystaj to! Zacznij przygodę od nieudanego zamachu na życie bohaterów, wprowadź złodzieja, który grzebie w ich bagażach, ale niczego nie kradnie lub też pozwól im odczuć, że są przez kogoś śledzeni. Zaręczam ci, że gracze staną na głowie, by dowiedzieć się kto za tym stoi.
- *metoda na odgrywanie postaci*. Jest to sposób na graczy, którzy lubią popisywać się przed innymi. Pozwól im raz na jakiś czas zabłysnąć, odegrać popisowo nawet jakąś mniej ważną scenę. Masz w drużynie maga lub kapłana - dostarcz im intelektualnej rozmowy z kolegą po fachu. Templariuszowi pozwól odegrać dumnego rycerza, np. zabić jakiegoś pomniejszego łotra. Umożliw drużynowemu złodziejowi nabranie jakiegoś naiwnego BN-a: *Prawdziwy latający dywan, ręczna robota, tylko dwa tysiące mil przebiegu!*
- *metoda wybierzcie stronę!* Tworzysz jak gdyby dwie alternatywne przygody. W wariancie pierwszym bohaterowie decydują się zabić pustoszącego okolicę trolla. Jeśli odmówią, uruchamiasz historię alternatywną: pada podejrzenie, że współpracują z kultem Chaosu i albo zwrócą się do nich o pomoc, której kult udzieli za słoną opłatą, albo wylądują w miejskim więzieniu.
- *ulepszona metoda marchewki.* Nie dawaj drużynie kolejnej setki złotych koron, lecz wymyśl coś nietypowego, nagrodę odpowiednią do osobistych ambicji graczy. Przykład? Daj Foxowi Moulderowi znać, że wiesz coś o jego siostrze, a będzie ci jadł z ręki.
- *ulepszona metoda kija*. Zamiast od razu grozić drużynie śmiercią, zadziałaj subtelniej. Rzuć na któregoś z bohaterów powoli, lecz konsekwentnie działającą klątwę. Nie taką która działa zgodnie z zasadą *jeśli nie zjesz dwudziestu jajek dziennie, to zginiesz*, lecz coś

subtelniejszego, np. powodującą nieprzyjemne torsje przy każdym łyku piwa. Szybko pojawi się czarownik, który wie jak je usunąć, ale, oczywiście żąda w zamian pewnej przysługi.

Zamiast nasyłać na graczy setkę goblinów, by pogonić ją do zamku czarnoksiężnika, daj jej potężny, magiczny przedmiot z jednym mankamentem: niepotrzebny przelew krwi pozbawia go całej mocy. Ręczę, że bohaterowie uciekną nawet przed parą chorowitych goblińskich maruderów.

Stosując zasadę kija musisz pamiętać, że gracze powinni mieć ciągle złudzenie posiadania wolnej woli. Nie przypieraj ich do muru dając wybór *zróbcie co wam każę, albo czeka was śmierć*. Skuteczniejsze jest takie podejście: *jeśli pójdziecie w prawo czeka was mniej kłopotów, niż gdybyście poszli w lewo.* Lepsze efekty daje powtarzana wielokrotnie delikatna ingerencja niż jednorazowa brutalna manipulacja.

- *ulepszona metoda misji.* Nie każ graczom cały czas zabijać złych czarnoksiężników i ratować uwięzione księżniczki w imię dobra wszechświata i szczęścia ludzkości. Zadbaj o to, aby motywy ich działań stały się bardziej osobiste. Pozwól drużynie zrobić coś nie w imię dobra ludzkości, ale starej przyjaźni, miłości, z żądzy zemsty. Wplącz ich w problemy rodzinne, zagraj na ich dumie, honorze, wyrzutach sumienia.
- *metoda na BN-a.* Dołącz do drużyny BN-a, który będzie wplątywał ją w kłopoty, zmuszając awanturników do podążania tam, gdzie chcesz, aby się udali:

  Bohaterowie wdają się w rozmowę z brodatym nieznajomym. Nagle słyszą:

  - Łapać ich, to ci, którzy skradli Święty Kielich Przeznaczenia! Poznaję tego z brodą!

  Ważne jest tu zachowanie reguły, że albo wymieniony wyżej BN jest jedyną osobą, która może wykaraskać drużynę z kłopotów w które je wpędził, albo grupa musi go z jakichś powodów tolerować (np. tylko on zna drogę do skarbu).

ZASADA nr 17: MAKE IT PERSONAL:

Zadbaj, aby twoi gracze zżyli się ze swoimi bohaterami. Dzięki temu, po pierwsze, będą się lepiej bawić, a po drugie łatwiej będzie ci skierować drużynę tam, gdzie chcesz. Łatwiej jest manipulować wojownikiem, którego główną motywacją jest znalezienie zabójców swojego brata, niż takim o którym wiesz tylko tyle, ile mówią współczynniki zapisane na karcie postaci. Jest kilka metod, które pozwalają nauczyć graczy - zwłaszcza początkujących - tworzenia i odgrywania pogłębionych psychologicznie postaci.

Gdy gracz wprowadza nową postać, wypytaj go o przeszłość, zwyczaje, motywacje, kodeks etyczny i profil psychologiczny bohatera (można też skorzystać z paragrafu **DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ** zamieszczonych w **ROZDZIALE I: PODRĘCZNIK GRACZA**.

Już w takcie gry wypytuj graczy (ustami BN-ów) o wydarzenia z przeszłości ich bohaterów. Możesz nawet zażądać, aby odegrali jakąś scenkę ze swojej przeszłości, powiedzmy ostatnią kłótnię z krewnym. Podobnie, możesz co jakiś czas dostarczać graczom scenek, w których będą mieli okazję przetrenować niektóre zachowania swoich bohaterów: komuś kto nienawidzi elfów daj okazję do sprzeczki z długouchym. Lub: wprowadź do przygody motywy z przeszłości bohatera: jakiegoś starego wroga, jakieś nie wyrównane rachunki.

ZASADA nr 18: RÓŻNICA:

Jak większość ras: elfów, trolli, krasnoludów, orków również ludzie dzielą się na dwie pododmiany, zwane potocznie kobietami i mężczyznami. Każda z płci kieruje się odmiennymi motywacjami, więc prowadząc przygodę dla mieszanej drużyny, musisz mieć przynajmniej ogólne pojęcie, na czym polega różnica. Z góry zastrzegam, że to, co tutaj piszę, jest strasznym uproszczeniem i zapewne trafisz na graczy, którzy nie będą pasować do tego schematu. Ja mogę w tym miejscu przekazać ci tylko dwa czy trzy najprostsze spostrzeżenia.

Pamiętacie swoje zabawy z dzieciństwa, te najbardziej prymitywne RPG - zabawy w wojnę lub w dom? Spróbuj zastanowić się chwilę nad różnicą między jedną a drugą psychodramą. Dla ułatwienia streszczę je tu pokrótce:

Męska część populacji graczy podnieca wygrzew albo rozwiązywanie problemów, zagadek logicznych, zabawa w detektywa. Dziewczyny gustują raczej w dworskich intrygach, spiskach. Gustują w przygodach wymagających odgrywania pogłębionych psychologicznie postaci, najlepiej targanych wewnętrznymi sprzecznościami. Inwencja mężczyzn skierowana jest ku materii nieożywionej lub też takiej, którą należy nieożywioną uczynić podczas gdy żeńskiej części na problemy natury psychologicznej, relacji międzyludzkich i życia wewnętrznego bohaterów. Jeśli prowadzisz mieszaną drużynę, musisz zadbać, aby przygoda zawierała zarówno wątki, które zadowolą żeńską, jak i męską jej część. Powiedzmy taką:

Ktoś porwał syna lokalnego księcia. Drużyna musi zarówno znaleźć dziecko i, być może, zabić porywaczy, jak i odkryć, kto jest ich mocodawcą: ambasador sąsiedniego kraju, zła macocha? Jeśli dobrze to rozegrasz i zadbasz, aby twoi chłopcy nie zakrzyczeli żeńskiej części drużyny - masz szansę na udaną przygodę.

ZASADA nr 19: SZCZEGÓŁY:

Opisując jakieś nowe miejsce: miejski rynek, górniczą osadę na pograniczu, opuszczoną świątynię zapomnianego boga czy komnatę w podziemiach, można otrzymać bardzo dobry efekt, nie opisując całego miejsca, ale jakiś szczegół, pojedynczy element nowej lokacji. Zamiast dokładnie opisywać salę balową w zamku: podawać wymiary, liczbę okien, imiona i nazwiska najważniejszych postaci - opisz dokładnie kilka detali. Zwróć uwagę graczy na piękny gobelin przedstawiający wielką bitwę z czasów Inwazji Chaosu, szerokie, pokryte szerokim dywanem schody… Jedna, dobrze zagrana rozmowa z księżycym szambelanem lepiej odda nastrój wieczoru i obyczaje panujące na dworze, niż długi, monotonny wykład. Jeśli opisujesz wielką bibliotekę Kolegium Magii - krótka rozmowa ze starym bibliotekarzem znacznie lepiej wprowadzi graczy w nastrój tonącej w półmroku starożytnej biblioteki, niż nudny monolog MG.

ZASADA nr 20: KONSEKWENCJE:

Pamiętaj, że każdy czyn graczy ma swoje konsekwencje. Jeśli zdecydują, powiedzmy, zamordować bogu ducha winnego handlarza, bo wygodniej im było zagrabić jego towar, niż zapłacić uczciwą cenę - pokaż im, ile kosztuje takie postępowanie. Gracze, zwłaszcza początkujący, za łatwo decydują się na czyny, na które w realnym świecie nigdy by się nie odważyli. W końcu, myślą, możesz co najwyżej zabić ich bohaterów. Żadna strata: jutro i tak wylosują nowych. Nie pozwól im tak myśleć! Ponieważ świat gry nie jest do końca realny, gracze nigdy nie odczują bólu, strachu, który czują ich bohaterowie, konsekwencje, kary, jakie im wymierzasz, muszą mieć bardziej charakter psychiczny niż fizyczny. Powiedzmy, że chcesz ich ukarać za niepotrzebne morderstwo (niepotrzebne, to znaczy takie, które wynikało z ich wygodnictwa, oportunizmu, lenistwa czy niechęci do głębszego wysiłku umysłowego; gracz, który odgrywa z natury złą postać, czerpiącą z morderstwa przyjemność, jest w pewnym sensie usprawiedliwiony. Jego czyn będzie miał oczywiście konsekwencje w dalszej grze, ale nie ma powodu, by go za to dodatkowo karać) - nie zabijaj ich - to nic nie da! Zamiast tego utnij mordercy dłonie i zmuś gracza do odgrywania tak okaleczonego bohatera. Zresztą nie musisz być nawet aż tak drastyczny. Powiedzmy, że BG potrzebują magicznego przedmiotu, by pokonać Złego Czarnoksiężnika: w jakiś czas po zabiciu handlarza dowiadują się, że o miejscu ukrycia tego artefaktu wiedziały tylko dwie osoby: tenże właśnie handlarz i Dobry Czarodziej, mieszkający dwieście mil stąd po drugiej stronie gór. Dwumiesięczna podróż przez górskie pustkowia najpewniej oduczy ich niepotrzebnego szafowania śmiercią.

Niezależnie od sposobu, jaki wymyślisz na ukaranie graczy, czy to będzie złośliwa klątwa, czy dokuczliwa wendetta krewnych, czy zła sława ciągnąca się za BG jak smród za Zombi, musisz pamiętać o jednym: Gracze muszą mieć świadomość, że zostali ukarani (wypadek, który im się przydarzył, był konsekwencją ich czynu, a nie wynikał ze scenariusza) i za co zostali ukarani. Dlatego lepiej, aby konsekwencje ich czynu ujawniły się szybko. Najlepiej w chwilę po ich czynie, a już w żadnym wypadku na następnej sesji. Lepsza jest przedśmiertna klątwa, której efekty ujawniają się wkrótce po zamordowaniu BN-a niż taka, która ujawni się po tygodniu i którą gracze najpewniej pomylą z zatruciem grzybami.

PODSTAWOWE WYZWANIA:

Dwie najtrudniejsze sytuacje, którym MG powinien sprostać, pojawiają się, gdy musi rozegrać scenę walki lub wytworzyć nastrój grozy. Trudność polega tu na tym, aby cały czas utrzymywać koncentrację graczy. Gdy twoja drużyna rozmawia z kupcem na targu, możesz pozwolić im na odrobinę luzu - tutaj nie masz prawa, bo możesz doprowadzić do takiej jak ta sytuacji:

MG: - Golem zbliża się do was wielkimi krokami! Marcin, co robisz?

Głos z kuchni: - Herbatę. Pijesz z cukrem czy bez?

Nie zamierzam tutaj nikogo uczyć, jak sobie w takich sytuacjach poradzić, tym bardziej, że sam mam często z tym problemy. Pokażę tutaj tylko kilka sztuczek technicznych, które ułatwiają osiągnięcie pożądanego efektu.

WALKA:

Najogólniej rzecz ujmując, rozgrywając walkę, musisz przede wszystkim zadbać, aby gracze cię nie przekrzyczeli. Ich jest kilku, ty jeden i jeśli nie zadbasz o to, by cały czas kontrolować sytuację, rychło cię przegadają i walka rozlezie ci się w palcach, a już na pewno utraci całą swoją dynamikę. Popatrz, jak można temu zaradzić:

- stosuj zasadę *następny proszę*. Przy każdym graczu zatrzymuj się tylko na chwilę, a jeśli za długo zastanawia się nad kolejnymi posunięciami, przeskocz do następnego. W ten sposób wprowadzisz do sceny odpowiednią dozę nerwowości i wytworzysz wrażenie, że wszystko rozgrywa się w ułamku sekundy.
- przyspiesz. Mów szybciej, ogranicz opis do niezbędnego minimum, skoncentruj się na ruchu, a nie na wyglądzie, rzuć do opisu więcej czasowników: - *Stwór szarżuje! Ryczy! Przyspiesza!* Nie pozwól graczom zastanawiać się. Przeskakuj szybko od jednego do drugiego.
- rozmawiaj tylko z jednym graczem na raz. Ignoruj innych jeśli próbują się wtrącać. Ty decydujesz, kiedy nadejdzie ich kolej.
- wstań, a gracze niech siedzą to da ci nad nimi psychiczną przewagę.
- często warto przygotować prowizoryczną makietę pola bitwy. Rozstawione na stole figurki pozwolą ci zaoszczędzić czas, który inaczej musiałbyś poświęcić na opisywanie graczom aktualnej sytuacji. Przyspieszysz w ten sposób akcję i unikniesz kłopotliwych nieporozumień.

GROZA:

Jeśli chcesz nauczyć się jak straszyć graczy bez użycia wyrafinowanych pomocy: przyciemnione światło, nastrojowa muzyka, burza z piorunami za oknem możesz zastosować kilka zamieszczonych poniżej sztuczek:

- odseparuj graczy od siebie. Podziel ich na grupy. Niech jedni nie wiedzą, co dzieje się z pozostałymi. Samotny człowiek bardziej się boi.
- spraw, aby niczego nie byli pewni. Mów: *Wydaje wam się, że słyszycie*, *To brzmi jak czyjeś kroki*, *To chyba drzwi skrzypnęły.*
- ludzie boją się nieznanego. Jeśli coś twoich graczy goni, zadbaj, by do końca nie wiedzieli, co to jest. Niech widzą tylko efekty działania potwora: rozszarpane zwłoki, oszalałego ze strachu BN-a.
- stopniuj napięcie. Niech nie wiedzą, co ich goni, ale muszą wiedzieć, że jest coraz bliżej.
- potwór musi uderzać nagle, z zaskoczenia. Dobrze jest zabić towarzyszącego graczom BN-a lub jeśli chcesz ich naprawdę przestraszyć - jednego z graczy.
- nie pozwól im poczuć się bezpiecznie. Niech wiedzą, że potwór może uderzyć w każdej chwili, dosięgnąć każdego z nich i nie ma przed bestią ucieczki.
- nie daj im czasu na racjonalne myślenie. Gdy tylko zaczną za bardzo kombinować, daj im do zrozumienia, że bestia się zbliża.
- usuń innych ludzi (BN-ów). Niech będą tylko oni (BG) i bestia.
- uruchom inne zmysły. Zamiast przekazywać graczom, co widzą ich oczy, opisz dźwięki zapachy, odgłosy, szelesty.
- oszukaj graczy parę razy. Niech nigdy nie wiedzą, które zagrożenie jest prawdziwe, a kiedy padli jedynie ofiarą swojej wyobraźni.

ZAKOŃCZENIE:

Jak widzisz, bycie MG to nie tylko przyjemność wynikająca z faktu, że przez te kilka godzin masz absolutną władzę nad życiem i śmiercią bohaterów kilku bliskich przyjaciół. Nie tylko krótkie chwile ekstazy, gdy posyłasz ich do piachu. To również kawał ciężkiej pracy, wymagającej talentu psychologa, reżysera i lekko schizofrenicznej osobowości w chwilach, gdy najpierw odgrywasz rozwścieczonego, żądnego krwi trolla, a w pięć sekund później bezbronną księżniczkę. Mam nadzieję, że zawarte tu porady pomogą ci choć trochę - twoi gracze nie będą cię już więcej doprowadzać do szewskiej pasji, ćwiartując spotkanego przypadkiem na leśnym gościńcu mnicha. Pamiętaj, najważniejsza jest zasada pierwsza: dobry MG cały czas uczy się na własnych błędach.

LOCHY:



Jednym z elementów najczęściej wykorzystywanych w grach fabularnych są podziemia i kanały. Nie ma co ukrywać, że są one często wykorzystywane przez niektórych MG jako standardowa recepta na sesję. Co jednak składa się na takie lochy? Kartka papieru z naszkicowanymi korytarzami, miejsca, gdzie czatują potwory i ich statystyki. Czy jednak podziemia to struktura tak prosta?

PIERWSZYM PYTANIEM, KTÓRE TRZEBA SOBIE POSTAWIĆ, POWINNO BYĆ: JAKI BYŁ CEL ZBUDOWANIA TYCH PODZIEMI?

Podstawowym błędem, który popełnia się podczas tworzenia podziemi, jest wybranie nieprawdopodobnego celu budowy. Najczęściej chodzi tylko o to, aby zapewnić graczom rozrywkę. A przecież trzeba trzymać się realiów świata. Przecież budowniczowie podziemi kierowali się jakimiś pobudkami, zupełnie różnymi od bezcelowego drążenia skał i zasiedlania ich potworami. Każda komnata musiała do czegoś służyć. Oto kilka przykładów:

- więzienie - podziemie kiedyś było tajnym więzieniem miejscowego władcy, w środku można znaleźć wiele narzędzi tortur, cel, przerdzewiałych klatek, szkieletów więźniów zagłodzonych na śmierć; *Przykład wykorzystania w przygodzie: być może zleceniodawca szuka szczątków kogoś bliskiego lub starych dokumentów więziennych;*
- kryjówka - jeden z najprostszych sposobów; podziemia to miejsce ukrywania się groźnej bandy terroryzującej okolicę, tu skryły się niedobitki armii Chaosu, tu swoje obrzędy odprawiają mroczni kapłani; krótko mówiąc, pomysłów w bród, w kryjówce można znaleźć praktycznie wszystko (zależnie od tego, czym zajmowali się lub zajmują mieszkańcy), być może broń, pieniądze, jeńców, święte miejsca; *Przykład wykorzystania w przygodzie: banda kryjąca się w podziemiach zrównała z ziemią rodzinną wioskę BG; chodzi o odbicie jeńców; o zlikwidowanie wodza wrogiej armii;*
- skarbiec - również bardzo popularny pomysł; podziemia to po prostu miejsce składowania skarbów możnego pana, tajnego stowarzyszenia czy mieszkających tu dawniej krasnoludów; takie podziemia będą na pewno dobrze wykonane, przecież były przeznaczone do przechowywania pieniędzy i klejnotów; można tam znaleźć wiele ozdobnych lichtarzy, żyrandoli, okutych drzwi i stróżówek; *Przykład wykorzystania w przygodzie: okrutny władca wyciska z poddanych ostatnie pieniądze, wynajmują więc BG do odzyskania chociaż ich części; posiadacz majątku podupada i ubezpieczył się w krasnoludzkim banku, teraz chce przypadkiem stracić majątek, aby odzyskać zainwestowane kiedyś fundusze;*
- kopalnia - kiedyś to podziemie stanowiło prosperującą kopalnię jakiegoś kruszcu czy czegokolwiek innego, dziś stoi pusta, wyczerpały się złoża lub przestało się opłacać wydobycie, ale może również zalęgło się w niej to *coś*; kopalnie będą charakteryzować się stemplami, kiepsko wykończonymi korytarzami, żyłami surowca widocznymi w ścianach, ślepymi korytarzami, zawalonymi uliczkami, połamanymi i zardzewiałymi narzędziami; *Przykład wykorzystania w przygodzie: BG zostają wynajęci do eksterminacji tego czegoś, co spowodowało zaprzestanie wydobycia; być może mają odzyskać jakiś pozostawiony tam przedmiot - starą mapę czy przepis na to, jak ów surowiec przerabiać;*
- plantacja - obszar podziemi był wielką plantacją podziemnych roślin, grzybów czy nawet zwierząt; z jakiegoś powodu prace na niej zostały przerwane, być może z powodu warunków naturalnych; podziemia takie będą charakteryzować się niezbyt dokładnie wykonanymi korytarzami, za to z precyzją wykutymi salami i komnatami, gdzie owe rośliny mogły się rozwijać; można się tam natknąć na cuchnące resztki roślin, na pomieszczenia z nawozem czy narzędzia do uprawy; *Przykłady wykorzystania w przygodzie: BG wynajęci przez właściciela plantacji mają znaleźć źródło czynnika niszczącego jego majątek, zabić roślinne mutanty lub stwory, które się roślinami żywią.*

KOLEJNE PYTANIE, KTÓRE POWINNO SIĘ NASUNĄĆ MG TO: KTO BYŁ TWÓRCĄ TYCH PODZIEMI?

Jest to o tyle ważne, że bardzo potrzebne do trafnego opisu. Należy zwrócić uwagę, czy były to krasnoludy, dla których wykucie takich tuneli stało się zadaniem życia, czy może ludzie, dla których miały one stanowić jedynie kryjówkę, a może potwory po prostu zajęły naturalny twór skalny. Drugą sprawą jest zawód twórców. Jeśli byli to doświadczeni górnicy, to budowla charakteryzuje się dokładnym i optymalnym rozplanowaniem, jeżeli zaś jacyś nowicjusze, to często można się natknąć na tunele prowadzące wprost do przepaści, na zawalone przejścia i inne tego typu fuszerki. Jeszcze inaczej miałaby się sprawa z podziemiem tworzonym rękami niewolników. Taka budowla byłaby robiona bez polotu, często błędnie. Można by było napotkać różne niedoróbki nawet zamierzone, na przekór woli nadzorców. Nie bez znaczenia jest również wiek podziemi.

Podstawową zasadą jest, że im starsze, w tym gorszym stanie się znajdują. Tunele zawalające się pod siłą głosu, zbutwiałe mosty, architektura podziemia pozmieniana przez różnego rodzaje czynniki naturalne. W przeciętnej przygodzie znajdzie się przynajmniej jedno tajne przejście. Ale czy ktoś zastanowił się, dlaczego ono działa? Przecież już po kilku lub kilkunastu latach takie przejście zacinałoby się, nie dawało wykryć, ponieważ ziarenka piasku zapchałyby szczeliny. Oto piękna sytuacja: spod zawalającego się stropu BG chcą uciekać przez tajne przejście. Ktoś je znajduje, każdy wrzeszczy, że wchodzi pierwszy, a tu przejście najzwyczajniej w świecie się zacina. Nawet tak prozaiczne elementy jak schody pod wpływem czasu mogą stanowić pułapkę. Zwietrzałe lub spróchniałe schody to dla wojownika w zbroi płytowej nie lada przeszkoda. A gdy podziemie było przez lata nie odwiedzane, to czyż nie powinien odkładać się tam kurz? Jak bronić się przed małymi pyłkami, które wdzierają się nawet do oczu? Stare podziemia nie oznaczają idealnie działających mechanizmów i dokładnie wypucowanych ścian, niech to podziemie będzie naprawdę stare!

CZY PODZIEMIA DA SIĘ UROZMAICIĆ JESZCZE BARDZIEJ?

Oczywiście! Przecież podziemny świat ma odmiany. Nie wystarczy za każdym razem zmieniać układu korytarzy i mechanizmów pułapek. Natura zadbała, by w tunelach nie było nudno. Na pewną miłą odmianą dla BG znudzonych eksploracją coraz to nowych, ale wciąż takich samych obszarów, będzie napotkanie wody. Być może w postaci rzeczki, może jakiegoś źródełka, ale jak ciekawie będzie, gdy na drodze BG pojawi się podziemne jeziorko. Nikt raczej nie nosi ze sobą składanych łodzi. A tunele zalane wodą? Czy bohater obładowany ciężkim ekwipunkiem jest w stanie przepłynąć minutę bez zaczerpnięcia powietrza? Inną odmianą dziwnej przeszkody może być coś tak egzotycznego jak lawa. Nie musi być wywołana naturalnie, może być magicznie - pod jej wpływem zbroje i miecze zaczynają parzyć. Oczywiście, nastrój budować mogą i urządzenia stworzone przez inne rasy rozumne (mniej lub bardziej). Chyboczące się linowe mostki, zbutwiałe drewniane mosty, różnego rodzaju stemple, schodki, od czasu do czasu wagoniki na wykutych w skale szynach. Wszystko to da się mocno zdynamizować dla dobra przygody.

POTWORY W PODZIEMIACH:

Należy się zastanowić, co wielki minotaur może robić w podziemiach. Nie należy wypełniać podziemi przeciwnikami, kierując się zasadą *im więcej tym lepiej.* Trzeba to robić zgodnie z realiami krainy. Czy ten potwór w ogóle żyje w okolicy? Dlaczego postanowił zamieszkać w mrocznych podziemiach? Obecność każdego ze stworów musi być wytłumaczona. Z tym właśnie zagadnieniem jest związane zakwaterowanie monstrów.

Jak to jest, że te wielkie pająki buszują po lochach przez całe lata? Nawet potwór musi gdzieś odpoczywać, coś jeść, załatwiać swe

potrzeby, przeważnie również się napić. W przygodach większość MG te zagadnienia w ogóle nie występują. Jedyne, co można u nich napotkać, to kolejne puste komnaty, z których *BG mogą iść prosto albo w lewo*. Należy pamiętać o umieszczaniu lokacji do spania i odpoczynku. Sala zasypana gnijącym sianem wystarczy. Równie dobrze mogą tam być skóry bądź łoża wykute w skale. Jakiś podziemny strumyk dostarczający wody, może jeziorko, w każdym razie dla większości potworów brak picia jest równie zabójczy jak dla ludzi. Może i mało przyjemne miejsce, ale wszędzie musi być - *potworza toaleta*. Ta banda goblinów musi gdzieś oddać to, co zjedli kilka dni temu. A co jeśli właśnie tutaj znajduje się skarb, którego szukają BG? Miłego szukania. Inna sprawa - jedzenie. I tu zaczynają się kłopoty, jakoś trzeba urzeczywistnić istnienie podziemi, a bez pożywienia zamieszkujące go stwory szybko by się wyniosły. Trzeba się zastanowić, skąd mieszkańcy biorą jedzenie, być może żywią się grzybami rosnącymi poziom niżej, a może wychodzą i polują na jedzenie? W każdym razie na pewno nie poszukiwaczami przygód, bo ci raz przyjdą, a dziesięć razy nie. Zmierzając ku końcowi, warto wspomnieć jeszcze o motywacji.

W końcu potwory po coś siedzą w tych podziemiach. Najłatwiej uznać, że zostały tam sprowadzone przez maga i tyle, ale przecież wszystkie lochy nie mogą być takie same. Co produktywniejsze rasy mogą opanować teren, by na przykład wydobywać coś lub hodować. Część może polować na podziemne zwierzęta. Jeśli w pobliżu są sadyby ludzkie albo innych ras to takie podziemia mogą być dobrą bazą wypadową. W każdym przypadki coś trzeba wymyślić, by podziemia nie były tylko kawałkiem mapy z narysowanymi lokacjami potworów.

ZAKOŃCZENIE:

Mam nadzieję, że powyższe zdania rzucą nieco światła na pewnie już zapomniane przygody w podziemiach, może odżyją one w nowy sposób.

QUO VADIS BOHATERZE?:

Noc, gdzieś w środku lasu płonie małe ognisko, wokół strzelających w górę płomieni siedzi kilka skulonych postaci. Dawno temu zostały zwerbowane przez zupełnie obcego im jegomościa w czarnym płaszczu do wykonania pewnego *niebezpiecznego zadania*. Tak to Ty i twoi towarzysze z drużyny. Ile to już lat? Nie jesteś sobie w stanie przypomnieć. Patrzysz po twarzach innych. Oni też tego nie pamiętają. Johann, dzielny wojownik w skórzanej zbroi, siedzi koło ogniska i zażarcie kłóci się z Grothem, potężnym krasnoludem, na temat wyższości miecza nad toporem. Odkąd ich znasz nie potrafili znaleźć wspólnego języka, ale zdajesz sobie sprawę, że jeden za drugiego bez wahania oddałby życie. Obok nich siedzi nieodgadniony jak zawsze elf Avalon, który strzela z łuku równie skutecznie i często, jak łamie serca niewiastom. Zawsze uśmiechnięty i pogodny, a jednak samotny i zamknięty w sobie. I Prezbiter Hans, który nie rozstaje się ze swym skórzanym bukłakiem pełnym najlepszego wina. Stracił od dłoń podczas obrony klasztoru La Maisontaal. Ileż to razem przebyliście dróg, na ile gór musieliście się wspinać, ile zwiedziliście podziemnych korytarzy, ile spotkaliście na swej drodze stworów i ile piwa wypiliście w przydrożnych zajazdach? To wiedzą tylko bogowie.

O dobrym odgrywaniu ról napisano już setki artykułów, a następne setki są właśnie pisane. Nie ma w tym jednak nic dziwnego, bo właśnie w odgrywaniu ról zawiera się cała istota RPG, a dobra historia postaci to połowa sukcesu. Dorobienie przeszłości do kilku rozlosowanych współczynników sprawia, że postać ożywa, staje się istotą z krwi i kości. Czas spędzony nad wymyślaniem przeszłości naszego śmiałka z całą pewnością spowoduje to, że będziemy z nim bardziej zżyci. Tworząc historię bohatera musimy pamiętać o ustaleniu jednej bardzo istotnej rzeczy, a mianowicie *WIELKIEJ PRZYCZYNY* - powodu, dla którego nasz śmiałek rozpoczyna życie awanturnika. Coś takiego rzutuje na dalszą grę o wiele bardziej niż gusta kulinarne, ulubione kolory i preferowane techniki walki (choć te również warto posiadać).

Wśród głównych powodów popychających do wyruszenia naprzeciw całemu światu można wyróżnić: *pieniądze*, *sławę*, *żądzę zemsty*, *przymus*, *wypadki losowe* i *poszukiwania*. Warto przyjrzeć się im z bliska, bo pełnią one niebagatelną rolę przy odgrywaniu postaci.

PIENIĄDZE:

Bohater ma dość otaczającej go zewsząd biedy i ubóstwa. Chce wyrwać się z brudnej dzielnicy czy zawszonej wiochy. Chce przestać harować jak wół za kilka nędznych pensów lub garść kaszy. Ciska więc sierp, młot i inne narzędzia, sprzedaje co ma (jeśli w ogóle coś ma) i wyrusza w stronę zachodzącego słońca. Jak nietrudno zauważyć, odnosi się to raczej do ludzi ubogich. Ktoś taki stawia przed sobą pieniądz jako bożka. Najważniejsze dla niego staje się to, co przynosi zysk. Możemy tu wyróżnić dwa podstawowe typy osobowości. Dla uproszczenia nazwijmy je *Skąpiec* i *Szarmancki*.

SKĄPIEC...

...magazynuje każdego pensa. Chowa wszystko do coraz to nowych sakiewek i kryjówek. Często popada w paranoję, że ktoś czyha na jego pieniądze. Jest podejrzliwy i nieufny. Odgrywać tego typu bohatera, nie można nawet przez chwilę zapomnieć, że najważniejsze dla niego są pieniądze. W skrajnych przypadkach powinien być zdolny poświęcić dla zysku swoich przyjaciół, a nawet samego siebie. Zwykle nie pożycza pieniędzy, jeżeli już, to pod zastaw lub na bardzo wysoki procent.

Typowe odzywki:
- *A ile za to dostaniemy?*
- *To musi być coś warte.*
- *To moje! Pierwszy to zobaczyłem.*
- *Nie mam ani pensa.*

SZARMANCKI...

...wydaje ciężko zarobione pieniądze szybko i w dużych ilościach. Pozwala mu to poczuć się kimś lepszym. Wyznaje zasadę *zastaw się, a postaw się*. Nie myśli o dniu jutrzejszym, najważniejsza jest chwila obecna. Liczą się najdroższe ubrania, najlepsze wina i usługi cenionych rzemieślników. Szarmancki, wydając pieniądze, jest wreszcie zadowolony z życia. Będą nawet w głębi duszy zakompleksionym, tworzy wokół siebie iluzję szczęśliwego człowieka. Taki bohater lubi pokazywać, że ma dużo pieniędzy. Niejednokrotnie staje się to przyczyną kłopotów dla całej drużyny. Pieniądze pożycza chętnie i szybko zapomina o długach, w które sam często popada. Osobnik taki jest w stanie próbować przekupić nawet najbogatszego człowieka w mieście.

Typowe odzywki:
- *Piwo dla wszystkich!*
- *Zatrzymaj resztę na szczęście.*
- *Jak to jakie? Najdroższe!*
- *Posłuchaj przyjacielu, mam tu kilka zbędnych monet.*

SŁAWA:

Być wielkim bohaterem opiewanym w pieśniach przez bardów. Być wojownikiem tak potężnym, żeby na sam dźwięk Twojego imienia, miecze Twych wrogów rdzewiały, a konie nie chciały dalej jechać. Należeć do grupy najemników, o pomoc których ubiegają się nawet Elektorzy. Niech koniety mdleją na Twój widok (choćby i ze strachu), a karczmarze przygotowują na Twój przyjazd najlepsze pokoje.

Bohater szukający sławy nie odmówi żadnemu wyzwaniu (no, przynajmniej na pewno oficjalnie). Wśród bohaterów goniących za sławą możemy wyróżnić do najmniej trzy różne typy osobowości. Tym razem nazwiemy je *Porywczy*, *Powolny* i *Sprytny*.

PORYWCZY...

...jest zazwyczaj młodym osobnikiem cierpiącym na nieuleczalną głupotę heroiczną. Zazwyczaj jest to postać pozytywna, która nasłuchała się opowieści o wielkich, dzielnych rycerzach i chce zyskać podobną sławę w jak najkrótszym czasie. Bez żadnych oporów przyjmuje zadanie uwolnienia ziem spod panowania złego barona/smoka/czarnoksiężnika/potwora (niepotrzebne skreślić). Bez ograniczeń wierzy w swe umiejętności i ufa swej sile. Jest zdolny do największych poświęceń.

Typowe odzywki:
- *Co mi tam potwór.*
- *Oczywiście, że się zgadzam.*
- *Schowaj pieniądze, starcze. Dieter Biały zrobi to za darmo.*
- *Niebezpieczeństwo? To moje drugie imię.*

POWOLNY...

...zdaje sobie sprawę, że daleko mu jeszcze do prawdziwego bohatera. Podejmuje się początkowo drobnych zadań, dbając o to, aby zostać zapamiętanym. Wie, że sława przyjdzie powoli sama, trzeba tylko nie dać o sobie zapomnieć. Wszystko robi niezwykle starannie i sumiennie. Opracowuje dokładny plan każdej akcji, a na miejscu pozostawia często jakiś charakterystyczny dla siebie znak. Często jest tajemniczą postacią, o której krąży wiele opowieści.

Typowe odzywki:
- *Powiedz podobnym sobie, że miasto należy do mnie.*
- *Wszystko w porządku, jest z wami Kurt z Altdorfu.*

SPRYTNY...

...jest typowym pasożytem. Wykorzystuje heroiczne czyny innych, pod które sam się podszywa. Jest zdolny do wszystkiego (nawet zabójstwa) w imię swoje przyszłej chwały. Wie, że sława wiąże się zazwyczaj z dużymi pieniędzmi. Początkowo jest lojalnym członkiem drużyny, dba jednak, aby to o nim mówiono najgłośniej. Nie ma żadnych skrupułów. Ten typ osobowości można w łatwy sposób połączyć ze *Skąpcem*.

Typowe odzywki:
- *Właściwie to zrobiłem to sam.*
- *Było ich z dwudziestu albo nawet więcej.*
- *Miejsce dla Svena Czarnobrodego i jego kompanii.*
- *Wybacz mi stary, ale przeżyć może tylko najlepszy.*

ŻĄDZA ZEMSTY:

Nigdy im tego nie darujesz. Zniszczyli cały Twój świat. Spalona wioska, zabita rodzina, uprowadzone rodzeństwo. Zemsta jest jedynym odkupieniem. Zdradzony, samotny i poniżony szukasz jedynie odwetu.

Poszukiwanie zemsty, to jeden z najbardziej znanych powodów do stania się wiecznym włóczęgą. Mścić się można właściwie za wszystko: za rodzinę, przyjaciela z dzieciństwa, niewolę w młodości, utraconą miłość. Szukających zemsty bohaterów możemy podzielić na dwie grupy - *Wiecznych* i *Celowych*.

WIECZNY MŚCICIEL...

...to ktoś, kto za doznane krzywdy postanowił zemścić się na wszystkich za to odpowiedzialnych, a dodatkowo wypowiedział wojnę tym, którzy czynią podobnie. Nigdy nie przerwie tej walki, choć zdaje sobie sprawę, że w pojedynkę jej nie wygra. Tego typu bohaterowie pozostają samotni nawet w tłumie. Odgrywanie takiej roli jest dosyć trudne. Podporządkowanie wszystkiego zemście wymaga od gracza

maksymalnego wczucia się w bohatera. Ciężko jest przeciętnemu człowiekowi zrozumieć, jak wygląda prawdziwa i nieustająca żądza zemsty.
Typowe odzywki:
- *Musisz zapłacić za to, co uczyniłeś.*
- *Nie ma dla ciebie usprawiedliwienia.*
- *A to za moją matkę.*
- *Nie żałuje tego, co robię.*

CELOWY MŚCICIEL...

…jest w zasadzie podobny do *Wiecznego* - z tą różnicą, że jego zemsta po dosięgnięciu konkretnych osób - dopełnia się. Bohater taki jest zaślepiony nienawiścią do tych, którzy w jakiś sposób go skrzywdzili. Chce jak najszybciej dokonać zemsty, nie ma na to całego życia (w przeciwieństwie do *Wiecznego*, któremu się nie śpieszy). Często działa pochopnie i nierozważnie, co może zakończyć się pomyłką.
Typowe odzywki:
- *To już twój koniec.*
- *Nic nie może mnie powstrzymać.*
- *Wybaczcie przyjaciele ale muszę to zrobić.*

PRZYMUS & WYPADKI LOSOWE:

Kiedy rozbito oddział, razem z którym walczyłeś w nieznanym Ci królestwie, pozostałeś zdany tylko na siebie. Powrót do domu oznacza długą i niebezpieczną wędrówkę. Musisz zdobyć pieniądze i odnaleźć właściwą drogę.
Kiedy okazało się, że posiadłości Twojej rodziny są ogromnie zadłużone, postanowiłeś wyruszyć w świat. Masz nadzieję, że uda Ci się w ten sposób zdobyć pieniądze na spłacenie długów.
Kiedy zostałeś wygnany ze swojego miasta i stałeś się banitą, zawędrowałeś do krain, gdzie nie obowiązuje Cię już prawo Twoich byłych władców.
Kiedy poczułeś w sobie powołanie, aby pomagać innym, nie miałeś wyjścia. Musiałeś wyruszyć w świat, aby dokonała się Twoja misja.
Kiedy zaraza opanowała Twoje rodzinne miasto, straciłeś wszystko - dom, rodzinę i przyjaciół. Nie pozostało Ci nic innego, jak iść szukać szczęścia w dalekim i nieznanym świecie.
Ile jeszcze podobnych zdań moglibyście wymyślić? Bohater, który wyrusza ze swojego świata pod przymusem, jest zwykle postacią tragiczną. Zazwyczaj jest szlachetny i zdolny do poświęceń, choć równie dobrze może wyznawać zasadę *po trupach do celu*. Wśród tego typu bohaterów trudno jest wydzielić jakieś konkretne kategorie. Poszukiwacz przygód pozostający pod przymusem jakiejś sytuacji może zachowywać się bardzo różnie.
Typowe odzywki:
- *Podążam tam, gdzie mnie droga prowadzi.*
- *Ja, przyjacielu, żyję z dnia na dzień.*
- *Nie mam dokąd wracać…*

POSZUKIWANIA:

Poszukiwacze przygód, którzy wyruszyli na poszukiwania (skarbów, szczęścia, prawdziwej miłości) są bardzo podobni do tych z poprzedniej kategorii. Są jednak przeważnie większymi optymistami, mają bardziej pozytywny stosunek do życia i świata. Nie zostali ciężko doświadczeni przez los. Podchodzą do wszystkiego z radością i zaangażowaniem. W trakcie przygód może nich zajść szybko poważna przemiana i staną się zupełnie czymś innym.
Jeżeli czytasz nadal ten tekst, zastanawiasz się pewnie, po co to wszystko zostało napisane. Te rzeczy są przecież oczywiste! Otóż nie. Wielu nawet bardzo dobrych graczy, tworząc historie swych bohaterów, zapomina właśnie o takich oczywistych sprawach. Gdybym teraz zadał wam pytanie *dlaczego nie chcecie wstąpić do Legii Cudzoziemskiej?*, to co bym usłyszał w odpowiedzi? *Nie ma po co*, *Żebym zginął*, *Tutaj jest mi dobrze*. Po prostu nie mamy żadnego racjonalnego, aby nosić mundur legionisty. Podobnie jest z naszymi bohaterami. Musimy w jakiś rozsądny i konkretny sposób uzasadnić, dlaczego prowadzą oni taki, a nie inny tryb życia. Warto się potem trzymać tych wytycznych i odpowiednio odgrywać swą rolę. Konsekwencja w tym wypadku jest bardzo potrzebna. Bohater nie może jednego dnia dążyć do zdobycia olbrzymiej fortuny i kryć się po krzakach przed byle orkiem, a drugiego dnia rozdawać pieniądze ubogim i rzucać się samotnie na smoka. Takie gwałtowane zmiany podważają autentyczność postaci i generalnie psują wszystkim zabawę.

RZECZ O BOHATERACH MNIEJSZYCH, CZYLI: CZEMU MŁODY HELMUT UCIEKŁ Z DOMU I CZY MU TO ABY NA ZDROWIE WYSZŁO, CZYLI: DZIECI BOHATERAMI GRACZY

Gościńce Imperium są zalewane wszelkiej maści awanturnikami, straceńcami, łowcami kłopotów, żołnierzami, uciekinierami, strażnikami, banitami, kupcami, wędrownymi kapłanami… mnóstwo tego. Zazwyczaj bohaterowie graczy prezentują interesy jednej z powyższych grup. Ci twardzi, zahartowani przez trudne życie wyjadacze wiedzą na ogół, jak dać sobie radę; wiedzą, jak w lasach szukać pożywienia i skąd *wyczarować* kolejną monetę, kiedy przebywają w mieście. Na ogół postacie graczy zaczynają z jakąś konkretną wiedzą czy doświadczeniem. A może by tak zacząć od początku?
Drogi Graczu, czy nigdy się nie zastanawiałeś, czemu dokładnie Twój bohater wyruszył na szlak? Skąd ma broń, kiedy nauczył się nią władać? Jak to się stało, że zna sztukę przetrwania, tajemne znaki czy obce języki? A ty, Mistrzu Gry, czy nigdy nie chciałeś, zamiast słuchać wymyślonej historii postaci, stworzyć ją od początku? Proponuję zacząć bardzo nietypową kampanię. A jest ona nietypowa, bo jej główni bohaterowie to… dzieci.
Możliwości rozpoczęcia zabawy jest mnóstwo. Najłatwiejszą metodą jest zacząć takim *wsiowym* dzieciakiem. Gracz zaczyna z postacią w wieku 9, może 10 lat, jakąś rodziną w zamieszkanym przez siebie siole i oczywiście z garstką ubłoconych, niesfornych i złośliwych kompanów w postaci dzieci z sąsiedztwa.
Pierwsze sesje miną na tworzeniu otoczenia postaci naszych graczy. Wszak należy stworzyć kilka miejsc w wiosce i poza nią, gdzie bohaterowie mogą spędzać swój wolny czas. Nie, nie mam tu na myśli kąta w karczmie, chociaż… w sumie to czemu nie mieliby znać wioskowego piwowara czy szynkarza i pomagać/przeszkadzać mu w pracy? Bohaterom graczy należy stworzyć wiarygodnych bohaterów niezależnych: rodzinę, wioskową wiedźmę, kapłana, wspomnianego karczmarza, jakiegoś gajowego, do tego jeszcze parę innych dzieciaków i gotowe. Uff, po tak ciężkiej pracy czas na parę radosnych sesji w stworzonym przez MG Blumensdorfie czy innym Grossfeldzie. W trakcie tych kilku sesji musisz, Mistrzu Gry, przywiązać postacie graczy do zamieszkiwanego miejsca. Nie chodzi tu o to, żeby bez końca grać *wsiowe* scenariusze, a tylko o to, aby wykształcić u postaci graczy jakąś tożsamość. O ile lepiej jest grać Erykiem, synem młynarza i znać kilka niesamowitych miejsc dookoła sioła niż człowiekiem, wzrostu *x*, o cechach *y* i wyposażeniu *z*… Poza tym gracze muszą polubić swoje postacie. Powszechnie wiadomo, że gracz tym bardziej dba o postać im dłużej nią gra. Czas więc na garść szkiców i luźnych pomysłów:

- Bohaterowie graczy siedzą sobie na łące, pod ulubionym drzewem. Jest letnie popołudnie, a postacie albo nie mają nic do roboty albo się od tej roboty wykręciły. Upał sprawia, że nikomu nic się nie chce - przyjemnie siedzi się w cieniu dębu i słucha szumu liści… Ścieżką nadeszła Imke, ośmioletnia rudowłosa córka jednego z pasterzy. Twierdzi, że chce się przyłączyć do *gangu* chłopaków. Mówi, że dziewczyny nie bawią się w nic fajnego. Powinna przekonać postacie graczy po dłuższej chwili. Ale jak to, wejście w szeregi *bractwa* bez otrzęsin?! Niechaj bohaterowie wymyślą, z drobną pomocą bohatera niezależnego, jakąś Straszną Próbę, gdzieś koło Nawiedzonego Zamczyska lub Przerażającego Boru. Wieczorem, postacie wymkną się z domu i będą pilnować, czy Imke faktycznie pójdzie we wskazane miejsce. Ma wrócić za cztery pacierze. Nie wraca… bohaterowie czekają jeszcze dłużej - na marne. Ze Strasznego Miejsca dobiegają jakieś dziwne odgłosy… A potem wrzask!! To Imke krzyczy! Trzeba ją ratować! Tylko czy to faktycznie coś się jej dzieje, czy to spisek grupy dziewczyn mający na celu zrobienie kawału chłopakom?
- Postacie graczy wypełniają swoje obowiązki, najlepiej w polu. Może koszą zboże, może wiążą snopki, cokolwiek. Jeden z bohaterów znajduje… trupa. W polu leży, niedawno zmarły człowiek. Postać pokazuje *znalezisko* towarzyszom. Wieczorem idą pokazać je innym kolegom, żeby trochę ich nastraszyć. Przychodzą na miejsce, a ciała nie ma! Może zostało rozszarpane przez dzikie psy, może, o zgrozo, wstało? Jakiś trop prowadzi do zagajnika, ale tam mieszka starucha, co to niby czarować potrafi… Chłopcy się początkowo śmieją, potem domagają widoku *tego trupa*. Co tu robić? Czy ciało faktycznie odeszło? A może zostało pożarte? Albo w trawie spał wioskowy obibok, a wieczorem po prostu sobie poszedł? Bohaterowie zobaczą go jak wraca do chaty. Na bogów, przeca to upiór!!!
- Postacie ganiały sobie po wsi i bawiły się w chowanego. Jeden z bohaterów schował się w otwartej szopie czy komórce nieopodal domu bimbrownika. A cóż to za dzbany i beczki tam w kącie leżą? Postaci bardzo chce się pić… Po jakimś czasie reszta kompanii znajdzie towarzysza. Nie będzie to trudne, jego śpiew słychać z daleka. Trzeba zdążyć do niego nim go tatko zgarnie, bo niechybnie skórę przetrzepie. Niegłupio by było, gdyby mu ktoś pomógł wytrzeźwieć. Miejscowy kapłan zna remedium na ten problem, tylko jak to od niego dostać i nie wpaść? A może by sobie łyknąć trochę tego specyfiku? Kompana to rozweseliło…

Po tych paru sesjach zacznij zasadniczą część kampanii. Ileż to razy słyszałeś, jak to gracz mówił: *Orcy sioło z dymem puścili*, *rodzinę posiekli*, *trzodę zeżarli, a mnie to Sigmar oszczędził i cudem umknąłem?* Czas więc wygonić dziatki z sielskiego domu i nauczyć życia. Choćby mieli zginąć zanim skończą 12 lat.
Co robić, kiedy zaraza zebrała swoje żniwo w postaci rodziny postaci? Wieś stoi wyludniona, kto mógł to wziął dobytek i udał się do rodziny. Kilkoro nie miało już sił i zostało w domach, aby zdechnąć z głodu czy choroby. Kapłan tak długo chował zmarłych, jak siły mu na to pozwalały. Potem wraz z kilkoma mężczyznami zaczął palić zwłoki. W końcu zaraza i jego wzięła. Co teraz zrobią dzieciaczki? Pewnikiem zabiorą się z pierwszym lepszym podróżnym. Ucieczka w las to pewna śmierć, a zimy na pewno nie przetrwają. Ich dalsze życie zależeć będzie od tego, kto ich przygarnie i gdzie ten ktoś się udaje. Czy będzie to świętobliwy mnich, stary żołnierz, członkowie trupy cyrkowej, wyznawcy jakiegoś mrocznego boga? A może jeszcze inni? Jedno jest pewne: postacie graczy muszą się z kimś stąd zabrać, a ten, kto ich przygarnie bynajmniej nie robi tego z miłości. Bohaterowie muszą jakoś zarobić na chleb i ciepły kąt w izbie. Kto wie, czy nie trafią do burdeli, albo do wojskowej kuchni, czy na okręt? A może ta wioskowa wiedźma będzie ich, w zamian za naukę i gościnę, wysyłać

do przeróżnych dziwnych i niebezpiecznych miejsc po rzadkie zioła? Jeżeli postacie trafią do miasta, to prawdopodobnie do wspomnianego już burdelu, nawet jako *towar*. W najlepszym wypadku będą chłopcami na posyłki jakiejś organizacji przestępczej. Mogą również zacząć karierę, czy to jako dobosze w armii cesarskiej czy może jako nowicjusze w tej czy innej świątyni. Tutaj właśnie zaczyna się zdobywanie umiejętności, które mają postacie dorosłe.
Nie trzeba też zaczynać tak drastycznie. Postacie graczy mogą się pewnego wieczoru nasłuchać bajań jakiegoś barda i ruszyć na szlak. Bogowie czuwają nad głupcami więc uda się im przeżyć te parę pierwszych miesięcy. W perspektywie mają nadchodzącą zimę. Czy będą sami sobie panami? A może jednak się do kogoś przyłączą? Jest jeszcze opcja przedostania się do jakiegoś większego miasta; z grupą wiernych towarzyszy mogą tworzyć gang i okradać stragany na targowisku, albo wymuszać jałmużnę przy bramach miejskich… Nie wszystkim się to spodoba i na ich drodze staną zarówno straż miejska jak i inne gangi. Młode, naiwne dziatki mogą dać się omamić natchnionym mowom jakiegoś nawiedzonego duchownego i ruszyć za nim. Pytanie, czy ten wiedzie ich dusze do bram niebieskich czy na potępienie? A może odwiedzili jakieś dziwne miejsce i jeden z graczy został opętany? Namawia teraz towarzyszy zabaw do ruszenia za nim, obiecując co tylko ci zapragną…Wreszcie można zostać w siole i grać wiejskie przygody do miejsca, w którym i prowadzącemu i graczom się znudzi.
Ostatnia sprawa to mechanika. Zakładam, że gracze grają ludźmi. Przy charakterystyki początkowej należy dodać nie +20%, ale +5% (postacie 8-11 lat) czy +10% (12-16 lat). Pozostałe +15%, czy +10%, należy podzielić przez liczbę lat potrzebną do osiągnięcia 16 roku życia i każdego roku dodawać otrzymaną wartość do charakterystyki początkowej. Umiejętności należy wylosować normalnie. Do czasu, aż postać nie będzie się uczyć konkretnego zawodu nie może rozwijać cech!

TECHNIKA W STARYM ŚWIECIE:

Stary Świat. Miejsce inne od *typowych* światów większości gier fabularnych. Jego mieszkańcy są realni; myślą, kochają i nienawidzą tak samo jak my. Nie są papierowymi figurami, ożywionymi przez MG dopiero gdy spotkają bohaterów graczy. To świat, w którym magia nie ogranicza rozwoju nauki, w którym miejsce dla siebie znajdzie zarówno czarodziej, jak i inżynier.
Dzięki temu, że świat gry jest zbliżony do naszego własnego z okresu wczesnego renesansu lub późnego średniowiecza, MG może z dużym prawdopodobieństwem i realizmem, określić zachowania i reakcje poszczególnych bohaterów niezależnych. Podobnie jak z wieloma innymi sprawami, takimi jak obyczaje, kultura, poziom wiedzy, nauki i techniki. Właśnie - techniki. Przyjrzyjmy się jej bliżej.
Omawiając poziom rozwoju Starego Świata należy pamiętać, że jest to świat, w którym istnieje magia. Dzięki niej możliwe jest istnienie wielu urządzeń, które w warunkach naszej rzeczywistości nie miałyby racji bytu. Poza tym fakt, iż Stary Świat jest podobny do Europy z okresu renesansu lub średniowiecza nie oznacza, że jest z nią identyczny. W rzeczywistości gry istnieją maszyny, które w świecie realnym nie zostały jeszcze wynalezione.

POCZĄTKI:

Planeta, której jednym z kontynentów jest Stary Świat została odkryta, ukształtowana i zasiedlona przez Dawnych Slannów. Były to ziemnowodne stworzenia, które zdołały połączyć w jedną całość fizykę, magię i astronawigację. Poziomem swej techniki przekraczały wszystko, z czym mamy do czynienia w naszym świecie, jednak na skutek nieszczęśliwego wypadku, przedstawiciele tej rasy, mieszkający na powierzchni planety utracili kontakt z centrum swej cywilizacji i stopniowo wymarli, bądź ulegli degeneracji. Całość posiadanej przez nich wiedzy została zapomniana. W chwili obecnej w Lustrii mieszkają nieliczni potomkowie dawnych władców kosmosu. Utworzyli oni państwa, które można porównać do indiańskich cywilizacji Ameryki Południowej naszego świata, jednak technika jaką się posługują jest bardzo prymitywna. Nie używają właściwie żadnych maszyn, gdyż wszelkie prace, wymagające dużego wysiłku fizycznego wykonują niewolnicy.
W zapomnianych miastach i grobowcach Dawnych Slannów wciąż jeszcze leżą dawne urządzenia i maszyny, ale jeśli zdoła się je nawet odnaleźć, czy będzie się można nimi posłużyć? Czy wiadomo jak je uruchomić?

TECHNIKA & LUDZIE:

W społeczeństwie ludzkim najpełniej dokonał się mariaż nauki i magii. Ma on miejsce w alchemicznych laboratoriach, w pracowniach czarodziejskich, na uniwersytetach i w gabinetach samotnych zapaleńców. Właśnie tam odbywają się intensywne badania, mające na celu odkrycie nowych czarów, wymyślenie kolejnych maszyn, zbadanie praw nauki. Początki wiedzy ludzkiej korzeniami sięgają mądrości krasnoludów i, w nieco mniejszym stopniu, elfów, jednak obecnie jej rozwój odbywa się dzięki wysiłkom ludzi.

IMPERIUM & JAŁOWA KRAINA:

Najbardziej rozwiniętym państwem kontynentu jest oczywiście Imperium - będące w pewnym stopniu odbiciem Rzeszy Niemieckiej, wkraczającej w początek Renesansu. Właśnie w tym państwie ma miejsce większość odkryć naukowych i magicznych, dokonywanych przez ludzi Starego Świata.
Największe znaczenie w dziedzinie badań naukowych mają uniwersytety, wspierane hojną ręką Imperatora, z których najbardziej znaczący jest Uniwersytet Altdorfski. Inną, cieszącą się powszechnym uznaniem uczelnią jest Imperialna Szkoła Artylerii, mająca siedzibę w Nuln. Ta ostatnia koncentruje się na nieco bardziej praktycznych zastosowaniach nauki, słynie zwłaszcza ze swych inżynierów i ludwisarzy. Tu odlewane są najpotężniejsze działa armii imperialnej i tu kształcą się kadry przyszłych oficerów artylerii.
Sama lokalizacja miejsca przygody powinna określić pewne założenia scenariusza. Im bardziej na północny wschód, ku Kislevowi, tym bardziej ubogi jest kraj; ludzie mniej zamożni i chętni do czegokolwiek poza przeżyciem kolejnego dnia. Z kolei południowo-zachodnie rubieże państwa są nieco zacofane w stosunku do centralnych obszarów kraju.
Opracowując własny, osadzony w Imperium scenariusz MG może, jeżeli idzie o technikę, pozwolić sobie na dość swobodną grę wyobraźni (jednak w granicach realizmu!). Należy również pamiętać, że rzeczą ekstremalnie rzadką, wręcz nie występującą w naturze jest inżynier-geniusz, mieszkający w jakiejś zabitej dechami wiosce. Tacy ludzie potrzebują rozmaitych materiałów, ksiąg, laboratoriów, które na wsi są po prostu niedostępne.

BRETONNIA:

Bretonnia jest drugim pod względem znaczenia państwem Starego Świata. Technicznie wciąż tkwi w średniowieczu, choć panujące tam obyczaje przypominają czasami XVIII-wieczną Francję! W tym państwie wciąż silny jest system feudalny, który niezbyt sprzyja inwencji i badaniom naukowym. Uzbrojenie wojsk bretonnskich jest znacznie mniej nowoczesne, niż armii imperialnej. Rzadziej spotyka się broń palną, natomiast znacznie częściej błędnych rycerzy.
Jeśli scenariusz dzieje się w Bretonni, należy zwrócić uwagę na dokładne odzwierciedlenie realiów tego państwa. Zwłaszcza ci gracze, których bohaterowie pochodzą z Imperium powinni zauważyć oczywiste różnice pomiędzy tymi dwoma krajami. Tak samo, jak w Imperium należy również zwrócić uwagę na lokalizację geograficzną miejsca rozgrywania przygody. Różnice pomiędzy Bretonnią a Imperium są najmniej widoczne na pograniczu tych dwóch państw i w dużych miastach, takich jak L'Anguille, Bordeleaux czy Couronne. Zwłaszcza porty nie różnią się niczym od miast portowych innych państw. Warto tu może wspomnieć, że w L'Anguille znajduje się jedna z zadziwiających budowli kontynentu - najwyższa na świecie latarnia morska, mieszcząca się w wieży wybudowanej przy pomocy magii jeszcze przez elfów.

KISLEV:

To zdecydowanie najbardziej zacofane państwo Starego Świata, jednak nie z powodu lenistwa mieszkańców, lecz nieustannej wojny z siłami Chaosu. Mieszkańcy Kisleva mają dość kłopotów z przeżyciem kolejnego dnia, nie kłopoczą się więc wymyślaniem nowinek technicznych. Taki stan rzeczy ma jednak niewątpliwie podłoże również w strukturze społecznej państwa, w której szlachta jest wszystkim, a stany niższe niczym. Jedynym znaczącym wynalazkiem, o którym mówi się, że został wymyślony w Kislevie jest *koktajl Mołotowa*, szaleńca, kapłana oraz anarchisty z miasta Erengrad, który dzięki tej mieszance uwolnił swój kraj od Cara Iwana Romanova - co miało miejsce w AS2475.

TILEAŃSKIE MIASTA-PAŃSTWA & ESTALIA:

Ludzie, mieszkający w tych krajach są głównie kupcami, chętnie korzystają z nowinek technicznych, ale sami niespecjalnie przykładają ręki do rozwoju nauki. Uniwersytety istniejące w Tilei są stosunkowo nieznane, choć największy z nich, uniwersytet miasta Miragliano, słynny jest na cały Stary Świat. Na dość wysokim poziomie stoi technika wojenna, szczególnie sztuka zdobywania twierdz, w której niekwestionowanym autorytetem jest Giovanni Marmalodi i jego *Traktat o uwalnyaniu myast*.
Tilea znana jest z tego, że jej miasta-państwa dostarczają wielu najemników do służby w armiach innych krajów. Szczególną popularnością cieszą się sławni ze swej celności tileański kusznicy i arkebuzerzy.

ARABIA, KITAJ, NIPPON:

Z tych trzech państw najwięcej wiadomo o Arabii, ale w porównaniu z państwami Starego Świata jest to i tak kraj owiany mgłą tajemnicy. O poziomie techniki można powiedzieć niewiele, może jedynie to, że Arabowie sławni są ze swej doskonalej stali i dżezaili - muszkietów o długiej lufie. O Kitaju i Nipponie nie wiadomo praktycznie nic. Wprawdzie wymieniono ambasadorów pomiędzy państwami Wschodu, a Starego Świata, jednak kontakty handlowe i naukowe są niezwykle rzadkie.

ELFY:

Wywodzące się od ludzi elfy okazały się pojętnymi uczniami i przyswoili sobie wiele tajemnic Dawnych Slannów, jednak skoncentrowały się przede wszystkim na naukach magicznych. Technika nigdy nie była im potrzebna. Swe zadziwiające budowle wznosili przy pomocy zaklęć i magicznych rytuałów. W chwili obecnej świetność elfów już przeminęła. Żyjące w Starym Świecie elfy leśne nie są nawet częściowo tak potężne, jak elfy z dawnych epok. Pomimo tego, że są potomkami Wysokich Elfów, ich umiejętności magiczne z biegiem czasu uległy zapomnieniu. Wiele rytuałów odeszło w niepamięć, dawne dni są już jedynie wspomnieniem. Elfy zawsze były i są, nawet w

chwili obecnej, mistrzami w wytwarzaniu broni, zwłaszcza magicznej. Oręż przez nie wykonany jest nie tylko skuteczny. Łączy w jedno elegancję, piękno i funkcjonalność.
Pisząc scenariusz, w którym występują Leśne Elfy, warto pamiętać, że nie lubią one żadnych urządzeń. Dla nich ważna jest przyroda i jej piękno. Z całą pewnością w osiedlach Leśnych Elfów bohaterowie nie spotkają manufaktur, hut i podobnych rzeczy.
O Elfich Królestwach z wyspy Ulthuan wiadomo niewiele, głównie dlatego, że statkom innych ras wolno zawijać tylko do jednego portu - do miasta Lothern. Jednak z opowieści marynarzy, którzy widzieli to miasta wynika, że wciąż jeszcze widać w nim resztki dawnej chwały.

KRASNOLUDY & GNOMY:

Krasnolud i gnomy to rasy, które najbardziej ze wszystkich umiłowały pracę i rzemiosło. Choć obecnie na skutek długiej i wyniszczającej wojny z elfami i następującej bezpośrednio po niej inwazji zielonoskórych na khazadzkie twierdze i osiedla, wiele tajemnic i sekretów zostało zapomniane bądź zaginęło wraz z piastującymi je osobami, ich wiedza o technice wciąż jest imponująca.
Oczywiście głównym motorem postępu jest sławna Krasnoludzka Gildia Inżynierów, choć niektórzy twierdzą, że jej skostniałe struktury są obecnie większą zawadą, niż pożytkiem. Należące do niej krasnoludy i gnomy dbają o prawidłowe wykorzystanie dawnych wynalazków i zajmują się konstruowaniem nowych (choć próby takie są postrzegane przez zwierzchników z niechęcią). Inżynierowie krasnoludzcy potrafią wytworzyć wiele rozmaitych urządzeń, poczynając od zegarów zwanych *gnomometrami*, a na skomplikowanej broni kończąc.
Choć krasnoludy nie przejawiają specjalnych uzdolnień magicznych, w jednej z dziedzin sztuk tajemnych osiągnęli mistrzostwo - ich runiczny oręż nie ma sobie równych. Runy trzeba wykuwać specjalnymi narzędziami, używając do tego trudno dostępnych materiałów i robić to o właściwej porze. Wszystko to sprawia, że dla krasnoluda, posiadającego taką broń, jest ona najcenniejsza na świecie. Bardziej ceni jedynie honor i swój klan.
Projektując scenariusz, w którym BG mają do czynienia z wytworami krasnoludzkiej techniki, Mistrz Gry powinien pamiętać o powyższych uwagach. Podziemne korytarze krasnoludzkich twierdz mogą być zabezpieczone niesłychanie wymyślnymi pułapkami, można w nich znaleźć maszyny lub ich szczątki, które nie przypominają żadnych znanych bohaterom urządzeń. Należy jednak zwrócić uwagę, by przedmioty takie nie leżały za każdym zakrętem korytarza - one są i muszą być rzadkie.

NIZIOŁKI:

Charakter niziołków powoduje, że niezbyt chętnie zajmują się oni odkrywaniem czegokolwiek - czy będzie to droga do sąsiedniego miasta ludzi, czy też nowy sposób budowania norek. Jeśli coś budowano w taki sam sposób od kilkuset lat, to po co to ulepszać? Jedyne odkrycia, które pasjonują niziołki to wymyślenie receptur na nowe potrawy i wypróbowywanie nieznanych przypraw.

SKAVENI:

Spośród wszystkich ras wrogich w stosunku do tych, z których pochodzą bohaterowie graczy, skaveni są najbardziej zaawansowani technicznie, choć przejawia się to jedynie w technice wojennej i inżynierii genetycznej. Być może dorównują im krasnoludowie Chaosu, lecz na ich temat brak szczegółowych informacji. Oczywiście piekielne wynalazki i wyhodowane mutanty pochodzą od czarnoksiężników-inżynierów z klanu Skryre i członków klanu Moulder. Skaveni są mistrzami w wytwarzaniu najrozmaitszych rodzajów spaczbroni, szczególnie trucizn, jadów i gazów. W skaveńskich tunelach nie są niczym niezwykłym proste, lecz skuteczne pułapki - linki, których naciągnięcie uruchamia zawór z trującym gazem, zatrute strzałki itp. Dość często wśród skaveńskich wojowników znajdzie się jeden, czy dwóch, którzy mają na swym wyposażeniu gliniane lub szklane kule, wypełnione gazem.
Choć skaveni dysponują śmiertelnie trującymi gazami, znacznie częściej wykorzystują trucizny paraliżujące. Los schwytanego jeńca jest nie do pozazdroszczenia. Staje się niewolnikiem, pracującym nad budową kolejnego tunelu, ofiarą eksperymentów klanu Moulder czy też po prostu chodzącym zapasem pożywienia.
Warto pamiętać, że członkowie klanu Skryre dysponują również sporymi umiejętnościami magicznymi i wiele ich wynalazków, to po prostu jakieś przedmioty magiczne.

ZIELONOSKÓRZY:

Prymitywny sposób organizacji plemiennej tych ras nie pozwolił im jak dotąd osiągnąć wyższego poziomu technologii. Potrafią jedynie wytwarzać prostą broń, kirysy, tarcze. Brak poważniejszych wynalazków można także tłumaczyć tym, że ewentualny goblin-inżynier nie dożywa zwykle dnia, w którym mógłby coś wymyślić. Zostaje zjedzony przez swych silniejszych pobratymców.
Choć goblinoidy nie potrafią (jak na razie) wytworzyć zaawansowanych urządzeń lub broni, to doskonale radzą sobie z wykorzystaniem tego, co zdobędą w walce. Znany jest przynajmniej jeden przypadek zdobycia przez gobliny krasnoludzkiego działa i wykorzystania go do pozbycia się rywalizujących szczepów i plemion goblińskich.

HOBGOBLINY:

Jako jedyna z ras goblinoidalnych hobgobliny zdołały przejść na wyższy poziom rozwoju. Udało im się utworzyć państwo, nazywane Hegemonią Hobgoblińską, a co więcej zrozumieli, że handel jest korzystniejszy od wojny. Oczywiście, orki uważają cały ten pomysł za skończoną głupotę, niemniej jednak coraz częściej Hobgobliny zdobywają między nimi pozycję przywódców. Zawdzięczają to głównie swojej inteligencji i umiejętnościom.
Jeśli hobgoblińskiemu państwu uda się przetrwać jeszcze jakiś czas, być może hobgobliny zdołają rozwinąć się na tyle, że poziom ich techniki w połączeniu z wrodzoną agresywnością tej rasy doprowadzi do stanu, w którym staną się oni poważnym zagrożeniem dla państw Starego Świata.

CHAOS:

Zdarza się czasami, że na polu bitwy spotkać można jakiegoś Wojownika Chaosu, który uzbrojony jest w jakąś supernowoczesną broń. Nie jest to jednak wynik rozwoju nauki. Broń taka jest zazwyczaj wynikiem szczególnie korzystnej mutacji, czy też przejawem łaski którejś z potęg Chaosu. Wiadomo o kilku dziwnych urządzeniach, które możemy określić jako boltery. Są one jednak ekstremalnie rzadkie i MG nigdy nie powinien pozwolić graczom, by ich bohaterowie nawet je zobaczyli, nie mówiąc o zdobyciu. Mogą się pojawić w opowieściach snutych przez starych weteranów wojen z Chaosem nad kuflem piwa.

PODSUMOWANIE:

Wielu osobom nie podoba się świat gry fantasy, w którym można natknąć się na coś bardziej skomplikowanego od hełmu czy miecza. Argumentują, że przed wprowadzeniem nieco wyższego poziomu rozwoju cywilizacji gra zostaje pozbawiona specyficznego *klimatu*. No cóż, wydaje mi się, że należy im jedynie współczuć. Rozwinięta technika służy do wzbogacania gry i zwiększenia jej atrakcyjności. Takie osoby mogą znaleźć dla siebie wiele dzikich zakątków w odległych od cywilizacji stronach Starego Świata, miejsc, w których ludzie nie wiedzą jeszcze co to cegła.
MG pisząc scenariusz, w którym zamierza wprowadzić jakieś nowe urządzenie czy mechaniczny przedmiot, powinien dokładnie rozważyć czy jest on rzeczywiście niezbędny. MG powinien pamiętać, że nierozważnie wręczony graczom przedmiot może kiedyś doprowadzić do niespodziewanego końca kampanii, gdyż dzięki niemu bohaterowie graczy staną się zbyt potężni. Na szczęście istnieje jednak wiele sposobów na pozbycie się niepożądanego obciążenia. Wielu Mistrzów Gry zapomina chociażby o złodziejach, tymczasem dla takich osób nawet zwykła broń palna stanowi łakomy kąsek. Wbrew pozorom jest ona dość droga, a co ważniejsze rzadko spotykana.
Wprowadzając do gry jakąś nową, niesamowitą maszynę należy zawsze mieć na uwadze rolę, jaką ma ona w przygodzie do odegrania. Jeśli jest rzeczywiście potrzebna, to wszystko w porządku, należy tylko pamiętać, by nie zawsze działa idealnie. W końcu, to dopiero początki prawdziwej techniki!

TREP:


obudka ze wschodem słońca, albo i wcześniej. Wstać, włożyć coś na siebie. Zwinąć dzielony z kolegą, albo dwoma namiot. Śniadanie, a więc ognisko, smażenie *czegoś tam*, może resztki kolacji - ot, obozowe życie. Niedługo w drogę. Teraz czas na coś, czego Bohaterowie Graczy nie robią nigdy - trzeba zająć się końmi. Sprawdzić, czy któremuś nie przyszło do łba położyć się w nocy, albo wyczochrać o coś brudnego - w takim przypadku trzeba go wyczyścić. Przy świetle dziennym sprawdzić kopyta, czy wszystko w porządku, czy nie wlazło tam coś, co mogłoby konia zranić, czy któreś nie gnije. Raz na kilka dni przegląd zbroi - jeżeli gdzieś pojawi się rdza, trzeba się jej pozbyć, a zbroję naoliwić. Teraz coś, bez czego Bohaterowie Graczy świetnie się obywają - osiodłać konie, przypiąć juki do siodeł, sprawdzić czy obóz wysprzątany, czy nic się nie zagubiło - i w siodło. Już w siodle podciąganie i dopinanie popręgu. Jest jasno, możemy ruszać. Bohaterowie Graczy galopują cały dzień. Niestety, prawdziwe konie tego nie potrafią. Idzie się na zmianę kłusa lub stępa, z krótkimi chwilami galopu dla rozruszania zwierząt. Tak mija czas do popołudnia. Czas na obóz. Rozkulbaczyć konie, dać im obroku lub wypuścić na trawę, znowu ognisko, jedzenie, odpoczynek. Razem jakaś godzina. Przynajmniej raz na tydzień wypadałoby poćwiczyć walkę wręcz - to jest dobry moment. Więc broń, albo kije i dawaj w tan! Godzinę później wymarsz, dobrze znów sprawdzić koniom kopyta, czy coś w nie nie wlazło (groźna może być nawet pionowo stojąca gałązka której się na drodze nie zauważyło). Ruszamy. Tak mija czas do wieczora. Czas rozkulbaczyć konie, rozbić namioty, jeszcze przy świetle dziennym wyczyścić i wyszczotkować wierzchowce, dokładnie oczyścić kopyta. Kiedy jedna osoba bierze się za gotowanie, reszta powinna sprawdzić swój sprzęt. Czy nie pęka popręg? Jak z siodłem, nie wymaga załatania? Zawsze znajdzie się coś, co trzeba naprawić, przyszyć, poprawić. Czas wziąć się za konserwację broni. Jeżeli trzeba, naostrzyć ją, wyczyścić. Jeżeli jeszcze jasno, znów można poćwiczyć, ale przede wszystkim trzeba zebrać drewno na ognisko - na teraz i na rano. Z tego jasny wniosek, że zatrzymać trzeba się przynajmniej na godzinę przed zmrokiem, lepiej półtorej. Warty. Sen. Rano pobudka.
BG nie muszą odgrywać tego wszystkiego ze skrupulatnością księgowego, bo też nudne by to było makabrycznie. Całą poranną krzątaninę można skwitować słowami *żołnierze jedzą coś, zwijają obóz, oporządzają konie i w siodła*. Ale

zarówno gracze jak i MG powinni dokładnie wiedzieć, co właściwie robią Bohaterowie Graczy, dobrze jest choć raz dokładnie to odegrać.

WAŻNE & WAŻNIEJSZE:

Są rzeczy ważne i są rzeczy ważniejsze. Dla *trepa* ważna jest broń. Jest cholernie ważna, od niej zależy życie bohatera! Broń NIGDY nie może być zaniedbana, miecz nie może pokryć się rdzą, kolczuga zbrązowieć, pasek hełmu nie może oklapnąć i przestać przylegać do brody. Pancerz i broń muszą być doskonale utrzymane, inaczej mogą zawieść w walce. Zbroję i hełm trzeba regularnie sprawdzać, najmniejszy defekt natychmiast usuwać. Musi być zadbana i sprawna. To jest kwestia życia i śmierci bohatera.

Koń. Dla kawalerzysty koń to część niego samego. Gracze mają tendencje do traktowania konia jako elementu ekwipunku, takiego detektora ruchu - jest sobie wirtualnie, dopóki nie sploszy się, przez co MG komunikuje, że coś jest w pobliżu. Tyle, że to niewiele ma wspólnego z prawdą. Koń jest piekielnie ważny, musi być utrzymywany w dobrym stanie, trzeba natychmiast zajmować się jakimikolwiek jego ranami - koń ma być członkiem drużyny. Bez niego bohater ma przekopane, aż strach. Trep musi pamiętać, że jest to powierzona mu własność Księcia Elektora - Jego własność. Jeżeli bohater zaniedba ją, albo własnym niedbalstwem doprowadzi do śmierci, trafi na gałąź.

Jak nazywa się koń twojego bohatera? Wiesz? Nie? Ano właśnie. Jeżeli wiesz, pojąłeś już bardzo istotną lekcję.

CO TREP JE?

Trep je obrońcą Imperium. Oprócz tego trep je to, co kupi sierżant w karczmie, czy zajeździe, takoż to, co ze sobą zabrał. A więc jakieś przyprawy, zioła, suszone mięso w szczelnie zawiązanych woreczkach. Nocne obozy to nie uczty - nie ma niziołka, który z deski i starych spodni zrobi befsztyk z zamorskimi wonnościami. Jest za to zawieszony nad ogniskiem gar, w którym bełtają się jakieś kawałki mięsa, jakieś przyprawy, jarzyny. Jest chleb w łapie, jest solidna, sczerniała od upływu czasu łycha, jest gliniana miska i jeżeli pan sierżant łaskawy, to jest trochę wódki, albo i spirytusu. Butelkę ma każdy, ale trzeba mieć pozwolenie, aby z niej skorzystać. Regularną karą za picie bez pozwolenia jest chłosta, a sierżant ma prawo po pysku za to obić i nikt mu złego słowa nie powie. Od czasu do czasu zdarzają się prawdziwe uczty, czyli kupiony od chama kurczak, czy wór ziemniaków, zagotowanych w garze - te można wziąć w woreczek i jeszcze następnego dnia zagryzać zimne. Od chama można też jeszcze kupić kaszę, wszelkie inne wiktuały, jako to ogórki, cebulę. Spodziewałeś się łatwego życia, żołnierzu? To trza ci było linoskoczkiem zostać, nie do wojska się pchać.

GDZIE TREP ŚPI?

Trep śpi w śpiworze, śpiwór zaś - jeżeli zimno, albo pada - umieszczony jest w namiocie. Śpiwór to ciężki wór, pozszywany z koców i niezbyt wodoodporny - w rzeczywistości niemal w ogóle. Namiot stawia się na ostruganych kijach, sam jest właściwie kawałem mocnego, impregnowanego i cholernie ciężkiego płótna. W jednym namiocie z trudem mieści się trzech żołnierzy i dokładnie tyle ma się tam zmieścić. Jeden namiot na trzech - tak ma być, tako rzecze intendentura. Jak który gruby, niech sobie chudego dobierze. Tak więc jeden namiot rozkładany jest na dwa konie - jeden niesie płótno, drugi kije, sznury i żelazne śledzie do mocowania ich do ziemi, albo drzew.

CO TREP MÓWI & W CO WIERZY?

Trep mówi: *Jawohl*! Poza tym oczywiście istnieje język wojskowy. I nie oszukujmy się - składa się on głównie z przekleństw. Trep tłucze się po gościńcach gdzie deszcz leje się na łeb, w perspektywie pozostaje nocleg w lesie, wódka się kończy, sierżant to kawał świni, żarcie wczoraj było podłe, bo Rupert robił, a bohater tylko myśli jak wykręcić się od kucharzenia i zmywania garów i zamiast tego pójść narąbać drew, albo jakby się tu sierżantowi, psia jego w dupę trącana, podlizać, żeby pierwszą wartę wydębić. Bohater nie jest dystyngowanym dżentelmenem, to jest cham od pługa wzięty, albo jakiś wyrzutek z miasta, co za szmal, albo dla idei mieczem, nie piórem służy. Sól tej ziemi, nieużyty gbur i mistrz przeklinania, uwielbiający pijatyki i karczemne mordobicia, szczególnie z tymi pedałami z piechoty - a jeżeli można się potem z nimi za zdrowie Najjaśniejszego Pana schlać to tym lepiej! To drobny kombinator, którego codzienny świat rozciąga się pomiędzy porannym przeklinaniem przy zwijaniu namiotu, a wieczornym przeklinaniem przy jakiejkolwiek pracy, którą sierżant wyznaczy. Oddział na patrolu jest mały, sam sierżant klnie w żywy kamień, mówi do bohatera *synu*, dokładnie opisując jaki synu - jeżeli jest zły, to może mu to ze dwa pacierze zająć. Bohater mówi do niego: *sierżancie, długo my tak jeszcze jechać będziemy, bo dupa mnie boli*, a on na przykład: *ja to znam świetne lekarstwo - dwa kopy w każdy pośladek, chcesz?* A bohater: *nie, panie sierżancie, ale Franza to ryj dzisiaj bolał, może by jego?* …i tak się toczy patrol w rytm końskich kroków, w rytmie postojów i posiłków, w rytmie opowieści przy ognisku - bo jak człowiek przez cały niemal dzień siodło dupą szlifował, to wieczorem, kiedy już kocioł bulgoce, prawdziwą rozkoszą jest wyciągnąć nogi, pooddychać zapachem żarła, odgryźć kawał chleba z bochna, w końcu gazy rozpuścić, zarechotać i posłuchać opowieści jednego żołnierza, jako to zbójów gdzieś tam bili, albo i samemu coś opowiedzieć, niechby i kłamstwo największe. Gdzieś napisano - *wiesz czym się różni opowieść wojaka od bajki?* Bajka zaczyna się od *dawno, dawno temu*, a opowieść wojaka od *niech skonam, jeżeli łżę*. Opowieści ogniskowe, kiedy wokół czarny, pełen duchów bór, kiedy gałęzie ocierają się o siebie nad głowami, kiedy wartownik popluwa rytmicznie, kiedy noc zaczyna grać w żyłach - to jest dobra część patroli. Można opowiedzieć zasłyszaną od jakiegoś starego żołnierza opowieść o tej, czy innej bitwie, pomarzyć do by to było, jakby na taką bitwę natrafić i jeszcze - *rozumiesz, jakby my jakiemu jenerałowi na ten przykład dupe uratowali, ło! To byśmy byli bohatery, Hyhy, wszystkie dziwki nasze, ino skinonć!* Bohater jest uczciwym trepem, święcie wierzy w duchy, co nocą po lesie buszują, że w wilku demon zaklęty siedzi, co w zimie się budzi i ludzi pożerać mu każe, w to, że czarownicy włosy trza obciąć, żeby nie czarowała, że elfy dzieci z kołysek wykradają i gardziołka im podrzynają, niewiniątkom i że córki karczmarzy istnieją tylko po to, żeby w stodole dupy dawać. Z drugiej strony trep święcie wierzy w Imperium, w to, iż jest wybranym przez bogów miejscem, że poza jego granicami, może oprócz Norski i Kisleva, sami sodomici, przez baby z psami poczynani, że bretonniec samym swoim cieniem kala ziemię, po której stąpa, że marienburgcom dla ich własnego dobra należałoby lać w gardła roztopiony ołów, zdrajcom parszywym, psim wiadomo czym trącany. Trep wierzy, że dobry pan Sigmar czeka na niego, aż przez bramę Morra przejdzie i da mu nagrodę za wierną służbę. Jest to wiara prosta, prymitywna, ale potężna. W jednej chwili trep zaśmiewa się z niewybrednych kawałów o dworze Imperatora, w drugiej ryczy jak bóbr, gdy dziad bajarz opowiada o ostatniej szarży Herninsona. Sól tej ziemi, kość z kości Imperium…

CZYM SIĘ TREP RÓŻNI?

Od innego trepa z innej formacji? No jak to, tamten to ciota, a bohater to żołnierz, nie? Dlatego tamten nosi czarną tunikę ze srebrnym trójkątem, a bohater czarną ze złotym pasem, po tym się ciotę od żołnierza odróżnia. Trep munduru nie ma, to za drogo, ale barwy trepa to te, które na tunice nosi, a chorągiew na sztandarze. Tunika narzucona jest na mocne ubranie podróżne, kolczugę i przeszywanicę (przeszywanica to takie cholernie grube ubranie, które się pod kolczugę wkłada, żeby siłę ciosu złagodziło i żeby nie trza było kółek z rany wyjmować, jeżeli cios kolczugę rozerwie). Wysokie buty, tyle, że różne nawet w jednym regimencie. Wszystko może się różnić, wszystko może być pstre, jeno tunika ta sama - po tym się trepy poznają. Piechotę poznaje się głównie po tym, że idzie piesz*o te, Gunther, to tam to wojak, czy twój kuń tyle nasrał?* To tyle, ile trza wiedzieć.

DYSCYPLINA:

Jak się mówi do oficera, trza się wyprostować, ręce wzdłuż ciała i nie grzebać nogą w błocie, tylko spokojnie stać, bo się psia jucha przypieprzy. Gdyby nie oficerowie to armia byłaby całkiem fajna, tyle że… no dostałoby się w bitwie ciężkie baty, to i może dobrze, że są? Tyle, że trza pamiętać, że on na trepa *kurwa* wrzeszczeć może, a trep do niego tak mówić nie może, bo zwykły żołnierz, a on oficer. To proste, na tym opiera się dyscyplina i tak trza. Był kiedyś jakiś strasznie mądry człek, co dużo pisał i z tego pisania napisał traktat, psia jego chrrancowata, i w tym traktacie stało, co dokładnie powinno się zrobić komuś, co by chciał żołnierza za wykonywanie rozkazów ukarać i ten człek to wyobraźnie miał, że hej! A z tego wychodzi, że trep jest bezpieczny, jak długo rozkazy wykonuje, ale jak się na nie wypnie, to ma przesrane, że aż strach, jasne? No.

To jest właśnie wojsko. Dyscyplina. Lojalność. Wyszkolenie. To trepy. Można psioczyć na sierżanta, ale rozkaz jest rozkaz *Ordnung muss sein!* Wskakuj na tego konia trepie. A tak w ogóle to jak się ten twój koń nazywał?

UROKI MIEJSKIEGO ŻYCIA:

Miasta w Starym Świecie przypominają z reguły znane nam metropolie średniowieczne. Wobec tego i my, tworząc ich wizerunek, będziemy trzymać się ustalonych przed wiekami kanonów, tylko od czasu do czasu wprowadzając małe korekty, niezbędne do oddania realiów Starego Świata.

Wymyślając miasto nie należy zapominać, że jest to zadanie wymagające dużego nakładu pracy i solidnych przygotowań.

Przed rozpoczęciem gry dobry MG bierze do ręki książkę o życiu w miastach średniowiecznych, czyta ją i dopasowuje wszystkie niezbędne elementy do krainy, w której rozgrywa się jego przygoda.

Miasta różnią się od siebie, inaczej wygląda życie w metropolii, inaczej w jakiejś zapadłej dziurze. Z reguły budowano je w miejscach ważnych ze strategicznego punktu widzenia. W naszym przypadku położenie miast ma znaczenie drugorzędne. Bardziej będzie nas interesować to, czy można znaleźć w nich zatrudnienie, jakie towary można kupić, jakość usług oraz wszelkiego rodzaju rozrywki.

Stereotypowy obraz takiego miasta opiera się na założeniu, że w centralnym punkcie znajduje się lokalny ośrodek władzy, czyli siedziba księcia, hrabiego, namiestnika, kasztelana, grafa, rady miasta lub podobnej instytucji zarządzającej danym terenem. W zależności od posiadanych zasobów gotówki oraz prestiżu osobistego, powyższa persona lub grono notabli wznosi sobie mniej lub bardziej okazałą siedzibę. Od reszty mieszkańców izoluje się, czasem wręcz dosłownie - murem lub fosą. Na straży swojego spokoju stawia odpowiedniej wielkości garnizon żołnierzy, do obowiązków których należy

egzekwowanie praz wprowadzonych przez władzę i jej ochrona. W większych miastach żołnierzy wspomagają oddziały strażników miejskich.
Po określeniu w czyich rękach znajduje się władza, musimy opisać ludzi znajdujących się na dworze. Większość z nich to zwykli karierowicze, którzy, żyjąc w pobliżu arystokratów, pragną powiększyć swój stan majątkowy, prestiż osobisty i władzę. Mieszkańcy wznoszą wokół rezydencji rządzących mniej lub bardziej okazałe budowle, stawiają kramy, gospody, sklepy, lombardy, antykwariaty, oferując towar z reguły dobry lecz drogi. W ten sposób tworzy się dzielnica bogaczy, nad bezpieczeństwem których czuwają oddziały straży. Nasze zestawienie mieszkańców takiej dzielnicy byłoby niepełne, gdybyśmy zapomnieli o roli jaką w Starym Świecie odgrywała religia. Tak więc w stworzonej przez nas dzielnicy znaleźć się musi jeszcze co najmniej jedna świątynia, poświęcona patronowi miasta lub najwyższemu bóstwu. Obok niej znajdować się będą zabudowania przeznaczone dla mnichów i najwyższych kapłanów.
O bogactwach świątyni i kapłanów powinny krążyć legendy, aby skusić przynajmniej kilku głupców do podjęcia próby kradzieży - w ten sposób miecz kata nie rdzewieje, a i gawiedź będzie miała trochę rozrywki. Zespoły świątynne w większych miastach często tworzą osobne dzielnice.
Jeśli akcja naszej przygody będzie rozgrywała się w mieście naprawdę dużym, może wzbogacić je o Uniwersytet, Kolegium Magii, Gildię Kupców, Przewoźników, Medyków i inne. W ten sposób stworzyliśmy dzielnicę bogaczy. Na koniec pozostaje nam wymyślić dla niej jeszcze jakąś odpowiednią nazwę, np. Złota lub Centralna.
Ludzie bogaci są zwykle obsługiwani przez znacznie biedniejszych od siebie, ale często rozumniejszych i pracowitszych ludzi. Do tej kategorii należeć będą kupcy, drobna szlachta, rzemieślnicy, urzędnicy, prawnicy, itp. Tworzą oni klasę średnią społeczeństwa, zwykle dość ciężko pracującą. Większość z nich pragnie dorobić się dużych pieniędzy i niektórym rzeczywiście się to udaje. Dzielnica zajmowana przez nich jest dość porządna, ceny umiarkowane. Towary z reguły porządne i trwałe. Mieszkańcy takiej dzielnicy lubią skupiać się w grupy charakterystyczne dla swojego zawodu. Od nazw takich grup łatwo tworzyć jest nazwy ulic lub dzielnic, np. Kuśnierska, Miecznicza, Krawiecka, Piwowarska itd. W miastach istnieją cechy nadzorujące wykonywanie zawodu w danym fachu, próby działania bez odpowiedniej przynależności cechowej z góry skazana są na porażkę.
Kolejną część metropolii tworzą dzielnice przeróżnych mętów, szumowin, zabijaków i żebraków. Są zazwyczaj najbardziej niebezpieczne, zwłaszcza w nocy. Straży miejskiej tutaj nie uświadczysz, za to bardzo szybko można skończyć z nożem w plecach. Zamieszkujący slumsy ludzie są twardzi i nieuprzejmi dla obcych, których oceniają tylko po zawartości skradzionej sakiewki lub umiejętności przetrwania. Jest to wymarzone miejsce do zawierania nielegalnych interesów, wynajmowania najróżniejszych łotrów lub zarażenia się chorobą weneryczną. Czasami można natknąć się tu również na jakieś nowe nieuleczalne schorzenie lub ognisko mającej niedługo zlikwidować przeludnienie zarazy. Tutaj również możemy spotkać wyznawców zakazanych kultów i bogów. Tak jak i w bogatszych dzielnicach wszystkie znaczniejsze grupy zawodowe tworzą swoje organizacje. Mamy więc Gildię Złodziei, Cech Żebraków, Gildię Skrytobójców. Czasami można spotkać nawet jakiegoś czarnoksiężnika (choć kiepski to mag jeśli mieszka w takim miejscu).
Znajdzie się tutaj także sporo różnych podejrzanych knajp i gospód oraz melin, gdzie można upłynnić zrabowane przedmioty. W takim miejscu z pewnością będzie również co najmniej jeden cyrulik, medyk lub Świątynia Shallyi, który leczy niektóre choroby i dokonuje operacji chirurgicznych (przede wszystkim zszywa rany po nożu, amputuje poszarpane kończyny, wyciąga bełty). Pobiera znacznie niższe wynagrodzenie niż jego koledzy, zamieszkujący lepsze dzielnice. Jednak pieniądze zgarnia zawsze przed wykonaniem zabiegu i bardzo rzadko stosuje środki uśmierzające ból.
Dorzućmy do tego jeszcze kilku szaleńców i nawiedzonych proroków, ogłaszających koniec świata czy upadek moralności, gromady wałęsających się brudnych i głodnych dzieci oraz tłum biednego pospólstwa i zbiegłych niewolników, a uzyskamy obraz naszego miasta w całej okazałości.
Możemy teraz wziąć kartkę papieru i ołówek, by kilkoma kreskami naszkicować naszą metropolię, dodając, w zależności od indywidualnych upodobań, jakieś obiekty. Następnie zaznaczamy interesujące nas miejsca, dobrze byłoby opisać najważniejszy gospody, zamtuzy, targowiska, posterunki straży miejskiej. Dla kolorytu dorzucić można jakiś zabytek lub sto trzydziesty trzeci cud świata.

WARTOŚCI:

Bez względu na to, jaką kampanię prowadzi MG, początek zawsze jest podobny - gracz tworzy postać, wybiera rasę, określa współczynniki, profesję, szybko więc dowiadujemy się, czy jest ona silna czy słaba, szybka czy wolna, później dowiadujemy się, jak dobrze walczy mieczem… Z grubsza to byłoby tyle.
Specyfika Warhammera wymusza wybór charakteru, wymyślenia pewnych faktów z przeszłości postaci. Dzięki temu dowiadujemy się, że postać to dobry, zły lub neutralny człowiek, z wpływowym przyjacielem lub śmiertelnym wrogiem.
Te dane - z grubsza - w zupełności wystarczają do tego, by grać taką postacią.

RODZI SIĘ PROBLEM:

Tak powołanej do życia postaci brak rysu indywidualności. Nie po gramy w RPG, by być jedną z wielu podobnych do siebie postaci! Cóż to za bohater *najemnik*, *silny*, *niezbyt zręczny*, *z natury neutralny i niech ma wroga*, *który go prześladuje*?! Wybaczcie, ale w świecie, którego częścią jest postać, pełno takich jegomości. Czym się od nich odróżnia? Na czym polega wyjątkowość postaci, gdzie tu miejsce na jej indywidualność?
Co więcej, jako heros z doskoku - bo przecież gracz raz na tydzień wpada do znajomych na sesje, wyciąga kartę i siup wskakuje w inny wymiar - łatwo może stać się postacią papierową, nie posiadającą stabilnego systemu zachowań. Systemu, który wytwarza się w człowieku w ciągu codziennego życia. Życia, którego tak naprawdę postać gracza nie prowadzi. Miewa przygody, podejmuje wyzwania, ale nie zmaga się z drobnymi przeciwnościami losu.
Raz jest rozrzutny, kiedy indziej skąpy, raz jest ostrożny, a na następnej sesji brawura to jego drugie imię. Bohater (jego charakter) zmienia się jak chorągiewka, zależnie od humoru gracza w danym dniu, a jeśli dojdzie do tego, że gracz miał przerwę przez kilka tygodni, jego postać (a może charakter jego postaci) odczuje to bardzo wyraźnie!
Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że przecież tacy właśnie są ludzie, że miewają zmienne nastroje i humory. Zgoda, ale u większości ludzi poziom samopoczucia nie wpływa radykalnie na decyzje w kwestiach zasadniczych, takich jak sprawa życia i śmierci albo decyzja o dysponowaniu środkami finansowymi przewyższającymi ich miesięczny dochód! Co innego mieć zły humor i nie rzucić żebrakowi monety, a co innego jednemu razu pomagać biednym, a innego razu torturować dorwanego na gorącym uczynku oprycha!
Do pewnego stopnia problem ten jest rozwiązywany przez naturę Bohatera Gracza. Ma on jednak spore wady. Cóż mówi nam natura? Niewiele. O wiele mniej, niż potrzebujemy. Jak postać jest dobra, to czyni dobrze, jak zły, to źle i przy antagonistycznych charakterach nie można razem grać w drużynie - co już całkowicie zmierza do unifikacji Bohaterów Gracza, a raczej nie o to nam chodzi.
Warhammer nie służy do uczenia jedynej słusznej drogi na bycie np. dobrym. Co robi Bohater Gracza, gdy żebrak prosi o jałmużnę:
- postać nie pomaga, gdyż nie uznaje żebractwa
- bohater pomaga, gdyż jest dobry
- bohater nie daje pieniędzy, ale kupuje mu jedzenie
- BG szuka pracy dla żebraka
- dzięki swemu przenikliwemu umysłowi postać gracza stwierdza, że to naciągacz i obija mu grzbiet i przegania do by nie odbierał *chleba* tym, dla których żebranie jest jedyną możliwością na zdobycie środków na życie

I niech ktoś powie, że ktoś uważający się za dobrego człowieka nie mógłby zrobić jednej z powyższych rzeczy.

WARTOŚCI:

Właśnie tutaj pojawia się miejsce na tytułowe *wartości*. Są to cechy charakteru, lub schematy zachowania naszej postaci, które wybieramy sobie sami. Ważne jest, by wartości te nie dotyczyły jakiegoś zamkniętego katalogu, bo wtedy staną się poszerzoną wersją charakteru.
Doskonałym, sprawdzonym pomysłem jest, by zacząć grać choćby z jedną, wymyśloną przez gracza *wartością*, a podczas gdy, na sesji, gdy dojdzie do jakichś ciekawych, ważnych scen, poruszających problemy etyczne i wymuszających konkretne zachowania postaci gracza, gracz powinien zaktualizować sobie listę swoich *wartości* i dodać do niej coś nowego. Na przykład przed rozpoczęciem gry gracz może nie poświęcić ani chwili na zastanowienie się, jak jego postać zapatruje się na oszustwa finansowe, zaś podczas przygody spotka jakiegoś podejrzanego handlarza i bum! Może wpaść na pomysł, że tacy krętacze bardzo działają mu na nerwy i tym samym wpisać to na listę swych *wartości*. *Nie lubię ludzi, którzy oszukują w kwestiach finansowych*. MG powinien premiować dobre ich odgrywanie *Punktami Doświadczenia*.
I jeszcze jedna rada: jeżeli zdecydujecie się na wprowadzenie *wartości*, wprowadźcie także ograniczenia ilościowe, bo jak jeden z drugim się rozochoci, to będą mieli ich po trzydzieści, albo i więcej, i okaże się, że jak nie siódmą, to chociaż szesnastą odgrywali całkiem nieźle.
Ważna jest również hierarchiczność tychże *wartości*, by w przypadku kolizji było wiadomo, która dla postaci jest ważniejsza. To zresztą szybko wyjdzie w grze, ważne by o tym pamiętać i po kilku sesjach już wszystko dobrze i w odpowiedniej kolejności wypisać na karcie bohatera.

W SKÓRZE DEMONA:

obry MG to taki *złośliwy* osobnik, który za wszelką cenę będzie dążył do *uatrakcyjnienie* graczom zabawy. Może to robić na różne sposoby: jeden wykorzysta intrygi rozgrywane w miastach ludzkich; inny, któremu zawiłości ludzkich poczynań nie wystarczają, wprowadzi do gry niebezpieczne bestie; najbardziej przewrotny i złośliwy, ku zdumieniu i zagładzie postaci graczy, wezwie na pomoc demony.
Zacznijmy od pytania - do czego jest nam potrzebny w przygodzie demon? W gruncie rzeczy nie jest to tak banalny problem, jak można by przypuszczać. Demony to nie jeszcze jedna rasa z bestiariusza czy niebezpieczne odmiana koziołków. Nie! Demony pochodzą z innego, specyficznego świata, odmiennego od tego, w którym żyją bohaterowie graczy i zawsze jest to miejsce, w którym człowiek nie chciałby się znaleźć. W takim właśnie środowisku mieszkają interesujące nas istoty. Mają psychikę różną od śmiertelników, co czyni je odmiennymi i w taki właśnie sposób powinny być traktowane. Nie można wykorzystywać demona w przygodzie od tak, przypadkiem, dla zabawy. Dlaczego? Ano dlatego, że nie byłoby to logiczne. Jeżeli demony pojawiałyby się w Starym Świecie bez powodu, stałyby się jego zwykłymi mieszkańcami, a przecież tak nie jest.
Jako MG będziesz używał demonów w określonym celu, być może po to, aby stworzyć odpowiedni nastrój, przeciwstawić *napakowanej* drużynie silnego przeciwnika lub z innego powodu. Kiedy już podejmiesz odpowiednią decyzję, musisz zdecydować jaka jest przyczyna obecności demona w świecie, w którym żyją bohaterowie twoich graczy.
Uwierz mi, że ten powód nie może być błahy. Wizyta nadprzyrodzonego gościa jest zazwyczaj zwiastunem kłopotów i brzemiennych w skutkach wydarzeń.
Przybywające do świata ludzi demony pojawiają się zazwyczaj z dwóch powodów. Pierwsze z nich to te, które zostały zesłane przez stwórcę czyli bóstwo, aby wykonać jego wolę, pozostaje najpewniej zostały przyzwane przez czarnoksiężników.
Te pierwsze dają ci możliwość stworzenie wielu interesujących przygód. Znajdziemy wśród nich takie, które mają kogoś zniszczyć, odzyskać skradziony artefakt, pomóc zagubionym wiernym czy przekazać wskazówkę od bóstwa. Demony to najwierniejsi słudzy swoich bogów. Trzeba uważać, żeby nie przesadzić, wykorzystując w grze tylko *złe* i *dobre* demony. Pojawienie się jednych dosyć często ściąga drugie - przeciwstawne im. Przymierzając się do wykorzystania w przygodzie jednego z boskich sług pierwszej grupy, należy wczuć się w rolę bóstwa zsyłającego wykonawcę swojej woli na ziemię. Ta myśl stwórcza stanie się celem, do którego demon będzie dążył za wszelką cenę, by po jego wypełnieniu odejść z powrotem.
Demonami przyzywanymi przez czarnoksiężników są przede wszystkim demony zła i Chaosu. Dzieje się tak dlatego, że jedynie one mamią śmiertelników wizjami bogactwa, nieśmiertelności, władzy - niczego w zamian nie żądając (przynajmniej tak uważają ci, którzy zawierają z nimi przymierza). Wszystko co może zaoferować demon zła lub Chaosu jest tylko iluzją i tylko zakłamany w sobie lub niezrównoważony człowiek może sądzić, że nie poniesie żadnych konsekwencji. Demony bezwzględnie wykorzystują głupotę ludzi, tym bardziej, że ci nie są zazwyczaj w stanie nad nimi zapanować. Po przyzwaniu demon, który znalazł sposób na oparcie się *niestabilności*, nie musi natychmiast opuszczać świata, w którym się pojawił. Może, w zależności od celu i misji przednich, spełniać swoje zachcianki - aż do czasu, gdy ktoś go nie przegna lub nie zniszczy. Są to najczęściej te demony, które zostały przywołane ale wyrwały się spod kontroli. Tego typu przypadki są jednak rzadkością; demon chce zazwyczaj jak najszybciej powrócić do swojego świata. W normalnych okolicznościach wezwany demon zostaje związany z przyzywających umową, zmuszającą go do wykonania jakiegoś zadania, za które otrzymuje zapłatę - najczęściej jest to dusza czarnoksiężnika.
W takim wypadku powodem pojawienia się będzie wykonanie powierzonego zadania, a później odebranie umówionej należności.
Odpowiadając na pytanie - do czego potrzebny jest nam demon? - należy także wziąć pod uwagę oczekiwania graczy. Dla tych żądnych walki możesz przygotować demona jednego z krwawych bogów, wezwaną przez jego wyznawców. Będzie ona na pewno dużym zagrożeniem i wyzwaniem. Oprócz pokonania samych czcicieli złego bóstwa, bohaterowie graczy będą musieli uporać się jeszcze z przyzwanym potworem - niektórzy uwielbiają takie przygody.
Dla graczy spokojnych, zrównoważonych, rozwiązujących skrupulatnie zagadki - odpowiedni będzie demon uwolniony podczas przyzywania, który opętał ciało jednego z bohaterów (nie tylko niezależnych) i stara się za wszelką cenę pokrzyżować plany drużynie - być może uda się kogoś sprowadzić na złą drogę?
Jeżeli w drużynie znajdzie się kapłan lub inna mocno wierząca postać, można w formie błogosławieństwa zesłać na pomoc demona boga, w którego wierzy. Może to być posłaniec przekazujący wskazówki, lub demon, który zlikwiduje czyhające niebezpieczeństwa.
Szybki rozwój akacji możemy uzyskać, wykorzystując w przygodzie demona, który dąży do zagłady określonego miejsca, miasta czy całej prowincji. Dobra drużyna na wieść o nadchodzącej Apokalipsie na pewno już *coś* wymyśli, by zapobiec straszliwym planom. Pamiętaj, że demona działający z ukrycia może przysporzyć drużynie nie lada kłopotów.
Jak i gdzie pojawi się demon zależy od twórcy scenariusza, czyli od ciebie. Pamiętaj jednak o zasadzie, że demon, aby się zjawić musi mieć poważny powód.
Gdy w swojej przygodzie znajdziesz już miejsce na demona, ustalisz jego pochodzenie i cele, musisz pomyśleć i niezbędnych szczegółach.
Spróbuj określić przeszłość demona - czy miał on już okazję przebywać w świecie ludzi, czy też może posiada doświadczenia tylko ze swojego świata. To wszystko ma wpływ na jego zachowanie i sposób działania w obcym dla niego środowisku. Demon, który po raz pierwszy odwiedza świat ludzi, będzie dążył do wypełnienia swojej misji jak najszybciej, stosując się do zasady *po trupach do celu*. Taki, który miał już do czynienia z ludźmi i wie jak nimi manipulować, dojdzie do celu okrężną drogą, wykorzystując wszystkie znane mu sztuczki i wybiegi. Posłaniec boski objawi się adresatowi i przekaże mu swoją wiadomość, niejednokrotnie niezrozumiałą dla ograniczonego ludzkiego umysłu.
Szczególnie ważne dla graczy mogą okazać się podania ludowe lub zapisy w starych kronikach, traktujących o demonach. Takie wiadomości są przydatne zwłaszcza wówczas, gdy drużyna zamierza stoczyć z demonem walkę. Bohaterowie mogą dzięki temu poznać skuteczny sposób na zabicie potwora lub sposoby, jak się przed nim uchronić (oczywiście nie zawsze prawdziwe!). Zwłaszcza jeśli chodzi o pokonanie demona tego samego boga, o którym zdobyte informacje mówią.
Z punktu widzenia demona - on również może mieć różne doświadczenia z ostatniego pobytu na ziemi. Może mieć stare rachunki ze swoich pogromcą; nieukończone zadanie, w którym przeszkodziła zuchwała drużyna; wrogiego demona z którym rywalizuje.
Należy pamiętać, że demony mają swoją hierarchię i bardzo ważne będzie ustalenie rangi naszego demona. Ma to znaczenie o tyle, że potężniejszy demon ma przywilej rządzenia demonami niższych szczebli i będzie się wysługiwał słabszymi, jemu podwładnymi, które z kolei mogą posłużyć się jeszcze słabszymi (o ile takie są) albo będą zmuszone wypełnić wolę swojego pana.
Każdy demon ma wrogów - im wyższy stopień w hierarchii zajmuje, tym ma ich więcej - ale tylko nieliczni z nich mogą stanowić dla niego prawdziwe zagrożenie. Znajdą się także sprzymierzeńcy, których z demonem bardziej wiąże wspólny interes niż sympatia - dwa nienawidzące się demony mogą zjednoczyć swoje siły, aby pokonać trzeciego, zagrażającego im obu.
Określenie przeszłości demona okaże się niezwykle przydatne przy tworzeniu psychiki demona. Jeden może być chytry i przebiegły, umiejętnie wykorzystujący przeciw ludziom swoje zdolności, inny dość tępy, załatwiający sprawy *siłowo*. W odróżnieniu od ludzi, którzy szukają celu w życiu, demony mają je bardzo ściśle określone. Treść ich czynów jest podyktowana przez cel, jaki wyznaczają im bogowie, ich stwórcy. Demony są wyzute z wszelkich wątpliwości. Tym, którym mają pomóc, pomogą, a tych, których mają zniszczyć, zniszczą. Można je powstrzymać jedynie przez ich całkowitą zagładę. Nawet jeśli demon zostanie wypędzony ze świata materialnego, powróci ze zdwojoną siłą, aby dokończyć swoje zadanie i zemścić się na upokorzenie. One nigdy nie wybaczają.
Zdolności jakie demon posiada mają olbrzymi wpływ na jego umysł i postępowanie. W planach demona zostaną one w pełni wykorzystane. Inteligencja demonów zależy od bóstwa, który je stworzył, niemal zawsze jednak przewyższa ludzką. Te, które mają za zadanie wykonać coś bardzo szybko, nie będą zbyt inteligentne, za to niesamowicie silne. Zadania nie wymagające czasu zostają powierzone inteligentnym demonom, które, posiadając umysły przewrotne i bystre, potrafią osiągnąć cel, nie zdradzając swojej prawdziwej istoty.

JAK GRAĆ DEMONEM?

Zacznijmy od stosunku demonów do ludzi. Ich poszczególni przedstawiciele mogą różnie podchodzić do tej sprawy. Wszystkie bez wyjątku uważają ludzi za coś *gorszego* od siebie, śmiertelnicy dla nich tym, czym dla nas są mrówki. Jedne uważają ludzi za obrzydliwe, pełzające robactwo, inne za bezmyślną szarańczę, którą można w łatwy sposób sterować. Są też takie, które wiedzą że śmiertelnicy istnieją, ale nie chcą ich widzieć, bo się brzydzą. Tylko niektóre uwielbiają towarzystwo śmiertelnych, z upodobaniem przypatrując się poczynaniom ludzi, chętnie poruszając się w materialnym świecie. Przez demony zła i Chaosu człowiek jest postrzegany właśnie jak bezmyślny robak, którego albo należy zniszczyć, albo wykorzystać do własnych celów. Neutralne demony z reguły ignorują śmiertelnych. Natomiast dobre uwielbiają obserwować ludzi.
Cel nadany demonowi przez bóstwo jest główną treścią jego myśli. Ludzkie pożądanie, potrzeba bycia kochanym i uwielbianym, głód wiedzy o dokonania czegoś - to wszystko jest niczym w porównaniu z żądzą realizacji celu, jaką przepełniony jest umysł każdego demona. To coś więcej niż obłęd czy fanatyzm. Ponad cel demon stawia jedynie absolutną lojalność wobec swego bóstwa. Wszystkie jego dążenia są dla boga i przez boga. Demon z rozkoszą chciały się cały spalić w ogniu swego stwórcy, doznając największego zaszczytu stania się na powrót jego cząstką.
Oczywiście demony innych bogów uważane są za wrogów, chyba że bogów tych wiążą jakieś wzajemne stosunki przyjaźni. Demony traktują się nawzajem tak, jak my innych ludzi.

INTRYGA:

Knujące intrygi demony przybierają zazwyczaj postać człowieka, elfa, krasnoluda lub innej inteligentnej istoty. Wygląd zamożnego mężczyzny w średnim wieku pozwoli mu stopić

się z tłumem ludzi. Posiadając urok osobisty i wiecznie pełną kieszeń złotych monet może w zasadzie zrobić wszystko. Dobrym sposobem jest przybranie postaci lub opętanie kogoś znacznego. Zajęcie miejsca prawdziwej osoby to zaledwie jedno morderstwo z ewentualną konsumpcją zwłok lub ich ukryciem, co dla demona jest drobnostką. Teraz demon będzie mógł rozpocząć swoje intrygi. Skorumpowanie wyższych urzędników, zaproponowanie im bogactwa i władzy - to początek zabawy. Stworzenie kultu, wyznającej boga demona, ukryta świątynia, gdzie odbywać się będą krwawe rytuały, będzie tym, czego demon pożąda - w ten sposób zyskuje dla swego boga kolejnych wyznawców, wzmacniając jego siłę, a sobie zapewniając łaskę stwórcy.

Oczywiście demon będzie dążył do rozszerzenia swoich wpływów na coraz większym terenie, a w końcu zapragnie, by cały świat wyznawał jego bóstwo - na ogół kończy się to przygotowaniem do otworzenia wrót, prowadzących bezpośrednio do boskiej siedziby, skąd jego pan będzie mógł nadejść, by wchłonąć wszystko.

Przedstawiciele tej grupy są bardzo inteligentni. Posiadają zdolności krasomówcze, aktorskie, umiejętność perswazji, uwodzenia i opętania, talent wyjątkowego sprytu i dyplomacji. Umiejętność manipulowania ludźmi mają opanowaną do perfekcji. W rozmowach ze śmiertelnikami są wyjątkowo przebiegli. W zależności od sytuacji mogą udawać zdecydowanego i mądrego lub nawet głupszego niż ich rozmówca. Panują wspaniale nad emocjami, zarazem potrafią je doskonale udawać. Tylko uważni i wcześniej uprzedzeni mogą zauważyć coś niezwykłego w zachowaniu osoby, pod którą ukrywa się demon. Ich plany są szczegółowe i dobrze przemyślane, jedynie przypadkowa drużyna śmiałków, wiedziona przeznaczenie, może pokrzyżować misternie uknute plany.

WALKA:

Bardzo ważną i wymagającą odpowiedniego przygotowania sceną jest walka z demonem. Może do niej dojść, gdy zdemaskowany i przyparty do muru demon odkrywa swoje karty, bądź też zjawia się, by zlikwidować natrętną drużynę. Tak czy inaczej, tę scenę należy rozegrać w wyjątkowy sposób.

Przygotuj się do szybkiego rozegrania walki. Rozrysuj na kartce w kratkę plan sytuacyjny - pamiętaj o zaznaczeniu skali, w ten sposób łatwo będziesz mógł określać odległości. Warto zaopatrzyć się w figurki bohaterów graczy i samego demona - to naprawdę ułatwia wyobrażenie sytuacji przestrzeni.

Wcześniej przeanalizuj różne warianty rozgrywki, ustalając w jaki sposób demon będzie reagował. Pamiętaj, że jest on inteligentniejszy od ludzi i powinien wykazywać to w walce. Nie możesz zostać zaskoczony przez graczy. Pamiętaj, że tak inteligentne istoty potrafią błyskawicznie przeanalizować sytuację i określić najbardziej optymalny dla nich wariant. Odpowiednie wykorzystanie demonicznych zdolności to element, który musisz znać na pamięć.

Dramatyzm sceny można osiągnąć na kilka sposobów. Zakładając, że walka z demonem nie odbywa się na co dzień, musisz przeprowadzić ją tak, by gracze zapamiętali ją sobie na długo.

Musisz mieć przygotowane opisy otoczenia, samego demona, zapachu docierającego do nozdrzy postaci, dźwięków, powiewu powietrza, zmian temperatury. Opisy wewnętrznych odczuć i myśli poszczególnych graczy powinny wspaniale ubarwić i przybliżyć atmosferę walki - zwłaszcza, gdy demon przeprowadza atak na psychikę jednego bądź kilku bohaterów. W ten sposób walka zyskuje drugą, niezwykle ważną, płaszczyznę - psychiczną.

Zauważ, do jak rozpaczliwych scen może dojść, gdy do komnaty z demonem wpadnie pięciu potężnych wojowników i jeden mag. Tamtych pięciu w zbrojach, z takiiiiiimi mieczami, pod wpływem sugestii demona zamienia się pod względem umysłowym w niemowlaki (byli zbyt słabi psychicznie, by oprzeć się sile myśli demona), a na placu boju pozostaje tylko słaby fizycznie czarodziej.

Jeżeli walka zakończy się zabiciem wielkiego demona, a mniej niż połowa drużyny padnie, to albo demona był za słaby, albo MG zbyt łaskawy. Szanse drużyny na wygraną powinny być zależne od ilości zebranych informacji na temat demona - jego słabych stron i skutecznego sposobu na jego pokonanie. Im tych informacji jest mniej, tym mniejsze szanse bohaterów już nie tylko na wygraną, co na przeżycie.

Demony przyparte do muru, które zostały zmuszone do walki, nie muszą posiadać cech wojownika - jeżeli zajdzie taka potrzeba, nie omieszkają uciec z pola walki, ewakuując się do swojego świata. Mogą próbować zastraszyć napastników, używając swoich zdolności. Ostrzeżenia wydawane niskim, demonicznym głosem, na przykład: *Jeżeli zaraz nędzne robaki ludzkie sobie stąd nie pójdziecie, to ja, istota wyższa, będę musiała przyzwać swoich pomocników, którzy uwielbiają świeże ludzkie mięso*. Tego typu wypowiedzi musi przygotować sobie wcześniej, aby były one na tyle sprytne, by siać w graczach niepewność - a może faktycznie wezwie swoich pomocników?

Te z demonów, które przybyły właśnie po to, aby walczyć i siać zniszczenie, nie poprzestaną tak łatwo, dopóki nie osiągną swego celu - chyba że wcześniej ktoś zniszczy ich fizyczną formę. Demony z tej grypy posiadać będą zdolności bojowe, czary ofensywne, potężne muskularne ciała, straszliwy wygląd z atrybutami potęgi boskiej - nastawione będą na zastraszenie przeciwnika i błyskawiczne jego zniszczenie. Wygląd, przeraźliwe odgłosy, dymy, światła, smród, skoki temperatury - to sztuczki przez nie stosowane.

Nastrój można także stworzyć poprzez odpowiednio dobrane oświetlenie w pokoju, w którym gracie - na przykład: przygaszone światła, palące się świece. Ważne jest też wykorzystanie muzyki. Nie jest to proste ale warto spróbować - efekt osiągnięty w ten sposób może dać niezapomniane przeżycia. Osobiście polecam ścieżki dźwiękowe z horrorów.

SEN:

Zdarza się, że bohaterowie w snach otrzymują wizje prorocze, które później się sprawdzają. W ten sposób mogą być przekazywane przez demony wiadomości o tym, co się zdarzy. To mogą być ostrzeżenia przed kataklizmem, ale też zwodnicze obrazy, które podsyła sprytny demon. Obraz miejsca, uczucie z nim związane, postacie - to wszystko może posłużyć demonowi do stworzenia przekazu dla śpiących osób. Jest to dosyć dobry sposób aby zebrać drużynę, składającą się z osób, którym śniło się to samo miejsce. Teraz się spotkali i przygoda się zaczyna…

Przesłanie zawarte we śnie powinno być zawoalowane tak, aby dotarcie do właściwego jego znaczenia wymagało trochę pomyślunku. Zarówno ostrzeżenia, jak i natarczywe koszmary mogą spędzać sen z powiek - może to doprowadzić do nerwic, zmiany natury, a nawet do opętania.

Samotna walka o duszę z demonem mającym swobodny dostęp do snów jest z góry skazana na przegraną. Być może kilka osób będzie uczestniczyło w tym samym śnie jednocześnie - czyż nie jest to pomysł na oddzielną przygodę?

W scenach snów należy zwrócić uwagę na kondycję psychiczną biorących w niej udział bohaterów - czego się boją, jakie mają marzenia, jaka jest ich przeszłość, na ile są odporni psychicznie. Demon posiadający umiejętność wchodzenia do snów ludzi będzie mógł wyczyniać różne rzeczy z ich umysłami, poczynając od całkowitego zniszczenia, a skończywszy na przyniesieniu ulgi i cudownie uzdrawiającego odpoczynku. Demony zła i Chaosu z upodobaniem rozpoczynają opętanie człowieka od *przygotowania gruntu* poprzez sterowane koszmary senne. Gdy człowiek sam już nie wie, co jest snem a co jawą, demon bez oporów przejmuje jego umysł. Demony dobra najczęściej właśnie we śnie przynoszą błogosławieństwo i przekaz od boga - wskazówkę, ostrzeżenie, misję do wykonania.

PRZYZWANIE:

Scena najbardziej malownicza, której dobre odegranie zachwyci graczy. Zasady systemu można urozmaicić, tak by atmosfera towarzysząca nadejściu demona była ciekawsza. Dla ułatwienia ceremonię przywołania podzieliłem na trzy fazy.

Faza pierwsza to samo rzucenie zaklęcia i oczekiwanie na nadejście. Oświetlenie, przygaszone światła, płonące świece, cicha i miarowa muzyka nadająca tej sytuacji atmosferę tajemniczości i grozy. Opisuj powoli i ostrożnie każdy element ceremonii, to, jakie uczucia kłębią się w umysłach bohaterów. Jeżeli w pewnym momencie ktoś nie wytrzyma nerwowo i ucieknie, możesz sobie pogratulować. Po zakończonej operacji przyzwania odczekaj chwilę, przedłużając rosnące w ten sposób napięcie. Dopiero, gdy nastąpi cisza, możesz przejść do następnego etapu.

Drugą fazą jest moment nadejścia demona. Ciszę przerwie najpierw cichy, niepokojący odgłos, którego siła zacznie z każdą chwilą narastać; towarzyszyć temu mogą inne nasilające się zjawiska, jak: wydobywanie się z miejsca przyzwania dymu, dziwne światła, odrażający zapach, niepokojące cienie o złowrogich kształtach, myśli ściskające gardło i zmuszające serce do szalonego galopu, podmuch wiatru, dziwne dźwięki… Wszystkie te zjawiska powinny osiągnąć apogeum w momencie pojawienia się demona. Przerażający i potężny ryk, połączony z opisem wyłaniającej się postaci, powinien zmusić przyzywających demona śmiałków do zaangażowania całej ich siły woli w opanowanie strachu - tylko silne jednostki przezwyciężą swój lęk.

Teraz właśnie nadeszła chwila, by przyzywający zapanował nad demonem. Jeżeli tego nie zrobi, demon zniszczy jego i tych, którzy znajdą się w pobliżu, czy staną mu na drodze - w tym wypadku od razy możemy przejść do walki.

Próba zapanowania nad demonem jest swoistym pojedynkiem umysłów. Człowiek wpatrując się demona musi za pomocą słów i myśli nakazać mu pełne posłuszeństwo i podporządkowanie swoim rozkazom. Demon będzie próbował odbić te myśli i to samo nakazać człowiekowi. Tylko silne przekonanie i ogromna siła woli pozwoli czarnoksiężnikowi zwyciężyć. Demon atakuje umysł ludzki poprzez wizje obietnic osiągnięcia błogości i szczęścia, czyli wyobrażenia wartości doczesnych, skryte marzenia bądź obrazy przedstawiające najgłębsze lęki i obawy - ich zadaniem jest osłabienie woli przyzywającego. Tylko ten, który oprze się iluzji, przetrwa atak. Demon ugnie się pod rozkazami zdecydowanymi, wydawanymi mu w imieniu silnej zbiorowości ludzkiej, wiary czy idei.

Podczas tego etapu opisy powinny sprowadzać się do tego, co czują i myślą bohaterowie, jak reagują itp.

Trzecim etapem jest zawarcie umowy i odegnanie. Gdy demon zostanie opanowany, pozornie złagodnieje i będzie z nim można zacząć rozmowę. Może odbywać się w sposób normalny, przy użyciu słów, lub telepatycznie. Demon będzie miał straszliwie ochrypły i tubalny głos, jakby dochodzący z zaświatów. Zdania wypowiadane przez niego będą zdecydowane, lakoniczne, pozbawione jakiejkolwiek treści emocjonalnej. W międzyczasie jego wzrok będzie błądził wokół, w poszukiwaniu szansy ucieczki. Demon będzie się starał odwrócić uwagę rozmówcy tak, by móc zaatakować - użyj w tym celu demonicznych zdolności. Za wszelką cenę będzie starał się poznać zamiary przyzywającego i

w razie, gdyby odkrył, że ma zostać zniszczony, zrobi wszystko co w jego mocy, by zniknąć ze świata materialnego.

Zawarcie umowy z demonem jest trudną sceną, gdyż wymagać będzie przygotowania odpowiednich wybiegów, za pomocą których demon wykorzystuje głupotę, naiwność i nieuwagę człowieka. Niejasno postawione warunki umowy, nieokreślony czas wykonania zadania, ukryte między wierszami podteksty - to wszystko można wykorzystać, niczym niektóre ze sztuczek prawniczych. Jednak z klasycznych obietnic tego typu mówi o: *przyniesieniu sumy pieniędzy, potrzebnej do przeżycia reszty swoich dni* (demon nic nie przyniesie, gdyż w tym samym momencie zabije nieszczęśnika, kończąc tym samym jego żywot na ziemi).

Pamiętaj, że demon jest inteligentniejszy od człowieka i za każdym razem będzie chciał go oszukać, podając pozornie korzystne warunki umowy. Po przypieczętowaniu umowy demon musi zostać odesłany przez przyzywającego. Jeżeli to nie zostanie zrobione, zniknie sam. Będzie to oczywiście tylko wybieg. Demon po prostu zniknie i wyczeka na odpowiedni moment do ataku.

Z CZYM SIĘ TO ROBI?



rawdziwą zmorą większości sesji są zastoje:

- *Piętnasty dzień awanturnicy przedzierają się przez las.* - Głos MG staje się niebezpiecznie monotonny.
- *Poszukiwacze przygód idą dalej.* - Gracze nigdy nie biorą pod uwagę, że można zawrócić z obranej wcześniej drogi.
- *Mija osiemnasty dzień wędrówki.*
- *Poszukiwacze przygód idą dalej.*
- *Dwudziesty drugi dzień.*
- *Idą dalej.*
- *Trzydziesty…*
- *Johan kopie w kostkę idącą przed nim Gretę.*
- *Trzydziesty trzeci dzień.*
- *Greta oddaje mu toporem.*
- *Mija trzydziesty siódmy dzień.*

Ni z tego, ni z owego gra przestaje się kleić. Gracze gapią się bezmyślnie w swoje karty postaci. MG nerwowo kartkuje podręcznik szukając niewiadomo czego. Ucieka gdzieś nastrój i ochota do gry. Przyczyny tego mogą być różne. Zastoje pojawiają się, gdy grupa podejmuje jakieś działania, których nie przewidział autor scenariusza. Dzieje się tak również, gdy gracze nie mogą wpaść na jakiś pomysł lub nie mogą się zdecydować, co robić dalej. Zastój może być spowodowany błędem MG lub chwilowym, czysto fizjologicznym spadkiem aktywności mózgu u większości uczestników rozgrywki.

Tak czy inaczej warto podjąć jakieś kroki w celu przezwyciężenia zastoju…

- *Trzydziesty ósmy dzień wędrówki.* - Głos MG staje się podejrzanie spokojny.
- *Dzieje się coś niezwykłego?* - Gracze zazwyczaj są wyczuleni na takie zmiany.
- *Niespecjalnie. Poszukiwacze przygód widzą jedynie nieco większą niż zwykle ilość zwierząt poruszających się głównie w kierunku zachodnim…*
- *Awanturnicy idą na wschód. Chcą sprawdzić jaka jest tego przyczyna.*
- *Po paru kilometrach zaczynają czuć jakiś dziwny zapach…*
- *Broń w pogotowiu i idą dalej.*
- *Przed sobą, między drzewami dostrzegają dym…*
- *To pożar!*
- *Las płonie!*
- *Uciekajmy!*
- *Ledwo, ledwo udaje się śmiałkom umknąć przed ogniem. Docierają do krawędzi lasu w miejscu, gdzie akurat przebiega jakiś trakt. Za sobą zostawili płonącą puszczę. Po kilku godzinach natknęli się na karawanę zmierzającą do Marienburga.*
- *Faktycznie! Boris przypomina sobie, że pustelnik wspominał, że powinni udać się po radę do tamtejszych kapłanów.* - Gracze czasami też miewają olśnienia.

W takich sprawach MG musi być szybki i stanowczy. Nie może się wahać, ani mieć skrupułów. Musi sięgać po wszystkie dostępne środki. Co zrobić jeśli gracze uparli się na szturmowanie znalezionego przypadkiem zamku? Czekać, aż im się znudzi? Nie. Zabić kilku dla przykładu. No, niekoniecznie. Wystarczy małe trzęsienie ziemi. Zamek rozwala się w gruzy, a BG muszą wynosić się z niebezpiecznej sejsmicznie okolicy. Może trochę brutalne, bardzo prymitywne, ale zawsze skuteczne.

AKCENTY:

Akcent, to ważna rzecz. Nie chodzi jednak o akcent językowy, choć i ten jest istotny przy wczuwaniu się MG w role staruszek, elfów czy goblinów. Mam na myśli akcentowanie w trakcie rozgrywki wydarzeń, dialogów i opisów. Gracze bardzo często nie mają najmniejszych problemów z przejrzeniem MG i zorientowaniem się, że właśnie zaczyna się dziać coś istotnego dla przygody - a wszystko dzięki akcentowi, jakie kładzie na niektóre wydarzenia prowadzący.

- *Nagle gwar w karczmie ucicha. Do komina ze świstem wpada potężny podmuch wiatru i podrywa w powietrze obłok pyłu i kurzu z paleniska. Z głośnym skrzypnięciem otwierają się drzwi wejściowe i staje w nich* **niepozorny** *człowieczek o pałających czerwienią oczach i zagadkowym uśmiechu…*
- *Johan używa magicznego monokla, żeby dobrze mu się przyjrzeć.* - Gracze natychmiast przystępują do akcji.
- *Greta wycenia na oko ile są warte noszone przez niego pierścienie.*

Zaraz, zaraz. Albo ktoś jest niepozorny, albo zwraca na siebie uwagę. Oczywiście wytrawnego gracza zmylić się nie uda. Od razu powie, że jak ktoś jest niepozorny, to od razu zwraca na siebie uwagę tym, że w odróżnieniu od innych jest niepozorny. Nie o to jednak chodzi. Do miejskiej karczmy w ciągu dnia wchodzi mnóstwo osób (przyjezdni, kupcy, najemnicy, miejscowy grabarz, pijany krasnolud, zapłakana kobieta, itp., itd.). W normalnych okolicznościach poszukiwacze przygód nigdy nie zwracają na coś takiego najmniejszej uwagi. Trudno, żeby nagle zainteresowali się kimś tylko dlatego, że MG zaserwował im przy okazji pojawienia się danej osoby dłuższy opis. Nie należy oczywiście przesadzać (istnieje przecież coś takiego jak intuicja), ale bohaterowie, aby podjąć działania w takich okolicznościach, powinni mieć jakieś dodatkowe powody.

Weźmy inny przykład:

- *Jest noc. Kto jako trzeci stoi na warcie?* - Mistrz Gry najwyraźniej szykuje coś wrednego.
- *Johan.* - Ochotnik zawsze się znajdzie…
- *Do uszu wartującego Johana dobiegają jakieś szelesty, które najpewniej pochodzą z krzaków za obozowiskiem.*
- *Johan nasłuchuje.* - Kilka rzutów kostką.
- *Po chwili szelest staje się wyraźniejszy.*
- *Johan budzi innych.*
- *Boris zakłada zbroję.*
- *Greta smaruje topór trucizną.* - Wytrawnych poszukiwaczy przygód niełatwo zaskoczyć…
- *Z krzaków wyskakuje przerażony zając i ucieka w mrok.* - Czasem się to jednak udaje…
- *Co?*
- *Jak to?*
- *To niemożliwe!*

- *Kolejna noc. Kto wartuje?*
- *Tym razem Boris.*
- *Czuwając przy ognisku Boris słyszy dochodzące zza jednego z namiotów podejrzane odgłosy.*
- *Boris skrada się w tamtym kierunku.*
- *Wyraźnie słyszy coś w rodzaju charczenia i pochrząkiwania. W dodatku widzi wyraźnie duży, drgający cień…*
- *Alarm, alarm!*
- *Boris zakłada zbroję.*
- *Greta smaruje topór trucizną.*
- *Za namiotem siedzi nieco blady Johan nad zwymiotowanymi resztkami kolacji…* - MG też potrafią się nieźle bawić.

- *Następna noc. Kto stróżuje?*
- *To może znowu Johan…*
- *Tylko bez fałszywych alarmów. Chcemy się trochę wyspać.* - Gracze robią się nieco nerwowi.
- *W środku nocy Johan słyszy, jak z krzaków dochodzą odgłosy szamotaniny.*
- *Johan podchodzi bliżej.*
- *Szamotanina przybiera na gwałtowności.*
- *Ostrożnie rozchyla mieczem krzaki.*
- *Widzi pałające czerwienią, wielkie oczy. Coś skacze gwałtownie w jego kierunku.*
- *Johan odskakuje w tył i krzyczy na alarm!*
- *Boris zakłada zbroję.*
- *Greta smaruje topór trucizną.*
- *W krzakach szamocze się sowa, próbując uwolnić złamane skrzydło…*
- *Jeśli ten baran obudzi nas jeszcze raz bez powodu, to rozwalę mu toporem łeb!* - Niektórym zaczynają puszczać nerwy.

- *Kolejna noc. Jakieś warty?*
- *Tak, tak…*
- *Greta słyszy dochodzący z oddali tętent.*
- *Greta spokojnie siedzi przy ognisku.*
- *Wyraźnie słychać odgłosy zbliżających się koni.*
- *W takim razie Greta wstaje i…* - Piorunujące spojrzenie innych graczy. - *…i nasłuchuje…*
- *Do obozowiska wpadają uzbrojeni w miecze banici na koniach! Rzucają się do stojących namiotów!*
- *O rety! Boris nie ma sobie zbroi!*
- *A Greta nie posmarowała topora trucizną!*
- *Johan ucieka!*

Za jakiej racji wtedy, gdy dzieje się coś ważnego, poszukiwacze przygód muszą być akurat czujni i przygotowani. W dodatku, jeśli mają do czynienia z inteligentnym przeciwnikiem, powinien on wybrać na zaatakowanie grupy najodpowiedniejszy dla siebie moment, taki, w którym BG niczego nie będą się spodziewać. Sam możesz nawet zaaranżować, osłabiające czujność grupy wydarzenia.

PRZYGODY WIELOTOROWE:

Powyższy tytuł może być trochę mylący. Pragnę jednak wszystkich uspokoić. Nie będę tu poruszał tematów związanych z kolejnictwem. Zajmę się natomiast przygodami, w których występuje kilka różnych wątków.

- *Ależ to była ciężka walka.*
- *Na szczęście udało się nam załatwić wszystkich bandytów.*
- *Co z Borisem?*
- *Niestety na skutek odniesionych w walce ran towarzysz Grety i Johana wyzionął ducha.* - Mistrz Gry gdy trzeba, potrafi być subtelny…
- *Fatalnie.*
- *W takim razie zakopmy go i ruszajmy w dalszą drogę.* - Gracze zresztą też…
- *Greta, a właściwie po co przybyliśmy w tę okolicę?*
- *Jak to? Nie pamiętasz? Boris poprosił nas byśmy pomogli mu w schwytaniu jakiegoś elfa.*
- *Jakiego elfa?*
- *A skąd mam niby wiedzieć?*
- *W takim razie wracajmy z powrotem do domu…*

Często głupi przypadek lub nieszczęśliwy zbieg okoliczności może sprawić, że cała misterna intryga scenariusza rozpadnie się w drobny mak. Może dojść nawet do tego, że kontynuowanie przygody może stać się niemożliwe. Warto jest się przed czymś takim zabezpieczyć, wprowadzając kilka różnych wątków, które splatają się ze sobą dopiero w końcowej fazie przygody. Nie musi to być wcale nic skomplikowanego, ani wyrafinowanego.

Wystarczy na przykład, że poszukiwacze przygód będą mieli więcej niż jeden powód, aby spenetrować jakiś grobowiec. Bohaterowie mogą też zostać wynajęci do wykonania dwóch (z pozoru lub naprawdę) różnych misji w tej samej okolicy. Wskazane jest to zwlaszcza dla bardziej doświadczonych BG (i graczy), którzy grają już trochę bardziej indywidualnie i lubią mieć przed resztą grupy jakieś własne tajemnice. Spróbuj na przykład, drogi MG, wynająć jednych członków drużyny do zabicia pewnego osobnika, a innych do odnalezienie i pilnowania tejże samej osoby (oczywiście w ścisłej tajemnicy). Jak wszystko pójdzie dobrze, może być z tego świetna przygoda.

Należy pamiętać o tym nie tylko układając swoje własne przygody, ale także podczas przygotować do prowadzenia cudzych scenariuszy. Warto wtedy wprowadzić kilka wymyślonych przez siebie wydarzeń, które w odpowiedni sposób wpłyną na motywacje graczy. Jeżeli MG prowadzi długie przygody, ciągnące się przez kilka sesji, to po wprowadzeniu dodatkowych wątków nie musi martwić się o to, że na następne spotkanie nie przyjdą wszyscy uczestnicy rozgrywki. Niezależnie od aktualnego składu drużyny przygoda będzie toczyć się dalej.

Zdaje sobie sprawę, że zawarte w tym artykule uwagi są niektórym MG dobrze znane, warto jednak od czasu do czasu sobie o nich przypominać, bo człowiek (i poszukiwacz przygód) uczy się przez całe życie.

DODATEK IIII - BOHATEROWIE STAREGO ŚWIATA

XXX

Anton Veidt

Anton Veidt ma 48 lat, 172 centymetry wzrostu i jest chudym, posępnym facetem o zimnych, czarnych oczach. Jego pokryte bliznami, zapadnięte policzki zawsze pokrywa szarawy kilkudniowy zarost, a jego palce są zabarwione na żółto od palonych bez przerwy cygar. Jego ubranie, choć czyste, jest stare i było już wielokrotnie łatane i naprawiane. Swoją bronią opiekuje się jednak z umiłowaniem, i choć też jest stara, nie szczęści na nią żadnych wydatków.

W AS2477 Anton przyłączył się do Oswalda von Konigswalda w jego wyprawie do zamku Drachenfelsa. Z tej wyprawy zostały mu blizny i przerażające wspomnienia. Choć odegrał pewną rolę w upadku Drachenfelsa, jego sława była krótkotrwała. Ból trwał dłużej niż ludzka pamięć. Opowieści mają tylko jednego bohatera - a do tego najlepiej nadawał się Oswald. Anton sprzedał historię swego życia, lecz nie dostał za nią nawet garści złota, więc zajął się znów polowaniem na ludzi, a nie na czarnoksiężników.

Po latach palenia, płuca dają mu się we znaki, lecz Anton Veidt dysponuje czymś więcej, niż brutalną siłą - ma doświadczenie. Wciąż jest cholernie dobrym łowcom nagród. Dopada swe ofiary. Co by nie mówić, arabski tytoń odbił się jednak na jego zdrowiu - Anton umiera i zdaje sobie z tego sprawę. Oszukał Śmierć w zamku Drachenfelsa, a ból w jego klatce piersiowej jest Śmiercią, która chce odebrać swą należność po latach zwłoki.

Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
49**	62*	49	39	50	39	66	43
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	11	4	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka*(2)*; *celny strzał*(2, pistolet strzałkowy +20%)*; **celny cios*(2, miecz gilesowski +20%)*; cichy chód*(2)*; czuły słuch; czytanie/pisanie; jeździectwo (koń)*(2)*; ogłuszenie*(2)*; rozbrojenie*(2)*; silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - arkan); specjalna broń (egzotyczna - miotana); specjalna broń (egzotyczna - pistolet strzałkowy); specjalna broń (egzotyczna - sieć); sztuka przetrwania*(2)*; śledzenie*(2)*; tropienie*(2)*; uniki*(2)*; warzenie trucizn*(2)*; zastraszanie*(2)*; znajomość języka (bretonnski; reikspiel)

Pancerz: skórznia (najlepszej jakości); kaftan kolczy

Punkty Zbroi: Głowa 2/2/2, Ramię 2/2/2, Korpus 5/3/7, Nogi 2/2/2

Broń: miecz gilesowski; pistolet strzałkowy*

Przedmioty: 3 noże do rzucania; 6 porcji jadu węża; 7 metrów liny; hubka i krzesiwo; tuzin wielkich cygar z Arabii

* Pistolet strzałkowy Antona jest specjalną bronią. Ma magazynek na trzy pociski, przeładowanie broni bełtami z magazynku jest *akcją natychmiastową*, co pozwala Antonowi na oddanie dwóch strzałów w czasie rundy. Załadowanie pustego magazynku zajmuje 2 rundy.

Detlef Sierck

Nie: sztuka, mój drogi Gugliemo! TA sztuka. TA sztuka, która, jeśli kiedykolwiek zostanie wystawiona, będzie żyła wiecznie w umysłach i sercach tych szczęśliwców, którzy zdołają ją zobaczyć. TA sztuka, która przypieczętuje mą reputację największego geniusza współczesności.

- powiedzenie

Detlef Sierck mierzy około stu siedemdziesięciu centymetrów wzrostu, ma brązowe włosy i pulchny wygląd człowieka, któremu przez lata się całkiem nieźle powodziło. Dziarsko nosi jedwabny kapelusz z piórem i w 29 lat, które przeżył, dokonał więcej niż większość ludzi przez całe życie.

Dietlef, jest jak sam mówi, najlepszym żyjącym aktorem i menedżerem trupy teatralnej: uważa, że nie ma lepszego lub równego mu aktora, choć unika ról, dzięki którym takie założenie mogłoby okazać się błędne. Jego twórczość pisana, włącznie z pechową *Prawdziwą historią Sigmara Młotodzierżcy* jest wytworem prawdziwego geniusza - naprawdę! Ta jedna sztuka - jeśli by kiedykolwiek została wystawiona - byłaby ostatecznym potwierdzeniem jego talentu. To, że Detlefowi nie udało się jej wystawić nie było nawet właściwie jego winą. Życie często staje na przekór najlepszym planom wielkich i zdolnych.

Teatr jest faktycznie wspaniałym sposobem wyrazu dla zdolności Dietlefa, nawet mimo tego, że jest człowiekiem, z którym trudno współpracować. Jego przekleństwem jest perfekcjonizm - nic nie umyka jego uwadze, lecz właśnie ta cecha wpędza go zawsze w kłopoty. Dbałość o szczegóły oznacza wydatki, a pieniądze są największym problemem Dietlefa. Gdy pracuje nad nowym projektem, nie myśli o pieniądzach. Najlepszy, a Detlef wie, że nim jest, wymaga najlepszego - niezależnie od kosztów! Jego przedstawienia wpędzały go w długi, a potem z nich wyciągały. Tak jak w przypadku *Prawdziwej historii Sigmara Młotodzierżcy*, jego wierzyciele widzieli tę sprawę w nieco innym świetle - Detlef widział już wewnętrzne mury więzienia dla dłużników. Jest jednak na tyle optymistą, iż ufa, że zawsze jakoś tam przezwycięży chwilowe kłopoty finansowe.

Cechy główne:							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Cha**
41	34	39	39	50	43	43	66
Cechy drugorzędne:							
A	**Żw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	11	3	3	4	-	-	-

Punkty Żywotności:					
Głowa (75%)	**Ramię** (100%)	**Skrzydło** (110%)	**Korpus** (150%)	**Noga** (110%)	**Ogon** (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: aktorstwo*(4)*; błyskotliwość*(3)*; czytanie/pisanie; dowodzenie*(2)*; etykieta*(2)*; gawędziarstwo*(3)*; heraldyka*(2)*; historia*(2)*; komediànctwo*(2)*; krasomówstwo*(4)*; mimika*(4)*; naśladownictwo*(3)*; sekretny język (klasyczny); specjalna broń (bojowa); szczęście; uniki; urok osobisty; uzdolnienia językowe; zapasy*(2)*; znajomość języka (bretonnski; reikspiel)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: sztylet

Przedmioty: kartki papieru i arkusze pergaminu; przybory do pisania; torba z pieniędzmi (10K6 *zk*; 10K10 *s*, 2K6xK10 *p*); ubranie najlepszej jakości

Gotrek & Felix

Gotrek Gurnisson

To typowy krasnoludzki pogromca: jest dumny, wojowniczy, lojalny wobec przyjaciół, bezwzględny dla wrogów. Śmierć jest dla niego niczym. Szuka jej, z radością witając każdą okazję, która pozwoli mu zginąć. Z biegiem czasu wprawił się w walce przeciwko nieprawdopodobnie potężnym siłom. Śmierć jest jedyną rzeczą, jakiej dotąd nie zaznał, ma być pokutą za jego dawne grzechy. Jest tylko jeden problem: Gotrek ma zbyt dużo szczęścia, jest zbyt

silny albo zbyt mocno pragnie śmierci. Staje twarzą w twarz z wszelkimi niebezpieczeństwami i, uzbrojony w swój ukochany topór, przezwycięża je.

W chwilach wytchnienia Gotrek jest osobą bardzo melancholijną, oddającą się głębią depresji i cudownym otchłaniom pijaństwa. Za swą szorstką powierzchownością ukrywa zaskakująco światły umysł - zna doskonale krasnoludzką historię, ma talent do wszelkich rzemiosł. Przy wielu okazjach widać, jak dobrze zna się na krasnoludzkiej inżynierii. Wpadł jednak w szpony gorzkiej samotności - utracił rodzinę i klan, co jest rzeczą straszną dla każdego krasnoluda. Jego jedynym prawdziwym przyjacielem jest Felix Jaegar, ludzki poeta.

Gdy Gotrek znajdzie się w centrum wydarzeń - to znaczy w samym środku bitwy - staje się jednym z najgroźniejszych wojowników Starego Świata. Wówczas nic nie jest w stanie go zatrzymać. Jego pogarda dla niebezpieczeństwa, połączona z umiejętnościami, jakimi niewielu może się poszczycić, powoduje że dla większości wrogów jest on ostatnim przeciwnikiem w życiu. Nawet bez swojego topora oddaje ciosy ze sporą nawiązką. Jak każdemu pogromcy, brak mu również subtelności - *finezyjna taktyka* to dla niego *SZARŻA!!!*

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
81***	09	89*	89**	50	43	89	18

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	17	8	8	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: astronomia*(2)*; *bardzo krzepki; **bardzo odporny; bijatyka*(4)*; ***celny cios*(2, wielki topór +20%)*; cichy chód; czuły słuch; czytanie/pisanie; finta*(2)*; górnictwo*(3)*; inżynierstwo*(3)*; jubilerstwo*(2)*; kamieniarstwo*(2)*; kartografia*(2)*; kowalstwo*(3)*; łowiectwo; metalurgia*(3)*; mocna głowa; monetoznawstwo*(2)*; odporność na choroby; odporność na grozę; odporność na strach; odporność na trucizny; ogłuszenie*(2)*; powożenie; rozbrojenie*(2)*; sekretny język (bitewny); sekretny język (klasyczny); sekretne znaki (gildii); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - krasnoludzki topór bojowy); stolarstwo*(2)*; szaleńczy atak*(2)*; szczęście; sztuka*(2)*; sztuka przetrwania*(2)*; szybki refleks*(2)*; targowanie się; tropienie; uniki*(2)*; wiedza o demonach; wspinaczka*(2)*; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; wykrywanie pułapek; zapasy; zastawianie pułapek; zastraszanie; znajomość języka (khazalid; reikspiel; słowiański)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: wielki topór

Przedmioty: baryłka piwa; kamienna butelka z piwem (używa jej tylko pomiędzy posiłkami); sakwa (4K10 *zk*, K6x10 *s*, K10x10 *p*); znoszone ubrania, w tym także zimowe i na złą pogodę

FELIX JAEGAR

Felix wie, że prędzej czy później zginie. Przyjaźń z Gotrekiem powoduje, że jest to jeszcze pewniejsze. Felix przemierza z krasnoludem dzikie obszary Starego Świata, szukając niechybnej zguby - jak dotąd, idzie mu całkiem nieźle. Jakkolwiek by na to nie patrzeć, sytuacja ta jest wyłącznie jego winą. Gotrek uratował go przed bliskim spotkaniem z przedstawicielami władzy w Altdorfie. Potem, podczas pijackiej wyprawy po knajpach, Felix poprzysiągł krasnoludowi, że opisze jego czyny we wspaniałym poemacie. Gdy tylko wytrzeźwiał, Jaegar zdał sobie sprawę, że śmierć krasnoludzkiego pogromcy może być ostatnią rzeczą, jaką zobaczy w swym życiu. Od tego czasu, jego losy są delikatnie mówiąc, ciekawe. Często tęskni za czasami, gdy był poetą i żakiem w Altdorfie, a nawet za nudnym życiem sprzedawcy wełny, jakie wiódł jego ojciec.

Felix jest spokojny i przyjacielski. Mimo to jego twarz stale wykrzywia grymas strachu, co jest raczej zaskakujące w przypadku oczekującego rychłej śmierci przyjaciela Gotrek Gurnissona. Mówi z akcentem altdorfskim i z tego powodu ludzie często go nie doceniają. Życie u boku Gotreka zrobiło z niego twardego człowieka. Nie należy on jednak do tych, którzy szukają kłopotów - po prostu nauczył się radzić sobie z nimi.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49*	43	49	49	50	43	43	43

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: bijatyka*(2)*; bystry wzrok; *celny cios*(2, miecz gilesowski +20%)*; cichy chód*(2)*; czytanie/pisanie; etykieta*(2)*; heraldyka*(2)*; historia*(2)*; jeździectwo (koń); język tajemny (magiczny); kartografia; komediantctwo*(2)*; krasomówstwo*(2)*; łowiectwo*(2)*; monetoznawstwo; ogłuszenie; pływanie; powożenie; rozbrojenie; sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); sztuka przetrwania*(2)*; szybki refleks; tropienie; ukrywanie się*(2)*; uniki; wykrywanie pułapek; znajomość języka (reikspiel; słowiański)

Pancerz: koszulka kolcza; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramię 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 1/1/1

Broń: miecz gilesowski; lewak

Przedmioty: książka; przybory do pisania; torba z pieniędzmi (K4x10 *zk*, 2K6x10 *s*, 2K10x10 *p*); znoszone ubrania

KONSTANT DRACHENFELS

Jestem Drachenfels. Witam was w swym domu. Wejdźcie zdrowi, odejdźcie bezpiecznie i zostawcie za sobą coś ze szczęścia, które przynieśliście...

- powiedzenie

Konstant Drachenfels, Wielki Czarnoksiężnik, mierzy w obecnym ciele dobrze ponad 180 cm i fizycznie jest imponującym człowiekiem - oczywiście, o ile w ogóle nim jest! Jego twarz jest ukryta za maską, na dłoniach nosi miękkie rękawiczki, a ciało okrywają wspaniałe szaty. Nikt z ludzi, którzy go widzieli nie żył wystarczająco długo (albo nie zachował zdrowych zmysłów), by o tym móc opowiedzieć.

Czarnoksiężnik jest żyjącą legendą. Mówi się, że żyje wiecznie. A przynajmniej tak długo, jak sięga ludzka pamięć - pisana historia i ludowe opowieści - zawsze w swym zamku mieszkał Konstant Drachenfels. Jest to mroczna postać, która przemyka po uboczach historii, czasem wynurzając się, by popełnić jakieś przeraźliwe okrucieństwo, by przypomnieć ludziom, że wciąż istnieje i, że trzeba się jej bać.

Według wszelkich ludzkich osądów, Drachenfels jest złem wcielonym. Nigdy nie popełnił czynu sprawiedliwego, dobrego, czy szlachetnego, choć jest w nim pewna uczciwość i czystość. Jego knowania są bezpośrednie: gdy żałował swych grzechów, człowiek mniej ufny niż Imperator Carolus przejrzałby jego nowo zdobytą dobroć - Drachenfels żałował tylko po to, by uderzyć w niespodziewanym momencie na łatwowiernie ufających mu wrogów. A oprócz podobnych drobnostek, zabijał, okaleczał i doprowadzał ludzi do szaleństwa, knuł i niszczył narody oraz miasta zarówno z zimnych wyrachowaniem jak i w okrutnym szale.

Lecz poza całym, uczynionym przez niego złem, Drachenfels posiada swe mroczne motywy, które mają niewiele wspólnego ze *złem*. Jest bardzo pragmatyczny, uczyni wszystko, co tylko będzie służyć jego przeżyciu. Konstant Drachenfels zawsze pozostawał wierny swojemu imieniu: przedłużał swe istnienie w wyższym celu, znajdującym się ponad rozterkami moralnymi. *Dobro* i *zło* są tylko późniejszymi odkryciami ludzkości - on pochodzi z czasów, kiedy te wyrazy nie miały jeszcze znaczenia. A jego starożytne doświadczenie uczyniło go aroganckim i potężnym. Tylko raz został upokorzony przez Sigmara Młotodzierżcę. Lecz nawet Sigmar nie mógł zniszczyć mocy Wielkiego Czarnoksiężnika. Drachenfels podnosił się z upadku przez tysiąc lat, jego ciało zostało zniszczone, lecz on sam przetrwał. Wreszcie, tak jak wielokroć przedtem - przybrał nową postać.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
81	52	79	99	80	89	89	18

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	35	7	9	5	5	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
26	35	-	52	38	-

Umiejętności: astronomia *(4)*; bijatyka *(4)*; błyskotliwość*(4)*; bystry wzrok; celny cios*(2 - rękawice+20%)*; charakteryzacja*(4)*; chemia*(3)*; chirurgia*(4)*; cichy chód*(2)*; czarostwo (skrzydła sokoła - Tradycja Bestii; eteryczna postać, iluzyjny wygląd, negacja ataku, wejście w cień - Tradycja Cienia; kolczasta zbroja; korozja - Tradycja Metalu; błyskawica, deszcz meteorów - Tradycja Niebios, płomienna klątwa, ściana ognia - Tradycja Ognia; kosiarz umysłu, uwięzienie duszy, wisielczy humor - Tradycja Śmierci; kradzież rozumu, uzdrowienie - Tradycja Światła); czarnoksięstwo; czuły słuch; czuły węch; czytanie/pisanie; czytanie z warg*(4)*; etykieta*(4)*; farmacja*(3)*; gusła; heraldyka*(4)*; hipnoza*(4)*; historia*(4)*; jeździectwo (koń) *(2)*; język tajemny (elfi); język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); język tajemny (nekromancki); kowalstwo *(4)*; krasomówstwo*(4)*; leczenie chorób*(4)*; leczenie ran*(4)*; magia czarnoksięska (magia Chaosu - wszystkie zaklęcia); magia czarnoksięska (nekromancja - wszystkie zaklęcia); magia czarnoksięska (sanguimancja - wszystkie zaklęcia); magia powszechna (lewitacja, mroczny szept, pancerz eteru, ręka młot, unieruchomienie); magia prosta (gusła); magia prosta (tajemna); medytacja*(4)*; metalurgia*(4)*; monetoznawstwo*(4)*; odporność na choroby*(4)*; odporność na trucizny*(4)*; ogłuszanie*(2)*; pływanie*(2)*; przekupstwo*(4)*; rozpoznawanie magicznych przedmiotów*(4)*; rozpoznawanie ożywieńców*(4)*; rozpoznawanie roślin*(4)*; rozpoznawanie run*(4)*; różdżkarstwo*(4)*; sekretny język (klasyczny); silny cios; splatanie magii*(4)*; szacowanie*(4)*; sztuka przetrwania*(4)*; szybki refleks*(2)*; ślepowidzenie; targowanie się*(4)*; teologia*(4)*; torturowanie*(4)*; tworzenie

magicznych pergaminów; tworzenie magicznych przedmiotów; ukrywanie się*(4)*; uniki; urok osobisty; warzenie trucizn*(4)*; wiedza o demonach*(4)*; wiedza o magicznych pergaminach; wspinaczka*(2)*; wykrywanie istot magicznych*)*; wykrywanie magii*(4)*; zastraszanie*(4)*; zielarstwo*(4)*; zmysł magii*(4)*; znajomość języka (arabski, bretoński, dawnych slannów, eltharin, estalijski, kitajski, khazalid, mroczna mowa, nors, nippoński, queekish, reikspiel, słowiański, tileański)

Punkty Zbroi: Głowa 12/11/13, Ramię 14/14/14, Korpus 14/14/14, Nogi 14/14/14

Broń: magiczne rękawice

Przedmioty: magiczna, pełna zbroja płytowa najlepszej jakości z właściwością *czarostwo*; magiczne rękawice (obrażenia x2); szaty; zamek; żelazna maska, inne przedmioty wedle uznania MG.

Zasady specjalne: Konstant Drachenfels na życzenie wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych, *grozę* jeśli zdejmie maskę; cierpi na *niechęć zwierząt* (2 stopień), *trupi wygląd* (3 stopień) i *odór* (3 stopień); ponadto Wielki Czarnoksiężnik cierpi na *megalomanię*. - jest podatny na *niechęć* do każdego, kto narusza jego autorytet; wypowiedzenie w obecności Drachenfelsa imienia *Sigmar* oznacza, że by wykonać w danej rundzie jakąkolwiek akcję musi zostać wykonany udany test **SW**.

Drachenfels jest niezwykle potężnym wrogiem i nie musi przestrzegać tych samych *zasad*, co zwykli śmiertelnicy. Powyższa charakterystyka jest tylko wskazówką, jakimi mocami dysponuje Wielki Czarnoksiężnik - jeśli MG chce, by Drachenfels użył umiejętności, czaru, bądź magicznego przedmiotu, który nie został w niej wymieniony, powinien to zrobić! Drachenfels powinien być przedstawiony jako prawdziwy potwór, istota, która od zwykłych śmiertelników nie musi się niczego obawiać. Niczego, być może poza imieniem Sigmara Młotodzierżcy.

OSWALD VON KONIGSWALD

Koronowany Książę Oswald ma prawie 180 cm wzrostu. Ma 43 lata (choć wygląda na dziesięć lat mniej), krótkie, jasne włosy i przenikliwe brązowe oczy. Zawsze jest dobrze ubrany w piękne jedwabie i kosztowne biżuterię. Jest uderzająco przystojną postacią i ulubieńcem wielu młodych (i starszych) dam dworu Ostlandu i dworu Imperatorskiego. To jednak nie jest prawdziwą przyczyną jego sławy.

Koronowany Książę Oswald von Konigswald jest człowiekiem, który pokonał Drachenfelsa, Wielkiego Czarnoksiężnika. Jest tym, który wkroczył do Jego zamku z niewielką grupą towarzyszy i zniszczył potwora na jego własnej ziemi.

Oswald jest Bohaterem. Niektóre gorzej nastawione do niego osoby mówią nawet o nim *Zawodowy Bohater*, który nie ma żadnych innych umiejętności, lecz nie jest to prawdą. Ma za sobą wiele dzieł. W każdym razie o jego heroicznych wyczynach pisano ballady, minstrele za kilka pensów zagłębiali się w szczegółach jego życia, tanie brukowce udramatyzowały jego przygody dla tych, którzy chcieli poświęcić na nie kilka szylingów. Epicki dramat Dietlefa Sierckа *Drachenfels* jest tylko jeszcze jednym przyczynkiem do sławy Oswalda.

Oswald miał swe własne powody, dla których chciał, by sztuka weszła na scenę. Jego ojciec, Elektor, jest zgrzybiały i umierający. Nie pożyje już zbyt długo. Gdy umrze, Oswald przejmie tron Elektora. Publiczne, dramatyczne przypomnienie jego chwalebnej przeszłości dobrze mu się przysłuży, gdy powróci na dwór jako Elektor Ostlandu.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
73	43	49	49	50	43	66	66
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	4	4	5	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: błyskotliwość*(2)*; *celny cios*(2, miecz gilesowski +20%)*; czytanie/pisanie; etykieta*(2)*; gadanina; heraldyka*(2)*; historia*(2)*; gawędziarstwo*(2)*; jeździectwo (koń)*(2)*; krasomówstwo*(2)*; łowiectwo*(2)*; mocna głowa; muzykalność*(2)*; opieka nad zwierzętami; *(2)*prawo*(2)*; rozbrojenie*(2)*; sekretny język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); szacowanie*(2)*; szczęście; szulerstwo*(2)*; śpiew; teologia; tresura*(2)*; uniki*(2)*; urok osobisty; uwodzenie; zapasy*(2)*; zastraszanie*(2)*; zarządzanie*(2)*; znajomość języka (bretonnski; reikspiel; słowiański)

Pancerz: skórznia (najlepszej jakości); kolczuga z rękawami (najlepszej jakości); kirys (najlepszej jakości)

Punkty Zbroi: Głowa 2/2/2, Ramię 6/4/8, Korpus 6/4/8, Nogi 6/4/8

Broń: miecz gilesowski (najlepszej jakości); sztylet (najlepszej jakości)

Przedmioty: inne przedmioty pozostawione uznaniu MG, niemal nieograniczony kredyt i gotówka

VUKOTICH & BARON JOHANN

VUKOTICH

Nigdy nie lekceważ potęgi niewinnej krwi!!!
- powiedzenie

Vukotich stał się sługą von Mecklenbergów po tym, jak ojciec Johanna pojmał go w bitwie. Spędził na służbie u barona wiele lat, ucząc jego synów łowiectwa i obchodzenia się z bronią, a po rzezi rodziny przystał do szukającego zemsty Johanna.

Vukotich jest wysoki i potężnie zbudowany. Trudno określić jego wiek, ale prawdopodobnie ma mniej więcej trzydzieści do pięćdziesięciu lat. Ma liczne blizny - pamiątki po ranach, odniesionych w wielu bitwach. Jest cichy i spokojny, nigdy nie daje po sobie poznać, że coś mu nie odpowiada. Może wyglądać jak zwykły towarzysz Johanna, jest jednak zarazem jego ochroniarzem i opiekunem. To Johann bardziej potrzebuje Vukoticha, niż Vukotich Johanna.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
65**	62⁂	49	69*	60	43	66	43
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	17	4	6	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	17	-	25	18	-

Umiejętności: *bardzo odporny; bijatyka*(3)*; **celny cios*(2, miecz gilesowski +20%)*; ***celny strzał*(2, noże do rzucania +20%)*; cichy chód*(2)*; czytanie/pisanie; finta*(2)*; gotowanie; heraldyka*(2)*; jeździectwo (koń)*(3)*; łowiectwo*(2)*; odporność na choroby; odporność na trucizny; ogłuszenie*(2)*; opieka nad zwierzętami*(2)*; pływanie*(2)*; powożenie*(2)*; rozbrojenie*(2)*; rozpoznawanie roślin*(2)*; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); specjalna broń (egzotyczna - parująca); szacowanie; sztuka przetrwania*(2)*; szósty zmysł; targowanie się; tresura*(2)*; tropienie*(2)*; ukrywanie się*(2)*; uniki*(2)*; walka na koniu*(2)*; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek*(2)*; zastawianie pułapek*(2)*; zapasy*(3)*; zielarstwo*(2)*; znajomość języka (arabski; bretonnski; reikspiel; słowiański)

Pancerz: hełm; kolczuga z rękawami; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramię 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 4/2/6

Broń: 4 noże do rzucania; lekka kusza; lewak; miecz gilesowski; sztylet; wielki miecz

Przedmioty: koce i ekwipunek w jukach; kołczan z 3K6 bełtami; koń z siodłem i uprzężą; puklerz; inne przedmioty według uznania MG

BARON JOHANN VON MECKLENBERG

Baron jest młodym, bardzo przystojnym mężczyzną, ma prawie sto osiemdziesiąt centymetrów wzrostu i zupełnie nie wygląd na kogoś wysoko urodzonego. Nosi praktyczny, zwłaszcza w podróży, strój rangera, i nie używa publicznie swego tytułu, mimo że sprawiałoby mu to przyjemność.

Johann jest najstarszym synem barona Sudenlandu i mógł spodziewać się miłego, łatwego życia. W perspektywie miał tron elektorski, który przeszedłby na niego po śmierci ojca. Lecz dziesięć lat temu jego dom i rodzina zostały unicestwione przez hordę czcicieli Chaosu. Zagłada nie była jednak całkowita - ocalał Johann i jego młodszy brat, uprowadzony przez napastników. Wraz z Vukotichem, z zemstą w sercu, von Mecklenberg przemierza od dziesięciu lat Stary Świat w poszukiwaniu bandy Chaosu. Jako że nie dał znaku życia, baronostwo Sudenlandu przeszło w ręce rodu Toppenheimerów.

Johanem kieruje nienawiść i pragnienie zemsty, jeszcze silniejsze od czasu, gdy dowiedział się przystaniu swego brata Wolfa do bandy. Nic innego właściwie go nie interesuje, nie dba też o przywileje, związane ze szlacheckim pochodzeniem. Zawsze sprawia wrażenie nieobecnego duchem, jakby coś mocno zaprzątało jego myśli.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
57*	43	44	44	60	43	43	66
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	11	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
8	11	-	16	12	-

Umiejętności: *celny cios*(2, miecz gilesowski +20%)*; cichy chód*(2)*; czytanie/pisanie; etykieta*(2)*; gotowanie; heraldyka*(2)*; historia*(2)*; jeździectwo (koń)*(2)*; komediantctwo; krasomówstwo*(2)*; łowiectwo*(2)*; ogłuszenie*(2)*; opieka nad zwierzętami*(2)*; powożenie*(2)*; prawo*(2)*; rozbrojenie*(2)*; rozpoznawanie roślin*(2)*; sekretny język (bitewny); sekretny

język (klasyczny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - miotana); specjalna broń (egzotyczna - parująca); szacowanie*(2)*; szczęście; szósty zmysł; sztuka przetrwania*(2)*; targowanie się*(2)*; teologia; tresura*(2)*; tropienie*(2)*; ukrywanie się; uniki*(2)*; urok osobisty; walka na koniu*(2)*; wyczucie kierunku; zapasy*(2)*; zastawianie pułapek; zielarstwo; znajomość języka (reikspiel; słowiański)

Pancerz: hełm; kolczuga z rękawami; skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramię 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 4/2/6

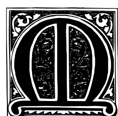
Broń: lekka kusza; lewak, miecz gilesowski, sztylet

Przedmioty: koce i ekwipunek w jukach; kołczan z 3K6 bełtami; koń z siodłem i uprzężą; puklerz; inne przedmioty według uznania MG

MARUDERZY MORGLUMA:

Dzień zaczął się pięknie. Wielką, prześlicznie obrzydliwą burzą z piorunami, ścigającymi się z równie obrzydliwym wichrem, świszczącym między spróchniałymi pieńkami szczękających zębów. Taka pogoda zatrwożyłaby niejedno mężne, zielonkawe serce, nawet gdyby przyszło przeczekać ją pod przeciekającym okapem rodzinnej ziemianki, a co dopiero tu - na szczytach obcych, stromych Gór Środkowych. Nic więc dziwnego, że humory hordy dawno się zważyły. Nawet to, że Strup Parzyłapa wywinął na śliskich kamieniach orła i tracąc resztki godności z wrzaskiem wylądował sto metrów niżej, rozpłaszczony jak stara szmata, nie poprawiło nikomu nastroju. Co do żarcia, to nawet padlina może się skończyć, a skończyła się właśnie wczoraj. Wylosowany przez wskazanie snotling Kikut, miast pełnić rolę honorowego (i jedynego) dania na ostatnim postoju, z kwikiem podążył w ślady Strupa pozbawiając hordę swego towarzystwa i - co gorsza - namiastki obiadu.
Dopiero pod wieczór bogowie okazali się mniej wredni dla swych wiernych i zezowate oczy Maruderów ujrzały kotlinę z usadowioną na jej dnie, w wąskim korycie rzeki, wioską. Nad drewnianymi chatami górowało potężne zamczysko w, bliskim sercu, stanie kompletnej ruiny…

Wioska liczyła dwanaście dymów. Tyle przynajmniej unosiło się z pogorzeliska, które po niej zostało. Zgliszcza zostały doszczętnie złupione. A porozrzucane wszędzie ludzkie ciała sprawiały wrażenie starannie poćwiartowanych… Horda Morgluma uzupełniła zapasy i objuczona łupami ruszyła dalej…



aruderzy Morgluma to radosna, złośliwa banda orków i goblinów, licząca sporo ponad sto głów. Brzydcy, o paskudnym charakterze i jeszcze gorszym zapachu, stanowią szczytowe osiągnięcie zielonoskórej cywilizacji. Twierdza *Maruderów Morgluma* leży pośród Gór Środkowych. Od czasu do czasu wyruszają z niej, by terroryzować pobliskie ludzkie wioski.

W skład *Maruderów Morgluma* wchodzi ogółem około osiemdziesięciu pieszych orków i goblinów - żołnierzy, tuzin goblińskich wilczych jeźdźców i mniej więcej trzydziestu snotlińskich niewolników (stanowiących jednocześnie żelazne racje żywnościowe).

ORGANIZACJA:

Jeśli to nie być zielune bij, dopuki nie pszestanie siem ruszadź.
Puźniej bij znowu, po prostu żeby siem upewnidź.
- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

Maruderzy Morgluma są zorganizowani w pięć oddziałów: trzy liczą po dwudziestu orków, jeden dwudziestu goblinów oraz jeden, w skład którego wchodzi dwunastu dosiadających wilków goblinów. Dodatkowo czterech czy pięciu goblińskich woźniców dogląda trzech wozów z zapasami hordy i trzydziestu ciągnących je snotlingów.

Przywódcą jest Morglum Karkołamacz, żelaznopięstny ork o straszliwej reputacji. Nieco niżej w hierarchii znajduje się Bulg, który jest adiutantem Morgluma, a jeszcze niżej stoją dowódcy oddziałów: Gaglug Psichuch, Sogrodd Obdzieracz, Margrogg, Mama i Boggradd Kieł.

Dyscyplina, jak na standardy zielonoskórych, jest stosunkowo wysoka - każdy robi o, co każe Morglum, jeśli nie, zostaje zabity i zjedzony przez Wielka Szef.

WIELKA SZEF:

Morglum Karkołamacz jest byłym najemnikiem. Obecnie zajmuje się rozbójnictwem. Swą pozycję zdobył dzięki odwiecznej tradycji zdrady i gwałtu oraz zwycięstwu nad poprzednim przywódcą Roglobbem Flakorwijem. Fakt, że wyzwał go na pojedynek mniej więcej pacierz po tym, gdy jakiś pokurcz rozpruł mu toporem bebechy, wzmocnił jedynie jego reputację, jako bystrego i sprytnego orka.

W młodości Morglum brał udział w walkach przeciw pokurczom. Jak zauważył, podczas walki olbrzymią rolę odgrywała krasnoludzka dyscyplina i wyszkolenie, które walnie przyczyniały się do regularnych orczych porażek. Karkołamacz próbował wprowadzić dyscyplinę pokurczów we własnej hordzie - ponieważ jednak tego rodzaju zorganizowana działalność jest obca psychologii zielonoskórych, odniósł jedynie niewielkie sukcesy. Mimo wszystko udało mu się coś uzyskać; działalność hordy jest bardzo efektywna i - ponieważ jak do tej pory żaden pokurcz nie zdołał wypatroszyć Morgluma - nikt z orków nie odważył się zakwestionować jego przywództwa.

MAŁA SZEF:

Drugim po Morglumie jest Bulg (cóż za trafne imię) - jak na orka dość miły i łatwy w obsłudze. Chodź dobrze walczy i jest inteligentny, brak mu ambicji, dlatego zadowala go zajmowana pozycja. Ta wyraźnie nie orcza cecha charakteru powoduje, że doskonale nadaje się na adiutanta.

CHOPAKI OD MOKREJ ROBOTY:

Chopaki Od Mokrej Roboty to zbierani najbardziej zaufanych, zaraz po Bulgu, żołnierzy Morgluma. Do oddziału należy Grzdyl - gobliński czarnoksiężnik, Bromździel - gobliński medyk, Serafin - gobliński złodziej, Napholeron - snotliński bohaterek i tajna broń Morgluma, gobliński fanatyk Trypuć Muśnięty.

Morglum wykorzystuje oddział, dowodzony przez Grzdyla do zadań specjalnych wymagających samodzielnego działania i niekonwencjonalnych rozwiązań. Ponadto, Grzdyl pełni także rolę szamana i doradcy Morgluma, zaś Bromździel pełni także nieformalną funkcję oprawcy.

CAŁA RESZTA:

Reszta hordy to *przeciętni* zielonoskórzy - uwielbiająca dobrą zabawę krwiożercza banda morderców i gwałcicieli.

Maruderzy Morgluma rekrutują nowych żołnierzy w ten sam sposób, co niektórzy kapitanowie statków pirackich (przez *nieco* oszukańczy zaciąg), dlatego pewnym problemem są dezercje. Ponieważ jednak techniki dyscyplinarne Morgluma są nieco bardziej skuteczne niż te, kiedykolwiek stosowane przez piratów (a to już coś), większość rekrutów nie próbuje uciekać więcej niż raz.

Opisywana banda zielonoskórych dzieli się na pięć oddziałów, cztery piechoty i jeden kawalerii. Każdy z nich ma swój własny, dyskretny urok.

GAGLUG PSICHUCH & S-ka:

To, rzecz jasna, kawaleria. Jest to dwunastu goblinów dowodzonych przez Gagluga, dosiadających wielkich wilków. Ich podstawowym zadaniem jest dbanie o to, by *Maruderzy* nie zostali zaskoczeni przez siły wroga. W czasie marszu przepatrują teren z przodu, z boków i z tyłu kolumny. Oznacza to, że często działają w odosobnieniu, dlatego Morglum daje im więcej luzu niż innym.

Gaglug, jak wielu innych dowódców kawalerii, jest poszukiwaczem chwały, zawsze gotowym do zrobienia czegoś niesłychanie głupiego i romantycznego. Gdy napotka wrogą kawalerię - nawet wielokrotnie liczniejszą - prawdopodobnie każe odtrąbić szarżę i zaatakuje bez chwili wahania.

Trzeba zauważyć, że taktyka ta jest nadzwyczaj skuteczna przeciwko ludzkiej kawalerii, której konie bojowe mają często tendencję do panikowania w przypadku ataku wilka. Nie ma jednak wątpliwości, że któregoś dnia Gaglug wyda walkę komuś, kto będzie dosiadał dobrze wyszkolonego wierzchowca, co dla zielonoskórych może się okazać przykrą niespodzianką.

W czasie bitew Morglum używa swej kawalerii do wymanewrowania sił wroga. Wilczy jeźdźcy objeżdżają pole bitwy i starają się uderzyć na wroga od tyłu, przecinając jego linie dowodzenia. W ten sposób wywołują panikę i, czasami, zabijają lub zmuszają do ucieczki dowódców nieprzyjaciela.

Innym zadaniem wilczej kawalerii jest wyłapywanie dezerterów. Z tego powodu gobliny nie są specjalnie popularne wśród pieszych żołnierzy, którzy są bardziej niż trochę niezadowoleni, że, niczym owce, są zaganiani przez wilczych jeźdźców. Nie ma chyba potrzeby dodawać, że gobliny śpią w pobliżu swoich wierzchowców, co ma ich chronić przed wyrazami *wdzięczności* towarzyszy.

Na sztandarze wilczych jeźdźców widnieje stylizowane wyobrażenie wilka rozszarpującego końskie gardło. Każdy z jeźdźców nosi na zawieszonym na szyi rzemieniu wyobrażenie końskiego czerepu.

GANG OBDZIERACZY SOGRODDA:

To elitarni, nieustraszeni w boju żołnierze hordy. Wojownicy tego oddziału walczą zazwyczaj w centrum linii *Maruderów Morgluma* i zadają więcej strat nieprzyjacielowi (im też się nieźle dostaje) niż którakolwiek inna jednostka.
W nagrodę dostają najlepsze łupy (zaraz po Morglumie i Bulgu) i rekrutów. Zawsze maszerują na przedzie kolumny, gdyż jak śpiewają *wszyscy inni mogom żreć kurz!*

Sztandar Obdzieracz Pokurczy jest kruczoczarny, przecina go krwistoczerwona błyskawica. Każdy z żołnierzy tego oddziału nosi na policzkach blizny w podobnym kształcie (zdobywane w czasie wyjątkowo odpychającej ceremonii inicjacji).

CHOPAKI BOGGRADDA KŁA:

Chopaki są dobrymi wojownikami, na których z całą pewnością można polegać. Wykonują rozkazy i Morglum uważa, że można im ufać (o ile słowo *ufać* ma jakiekolwiek znaczenie dla orka). Powyższe zalety kwalifikują ich do zadań ważnych, aczkolwiek nie przynoszących wiele chwały - strzeżenie łupów, utrzymywanie flanek bez nadzoru przełożonego czy samodzielnych wypraw po żywność.

Chopaki Boggradda nie mają chorągwi bojowej, ale w czasie bitwy towarzyszy im Pijus, świńska maskotka (oczywiście towarzyszy tylko wtedy, gdy nie zostanie zeżarty, lub gdy Chopaki mieli czas zaopatrzyć się w nową maskotkę). Członkowie tego oddziału przyozdabiają nakrycia głów kośćmi palców swych ofiar.

SZCZELCY MAMY:

Szczelcy Mamy są bez wątpienia najbardziej chciwą i leniwą jednostką całej hordy. Są niezdyscyplinowani, nawet jak na standardy zielonoskórych. W czasie marszy Morglum albo Bulg musi dbać o to, by dotrzymywali kroku pozostałym. Są niesamowicie słabymi wojownikami, którzy pierzchną z pola boju w obliczu zdeterminowanego napastnika.

Wystarczy jednak powiedzieć, że w wiosce są łupy, gorzała lub żarcie, a do ich zdobycia trzeba tylko pokonać tych paru głupich ludzi, by Szczelcy Mamy zaszarżowali na nich niczym stado rozwścieczonych rekinów…
Ponieważ strzelanie do przeciwnika z bezpiecznej odległości nie wystawia na próbę ani odwagi, ani chciwości Szczelców, Morglum przydzielił im niewielką ilość strzał i łuków, jakie posiada horda.

Sztandar Szczelców Mamy przedstawia stylizowane słońce w środku którego widnieje serce przebite mieczem. Każdy z Szczelców obwiesza się mnóstwem tanich świecidełek i błyskotek - im więcej błyszczącego śmiecia nosi na sobie tym wyższy jego status. Powszechne są kradzieże tych ozdób i nie raz już zdarzyło się, że natarcie zielonoskórych gubiło tempo lub wręcz ulegało wyhamowaniu, gdy Szczelcy zatrzymywali się, by walczyć o dobra poległego kamrata.

Tak się dziwnie składa, że Mama to ork rodzaju męskiego. Wszelkie komentarze na temat jego imienia spotykają się z dość gwałtownym odzewem.

LARWY MARGROGGA:

Wartość bojowa larw jest nieznana - praktycznie cały oddział składa się z rekrutów. Choć Margrogg, ich dowódca jest doświadczonym weteranem, nie miał jeszcze okazji dowodzić całym oddziałem, dlatego Morglum ma na niego baczenie. W czasie bitwy Larwy stoją obok Gangu Obdzieraczy Sogrodda, gdyż istnieje szansa, że ich przykład przysłuży się rekrutom.

Margrogg nie wybrał jeszcze bojowego sztandaru swej jednostki. Eksperymenty polegające na nabijaniu na kij dużych ilości owadzich larw okazały się nieudane. Sam dowódca jest wiecznie wysmarowany odchodami, przez co cały czas otacza go chmura mur (wyrosły z larw); jego żołnierze jak dotąd nie przejęli jeszcze tego nawyku.

STRATEGIA & TAKTYKA:

Cele Morgluma są proste - niespodziewana napaść, rabunek, plądrowanie, palenie i odwrót, nim obrońcy zdołają się jakość pozbierać. Co za tym idzie, jeśli okaże się, że ofiary napadu wykazują więcej determinacji i odwagi, niż się po nich spodziewano, Morglum wycofa się i poszuka łatwiejszych celów. Chyba że…

Zielonoskórzy bardzo lubią przywódców uciekających z pola bitwy, a tak się składa, że uczucie to jest zazwyczaj wyrażone w postaci wielokrotnie powtarzanego wbijania ostrych narzędzi w plecy obiektu tegoż afektu. Choć Morglum jest na razie bezpieczny przed uczuciem tego rodzaju, (wszelkich *kochliwych* petentów tnie na drobne kawałeczki), to i on musi kiedyś spać. Dlatego uważa, że swych podwładnych warto utrzymywać w dyscyplinie.

Dlatego właśnie *Maruderzy* zaatakują każdego, chyba że przeciwnik jest naprawdę niesamowicie silny. Jeśli zwyciężą - świetnie. Jeśli przegrają, cóż - baty wybiją z głowy bunt nawet najbardziej zatwardziałym rebeliantom, a orki potrafią wycofać się, nie tracąc przy tym honoru lub sławy.

Dla orków frontalne natarcie jest codziennością, tchórzliwe manewry, w rodzaju ataków oskrzydlających, są wykonywane w ostateczności.

ZWARTOŚĆ JEDNOSTEK:

Pojedynczy ork, zdany sam na siebie, prawdopodobnie stwierdzi, że wałęsanie się po odległych, zamieszkałych przez wrogich ludzi, pokurczów i elfów krajach, wcale nie jest takim dobrym pomysłem. Nie ma samic, wystarczającej ilości żarcia i bolą go nogi. Taki ork może zdecydować, że ma tego wszystkiego dość i wziąć nogi za pas.

Morglum zdaje sobie sprawę z takiego niepozytywnego nastawienia swoich żołnierzy. Dlatego jest zasadę, że jego zielonoskórzy działają w oddziałach. Od czasu do czasu jednostki są dzielone na mniejsze formacje, liczące nawet jedynie dziesięciu żołnierzy, ale dotyczy to jedynie najbardziej zaufanych (Wilczych Jeźdźców i Obdzieraczy Pokurczy) i ma miejsce tylko w wyjątkowych przypadkach.

- E, ty tam? Co ty tam wyrabiać?
- Nidz, sierszancie. Po prozdu jem obiat.
- Nie wciskaj mi kitu. Coś tam knujerz… - spogląda dokoła. - Gdzie Ratgash? Chyba go nie jeta?
Cisza pełna wyrzutu.
- Eee, Ratgash?… Co wy, sierszancie?! On jezd jeden z naz - Chopaków!
Swoje dorzuca inny ork.
- A poza tem, to łon on jezd tłusty! Brzez niego, to my bendzien miedź tego, niez… niezdrożdnożdź!
- A wienc co to jezd? I lepi nie kłamca, bo dam wam coż wiencej, niż niezdrożdnożdź!
- No dobra, sierszancie. To jeden od Margrogga. Ale jusz był mardwy, jak my go znaleźli.
Przerwa.
- Pewnie, krzyczał, że tylko śpi - ale przedzież oni wszysdzy kłamiom, nie?
Reszta żołnierzy ochoczo przytaknęła.
- A, to wrzyzdko w porzondku. Jedzta dalej. I lepi zostafta mi nogem, jeźli wieta jak mi siem przysłuszydź!

ZWARTOŚĆ CAŁEJ BANDY:

Morglum lubi mieć wszystkich na widoku. Ponieważ zazwyczaj działa w głębi terytorium wroga, zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa leżącego w dzieleniu własnych sił. Z taktycznego punktu widzenia dobrze jest, jeśli wszystkie oddziały są na tyle blisko siebie, by mogły się łatwo wspierać. A poza tym wiadomo, że pozostawione samym sobie jednostki zielonoskórych mogą dać nogę lub wzajemnie się zaatakować. Dlatego też oddziały będą znajdowały się zazwyczaj w odległości kilkudziesięciu metrów. A te jednostki, które bez specjalnych rozkazów będą pozostawały dalej, będą zawsze starały się zbliżyć do swych kamratów.

Morglum może rozkazać swym oddziałom, by oddaliły się na większą odległość, jeśli tylko służy to jego planom, np. - *Stujta na tem możdzie, abo wybijem wam muzgi ze łbuw!* Dyscyplina spowoduje, że orki będą wykonywały powierzone im zadania przez 2K6 godzin. Po upływie tego czasu istnieje jednak spora szansa, że jednostka zacznie się w przedziwny sposób *ulatniać.*

Kiedy oddział żołnierzy Morgluma będzie pozostawał bez nadzoru przez 2K6 godzin, co dwie godziny należy wykonać dla niego test *lojalności.* Jeśli test będzie udany, żołnierze będą się stosować do rozkazów Morgluma. W przypadku, gdy test będzie nieudany o mniej niż 30%, K6 goblinoidów wpadnie na myśl, by zrobić coś innego, niż im kazano. Jeżeli test nie powiedzie się o 30% lub więcej, na jakiś głupi pomysł wpadnie 2K6 zielonoskórych. By zorientować się w ciekawych przykładach orczego zachowania, należy zajrzeć do tabeli **ORCZE ZACHOWANIA**.

Dobra człek, to martwa człek. Jedyna rzecza lepsza, nisz martwa człek, to zdychająca człek, mówiądza gdzie można znaleźdź wiendzej człek.
- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

REAKCJE ODDZIAŁÓW:

Poniżej znajdują się tabele, które MG może wykorzystać do określenia reakcji żołnierzy Morgluma na zaistniałe wydarzenia. Choć nie są one wyczerpujące (nie są też choć częściowo poważne), mogą podpowiedzieć, w jaki sposób działają zielonoskórzy.

TABELA: ORCZE ZACHOWANIA

Za każdym razem, gdy pozostawiona bez nadzoru grupa zielonoskórych nie wykona udanego testu *lojalności* należy rzucić K100, a wynik odczytać z tabeli.

K100	WYNIK
01-14	**Zakłady**. Kilka goblinoidów zaangażowało się w gwałtowną bójkę. Pozostali obstawiają wyniki. W czasie bijatyki walczący otrzymują K6-1 obrażeń, bez względu na **WT** i *PZ* (należy losowo ustalić lokację trafienia)
15-28	**Lotto**. Podobne do **ZAKŁADÓW**, ale w czasie tej bójki używa się broni. Walczący otrzymują K10 obrażeń, gapie K6.
29-43	**Coś na ząb**. Zielonoskórzy wyruszają na poszukiwanie czegoś jadalnego. Jeśli strzegą wozów z zapasami, w tajemniczy sposób znika K6 snotlingów.
44-58	**O żesz ty!** Kilku maruderów uczestniczy w konkursie na najlepsze obraźliwe określenie innego oddziału. Jeśli zdarzy się tak, że opisywany oddział znajdzie się w zasięgu słuchu, należy skorzystać z punktu **LOTTO**.
59-74	**Samowolka**. Niektórzy z goblinoidów zdecydowali się na małą wycieczkę, szukając miejsca, gdzie mogliby się spokojnie zdrzemnąć. Wracają wtedy, gdy odpowiada to MG.
75-89	**Idy marcowe**. Sfrustrowani zielonoskórzy czynią plany, których nigdy nie zrealizują, zabicia Morgluma i przejęcia *Maruderów* pod swoje dowództwo.
90-00	**Chory wystąp**. *Maruderzy* stwierdzają, że wskutek wystawienia na działanie niezdrowego słońca i świeżego powietrza, pozarażali się jakąś dziwną, straszną chorobą. Idą do Morgluma i rozwlekle proszą go, by ten pozwolił im wrócić do nory, gdzie będą mogli w spokoju umrzeć. Morglum słucha z zainteresowaniem, rozbija kilka łbów i odsyła żołnierzy z powrotem do oddziałów.

- Aprawo padź! - chwila ciszy. - Owiedziałem *Aprawo padź!* Wy świniossące pokurczoluby!

Długa chwila ciszy. A później:

- Co jezd, sierszancie?
- Co jezd co, białoskórcu?
- Nasze łoczy?
- Nie, NIE, NIE! *Aprawo padź!* znaczy patrzeć w prawo, nie kaprawo! Teraz zamknij jadaczkę i APRAWO PADŹ!

Długa, pełna niepewności i zamieszania chwila ciszy. Żołnierze kręcą głowami, patrzą na siebie niepewnie.

- Err…, a gdzie jezd aprawo, sierszancie?

TRZASK, PRASK…

- To jezd ta zdrona twego łba, gdzie masz złamany kieł. Ktoś jeżdże kce zadać gupie pytania?

DYSCYPLINA:

Kiedy jeden lub kilku zielonoskórych zachowa się w nieodpowiedni sposób, Morglum karze ich w jeden z następujących sposobów:

OSTRZEŻENIE: Morglum wytarga nieposłusznych za uszy i odsyła z powrotem do oddziału.

POWAŻNE OSTRZEŻENIE: Morglum wali marudera w łeb (zielonoskóry traci K8 punktów **ŻW** bez względu na **WT** i *PZ*), po czym odsyła do oddziału. Prestiż ukaranych żołnierzy wzrasta wśród członków własnej jednostki.

DEGRADACJA: maruder zostaje zdegradowany do roli snotlinga. Musi ciągnąć wóz i jeśli do momentu wyczerpania zapasów nie zdoła odzyskać utraconego statusu, zostaje zjedzony.

ODSZKODOWANIE: ponieważ większość goblinoidów nie posiada pieniędzy, żołnierz musi zapłacić częścią swojego ciała: palce i uszy w przypadku lekkich przewinień, ramiona, nogi lub *inne* czułe członki w przypadku poważniejszych zaniedbań.

EGZEKUCJA: zazwyczaj wykonywana w niesłychanie odrażający sposób.

TABELA: RZEŹ

Z poniższej tabeli należy skorzystać, gdy oddział maruderów niespodziewanie napotka przeważające siły wroga. Należy wykonać test *lojalności* oddziału *Maruderów*, korzystając z zamieszczonych poniżej modyfikatorów. Należy użyć *dowodzenia* najwyższego rangą przywódcy, obecnego na miejscu zdarzenia.

TEST *LOJALNOŚCI*	POCZĄTKOWA REAKCJA
Udany o 30% lub więcej	Jednostka zachowuje się jak dobrze naoliwiona maszyna, natychmiast robiąc to, co jest najbardziej właściwe.
Udany o mniej niż 30%	Przez K3 rundy żołnierze oddziału kręcą się niepewni, co mają robić. Później robią to, co jest najbardziej właściwe.
Nieudany o mniej niż 30%	Przez K3 rundy Maruderzy kręcą się niepewni, co mają robić. W każdej rundzie K3 żołnierzy wyrusza na zwiedzanie okolicy.
Nieudany o 30% lub więcej	Ucieka 2K6 żołnierzy. Pozostali robią coś bardzo dziwnego i wielce nieodpowiedniego - szarżują na wroga, oskarżają i atakują swego dowódcę.

UWAGI: jeśli Maruderzy nie zostaną pokonani, 75% dezerterów powróci po zakończeniu walki.

TABELA: WYKONYWANIE ROZKAZÓW

Za każdym razem, gdy Morglum wyda rozkaz którejś z jednostek *Maruderów*, należy sprawdzić rezultat w poniższej tabeli. Do testu *dowodzenia* należy zastosować poniższe modyfikatory (jeśli oddział jest w znacznej odległości od Morgluma, Wielka Szef musi albo pofatygować się osobiście, albo wysłać posłańca - obie opcje wymagają nieco czasu).

TEST *LOJALNOŚCI*	REZULTAT
Udany o 30% lub więcej	Oddział natychmiast wykonuje rozkaz, który wydał Morglum
Udany o mniej niż 30%	Zorientowanie się w rozkazie Morgluma zabiera K3 rundy. Po ich upływie *Maruderzy* robią to, czego chce Morglum.
Nieudany o mniej niż 30%	Oddział albo nie robi nic, albo przez K3 rundy zastanawia się, co ma zrobić, po czym robi coś innego, niż żąda Wielka Szef.
Nieudany o 30% lub więcej	Oddział albo ulega *strachowi* (2K6 orków natychmiast ucieka, pozostali kręcą się bezradnie) albo wpada w *furię* (każdy żołnierz szuka kogoś, kogo można wykończyć - nawet jeśli jest to żołnierz sąsiedniej, przyjaznej jednostki), albo robi to, co MG uzna za najbardziej stosowne.

TABELA: MODYFIKATORY TESTU *DOWODZENIA*

Jednostce towarzyszy Morglum	+40%
Jednostce towarzyszy Bulg	+30%
Jednostka zaskoczyła siły wroga (albo obie siły są zaskoczone)	+10%
Jednostka wcześniej pokonała już siły wroga	+10%
Jednostka została zaatakowana z boku lub z tyłu	-10%
Jednostka przegrała wcześniej walkę z siłami wroga	-20%
Jednostka jest zdana na siebie	-30%

TABELA: ODBICIA TRYPUCIA

Tę tabelę stosuje się w momencie, gdy fanatyk Trypuć będzie próbował wprowadzić się w szał bitewny za pomocą halucynogennych grzybków. Po zażyciu grzybków należy rzucić K6 i odczytać wynik z tabeli poniżej. Grzybki działają przez K8 minut.

K6	WYNIK
1	*Ty być ZDRADZIEĆ!* - Trypuć jest święcie przekonany, że (losowo wybrany) Maruder Morgluma jest zdrajcą. Trypuć atakuje współtowarzysza z zamiarem zabicia go. Szał minie, gdy: - ofiara zostanie zabita - Trypuć zostanie ogłuszony lub obezwładniony na K10 rund
2	*Ooo! Ja być w niełaska u Kali!!!* - Trypuć wpada w chandrę. **WW** spada o -10%.
3	*Tfu! To być borowik!* - grzybek nie zadziałał. Nic się nie dzieje.
4	*Bogini chcieć TY na śniadanie!* - Trypuć jest przekonany, że śmierć tego i tylko tego wroga zadowoli jego boginię. W walce z tym przeciwnikiem jego **WW** i **K** wzrastają o +10%.
5	*Trypuć pany!!!* **WW**, **K** i **ZR** Trypucia zostają zwiększone o +10%, a liczba **ATAKÓW** o +1.
6	*Trypuć umrzeć i walczyć na łonie Kali!!!* Ponieważ Trypuć jest przekonany, że już umarł i walczy jako nieśmiertelny wojownik na pulchnym łonie swej bogini, jego **WW**, **K** oraz **ZR** zostają zwiększone o +20%, zaś liczba **ATAKÓW** o +2.

Jeśli nie mielibyźma bydź orki, nie bylibyżma zieluni.
Jeźli nie mielibyźma zabijadź, nie bylibyżma silni.
Jeśli nie mielibyźma ranidź, nie mielibyźma bruni.
Jeźli nie mielibyźma palidź, nie mielibyźma ługnia.
Jeźli nie mielibyźma zabijadź człeka i pokurczuw, nie byłoby ich tam, gdzie możemy ich znaleźdź.
- Morglum Karkołamacz, Herszt Czarnych Orków

MORGLUM KARKOŁAMACZ

Morglum nie jest wysoki, ale jest potężnie zbudowany. Na twarzy prezentuje imponujący zestaw blizn (pochodzący z czasów, gdy był najemnikiem). Nosi czarny napierśnik i szyszak. Jest uzbrojony w bardzo brzydko wyglądający wielki topór. Morglum nosi naszyjnik z wysuszonych uszu pokurczu.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Morgluma obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*, charakterystycznych dla orków:

Animozja: Morglum, podobnie jak inne orki *nienawidzi* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie spory rozwiązują za pomocą brutalnej siły. Karkołamacz, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: Morglum jest brutalnym, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikiem. Otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, jeśli nie powiedzie mu się test *strachu* lub *grozy* staje się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
89⁂	45	85*	75**	40	28	44	38

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
4	19	8	7	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
14	19	-	28	20	-

Umiejętności: *bardzo krzepki; **bardzo odporny; bijatyka*(4)*; ***celny cios*(2, wielki topór +20%)*; doświadczenie bojowe*(4)*; dowodzenie*(4)*; finta*(2)*; heraldyka; jeździectwo (dzik)*(2)*; mocna głowa*(4)*; ogłuszenie*(4)*; opieka nad zwierzętami (dzik)*(2)*; pływanie; riposta; rozbrojenie*(3)*; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); specjalna broń (egzotyczna - parująca); sztuka przetrwania*(4)*; torturowanie*(4)*; uniki*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zapasy*(4)*; zastraszanie*(4)*; znajomość języka (*ghâzhakh*, *orrakh*, *reikspiel*)

Pancerz: kolczuga z rękawami; kirys; hełm pełny

Punkty Zbroi: Głowa 4/5/3, Ramię 3/1/5, Korpus 7/6/8, Nogi 3/1/5

Broń: wielki topór (*najlepszej jakości*; magiczny, +2 do zadanych obrażeń) - zdobyty na prawie martwym krasnoludzie Chaosu

Przedmioty: naszyjnik wykonany z uszu pokonanych krasnoludów

BULG

Bardzo łatwo rozpoznać Bulga - jest duży i tłusty. Na potężnym brzuszysku ma wytatuowaną głowę orka. Jeśli ktoś zbliży się do niego, zauważy, że brak mu lewego ucha. Bulg jest prostolinijny, uzbrojony w wyszczerbiony wielki miecz i tarczę (na której widnieje taki sam motyw, jak na brzuchu orka).

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku Bulga obowiązują poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*, charakterystycznych dla orków:

Animozja: Bulg, *nienawidzi* przedstawicieli innych ras i czuje *niechęć* do zielonoskórych, za wyjątkiem Morgluma. Wszelkie spory rozwiązują za pomocą brutalnej siły. Sprowokowany musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokującą go istotę.

Nieustraszony: Bulg jest brutalnym, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikiem. Otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, jeśli nie powiedzie mu się test *strachu* lub *grozy* staje się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć **KRZEPY** Morgluma jako podstawy testu *furii*).

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
69	40	70	60	30	24	39	28

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	16	7	6	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	16	-	24	17	-

Umiejętności: bijatyka*(4)*; doświadczenie bojowe*(3)*; dowodzenie*(3)*; hazard*(4)*; mocna głowa*(4)*; ogłuszenie*(2)*; pływanie*(2)*; rozbrojenie*(2)*; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania*(2)*; torturowanie*(3)*; uniki*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka*(2)*; zapasy*(2)*; zastraszanie*(3)*; znajomość języka (*ghâzhakh*, *orrakh*)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramię 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: wielki miecz

Przedmioty: butla grogu noszona na plecach; drewniana tarcza pikinierska

BROMŹDZIEL, GOBLIŃSKI BULOCHOP

Bromździel jest małym, starym, pomarszczonym, wiecznie pijanym goblinem, odzianym w zakrwawiony skórzany fartuch. Cały czas nosi przy sobie imponujący zestaw różnych, dawno nie czyszczonych, noży, którymi operuje z wprawą ślepego koguta. Oprócz opatrywania ran kompanów, Bromździel zajmuje się odbieraniem odszkodowań i wykonywaniem egzekucji, co gwarantuje, że zostaną one wykonane w wyjątkowo bolesny i widowiskowy sposób.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
25	30	30	30	40	29	40	23

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	8	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; chirurgia; cichy chód; farmacja; leczenie chorób; leczenie ran*(2)*; pływanie; rozpoznawanie roślin*(2)*; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania*(2)*; torturowanie*(2)*; ukrywanie się; uniki; warzenie trucizn*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zielarstwo*(2)*; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: noże i sztylety

Przedmioty: 2K10 porcji różnych ziół i trucizn

GRZDYL, GOBLIŃSKI CZARNOKSIĘŻNIK

Grzdyl, jako gobliński inteligent, uznany twórca poezji bezokolicznikowej i wreszcie mag, gardzi bezsensowną przemocą. Przemocą sensowną zresztą też. Są przecież lepsze sposoby. Na przykład babka Grzdyla, która załatwiła pół rodziny zupką z trupcem żygulcem, zanim ktoś się kapnął i załatwił babkę (tym razem klasycznie - widłami). Albo… Cóż, Grzdyl nie jest w ciemię bity, a jego sakwy kryją niejedną niespodziankę.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
35	40	30	45*	45	44	50	28
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	12	3	4	4	2	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
9	12	-	18	13	-

Umiejętności: *bardzo odporny; cichy chód*(2)*; czarnoksięstwo; czytanie/pisanie; guślarstwo; hipnoza*(2)*; język tajemny (demoniczny); język tajemny (magiczny); leczenie ran; magia czarnoksięska (Chaos - diabelski śmiech); magia czarnoksięska (Chaos - wizja męki); magia powszechna (magiczny alarm); magia powszechna (mroczny alarm); magia powszechna (pancerz eteru); magia powszechna (telekineza); magia prosta (gusla); magia tajemna (poskromienie); magia tajemna (wilcze ślepia); magia tajemna (rączy jeleń); magia tajemna (przemiana w ptaka); medytacja; opieka nad zwierzętami; pływanie; posłuch u zwierząt; powożenie; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie run; sekretny język (klasyczny); splatanie magii*(2)*; sztuka przetrwania*(2)*; targowanie się*(2)*; ukrywanie się*(2)*; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; warzenie trucizn*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wiedza o demonach; wspinaczka; wykrywanie magii; zastraszanie; znajomość języka (*ghâzhakh*, *orrakh*, *reikspiel*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: kostur

Przedmioty: mnóstwo większych i mniejszych sakw

NAPHOLERON, SNOTLIŃSKI BOHATEREK

Nawet jak na snotlinga, straszny z niego konus. Brak wzrostu nadrabia wrzaskiem i ciskaniem się na wszystkie strony. Z powodzeniem. Odkąd rozkwasił ryja temu orkowi, co chciał na nim usiąść, nikt tego nie próbował. Topór Napholerona sieje prawdziwą trwogę wśród przeciwników, którzy nie mogą dojrzeć snotlinga miotającego się na drugim końcu trzonka, myślą, że mają do czynienia z nawiedzoną bronią.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich snotlingów odnoszą się poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

Nieustraszony: nikt nie powie tego głośno, ale co bystrzejsze orki podejrzewają, że w żyłach tego konusa płynie nieco orczej krwi, nie za dużo oczywiście. Napholeron jest brutalnym, kpiącym z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikiem. Otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, jeśli nie wykona udanego testu *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć jego **KRZEPY** jako podstawy testu *furii*). W przypadku *Napholerona* nie ma zastosowania zasada *W kupie raźniej.*

Zwierzęcy spryt: snotlingi posiadają zwierzęcy spryt, który chroni je przed *głupotą*.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
37**	17	25*	10	40	14	24	14
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	5	1	1	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
3	5	-	7	5	-

Umiejętności: *bardzo krzepki; bijatyka*(2)*; **celny cios*(2, *topór bojowy* +20%)*; cichy chód*(2)*; finta*(2)*; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie*(2)*; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania*(2)*; szybki refleks*(2)*; targowanie się; ukrywanie się*(2)*; uniki*(2)*; wspinaczka*(2)*; zastraszanie*(2)*; znajomość języka (*ghâzhakh*, *snotgob*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: topór bojowy

Przedmioty: duży worek na głowy pokonanych wrogów i malutki woreczek na zęby (wrogów lub własne)

SERAFIN, GOBLIŃSKI ZŁODZIEJ

Cacko jest cacko. Dla cacek warto się nawet narażać. Bez przesadyzmu, oczywista. Niech gupie orki idom bić w ryja, a mondry goblinek szast i sru z kuszy becikiem, a potem cap cacka. Dyla i tyla.

- powiedzenie

Gdyby nie pociąg do *Jasia Pląsawiczka*, Serafin dalej spokojnie kroił by frajerów w tunelach Mordowca. A tak, gdy wytrzeźwiał, rodzinne nory były już daleko, a on dożywotnio i ochotniczo (a jakże) wcielony został do Maruderów łaskawego (żeby go…) Morgluma. Zawsze jednak można się jakoś urządzić. Naturalne zdolności do kuszy, pułapek i rozbawiania głupiej gawiedzi utrwaliły jego pozycję maskotki.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
30	45*	30	30	45	29	30	28
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	10	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
7	10	-	15	11	-

Umiejętności: bijatyka; błaznowanie*(2)*; *celny strzał*(2, *lekka kusza* +20%)*; cichy chód*(2)*; doliniarstwo*(2)*; mocna głowa; otwieranie zamków*(2)*; pływanie; specjalna broń (bojowa); szacowanie*(2)*; sztuka przetrwania*(2)*; targowanie się*(2)*; ucieczka*(2)*; ukrywanie się*(2)*; uniki*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka*(2)*; wykrywanie pułapek*(2)*; znajomość języka (*ghâzhakh*); zwinne palce

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: lekka kusza i bełty, sztylet

Przedmioty: torby i sakwy

TRYPUĆ MUŚNIĘTY, GOBLIŃSKI FANATYK

O Gorkuuu!!! O Morkuuu!!! Krwi!!! Flaków!!! Wam łoo!!! Górem flaków!!! A na czubek wisienkem!!!

- powiedzenie

No cóż. Jako zajadający się halucynogennymi grzybkami fanatyczny wyznawca goblińskiej Bogini-Baby-Z-Jelitami-W-Ustach, zwanej też Kali, Trypuć jest co prawda straszliwy w walce, ale też i zdrowo niebezpieczny dla otoczenia. Przystępując do walki, Trypuć pożywia się posiadanymi Grzybkami Kali. Efekt może być najróżniejszy (patrz tabela **ODBICIA TRYPUCIA** powyżej).

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
45*	30	40	30	40	24	30	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	10	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
7	10	-	15	11	-

Umiejętności: bijatyka*(2)*; *celny cios*(2, *ciężki korbacz* +20%)*; cichy chód; finta*(2)*; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); szaleńczy atak*(4)*; sztuka przetrwania*(2)*; ukrywanie się; uniki*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie*(2)*; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: ciężki korbacza

Przedmioty: worek wypełniony Grzybkami Kali

Kolorowa (choć dominuje zieleń) zbieranina obszarpańców. Gaglug śmieje się i cały czas gada do siebie. Sogrodda łatwiej wyczuć, niż zauważyć, gdyż ma problemy z kiszkami. Nikt nie jest pewien, jak wygląda Margrogg - trudno dostrzec jakieś znaki szczególne poprzez grubą warstwę pokrywających go odchodów. Margrogg stale otoczony jest ogromną ilością much (ork traktowany jest tak, jakby posiadał mutację *chmura much*, patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ**, paragraf **STYGMATY CHAOSU**. Boggradd jest prawdziwym okazem orka: ma pokaźny nos i głos, który brzmi jak róg przeciwmgielny. Mama jest nadpobudliwy. Wszyscy ubierają się w skórzanie i okute żelazem buty.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć jego **KRZEPY** jako podstawy testu *furii*).

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
69	40	60	50	40	24	39	18

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	16	6	5	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
12	16	-	24	17	-

Umiejętności: bijatyka*(3)*; doświadczenie bojowe*(2)*; dowodzenie*(2)*; hazard*(4)*; jeździectwo (wilk)*(4*, *tylko Gaglug)*; mocna głowa*(4)*; ogłuszenie*(2)*; opieka nad zwierzętami (wilk)*(4*, *tylko Gaglug)*; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania*(2)*; torturowanie*(2)*; tresura (wilk)*(4*, *tylko Gaglug)*; uniki*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka*(2)*; zapasy*(2)*; zastraszanie*(2)*; znajomość języka (*ghâzhakh*, *orrakh*)

Pancerz: skórznia

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramię 1/1/1, Korpus 1/1/1, Nogi 1/1/1

Broń: długi łuk i strzały; wielki miecz

Przedmioty: błyskotki warte 6K6 *zk*; drewniana tarcza pikinierska; magiczne buty *Bovvy*

WILCZY JEŹDŹCY GAGLUGA, GOBLINY (12)

Typowa, podstępna, wilcza jazda goblinów.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

Wilczy jeźdźcy: gobliny należące do tej jednostki są odporne na *strach* wywoływany przez wielkie wilki.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
55*	40	40	40	50	24	40	18

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	12	4	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
9	12	-	18	13	-

Umiejętności: bijatyka*(2)*; *celny cios*(2*, *włócznia +20%)*; cichy chód*(2)*; jeździectwo (wilk)*(4)*; mocna głowa*(2)*; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami (wilk)*(4)*; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania*(2)*; tresura (wilk)*(2)*; ukrywanie się*(2)*; uniki; walka na koniu (wilku)*(2)*; widzenie w ciemności (10 metrów); woltyżerka*(2)*; wspinaczka; znajomość języka (*ghâzhakh*)

Pancerz: hełm; kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 2/3/1, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: krótki łuk i strzały; włócznia

Przedmioty: kawałki suszonego mięsa; wrzody od siodeł. Wilczy jeźdźcy dosiadają wielkich wilków (patrz **ROZDZIAŁ VI: BESTIARIUSZ** paragraf **ZWIERZĘTA & POTWORY**)

GANG SOGRODDA, ORKI (20)

Jeżcze my nie spodkali pokurcza, co byźmy go nie lubieli… Z SOSEM!!!

- powiedzenie

Bardzo złośliwe i brzydkie orki. W przeciwieństwie do ludzi odczuwają ból w inny sposób.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć **KRZEPY** Morgluma jako podstawy testu *furii*).

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
69*	25	60	40	40	24	39	18

CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
3	14	5	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
10	14	-	21	15	-

Umiejętności: bijatyka; *celny cios*(2*, *tasak +20%)*; finta; hazard*(2)*; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; targowanie się; torturowanie*(4)*; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: czepiec skórzany; koszulka kolcza; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 0/0/0

Broń: tasak

Przedmioty: tarcza pikinierska drewniana

CHOPAKI BOGGRADDA, ORKI (20)

Weterani tysiąca bitew.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć **KRZEPY** Morgluma jako podstawy testu *furii*).

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
59*	35	60	45	40	24	34	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	14	6	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
10	14	-	21	15	-

Umiejętności: bijatyka; *celny cios*(2, tasak +20%)*; hazard*(2)*; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; sekretny język (bitewny); silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie*(2)*; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zapasy; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: czepiec skórzany; koszulka kolcza; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 0/0/0

Broń: tasak

Przedmioty: tarcza pikinierska drewniana

SZCZELCY MAMY, GOBLINY (20)

Przebiegle wyglądające gobliny, wystrojone w tanią biżuterię.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku goblinów obowiązują poniższe reguły:

Animozja: gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do goblinoidów pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Fobia: goblinoidy czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch do jednego.

Nienawiść: gobliny *nienawidzą* krasnoludów.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
35	40*	35	35	35	24	35	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	10	3	3	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
6	8	-	12	8	-

Umiejętności: bijatyka; bystry wzrok; *celny strzał*(2, zwykły łuk +20%)*; cichy chód; doliniarstwo*(2)*; hazard; ogłuszenie; pływanie; specjalna broń (bojowa); szacowanie*(2)*; sztuka przetrwania; ucieczka; ukrywanie się; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; znajomość języka (*ghâzhakh*); zwinne palce

Pancerz: kaftan skórzany

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 1/1/1, Nogi 0/0/0

Broń: zwykły łuk i strzały; krótki miecz

Przedmioty: tandetna biżuteria warta K10 *zk*

LARWY MARGROGGA, ORKI (20)

Te orki nie były jeszcze w akcji, nikt więc nie jest pewien jak zachowają się w czasie walki.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: w przypadku orków obowiązują poniższe reguły:

Animozja: orki *nienawidzą* wszystkich, nawet innych zielonoskórych. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści i żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test **SW**. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakują najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Nieustraszony: orki są brutalnymi, kpiącymi z wszelkiego niebezpieczeństwa wojownikami. Stwory otrzymują dodatni modyfikator +20% do wszystkich testów *strachu* i *grozy*. Ponadto, te orki którym nie powiedzie się test *strachu* lub *grozy* stają się *podatne na furię* skierowaną przeciw istocie wywołującej lęk (jeśli istotą wywołującą *strach* jest Morglum, ork może użyć **KRZEPY** Morgluma jako podstawy testu *furii*).

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
49	25	50	40	30	24	29	18
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
2	12	5	4	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
9	12	-	18	13	-

Umiejętności: bijatyka; pływanie; silny cios; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; torturowanie; uniki; widzenie w ciemności (10 metrów); wspinaczka; zastraszanie; znajomość języka (*orrakh*)

Pancerz: czepiec skórzany; koszulka kolcza; kurta skórzana

Punkty Zbroi: Głowa 1/1/1, Ramiona 4/2/6, Korpus 4/2/6, Nogi 0/0/0

Broń: tasak; włócznia

Przedmioty: drewniana tarcza pikinierska

SNOTLINGI (30)

Małe, złośliwe stwory będące siłą pociągową oraz samobieżnym zapasem jedzenia.

CECHY PSYCHOLOGICZNE: do wszystkich snotlingów odnoszą się poniższe reguły, dotyczące specjalnych *cech psychologicznych*:

W kupie raźniej: jeżeli snotlingi nie mają przewagi liczebnej dziesięć do jednego wobec swych wrogów, stają się *podatne na strach*. Samotny snotling jest *podatny na grozę*.

Zwierzęcy spryt: snotlingi posiadają zwierzęcy spryt, który chroni je przed *głupotą*.

CECHY GŁÓWNE:							
WW	US	K	ODP	ZR	INT	SW	CHA
17	17	10	10	30	14	14	14
CECHY DRUGORZĘDNE:							
A	ŻW	S	WT	SZ	MAG	PO	PP
1	3	1	1	4	-	-	-

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI:					
GŁOWA (75%)	RAMIĘ (100%)	SKRZYDŁO (110%)	KORPUS (150%)	NOGA (110%)	OGON (75%)
2	3	-	4	3	-

Umiejętności: bijatyka; cichy chód; pływanie; specjalna broń (bojowa); sztuka przetrwania; ukrywanie się; uniki; wspinaczka; znajomość języka (*snotgob*)

Pancerz: naturalny (*brak*)

Punkty Zbroi: Głowa 0/0/0, Ramiona 0/0/0, Korpus 0/0/0, Nogi 0/0/0

Broń: brak

Przedmioty: brak

Dodatek V - Skaveny istnieją i są wśród nas!

Jeśli to czytasz, wówczas zechciej przyjąć moje podziękowania. Zaraz jednak muszę Cię ostrzec: zawarte są tu prawdy, których nie zechcesz wysłuchać, a z powodu tej wiedzy inni będą Cię prześladować. Jeśli czytasz to w dowolnej osadzie lub mieście Imperium, wówczas miej świadomość, że bez cienia wątpliwości w promieniu kilometra od Ciebie znajduje się jeden lub więcej skaveńskich wojowników, a co gorsza, właśnie w tej chwili planują oni lub dokonują ataków kradzieży i mordu, wzniecają niepokoje i działają na rzecz zniszczenia naszego wspaniałego Imperium i śmierci wszystkich jego mieszkańców. Skaveny istnieją naprawdę i są wśród nas, nieustannie dążąc do wymordowania nas wszystkich.

Jeśli znalazłeś ten dokument, znaczy to, że jesteś jednym z niewielu, którzy mają dość odwagi, by zmierzyć się z prawdą, i chcą dowiedzieć się więcej o naszym wrogu. To właśnie dla Ciebie spisałem te stronice. To efekt dwudziestu pięciu lat badań i wypraw, podczas których przemierzyłem cały Stary Świat, poszukując prawdy w najstarszych księgach i najmroczniejszych zakamarkach. Usiłowałem dowiedzieć się wszystkiego o skavenach, abyś Ty i Tobie podobni nie tkwili dalej w niewiedzy i strachu. Żywię nadzieję, że dzięki temu dokumentowi ignoranci staną się czujni, a ci, którzy już zachowali czujność, zyskają wiedzę i umiejętności, dzięki którym będą mogli skutecznie polować na te bestie. Być może, jeśli dowiemy się wystarczająco dużo o nich i zbrodniach, do jakich są zdolne, pewnego dnia pospołu wyciągniemy to plugastwo na jasne światło dnia.
Twój we wspólnym czuwaniu,

Magnus Meyer, AS2502

Legendy o skavenach:

Powszechne wyobrażenie:

Prowadząc badania, słyszałem tysiące doniesień o skavenach, w większości błędnych. Przedstawiam tu ich próbkę, sporządzą na wzór zapisków Reinholda Schenta z Wurtbadu, aby dać czytelnikowi pojęcie o popularnych opowieściach na temat podstępnych szczuroludzie. Z pewnością pokazuje to, że tam, gdzie rządzi ignorancja, śmiertelny umysł tworzy oszałamiająco wymyślne teorie, by wypełnić lukę w niewiedzy.

Onego dnia zatrzymał mnie zarządca w mym własnym pokoju w szkole i wręczył mi edykt sygnowany przez samego Ar-Ulryka. Nie kazano nam mówić, że skaveny istnieją, ale zażądano, abyśmy 'przedyskutowali kontrowersyjne teorie'. Tak jakby dziecięce opowieści i majaczenia szaleńców mogły stanowić podstawę jakiejkolwiek dyskusji naukowej! Jakby istniał jakikolwiek dowód na poparcie tych fantasmagorii o szczurach, które chodzą na podobieństwo ludzi! Jakby ich istnienie było dowiedzione naukowe tak jak Wielka Teoria Żywiołów! Lękam się o edukację dnia dzisiejszego i przyszłych lat, bowiem zdaje się, że nigdy nie wyjdziemy z tego wieku ciemnoty i strachu, w jakim żyjemy.

- mistrz-bakałarz Stefan Ellendan, profesor nauk przyrodniczych na Uniwersytecie Salzenmundzkim

Przyjaciel mojego wuja znał żeglarza, który przepłynął cały ocean na drugą stronę świata, gdzie ludzie chodzą do góry nogami, a konie zioną ogniem. Powiedział, że są tam duże jaszczurki, które chadzają na podobieństwo człowieka. Więc jeśli chcesz znać moje zdanie, tak samo jest z tymi szczuroludźmi i zwierzoludźmi. Po prostu zwierzęta pozwalają sobie na więcej, gdy ich nie pilnujemy i zaczynają zachowywać się jak my. To dlatego musimy je bić i deptać po nich, by pokazać im, kto jest panem. Takoż powinniśmy palić wszystkie bydlęta, które zaczną mówić lub staną na dwóch nogach.

- Gerhardt von Heckenberg, murarz

Och, 'skaveny zrobiły to', czy 'skaveny porwały tego' - tylko tyle mają do powiedzenia robotnicy z miasta. Naprawdę chcą tylko wykręcić się od pracy! 'Nie mogę dziś wyczyścić wychodka, pani, bo tam są skaveny. Nie mogę dziś wytłuc szczurów, pani, bo widziałem skaveny w alejce'. Cóż za kompletne bzdury! Szczerze mówiąc, myślę, że powinniśmy aresztować każdego, kto wygaduje takie głupstwa, i wychłostać na głównym rynku. To ich oduczy mielić ozorem po próżnicy.

- lady Konstancja Culvett z Altdorfu

Hans i ja trzymalim onej nocy wartę na murach, kiedy ich zobaczylim. Tuzin ich było. Wyleźli prosto z rzeki. Wienksi niźli ludzie, cali w futrach i rogach i kolcach z płononcymi zieleniom ślipiami i długim nosami i ogonami, weszli do wschodniej wieży, przez okno pana. Na młot Sigmara, przysięgam, że to prawda, jakem tam stał. No i takiejż samej nocy, dokumentnie jeden rok późnij, pani, co niby miała być jałowa, wzięła porodziła dziecko. Potem odeszłam, bo nie śmiem tam wiency pracować.

- Pieter Stapel, milicjant z garnizonu zamku Dorflingen

Czy te istoty to mit? Cóż, jeśli macie na myśli skaveny, które czają się pod każdym miastem i handlują z każdym burmistrzem, lub magiczne szczury z tych wszystkich opowieści, jakimi straszą przybyszów w Nuln, wówczas owszem, rzeczywiście to mit. Jeśli jednak chodzi wam o szczurogłowych zwierzoludzi, jakich spotykaliśmy na polach Ostermarku, bardzo się mylicie. W moim regimencie zwiemy je szczurakami. Dzięki nim ludzie wiedzą, że nie walczą ze złymi ducham. Te szczurowate to tchórze. Rozbiegają się przerażone, gdy tylko stracą kilku swoich. To przydaje odwagi ludziom, zwłaszcza jeśli wcześniej walczyli z rogatymi, albo z czworonożnymi bestiami, które za żadne skarby świata nie są skłonne uciekać.

- oficer Karl-August von Morrsheim, marszałek armii Talabecklandu

Wrogów naszej wiary jest legion, a stworów Chaosu nieprzeliczona rzesza. Nierozsądnym jest zgłębianie ich natury, bowiem jest ona jeno zwyrodnieniem w naszych oczach, a my musimy otaczać się tym co dobre i święte. Takoż nie będziemy nadawali tym stworom innych imion niźli pomiot Chaosu i nie będziemy o nich myśleli inaczej niż tak, iż trza całkowicie wyniszczyć to plugastwo oczyszczającym ogniem.

- Arcylektor Agilim, prezbiter Sigmara,
fragment Traktatu o zaleceniach dla obrońców wiary

Szczuroludzie zaszli mnie od tyłu i wsadzili mnie do celi i zabrali mnie w ciemne miejsce i nakarmili mnie zupą co była cała czarna i wstrętna i powiedziałem nie smakuje mi wasza zupa i potem mnie pobili i powiedzieli jedz to ludziki albo wytniemy ci język więc to zjadłem i potem źle wszystko widziałem i potem wypuścili mnie i nie mogłem znaleźć mojego domu ani mojej mamy i bardzo swędziała mnie skóra i krwawiłem i przewracałem się i potem przyszła straż i powiedziała niecny chłopcze powinieneś mieć dzwonek aby ostrzegać ludzi ale go nie miałem więc mnie pobili i teraz jestem w innej celi i tu też mi się nie podoba ale tu nie ma żadnych szczuroludzie i nie ma zupy i mam szmaty na całej twarzy ale czuję się bardzo chory i chciałbym dobrze widzieć i pójść poszukać mojej mamy.

- więzień numer 108, Stare Więzienie Świątynne, Middenheim

Uczonym okiem:

Pytanie nie brzmi 'czym one są'?, ale raczej 'dla kogo działają'?. Czy myślicie, że tylko zbiegiem okoliczności tak bardzo przypominają szczury, stworzenia doskonale przystosowane do infiltracji naszych miast i osad? Czy myślicie, że tylko przez przypadek nigdy nie znaleziono niezbitego dowodu na ich istnienie? Nie, te szczurowate istoty zostały stworzone celowo, a w godzinach mroku zabijają wszystkich, których wskażą im ich panowie. A kimże mogą być ich panowie, jeśli nie czarodziejami? Któż, jeśli nie oni, byłby stworzyć takie bestie? I czyż nie zyskali wielce, gdy lord Kaschen padł trupem od ospy w zeszłym miesiącu, a wraz z nim upadł projekt podatku od magii?

- Langford Beyer, podżegacz z Middenheim

Istnieją dwa wielkie mity na temat skavenów. Pierwszy z nich głosi, że skaveny nie istnieją. Drugi zakłada, że wszyscy w pełni wierzą w ten pierwszy.

To niemożliwe, by skaveny miały imperium tak wielkie i plany tak agresywne, a przy tym nie zostawiały żadnych śladów. Zostają przecież świadkowie, spostrzeżenia, opowieści, tropy, wskazówki i artefakty; rzeczy porzucone lub zapomniane. Pomimo tajemnicy i ułudy, jakie chronią szczuroludzie, nawet największy ignorant spośród chłopstwa nie może nie dostrzec pewnej prawidłowości w tych śladach, a zatem tworzy własne wyjaśnienia, by wypełnić luki. I takoż wielu uczonych i mędrców uwierzyło w skaveny, albo w to, co za nie wzięli - niechaj to będą olbrzymie szczury, szczurogłowi zwierzoludzie albo czarownicy, którzy przybrali formę szczurów, czy cokolwiek innego. Nie wierzą tylko w prawdziwą naturę skavenów ani faktyczną skalę zagrożenia, jakie stanowią one dla nas wszystkich.

Czy jest prawdopodobne, by istniał oddzielny rodzaj zwierzoludzi obdarzonych jednolitym cechami gryzoni? Oczywiście. Czy możliwe jest, by te bestie było choć w przybliżeniu tak inteligentne, liczne i wszechobecne, jak każą nam wierzyć opowieści? Oczywiście, że nie. To wierutna bzdura i jedynie wytwór typowo ludzkiej paranoi, podsycanej przez odezwy naszych fanatycznych władz w celu usprawiedliwienia decyzji o wszczęciu kolejnej kampanii wojennej. Jak w każdym przypadku, zbieramy tylko to, co sam posialiśmy.

- Manfred Keyes, profesor nauk człowieczych,
Uniwersytet Altdorfski

Skaveny istnieją naprawdę, o tak, jak najbardziej. I nie są to bezmyślne i złe bestie, których każe się nam bać Wielki Teogonista. Znacie markiza Ludovicusa, który nosił mysie uszy podczas ostatniej maskarady? To był sygnał, wiecie. Wszyscy w naszej grupie wiedzieli, co to oznacza - kolejne z jego słynnych przyjęć po balu. I jeden z jego 'małych przyjaciół' pojawił się, w przebraniu, by dostarczyć cudowny specyfik do poprawienia zabawy. To najlepszy towar w mieście, wierzcie mi. Potem tańczyliśmy aż do świtu.

- sir Percival Schwarzluiker, ś.p. mistrz gildii jubilerów

Nawet ci, którzy uwierzyli zarówno w istnienie tych bestii, jak i zagrożenie z ich strony, niewiele mogą zdziałać, boją się bowiem o tym mówić. Łowcy czarownic są zawsze czujni, sigmaryci skorzy do krytyki, a inni uczeni skłonni są tylko wykpić swoich śmiałych kolegów. A zatem muszą oni ukrywać swoje przekonania za zasłoną możliwości i hipotez. Tylko tak podana wiedza nie zostanie natychmiast odrzucona w świątobliwym oburzeniu.

Z tego, co przeczytaliśmy, wynika, że dowody są fragmentaryczne i anegdotyczne. Wielce chcielibyśmy poznać prawdę w tej materii, ale jakże mamy oddzielić prawdę od mitu? Każde dziecko zna opowieść o Imperatorze Mandredzie i szczurzych władcach, a każda gospodyni słyszała powtarzane na ulicy plotki o szczuroludziach, którzy czyhają we wszystkich cieniach. A zatem wszystkie fragmenty wiedzy postrzegane są przez pryzmat tego mitu, a wszystkie opowieści podsycane są na równi przez wyobraźnię, jak przez faktyczną obserwację. Nie znajdziemy odpowiedzi na pytanie, czym mogą być te skaveny, dopóki nie ujrzymy ich na własne oczy.

- księżna Helga Ulrichsen,
trzecia w kolejności do tronu Talabheim

Widzę, teraz się myliłem. Jakże mogłaby wielka i miłosierna Shallya pozwolić, by istniały takie bestie? Jakże Sigmar mógłby stać bezczynnie wobec ich obecności albo czy nasz wspaniały Imperator nie zdołałby przegnać ich z powrotem na Pustkowia Chaosu? Nie, byłem głupcem, który zaufał innym głupcom. Niniejszym odwołuję wszystko, co podałem w swojej rozprawie i potępiam to, uznając za najwyższą herezję. Niechaj mistrzowie tej zacnej uczelni przebaczą mi i niech Sigmar zmiłuje się nad moją duszą.

- Dietrich, żak Uniwersytetu Altdorfskiego

Na ironię zakrawa fakt, że uczeni najbardziej świadomi obecności naszego wroga rzadko poświęcają się eksterminacji szczuroludzi. Zamiast tego handlują i układają się z nimi, zawiązują porozumienie i umowy, bowiem zbyt często słyszeli o korzyściach, jak zapewnia tak zwany spaczeniowy pakt. Talent skavenów w zakresie utrzymania tajemnicy czyni z nich doskonałych szpiegów, a przez swoje uwielbienie dla Spaczenia dają się łatwo kupić przez dowolnego czarodzieja lub alchemika, który dysponują pewną ilością tej substancji na wymianę. Jedynym pozytywnym elementem tej zdradzieckiej praktyki jest fakt, że szczuroludzie zawsze w końcu obracają się przeciwko swojemu dotychczasowemu pracodawcy, wykorzystując go do własnych celów, a ostatecznie zabijając. Tak zatem owi godni pogardy ludzie giną ukarani za swe grzechy, nie osiągnąwszy niczego poza własnym potępieniem. Ale któż wie, jak bardzo wspierają naszego wroga, dokonując nawet najmniejszej zdrady?

Musicie zrozumieć, jak bardzo one są głupie. Za dziesięć złotych koron wydobędą najtajniejsze dokumenty albo dokonają najtrudniejszego skrytobójstwa. I cóż takiego robią z tym złotem? Zawieszają je sobie na szyi, bowiem lubią jego blask. Są na tyle sprytne, by przedostać się do najściślej strzeżonych komnat, ale nie mają żadnej kultury, żadnej wiedzy, żadnego pojęcia o wartości rzeczy. W istocie ledwie przewyższają zwierzęta, a gdyby nie zabijały się wzajemnie pomiędzy naszymi comiesięcznym spotkaniam, zapewne potopiłyby się, wbiegając do niewłaściwej odnogi kanałów ściekowych. Tresujemy nasze psy i jastrzębie, by słuchały rozkazów, gdy dajemy im ochłap mięsa, lecz nie musimy się lękać, że pewnego dnia przejmą władzę nad Imperium. Szybciej zobaczymy krogulca na Tronie Imperium, niż ci głupi szczuroludzie nauczą się choćby podstaw strategii! Gdzie zatem niebezpieczeństwo zadawania się z nimi, któż bowiem wie, jak wielu dobrych ludzi i wielkich miast dosięgła zagłada z powodu braku dostępu do tajnych informacji, które dostarczyć mogą tylko skaveny?

- sir Jurgen Kuiver, mistrz archiwista,
przed Komisją Archiwów Imperialnych w Altdorfie

Obserwują mnie teraz, wiem to. Są w ścianach, pod kamieniami, w kanałach, wszędzie. Nie wiem, w którym momencie przestałem być panem i stałem się niewolnikiem, ale trzymają mnie mocno w okowach. Teraz codziennie potrzebuję proszku, inaczej moje oczy łzawią, a dłonie się trzęsą. A one każą mi robić dla nich różne rzeczy, które kiedyś ja kazałem im robić dla mnie - kraść, okłamywać, zdradzać mego władcę. Po trzykroć potępiłem swą duszę, i zdradziłem moich przyjaciół, moje miasto i ojczyznę, wydając je naszym największym wrogom. Jednak niechaj wolno mi będzie to powiedzieć, dopóki nadal zachowuję jasność umysłu i niewzruszone przekonanie. Moje potępienie nie poszło na marne, a wieczne udręki od demonów to godna cena w zamian za wiedzę, którą dostałem, i moc, nad jaką zapanowałem dzięki Czarciemu Pyłowi, który mi przynoszą, oraz zamówionym księgom, jakie dla mnie zdobyły. A jeśli nawet mam umrzeć jako kwiląc niewolnik szczuroludzie, moje chwalebne dzieło będzie żyć dalej, a wraz z nim przeżyje moja własna legenda.

- doktor Anton Wiessang, mistrz nekromanta,
ostatni wpis do dziennika

Z innych krain:

Nazywamy je La Souriscarle, te chore szczury, które sprowadzają na nas Mal Rouge - Czerwoną Śmierć. Tak wielu ludzi przez nie straciliśmy, dusze tak licznych zacnych rycerzy, a także piękno naszej wspaniałej krainy. I doskonale wiemy, że to wy ściągnęliście to na nas: wy, szumowiny z Imperium, i wy, Tileańczycy, z waszymi brudnymi miastami lichwiarzy, złodziei i dziwek!

- Jaque Bicheau, bretonnski skryba nadworny

Polowanie na szkodniki to zajęcie dla chłopów, a nie dla rycerzy Pani z Jeziora.

- sir Philippe de Blois, Rycerz Graala

Zabójcze szpony skavenów boleśnie odznaczyły swój ślad na wszystkich ziemiach Imperium, a w nie mniejszym stopniu także po drugiej stronie gór, u naszych bretonnskich sąsiadów. Siedem stuleci po Wielkiej Zarazie z AS1111 Bretonnczycy przeżyli wywołaną przez skaveny plagę ospy, która zabiła ponad połowę populacji krainy. A jednak tkwią o ni w jeszcze większej ignorancji na temat swoich wrogów niż lud Imperium, bowiem nie mają uczonych i wiedzy dorównującej naszej, a ich rycerze to marna namiastka naszych łowców czarownic i zbrojnych milicjantów. Ale jak my pogardzamy ignorancją Bretonnczyków, tak tileańscy książęta kpią z naszej. Bowiem Tileańczycy całkiem przegnali opary niewiedzy i mierzą się z tymi wrogami w jasnym świetle dnia.

Czasami nazywamy was rodonofobami, co znaczy 'ludzie myszów się bojących'. Ludzie z Imperium są jak kobiety, nie? Na stołek skaczą, wołają pomocy, pomocy, biegnie mi po sukni, a to myszka mała i cicha. Nie, nie, skaveny to nie myszy i są bardzo groźne, ale wy odwracacie wzrok, na krzesło wskakujecie i oczy zamykacie, wołając: nie ma cię tutaj, bo cię nie widzę. Kysz, kysz, mała myszko, żebym nie widział, jak duża jesteś i gdzie się kryjesz! Nie widzę żadnych myszy! Nic nie widzę! I tak myszy żyją sobie radośnie w ścianach i wyjadają cały ser.

- Cristo Carrazanno, tileański rajfur

Tileańczycy mają potworne nieszczęście zamieszkiwać ziemie położone najbliżej wielkiego matecznika skavenów w Skavenblight, który mieści się na Bagnach Żywych Trupów. Chociaż oszczędziły ich najgorsze plagi, ponieśli też najdotkliwsze straty z powodu knowań naszego wspólnego wroga. Skaveny maszerowały na nich tak wiele razy, że Tileańczycy już dawno musieli porzucić luksus udawania, że szczuroludzie nie istnieją, i poświęcili się z zaciętością strzeżenia swych miast i wyniszczaniu skavenów. Szczurołapy z Miragliano, jeden z najsłynniejszych tileńskich regimentów najemnych, zostali zatrudnieni przez księcia tego miasta wyłącznie w celu walki ze skavenami.

Widzisz te nacięcia na moim bandolecie? Znaczy to, żem zabił dwudziestu szczuroludzi. Anton, ten ma psy i one wywąchują je, a potem ja nadziewam je na włócznię. My ją nazywamy solleticare - to znaczy 'łaskotacz', widzisz? To przez te wszystkie kolce na jej boku, widzisz? Zręcznie i szybko zabija skaveny, a potem nabijamy ich małe, głupie czaszki na bramę miasta, jako ostrzeżenie. Jednakowoż one zawsze powracają, bywa nawet, że tejże samej nocy. Nigdy się nie poddadzą. Tak jak my...

- Nicolas de Lampedusa, tileański najemnik
z regimentu Szczurołapów

Na podstawie tego, co udało mi się dowiedzieć, wnoszę, że Estalijczycy nie mieli zbyt wiele do czynienia ze szczuroludźmi. To samo jak sądzę dotyczy naszych elfich sąsiadów, gdziekolwiek się ukrywają. Spotkałem tylko kilka elfów, które wypuściły się ze swych leśnych osad. Twierdzą, że skaveny nie przedostały się do ich ukrytych miast i nie mogłyby tego dokonać. Być może sprawiają to korzenie magicznych drzew, na których elfy budują swe domostwa i które sięgają głęboko w ziemię, blokując stale rozszerzające się imperium pod powierzchnią. Gdyby tylko elfy podzieliły się swoją wiedzą w tej materii, moglibyśmy znaleźć wspaniałą broń przeciwko szczuroludziom, ale elfy jak zawsze trzymają język za zębami.

Oczywiście, że z nimi walczymy i zabijamy je bez miłosierdzia. To stwory Chaosu, czyż nie? Ale nie lękamy się ich, bowiem nigdy nie wchodzą do naszych lasów. Takimi stworzeniami z podziemi lepiej niech zajmują się inne podziemne istoty. To sprawa dla krasnoludów, które bez wątpienia mają wiele wspólnego z tym wrogiem.

- lord Adana, mistrz miecza z Hoeth

Wśród Norsmenów i Kislevitów krążą liczne legendy o szczuroludziach. Wielu jest takich, którzy zdają sobie sprawę z zagrożenia ze strony skavenów i czynnie z nim walczą. Spotkałem także niziołki, które znają to niebezpieczeństwo i nie unikają go, pomimo swej niewielkiej postury. Jednakże nie ma pewniejszego niż krasnoludy wsparcia w naszych wysiłkach przeciwko skavenom. Walczyły z nimi od tysięcy lat, jeszcze przed nadejściem Sigmara, a w ich Księdze Żalu szczuroludzie zajmują miejsce zaraz za zielonoskórymi. Możemy szukać u krasnoludów pomocy w naszych zmaganiach, ale co ważniejsze, są dla nas wzorem do naśladowania. Niech ich odwaga i upór w niszczeniu tego bezeceństwa staną się inspiracją dla nas wszystkich.

Znaki & ślady: na tropach skavenów:

Mądre powiedzenie głosi, że jeśli chcesz skutecznie walczyć z wrogiem, musisz go dobrze poznać. Ale w tym świecie ignorancji i przesądów często trudno w ogóle poznać, że na swej drodze spotkałeś skaveny, szczególnie że tak bardzo polegają one na skrytości i podstępie. Najcichszy odgłos może cię przestraszyć, a z drugiej strony łatwo można przeoczyć ich działania. Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej o swoim przeciwniku, musisz nauczyć się rozpoznawać ślady, jakie za sobą zostawia.

Na szczęście skaveny przeprowadzają swoje ataki według przewidywalnego schematu - jedynie ich motywy są niejasne i niezrozumiałe. Napadnięta przez skaveny wioska często zostaje pozostawiona bez żywej duszy, bez żadnych ocalałych ani śladów przemocy, które mogłyby wyjaśnić zniknięcie mieszkańców. Podobnie, gdy atakują armię lub oddział zbrojnych, szczuroludzie zwykle dokładnie ogałacają po wszystkim pole bitwy, zostawiając tylko zbroje i tarcze. Żarłoczność skavenów jest tak wielka, że czasem pożerają obalonego wroga w samym sercu bitwy.

Gdy jednak zostawią za sobą jakieś trupy, zwykle w samotnych osadach, wtedy przyglądając się śladom rzezi, można dostrzec zależność skavenów od broni i technologii opartej na Spaczeniu. Poczerniałe, pokryte bąblami ciała nieszczęśników trafionych koszmarnym ogniem z pistoletu spaczeniowego; okolica spustoszona ostrzałem ze spaczeniowego działa. Jeśli ktokolwiek to przeżyje, niemal z pewnością zostanie dotknięty mutacją, podobnie jak wielu innych nieszczęśników, którzy mieszkają w pobliżu. W takich przypadkach cały obszar trzeba spalić do gołej ziemi, a mutantów wybić tak szybko, jak to tylko możliwe. Oto mroczny cień, jaki rzucają skaveny.

Oznaki ataku skavenów:

Rozpoznanie śladów skavenów w mieście jest znacznie trudniejsze, gdyż wszelkie przestępstwa i akty przemocy zwykle dokonywane są w stylu podobnym do ich działań, czyli w ogóle bez pozostawiania śladów. Mimo to przygotowałem listę oznak, których należy wypatrywać w przypadku spodziewanej działalności skavenów.

- **Trudny dostęp**. Skaveny doskonale się wspinają i potrafią prześlizgnąć się przez najmniejsze wejście. Jeśli wydaje się, że żaden człowiek ani nawet Niziołek nie zdołałby dostać się na miejsce przestępstwa, wówczas bardzo prawdopodobne jest, że napastnikiem był skaven.
- **Ślady**. Czy w pobliżu znajdują się jakiekolwiek ślady w kurzu lub na ziemi? Skaveńskie tropy przypominają ślady zostawiane przez dużego psa gończego, tyle że węższe i z dłuższymi pazurami. Szukaj także śladów szponów na drewnianych podłogach i drzwiach.
- **Zapach**. Jeśli atak nastąpił niedawno albo miejsce zdarzenia nie było wietrzone, w powietrzu lub na ubraniach może utrzymywać się silny zapach piżma. Wyobraź sobie smród uryny zdychającego kota zmieszany z odorem gnijących ran - oto woń skavenów.
- **Włosy**. Sierść skavenów jest dość krótka, gęsta i kręcona, zwykle brązowa, ciemnoszara lub czarna. Skaven ocierający się o ściany lub drzwi może zostawić nieco włosia. Może ono dostać się także do ran ofiary, o ile na miejscu zbrodni pozostały jej zwłoki.
- **Upioryt** lub **mutacje**. Ponieważ skaveny stale używają Spaczenia, po ich wizycie mogą pozostać drobne ilości tego przerażającego minerału. Dlatego zawsze zachowuj ostrożność, badając miejsca zdarzenia! Jeśli skaveny zostały wykryte niedawno, na skórze lub ubraniu ofiary może znajdować się drobny szary, zielony lub czarny proszek. W innym przypadku szukaj oznak niedawnej mutacji - zniekształconego oka lub ucha czy dodatkowego palca.
- **Metal, szkło** lub **proch**. Na miejscu można znaleźć wąskie, drobne kawałki metalu lub odłamki szkła jakby z rozbitych soczewek. Nie dotykaj ich, jeśli je zauważysz! To pozostałości po broni skavenów i zapewne są skażone ich zabójczymi truciznami. Zbierz je za pomocą szufli lub kawałka drewna i pogrzeb w poświęconej ziemi Morra lub w kaplicy Ulryka albo Sigmara. Znaleźć można także fragmenty materiałów wybuchowych, takie jak lonty lub drobiny prochu strzelniczego.
- **Zielona** lub **żółta maź**. Można ją dostrzec na wspomnianych powyżej kawałkach metalu lub szkła, albo wprost na podłodze lub innych powierzchniach. Tego także nie wolno dotykać! Maź będzie wydawała się lepka jak oliwa do lampy i może podobnie pachnieć. Jeśli jednak wyciekła bezpośrednio z pojemników na truciznę, może nie mieć żadnego zapachu. Cokolwiek skażonego taką substancją należy natychmiast zakopać i poświęcić.
- **Trucizna**. Zatrute strzałki lub gwiazdki do rzucania zostawiają na ciele drobne rany, z których wypływa niewiele krwi. Szukaj odbarwień lub opuchlizny wokół takich ran. Przebarwienia w oczach, na języku lub palcach również mogą wskazywać na truciznę. Weź także pod uwagę ułożenie ciała; zatruta ofiara mogła nie być w stanie sięgnąć po broń, a nawet unieść ją w obronie.
- **Infekcja** lub **choroba**. Czy ciało wydaje się w jakiś sposób dotknięte chorobą? Czy rany cuchną zakażeniem? Czy obszary wokół ran są spuchnięte lub zaczerwienione, a może ociekają ropą? Przebarwienia w oczach lub na języku to także znaczące oznaki choroby.
- **Paskudne rany**. Czy rany są czyste jak po cięciu mieczem, czy mają poszarpane brzegi, jakby ciało rozerwał jastrząb lub wilk? Czy jakaś część ciała wygląda na pokąsaną albo pogryzioną? Czy nie brakuje jakiejś części ciała albo dużego kawałka zwłok? Wszystko to oznaki tego, że skaveny żerowały na biednej ofierze.

Możemy wnioskować, że napastnik wspiął się po zewnętrznej ścianie, gdy następowała zmiana warty, potem bezgłośnie opuścił się przez wyciąg do podawania potraw z kuchni, a następnie rozerwał ofiarę na strzępy za pomocą bardzo ostrej broni. Możemy zatem stworzyć sobie obraz istoty obdarzonej niezwykłą siłą i nieprawdopodobną zręcznością, a także nadnaturalnymi umiejętnościami wspinaczki oraz okrucieństwem tak nieludzkim, że przekracza to nasze wyobrażenie. Utrzymuję ponownie, panie, że dowody wyraźnie wskazują na to, że napastnik nie był ani człowiekiem, ani zwierzęciem, lecz jakąś wynaturzoną hybrydą. Co więcej, atak został tak dobrze zaplanowany, że jestem przekonany, iż zabójca posiadał inteligencję znacznie przekraczającą rozum jakiegokolwiek zwierzoczłeka.

- Volpone Giessen, strażnik miejski z Altdorfu
(raport dla przełożonych)

Oczywiście niewielka to pociecha wykryć obecność skavenów po tym, jak popełnią swoje ohydne morderstwo. Wiele osób pytało mnie, jak można odkryć skaveny, zanim zaatakują. Oto kilka oznak, których należy wypatrywać:

- Tajemnicze lub nagłe przypadki zaginięć mieszkańców, przedstawicieli władz lub robotników miejskich.
- Zapchane kanały ściekowe, a inne urządzenia użyteczności publicznej przestają funkcjonować lub szwankują.
- Kanalarze lub strażnicy narzekają albo porzucają pracę.
- Paradoksalnie, następuje zmniejszenie liczby szczurów - skaveny często zjadają szczury żyjące w kanałach, więc ich zmniejszona populacja może wskazywać na obecność skavenów pod ulicami.
- Wejścia do kanałów i studzienek odpływowych, włazy lub kratownice na rzekach wyłamane albo naruszone.
- Wzrost liczby mutacji, porodów dzieci nogami naprzód i inne złe omeny.
- Pełnia czczonego przez skaveny Morrslieba. Jeśli któreś z powyższych zdarzeń ma miejsce przy pełni księżyca Chaosu, jest to dodatkowy znak.

Każda z tych sytuacji sama z siebie przeważnie nie będzie dowodziła obecności skavenów pod ulicami lub w bocznych zaułkach, ale jeśli zauważysz kilka z nich, musisz natychmiast podjąć działanie. Nigdy, zaklinam cię, nigdy nie próbuj szukać ani ścigać skavenów, szczególnie w pojedynkę! Skaveny są tchórzliwe i wolą korzystać z przewagi liczebnej, a zatem samotny człowiek jest zawsze w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Skaveny zwykły polować w grupach liczących cztery lub pięć osobników, więc jeśli musisz zna bać ich legowisko, zabierz ze sobą przynajmniej tuzin silnych mężczyzn, najlepiej żołnierzy.

Nie powiadamiaj straży ani żadnych władz o swoich podejrzeniach bądź odkryciach. Jeśli przedstawiciele władz miejskich nie są tacy jak mój kolega Volpone, zignorują twoje informacje, a w najlepszym przypadku przekażą doniesienie przełożonym. Ze względu na podstępną naturę skavenów jest bardzo prawdopodobne, że ktoś z władz jest w zmowie ze szczuroludźmi, a zatem ta osoba oraz skaveny dowiedzą się o twoich przypuszczeniach. Możesz więc spodziewać się, że wyprawią się po twoją głowę jeszcze tej samej nocy.

Gdy jesteś przekonany, że lada chwila nastąpi atak, najlepszą decyzją jest wynajęcie grupy awanturników, aby zajęli się tym problemem. Jeśli skontaktujesz się z poszukiwaczami przygód, upewnij się, że są doświadczeni i już wcześniej mieli do czynienia ze skavenami. Nigdy nie powinieneś płacić awanturnikom z góry. Wynegocjuj sumę, która zostanie wypłacona za każdą przyniesioną czaszkę skaveny albo ustaloną

kwotę dla całej grupy. Nigdy nie oferuj im zapłaty od łebka, bowiem wkrótce pojawi się nowa grupa, liczniejsza niż początkowa - pomocnicy i towarzysze, których tamci po prostu zapomnieli zabrać ze sobą na negocjacje!

Pomimo przejawianego przez nich braku skrupułów (oraz niekiedy zwichrowanej psychiki), poszukiwacze przygód to najprostsze rozwiązanie w przypadku wykrycia obecności skavenów. Jeśli im się powiedzie, nie przyciągną uwagi władz i przeniosą się do następnego miasta, zanim podejrzenia spadną na ciebie i staniesz się obiektem zemsty szczuroludzie. A jeśli zginą z ich łap, nikt nie będzie po nich płakał, bowiem sami sobie wybrali taki los.

Jeśli nie jesteś w stanie szybko znaleźć najemników, poniżej podaję kilka kroków, jakie należy podjąć, by ochronić się przed skavenami.

- Zabarykaduj wszelka wejścia do kanałów ściekowych, studzienek odpływowych i rzek. Nawet jeśli skaveny nie są zainteresowane bezpośrednio tobą, możesz pozbawić ich przejścia lub drogi szybkiej ucieczki. Dyskretnie powiadom sąsiadów o zagrożeniu i nakłoń ich, aby także zabezpieczyli swoje domy.
- Wezwij prezbitera Sigmara, by pobłogosławił i poświęcił twój dom. Wytnij symbol komety lub młota na drzwiach i framugach okiennych oraz skrop próg wodą święconą. To może powstrzymać skaveny przed wejściem, chociaż ta metoda nie jest niezawodna, gdyż skaveny są niezwykle odporne na święte moce.
- Stosuj się do nakazu przebywania w domu w godzinach nocnych. Zachęć sąsiadów, by oni także tak czynili. W ten sposób dowolna osoba zauważona na ulicy po zmroku będzie uznana za podejrzaną i może zostać zatrzymana.
- Zamontuj dzwonki alarmowe. Rozwieś sznurek w poprzek pobliskiego kanału ściekowego lub strumyka i zawieś na nim małe dzwonki. W trzech lub czterech miejscach w równych odstępach przywiąż do pierwszej liny luźne kawałki sznurka. Powinny być dość długie, by zanurzały się w wodzie. Przymocuj na końcach zwieszających się sznurków duże haczyki do łowienia ryb i pokryj sznury smołą, by je zamaskować. W ciemnościach lub pod wodą skaveny może nie dostrzegą dzwonków, a haki mogą zaplątać się w ich sierść lub zaczepić o pancerz i pociągnąć za dzwonki, wywołując alarm. W ten sposób zyskasz trochę czasu, by się uzbroić lub uciec.
- I wreszcie: zawsze trzymaj w domu napiętą kuszę. Możesz nie mieć czasu na jej załadowanie, gdy zaatakują skaveny. Przydatne jest także przygotowanie podręcznego zapasu trucizny, gdyż szybka śmierć to lepsze wyjście niż dać się porwać w łańcuchach do pracy w kopalni Upiorytu.

Poradnik łowcy skavenów:

Oto kilka rzeczy niezbędnych dla każdego skavenobójcy:

- **Halabarda** lub **włócznia**. Skaveny są szybkie i próbują dopaść przeciwnika wielką liczbą. Długość i szybkość takiej broni utrzyma je z daleka.
- **Pistolet strzałkowy**. Brakuje mu zasięgu i siły zwykłej kuszy, ale nie będziesz strzelać z bardzo daleka, a skaveny rzadko noszą pancerze. Co najważniejsze możesz ją trzymać w drugiej dłoni, więc zawsze przyda się w wypadku, gdyby skaveny przemknął pod ostrzem miecza.
- **Pistolet prochowy**. Jeśli możesz sobie pozwolić na taką broń, ma ona podobne zalety jak pistolet strzałkowy - jest szybka i zabójcza, skutecznie odpiera napastników, którzy zanadto się zbliżą. Zarówno broń prochowa, jak i pistolet strzałkowy są przydatne także do eliminowania uciekających skavenów, zanim zdołają wezwać więcej swoich kamratów.
- **Zbroja płytowa** lub **pancerz kolczy**. Skaveńskie zęby przedzierają się przez skórę jak przez papier. Metalowe pancerze są drogie, ale czy życie ma cenę?
- **Płaszcz** lub **opończa**. Większość łowów będzie wymagała skradania się przez kanały ściekowe lub wilgotne tunele. Mądrze zatem mieć coś do ochrony odzienia. Niezbędne są także dobre buty.
- **Chusta**. Zamoczona w winie, oliwie czosnkowej lub ziołach leczniczych i założona na nos oraz usta umożliwi swobodne oddychanie pomimo odoru ścieków i jeszcze gorszego smrodu skavenów. Krasnoludzcy wojownicy podziemni wolą moczyć chusty własną uryną, zapewniając o niezwykłej skuteczności tego rozwiązania.
- **Lampa sztormowa**. Ważne jest, by wykorzystać przeciwko skavenom element zaskoczenia, więc przydatne jest źródło światła, które można zasłonić.
- **Glina**. Skaveny polują za pomocą węchu i potrafią wyczuć człowieka ze znacznych odległości. Aby temu zaradzić, pokryj swój pancerz i skórę grubą warstwą świeżej gliny. Krasnoludzcy wojownicy podziemny preferują ostrzejszy kamuflaż, taki jak świńska krew, a nawet odchody skavenów.
- **Łom**. Kanały ściekowe często są zablokowane przez kratownice lub zamknięte bramy. W takich sytuacjach przydatny jest łom.
- **Symbol Sigmara**. Jak już wspomniano, skaveny nie czują wielkiego lęku przed symbolami Sigmara, ale nigdy nie powinniśmy mierzyć się z wrogiem, nie mając naszego Pana Sigmara blisko dłoni i serca.

Kształt & zachowanie:

Poniższe notatki zawierają wszystko, co w ciągu dziesięciu lat moich badań odkryłem na temat natury, kształtu i zachowania skavenów. Jeśli pragniesz zwalczać szczuroludzie, powinieneś czytać to uważnie i często, choć wiedza ta może wydać Ci się obrzydliwa, niewiarygodna, nawet heretycka. Dzięki zgromadzonym tu informacjom będziesz lepiej przygotowany do walki z naszym wrogiem. To może ocalić ci życie.

Część z podanych niżej informacji wypływa z osobistych doświadczeń i obserwacji, a reszta z dyskusji ze świadkami albo z zapisków, jakie zgromadziłem. Przykładem takiego znaleziska jest pierwszy materiał - długi list opisujący dokładne, fizyczne badanie zwłok skavenów. Niestety, adresat listu nie żyje od dawna, a ja nie zdołałem znaleźć śladu nadawcy tego zdumiewającego znaleziska.

Nader niepokojące znalezisko:

Do rąk własnych herr doktora Hieronima Blitzena, profesora biestiologii, Uniwersytet Altdorfski.

Doktorze Blitzen,

Ponownie dziękuję, że poświęcił Pan czas, by przeczytać pismo takiego prostaka jak ja, przez co rozumiem zarówno fakt, iż rezyduję w wiejskim otoczeniu Kutenholz, jak też moją, w porównaniu do Pańskiej, ubogą i skromną wiedzę. Upraszam wybaczenia, iż zakłócam Pańskie badania, ale muszę zwrócić uwagę na niezwykle niepokojące znalezisko. To może być w istocie najważniejsze odkrycie tego stulecia, zarówno w naszej wspólnej dziedzinie bestio logii, jak też w kwestii bezpieczeństwa Imperium! Odkryłem bowiem pierwszy niezaprzeczalny dowód na istnienie czegoś, co dotychczas wszyscy uczeni ludzie zwali mitem. Odkryłem zwłoki skavenów.

Sam raczył Pan napisać, że nawet najdziwniejsze opowieści o potworach kryją przebłysk prawdy, lecz w przypadku skavenów ten przebłysk jaśnieje jak ognisko, a jego światło może oświecić cały naród do tej pory pogrążony w ciemności.

Ale zacznę od początku.

Tak jak Pan nas instruował, nakazałem wszystkim w osadzie, by natychmiast powiadomili mnie, gdyby znaleźli jakieś nienaturalne lub dziwne stworzenie. Ów najnowszy raport przynieśli robotnicy, którzy pomagali w rozbudowie piwnic pod ratuszem. Wszyscy to zacni, uczciwi wyznawcy Sigmara, żadni pijacy ani awanturnicy, nie zajmują się błahostkami ani fałszerstwem. Mogę przysiąc, że ich zeznania są rzetelne.

Razu pewnego przebili się do podziemnej jaskini, którą wypełniało cuchnące siarką, dławiące powietrze. Gdy pomieszczenie przewietrzyło się należycie, robotnicy przekonali się, że spoczywają w nim ciała ofiar tych zabójczych oparów. W jaskini znajdowały się bowiem zwłoki pięciu stworzeń, które przekopały się do niej z drugiej strony. Można z całą pewnością stwierdzić, że wyglądały jak skaveny: wielkie, człekokształtne szczury. Wszedłem tam i osobiście zbadałem ciała, po czym natychmiast nakazałem przenieść je do mojej pracowni. Wykonałem szkice każdego ze stworów (które pozwoliłem sobie dołączyć do niniejszego listu), a potem zacząłem badać wnętrza ich ciał, postępując dokładnie według procesu tak dobrze opisanego w księdze 'Anatomia Principia' pióra naszego kolegi, Josefa Lienera. Poniżej zamieszczam w całości moje notatki poczynione podczas tych oględzin, a także kolejne szkice wykonane przy pracy.

Wygląd zewnętrzny:

Jeśli mam dać wiarę własnym oczom, te stworzenia pasują do wszelkich dziecięcych opowieści i wieśniaczych bajań o rasie, którą zwiemy skavenami. Stwory te są olbrzymimi szczurami. wszystkie, poza jednym, przekraczają półtora metra wysokości, a ich ciała są zdeformowane i umożliwiają chodzenie w pozycji niemal wyprostowanej, w której dorównują wzrostem człowiekowi. Wszystkie okazy wydają się zgarbione, choć nie potrafię powiedzieć, czy to cecha dziedziczna, czy też wynika z ich podziemnego trybu życia. We wszystkich pozostałych aspektach przypominają zwykłe szczury: są pokryte sierścią od stóp do głów, za wyjątkiem bezwłosego nosa, uszu i cienkiego, cielistego ogona. Ogon jest tak długi jak ciało i umożliwia zachowanie równowagi podczas chodzenia. Każda z czterech kończyn kończy się łapą z paskudnymi pazurami. Uszy są duże, a pod nosem wyrastają długie wąsy czuciowe. pod każdym względem stwory zadziwiająco przypominają szczury, od których niewątpliwie się wywodzą.

Przynajmniej jest to prawdą w odniesieniu do trzech z pięciu znalezionych okazów. Jeśli chodzi o pozostałe, jeden bardzo przypomina szczura, ale ma zauważalną osobliwość w formie dwóch niezwykle dużych, przypominających poroże kozła lub barana,



zakrzywionych rogów, które wystają ze szczytu jego czaszki. ostatnia bestia nie przypomina zwykłego szczura i wygląda raczej jak stwór rodem z koszmaru sennego. Słyszałem opowieści o legendarnych szczurograch, przerażających olbrzymach rasy skavenów, a widząc ogromne rozmiary tej bestii mogę tylko przypuszczać, że to właśnie udało mi się znaleźć.

Nawet pozostałe cztery okazy, chociaż podobne do siebie, wykazują znaczne zróżnicowanie pod innymi względami. Najmniejszy z czterech (stwór I na moich szkicach) miał zaledwie 120 cm wzrostu i był wyraźnie słabszy fizycznie od pozostałych okazów. ma także brązowe futro, podczas gdy duże i muskularne skaveny (stwory II i III) mają czarną sierść, a rogaty (stwór IV) futro jasnoszare. Wnioskując po ogólnym stanie zdrowia wszystkich czterech stworów, przypuszczam, że kolor włosia to podstawa socjalnej hierarchii w legowiskach skavenów: te o białym futrze są na szczycie, potem czarne i wreszcie brązowe. najmniejszego stwora znaczą także liczne blizny, przypuszczalnie od bicza, a także inne ślady przemocy. Dedukuję zatem, iż był to więzień lub przedstawiciel kasty niewolników. Pomimo brutalnego traktowania oraz zaognionych uszkodzeń skóry wydawał się w dobrym zdrowiu, co dowodzi, że te stworzenia mają nader wytrzymałą budowę.

Czarne futro być może wyróżnia kastę wojowników, ponieważ stwory II i III są nie tylko większe i bardziej muskularne (każdy osiąga wzrost ponad 180 cm!), ale mają także dłuższe pazury i kły, silniejsze ramiona i potężniejsze szczęki. Co więcej, znaleziono je ubrane w ciężkie pancerze i uzbrojone w największą broń, a ich ogony są najeżone żelaznymi kolcami, zapewne służącym do atakowania wrogów. Możemy przypuszczać, że to była jakiegoś rodzaju grupa zwiadowcza: dowódca z dwoma wojownikami, jego sługa i potworna maszyna do zabijania.

Osuwając na chwilę indywidualne różnice pomiędzy nimi, skupię się na cechach wspólnych całej piątki, tu bowiem, jak sądzę, możemy nakreślić obraz naturalnej formy skavenów, a to być może umożliwi nam hipotetyczne rozważania na temat umysłu tego straszliwego wroga.

Sierść & skóra:

Sierść wszystkich stworów jest dość krótka i gęsta, uderzająco przypomina szczurzą. Z pewnością dobrze chroni przed zimnem, a ponadto pokrywa ją cienka warstwa oleistej wydzieliny, która praktycznie nie przepuszcza wody. przypuszczam, że podobnie jak szczury wodne i wydry, skaveny dobrze i często pływają. Olej ten wydziela się z porów i otworów w skórze, rozmieszczonych wzdłuż grzbietu i karku, pod pachami, na stawach biodrowych i ponad ogonem, po czym zapewne jest rozcierany łapami. Zbadałem te gruczoły, które okazały się niezwykle złożonej budowy, niczym gruczoły piżmowe znanych nam zwierząt. Wysuwam hipotezę, że wytwarzają one ciecze o różnym zapachu, które funkcjonują jako forma komunikacji między osobnikami. Każda delikatna zmiana zapachu zawiera tyle samo znaczenia, co u nas całe zdanie. Znalazłem także wśród sierści ślady moczu i odchodów, które być może jeszcze wzmacniają ich odrażający smród, podobnie jak w przypadku psów, lubiących tarzać się w końskim łajnie.

Skóra pod futrem jest dość gruba, a zaraz pod nią znajduje się warstwa tłuszczu, która dodatkowo chroni przed chłodem i wilgocią. nie jest ona szczególnie twarda, ale z pewnością wystarczająco wytrzymała. Skórę każdego stwora znaczyły niezliczone blizny i nacięcia, zarówno stare jak i świeże, a większość z nich miała rozmiary pasujące do łapy innego skavena, co wskazuje, że gdy skaven nie walczy z wrogami, jego życie to bezustanna walka z pobratymcami.

Skóra wszystkich skavenów poznaczona była także śladami różnych infekcji i chorób. W niektórych przypadkach były to ślady po starych chorobach, które pozostawiły dzioby jak po ospie i stwardnienia skóry; w innych świeże krosty, wrzody i wysypka. Ze względu na zagrożenie przeniesieniem zarazy, tych obszarów nie badano. Zamiast tego zmienione chorobą fragmenty ciała zostały wycięte i natychmiast spalone. Należy uznać, że dotykanie skavena jest równie niebezpieczne, jak dotykanie ospowatego żebraka na ulicy.

Ostatnia warta wzmianki cecha skóry: każdy ze stworów miał także przynajmniej jeden fragment ciała pokryty rytualnymi bliznami lub tatuażem, zwykle w formie symbolu trzech przecinających się linii, formujących trójkąt. Mogę tylko zgadywać, że ma to jakieś znaczenie rytualne, chociaż myśl, że te stwory mogą mieć bogów podobnych do naszych, jest zaiste przerażająca!

Szkielet & mięśnie:

Jak już wspomniano, konstrukcja szkieletu umożliwia tym stworom chodzenie w pozycji pionowej, choć przygarbionej. Tylne nogi są niezwykle silne, a ogon pozwala górnej części ciała wychylać się naprzód bez utraty równowagi. W takiej pozycji nos, oczy i uszy stwora wysunięte są przed ciało, co pozwala szybciej wykryć niebezpieczeństwo lub wrogów. Ta pozycja oznacza także stałą gotowość do skoku na wroga, by rozerwać go straszliwymi zębami i pazurami. Biada żołnierzowi Imperium przywykłemu najpierw oglądać tarczę przeciwnika, kiedy spojrzy prosto w ślepia tych potwornych zabójców, już skaczących, by zabić!

Górna część ich ciała jest także dość silna. Podobnie jak szczury, potrafią wczepić się wszystkimi czterema kończynami oraz zębami ni zwalniać uchwytu. Jednakże jeśli ulegną sile ofiary, wówczas stają się niemal całkiem bezradne. Zdaje mi się, że podobnie jak w przypadku skrzydeł jastrzębia, ich mięśnie pracują silnie tylko w określonych położeniach i wykonując pewne ruchy. W ogólności skaveny są znacznie słabsze od ludzi, szczególnie jeśli chodzi o podnoszenie lub ciągniecie ciężarów. To zapewne wyjaśnia, dlaczego tylko większe osobniki noszą jakiekolwiek pancerze, a także tłumaczy kiepską jakość ich oręża, wykonanego z cienkiego i łamliwego metalu.

Brak fizycznej krzepy skaveny nadrabiają jednak szybkością. Potrafią nie tylko skakać na wrogów, by powalić ich ciężarem własnego ciała, ale dzięki potężnym nogom są niezwykle szybkie. Przypuszczam, że z łatwością potrafią biec znacznie szybciej od człowieka. Dzięki swoim ostrym pazurom i chwytnym stopom mogą rozwijać taką prędkość także na wąskich półkach skalnych, konarach lub urwiskach. Ich kościec jest niezwykle elastyczny, podobnie jak u kota, może wyginać się i skręcać w sposób nieosiągalny dla ludzi. W połączeniu z ich potężnymi nogami i silnymi pazurami sprawia



to, że są niezwykle zwinnymi i bez wątpienia doskonałymi wspinaczami. Obawiam się, że są w stanie uwolnić się z niemal wszystkich więzów, uciec z każdej celi i dotrzeć do najbardziej niedostępnych wież zamkowych lub górskich posterunków. I ponownie, biada żołnierzowi Imperium, który myśli, że jest bezpieczny na swojej wysokiej wieżycy strażniczej!

Broń naturalna:

Jeśli prawdą jest, że poznajemy naszych bogów po ich dziełach, wówczas kimkolwiek są przeklęci bogowie skavenów, z pewnością znacznie bardziej łakną śmierci niż Ulryk czy Sigmar. Skaveny są nie tylko przystosowane budową ciała do wykonywania błyskawicznych skoków, ale także dysponują mnóstwem sposobów zadawania śmierci.

Każda łapa posiada cztery silne palce kończące się długimi i ostrymi jak brzytwa szponami. Górne kończyny przypominają ludzkie dłonie, gdyż posiadają przeciwstawny kciuk, umożliwiający pewny chwyt. Pazury mogą być pokryte olejem wydzielanym przez skórę, co bez wątpienia zatruwa lub brudzi zadawane przez nie rany, jeszcze przyspieszając śmierć ofiary. Pazury na kończynach dolnych są równie ostre.

Najgorsze są jednak kły. Skaveny posiadają od 20 do 32 zębów, włącznie z czterema wielkimi siekaczami z przodu. Górne wystają z ust, sięgając aż za podbródek i tworząc niezwykle ostrą broń. Po usunięciu jednego z zębów przetestowaliśmy jego skuteczność na linie i skórze. Ząb okazał się nie gorszy niż dowolny z posiadanych przeze mnie noży. Jak wspomniano, szczęki są bardzo silne, a zęby przystosowane raczej do rozrywania niż piłowania. Skaveny wykorzystują cały ciężar ciała podczas wgryzania się we wroga, a zębów używają także do ciągnięcia, jeśli nie całego trupa, to przynajmniej urwanych kończyn.

To jednak nie wszystko, bowiem skaven może używać jako skutecznej broni także swojego ogona. Jak wspomniano, stwory III i IV miały metalowe kolce wbite w zakończenia ogonów, bez wątpienia po to, by mogły wymachiwać nimi podczas walki, uderzając wrogów niespodziewanymi ciosami. Badałem elastyczność ogonów i jestem przekonany, że skaveny mogą być także zdolne do trzymania pałek lub ostrzy w jego splotach, a może i innych użytecznych narzędzi, takich jak latarnie, butelki z trucizną lub ładunki zapalające.

Jeśli chodzi o broń i narzędzia, zdaje się, że ich palce są sprawne nie tylko na tyle, aby manipulować bronią palną (były w nią uzbrojone stwory III i IV), ale nawet by ją budować. Daleki jestem od przypisywania sobie zdolności sztuki wyrobu broni, ale sądzę, że urządzenia, jakie znaleźliśmy przy tych stworach, nie mogły zostać stworzone, a nawet wymyślone przez człowieka! Nie tylko wydają się niebezpiecznie zawodne, ale zawierają fragmenty ohydnej substancji, która prawdopodobnie jest Kamień Przemian. Na wszelki wypadek umieściłem tę broń w ołowianej skrzynce i oczekuję Pańskiej rady, zanim dokonam jej dalszych badań.

Organy wewnętrzne:

Usunąłem kilka z nich, ale ponownie muszę przyznać się do całkowitej niewiedzy w dziedzinie chirurgii. Umieściłem te organy w słojach wypełnionych spirytusem, jak nakazywał mistrz Liener, ale sam niewiele mogę powiedzieć na ich temat. Rozpoznaję jednak żołądek i dolną część przewodu pokarmowego, zbudowane jak u większości stworzeń. Rozciąłem żołądek, aby spróbować odgadnąć, czym żywią się te stworzenia, ale jedynym wartym uwagi znaleziskiem były dwa złote pierścienie, które mogły należeć do szlachcica albo majętnego kupca. Sugeruje to, że być może dłonie albo palce zostały połknięte w całości, a żołądek skavenów jest w stanie z czasem strawić nawet kości. Znalazłem także więcej kawałków Upiorytu w żołądku stwora o białym futrze. Nie chce mi się wierzyć, by jakiekolwiek stworzenie, obojętnie jak spaczone szaleństwem lub Chaosem, dobrowolnie zjadało tę substancję, więc wnioskuję raczej, że została połknięta przez przypadek, gdy stwór odprawiał jakiś mroczny rytuał lub przeprowadzał plugawy eksperyment z wykorzystaniem energii Chaosu.

Zauważyłem także, że żołądek wydawał się bardzo mały w porównaniu do tego, jaki ma człowiek, a nawet wilk. Być może tłumaczy to łapczywy głód skavenów, które muszą wciąż na nowo napełniać tak maleńki żołądek?

Przeprowadziłem krótkie oględziny uszu i nosa (te obszary, w badaniu których jestem znacznie pewniejszy!). Wydały mi się bardzo podobne do szczurzych, czy nawet psich. Szkice psa gończego, które wykonałem w zeszłym roku, stały się wspaniałym punktem odniesienia: narządy zmysłów skavenów mają bardzo zbliżoną budowę. W uszach skavenów i psów wyrastają drobne włoski, które wzmacniają odbierane dźwięki, a nosy obu gatunków zwierząt mają taką samą powierzchnię wewnętrzną, która pokrywają tysiące 'dziur węchowych'. W oparciu o to porównanie nie mam wątpliwości, że słuch i węch skavenów co najmniej dorównuje zmysłom dobrego ogara myśliwskiego. To oznacza, że skaveny zapewne potrafią przy dobrym wietrze wyczuć ofiarę z odległości nawet kilometra.

Bestia:

Tą piekielną kreaturę (stwór V na ilustracjach) zająłem się na końcu, ponieważ, jeśli mogę być szczery, lękałem się dowiedzieć o niej czegokolwiek więcej. Nie mogłem objąć umysłem mocy, która mogła stworzyć taką bestię, ani umysłu, w którym zakiełkowała taka myśl. Patrzeć na tego stwora, to spoglądać na twór prawdziwego Chaosu.

Nie używam tu przenośni poetyckiej, bowiem im dokładniej badałem bestię, tym bardziej przekonywałem się, że jest to zaplanowane dzieło, stworzone przez skaveny w taki sposób, w jaki my moglibyśmy stworzyć rzeźbę z gliny. Tyle, że tu glinę zastąpiło ciało ich własnej rasy i zapewne innych, a ponadto skaveny musiały formować je z użyciem najczarniejszej magii. Pomijając brutalną siłę mięśni i kośćca, tego stwora utrzymują w całości szwy, a w innych miejscach płyty pancerza i metalowe nity. Skóra jest mocno pobliźniona na całej powierzchni, w znacznie większym stopniu niż u innych. Nie potrafię odgadnąć, czy to pozostałości po starciach z wrogami, czy też rany te zadały same skaveny podczas hodowania lub tresury stwora.

Nacięcia nie są jednak głębokie i nic dziwnego: skóra jest twarda, jakby została wyprawiona, i ma grubość kilku centymetrów, opinając mięśnie. I to jakie! Miałem niegdyś okazję badać tylne nogi ciężkiego konia pociągowego, który odniósł poważne rany po upadku. Widzę tu znaczne podobieństwo: węzły mięśni grube jak lina okrętowa, biegnące przez całą klatkę piersiową i ramiona. Podobnie jak ogr, ten stwór ma w przybliżeniu wysokość trzech metrów licząc do ramion, a jednak przypuszczam, że może być silniejszy nawet od potwornego ogra. Drżę na myśl o tym, jak nienaturalna chirurgia była potrzebna, by skupić siłę dwóch ogrów w jednym ciele.

Stwór ma także wszystkie pozostałe cechy skavenów: elastyczny kręgosłup nadający mu gotową do skoku, przygarbioną sylwetkę, potężne nogi, wyostrzone zmysły, gęstą szczecinę. Posiada oczywiście tę samą broń naturalną - długie szpony, wielkie i ostre zęby, najeżony kolcami ogon - tyle, że wszystko jest znacznie większe. Pazury górnych łap mają ponad dziesięć centymetrów długości. Albo, jak rzec powinienem, pazury jednej łapy, bowiem lewa górna kończyna została usunięta i zastąpiona przez długie, metalowe ostrze, podobne do grotu włóczni, przymocowane do ciała za pomocą stalowych nitów wbitych prosto w kość.

Po krótkim przebadaniu tego stwora poczułem pokusę, by go spalić, podobnie jak pozostałe, z czystej odrazy dla ich nienaturalnego wyglądu. Zacząłem rozumieć, dlaczego inni uczeni mężowie woleli ukryć prawdę o istnieniu takich istot przed pospólstwem, a w istocie przed kimkolwiek. Szczególnie przed mędrcami, ci bowiem, którzy mają największą wiedzę o naturalnych formach ciał bestii, z największym przerażeniem zrozumieją, jak bardzo wynaturzone są te kreatury skavenów.

Uczony człek zrozumie także, jak przerażająco doskonali są sami szczuroludzie, ci mistrzowie biologii, perfekcyjni, bezgłośni łowcy ciemności, idealna kombinacja człowieka i zwierzęcia. Czy zostali uformowani przez boga Chaosu, czy bezlitosną naturę, ich celem jest sianie wielkiej wrogości na świecie, w którym żyją. Niewielu ludzi zachowa dość śmiałości, by choćby myśleć o tych okropnościach.

Kontrowersje:

Czytałem, że są tacy, którzy wierzą, że skaveny (choć dopuszczają ich istnienie) to nic więcej niż zwierzoludzie albo wielkie szczury, dotknięte jakąś mutacją Chaosu. Po wielu



dniach, jakie spędziłem na analizie tych stworzeń, mogę z pełnym przekonaniem zaświadczyć, że to daleko więcej niż szczury. Ale jak zaklasyfikować je dokładnie? Trudno zdecydować. Ostatecznie zarówno zwierzoludzie, jak i skaveny, to stwory przerażające i trudno przyglądać się dość długo tym wynaturzeniom, by można było dokonać ich poprawnej klasyfikacji.

A jednak to, co przeczytałem w wybitnych księgach, jakie Pan i inni zechcieli mi przesłać, skłania mnie do wyciągnięcia wniosku, że jedynym elementem niezmiennym, jaki dotyczy zwierzoludzi, jest fakt, że nie mają elementów niezmiennych. To stworzenia czystego przypadku, ohydna hybryda cech ludzkich i zwierzęcych, połączona z pogardą dla praw natury, czy choćby podstawowej podstawy przetrwania. W ich budowie nie ma żadnej logiki ani prawidłowości, a mutacje równie często są przyczyną śmierci tych stworów, jak bywają dobroczynne.

Ale w przypadku skavenów zamysł jest oczywisty. Poza sztucznie stworzonym szczurogrem, wszystkie wyraźnie należą do tej samej rasy, a forma, jaką nadali im Mroczni Bogowie nie jest przypadkowa, bowiem wszystkie zostały przystosowane do życia pod ziemią. Nie wykazują żadnych przypadkowych tworów cielesnych ani niepożądanych deformacji - są zdrowe, mocne, dość silne i sprytne, by powalić ofiarę większą od siebie, nawet bez użycia normalnej broni.

Podsumowując, uważam, że zwierzoludzie są dziełem Chaosu w pełnym sensie tego określenia. To stwory, które na skutek działania Spaczenia przejawiają przeróżne losowe cechy wyglądu, stanowiąc połączenie człowieka i zwierzęcia. Tymczasem Chaos stworzył skaveny w bardziej subtelny sposób, naginając prawa natury. Tak powstał potwór doskonały, który nie jest wynikiem przypadku, lecz przemyślanego projektu. W skavenach nie dostrzegam mieszaniny człowieka i bestii, lecz wszystkie przewagi zwierząt - siłę, szybkość, futro, pazury i zęby, instynkt zabijania - uzupełnione o umysł człowieka, zdolność myślenia i planowania, tworzenia i projektowania, używania broni i pancerza podobnych do naszych, a także naśladowania naszego zachowania, aby obrócić to przeciwko nam. Są zatem stworami najlepiej przystosowanymi, by zakradać się do naszych miast, podkopywać naszą obronę i podgryzać podstawy naszego Imperium - czystość i porządek społeczny. Chociaż szczury są nosicielami zarazy, w stworzeniach, które badałem, nie dostrzegam ręki Wielkiego Plugawiciela, lecz raczej Mutatora. Biada nam, jeśli nie będziemy wypatrywać ich za każdym zakrętem i każdym rogiem, bowiem Mutator to najbardziej podstępny i najniebezpieczniejszy ze wszystkich naszych przeklętych wrogów.

Co sprowadza mnie do ostatecznej kwestii: teraz, gdy mamy niezaprzeczalny dowód istnienia skavenów, co możemy powiedzieć o innych związanych z nim mitów? Czy rzeczywiście szczuroludzie porywają nasze dzieci nocą, by pracowały jako niewolnicy w kopalniach Kamienia Przemian? Czy naprawdę czają się w ciemnościach w kanałach pod wielkim miastami Middenheim i Nuln? Czy rzeczywiście sprowadziły zarazę z AS1111, jak powiadają niektóre opowieści? Jeśli skaveny istnieją rzeczywiście, wówczas wszystko jest możliwe - a nawet bardzo prawdopodobne. Oglądałem je na własne oczy i chociaż prawda o ich istnieniu obecnie tak bardzo burzy spokój moich myśli, nie mogę zamknąć oczu i ponownie powrócić do dawnej ignorancji.

To Pan jednak, doktorze Blitzen, musi mi pomóc, by moja praca została szeroko poznana. Musimy przekonać wszystkich uczonych do tej prawdy, chociaż będą ją przyjmowali z wielkim oporem. Ale dopóki zwiemy skaveny mitem, one będą mogły nas wykorzystywać, nieznane, niedostrzegane i bezkarne - a któż wie, jaki mroczny cel starają się osiągnąć i do jakiego zbliżają się z każdym mijającym dniem? Z powodu tak mrocznych myśli moje dłonie trzęsą się z wielkiego niepokoju, zatem kończę teraz ten list.

Spisane w dniu 20 Pflugzeita AS2490.
Wasz zawsze pamiętający uczeń,

doktor Felix Liebkosen,
Posiadłość w Kutenholz, Middenland



Komentarze & uwagi:

Znalazłem ten list zawieruszony wśród innych papierów w Archiwum Uniwersyteckim, gdzie spoczywał od śmierci Blitzena w AS2491. Wyruszyłem do Kutenholz, lecz nikt nie znał człowieka o nazwisku Liebkosen. Jakiekolwiek dowody posiadał doktor Liebkosen, dawno już przepadły, a bez nich jego wspaniała praca z łatwością może zostać zlekceważona jako majaczenia szaleńca.

Nie wiem, co stało się Liebkosenem, ale nagłą śmierć Blitzena na skutek gorączki tłumaczy mroźna zima AS2490. Przypominam sobie jednak dziwny zgon Andersa Emmericha, który w AS2307 został w tajemniczych okolicznościach zasztyletowany na ulicy przed własnym domem, na kilka tygodni przed tym, gdy zamierzał opublikować swoją kolekcję szkiców i drzeworytów przedstawiających skaveny. Przypominam sobie także wielkiego Wilhelma Leibera, którego epickie dzieło 'Wstrętni Szczuroludzie i cały ich podły ród' mogłoby otworzyć oczy całego świata, gdyby nie zostało potępione jako heretyckie przez dostojników Kultu Sigmara w AS2333. Leiber oszalał kilka miesięcy po tym, jak jego księga została publicznie spalona, twierdząc, że wszędzie prześladują go skaveny. Został zamknięty w przytułku dla obłąkanych, gdzie - wedle słów strażników - odebrał sobie życie po tygodniu.

Jako uczony posługujący się logiką i rozumem nie mam w zwyczaju wyciągać pochopnych wniosków. Nie mogę jednak zaprzeczyć, że widoczna jest w tym pewna prawidłowość. Czy skaveny lub ich ludzcy agenci rzeczywiście tak desperacko usiłują zataić wiedzę o swojej naturze, że posuwaliby się do tak okropnych czynów wobec kilku

uczonych, którzy zaryzykowali potępienie przez swych kolegów i władców, aby rzucić nieco światła na tę kwestię? Czy zatem moje życie także jest w niebezpieczeństwie? Zapamiętaj dobrze, zacny Czytelniku, iż tego oto dnia, czwartego po Geheimnisnacht AS2500, jestem w pełni zdrowy na ciele i umyśle, zatem jeśli stanie mi się jakaś krzywda, niech nie będzie posądzone o to ani szaleństwo, ani żaden wypadek! A jeśli ma się zdarzyć najgorsze, wówczas kimkolwiek jesteś, Czytelniku, skopiuj niniejszą pracę i przekaż ją dalej w moim imieniu! Wiedza będzie żyła dopóty, dopóki są ci, którzy ją zachowują.

Notatki polowe:

Nie jestem uczonym wielkich nauk, jak Leiber lub Liebkosen, jednakże przeprowadziłem własne badania nad skavenami w ciągu wielu lat moich łowów i obserwacji. Nie jestem na tyle próżny bądź głupi, by twierdzić, że stworzyłem wyczerpujący przewodnik i w pełni przyznaję się do niekompletności moich obserwacji. Poniżej załączam jednakże wyniki zapewne najbardziej wyczerpujących badań w tym temacie, jakie istnieją. Mam nadzieję, że pewnego dnia zostaną przyćmione przez dzieła tych, którzy odebrali rzetelne wykształcenie w dziedzinie nauk świata naturalnego.

Łącząc te notatki w jednym dokumencie, pozostaję wielkim dłużnikiem mojego kompana, Behrama Gundarsona, który ofiarował mi wiele rad i dodał własne komentarze tam, gdzie uznał za stosowne.

Zapach:

Najpierw czuć ich woń. To nie jest odór jak u goblinów, ale unoszący się w powietrzu ciężki fetor, podobny do smrodu przestraszonego konia. Zapach skavenów się zmienia - gdy atakują, wydzielają dymny zapach potu i wściekłości: gdy uciekają, czuć kwaśną woń przerażenia, jakby zesrał się cały regiment wojska. Przypuszczam, że wykorzystują swój zapach, tak jak my nasze zawołania bojowe albo tatuaże, ponieważ widziałem jak tuż przed bitwą te brudne bękarty rozcierały swoją woń po całym futrze. Ponieważ ten zapachowy olej wydobywa się z ich uszu, zadu i podogonia, nic dziwnego, że te stwory tak cholernie cuchną.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Dobry szczurobójca powinien mieć nie tylko bystry wzrok, ale także czuły węch. Nawet słabe powonienie człowieka wykryje te bestie, zanim ujrzą je oczy, co sprawdza się nawet wtedy, gdy brodzisz w kanałach ściekowych. Dla skavena zapach jest oznaką statusu i środkiem komunikacji z innymi. Zapach zależy od emocji, najsilniejsza woń wydziela się podczas walki. W ten także sposób skaveny wykorzystują zapach, by komunikować te emocje reszcie stada. To zapewne dlatego szczuroludzie tak szybko się załamują, gdy zaczną przegrywać bitwę - silny zapach strachu rozprzestrzenia się wśród nich z szybkością wiatru.

Uważam, że ich kontrola nad zapachem może być na tyle wyrafinowana, iż są w stanie za jego pomocą wyrażać nie tylko emocje, ale także ich odcienie, albo informować o tym, co je powoduje. Na przykład zapach wydzielany podczas ucieczki przed zabójcą trolli może się różnić od zapachu wydzielanego podczas ucieczki przed grupą własnych kamratów. W ten sposób skomplikowane informacje mogą być bardzo szybko przekazywane pomiędzy ich szeregami, nawet pomimo zamieszania na polu bitwy, znacznie szybciej niż zdołałby przemieścić się jakikolwiek ludzki oddział.

I jeszcze jedno - pamiętaj, by jak najszybciej wyrywać z nich topór, a po bitwie dobrze go wyczyścić i natrzeć oliwą. Ich krew przylega jak cholera i obrzydliwie cuchnie. Łatwo rozpoznać krasnoluda, który tego nie zrobił: paskudny smród wietrzeje dopiero po kilku tygodniach, a inne krasnoludy będą go wyśmiewać, dopóki nie zacznie wonieć zwyczajnie.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Wygląd:

Z bliska wyglądają na znacznie większe, szczególnie gdy wyciągną swe łapska te wielkie tłuściochy. Ale tak samo jest z elfami i ludźmi. Powiadam ci, skaveny padają dużo łatwiej. Całe to ich futro jest tylko na pozór - pod spodem są wiotkie i łatwo rozcina je dobry cios topora.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Być może ze względu na ich wielkie podobieństwo do szczurów utrzymuje się błędny pogląd, iż szczuroludzie są tak niewysocy jak gobliny. W rzeczywistości wzrostem dorównują człowiekowi, a ich pazury i szpony bez trudu sięgają ludzkiego gardła. Skaveny o ciemnym futrze są czasami nawet większe i mocniej zbudowane niż ludzie.

Ich sylwetka i rozmiary na tyle przypominają ludzkie, że ubrany w płaszcz z kapturem skaven może w ciemnej uliczce udawać żebraka. Pamiętaj, dopóki nie zobaczysz twarzy śmiertelnika, zawsze istnieje możliwość, że nieznajomy kryjący się w cieniu to w istocie jeden z nich, który przypatruje się i knuje.

Przebrane skaveny można natomiast rozpoznać po chodzie. Poruszają się raczej gwałtownymi skokami niż równym krokiem: nisko przykucnięte, z głową i ramionami wysuniętymi naprzód, nogami podwiniętymi do skoku, stopami wspartymi na pazurach i uniesionym wysoko ogonem dla równowagi. Przemieszczają się niezwykle gwałtownie, szybkimi, nerwowymi susami, zupełnie jak ich szczurzy kuzyni. Zmuszone do pojawienia się w obecności obcych będą usiłowały poruszać się jak najmniej, dopóki nie będzie to konieczne, inaczej ryzykują zdemaskowanie. Gdy są pewne, że nikt nie patrzy, biegną do najbliższego wejścia do podziemi, zanim ktokolwiek zauważy ich zniknięcie.

To jedna z przerażających sprzeczności skavenów: potrafią być niesamowicie szybkie, ale również mogą przez niezwykle długi czas pozostawać w idealnym bezruchu. Przekonało się o tym wielu żołnierzy, gdy po zakończeniu warty okazało się, że przez cały czas czaiły się za nimi przycupnięte skaveny, nie dalej niż dwa metry, czekając na moment, gdy strażnicy stracą czujność. Cicha cierpliwość skaveńskiego łowcy przed atakiem przeraża w równym stopniu, co jego nagła zaciekłość w momencie zadawania ciosu.

Ich gwałtowność i szybkość oraz umiejętność organizowania zasadzki oznaczają, że większość wrogów skavenów będzie martwa, zanim zdążą dobyć mieczy. Ci, którzy wkraczają na terytorium szczuroludzi, muszą trzymać broń w ręku i nerwy na wodzy, stale wypatrując ataku. Ciągła czujność to nasza jedyna obrona.

Zęby & pazury:

Skoro mowa o ataku, zarówno zęby, jak i pazury szczuroludzi, są niezwykle ostre i brudne. Każda rana zadana przez skaveny niemal na pewno skończy się zakażeniem. Takie rany należy możliwie najszybciej przemyć spirytusem lub gorzałką, a potem owinąć bandażem lub czystym płótnem. W przypadku cięższych ran może być potrzebne ich wypalenie. Skavenobójcy powinni nosić dobre pancerze i ubrania podróżne pokrywające całe ciało - na przykład długie do kostek płaszcze z rękawami. Co prawda skórzane płaszczenie chronią w pełni przed pazurami skavenów, ale każda dodatkowa warstwa luźnego odzienia może ocalić przed zranieniem.

SKaveny mogą jeść cokolwiek, a ich ostre zęby i silne szczęki doskonale im to umożliwiają. Widziałem, jak powoli przegryzają się przez stalowy pancerz, co oznacza, że zatrzymać je można tylko w najsolidniejszym więzieniu. Oczywiście uwięzienia tych stworów nigdy nie należy brać pod uwagę - jedyną właściwą reakcją wobec pojedynczego skavena jest jego zabicie, a wobec rasy całkowita eksterminacja.

I wreszcie pamiętaj, że oprócz czterech łap z pazurami i ostrych kłów skaven posiada także ogon. Szeroka tarcza może ochronić przed pazurami i zębami, ale potem od tyłu może trafić cios, którego nie dostrzeżesz. Wiem to z własnego (i bolesnego) doświadczenia.

Kiedy skaven wbije we wroga pazury lub zęby, nie popuści. Widziałem krasnoludy powracające z bitwy z odrąbanymi skaveńskimi łapami, nadal uczepionymi ich nóg i zębami wbitymi w kości. Ich cel jest prosty - chwycić mocno i własną wagą powalić cię na plecy, abyś nie mógł walczyć. My, krasnoludy, nie przewracamy się tak łatwo, ale wy, człeczyny, możecie mieć wielkie kłopoty, zwłaszcza gdy skoczy na was więcej niż jeden. Zawsze miej przy sobie towarzysza, abyście mogli wesprzeć się o siebie, chroniąc się wzajemnie przed upadkiem. Gdy upadniesz, reszta ruszy na ciebie chmarą i już jesteś trupem.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Broń & pancerz:

Pomimo tego, że dysponują potężnym uzbrojeniem naturalnym, skaveny równie często używają wykuwanego oręża i robią to równie skutecznie. Nie dbają jednak o jakość swoich wyrobów, więc ich miecze i topory są zazwyczaj liche. Zwykle wybierają broń do walki wręcz, ale specjalne oddziały w ich armii są szkolone do używania broni dystansowej.

Najpopularniejszą bronią tego rodzaju są noże i gwiazdki do rzucania. Mocne i dobrze wyważone, są lepiej wykonane niż wykuwane przez szczuroludzi miecze. Zazwyczaj są pokrywane trucizną, podobnie jak ostrza skrytobójców z Arabii. I znowu, najlepszą ochroną jest noszenie ciężkiego pancerza, jeśli bowiem taka broń zada ranę, nie ma ratunku - ofiara nie dożyje następnego ranka.

Nigdy nie słyszałem o skavenie używającym łuku. Na dalekim zasięgu wolą stosować broń palną - albo raczej własną jej wersję, wykorzystującą mieszaninę prochu strzelniczego i Spaczenia. Bardzo często taka broń strzela pociskami wykonanymi z tego śmiercionośnego minerału. Te przeklęte kule mogą rozpuścić najmocniejszą zbroję i są tak nasycone czarną magią, że ofiara postrzału umrze po kilku godzinach albo, co gorsza, zostanie ohydnie zmutowana. Krążą opowieści o skavenach strzelających z niezwykłej odległości, co sugeruje, że mają muszkiety lub dżezaile. Jest zatem kwestią niezwykle istotną, aby nigdy nie atakować skavenów z daleka, o ile nie dysponuje się znaczną przewagą siły. W niektórych przypadkach skaveny używają kusz i niemal zawsze są to kusze samopowtarzalne - szybkie i zabójcze.

Magnus ma rację w kwestii dalekiego zasięgu. Nigdy nie pozwól, by skaveny kontrolowały z daleka pole walki. Najlepszym rozwiązaniem jest szarża na nie, wykonana najprędzej, jak się da. Bardzo często takie natarcie szybko je rozproszy, umożliwiając dotarcie do generałów albo czarowników. A jeśli tych powalisz, reszta zaraz padnie za nimi. Problem w tym, że skaveny nie dbają o własnych kamratów i będą strzelały ze wszystkich dżezaili i dział w gąszcz bitewny, jeśli tylko uznają, że mogą cię trafić. Zwarcie z nim nie powstrzyma ognia ze spaczdział: zyskasz tylko częściową przed nim osłonę.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Jeszcze bardziej przerażająca od kul ze Spaczenia jest broń, która miota spaczogniem - płonącą, gorejącą mazią, która przywiera do skóry, zachowując wszelkie właściwości minerału, z którego została wytworzona. Podobnie jak spaczkule ze skaveńskich spaczdżezaili i pistoletów, ta maź roztapia skórę i mutuje ciało, deformując lub okaleczając ofiarę w ciągu kilku chwil. Słyszałem legendy o wielkim dziale, które miotało tą samą substancją, tyle że w ilościach wystarczających by skąpać cały regiment. Nie wiem, czy to prawda, ale modlę się, żeby to była wyłącznie pogłoska.

To nie plotka. Do kroćset! Mój kuzyn Kroger być może pije trochę za dużo piwa, lecz nie jest kłamcą!

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Jakkolwiek wygląda sprawa w kwestii działa, jest jasne, że technologia zbrojeniowa skavenów daleko wyprzedza wiedzę posiadaną przez inżynierów Imperium, a nawet przez krasnoludy. Jedyną pociechą jest fakt, że skaveny nie przywiązują wielkiej wagi do jakości swoich wyrobów i ta przerażająca broń jest niezwykle zawodna. Na ironię zakrawa fakt, że często zadaje więcej obrażeń obsługującym ją szczuroludziom niż ich wrogom.

Czuję się urażony. Nasza broń być może nie jest tak zabójcza dla wrogów, ale to nie znaczy, że nasza inżynieria ustępuje skaveńskiej. Na mą brodę, gdy broń częściej wybucha ci w rękach, niż razi wroga, to chyba nawet trudno to nazwać bronią. Nieprawdaż?

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Inne uzbrojenie:

Oprócz broni spaczeniowej, skaveny wykorzystują plagi i zarazy. Nie zadawalając się zwykłym zakażaniem ran, niektóre skaveny używają w walce kadzielnic, w których palą żrące substancje, oślepiające i dławiące wrogów. W przypadku walki na większy dystans, niektóre noszą szklane kule, także wypełnione trującym gazem. Można je rzucać w grupę przeciwników, a efekty są katastrofalne. Widziałem kiedyś oddział ludzi zaatakowanych takim gazem. Wciąż pamiętam wybałuszone oczy dławiących się nieszczęśników, krew wzbierającą w ich płucach i poczerniałe języki pokryte przegniłymi wrzodami. Nie pozostało w nich nic ludzkiego. Miłosiernie poderżnąłem im gardło, ale oblicza konających nadal prześladują mnie w snach.

Z drugiej strony widziałem skaveny idące do walki z dziwnymi hełmami na głowach, więc może nawet ich wytrzymałe ciała nie są odporne na te przerażające opary. Gdyby tylko armie Imperium przyjęły do wiadomości, że skaveny istnieją, mogłyby wytwarzać podobne zabezpieczenia dla naszych żołnierzy. Zanim to jednak nastąpi, okrywaj swe usta i oczy, jeśli tylko dostrzeżesz czarnozielony opar i módl się za niezliczonych dobrych ludzi, którzy zginęli na skutek swej dumy i ignorancji.

My, krasnoludy, dobrze się opieramy truciznom i chorobom - w każdym razie lepiej niż wy, człeczyny. To dlatego wielu z mego ludu nie rozumie, dlaczego jakikolwiek człek chciałby walczyć ze skavenami - i dlatego ci, którzy to czynią, są przyjmowani przez khazadów jak bracie, muszą mieć bowiem bebechy z żelaza i serce ze stali.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Inne aspekty fizyczne:

W rzeczywistości całe ciało skavena jest bronią, nie tylko pazury i zęby. Potężne nogi pozwalają im skakać znacznie dalej i biegać szybciej niż człowiekowi. Ich oczy są niezwykle czułe, zapewniają doskonałe widzenie nawet w smolistych ciemnościach. Ich węch jest jeszcze bardziej czuły, gdyż pozwala wyczuć intruza z odległości setek metrów, a w rezultacie niemal niemożliwe jest przygotowanie na nie zasadzki, o ile nie zamaskuje się własnego zapachu. Jakże często, my szczurobójcy, zostajemy wyniuchani i odkryci, a potem z przerażającą prędkością w ruch idą pazury, poruszane potężnymi mięśniami.

Ludzie tego nie lubią, ale przekonałem się, że zdrowa dawka szczurzej krwi wtartej we włosy i brodę myli nosy skavenów. W każdym razie na tyle długo, byś zdołał wbić topór w ich łby.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Oprócz siły i szybkości skaveny dysponują niewiarygodną odpornością. Chociaż często przenoszą straszne choroby (zarówno celowo, jak i nieświadomie), rzadko same padają ich ofiarą, a jeśli tak, to poddają się tylko najbardziej zjadliwym zarazom. Zdaje się, że skaveny są stworzone, by przetrwać wszystko. Okazują się niemal całkowicie odporne na choroby i zarazy, mogą żyć w dowolnym środowisku, nawet najbardziej odrażającym, i żywić się czymkolwiek, gnijącym ścierwem, odpadami z rynsztoków, a nawet Kamieniem Przemian! Żadne oblężenie ich nie zmoże, bowiem gdy zgłodnieją, zwracają się przeciwko sobie i pożerają się nawzajem. Jeśli kiedykolwiek jakiś kataklizm zniszczy wszystkie śmiertelne rasy tego świata, jestem pewny, że skaveny będą żyć dalej, w popiołach, walcząc tylko z ożywieńcami o władzę nad truchłem świata.

Odżywianie:

SKaveny mogą jeść wszystko, ale podobnie jak u większości wszystkożerców, niektóre rodzaje pożywienia szczególnie im odpowiadają. W przypadku skavenów jest to świeże, surowe mięso.

Oceniam, że niemal jedna czwarta wszystkich wyrobów mięsnych produkowanych w Imperium - czyli jedna tusza na cztery - jest pożerana lub niszczona przez skaveny. Porywają trzodę z naszych gospodarstw (koszmarnie okaleczone bydło znajdowane po wszystkim często skłania chłopów do obwiniania za te ataki mitycznych bestii, takich wywerny lub dżabersmoki, wykradają zapasy ze spichlerzy i magazynów, zakradają się do karczm, gospód i dworków, zwabione zapachem świeżego mięsa. Oczywiście biorą krowy, świnie i kozy tylko dlatego, że ludzkie mięso jest nieco trudniejsze do zdobycia. Gdy jednak łatwo je zdobyć - powiedzmy, że znajdą samotnego podróżnika w dziczy albo dziecko, które zbytnio oddaliło się od domu - skorzystają z tego, jeśli to tylko możliwe.

Zabawna rzecz, nie pogardzą krasnoludem, ale jeśli w pobliżu są ludzie, zawsze biorą ich pierwszych. Zdaje się, że my, krasnoludy, nie smakujemy zbyt dobrze - rozumiesz, jesteśmy zbyt twardzi i żylaści.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Pewnego dnia przyglądałem się stadu, zliczając, jak często przychodzą pożywić się ze swojego stosu ścierwa. Z moich obserwacji wynika, że skaven musi jeść pięć razy dziennie. Poszczególne posiłki nie są duże, ale w sumie skaven zjada każdego dnia surowe mięso w wadze co najmniej dorównującej jego własnej masie. Silniejsze osobniki zwykle jedzą więcej, a niedojadających łatwo poznać po słabszej posturze i wystających żebrach. Jeśli zbyt długo nie będą jadły, ogarnia je szaleństwo i wpadają w furię, niczym norsmeńscy berserkerzy. Pod wpływem tego 'czarnego głodu', jak nazywa to Leiber, tracą naturalną ostrożność, nie czują bólu ani strachu w krwawym szale, który nie mija, dopóki nie napełnią żołądka albo nie zostaną zabite. Nie ryzykuj spotkania z dzikim, głodnym skavenem i nie opuszczaj tarczy, póki nie będziesz absolutnie pewien, że tamten już się nie poruszy.

Podejrzewam, że ten wielki apetyt jest niezbędny, by skaveny mogły zachować swoją niesamowitą szybkość i zajadłość - co z kolei zapewnia im zdobycie kolejnego żeru. W obliczu tego niemal nienasyconego głodu prawie współczuję tym stworzeniom, czymże bowiem musi być życie w nieustannym poszukiwaniu następnego posiłku.

Rozmnażanie:

Możemy zrozumieć pociąg naszego wroga do bitew, gdy spojrzymy na ich żarłoczny głód w kontekście niewiarygodnej płodności. Samice skavenów są zdaje się rzadkością, być może występują nie częściej niż jedna na dziesięć osobników w populacji i z pewnością nigdy nie widuje się ich na powierzchni. Przypuszczam, że osiągają wiek rozpłodowy w drugim roku życia (podczas gdy samce skavenów dorastają po pięciu latach) i od tego momentu resztę żywota spędzają w nieprzerwanym cyklu rodzenia i chowania młodych.

Jedyne, co mnoży się szybciej od szczurów, to skaveny. Pewnego razu, podczas oczyszczania tunelu, mój kuzyn i ja wpadliśmy przez dziurę w podłodze do ich komór rozrodczych. To było jak ocean futra. Nie dało się policzyć ich wszystkich, ale była tego co najmniej setka. W różnym wieku, niektóre jeszcze ślepe, inne już odstawione od piersi i gotowe zabijać. Na szczycie tego wszystkiego tkwiła wielka skaveńska samica, karmiąca włochatą piersią dwa tuziny młodych. Mój kuzyn nigdy się już po tym nie pozbierał - ciągle mruczał, że było ich zbyt wiele, że muszą być wszędzie. Kilka miesięcy później zawahał się chwilę za długo i dostał kulę ze Spaczenia w łeb. Cholerna szkoda.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Konsultowałem się z różnymi badaczami historii naturalnej i długo oraz wnikliwie obserwowałem niepoliczone populacje skavenów, dokonując porównania ze zwykłymi szczurami. Doszedłem do wniosku, że miot skavenów może liczyć od jednego do dwóch tuzinów młodych, a dobrze odżywiana samica może urodzić taki miot cztery lub pięć razy do roku. Można zatem powiedzieć, że każdego roku skaveńska samica jest w stanie wydać na świat ponad setkę potomstwa. Nawet jeśli tylko jedna dziesiąta z nich osiągnie wiek dorosły (zdaje się, że to i tak nasze płonne nadzieje) i tylko jedna dziesiąta z nich to samice, pojedyncza samica może urodzić ponad pięćdziesiąt innych samic w ciągu dziesięciu lat oraz w sumie ponad tysiąc dwustu skaveńskich wojowników w tym samym czasie. Wszystko to z jednej samicy! Muszę przyznać, że dokładne obliczenia

przekraczają moje możliwości (i dziękuję wspaniałemu matematykowi Finnobacciemu z Tobaro za wielką pomoc w przeprowadzeniu tych wyliczeń), ale jestem pewny, że są z grubsza poprawne, pomimo tak przerażającego wyniku.

Tak, skaveny żyją krótko, gdyż niewiele z nich dożywa trzeciej dekady życia, ale mimo to w jednym pokoleniu pojedyncza skaveńska para jest w stanie spłodzić więcej wojowniczego potomstwa niż wynosi populacja Bogenhafen! Łatwo zatem wyciągnąć wniosek, że nie ma na ziemi takiej rozumnej rasy równie liczebnej jak skaveny. A nawet jeden z nich stanowi wielkie niebezpieczeństwo dla nas wszystkich. Zła to wróżba dla ludzkości.

Środowisko:

Gdzie zatem mieszkają te roje szczuroludzi? Jak zostało omówione w liście Liebkosena, są to stwory doskonale przystosowane do życia pod ziemią. Gdy jednak pojawiają się na powierzchni, czynią to niemal zawsze nocą i trzymają się ciemności. Niektórzy zasugerowali, że podobnie jak w przypadku sowy, światło słoneczne oślepia ich wrażliwe oczy, ale nie możemy być tego pewni. Wydaje się jednak prawdziwa rzecz odwrotna: ciemność nie jest dla nich przeszkodą, a ciasnota tuneli lub kanałów nie przeszkadza w wykorzystywaniu straszliwej siły. Naturalnie wolą walczyć w takim otoczeniu, bowiem są to warunki, które znacznie ograniczają nas, ludzi. Nie tylko nie widzimy w mroku i nie możemy manewrować, ale w ciemnych, zamkniętych miejscach poddajemy się irracjonalnemu, prymitywnemu lękowi. Skaveny mogą pragnąć podboju świata na powierzchni, ale zawsze będą najpotężniejsze pod ziemią.

W miastach, jak jest to doskonale wiadome szczurołapom, skaveny wykorzystują nasze własne tunele - kanały ściekowe i piwnice - aby przemieszczać się bez ograniczeń. Pocieszająca byłaby myśl, że ich tunele są znacznie bardziej prymitywne, jednak skaveny są na tyle sprytne, by budować je solidnie. Tunele są dość szerokie i oczyszczone z przeszkód, więc trudno jest je zniszczyć lub zablokować. Jeśli zamierzasz zamknąć jedno z tych przejść, potrzebne ci będzie mnóstwo czasu oraz dobre kilofy i łopaty.

Ja sam nigdy nie zapuściłem się w głąb ich tuneli transportowych, ale słyszałem opowieści o tej sieci przejść: wielkich jaskiniach, w których sklepienia unoszą się na dziesiątki metrów, szybach kopalnianych spadających na głębokość setek metrów pod powierzchnię, olbrzymich wylęgarniach, gdzie młode skaveny leżą stłoczone niczym drewno na opał, o gigantycznych piecach Spaczenia, zasilających maszyny o nieznanej funkcji i niewyobrażalnej konstrukcji... a wszystko to połączone przez nieprawdopodobnie rozległą sieć tuneli, które przecinają całe Imperium, biegnąc pod każdym miastem i każdą wioską. Dopóki nie zaczniemy tworzyć mapy tego Pod-Imperium, nie możemy liczyć na pokonanie skavenów. Jakże jednak możemy mieć nadzieję na zbadanie tak wielkiego labiryntu, nawet gdyby był całkowicie wolny od naszych wrogów?

Zostawcie tunele krasnoludom, człeczyny, a jeśli musicie schodzić pod ziemię, to przynajmniej weźcie jednego z nas ze sobą. Sami tylko się zgubicie. A w ciemnościach czają się gorsze rzeczy niż skaveny, wierzajcie mi.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Psychologia:

Skaveny to dręczona przez nienasycony głód rasa, która stale mnoży się w zastraszającym tempie. Bez względu na to, jak wielkie jest Pod-Imperium, wyraźnie widać, że nigdy nie może zbyt długo utrzymać całej rasy skavenów ani zapewnić całej populacji dość pożywienia. A zatem skaveny prowadzą z nami wojnę, ponieważ jeśli nie zajmą świata na powierzchni i nie pożrą naszej żywności, w końcu zacznie im grozić śmierć głodowa. Dlatego właśnie skaveny lubują się zarówno w rzezi własnych pobratymców, jak i w zwycięstwach nad wrogami, bowiem jedno i drugie służy redukcji ich liczebności. Dlatego też nie sposób ich pokonać, zawsze bowiem są setki nowych osobników, które mogą wyjść z nor pod ziemią. Żaden skaven nie dba o swoich kamratów, któż bowiem troszczyłby się o jedno życie, gdy jest tak wiele innych na zastępstwo i gdy każdy z nich z radością pozwoliłby ci umrzeć, a nawet cię zabije, jeśli zacznie brakować żywności?

Oto klucz to zrozumienia sposobu myślenia skavenów. W odróżnieniu od ludzi i krasnoludów, skaveny nie lękają się zagłady swojej rasy jako całości. Wprost przeciwnie - obawiają się, że ich liczebność wzrośnie tak bardzo, że nie będą w stanie wyżywić tak wielu gęb. A zatem nie dbają o zwycięstwo swojej rasy, a tylko o osobiste sukcesy, jakie każdy skaven może osiągnąć dla siebie. Jakże często dostrzegaliśmy podobne podejście do życia wśród mieszkańców Imperium, gdy bowiem naszym granicom nie grożą armie Chaosu i nie lękamy się o upadek naszego wielkiego narodu, szlachetni panowie Imperium wdają się w kłótnie między sobą, walcząc o osobistą władzę.

Jest takie krasnoludzkie powiedzenie: 'Najlepiej walczy ostatni obrońca Karaku'. To dlatego krasnoludy walczą zacieklej niż jakakolwiek człeczyna - zaznaliśmy tak wiele śmierci i straty, że doskonale znamy cenę porażki. Z całym szacunkiem dla was ludzi i niziołków, ale macie krótkie żywoty i takąż pamięć, przeto obcy jest wam prawdziwy strach przed wymarciem. Skaveny nie lękają się tego i walczą dlatego, że jeśli tego nie zrobią, wychłoszcze je inny, większy skaven. Jak sobie pomyślę, to widywałem już wielu ludzi, którzy zachowywali się podobnie.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Skaveny walczą tylko w imię własnej ambicji. Dlatego nie mają honoru, żadnego poczucia wyższego dobra ani zrozumienia dla chwalebnej ofiary. Z tego bierze się ich słynna tchórzliwość, bowiem niczym nie ryzykują, uciekając z pola bitwy. Nie myśl jednak, że powinniśmy wstrzymać nasze zbrojne ramię, inaczej nauczymy ich odwagi, a wtedy rozwijająca się gwałtownie populacja, która wzmaga ich pewność siebie, nigdy nie przestanie pożądać więcej żywności, więcej przestrzeni i więcej niewolników. Dopóki żyje choćby jeden szczurocztek, będzie dążył do podbicia i pożarcia nas wszystkich. Tę wojnę między skavenami a ludźmi może rozstrzygnąć tylko całkowite zniszczenie jednej z ras.

Nie zamierzam pozwolić, by to była nasza.

Społeczeństwo:

Cóż można powiedzieć o kulturze i społeczności szczuroludzi, biorąc pod uwagę ich psychologię totalnego egoizmu i nieustannego głodu? W skrócie, życie skavena to bezustanna walka. Podobnie jak stale wyruszają przeciwko ludziom i krasnoludom, by zaspokajać swoje podstawowe potrzeby związane z pożywieniem i przestrzenią, także stale walczą pomiędzy sobą, by zapewnić sobie dostęp do tych zasobów i kontrolę nad nimi. W świecie skavenów, całkiem podobnie jak w naszym, najsilniejsi dostają najlepsze kąski, a każdy szczur knuje, by zdobyć dla siebie miejsce na szczycie hierarchii.

Te zmagania są tak powszechne, że w oparciu o nią skaveny stworzyły własną strukturę społeczną. Społeczność skavenów jest, jak dedukuję, podzielona na kilka kast. Szczury o białych i szarych futrach należą do kasty kapłanów, która rządzi pozostałymi. Następne są skaveny o ciemnych futrach, z kasty wojowników. Potem brązowe skaveny tworzą najniższą kastę i służą jako niewolnicy innym. Sądzę, że w obrębie tych grup istnieją także dalsze podziały - sekty trenowane specjalnie do określonej roli, takiej jak produkcja broni lub drążenie tuneli. Ze względu na istnienie tych wszystkich grup, skaveny zmagają się o awans społeczny także w znacznie większej skali, gdy każda sekta walczy o dominację nad innymi, podobnie jak każdy skaven walczy o władzę we własnej sekcie. Do otwartej wojny nie dopuszczają skaveńscy kapłani, którzy utrzymują ścisłą kontrolę nad swoimi kamratami, bez wątpienia w drodze wprowadzenia reżimu strachu i okrucieństwa.

Mają swoje regimenty, pewnie. Te ze szczurogrami ubierają się inaczej niż te z działami spaczognia. Ci z czarnym futrem zawsze mają lepszą broń i są lepiej wyszkoleni. To pocieszające - jeśli mierzysz się z tym małymi o brązowej sierści, ci znacznie szybciej załamią się i uciekną. Co więcej, przez te wszystkie podziały dwakroć chętniej rzucają się na siebie nawzajem albo zaczynają się wykłócać. Nasi przodkowie dali nam wewnętrzną siłę, a naszym wrogom ukryte słabości. Czasami, niech będzie błogosławiony Grungni, skaveny wygrają bitwę za ciebie, zwracając się przeciwko sobie.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Religia & Magia:

Znak szczura. Trzy skrzyżowane belki. Przeklęty trójkąt. Dobrze go zapamiętaj, bowiem skaveny znaczą nim ściany wszędzie tam, gdzie się pojawiają. Jeśli go zauważysz, będziesz wiedział, że tam są. I są z niego dumne. Gromadzą się wokół własnych sztandarów i wpadają w szał, gdy któryś z nich upadnie na ziemię. Rozbij lub spal te symbole, a złamiesz ich ducha i zmusisz do ucieczki.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Skaveny stanowią nader przerażającą sprzeczność - są całkowicie dzikie z wyglądu i żarłoczności, a jednak chodzą jak ludzie i odtwarzają ludzkie zachowanie na swój chory i plugawy sposób. Mają własną religię i czczą swojego wypaczonego boga: Rogatego Szczura. Ta istota jest bez wątpienia bóstwem Chaosu, ale nie wiadomo, jaki łączy je związek z pozostałymi Mrocznymi Potęgami. Przedstawiany jest jako gigantyczny skaven z wielkimi rogami barana. Kapłani tego plugawego boga zawsze mają jasną sierść: szarą albo całkiem białą. Jak wskazano w przytoczonym powyżej liście, zdaje się, że niektórzy z nich posiadają nawet rogi, podobnie jak ich bóstwo. Bez wątpienia jest to jakieś mroczne błogosławieństwo, podobnie jak stygmaty Chaosu lub tajemne znamienia magii, objawiające się na ciele magów, którzy osiągnęli wielkie mistrzostwo ze władaniu danym Wiatrem Magii.

Rogaci czy nie, skaveńscy kapłani władają mroczną i potężną magią. Czerpiąc siłę ze Spaczenia, mogą wzywać ognie Chaosu, by spalić człowieka na miejscu, albo zesłać chmury zarazy i plugastwa bez potrzeby używania szklanych kul czy kadzielnic. Słyszałem doniesienia, że znikali w powietrzu i pojawiali się za chwilę po drugiej stronie pola bitwy, przyzywali roje pomniejszych szkodników, by im służyły, albo jednym gestem wywoływali czarny głód w swoich oddziałach. Każde spotkanie z tymi kapłanami jest znacznie bardziej niebezpieczne niż z jakimkolwiek innym skavenem i nigdy nie powinno się do tego dopuszczać bez obecności ludzkiego czarodzieja we własnej drużynie.

Moc ich wiary nie kończy się jednak na magii. Skaveny generalnie są głęboko religijne, lękają się gniewu Rogatego Szczura, lecz czerpią też wielką siłę z tego strachu. Niemal wszystkie noszą znak swojego bóstwa - trzy skrzyżowane linie, tworzące odwrócony trójkąt - zwykle w formie amuletu, symbolu na ubraniu albo rysunku na

ciele. Głupi lub zdradzieccy ludzie, którzy zadają się ze skavenami, także mogą nosić podobne symbole, a skaveny wycinają je na budynkach zamieszkiwanych przez ich szpiegów. Wypatruj zawsze tego znaku i nie zwracaj uwagi na kapłanów i uczonych, którzy będą mówili, że to jedynie jakieś przypadkowe zadrapania.

Skaveny używają także innych symboli. Widziałem zbyt wiele rytów w ich legowiskach, by przypuszczać, że są przypadkowe, a głupotą byłoby zakładać, że te stwory nie zdołały opracować jakiegoś rodzaju pisma. Skłonny jestem twierdzić, że skaveny są bardziej inteligentne niż jakiekolwiek zwierzę, a sprytniejsze nawet od wielu ludzi.

Technologia:

Technologia to tylko zgrabne określenie inżynierii, która nie działa.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Prawie cała potęga pokrętnego intelektu skavenów skoncentrowana jest na wytwarzaniu broni, ale zdecydowanie nie jest to koniec ich mrocznych osiągnięć. Podobnie jak w przypadku produkcji uzbrojenia, prowadzonego przez skaveny rozwoju nauk nie ogranicza troska o efektywność lub bezpieczeństwo, a wiedza rozciąga się daleko poza granice umysłu ludzi.

Mój towarzysz, który uciekł z piekielnym jam Skavenblight, opowiadał o olbrzymich kieratach, wytwarzających wielkie iskry błyskawic, których przeznaczenia nie zdołał odkryć. Były tam także gigantyczne wozy górnicze, które transportowały Kamień Przemian, jadąc po żelaznych szynach, lecz nie były ciągnięte przez żadne zwierzę. Spaczeń sypany był do ogromnych kotłów i kuźni, które bez ustanku buchały czarnozielonym dymem. Nie sposób odgadnąć, co w nich wyrabiano, ale można mieć pewność, że to coś ma siać zamęt i zniszczenie wśród ludzi. Ponownie ogranicza nas brak wiedzy; chociaż skaveny czyhają tuż pod powierzchnią naszego świata i znają nasze tajemnice, my nie wiemy nic o ich świecie pod ziemią, ani co naprawdę tam robią.

Cokolwiek budują skaveny, nie jest to nauka znana krasnoludom. Para, którą wytwarzają, przenika nawet grube ściany, dostaje się do wody i tworzy zabójczą truciznę. Potem woda spływa do ziemi i wszystko, co rośnie na powierzchni, gnije i umiera. Sądzę, że potrafi rozpuścić nawet metal, więc wszystko, co budują musi rozpadać się dwukrotnie szybciej, a kiedy wybuchnie, po prostu wyrzucają ten złom w nasze góry i pradawne krasnoludzkie twierdze. Gdy je odbijamy, często nie ma tam już nic, a powietrze jest zbyt toksyczne, by nim oddychać. Skaveny czynią z inżynierią to samo, co Upioryt z ich ciałem - plugawią i niszczą wszystko, co naturalne i silne.

- Behram Gundarson, wojownik podziemny

Wiemy jednakże, że zarówno ich szalona nauka, jak i mroczna magia polegają w całości na jednym - Spaczeniu. Kamień Przemian, przekleństwo magów, minerał cenniejszy od złota; ta substancja nękała ludzkość jak plaga w ciągu całej spisanej historii naszej rasy. Wszyscy uczeni znają wartość Czarciego Pyłu, jednak tylko szaleńcy chcą go używać, bowiem jego moc niszczy ciało przy najlżejszym dotknięciu oraz wypacza wszystko w pobliżu. A jednak - co jeszcze raz dowodzi perwersyjnej natury skavenów - ten przeklęty kamień jest niezbędny do istnienia ich społeczności. Używają go do tworzenia trucizn i chorób, zasilają nim swoje demoniczne machiny i nikczemne zaklęcia oraz przekuwają go w swoje ostrza i pistolety. Byłem kiedyś świadkiem, jak jeden z ich kapłanów jadł kryształy tego kamienia i wcierał zmielony na pył Spaczeń w swoje futro. Jeśli potrzeba jakiegokolwiek dowodu, że te bestie są zaprzeczeniem wszystkiego, co dobre i naturalne, jest nim fakt uzależnienia od tej najbardziej nienaturalnej i bluźnierczej substancji.

A jednak tu właśnie możemy doszukiwać się słabości naszego wroga. Spaczeń jest tak ważny w ich społeczeństwie, że muszą nim handlować i wykorzystywać jako walutę, by kupować broń i żołnierzy. Pozbawienie skavenów tej substancji nie tylko doprowadziłoby do osłabienia i upadku ich zdolności naukowych oraz magicznych, ale także przyczyniłoby się do zniszczenia całej ich kultury. Jak widzieliśmy, zagłodzenie szczuroludzi nie jest realnym zagrożeniem, bowiem rozwścieczone głodem stają się jeszcze bardziej niebezpieczne. Zabijanie ich zwalnia jedynie miejsce i zasoby dla następnego miotu. A jeśli pozbawimy je Upiorytu, odetniemy im dostęp do najgroźniejszej broni, bez konieczności wiązania walką ich wojowników, nie pomagając im kontrolować liczebności populacji i nie uszczuplając naszego własnego arsenału.

Oczywiście nie znamy bezpiecznej i pewnej metody neutralizacji wpływu tego przeklętego kamienia, lecz uważam, że powinniśmy jak najszybciej rozpocząć poszukiwanie takiego sposobu. Dzięki temu zyskamy szansę na podkopanie posad Pod-Imperium, podobnie jak one czyniły z naszym przez tysiące lat. Spaczeń jest niezwykle groźnym i zabójczym materiałem, ale jeśli zdołamy kontrolować jego pokłady, zyskamy także kontrolę nad skavenami. A wtedy będziemy mogli je zniszczyć.

WARHAMMER FANTASY ROLE·PLAY



IMIĘ: | RASA: | PŁEĆ: | KLASA ZAWODOWA: | NATURA:

Wiek: | Wzrost: | Waga: | Oczy: | Włosy: | Opis i cechy charakterystyczne:

OBECNA PROFESJA: | PRZEBIEG KARIERY:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Cha

A	Żw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

UMIEJĘTNOŚCI:	PW	Cecha	Inne

Broń ręczna:	I	WW	KO	DO	R

Broń strzelecka	Zasięg	SE	KO	DO	Ład

Pancerz/Zbroja:	PP/Z S O K	Lokacja	PO

Pancerz/Zbroja & Punkty Żywotności

LOKACJA:	PP/Z S	PP/Z O	PP/Z K	Wt	Punkty Żywotności MAX	Punkty Żywotności AKT
Głowa (01-15)						
Prawa ręka (16-35)						
Lewa ręka (36-55)						
Korpus (56-80)						
Prawa noga (81-90)						
Lewa noga (91-00)						

NOTATKI:

Doświadczenie:

EKWIPUNEK: | Gdzie: | PO

ŁĄCZNIE:

MAJĄTEK: | Gdzie: | PO

ŁĄCZNIE:

TEMPO RUCHU	metrów / 10 sekund	metrów / minutę	km / godzinę
Ostrożnie			
Normalnie			
Biegiem			

Znane języki:

Psychika&Zdrowie:

Historia:

Miejsce urodzenia:
Data urodzenia:
Znak gwiezdny:
Zawód rodziców:
Członkowie rodziny:
Inne:

POZIOM SŁAWY: RELIGIA:

Umiejętności do nabycia:

Profesje wyjściowe:

Towarzysze&Zwierzęta

I znowu nadszedł czas. Przed pięcioma laty człowiek ten uniknął kąsającej ręki Chaosu,
ale to się już nie powtórzy.
Zamiast się ukryć, uchodzić, byle dalej od Mocy, które sprzysięgły się by usunąć go z drogi,
on pozostał w samym centrum konfliktu.
Zupełnie jakby wiedział – a to przecież niemożliwe.
Został w końcu zlokalizowany i wzięty pod obserwację do czasu, kiedy najkorzystniejszego
kształtu nabiorą omeny wieszczące jego śmierć.
Hordy ciemności występowały przeciwko sobie, za długo marnotrawiły energię na bezcelową rywalizację.
To sprawiło, że ich powaśnione armie zostały rozbite i wyparte przez siły człowieka.
Jednak ostatnio stało się to zamierzoną taktyką. Im dalej się wycofywały, tym więcej ludzkich żołnierzy zwabionych
zostanie w pułapkę – na spotkanie śmierci.
Zwycięstwo będzie wspaniałe i prawdziwym bogom złożona zostanie hojna danina krwi.
Będzie to rozstrzygająca wojna w Kislevie. Wszelkie opór zostanie złamany, kraina spustoszona,
po śmiertelnym życiu nie pozostanie żaden ślad.
A wtedy nastąpi zwrot w dziejach Imperium.
Ten czas znowu nadszedł.

Kometa płonie jasno, lecz światłość nie jest wieczna. Pogrążone w ciemnościach zło wysysa krew świata. Któż ma dość siły, by zejść tak głęboko? Nawet krasnoludy lękaja się mrocznych otchłani. Tam kryje się źródło zła. Jest wszędzie i nigdzie. W zewie wiatru, w furii fal i w głebi umysłu człowieka.

Narody Starego Świata łudzą się wielkim zwycięstwem, lecz to ślepi głupcy. Rozlano wiele krwi, ale jakim kosztem? Czymże jest zwycięstwo? Gdy zetniesz łeb hydrze, czy to koniec walki? Nie. Osiem strzał sięga za materię czasu. Gdy nienawidzimy, lękamy się, pożadamy, a nawet gdy umieramy, zło rośnie w siłę. Kto ma dość woli, by walczyć z niewidzialnym wrogiem? Elfy zbudowały w Ulthuanie swój własny grobowiec. Imperium krasnoludów strzaskane i upadłe. Ludzie? To rasa słabeuszy. W świątyniach Sigmara modlą się do Imperatora, martwego od ponad dwóch tysiacleci. Kimże jest Sigmar wobec władcy na Tronie Czaszek? Szczenięciem, parweniuszem i prostakiem.

Niech Imperium się modli. Na próżno. Stary Świat spłynie krwia. Ludzie nie dostrzega prawdy, nie poczuja dotyku skazy. Ostatnie Dni nadchodza i żadne z Dzieci Sigmara nie zdoła ich powstrzymać.



DARK FANTASY ROLEPLAYING GAME

WARHAMMER jest grą - jednak grą szczególną, otwartym, niezwykle złożonym systemem bez konwencjonalnej planszy i żetonów. Wszystkie w nim wydarzenia, wszystkie działania odbywają się w wyobraźni graczy i Mistrza Gry. Gracze wcielają się w role dzielnych poszukiwaczy przygód, przemierzających niebezpieczne szlaki Starego Świata. Walczą z bandami goblinoidów, przeszkadzają kultystom Chaosu w realizacji ich podstępnych planów. Mistrz Gry jest scenarzystą i reżyserem dramatu, w którym gracze uczestniczą, jest dla nich wyrocznią i arbitrem. Jest także absolutnym panem wszystkich istot, zamieszkujących Stary Świat.

WKROCZ W RZECZYWISTOŚĆ GRY WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY - W PONURY ŚWIAT NIEBEZPIECZNYCH PRZYGÓD.

WARHAMMER ZAWIERA:

- **Podręcznik Gracza & Mistrza Gry -** kompletne zasady gry i informacje dla wędrujących przez Stary Świat.
- **Ponad 200 profesji -** od aptekarza do żołnierza, każda pomyślana tak, żeby bohaterowie byli jasno zdefiniowanymi i bardzo różniącymi się od siebie indywidualnościami.
- **Ponad 150 umiejętności** - od akrobatyki do żebractwa, daje wielką swobodę w tworzeniu bohaterów i zapewnia ich wielką różnorodność.
- **System prowadzenia walki -** szczegółowy, a jednocześnie bardzo dynamiczny i łatwy w rozgrywaniu.
- **Magia** - obszerny opis ośmiu Kolegiów Magii, magii czarnoksięskiej, krasnoludzkich run, pieśni bardów oraz magicznych tatuaży.
- **Przewodnik po Starym Świecie** - obszerny opis lądów, miast i zamieszkujących je ras, przeznaczony dla początkujących graczy i Mistrzów Gry.